Jurnal
Bina Lestari

E-ISSN :
Volume 1 No 2, 2025
Publikasi Desember 2025

Workshop Futurepreneurship: Ide-Inovasi Startup untuk Generasi Z Siswa SMK Hafshawaty ZainuL Hasan

Ummi Latifah
Universitas Hafsahwaty Zainul Hasan; E-mail : Ugtlatifah@gmail.com
Sri Nurhasana
Universitas Hafsahwaty Zainul Hasan; E-mail : srinurhasana2727@gmail.com

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi kewirausahaan digital dan kemampuan pengembangan ide startup pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Hafshawaty Zainul Hasan. Program dilaksanakan melalui Workshop Futurepreneurship dengan pendekatan Design Thinking dan Peer Group Discussion selama enam bulan. Peserta berjumlah 25 siswa kelas XI yang memiliki minat pada bisnis digital. Metode evaluasi menggunakan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep ide bisnis, identifikasi peluang usaha, dan pemahaman startup digital. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata pengetahuan siswa dari 58,4% menjadi 82,7% atau meningkat sebesar 24,3 poin. Selain peningkatan kognitif, kegiatan ini juga berdampak pada peningkatan kepercayaan diri, kreativitas, serta kemampuan kerja sama tim siswa. Program ini membuktikan bahwa pelatihan kewirausahaan digital berbasis pengalaman efektif dalam menumbuhkan karakter dan kompetensi futurepreneur pada generasi Z di lingkungan SMK.

Kata Kunci: kewirausahaan digital, startup, design thinking, siswa SMK, pengabdian masyarakat

PENDAHULUAN

Indonesia menunjukkan perkembangan yang sangat pesat dalam ekosistem startup digital. Berdasarkan data yang dilaporkan oleh Kompas.com, Indonesia menempati peringkat keenam dunia dengan jumlah startup terbanyak, yaitu mencapai 2.566 perusahaan rintisan pada awal tahun 2024, sekaligus menjadi negara dengan jumlah startup tertinggi di kawasan Asia Tenggara dan kedua terbanyak di Asia setelah India (Kompas.com, 2024). Tingginya pertumbuhan startup di Indonesia didukung oleh jumlah penduduk yang besar, meningkatnya adopsi teknologi digital, serta dukungan pemerintah melalui berbagai program pengembangan ekonomi digital (Kompas.com, 2024).

Dukungan pemerintah terhadap pengembangan startup digital diwujudkan melalui berbagai inisiatif, seperti Gerakan 1000 Startup yang mencakup kegiatan ignition, workshop, hacksprint, bootcamp, hingga incubation, serta program Nexticorn yang bertujuan mempertemukan startup dengan investor melalui forum berskala nasional dan internasional

Copyright © 2025 Jurnnal Bina Lestari
This is an open access article which permits unlimited use, distribution and reproduction in any medium so long as the original work is properly cited

(Herdiansyah & Tricahyono, 2019). Program-program tersebut menunjukkan komitmen pemerintah dalam membangun ekosistem kewirausahaan digital yang berkelanjutan dan mendorong lahirnya inovasi berbasis teknologi.

Sebagian besar model bisnis dan ide startup yang dilakukan beragam, namun ada pula yang meniru dengan yang sudah terbukti berhasil di pasar, dan ada pula yang membangun ide bisnisnya dari permasalahan yang terjadi di sekitar (Primadhyta, 2022). Dengan pendekatan yang terfokus pada pengembangan keterampilan kewirausahaan digital, pendampingan intensif, dan pelatihan berbasis kasus, para siswa dapat dilatih untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat utama dalam menciptakan solusi bisnis inovatif. Selain itu, pembinaan ini akan membantu siswa memahami pentingnya manajemen organisasi, membangun jejaring, dan menanamkan jiwa Entrepreneu ship untuk mendukung pertumbuhan ide bisnis yang berkelanjutan. (Lutfina et al., 2022).

