

ANALISIS EFEKTIFITAS DIGITALISASI KEWIRAUSAHAAN BERBASIS METAVERSE

**WAWAN KUSDIAWAN¹, ARIF BUDIMANSYAH PURBA², JAJANG
MULYANA³**

^{1,2,3}Fakultas Teknologi Informasi dan Komputer, Universitas Horizon Indonesia,
E-mail : ¹wawan.kusdiawan.stmik@krw.horizon.ac.id,
²arif.purba.krwa@horizon.ac.id, ³ja2ngm@gmail.com

ABSTRAK

Era digital telah mempengaruhi bahkan merubah berbagai aspek kehidupan manusia. Digitalisasi layanan merupakan sebuah proses pemakaian sistem digital yang mengubah layanan manual atau analog menjadi berbasis digital dengan memanfaatkan teknologi informasi bertujuan untuk meningkatkan kinerja, kemudahan, efisiensi waktu, tenaga dan sumber daya. Metaverse merupakan konsep dunia virtual yang dapat dimiliki dan diisi dengan berbagai benda dan kegiatan selayaknya dunia nyata melalui tampilan 3 dimensi. Penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana Metaverse mempengaruhi kewirausahaan. Hasil penelitian ini akan memberikan panduan praktis kepada pengusaha tentang bagaimana mereka dapat memanfaatkan potensi Metaverse dalam bisnis mereka. Metaverse sangat efektif dan memiliki potensi pengembangan yang besar.

Kata Kunci : Digitalisasi, Dunia *Virtual*, *Facebook*, *Metaverse*, Kewirausahaan, *Metaverse*

I. PENDAHULUAN

Dalam era digital, internet sudah menjadi bagian dari kebutuhan sehari-hari. Internet telah mengubah banyak hal termasuk gaya hidup. Internet juga menjadi tulang punggung Metaverse. Tanpa internet, Metaverse tidak akan bisa berkembang dan menghubungkan pengguna di seluruh dunia ke dalam lingkungan virtual. Metaverse memperkaya pengalaman internet dengan menyediakan pengalaman digital yang lebih mendalam, interaktif, dan terlibat. Hubungan yang kuat antara keduanya menciptakan dunia digital yang semakin dinamis dan menarik.

Kehadiran metaverse juga menjadi penting bagi bisnis dan wirausaha. Karena menawarkan cara baru bagi bisnis dan wirausaha untuk berkomunikasi, bertransaksi dan berkolaborasi dengan pengguna dari mana saja di dunia secara virtual. Beberapa aktivitas kegiatan yang biasa dilakukan dalam metaverse diantaranya hiburan, dimana mayoritas ruang virtual yang telah ada masih fokus

pada industri game dan hiburan. Ruang virtual ini juga menghadirkan tempat bagi industri hiburan lain, seperti film dan musik. Anda bisa menikmati konser virtual maupun datang ke suatu eksibisi/pameran virtual dan menikmatinya secara daring.

Metaverse mampu mendukung ekonomi virtual secara keseluruhan dimana pengguna dapat menikmati berbagai aktivitas. Metaverse diperkirakan akan menjadi platform pemasaran masa depan yang baru bagi bisnis dan wirausaha untuk menghadirkan dan menghidupkan semua jenis merek dalam ruang digital interaktif 3D.

II. METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian



Gambar 1. Lokasi Penelitian Toko yang Menjual Produk UMKM Karawang

B. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan rencana menyeluruh dari penelitian yang mencakup hal-hal yang akan dilakukan mulai dari membuat hipotesis dan implikasinya secara operasional sampai pada analisa akhir. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan atau *experimental research*. Penelitian akan dilakukan dengan melakukan analisis pada metaverse <https://play.jagat.io/> dan efektifitasnya untuk dimanfaatkan dalam dunia kewirausahaan.

C. Hipotesis

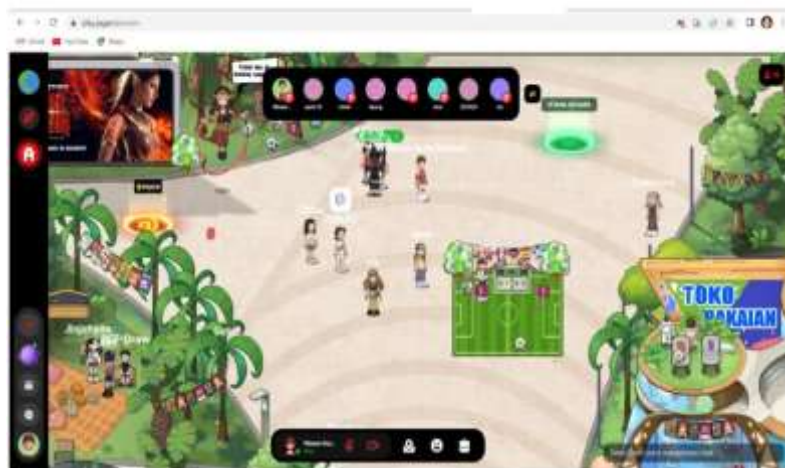
Hipotesis pada umumnya diartikan sebagai jawaban (dugaan) sementara dari masalah suatu penelitian. Hipotesis dapat disusun oleh peneliti berdasarkan landasan teori yang kuat dan didukung hasil-hasil penelitian yang relevan. Peneliti harus memahami tentang isi dan bagaimana langkah-langkah dalam merumuskan suatu hipotesis penelitian.

