

**TACIT KNOWLEDGE: GREEN ENTREPRENEUR MAHASISWA***Oleh :***Teguh Purwanto<sup>1)</sup>, Yuni Sukandani<sup>2)</sup>**  
(Fakultas Ekonomi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)**Abstraksi**

Pada dasarnya tacit knowledge bersifat personal, dikembangkan melalui pengalaman yang sulit untuk diformulasikan dan dikomunikasikan. Berdasarkan pengertiannya, maka tacit knowledge dikategorikan sebagai personal knowledge atau dengan kata lain pengetahuan yang diperoleh dari individu (perorangan). Entrepreneur hijau dalam bahasa sederhananya adalah Entrepreneur yang dalam kegiatan bisnis semua komoditi dan aktivitasnya rendah karbon, artinya tidak menghasilkan emisi atau polusi lingkungan, hemat sumber daya alam dan berkeadilan sosial. Green Entrepreneur adalah salah satu konsep yang melengkapi pembangunan berkelanjutan (sustainable development). Ini karena prinsip utama dari pembangunan berkelanjutan adalah “memenuhi kebutuhan sekarang tanpa mengorbankan pemenuhan kebutuhan generasi masa depan”. Sehingga, bisa dikatakan bahwa Entrepreneur hijau adalah penggerak utama pembangunan berkelanjutan. Ketimpangan pendapatan penduduk negara kaya dengan negara miskin, meningkatnya emisi gas rumah kaca, berkurangnya areal hutan dan musnahnya keanekaragaman hayati adalah beberapa dampak dari pola hidup masyarakat modern yang membuat pembangunan sangat eksploitatif. Pembangunan yang bertumpu pada pertumbuhan produksi memang membuahkan perbaikan ekonomi namun gagal di bidang sosial dan lingkungan. Konsep Entrepreneur hijau diharapkan menjadi jalan keluar dari permasalahan-permasalahan ekonomi saat ini. Menjadi jembatan antara pertumbuhan pembangunan, keadilan sosial serta tetap ramah lingkungan dan hemat sumber daya alam. Kuncinya hanya satu, setiap orang mau mengubah perilakunya.

Kata Kunci : *Tacit Knowledge, Green Entrepreneur*

**1. Pendahuluan**

*Ecologi*, Memandang interaksi orang, identitas, pengetahuan, dan faktor-faktor lingkungan sebagai sebuah sistem *adaptif* yang kompleks. Untuk menciptakan wirausaha dikalangan mahasiswa dimulai dengan pembentukan pola pikir sejak mahasiswa menempuh mata kuliah kewirausahaan. Penciptaan *Knowledge Baru* yang masih berupa gagasan (*tacit*) yang berwawasan lingkungan menjadi kampus hijau (*eco campus*) sekaligus menciptakan *green entrepreneur* (wirausaha hijau) mahasiswa, diawali dengan proses sosialisasi yaitu proses penyebaran *tacit knowledge* yang dimiliki seorang individu sehingga dapat dipahami oleh orang lain (*Tacit ke Tacit*), Externalisasi yaitu proses menjadikan *tacit knowledge* yang sudah dipahami bersama menjadi *explicit knowledge* yang dimiliki kelompok (*Tacit ke Explicit*)

**2. Latar Belakang**

*Knowledge* merupakan pengetahuan yang tertulis, terarsip, tersebar (cetak maupun elektronika) dan dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran (*reference*) bagi siapa saja yang membutuhkannya. *Knowledge Management* adalah bagaimana manusia dapat mengumpulkan *knowledge asset* dan menggunakannya untuk mendapatkan keunggulan kompetitif. Sementara filosofi mendasar *knowledge management* adalah *knowledge is power, share it and it will multiply*. Melalui cara berpikir semacam ini diyakini bahwa Internet akan berperan besar dalam membuat masyarakat menjadi pintar.

Hal inilah yang merupakan dasar bagi timbulnya masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge-based society*). *Knowledge Management* bertujuan membuat user pintar dilakukan pertukaran pengetahuan yang mudah dan cepat yang pada gilirannya akan

membuat pengetahuan terus berkembang. Pengelolaan pengetahuan dalam pengertian itu adalah upaya menyebarkan, mempercepat pertukaran dan memanfaatkan pengetahuan. Dalam pengelolaan pengetahuan, dikenal istilah *explicit knowledge* yaitu hasil pengetahuan yang telah berwujud misalnya skripsi, tugas akhir, laporan penelitian, buku dan sebagainya, serta *tacit knowledge* berupa pengetahuan yang masih tersimpan dalam kepala pemiliknya. Internet merupakan *platform* yang amat menunjang pertukaran *tacit knowledge*, sedangkan manajemen *explicit knowledge* akan ditunjang oleh pengembangan *digital library* dengan konsekuensi bahwa proteksi pengetahuan seperti hak atas kekayaan intelektual (HAKI), hak cipta dan paten menjadi tidak relevan dalam pertukaran informasi yang cepat.

### 3. Masalah *tacit knowledge*

Apakah *Green Entrepreneur* yang masih *tacit knowledge* bisa menjadi *explicit knowledge* dalam mata kuliah Kewirausahaan bagi mahasiswa dalam implementasinya menjadi seorang wirausaha baru dengan wawasan lingkungan hijau yang sehat, yang dimulai dari kampus.

### 4. Tujuan

Mahasiswa yang mulai berbisnis di kampus tidak harus melupakan hidup sehat, khususnya bagi pebisnis baru yang akan melayani konsumen yang menjadi target pasar, tetapi mulai yang kecil dari dirinya berwawasan lingkungan hijau, lingkungan sehat. Maka mulai dari kurikulum mata kuliah kewirausahaan bermuatan *green entrepreneur*, sehingga dalam melaksanakan realisasi bisnis dapat menyebarluaskan di dunia bisnis.