Dari sisi kesiapan masyarakat dalam mengadopsi teknologi digital, data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia menunjukkan bahwa generasi muda memiliki kontribusi dominan dalam penggunaan internet di Indonesia. Gen Z menjadi kelompok usia dengan kontribusi akses internet tertinggi sebesar 34,4 persen, diikuti oleh generasi Milenial sebesar 30,62 persen dan Gen X sebesar 18,98 persen (APJII, 2024). Dari sisi tingkat penetrasi, generasi Milenial mencatat angka tertinggi sebesar 93,17 persen, disusul Gen Z sebesar 87,02 persen dan Gen X sebesar 83,69 persen, yang menunjukkan tingginya tingkat keterpaparan teknologi digital pada kelompok usia produktif (APJII, 2024).

Selain itu, laporan APJII juga menunjukkan bahwa tingkat penetrasi internet di wilayah urban mencapai 82,2 persen, lebih tinggi dibandingkan wilayah rural yang sebesar 74 persen. Dari sisi gender, penetrasi pengguna internet laki-laki tercatat sebesar 87,6 persen, sedikit lebih tinggi dibandingkan perempuan sebesar 85,5 persen (APJII, 2024). Data tersebut mengindikasikan bahwa akses internet telah menjangkau berbagai lapisan masyarakat, termasuk pelajar Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), baik di wilayah perkotaan maupun perdesaan (APJII, 2024).

Dalam konteks pendidikan vokasi, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang siap kerja dan memiliki keterampilan teknis sesuai kebutuhan industri. SMK Hafshawaty Zainul Hasan memiliki potensi besar dalam pengembangan kewirausahaan digital, mengingat sebagian besar siswanya telah memiliki akses internet yang memadai serta ketertarikan terhadap teknologi digital. Namun, potensi tersebut belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal untuk pengembangan ide bisnis digital dan start-up berbasis teknologi.

Meskipun siswa memiliki akses dan minat yang tinggi terhadap teknologi digital, pemanfaatannya masih terbatas pada fungsi komunikasi dan hiburan, belum diarahkan pada penciptaan nilai ekonomi. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan kewirausahaan digital yang terstruktur agar siswa mampu mengidentifikasi kebutuhan pasar, mengembangkan ide bisnis berbasis teknologi, serta membangun kepercayaan diri dalam merintis usaha start-up digital.

Mitra kegiatan pengabdian ini, yaitu SMK Hafshawaty Zainul Hasan, menghadapi sejumlah kendala dalam pengembangan kewirausahaan digital bagi siswanya. Meskipun siswa telah dibekali keterampilan teknis sesuai dengan bidang keahlian masing-masing, keterampilan tersebut belum terintegrasi dengan pemahaman kewirausahaan digital yang memadai, sehingga siswa kesulitan mengonversi kompetensi teknis menjadi ide bisnis berbasis teknologi (APJII, 2024).

Permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya pemahaman siswa dalam mengidentifikasi peluang bisnis dan kebutuhan pasar yang dapat dijadikan dasar pengembangan start-up. Kurikulum sekolah masih lebih menekankan pada keterampilan teknis dibandingkan penguatan aspek inovasi dan kewirausahaan digital, sehingga siswa belum terbiasa melakukan analisis masalah dan peluang usaha di lingkungan sekitarnya. Selain itu, keterbatasan pendampingan praktik kewirausahaan dan minimnya pengalaman dalam merancang serta mengelola ide bisnis berdampak pada rendahnya motivasi dan kepercayaan diri siswa untuk memulai usaha. Siswa juga belum memiliki pemahaman yang memadai terkait perancangan model bisnis dan strategi pemasaran digital, yang menjadi elemen penting dalam pengembangan start-up berbasis teknologi.

METODE

Metode pelaksanaan program pengabdian ini dirancang secara bertahap dan sistematis untuk mencapai tujuan serta target luaran yang telah ditetapkan. Pendekatan yang digunakan menekankan pada pembelajaran partisipatif, praktik langsung, serta pendampingan berkelanjutan agar siswa mampu memahami dan mengaplikasikan proses pengembangan ide bisnis start-up berbasis digital secara komprehensif.

a. Tahap Persiapan dan Sosialisasi Program

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama pihak SMK Hafshawaty Zainul Hasan untuk menyampaikan tujuan, manfaat, serta alur pelaksanaan program. Koordinasi ini bertujuan menyelaraskan kebutuhan mitra dengan rancangan kegiatan serta memastikan dukungan kelembagaan selama program berlangsung. Selanjutnya, tim pelaksana menyusun modul pelatihan dan bahan ajar yang mencakup konsep dasar kewirausahaan digital, identifikasi peluang bisnis, pengembangan ide bisnis, serta pengenalan pemasaran digital yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SMK.

