

PROFIL PUSAT STUDI KEWIRAUSAHAAN DIGITAL

1. Nama pusat studi:

Pusat Studi Kewirausahaan Digital (PSKD)

2. Deskripsi singkat/Gambaran umum:

Pusat Studi Kewirausahaan Digital (PSKD) merupakan ruang yang hangat dan inspiratif bagi siapa saja yang ingin berkembang dalam dunia riset, inovasi, dan kewirausahaan berbasis teknologi digital. Selaras dengan visi Universitas Budi Luhur sebagai universitas berwawasan global yang menjunjung nilai teknologi, kewirausahaan, dan kebudiluhuran, PSKD hadir untuk menemani perjalanan belajar dan berkarya melalui penelitian tren bisnis digital, pelatihan literasi dan pengembangan startup, program inkubasi yang mendukung ide-ide baru, serta kolaborasi antara dosen dan mahasiswa dengan berbagai mitra industri dan pemerintah baik di dalam maupun di luar negeri. PSKD melakukan kegiatan yang mendorong ekonomi hijau, transformasi digital dan beragam inisiatif yang berdampak langsung bagi masyarakat, dengan komitmen untuk menjadi tempat tumbuhnya inovasi yang tidak hanya cerdas, tetapi juga membawa kebaikan dan kebermanfaatan bagi banyak orang.

3. Visi:

Menjadi pusat studi yang inspiratif, inovatif, dan berwawasan global dalam pengembangan kewirausahaan digital yang cerdas, beretika, berwawasan lingkungan dan berdampak positif bagi masyarakat.

4. Misi:

- a. Menumbuhkan budaya inovasi yang berbudi luhur, yang mengutamakan integritas, kebermanfaatan, dan kepedulian sosial dengan melakukan riset untuk hilirisasi keilmuan, publikasi hasil riset untuk peningkatan jabatan fungsional bagi dosen, dan membangun budaya akademik bagi para mahasiswa.
- b. Mengembangkan penelitian dan kajian strategis di bidang bisnis digital, ekonomi hijau, dan transformasi teknologi untuk mendorong inovasi yang relevan dengan kebutuhan masa kini dan masa depan.
- c. Menyelenggarakan pendidikan, pelatihan, dan program pengembangan riset untuk kemandirian yang membekali mahasiswa, dosen, dan masyarakat dengan literasi digital, kreativitas, ketangguhan serta kemampuan berwirausaha.
- d. Menyediakan wadah inkubasi dan ruang kolaboratif yang mendukung lahirnya ide-ide baru melalui kerja sama antara perguruan tinggi, industri, pemerintah, dan komunitas baik di tingkat nasional maupun internasional.
- e. Mendorong implementasi teknologi digital bagi UMKM dan masyarakat sebagai bentuk kontribusi nyata dalam meningkatkan kesejahteraan, keberlanjutan, dan kualitas hidup.

5. Tujuan:

Berinovasi tanpa batas sebagai tempat bagi ide kreatif berbasis teknologi digital bagi dosen dan mahasiswa untuk belajar dan berkembang dengan meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan kemampuan kewirausahaan melalui kegiatan riset yang berdampak bagi bisnis digital, ekonomi hijau, dan teknologi yang bisa diterapkan nyata di masyarakat untuk kolaborasi global dengan mitra di dalam maupun luar negeri, untuk wujudkan ide jadi nyata yang meningkatkan kesejahteraan, dan membangun ekonomi berkelanjutan dalam bingkai budaya positif dan berbudi luhur yang menumbuhkan integritas, kepedulian sosial, dan tanggung jawab lingkungan.

