

Peningkatan *Entrepreneurship Skills* Anak-Anak Panti Asuhan Kyai Ageng Semarang Melalui Pelatihan *Basic Technopreneurship*

Suhita Whini Setyahuni^{1*}, Fakhmi Zakaria², Mochammad Eric Suryakencana Wibowo³, Pradana Jati Kusuma⁴, Haunan Damar⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Dian Nuswantoro, Indonesia

e-mail: ^{1*}whinihita@dsn.dinus.ac.id, ²fakhmi@dsn.dinus.ac.id,
³ericasurya@dsn.dinus.ac.id, ⁴pradana.kusuma@dsn.dinus.ac.id,
⁵haunan.damar@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Era revolusi industri 4.0 telah membawa perubahan pada berbagai aspek kehidupan, terutama pada proses bisnis. Arus informasi yang cepat dan digitalisasi proses bisnis menuntut penguasaan teknologi guna mendukung percepatan transformasi model bisnis berbasis digital. Generasi milenial Indonesia membutuhkan peningkatan kompetensi dan *digital literacy* untuk dapat bersaing di kancah global. Keterampilan berwirausaha merupakan bekal yang dibutuhkan bagi generasi muda untuk menghadapi persaingan dunia kerja. Anak-anak Panti Asuhan Kyai Ageng yang merupakan generasi muda Indonesia, menghadapi kendala keterampilan wirausaha dan penguasaan teknologi yang masih rendah. Pelatihan *basic technopreneurship* bertujuan untuk meningkatkan *softskills* generasi muda dan kemampuan *critical thinking* dalam berwirausaha. Pelatihan *basic technopreneurship* ini memberikan kontribusi pada peningkatan pemahaman dan kemampuan anak-anak dalam menyusun model bisnis berbasis digital.

Kata Kunci: *digital economy, critical thinking, technopreneurship*

Abstract

Industrial revolution 4.0 era has brought changes to various aspects of life, especially in business processes. The fast flow of information and digitalization of business processes requires mastery of technology to support the accelerated transformation of digital-based business models. Indonesia's millennial generation needs increased competency and digital literacy to be able to compete globally. Entrepreneurial skills are the important competency needed by the younger generation to face the competition in the world of work. The children of the Kyai Ageng Orphanage, who are part of Indonesia's younger generation, face constraints in entrepreneurial skills and mastery of technology which are still low. Basic technopreneurship training aims to improve the young generation's soft skills and critical thinking skills in entrepreneurship. This basic technopreneurship training contributes to increasing children's understanding and ability to develop digital-based business models.

Keywords: *digital economy, critical thinking, technopreneurship*



Pendahuluan

Era revolusi industri 4.0 memberikan tantangan tersendiri bagi masyarakat di seluruh dunia. Revolusi industri 4.0 ditandai dengan digitalisasi di berbagai lini, penggunaan *artificial intelligence* (AI), dan penggunaan *big data* untuk meningkatkan produktivitas manusia (Akbar et al., 2020). Penggunaan teknologi di berbagai bidang telah membawa pengaruh dan perubahan besar pada perekonomian, termasuk pada aspek kewirausahaan (Chalmers et al., 2020). Salah satu aspek dalam kewirausahaan yang mengalami perubahan di era digital adalah penggunaan system automasi yang tidak membutuhkan usaha dan input dari manusia (Bui & Le, 2023). Perubahan besar pada proses bisnis di era revolusi industri 4.0 yang berbasis teknologi informasi, mendinging perubahan kapabilitas manusia sebagai pelaku bisnis untuk dapat mengoperasikan alat-alat teknologi (Bag et al., 2021).

Technopreneurship skills merupakan kemampuan untuk berwirausaha yang diakselerasikan dengan penguasaan teknologi untuk menunjang efisiensi dan meningkatkan percepatan implementasi digital dalam proses bisnis (Almahry et al., 2018). Kombinasi antara kemampuan strategi, manajemen, dan penggunaan teknologi dalam proses bisnis menghasilkan bidang keahlian baru bernama *technopreneurship* yang dapat mempercepat adaptasi bentuk bisnis di era revolusi industri 4.0 (Bag et al., 2021). Implementasi *artificial intelligence* dan *internet of things* dalam bidang produksi merubah DNA entitas bisnis dan memaksa para karyawan dan seluruh anggota organisasi untuk dapat bergerak cepat menyesuaikan diri. Inovasi dan *creative thinking* dibutuhkan oleh sumber daya manusia di era revolusi industri 4.0 (Erdisna et al., 2020).