Kegiatan persiapan juga mencakup sosialisasi kepada siswa peserta mengenai jadwal kegiatan, tujuan program, serta luaran yang diharapkan dari setiap tahapan pelaksanaan. Sosialisasi ini bertujuan meningkatkan pemahaman awal dan kesiapan siswa dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan secara optimal.

b. Tahap Pelaksanaan Program

Tahap pelaksanaan merupakan inti kegiatan pengabdian yang berfokus pada peningkatan kapasitas siswa dalam mengembangkan ide bisnis start-up berbasis teknologi digital. Kegiatan diawali dengan workshop identifikasi peluang dan pengembangan ide bisnis. Pada tahap ini, siswa dibimbing untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pasar di lingkungan sekitar yang berpotensi dikembangkan menjadi peluang usaha. Pendekatan design thinking digunakan untuk melatih pola pikir kreatif dan solutif siswa dalam melihat masalah sebagai peluang bisnis, sekaligus memahami dasar pemetaan peluang pasar dan penciptaan nilai.

Tahap berikutnya adalah pendampingan pengembangan rencana bisnis. Siswa dibimbing secara intensif dalam menyusun rencana bisnis sederhana yang mencakup analisis pasar, penentuan target konsumen, strategi pemasaran, serta perumusan model bisnis yang sesuai dengan ide start-up yang dikembangkan. Setiap kelompok mendapatkan sesi konsultasi langsung dengan mentor untuk memperoleh masukan terkait kelayakan ide dan potensi pengembangan bisnis secara berkelanjutan.

Selanjutnya, siswa mengikuti pelatihan pemasaran digital dan branding yang bertujuan meningkatkan pemahaman mengenai strategi promosi bisnis di era digital. Materi pelatihan meliputi pemanfaatan media sosial, pengenalan search engine optimization (SEO), serta pengelolaan identitas merek secara daring agar siswa mampu mempromosikan ide bisnis mereka secara efektif melalui platform digital (APJII, 2024).

c. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan program. Evaluasi mencakup kemampuan identifikasi peluang bisnis, penyusunan rencana bisnis, pemahaman pemasaran digital, serta peningkatan kepercayaan diri siswa dalam mempresentasikan ide bisnis start-up. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk menilai efektivitas program pengabdian yang telah dilaksanakan.

Sebagai tindak lanjut, siswa yang menunjukkan potensi dan komitmen tinggi dalam pengembangan ide bisnis akan direkomendasikan untuk mengikuti program inkubasi atau diarahkan untuk berkolaborasi dengan inkubator start-up lokal. Melalui metode pelaksanaan ini, diharapkan siswa SMK Hafshawaty Zainul Hasan memperoleh pengalaman praktis dan pemahaman yang utuh dalam membangun ide bisnis start-up berbasis digital secara berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) melalui kegiatan Workshop Futurepreneurship: Ide Inovasi Startup untuk Generasi Z di SMK Hafshawaty Zainul Hasan memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman, keterampilan, dan sikap kewirausahaan digital siswa. Program ini diikuti oleh 25 siswa kelas XI yang memiliki minat terhadap pengembangan bisnis berbasis teknologi digital. Selama pelaksanaan kegiatan, siswa memperoleh pembekalan mengenai konsep dasar startup digital, teknik identifikasi peluang usaha, pengembangan ide bisnis, serta strategi pemasaran digital. Proses pembelajaran dilakukan secara interaktif melalui diskusi kelompok, simulasi, dan presentasi ide bisnis. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa mampu berpartisipasi aktif dan menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengaitkan permasalahan di lingkungan sekitar dengan peluang usaha berbasis digital.