### 5. Manfaat

Kewirausahaan berperan dalam perkembangan Usaha Kecil Menengah (UKM). Banyak penelitian terdahulu menunjukkan, kinerja industri kecil yang rendah disebabkan beberapa faktor antara lain rendahnya karakteristik kewirausahaan (*poor entrepreneurial*). Kewirausahaan menjadi "motor penggerak" yang berperan dalam pembangunan industri. Dalam proses industrialisasi diperlukan sikap kewirausahaan dalam pembangunan ekonomi (Anderson, 2002; Armstrong dan Taylor, 2000). Kewirausahaan juga bisa berpengaruh langsung terhadap kinerja usaha. Baum et al. (2001) mengatakan bahwa sifat seseorang (yang bisa diukur dari ketegaran dalam menghadapi masalah, sikap proaktif dan kegemaran dalam bekerja), kompetensi umum (yang bisa diukur dari keahlian berorganisasi dan kemampuan melihat peluang), kompetensi khusus yang dimilikinya seperti keahlian industri dan keahlian teknik, serta motivasi (yang bisa diukur dari visi, tujuan pertumbuhan dan *self efficacy*), berpengaruh secara positif terhadap pertumbuhan usaha. Hampir senada dengan Baum et al. (2001), Lee dan Tsang (2001) menyimpulkan bahwa elemen kewirausahaan seperti internal *locus of control*, *need for achievement*, *extroversion*, *education experience* dan *self reliance* mempengaruhi pertumbuhan usaha.

### 6. *Enterprenuer*

*Enterprenuer* yang di Universitas Adibwana Surabaya disebut Kewirausahaan merupakan salah satu komponen dalam pembangunan ekonomi. Jika Indonesia ingin maju seperti negara lain, maka pembangunan kewirausahaan harus dimulai dari sekarang. Untuk mengembangkan kewirausahaan, perlu disusun kurikulum yang memadai, mulai dari pendidikan usia dini sampai Perguruan Tinggi.

Prinsipnya adalah :

Pertama : mereka harus dibuat tertarik dan termotivasi,

Kedua : mereka harus bisa dibuat melihat adanya kesempatan untuk bisnis yang menguntungkan (*opportunity factors*),

Ketiga : mereka harus memiliki beberapa keahlian seperti *social skill, industrial skill, organizational skill dan strategic skill*.

Nama program yang bisa dikembangkan seperti *Entrepreneurship Orientation and Awareness Programs, New Enterprise Creation Programs dan Survival and Growth Programs for Existing Entrepreneurs*.

Salah satu penyebab kegagalan dalam pencapaian pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi suatu negara karena tidak adanya *entrepreneurship* baik dalam *level* individu, organisasi dan masyarakat. Peneliti sebelumnya telah mengatakan, kewirausahaan sangat berperan dalam pembangunan ekonomi (*Kirzner, 1973*), merupakan *a vital component of productivity and growth* (*Baumol, 1993*), berperan dalam peningkatan investasi, *new business creation* (*Gartner, 1985*), memunculkan job training (*Brown et al, 1976*) dan home-base business (*Spencer Hull, 1986*), meningkatkan *employment growth* (*Birch, 1981; 1987*), penciptaan nasional *identity & leadership* (*Bolton, 1971*) dan bersama dengan kapasitas manajemen sangat menentukan kesuksesan usaha (*farm per-formance*) (*Priyanto, SH, 2005*).

Menurut ahli perilaku (*behaviorits*), *entrepreneurship* sangat berperan dalam kesuksesan seseorang (*Kets de Vries, 1977*). Seseorang yang memiliki kewirausahaan tinggi dan digabung dengan kemampuan manajerial yang memadai akan menyebabkan dia sukses dalam usahanya (*Priyanto, 2006*). *Entrepreneurship* juga berperan dalam mengembangkan seseorang sehingga memiliki keinginan untuk memaksimalkan *economic achievement* (*Mc Clelland, 1976*) dan menyebabkan seseorang bisa tahan uji, bisa fleksibel, bisa dipercaya, bisa mengatasi masalah yang dihadapinya. Sementara itu *Barkham, 1989; Pollock, 1989* dalam *Ghosh (1999)* mengatakan bahwa *skill, attitude* dan pencarian informasi pasar merupakan faktor yang memberikan kontribusi pada kesuksesan perusahaan.

Kewirausahaan ternyata juga sangat berperan dalam perkembangan UKM. Penelitian terdahulu menunjukkan, kinerja industri kecil yang rendah disebabkan beberapa faktor antara lain rendahnya karakteristik kewirausahaan (*poor entrepreneurial*). Kewirausahaan menjadi "motor penggerak" yang berperan dalam pembangunan industri. Dalam proses industrialisasi diperlukan sikap kewirausahaan dalam pembangunan ekonomi (*Anderson, 2002; Armstrong dan Taylor, 2000*).

Kewirausahaan juga bisa berpengaruh langsung terhadap kinerja usaha. *Baum et al. (2001)* mengatakan bahwa sifat seseorang (yang bisa diukur dari ketegaran dalam menghadapi masalah, sikap proaktif dan kegemaran dalam bekerja), kompetensi umum (yang bisa diukur dari keahlian berorganisasi dan kemampuan melihat peluang), kompetensi khusus yang dimilikinya seperti keahlian industri dan keahlian teknik, serta motivasi (yang bisa diukur dari visi, tujuan pertumbuhan dan *self efficacy*), berpengaruh secara positif terhadap pertumbuhan usaha.

Menurut ahli perilaku (*behaviorits*), *entrepreneurship* sangat berperan dalam kesuksesan seseorang (*Kets de Vries, 1977*). Seseorang yang memiliki kewirausahaan tinggi dan digabung dengan kemampuan manajerial yang memadai akan menyebabkan dia sukses dalam usahanya (*Priyanto, 2006*). *Entrepreneurship* juga berperan dalam mengembangkan seseorang sehingga memiliki keinginan untuk memaksimalkan *economic achievement* (*Mc Clelland, 1976*) dan menyebabkan seseorang bisa tahan uji, bisa fleksibel, bisa dipercaya, bisa mengatasi masalah yang dihadapinya.

Dari sisi psikologis, kewirausahaan adalah suatu jiwa yang memiliki semangat, mimpi, berani mencoba, keinginan besar, kreatif, memiliki *need for achievement*, visi hidup dan *independent*. Jiwa yang demikian ini bisa dimiliki oleh siapapun, apakah itu pedagang, pengusaha, karyawan maupun masyarakat pada umumnya, yang mampu mengelola diri dan lingkungannya sehingga akan dihasilkan ide, *inovasi*, penemuan baru, kreatifitas, semangat baru dan pasar yang baru.

Yang sering kita dengar dan artikan bahwa kewirausahaan sama dengan atau selalu identik dengan pemahaman usaha manufaktur dan dagang. Saat ini pemaknaan

kewirausahaan telah berkembang tidak hanya pemaknaan seseorang sebagai "pengusaha" namun orang yang mampu mengelola diri dan lingkungannya sehingga akan dihasilkan ide, *inovasi*, penemuan baru, kreatifitas, semangat baru dan pasar yang baru. Kewirausahaan merupakan sesuatu yang ada didalam jiwa seseorang, masyarakat dan organisasi yang karenanya akan dihasilkan berbagai macam aktivitas (sosial, politik, pendidikan), usaha dan bisnis.