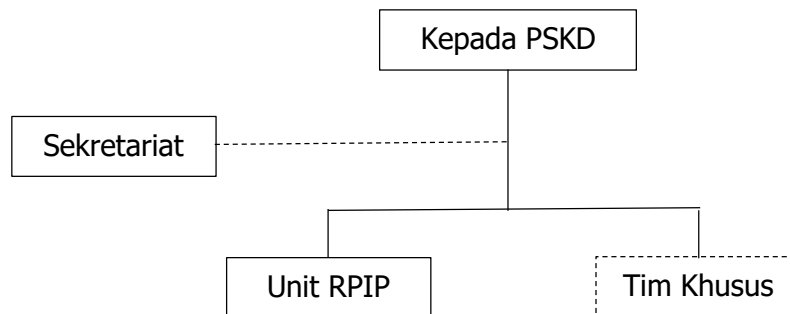
6. Struktur organisasi:

- a. Kepala PSKD
 - Memimpin, mengarahkan, dan mengawasi seluruh kegiatan PSKD.
 - Bertanggung jawab atas pencapaian visi, misi, dan tujuan PSKD.
 - Menjadi penghubung antara PSKD dan pihak universitas, industri, pemerintah, serta mitra internasional.
- b. Sekretariat / Administrasi

Mengelola administrasi, keuangan, dokumentasi, dan komunikasi internal maupun eksternal.
- c. Unit Riset, Pendidikan, Inkubasi, dan Pengabdian (RPIP)

Divisi ini menjadi pusat operasional utama PSKD, menggabungkan semua fungsi penelitian, pendidikan & pelatihan, inkubasi startup, kemitraan, dan dampak sosial.
- d. Tim Khusus / Project Based Teams (Opsional)

Dibentuk sesuai proyek atau program khusus, misalnya hackathon, startup challenge, atau penelitian kolaboratif internasional. Bersifat lintas divisi, fleksibel, dan mendukung inovasi cepat serta adaptif.



7. Roadmap pusat studi 5 tahun ke depan (memperlihatkan bidang kajian/focus riset)

Fokus riset untuk setiap tahun memiliki tema besar yang dapat disinergikan sehingga ketiga program tidak berjalan sendiri-sendiri, tetapi membentuk ekosistem riset terpadu. Berikut adalah irisan (overlapping area) dan peluang kerja sama (collaborative framework) antara tiga program besar:

- a. Ketahanan Pangan,
- b. QRIS untuk Ekonomi Pedesaan, dan
- c. Peningkatan kapasitas SDM melalui Gamification sebagai pemantik untuk mendorong generasi muda masuk ke sektor pertanian dan teknologi.

Target luaran yang diharapkan untuk setiap tahunnya, paling sedikit berupa:

- a. Mengikuti konferensi nasional/internasional
- b. Mengikuti lomba ilmiah tingkat nasional/internasional.
- c. Mendapatkan hibah penelitian/PKM dari pihak ketiga.
- d. Publikasi hasil riset/PKM dalam jurnal terakreditasi internasional/nasional.
- e. Hak Kekayaan Intelektual (Paten dan Hak Cipta).
- f. Keterlibatan mahasiswa dalam setiap kegiatan pusat studi.

Rincian Roadmap PSKD:

Tahun	Tema riset	Fokus kegiatan riset	Kerja sama sesuai irisan kegiatan riset
1	Pemetaan Dasar & Literasi	Ketahanan pangan: memetakan kondisi pangan komunitas. QRIS: memetakan adopsi transaksi digital petani/UMKM. SDM: Gamification untuk meningkatkan literasi pangan, keuangan, dan digital melalui metode interaktif.	1. Survey terpadu petani (pangan + QRIS + literasi digital). 2. Platform edukasi gamified untuk literasi keuangan & pangan dasar. 3. Pemodelan data dasar komunitas sebagai baseline untuk 5 tahun.
2	Produktivitas & Digitalisasi	Ketahanan pangan: fokus pada produktivitas mandiri. QRIS: mempercepat digitalisasi rantai pasok. SDM: Gamification untuk meningkatkan kompetensi petani melalui training berbasis game.	1. Pengembangan modul gamification untuk pelatihan peningkatan produktivitas tani. 2. Digitalisasi pencatatan hasil panen & transaksi menggunakan QRIS. 3. Aplikasi gamified untuk memotivasi petani mengadopsi teknologi baru.
3	Integrasi Data, Smart System & Smart Farming	Ketahanan pangan: membangun sistem pangan cerdas (smart food system). QRIS: integrasi QRIS dengan agritech & smart farming. SDM: Gamification untuk meningkatkan skill digital petani (Skill Capital).	1. Sistem terpadu: Smart Farming + QRIS + Gamification 2. Dashboard integrasi data harga, panen, transaksi QRIS, dan distribusi pangan. 3. Pelatihan petani dengan simulasi farming gamified.
4	Inovasi Sosial, Ekonomi Hijau, dan Pemberdayaan	Ketahanan pangan: menyatukan usaha desa & kota melalui ekonomi hijau. QRIS: membantu mitigasi risiko pendapatan & akses permodalan. SDM: Gamification untuk mendorong SDM produktif dan inovatif (Entrepreneurial Capital).	1. Program inkubasi agripreneur berbasis gamification dan QRIS. 2. Marketplace hijau desa-kota dengan QRIS dan sistem reward gamified. 3. Skema insentif berkelanjutan: Petani menerapkan pertanian ramah lingkungan untuk ditukar bahan baku/insentif QRIS. 4. Gamification untuk mengurangi food waste di kota & meningkatkan konsumsi pangan lokal.

5	Sistem Ketahanan Pangan Nasional & Future Human Capital	<p>Ketahanan pangan: membentuk model nasional & integrasi antarwilayah.</p> <p>QRIS: menjadi alat pemberdayaan petani secara berkelanjutan.</p> <p>SDM: Gamification untuk mempersiapkan SDM masa depan (Future Human Capital).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. National Digital Food Ecosystem: Menggabungkan data QRIS, produksi pangan, distribusi, harga pasar, perilaku konsumsi. 2. Super App Ketahanan Pangan Nasional: Pembayaran QRIS, Monitoring stok & harga, Pelatihan gamified, Sistem reward & insurance, Logistik & marketplace 3. Sertifikasi Kompetensi Digital Petani (Gamified Certification) untuk menyiapkan SDM siap menghadapi masa depan pertanian modern. 4. Model kebijakan nasional untuk QRIS dalam ketahanan pangan.
---	---	---	---

8. Program dan Kegiatan Utama

Program	Kegiatan Utama
Ketahanan pangan	<p>Tahun 1: Riset sebagai dasar dan pemetaan sistem pangan berbasis komunitas.</p> <p>Tahun 2: Riset produktivitas pertanian secara mandiri dan inovasi mandiri.</p> <p>Tahun 3: Riset penguatan rantai pasok, integrasi data, dan sistem pangan cerdas</p> <p>Tahun 4: Riset inovasi sosial, ekonomi hijau, & kolaborasi pemberdayaan hasil pertanian antara masyarakat pedesaan dan perkotaan.</p> <p>Tahun 5: Riset untuk sistem ketahanan pangan nasional & integrasi pangan antar-wilayah.</p>
Riset pemanfaatan QRIS untuk ketahanan pangan dan optimalisasi ekonomi pedesaan.	<p>Tahun 1: Analisis adopsi QRIS oleh petani dan UMKM pertanian.</p> <p>Tahun 2: Peran QRIS dalam digitalisasi rantai pasok pertanian.</p> <p>Tahun 3: Integrasi QRIS dengan agritech dan smart farming untuk menciptakan lumbung pangan.</p> <p>Tahun 4: Pemanfaatan QRIS dalam mengatasi risiko ketidakpastian usaha pertanian.</p> <p>Tahun 5: QRIS untuk ketahanan pangan nasional dan pemberdayaan petani secara berkelanjutan.</p>
Riset untuk meningkatkan kapasitas SDM berbasis Gamification	<p>Tahun 1: Riset dan hilirisasi gamification untuk SDM yang lebih cerdas (Cognitive Capital)</p> <p>Tahun 2: Riset dan hilirisasi gamification untuk SDM yang berkarakter (Character Capital)</p>