Selain peningkatan pengetahuan, kegiatan ini juga berdampak pada peningkatan keterampilan praktis siswa, khususnya dalam menyusun ide bisnis sederhana, merancang model usaha awal, serta mempresentasikan gagasan bisnis secara sistematis. Siswa juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri, kemampuan bekerja sama dalam tim, dan keberanian dalam menyampaikan pendapat selama sesi diskusi dan presentasi.

Untuk mengukur efektivitas kegiatan, dilakukan evaluasi melalui pre-test dan post-test yang mencakup aspek pemahaman konsep ide bisnis, kemampuan mengidentifikasi peluang usaha, dan pemahaman tentang startup digital. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan setelah siswa mengikuti seluruh rangkaian kegiatan workshop

Tabel 1 Kondisi Awal Pemahaman Siswa Sebelum Program

Aspek Penilaian	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Memahami konsep ide bisnis	10	40,0
Mampu mengidentifikasi peluang usaha	8	32,0
Mengenal konsep startup digital	7	28,0
Rata-rata Pemahaman Akhir	25	**58,4**

Sumber : Data PKM, 2025

Tabel 1 menunjukkan bahwa sebelum pelaksanaan program, tingkat pemahaman siswa terhadap kewirausahaan digital masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa belum memahami secara menyeluruh konsep ide bisnis dan peluang usaha berbasis teknologi. Setelah seluruh rangkaian workshop dan pendampingan dilaksanakan, dilakukan evaluasi akhir untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa.

Tabel 2 Pemahaman Siswa Setelah Program

Aspek Penilaian	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Memahami konsep ide bisnis	23	92,0
Mampu mengidentifikasi peluang usaha	22	88,0
Mengenal konsep startup digital	21	84,0
Rata-rata Pemahaman Akhir	25	**82,7**

Sumber : Data PKM, 2025

Berdasarkan Tabel 2, terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa pada seluruh aspek yang dievaluasi. Rata-rata pemahaman siswa meningkat dari 58,4% menjadi 82,7%, yang menunjukkan bahwa program pengabdian ini efektif dalam meningkatkan literasi kewirausahaan digital siswa SMK Hafshawaty Zainul Hasan. Selain hasil kuantitatif, secara kualitatif siswa juga mampu menghasilkan rancangan ide bisnis digital sederhana dan mempresentasikannya di hadapan peserta lain. Hal ini menunjukkan bahwa program tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga memberikan pengalaman praktis dalam proses awal pengembangan ide bisnis start-up berbasis digital.

Pembahasan

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) melalui kegiatan Workshop Futurepreneurship: Ide Inovasi Startup untuk Generasi Z dirancang untuk menjawab kebutuhan peningkatan kapasitas siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam memahami dan menerapkan konsep kewirausahaan digital. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan melalui pre-test dan post-test terhadap 25 siswa SMK Hafshawaty Zainul Hasan, ditemukan adanya peningkatan yang signifikan pada aspek pengetahuan dan pemahaman siswa terkait bisnis digital dan startup. Rata-rata tingkat pengetahuan siswa meningkat dari 58,4% sebelum pelatihan menjadi 82,7% setelah pelatihan. Peningkatan sebesar 24,3 poin ini menunjukkan efektivitas program dalam mendorong transformasi pola pikir siswa dari sekadar pengguna teknologi menjadi individu yang mampu menciptakan nilai melalui inovasi bisnis digital.

Keberhasilan program ini secara teoritis dapat dijelaskan melalui pendekatan experiential learning yang menekankan proses pembelajaran berbasis pengalaman langsung (Kolb, 1984).

Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk melalui siklus pembelajaran yang meliputi pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif. Dalam pelaksanaannya, pendekatan tersebut diintegrasikan melalui metode design thinking dan peer group discussion, yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, reflektif, dan kolaboratif dalam proses pengembangan ide bisnis. Metode design thinking menekankan tahapan empati terhadap pengguna, pendefinisian masalah, pengembangan ide, pembuatan prototipe, serta pengujian solusi, sehingga sangat relevan untuk melatih siswa berpikir sistematis dan inovatif dalam merancang ide bisnis berbasis teknologi.