Kewirausahaan merupakan bidang yang sangat luas aktivitasnya, mulai dari *individual entrepreneurship*, *industrial entrepreneurship* sampai yang terakhir berkembang adalah *social entrepreneurship*.

Secara umum ada tiga model konstruksi sosial masyarakat:

- Model yang pertama adalah masyarakat sebagai realitas obyektif. Pada model ini seorang anak yang baru lahir, telah "ditunggu" oleh masyarakatnya berupa nilai, norma, kepercayaan dan *ekspektasi* yang akan mempengaruhi anak tersebut. Jadi anak yang baru lahir tersebut akhirnya akan mengikuti budaya masyarakat dimana dia tinggal dan hidup.
- Model kedua adalah model realitas subyektif yang menggambarkan terbentuknya masyarakat dimulai dari nilai-nilai, norma dan ekspektasi yang telah ada dan dibawa sejak lahir kemudian nilai-nilai ini bergabung dengan nilai-nilai dari individu lain, dan jadilah masyarakat itu.
- Model yang ketiga adalah model gabungan dari model sebelumnya, dimana individu dan masyarakat saling berelasi dan berinteraksi sehingga membentuk masyarakat yang terus menerus berubah yang juga dipengaruhi oleh historisnya masyarakat sebelumnya. Bagaimanapun, masyarakat masa lalu tetap mempengaruhi perjalanan masyarakat masa kini dan mendatang.

Manusia selalu dan akan selalu berinteraksi dengan lingkungannya. Ketika bayi baru lahir, dia kemudian akan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya dengan perantara orang-orang penting (*significant others*). Hubungan antara manusia dan lingkungannya dicirikan oleh dunia terbuka (*world openness*). Tidak ada manusia yang menghasilkan masyarakat yang terjadi secara soliter.

Berbekal pada pemaknaan demikian, kewirausahaan yang ada pada seseorang pada awalnya muncul dari realitas obyektif yang ada dimasyarakat berupa simbol, pekerjaan, nilai, kepercayaan dan ekspektasi. Pribadi ini terus berkembang dengan berbagai macam relasi, interaksi, integrasi dan akulturasi sehingga akan memunculkan identitas bagi yang bersangkutan. Pengalaman-pengalaman yang diperolehnya selama berinteraksi dengan lingkungannya, akan menghasilkan pemaknaan diri dan identitas dirinya. Pada awal pembentukannya, dia akan berinteraksi dengan orang-orang penting seperti keluarga.

Keluarga yang menganut sistem pola asuh pola asuh demokratis akan menghasilkan karakteristik anak-anak yang mandiri, dapat mengontrol diri, mempunyai hubungan baik dengan teman, mampu menghadapi stress, mempunyai minat terhadap hal-hal baru, dan kooperatif terhadap orang-orang lain.

Pola asuh otoriter akan menghasilkan karakteristik anak-anak yang penakut, pendiam, tertutup, tidak berinisiatif, gemar menentang, suka melanggar norma, berkepribadian lemah, cemas dan menarik diri.

Pola asuh permisif akan menghasilkan karakteristik anak-anak yang *impulsive*, *agresif*, tidak patuh, manja, kurang mandiri, mau menang sendiri, kurang percaya diri, dan kurang matang secara sosial.

Pola asuh penelantar akan menghasilkan karakteristik anak-anak yang *moody*, *impulsive*, *agresif*, kurang bertanggung jawab, tidak mau mengalah, *self esteem* (harga diri) yang rendah, sering bolos, dan bermasalah dengan teman. (Baumrind-1997) Jadi jika kita ingin menghasilkan anak-anak yang memiliki kewirausahaan tinggi, maka sistem pola asuh yang cocok untuk itu adalah sistem pola asuh demokratis.

Sosialisasi primer kewirausahaan ini akan sangat dipengaruhi oleh *stock of knowledge* dari individu tersebut dan tuntunan dari pranata institusionalnya. Pada masa kanak-

kanak, menginternalisasikan kewirausahaan bisa dimulai dari simbolisasi mengajak ketempat baru, pengalaman baru, makanan baru, teman baru dan lainnya. Aktivitas ini merupakan simbol dari membangun jiwa *risk taking*. Menanyakan kepada anak pada saat memandikan atau bersenda-gurau mengenai cita-citanya merupakan simbolisasi dari membangun *need for achievement*.

Percaya diri juga bisa dibentuk dengan mengkonstruksikan kata-kata positif kepada anak. Kata pujian yang wajar ketika dia bisa melakukan sesuatu dan memberi hadiah yang relevan jika dia bisa melakukan sesuatu yang baik, akan membangun kepercayaan diri pada anak. Sebaliknya kalimat negatif bisa mematahkan keyakinan anak bahwa dirinya mampu memakai pakaian dengan benar. "Hati-hati dengan kalimat negatif seperti ini: Kamu bandel, kamu nakal, atau kamu bodoh adalah kalimat-kalimat negatif yang bisa mendistorsi kepercayaan diri pada anak. Mengutip penelitian yang dilakukan di Amerika Serikat, setiap hari anak mendapat perkataan negatif sebanyak 750 kata. Sebaliknya mereka hanya memperoleh kata positif sebanyak 65 kata per hari! Dalam materi mata kuliah kewirausahaan merupakan pokok bahasan tentang *law of attraction*.

Konstruksi sosial kewirausahaan dimulai dari orang tua yang memiliki peranan penting bagi pembentukan pengalaman si anak. Beranjak dewasa, dia mulai mengenal *significant other* yang lain. Teman, tetangga, guru, teknologi *audio video*, dan lainnya akan mempengaruhi realitas subyektifnya. Pada sosialisasi primer, akan terjadi proses imitasi, *role playing* dan *role game* dari si anak tersebut. Sosialisasi primer tercipta didalam kesadaran awal pada masa kanak-kanak dan berkembang secara *progresif* berdasarkan norma dan sikap yang spesifik untuk menjadi norma dan sikap secara umum. Abstraksi dari norma dan sikap secara konkrit berpengaruh nyata kepada hal-hal lain. Pada masa inilah terjadi generalisasi sifat kewirausahaan dan akan berpengaruh di masyarakat dan pada akhirnya akan menghasilkan jiwa kewirausahaan atau tidak pada seseorang. Namun demikian, kejadian yang terjadi banyak dipengaruhi juga oleh faktor eksternal seperti lingkungan ekonomi, organisasi dan lingkungan fisik dimana dia berada. Perkembangan yang pesat dari teknologi komunikasi, produksi dan jasa juga sangat berperan pada seseorang sehingga akan memotivasi atau tidak seseorang dalam hidupnya. Variabel eksternal ini terus berubah dan menyebabkan kewirausahaan seseorang juga terus berubah dengan intensitas dan kompleksitas yang tidak konstan.