D. Sampel dan Teknik pengambilan Sampel

Populasi dari penelitian ini adalah para pelaku usaha UMKM maupun IKM di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Karawang dan stakeholder yang bukan pelaku usaha namun berpotensi sebagai konsumen.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil



Gambar 2. Avatar Metaverse Jagat Nusantara

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa digitalisasi kewirausahaan berbasis Metaverse dapat memberikan manfaat yang signifikan, termasuk pertumbuhan bisnis, efisiensi operasional, dan peluang inovasi. Dalam konteks ini, adaptasi dan inovasi menjadi kunci dalam mengoptimalkan efektivitas digitalisasi kewirausahaan berbasis Metaverse.

B. Karakteristik Peluang memanfaatkan Metaverse bagi UMKM

Tabel 1. Karakteristik Peluang Metaverse

Peluang	Manfaat
Sebanyak 33,7% menjawab terdapat peluang yang besar, 32,7% menjawab sangat besar, 27,7% menjawab cukup besar peluang UMKM mengimplementasikan Metaverse. Hanya 2% yang menjawab kurang dan 4% yang menjawab peluangnya sangat kecil UMKM mengimplementasikan Metaverse.	Sebanyak 37,6% responden menjawab sangat besar manfaatnya, 32,7% menjawab cukup besar manfaatnya dan 26,7% menjawab manfaat yang besar akan diperoleh UMKM dengan mengimplementasikan Metaverse. Sebagian kecil responden menjawab manfaatnya sangat kecil sebanyak 2% dan 1% lainnya menjawab kurang manfaat yang akan diperoleh UMKM dengan mengimplementasikan Metaverse.

Secara manfaat 97% responden menilai terdapat manfaat yang sangat besar yang akan diperoleh oleh pengusaha khususnya pelaku UMKM dalam mengadopsi dan mengimplementasikan metaverse. Dan hanya 3% responden yang menilai manfaat implementasi metaverse.

C. Mengukur Efektivitas dan Potensi Kewirausahaan berbasis Metaverse

Tabel 2. Efektivitas dan Potensi Metaverse

Efektifitas	Potensi
Sebagian besar responden menjawab sangat efektif. 35,3% responden menjawab sangat efektif, 25,5% responden menjawab efektif dan 33,3% responden menjawab cukup efektif. Hanya 2% yang menjawab kurang efektif dan 3,9% responden yang menjawab tidak efektif pemanfaatan digitalisasi kewirausahaan berbasis metaverse.	Sebagian besar responden menjawab memiliki potensi diantaranya 29,8% menjawab sangat potensial, 27,9% menjawab potensial, 28,8% menjawab cukup potensial dan 4,8% lainnya menjawab kurang potensial serta 8,7% menjawab tidak potensial. Berdasarkan data tersebut responden menganggap bahwa implementasi digitalisasi kewirausahaan melalui metaverse sangat potensial.

Dalam hal potensi implementasi digitalisasi kewirausahaan melalui metaverse sangat potensial sebanyak 86,5% responden menganggap implementasi metaverse

sangat potensial. Dan sisanya sebanyak 13,5% responden menganggap tidak potensial.

D. Tantangan dan Pemahaman tentang Metaverse bagi UMKM

Tabel 3. Tantangan dan Pemahaman tentang Metaverse

Tantangan	Pemahaman tentang Metaverse
Tantangan yang dihadapi oleh pengusaha khususnya pelaku UMKM dalam mengadopsi dan mengimplementasikan metaverse sebagai platform utama dalam usaha mereka, 28,4% menjawab sangat besar, 24,5% menjawab tantangan bagi UMKM besar, dan 35,3% tantangan UKM cukup besar. Hanya sebagian kecil responden yang menjawab sedikit tantangan bagi UMKM dalam implementasi Metaverse yaitu 4,9% menyatakan kurang dan 6,9% menyatakan tidak ada tantangan.	Sebagian besar responden atau 55,7% responden menjawab tidak mengetahui tentang metaverse dan sebanyak 44,3% responden lainnya menjawab Ya.

Dalam implementasinya responden menilai ada tantangan yang besar. Hal ini terlihat dari jumlah jawaban responden sebesar 88,4% menjawab terdapat potensi tantangan yang dihadapi oleh pengusaha khususnya pelaku UMKM dalam mengadopsi dan mengimplementasikan metaverse sebagai platform utama dalam usaha. Berdasarkan data pemahaman tentang metaverse 55,7% responden menjawab tidak mengetahui metaverse.