Hasil evaluasi awal sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman yang memadai terkait kewirausahaan digital. Hanya 40% siswa yang memahami konsep ide bisnis, 32% mampu mengidentifikasi peluang pasar, dan 28% mengenal konsep startup digital. Temuan ini sejalan dengan laporan World Bank yang menyatakan bahwa salah satu tantangan utama pendidikan vokasi di Indonesia adalah rendahnya integrasi kurikulum kewirausahaan berbasis teknologi, sehingga lulusan SMK cenderung unggul pada keterampilan teknis namun kurang memiliki orientasi kewirausahaan yang adaptif terhadap perkembangan ekonomi digital (Bank, 2020).

Setelah pelaksanaan workshop, terjadi peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek yang dievaluasi sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4.2. Pemahaman siswa terhadap konsep ide bisnis meningkat menjadi 92%, kemampuan mengidentifikasi peluang usaha mencapai 88%, dan pengenalan terhadap startup digital meningkat menjadi 84%. Capaian ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis kolaboratif dan studi kasus nyata mampu menciptakan proses pembelajaran yang partisipatif, kontekstual, dan berdampak. Selain peningkatan kognitif, siswa juga menunjukkan perkembangan pada aspek afektif dan psikomotor, seperti peningkatan kepercayaan diri dalam menyampaikan ide, kemampuan bekerja dalam tim, serta keterampilan berpikir kritis dalam memetakan permasalahan dan merancang solusi berbasis teknologi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Lutfina et al. yang menyatakan bahwa pelatihan kewirausahaan digital dapat meningkatkan literasi bisnis, motivasi berwirausaha, serta kreativitas siswa SMK secara signifikan (Lutfina et al., 2022). Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis peer learning turut mempercepat proses pemahaman siswa karena mereka belajar secara horizontal melalui interaksi aktif dengan teman sebaya yang memiliki tingkat pemahaman relatif setara, sebagaimana dikemukakan dalam teori konstruktivisme sosial (Vygotsky, 1978).

Keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini juga didukung oleh beberapa faktor pendukung utama, antara lain desain pelatihan yang kontekstual dan aplikatif sesuai dengan karakteristik Generasi Z sebagai digital native yang menyukai pendekatan visual, interaktif, dan berbasis simulasi. Dukungan aktif dari guru pendamping dan manajemen sekolah turut berperan penting dalam menyediakan fasilitas, pengaturan waktu, serta motivasi bagi siswa agar dapat terlibat secara optimal selama kegiatan berlangsung. Selain itu, pemanfaatan teknologi secara langsung dalam proses pembelajaran, seperti simulasi bisnis digital, penggunaan media sosial, dan pembuatan konten branding, memberikan pengalaman belajar yang autentik dan relevan dengan dunia usaha digital.

Meskipun demikian, pelaksanaan program ini masih menghadapi beberapa kendala teknis, antara lain keterbatasan perangkat digital yang dimiliki siswa, keterbatasan bandwidth internet, serta waktu pelaksanaan yang beririsan dengan kegiatan akademik sekolah. Kendala tersebut menjadi catatan penting untuk perbaikan program ke depan, meskipun pada praktiknya dapat

diminimalkan melalui strategi pengelompokan siswa, penggunaan media pembelajaran yang ringan, serta penguatan koordinasi dengan pihak sekolah. Secara keseluruhan, program pengabdian ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan kewirausahaan digital siswa, tetapi juga berkontribusi dalam menumbuhkan karakter wirausaha digital yang mencakup kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah nyata, serta pengambilan keputusan berbasis data. Kompetensi tersebut merupakan keterampilan kunci yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan Revolusi Industri 4.0 dan ekonomi digital. Oleh karena itu, model pelatihan ini layak untuk direplikasi dan dikembangkan di sekolah-sekolah lain dengan penyesuaian konteks lokal, serta ditindaklanjuti ke tahap inkubasi bisnis agar ide-ide yang dihasilkan dapat diwujudkan menjadi prototipe usaha yang berkelanjutan.