Setelah terjadi sosialisasi primer, akan terjadi sosialisasi sekunder dimana seorang anak mulai mengenal juga lingkungan diluar ayah-ibunya. Dia mulai mengenal ada guru, ada pendeta, dan pada akhirnya dia akan mengenal kelembagaan yang ada di masyarakat dengan seperangkat *job discription*-nya. Dia akan mengenal petani, pegawai negeri, pedagang dan pengusaha, kaum kaya-kaum miskin. Disinilah mulai terjadi internalisasi *the vision of life*-nya, akan membentuk *desire for independence* dan *drive*. Kalau yang dia lihat bahwa petani hidupnya makmur, maka dia akan bermimpi akan jadi petani. Jika dia melihat pegawai negeri statusnya baik, maka dialam bawah sadarnya tidak akan menampik juga menjadi pegawai negeri dikelak-kemudian hari.

Selanjutnya seseorang yang memiliki *stock of knowledge* terbatas maka realitas obyektif akan berperan dalam pembentukan kewirausahaannya. Sebaliknya jika seseorang memiliki *stock of knowledge* dan *ability* yang bagus, realitas subyektifnya akan sangat mempengaruhi terbentuknya kewirausahaannya.

Di level organisasi, proses konstruksi sosial kewirausahaan dimulai dari interaksi antara pengusaha dan *stakeholder*-nya dalam menghasilkan model bisnis. Saat ini, proses *coproduct* ini belum jelas benar, dan kedepan menjadi domain penelitian kewirausahaan yang penting. Secara samar-samar dapat dijelaskan bahwa terjadi interaksi antara nilai, *self-belief* individu dengan strategi dan hubungan dengan stakeholder yang menghasilkan perubahan atau keberlanjutan dalam model bisnis (Downing, 2005). Para strukturalis mendiskripsikan bahwa nilai-nilai individu akan berinteraksi dengan nilai-nilai individu lain dalam organisasi dan kemudian

berinteraksi dengan nilai-nilai yang telah ditanamkan sebelumnya dalam organisasi oleh para pendiri dan penerus, menjadi *social order of the firm* (Frank and Lueger, 1997). Interaksi ini akan terjadi secara terus menerus sesuai dengan dinamika lingkungan ekonomi, politik, sosial dan budaya, teknologi, yang akan menghasilkan perubahan tatanan sosial perusahaan yang baru.

Pada awal pendiriannya, biasanya nilai dan ekspektasi dari pendiri akan sangat berpengaruh dalam organisasi/perusahaan. Ketika, mulai ada rekrutmen, ada interaksi dengan nilai-nilai pekerja, yang tentu saja dipengaruhi oleh lingkungan eksternalnya (*stakeholder*). Secara terus menerus, hasil adaptasi, interaksi dan inersia dari semua pihak, akan menghasilkan sistem atau *social order of the firm* dan akan menjadi budaya. Kondisi ini akan terus berlangsung selama organisasi/perusahaan itu ada.

Selanjutnya proses pembelajaran kewirausahaan (*Entrepreneurial Learning*), Munford (1995) menyatakan bahwa pembelajaran didapat dari proses pembelajaran atas pengalaman yang didapat dalam aktivitas sehari-hari yang kemudian disimpulkan dan menjadi konsep maupun sistem nilai yang dipergunakan untuk keberhasilan dimasa yang akan datang. Hall (1996) menyatakan bahwa dalam jangka pendek pembelajaran akan merubah sikap dan kinerja seseorang, sedangkan dalam jangka panjang mampu menumbuhkan identitas dan daya adaptabilitas seseorang yang sangat penting bagi keberhasilannya.

Cope dan Watt (2000) menyatakan bahwa kejadian kritis (*critical-incident*) yang dialami wirausaha dalam kegiatan usahanya sehari-hari mengandung muatan emosional yang sangat tinggi dan pembelajaran tingkat tinggi. Cope dan Watt menekankan pentingnya pembimbingan (*mentoring*) untuk menginterpretasikan kejadian kritis yang dihadapi sebagai pembelajaran, sehingga hasil pembelajarannya menjadi efektif. Sullivan (2000) menekankan pentingnya *client-mentor matching* dalam keberhasilan pembimbingan. Ia mengatakan bahwa pengetahuan, keterampilan, dan pembelajaran dapat difasilitasi ketika dibutuhkan wirausaha.

Dengan memperhatikan tingkat siklus hidup wirausaha. Lebih jauh, Rae (2000) menggambarkan bahwa pengembangan kemampuan wirausaha dipengaruhi oleh motivasi, nilai-nilai individu, kemampuan, pembelajaran, hubungan-hubungan, dan sasaran yang diinginkannya. Sementara itu Minniti dan Bygrave (2001) membuktikan dalam model dinamis pembelajaran wirausaha, bahwa kegagalan dan keberhasilan wirausaha akan memperkaya dan memperbaharui *stock of knowledge* serta sikap wirausaha sehingga ia menjadi lebih mampu dalam berwirausaha.

Dalam kaitannya dengan upaya untuk mempertahankan usaha, seorang wirausahawan memerlukan suatu strategi *positioning* yang kuat serta konsisten dalam suatu lingkungan persaingan yang dinamis. Hal ini memerlukan suatu perbaikan yang berkelanjutan untuk mengelola perubahan tersebut agar efektif sehingga diperlukan suatu proses pembelajaran baik *single-loop learning* untuk memperkuat posisi saat ini maupun *double-loop learning* untuk menemukan landasan kokoh guna membangun keunggulan bersaing.

Wright (1997) menyebutkan bahwa "akumulasi pembelajaran" merupakan salah satu harta tak berwujud yang menjadikan suatu kapabilitas individu atau perusahaan yang tidak dapat ditiru (*inimitable*), terutama pengetahuan teknis yang tidak kentara (*tacit knowledge*).