Era digital menuntut perubahan dan inovasi yang cepat dalam proses bisnis. Perubahan ini menyebabkan perubahan perilaku masyarakat dan kemampuan SDM yang dibutuhkan oleh organisasi (Bui & Le, 2023). Sehingga, peningkatan kapabilitas SDM menjadi factor sukses kunci bagi entitas untuk dapat bersaing di era digital (El Chaarani et al., 2022). Dalam bidang bisnis, digitalisasi tidak hanya terjadi pada otomasi proses produksi dan manufaktur saja, melainkan juga pemanfaatan big data untuk arus informasi bisnis (Amore & Mastrogiorgio, 2022), proses digital marketing (Purba et al., 2021) yang bertujuan untuk optimalisasi penggunaan sumber daya dan meningkatkan nilai bisnis (Sun, 2018).

Pada aspek SDM, peningkatan kemampuan dan kapabilitas SDM merupakan prioritas pada era *soft-development* dalam rangka mempercepat implementasi teknologi pada proses bisnis (Dalenogare et al., 2018). SDM yang memahami perkembangan bisnis di era revolusi industri dan mampu menguasai teknologi dapat menjadi asset bagi entitas bisnis. Namun, pengembangan SDM bukan merupakan pekerjaan dalam jangka waktu pendek. Pengembangan SDM membutuhkan proses dengan progress bertahap yang tidak sebentar (Darwin et al., 2018). Sehingga, strategi yang tepat dibutuhkan untuk dapat meningkatkan kapabilitas SDM di era digitalisasi *industry*.

Era revolusi industri 4.0 selain mempunyai sisi positif meningkatkan efisiensi penggunaan sumber daya dan menurunkan biaya, di sisi lain menimbulkan dampak

negatif. Proses produksi dan system otomasi menggunakan robot berbasis *artificial intelligence* telah menutup peluang kerja pada bidang-bidang yang non-strategis dan bersifat pekerjaan rutin atau yang membutuhkan tenaga berat (Erdisna et al., 2020). Kondisi ini dapat menurunkan penyerapan tenaga kerja, terutama di Indonesia. Sehingga, dalam meningkatkan kemampuan SDM di Indonesia, dibutuhkan strategi khusus, terutama dalam pemanfaatan teknologi (Akinwale, 2020).

Penanganan SDM menjadi perhatian serius di era globalisasi ini. Tingkat pengangguran terbuka di Indonesia pada penduduk usia produktif mencapai 5,43% atau lebih dari 7 juta orang menganggur per Februari 2023 (Pakaya et al., 2023). Kondisi ini tidak dapat dibiarkan. Perubahan mindset untuk bekerja di Perusahaan pada generasi muda harus dirubah. Jiwa inovasi dan mindset wirausaha menjadi bekal bagi generasi muda untuk dapat menghadapi era perubahan digital menuju era revolusi industry 4.0. kemampuan wirausaha ini diukung dengan penguasaan teknologi dapat mendorong lahirnya generasi muda para *technopreneur* yang siap untuk menjadi agen perubahan yang membawa dampak baik bagi Indonesia (Gunawan, 2020).

Generasi milenial dengan semua keunikan dan kemampuan adaptasi yang cepat merupakan bekal yang dapat digunakan untuk menghadapi persaingan global. Namun, di kalangan generasi milenial, teknologi belum dimanfaatkan dengan maksimal untuk meningkatkan efisiensi bisnis. Teknologi bagi kalangan generasi milenial merupakan alat entertain yang belum dimanfaatkan untuk menghasilkan pendapatan (Krisnawati et al., 2021). Sementara itu, telah berkembang mindset pekerja dan karyawan mendominasi pola pikir para generasi milenial. Hal ini dapat mengancam stabilitas perekonomian negara Indonesia di tengah gempuran arus teknologi dan semakin sempitnya peluang kerja (Krisnawati et al., 2021).

Panti Asuhan Kyi Ageng mempunyai anak asuh sebanyak 30 anak usia sekolah. Usia rata-rata adalah 15 tahun. Generasi milenial pada Panti Asuhan Kyai Ageng ini merupakan aset yang dibutuhkan Bangsa Indonesia, terutama dalam menyambut era generasi emas 2045 mendatang (Gunawan, 2020). Profil lulusan anak asuh di Panti Asuhan Kyai Langgeng Sebagian besar adalah lulusan SMA yang kemudian tidak melanjutkan Pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi dan langsung bekerja dengan keterampilan yang belum memadai. Generasi milenial pada Panti Asuhan Kyai Langgeng ini mempunyai permasalahan terbatasnya akses teknologi dan keterbatasan kemampuan berwirausaha. Kemampuan berwirausaha penting untuk ditumbuhkan untuk meningkatkan kualitas hidup dan meningkatkan pendapatan para lulusan Panti Asuhan Kyai Langgeng. Sehingga, perlu peningkatan *entrepreneur mindset* dan pelatihan dasar kewirausahaan berbasis teknologi untuk menjadi solusi bagi permasalahan lulusan Panti Asuhan Kyai Langgeng yang masih belum mempunyai keterampilan *technopreneurship*.

Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan peningkatan *softskills* bagi anak-anak Panti Asuhan Kyai Ageng. Pentingnya mempunyai *mindset*

dan jiwa wirausaha, keterampilan manajerial dan penguasaan teknologi merupakan kompetensi yang dibutuhkan untuk dapat bersaing di globalisasi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pelatihan berbasis teknologi. Pendekatan pelatihan berbasis teknologi merupakan pelatihan yang diselenggarakan untuk mempraktikkan implementasi teknologi dalam kehidupan dan peserta dapat mensimulasikan penggunaan teknologi untuk memecahkan permasalahan, terutama dalam aspek bisnis (Bunyamin et al., 2021).

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan *Entrepreneurship skills*.

Tahapan Kegiatan	Agenda Kegiatan	Bentuk Kegiatan
Survei permasalahan	Menggali permasalahan mitra dan konsep pelatihan yang dibutuhkan	FGD bersama Tim Pengabdian FEB Udinus dan Pengurus Panti Asuhan Kyai Ageng
Pre-test peserta	Pemetaan kondisi awal mitra	Tim PKM FEB Udinus
Pelaksanaan Kegiatan	Sesi 1: Dasar kewirausahaan	Fakhmi Zakaria
	Sesi 2: strategi marketing di era digital	Pradana Jati Kusuma
	Sesi 3: <i>business idea generating</i> dan <i>business model canvas</i>	Suhita Whini Setyahuni
	Sesi 4: praktik <i>business idea generating</i>	Mochammad Eric
Evaluasi kegiatan	Pengisian kuesioner <i>post-test</i>	Suryakencana Wibowo
		Haunan Damar
		Tim PKM FEB Udinus

Sumber: Data diolah, 2023

Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 30 anak-anak Panti Asuhan Kyai Langgeng Semarang, yang rata-rata berusia 12-15 tahun. Sasaran peserta kegiatan ini adalah pelajar yang sudah duduk di bangku sekolah menengah agar dapat memberikan bekal bagi mereka berupa keterampilan wirausaha dan penguasaan teknologi. Kegiatan ini dibagi menjadi 4 tahapan. Tahapan pertama adalah survei permasalahan untuk memetakan permasalahan prioritas yang dihadapi oleh mitra. Survei dilakukan pada tanggal 25 Februari 2023. Tahapan kedua dilakukan *pretest* untuk memetakan kemampuan awal peserta pelatihan. *Pretest* dilakukan dengan mengisi kuesioner mengenai dasar kewirausahaan dan pemahaman mengenai penggunaan teknologi di bidang bisnis. Anak-anak Panti Asuhan Kyai Langgeng mengerjakan kuesioner *pre-test* setelah menerima pengarahan dari tim pengabdian FEB Udinus. Tahapan keempat dari rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah penyampaian materi pelatihan.

Kegiatan pelatihan *entrepreneurship skills* bagi anak-anak panti asuhan Kyai Ageng Semarang diadakan pada tanggal 26 Februari 2023. Kegiatan ini dilaksanakan di Panti Asuhan Kyai Ageng Semarang, Jalan Purwomukti Raya Semarang. Pelatihan ini diikuti oleh 30 anak-anak Panti Asuhan Kyai Ageng. Pelatihan dibagi menjadi lima sesi. Sesi pertama diisi dengan materi pengenalan dasar kewirausahaan, kemudian dilanjutkan dengan sesi kedua yang diisi dengan materi strategi marketing di era digital. Sesi ketiga, para peserta pelatihan diberikan materi mengenai *business idea*

generating dan business model canvas. Sesi keempat, anak-anak panti asuhan mempraktikkan untuk *business idea generating* dengan menganalisis fenomena masyarakat untuk dijadikan peluang bisnis. Sesi kelima ditutup dengan praktik menyusun *business canvas model* yang disesuaikan dengan ide bisnis masing-masing peserta. Rangkaian kegiatan pelatihan ditutup dengan *post-test* pada tahapan kelima. Kegiatan *post-test* ini bertujuan untuk mengukur kemajuan dari pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan. Rincian tahapan pelaksanaan kegiatan pelatihan *entrepreneurship skills* disajikan pada tabel 1.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan *entrepreneurship* ini dilakukan dengan dua tahapan mendasar, yaitu tahap pemahaman teori dan praktik. Tahap pemahaman teori diberikan materi mengenai *basic entrepreneurship* dan strategi digital marketing. Sebelum dilakukan pelatihan dalam bentuk pemahaman teoritis, para peserta pelatihan diberikan *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal peserta mengenai materi dasar kewirausahaan. *Pre-test* dilakukan dengan menggunakan 10 instrumen pertanyaan. Tabel 2 menunjukkan item pertanyaan untuk *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 2. Hasil Pengukuran Pre-test dan Post-test Pelatihan *Basic Technopreneurship*