PENUTUP

Simpulan

Program Workshop Futurepreneurship: Ide Inovasi Startup untuk Generasi Z sebagai bagian dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) terbukti efektif dalam meningkatkan literasi kewirausahaan digital siswa SMK Hafshawaty Zainul Hasan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pemahaman siswa terhadap konsep bisnis digital dan startup, yang tercermin dari kenaikan nilai rata-rata pengetahuan dari 58,4% sebelum kegiatan menjadi 82,7% setelah kegiatan. Capaian ini menunjukkan bahwa program mampu menjembatani kesenjangan antara keterampilan teknis siswa SMK dengan kebutuhan kompetensi kewirausahaan digital di era transformasi teknologi.

Penerapan pendekatan experiential learning melalui metode design thinking dan peer group discussion berkontribusi dalam mendorong pola pikir kreatif, inovatif, dan aplikatif pada siswa. Selain peningkatan aspek kognitif, program ini juga berdampak positif terhadap penguatan soft skills, seperti kemampuan kerja sama tim, komunikasi, dan kepercayaan diri dalam menyampaikan ide bisnis. Dengan demikian, model pelatihan kewirausahaan digital ini layak direplikasi dan dikembangkan lebih lanjut pada institusi pendidikan vokasi lain dengan penyesuaian konteks lokal serta diarahkan ke tahap lanjutan seperti inkubasi bisnis.

Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat ditindaklanjuti untuk memperluas dan memperkuat dampak program pengabdian ini. Bagi pihak SMK Hafshawaty Zainul Hasan, disarankan untuk mengembangkan kurikulum pendukung atau muatan lokal yang terintegrasi dengan kewirausahaan digital, serta membentuk kegiatan ekstrakurikuler atau klub kewirausahaan digital guna membina minat dan kompetensi siswa secara berkelanjutan.

Bagi siswa peserta workshop, diharapkan dapat melanjutkan pengembangan ide bisnis yang telah dirancang ke tahap berikutnya, seperti pembuatan prototipe, validasi pasar, dan uji coba skala kecil. Partisipasi dalam komunitas wirausaha muda juga perlu didorong agar siswa memperoleh pengalaman praktis, jejaring, serta wawasan industri yang lebih luas. Bagi perguruan tinggi, khususnya Universitas Hafshawaty Zainul Hasan, program ini direkomendasikan untuk direplikasi di sekolah mitra lain dengan penyesuaian konteks lokal. Selain itu, pengembangan program lanjutan seperti business clinic, inkubasi mini, serta kolaborasi lintas program studi perlu dilakukan untuk mendukung realisasi ide bisnis siswa secara lebih komprehensif. Bagi pemerintah

daerah dan dunia usaha, dukungan dalam bentuk pelatihan lanjutan, penyediaan fasilitas TIK, pendanaan awal, serta keterlibatan sebagai mentor atau mitra industri sangat diperlukan untuk memperkuat ekosistem kewirausahaan digital di tingkat pendidikan vokasi.

Adapun bagi pengabdi selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan model pelatihan berbasis platform daring agar pelaksanaan kegiatan lebih fleksibel dan menjangkau peserta yang lebih luas, serta melakukan kajian lanjutan terkait dampak jangka panjang pelatihan terhadap keberlanjutan ide bisnis dan minat berwirausaha siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2024). Laporan Survei Penetrasi dan Profil Pengguna Internet di Indonesia. APJII.

Bank, W. (2020). Improving Vocational Education in Indonesia.

Brown, T. (2009). Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society. Harvard Business Press.

Gusti, R. (2017). Transformasi Bisnis Digital: Studi Gerhard Herz tentang Startup. Citra Pustaka Digital.

Herdiansyah, H., & Tricahyono, F. (2019). Peluang dan Tantangan Gerakan 1000 Startup di Indonesia. Pustaka Digital.

Kolb, D. A. (1984). Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. Prentice Hall.

Kompas.com. (2024). Indonesia Menjadi Negara dengan Pertumbuhan Startup Tertinggi di Asia Tenggara.

Lutfina, H., Nugroho, W., & Honggo, T. (2022). Pentingnya Manajemen dan Kewirausahaan dalam Startup Digital. Graha Ilmu.

Primadhyta, S. (2022). Tren Sektor Bisnis Startup di Indonesia. Media Ekonomi Digital. Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.