Pendidikan dan latihan, mentoring dan belajar dari pengalaman merupakan faktor pembentuk pembelajaran kewirausahaan yang signifikan. Hal ini sesuai dengan pendapat beberapa ahli tentang pembelajaran wirausaha (Rae, 2000; Minniti dan Bygrave, 2001), proses pendidikan dan pelatihan (Ulrich dan Cole, 1987; Robinson dan Sexton, 1994; Gibb, 1997; Leitch dan Horison, 1999) maupun pembelajaran wirausaha dari pengalaman (Henderson, 1993; Rae, 2000; Cope dan Watts, 2003).

Pembelajaran dapat dipandang sebagai proses perubahan dan pembentukan pengetahuan, keterampilan, sikap dan kemampuan seorang wirausahawan, baik melalui pendidikan, pelatihan, mentoring, ataupun pengalaman.

## 7. *Green Enterprenuer*

*Green Enterprenuer*, Bisa menekan Angka Kemiskinan. Indonesia sebagai negara berkembang juga bisa menerapkan *Green Enterprenuer*, namun masih menemui beberapa kendala. Transisi sistem ekonomi negara-negara di dunia ke sistem *Green Enterprenuer* bisa mengangkat 1,3 miliar orang dari jurang kemiskinan. Namun, bukan hanya tema "hijau" yang diterapkan. Tapi juga didukung dengan kebijakan yang kuat serta kerja sama investasi publik dengan swasta.

"Banyak negara miskin dan berkembang memanfaatkan kesempatan untuk membawa Ekonomi Bisnis dan ekologi bersama-sama untuk menghasilkan transformasi sosial," kata Direktur Eksekutif Program Pembangunan PBB (UNEP) Achim Steiner. *Enterprenuer* hijau atau disebut dengan *Green Enterprenuer* adalah ekonomi yang mampu meningkatkan kesejahteraan dan keadilan sosial. *Green Enterprenuer* ingin menghilangkan dampak negatif pertumbuhan ekonomi terhadap lingkungan hidup dan kelangkaan sumber daya alam (*Towards Green Economy, UNEP*). Dalam bahasa sehari-hari, bisa dikatakan *Green Enterprenuer* adalah bisnis yang tidak merugikan lingkungan hidup.

Berdasarkan definisi dari *United Nations Environment Programme (UNEP)*, *Enterprenuer* hijau dalam bahasa sederhananya adalah *Enterprenuer* yang dalam kegiatan bisnis semua komoditi dan aktivitasnya rendah karbon, artinya tidak menghasilkan emisi atau polusi lingkungan, hemat sumber daya alam dan berkeadilan sosial.

*Green Enterprenuer* adalah salah satu konsep yang melengkapi pembangunan berkelanjutan (*sustainable development*). Ini karena prinsip utama dari pembangunan berkelanjutan adalah "memenuhi kebutuhan sekarang tanpa mengorbankan pemenuhan kebutuhan generasi masa depan". Sehingga, bisa dikatakan bahwa *Enterprenuer* hijau adalah penggerak utama pembangunan berkelanjutan.

Ketimpangan pendapatan penduduk negara kaya dengan negara miskin, meningkatnya emisi gas rumah kaca, berkurangnya areal hutan dan musnahnya keanekaragaman hayati adalah beberapa dampak dari pola hidup masyarakat modern yang membuat pembangunan sangat eksploitatif. Pembangunan yang bertumpu pada pertumbuhan produksi memang membuahkan perbaikan ekonomi namun gagal di bidang sosial dan lingkungan.

Konsep *Enterprenuer* hijau diharapkan menjadi jalan keluar dari permasalahan-permasalahan ekonomi saat ini. Menjadi jembatan antara pertumbuhan pembangunan, keadilan sosial serta tetap ramah lingkungan dan hemat sumber daya alam. Kuncinya hanya satu, setiap orang mau mengubah perilakunya.

Salah satu penyebab kegagalan dalam pencapaian pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi suatu negara karena tidak adanya entrepreneurship baik dalam level individu, organisasi, masyarakat bahkan Perguruan Tinggi.

## 8. *Manajemen Pengetahuan (Knowledge Management)*

Menurut *Ackoff* (1996) pengetahuan adalah suatu kumpulan informasi yang disusun sedemikian rupa sehingga memiliki kegunaan. Pengetahuan tersusun secara *procedural* dan dapat memberikan jawaban terhadap pertanyaan bagaimana untuk melaksanakan prosedur yang harus berturutan atau harus tepat waktu.

Sedangkan menurut *Davenport* (2000) pengetahuan adalah suatu kombinasi antara pengalaman, nilai, informasi secara kontekstual dan pendapat ahli (*expert insight*) yang memberikan suatu pola untuk mengevaluasi dan menggabungkan pengalaman dan informasi baru. Dalam suatu organisasi pengetahuan tidak hanya terdapat pada dokumen dan *repository* tetapi juga pada proses, praktek dan norma-norma dalam organisasi.

Karena inovasi yang terus menerus itu berasal dari manajemen pengetahuan yang bagus. Manajemen pengetahuan bertugas untuk mengelola pengetahuan sehingga dapat diperbaharui, digunakan berkali-kali dengan value yang semakin meningkat berbanding lurus dengan

pengalaman karyawan serta organisasi.

Manajemen pengetahuan (*knowledge management*) sebetulnya bukan hal baru. *Peter Drucker*, guru manajemen dunia itu, telah meramalkannya pada 1959. Kalimatnya yang terkenal adalah, "Pekerjaan ditentukan oleh dan terkait dengan informasi, atau dikembangkan melalui pengetahuan."

Ketika manajemen pengetahuan menjadi isu yang sedang populer, *Dunamis* menyediakan jasa membentuk budaya perusahaan dan mengelola manajemen pengetahuan perusahaan. Karena itu *Dunamis* ditunjuk menyelenggarakan pemilihan tahunan *Most Admired Knowledge Enterprise (MAKE)*. Sejak 2005 *Dunamis* mengundang perusahaan-perusahaan untuk bersaing menunjukkan keunggulan dalam mengelola pengetahuan mereka.

Menurut *Milton (N. Milton et al., 1999)* manajemen pengetahuan adalah usaha-usaha untuk menangkap, menyimpan dan menjalankan pengetahuan dengan menggunakan kombinasi dari sistem informasi dan proses bisnis. Secara lebih spesifik, organisasi bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dari seorang individu dan untuk menganalisa aktivitas bisnis sehingga organisasi dapat belajar dari sukses dan kegagalan. Pengetahuan yang sudah ditangkap ini harus dapat tersedia bagi organisasi pada saat yang tepat.