E. Dampak Pemanfaatan Metaverse bagi UMKM

Tabel 4. Dampak dan Rekomendasi pemanfaatan Metaverse

Dampak	Rekomendasi
Sebagian besar responden menjawab dampaknya sangat positif. Sebanyak 37,9% responden menjawab sangat berdampak positif, 31,1% dampaknya positif dan 28,2% menjawab positif. Sebagian lainnya responden menjawab 1% kurang berdampak dan 1,9% menjawab tidak berdampak.	Responden merekomendasikan UMKM kedepannya untuk dapat memanfaatkan dan mengoptimalkan metaverse dalam kewirausahaannya. Sebesar 91,4% merekomendasikan dan hanya 8,6% yang tidak merekomendasikan.

Tentang dampak digitalisasi kewirausahaan berbasis metaverse khususnya bagi pelaku usaha UMKM terhadap pengembangan produk, layanan, dan proses bisnis secara keseluruhan sebagian besar responden menjawab dampaknya sangat positif sebanyak 97,1% responden. Sisanya hanya 2,9% responden yang menjawab dampaknya kurang efektif. Tentang rekomendasi pemanfaatan metaverse sebesar 91,4% menjawab akan merekomendasikan untuk dapat memanfaatkan dan mengoptimalkan metaverse dalam kewirausahaannya, dan hanya 8,6% yang tidak merekomendasikan.

Tabel 4. Dampak Pemanfaatan Metaverse

Dampak Positif						Dampak Negatif	
Peluang	Market	Efektifitas	Fitur	Dampak	Rekomendasi	Tanggung	Pemahaman
94%	97%	94,1%	86,5%	97,1%	91,4%	88,4%	55,7%

Dalam keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa digitalisasi kewirausahaan berbasis Metaverse memiliki dampak signifikan pada bisnis.

IV. KESIMPULAN

Metaverse bagi pelaku usaha UMKM mampu mendukung ekonomi virtual. Dari aspek efektivitas dan potensi digitalisasi kewirausahaan berbasis Metaverse sangat efektif dan memiliki potensi pengembangan yang besar. Pemahaman tentang metaverse yang masih rendah, sebagian besar responden atau 55,7% responden menjawab tidak mengetahui tentang metaverse, sehingga masih perlu sosialisasi dan edukasi tentang metaverse.

DAFTAR PUSTAKA

- Marion Davies (2021). Pros and Cons of the Metaverse. Access Date: 15/12/2021. <https://www.konsyse.com/articles/pros-and-cons-of-the-metaverse/>;
- Warangani, Arundati Swastika. (2022). "WIR Group Rancang Metaverse Indonesia, Hadirkan Kota Besar dalam Realitas Virtual" diakses pada tanggal 1 Desember 2022, dari <https://www.cloudcomputing.id/berita/wir-group-rancangmetaverse-indonesia>;
- Ikhwan Akbar Endarto (2022). Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi Interaktif, Jurnal Barik, Vol. 4 No. 1, Tahun 2022, 37-51;
- Kompas.com (2022). "Apa Itu Jagat Nusantara, Metaverse yang Diluncurkan Jokowi?" diakses pada tanggal 2 Desember 2022, dari <https://www.kompas.com/tren/read/2022/10/30/183000765/apa-itu-jagat-nusantara-metaverse-yang-diluncurkan-jokowi-?page=all>;

- sasanadigital.com (2022), “Apa Itu Metaverse & Pengaruhnya bagi Perkembangan Bisnis?”, diakses pada tanggal 3 Desember 2022, dari <https://sasanadigital.com/apa-itu-metaverse-dan-pengaruhnya-bagiperkembangan-bisnis>.
- Syafar, A.M., M. Agung, W. Wisanty, Haswah, and J. N. Amanda (2023), “360-Degree Panoramic Visualization in Archaeological Documentation: An Interactive Learning Tool,” pp. 101–109. doi: 10.2991/978-2-38476-084-8_15.
- Syafar, A. M. (2021). Filsafat dan Rekonstruksi Teori Mata Kuliah Matematika Komputer pada Learning Centre Area (LENTERA) Virtual Class. ALL Grafika Makassar.
- Syafar, A. M., Gani, H. A., & Agung, M. (2023). Development Of A Learning Model For Industrial Control Engineering Courses With AR Dan VR technology. Proceedings of the 3rd International Conference on Social and Islamic Studies, 289–294.
- Syafar, A. M., Hasrul, M. H., Nurhidayat, A. M., & Akhiruddin. (2021). Aplikasi Pengenalan Buku Mata Kuliah Teknologi Informasi Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. Jurnal Instek, 6(2), 245–253.
- Syafar, A. M., Gani, H. A., & Agung, M. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Augmented dan Virtual Reality. Penerbit Eureka Media Aksara, ISBN : 978-623-120-148-5