	<p>Tahun 3: Riset dan hilirisasi gamification untuk SDM yang terampil dan adaptif (Skill Capital)</p> <p>Tahun 4: Riset dan hilirisasi gamification untuk SDM yang produktif dan inovatif (Entrepreneurial Capital)</p> <p>Tahun 5: Riset dan hilirisasi gamification untuk SDM yang siap menghadapi masa depan (Future Human Capital)</p>
--	--

9. Kerja sama dan kolaborasi

Program	Tahun	Kerja sama sesuai irisan kegiatan riset	Mitra untuk kerja sama potensial
1. Ketahanan Pangan, 2. QRIS untuk Ekonomi Pedesaan, 3. Peningkatan kapasitas SDM melalui Gamification	1	1. Survey terpadu petani (pangan + QRIS + literasi digital). 2. Platform edukasi gamified untuk literasi keuangan & pangan dasar. 3. Pemodelan data dasar komunitas sebagai baseline untuk 5 tahun.	1. Pemerintah pusat & daerah 2. Bank Indonesia (QRIS) 3. BUMN/BUMD/BUMDES 4. Startup agritech 5. Lembaga riset pangan 6. Universitas & sekolah kejuruan 7. Komunitas petani 8. UMKM pangan 9. NGO ekonomi hijau & ketahanan pangan
	2	1. Pengembangan modul gamification untuk pelatihan peningkatan produktivitas tani. 2. Digitalisasi pencatatan hasil panen & transaksi menggunakan QRIS. 3. Aplikasi gamified untuk memotivasi petani mengadopsi teknologi baru.	
	3	1. Sistem terpadu: Smart Farming + QRIS + Gamification 2. Dashboard integrasi data harga, panen, transaksi QRIS, dan distribusi pangan. 3. Pelatihan petani dengan simulasi farming gamified.	
	4	1. Program inkubasi agripreneur berbasis gamification dan QRIS. 2. Marketplace hijau desa-kota dengan QRIS dan sistem reward gamified. 3. Skema insentif berkelanjutan: Petani menerapkan pertanian ramah lingkungan untuk ditukar bahan baku/insentif QRIS. 4. Gamification untuk mengurangi food waste di kota & meningkatkan konsumsi pangan lokal.	

	5	<ol style="list-style-type: none"> 1. National Digital Food Ecosystem: Menggabungkan data QRIS, produksi pangan, distribusi, harga pasar, perilaku konsumsi. 2. Super App Ketahanan Pangan Nasional: Pembayaran QRIS, Monitoring stok & harga, Pelatihan gamified, Sistem reward & insurance, Logistik & marketplace 3. Sertifikasi Kompetensi Digital Petani (Gamified Certification) untuk menyiapkan SDM siap menghadapi masa depan pertanian modern. 4. Model kebijakan nasional untuk QRIS dalam ketahanan pangan. 	
--	---	---	--

10. Publikasi dan produk riset

[Sedang dalam proses penerbitan dalam bentuk jurnal dan prosiding]

- a. <https://www.budiluhur.ac.id/universitas-budi-luhur-raih-prestasi-di-konferensi-internasional-icar-2025-kuala-lumpur/>
- b. <https://www.budiluhur.ac.id/universitas-budi-luhur-raih-prestasi-di-konferensi-internasional-icar-2025-kuala-lumpur-2/>
- c. <https://riset.budiluhur.ac.id/2025/10/07/universitas-budi-luhur-raih-penghargaan-internasional-pada-icar-2025-kuala-lumpur/>
- d. <https://www.instagram.com/p/DPnMfXQgSt1/>
- e. <https://riset.budiluhur.ac.id/category/internasioonal-conference/>
- f. <https://www.youtube.com/watch?v=ngIBL2kdXBU>
- g. <https://edukasi.sindonews.com/read/1623681/211/dosen-universitas-budi-luhur-edukasi-warga-olah-limbah-rumah-tangga-1758553791>

11. Galeri Kegiatan



12. Kontak dan informasi

Deden Kurniawan (deden.kurniawan@budiluhur.ac.id)

13. Tautan terkait [Belum ada]