Tanpa pengetahuan, suatu organisasi tidak akan dapat terorganisir dan tidak akan mampu untuk berfungsi (*Davenport, 2000*). Suatu upaya manajemen pengetahuan harus terkait dengan keunggulan kompetitif (*Maier, 2001*).

Pengetahuan selalu diawali oleh tacit knowledge lalu setelah melalui proses transfer pengetahuan yang dilakukan terus menerus maka dari yang sekadar *tacit knowlegde* karena hanya dimengerti oleh sedikit orang lalu pengetahuan tersebut di mengerti oleh banyak orang kemudia sekumpulan orang tersebut merumuskannya menjadi pengetahuan yang bersifat *explicit*.

Pendekatan dalam membangun manajemen pengetahuan menurut *Davenport* adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan Teknologi  
Perusahaan umumnya membangun manajemen pengetahuan dimulai dari penerapan teknologi, misalnya penggunaan *Lotus Notes* atau *intranet* dan kemudian mulai menyusun isi pengetahuan yang akan disebarakan.
2. Pendekatan kualitas/*Reengineering/Best practices*  
Perusahaan membangun manajemen pengetahuan dengan membentuk gugus kualitas atau *reengineering*. Gugus kualitas atau *reengineering* akan membuat prosedur yang paling efektif dari proses atau sub proses yang terdapat di dalam perusahaan. Hasil kerja gugus kualitas atau reengineering ini akan disusun dalam *repository* elektronik untuk digunakan bersama di dalam organisasi.
3. Pendekatan Organisasi Pembelajaran  
Pendekatan ini memerlukan perubahan kultur dan *behavioral* dari perusahaan dengan konsep-konsep seperti memfasilitasi komunitas belajar, fokus pada pengembangan pribadi, menciptakan organisasi dengan hirarki yang kecil dan "*self organizing*" dan penggunaan skenario.
4. Pendekatan Pengambilan Keputusan  
Pendekatan ini berorientasi pada pengambilan keputusan dimana organisasi memantau dan mencatat faktor "*who knows what when*" untuk menentukan hubungan bagaimana pengetahuan digunakan untuk mencapai suatu keputusan tertentu.
5. Pendekatan Akuntansi  
Pendekatan ini berorientasi pada perubahan sistem akuntansi internal yang memperhitungkan pengetahuan dan intelektual kapital. Dengan manajemen pengetahuan suatu organisasi dapat meningkatkan proses padat pengetahuan (*knowledge intensive*).

Proses mengelola pengetahuan dalam manajemen pengetahuan adalah menciptakan lingkungan supaya orang bersedia dan mau berbagi ilmu. Dan saling berbagi itu mengawetkan bahkan mengembangbiakan pengetahuan. Karena itu ide terus tumbuh, kreativitas terus terjaga.

Pendeknya, pertukaran ilmu akan menciptakan inovasi baru, secara terus-menerus. Manajemen pengetahuan, dengan segala tool yang dipakai di dalamnya, memungkinkan transfer pengetahuan berjalan secara simultan.

*Knowledge Management* adalah suatu cara memastikan strategi korporasi seirama dengan strategi mengembangkan, menyebarluaskan, mempertahankan, dan berbagi pengetahuan. Mengelola pengetahuan itu mudah tapi sulit. Sebab pengetahuan melekat pada ingatan seseorang. Istilahnya “*tacit*”. Bagaimana mendokumentasikan yang tacit menjadi sesuatu yang “eksplisit”?

*Knowledge management* bisa diterapkan di lembaga-lembaga pemerintah, bahkan negara, sehingga menciptakan birokrasi yang kuat karena ada pijakan pasti kendatipun politik berubah.

## 9. Tipe-Tipe Pengetahuan (*knowledge*)

Tipe-tipe pengetahuan terdiri dari pengetahuan “*implisit*” (*tacit knowledge*) maupun pengetahuan eksplisit (*explicit knowledge*) yang dimiliki suatu lembaga. *Explicit knowledge* adalah pengetahuan yang terdokumentasi yang maujud dalam berbagai bentuk seperti paper, laporan penelitian, buku, artikel, manuskrip, paten dan *software*, dll. Sedangkan *tacit knowledge* ialah pengetahuan yang berada dalam pikiran manusia, yang bisa diserap orang lain melalui kolaborasi dan *sharing* (Nasseri, 1996), seperti percakapan antar muka, percakapan antar telepon, training, email, dll.

### a. *Tacit Knowledge*

Terdapat dua jenis pengetahuan yaitu *tacit knowledge* dan *explicit knowledge* (Nonaka, 1994). *Tacit Knowledge* adalah pengetahuan yang dimiliki seorang individu dan sulit untuk ditulis atau dipindahkan menjadi pengetahuan tertulis yang dapat dikodifikasi. Sedangkan *explicit knowledge* adalah pengetahuan dengan format tertulis, mudah dibuat dan dikembangkan menjadi sistematis dan mudah untuk disebarkan.

Pada dasarnya *tacit knowledge* bersifat *personal*, dikembangkan melalui pengalaman yang sulit untuk diformulasikan dan dikomunikasikan (Carrillo *et al.*, 2004). Berdasarkan pengertiannya, maka *tacit knowledge* dikategorikan sebagai *personal knowledge* atau dengan kata lain pengetahuan yang diperoleh dari individu (perorangan). Menurut Bahm (1995, p. 199) penelitian pada sifat dasar pengetahuan seketika mempertemukan perbedaan antara *knower* dan *known*, atau seringkali diartikan dalam istilah *subject* dan *object*, atau *ingredient subjective* dan *objective* dalam pengalaman. Filsuf Polanyi (1967) dijelaskan pengetahuan tacit dengan mengetahui lebih dari kita dapat mengatakan, atau mengetahui bagaimana melakukan sesuatu tanpa berpikir tentang hal itu, seperti naik sepeda. Ini sangat pribadi bentuk, subjektif dari pengetahuan biasanya informal dan dapat disimpulkan dari laporan lain (Sternberg, 1997). hal lokal dan global. Lokal melibatkan melakukan tugas di tangan. Global menjelaskan bagaimana situasi saat ini cocok menjadi lebih besar gambar. Orientasi pragmatis dan ideal. Orientasi pragmatis adalah mengetahui bagaimana diterapkan sebuah ide tanpa memperhatikan ideal kualitas.

Perusahaan berbasis pengetahuan merangsang *tacit knowledge* agar bisa dibumikan menjadi sesuatu yang bisa diturunkan sehingga ide, kreativitas, dan pengetahuan perusahaan bisa disebarkan ke seluruh anggota dalam organisasi.

### b. *Explicit knowledge*

*Explicit knowledge* bersifat formal dan sistematis yang mudah untuk dikomunikasikan dan dibagi (Carrillo *et al.*, 2004). Penerapan *explicit knowledge* ini lebih mudah karena pengetahuan yang diperoleh dalam bentuk tulisan atau pernyataan yang didokumentasikan, sehingga setiap karyawan dapat mempelajarinya secara independent. Teknologi merupakan salah satu elemen pokok yang terdapat pada *knowledge management*, dikenal sebagai media yang mempermudah penyebaran *explicit knowledge*. Salah satu teknologi paling mutakhir yang saat ini digunakan oleh banyak organisasi untuk proses penyebaran knowledge adalah *intranet* dan

*internet*, dimana hal ini didasarkan pada kebutuhan untuk mengakses *knowledge* dan melakukan kolaborasi, komunikasi serta sharing knowledge secara "on line".

Kedua tipe pengetahuan tersebut tidak bisa dipisahkan dari pengetahuan individual dan pengetahuan organisasi. Bahkan mereka saling berinteraksi satu sama lain. *Performance* bisnis lebih merupakan hasil dari perpaduan antara *tacit* dan *explicit knowledge* seorang individu dan organisasi yang menjalankan suatu perusahaan. *Knowledge management* lebih tepat untuk mengelola kelompok dan mengelola *tacit knowledge*.

Pengetahuan yang paling eksplisit adalah teknis atau data akademik atau informasi yang dijelaskan dalam bahasa formal, seperti manual, ekspresi matematika, hak cipta dan paten. Ini tahu-apa, atau sistematis pengetahuan mudah dikomunikasikan dan berbagi melalui media cetak, elektronik dan metode cara formal lainnya. Pengetahuan eksplisit adalah teknis dan memerlukan tingkat akademis pengetahuan atau pemahaman yang diperoleh melalui pendidikan formal, atau terstruktur studi. Pengetahuan eksplisit hati-hati dikodifikasikan, disimpan dalam hirarki database dan diakses dengan kualitas tinggi, handal, cepat sistem pencarian informasi. Setelah dikodifikasi, aset pengetahuan eksplisit dapat digunakan kembali untuk memecahkan banyak masalah sejenis atau menghubungkan orang dengan berharga, dapat digunakan kembali pengetahuan.

Proses Sharing sering membutuhkan investasi moneter utama dalam infrastruktur yang dibutuhkan untuk mendukung dan mendanai teknologi informasi (*Hansen et al.*, 1999). Kisah mengumpulkan dan menggunakan eksplisit pengetahuan mengasumsikan diprediksi, relatif lingkungan yang stabil. *Market place* kompetisi, perubahan kebutuhan pelanggan, antara faktor-faktor lain, mengurangi stabilitas.

#### c. Berbagi *tacit* dan pengetahuan eksplisit

*Isaacs* (1999) percaya bahwa pengetahuan eksplisit tidak dapat dikonversi ke pengetahuan *tacit*. Menentang pandangan bahwa pengetahuan *tacit*, keterampilan, bakat unik dan fisik prestasi dapat dikonversi ke eksplisit pengetahuan dan sebaliknya melalui observasi dan protokol verbal. Ketika pola tumpang tindih, proses berpikir yang digunakan orang untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan *tacit* alternatif antara dua atau lebih pola. Ada empat pola dasar untuk menciptakan pengetahuan dalam organisasi (*Nonaka*, 1991):

- 1) Dari diam-diam untuk diam-diam belajar dengan mengamati, meniru dan berlatih, atau menjadi. Disosialisasikan ke dalam cara tertentu untuk melakukan hal, seperti belajar dari mentor dan rekan-rekan. Pengetahuan ini tidak eksplisit dalam tahap ini.
- 2) Dari eksplisit untuk menggabungkan eksplisit bagian yang terpisah dari pengetahuan eksplisit ke dalam keseluruhan baru, seperti menggunakan berbagai data yang sumber untuk menulis laporan keuangan.
- 3) Dari *tacit* ke diskusi catatan eksplisit, deskripsi dan inovasi dalam manual dan kemudian menggunakan konten untuk membuat yang baru produk. Konversi pengetahuan *tacit* ke pengetahuan eksplisit artinya menemukan jalan untuk mengekspresikan tak terungkap (*Stewart*, 1997). Untuk menggambarkan, bergerak dari diam-diam untuk eksplisit menyatakan melibatkan penglihatan seseorang dari dunia apa adanya dan apa yang seharusnya.
- 4) Dari eksplisit untuk *tacit*, *reframe* atau menafsirkan pengetahuan eksplisit menggunakan bingkai seseorang acuan sehingga pengetahuan yang dapat dipahami dan kemudian diinternalisasi atau diterima oleh orang lain. Seseorang yang unik pengetahuan *tacit* dapat diterapkan dalam kreatif cara untuk memperluas, memperpanjang atau membingkai sebuah ide tertentu. Pengetahuan *tacit* tidak menjadi bagian dari basis pengetahuan seseorang sampai diartikulasikan dan internalisasi. Ketika pengetahuan *tacit* dan eksplisit bertabrakan.

KM menyentuh juga hal-hal yang bersifat seperti itu. Seperti kelompok minoritas, perempuan, orang-orang yang ditindas secara politik tapi sebenarnya memiliki pengetahuan-pengetahuan tertentu. Peminggiran ini terjadi karena *social capital*-nya rusak, tidak diperhatikan, dan biasanya digantikan oleh hal-hal formal misalnya pendidikan yang terlampaui dikendalikan oleh suatu kelompok tertentu, sehingga proses belajarnya tidak berlangsung secara alamiah. *tacit* KM menyentuh juga persoalan-persoalan semacam ini.

## 10. Penutup

1. Perubahan Pengetahuan dari *tacit* ke *eksplisit* bukan semata hal teknis, tapi juga apakah ada kepercayaan dan solidaritas untuk memungkinkan orang berpikir secara berbeda, intelektual atau secara leluasa.
2. *Enterprenuer* hijau atau disebut dengan *Green Enterprenuer* adalah ekonomi yang mampu meningkatkan kesejahteraan dan keadilan sosial.
3. *Enterprenuer* hijau ingin menghilangkan dampak negatif pertumbuhan ekonomi terhadap lingkungan hidup dan kelangkaan sumber daya alam (*Towards Green Economy, UNEP*).
4. Dalam bahasa sehari-hari, bisa dikatakan *Enterprenuer* hijau adalah bisnis yang tidak merugikan lingkungan hidup.
5. Dalam Pendidikan kewirausahaan mahasiswa harus dibuat tertarik dan termotivasi,
6. Mahasiswa dibuat melihat adanya kesempatan untuk bisnis yang menguntungkan (*opportunity factors*),
7. Mahasiswa harus memiliki beberapa keahlian seperti *social skill, indutrial skill, organizational skill* dan *strategic skill*.

Nama program yang bisa dikembangkan seperti *Entrepreneurship Orientation and Awareness Programs, New Enterprise Creation Programs dan Survival and Growth Programs for Existing Entrepreneurs*. Pihak-pihak yang bisa dilibatkan dalam hal ini adalah media masa, lembaga pendidikan, pemerintah, perusahaan, lembaga swadaya masyarakat dan pihak-pihak lain yang memiliki minat besar dalam pengembangan kewirausahaan. Targetnya mulai dari anak-anak, para wanita dan ibu-ibu, orang muda, para karyawan, dan pengangguran. Para *partner* ini bersama-sama dengan masyarakat harus membangun entrepreneurial culture sehingga pembangunan kewirausahaan bisa terjadi. Kita harus bersama membangun nilai, norma dan *ekspektasi* baru mengenai kewirausahaan. Bangsa kita harus diarahkan menjadi bangsa yang independen, kreatif, memiliki mimpi, terbuka dan berani mencoba dan memiliki *stocks of knowledge* yang memadai sehingga akan dihasilkan *invensi, inovasi*, kreasi dan ide-ide baru guna mengembangkan sumberdaya yang ada disekitar kita. Jika ini terjadi, kita boleh berharap bangsa kita menjadi bangsa yang mampu dan maju.

## DAFTAR PUSTAKA

- Addleson, Mark. 2000. "*Organizing to know and to learn: reflections on organization and knowledge management*", dalam *Knowledge management for the information professional*. (Asis Monograph Series). ed. by T. Kanti Srikantaiah dan Michael E.D. Koenig. Medford: Information Today. Bawden,
- Amstrong, Harvey dan Jim Taylor, 2000. *Regional Economics and Policy* (Third Edition), New York.
- Anderson, Dennis, 2002. *Small - Scale Industry in Developing Countries: A Discussion of the Issue*. World Development 10 (11).
- Baron, R. A. and Markman, G. D. 2003. *Beyond Social Capital: The Role Of Entrepreneurs' Social Competence in Their Financial Success*. Journal of Business Venturing. Vol.18 (1), pp. 41-60.
- Baum, J. Robert, Edwin A. Locke dan Ken G. Smith, 2001. *A Multidimensional Model Of Venture Growth*. Academic Management Journal. Vol. 44. No.2,

- 292-303.
- Collins, C., Locke, E. and Hanges, P. 2000. *The Relationship of Need for Achievement to Entrepreneurial Behavior: a Meta-analysis*. Working paper, University of Maryland, College, MD.
- Downing, Stephen. 2005. *The social construction of entrepreneurship: narrative and dramatic processes in the coproduction of organizations*. Entrepreneurship: Theory and Practice, March, 2005.
- Galbreath, Jeremy. 2000. "Knowledge management technology in education: an overview". Educational Technology, September-Oktober, hal. 28-33. Hildebrand, Honeycutt, Jerry 2000. *Knowledge management strategies = strategi manajemen pengetahuan*; Penerjemah, Frans Kowa. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Jaspara, A. 2003. Cognition, culture and Competition : an empirical test of the learning organization. *The Learning Organization*, 10(1), 31-50
- Lambing, Peggy dan Charles R. Kuehl, 2000. *Entrepreneurship*. Second Edition. Prentice Hall, Inc. New Jersey, USA.
- Lee, D.Y., and Tsang, E.W.K. 2001. *The Effects of Entrepreneurial Personality Background and Network Activities on Venture Growth*. *Journal of Management Studies*. Vol. 38 (4). pp. 583-602.
- Locke, E. A. (2000a). *Motivation, cognition and action: an analysis of studies of task goals and knowledge*. *Applied Psychology: An International Review*, 49, 408-429.
- Lambing, Peggy dan Charles R. Kuehl, 2000. *Entrepreneurship. Second Edition*. Prentice Hall, Inc. New Jersey, USA.
- Lee, D.Y., and Tsang, E.W.K. 2001. *The Effects of Entrepreneurial Personality Background and Network Activities on Venture Growth*. *Journal of Management Studies*. Vol. 38 (4). pp. 583-602.
- Martin Sihombing, 2013, *Kiat Manajemen Pengetahuan Lebih Mahal Ketimbang Aset Fisik*, <http://ad.bisnis.com/www/delivery> <http://ad.bisnis.com/www/delivery/avw>.
- Nuthall, P.L, 2001. *Managerial Ability - A Review of Its Basis and Potential Improvement Using Psychological Concepts*. *Agricultural Economic* 24 247-262
- Priyanto, Sony Heru, 2002. *Pengembangan Kewirausahaan dan Kapasitas Manajemen pada UKM Pertanian*. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Dian Ekonomi*. Vol. III No. 3, 401-427.
- Priyanto, Sony Heru dan Iman Sandjojo. 2005. *Relationship between entrepreneurial learning, entrepreneurial competencies and venture success: empirical study on SMEs*. *Int. J. Entrepreneurship and Innovation Management*, Vol. 5, Nos. 5/6, 2005
- Rae, D. 2000. *Understanding entrepreneurial learning : A Question of How?* *International Journal of Entrepreneurial Behavior and Research*, Vol. 6 (3), pp. 145-159.
- Riya Widayanti, S.Kom, MMSI., 2012, *Penerapan Knowledge Management Dalam Organisasi*, Universitas Esa Unggul - <http://www.esaunggul.ac.id>  
<http://www.esaunggul.ac.id/article/penerapan-knowledge-management-dalam-organisasi-2/>
- Scott Shane, Edwin A. Locke Christopher J. Collins (2003). *Entrepreneurial Motivation*. *Human Resource Management Review* 13 (2003) 257-279
- \_\_\_\_\_. 2003. *Entrepreneurial Motivation*. *Human Resource Management Review* 13 (2003) 257-279
- Sony Heru Priyanto, 2009, *Andragogia - Jurnal PNFI / Volume 1 / No 1* , Nopember.
- Sullivan, R. 2000. *Entrepreneurial Learning and Mentoring*. *International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research*. Vol. 6 (3), pp. 160-175.
- Susanto, Azhar. 2002. *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung : Lingga Jaya