No	Item Pertanyaan	Rata-rata Skor Pre-Test*	Rata-rata Skor Post-Test*	% Peningkatan
1	Deskripsi fenomena permasalahan	70	86,4	23%
2	Pemetaan masalah	78,4	81,5	4%
3	Pemahaman metode <i>mind mapping</i> bisnis	68	82	21%
4	Pemahaman riset pasar	70	84	20%
5	Penentuan <i>value</i> produk	79	87,4	11%
6	Elemen <i>value proposition</i>	70	85	21%
7	Pemahaman <i>digital marketing</i>	80	92	15%
8	Pemahaman <i>social media marketing</i>	83	90	8%
9	Pemahaman <i>business model canvas</i>	60	87	45%
10	Elemen <i>business model canvas</i>	62	88	42%
Total Rata-rata		72,04	86,33	20%

Sumber: Data diolah, 2023

Pedoman skoring:

0 - 25 = Sangat kurang

26 - 45 = Kurang

46 - 75 = Cukup

76 - 85 = Baik

86 - 100 = Sangat baik

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa pemahaman awal peserta mengenai dasar dan mindset kewirausahaan tergolong cukup, dengan rata-rata perolehan skor adalah

72,04. Sementara itu, perolehan hasil rata-rata *post-test* yang dilakukan di akhir sesi pelatihan adalah sebesar 86,33. Berdasarkan hasil evaluasi kondisi peserta pada saat *pre-test* dan *post-test*, terdapat peningkatan pemahaman peserta pelatihan *basic technopreneurship* dari kondisi cukup menjadi sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan *basic technopreneurship* bagi anak-anak Panti Asuhan Kyai Ageng dapat memberikan manfaat bagi peningkatan *skills* dan juga pemahaman peserta pelatihan. Pelaksanaan kegiatan pelatihan *basic technopreneurship* ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan Basic Technopreneurship Anak-Anak Panti Asuhan Kyai Ageng

Kegiatan pelatihan ini memberikan kontribusi pada peningkatan *entrepreneurship skills* peserta dengan mengajarkan secara bertahap mengembangkan ide bisnis. Ide bisnis dapat diperoleh dengan mengembangkan *critical thinking* dan analisis mendalam mengenai fenomena yang terjadi di masyarakat (Solihin & Dewi, 2022). Peserta pelatihan mempraktikkan langsung langkah-langkah menganalisis permasalahan hingga memunculkan ide bisnis yang inovatif.

Ide bisnis yang diperoleh harus melalui tahapan validasi terlebih dahulu agar dapat menjawab permasalahan di masyarakat (Bunyamin et al., 2021). Sehingga, ide bisnis yang direncanakan memang menjadi sebuah solusi bagi permasalahan nyata di masyarakat. Para peserta pelatihan dibekali dengan keterampilan validasi ide bisnis melalui praktik perencanaan *business model canvas (BMC)*. *Business model canvas* merupakan model perencanaan bisnis yang memasukkan elemen-elemen pendukung bisnis secara komprehensif (Rahmawati et al., 2020). Dalam BMC, ide bisnis divalidasi

dan dibuat gambaran model yang meliputi segmentasi konsumen, proposisi nilai bisnis, jaringan distribusi, jaringan pemasaran, sumber daya inti, aktivitas inti, dan struktur biaya (Nowak, 2020). Tahapan menyusun bisnis model canvas ditunjukkan pada gambar 2.



Sumber: (Sparviero, 2019)

Gambar 2. Business Model Canvas

Kegiatan pelatihan ini juga mengkombinasikan implementasi teknologi pada *skills* kewirausahaan. Kombinasi *artificial intelligence*, otomasi, dan penggunaan teknologi dapat mempercepat skala bisnis melalui proses marketing. Para peserta diberikan pelatihan mengenai strategi digital marketing dan maksimalisasi penggunaan social media sebagai sarana pemasaran di era digital. Pemahaman mengenai dasar *technopreneurship* di era revolusi industry 4.0 merupakan hal penting yang harus dikuasai oleh generasi milenial. *Basic technopreneurship* dapat meningkatkan kemampuan generasi muda dalam menghadapi percepatan arus ekonomi karena dampak globalisasi. Dengan pembekalan sejak dini, generasi muda bukan lagi menjadi beban (*problem*) bagi angkatan kerja Indonesia, melainkan mampu menjadi solusi (*problem solver*) yang menawarkan ide brilliant bagi permasalahan di Indonesia.

Simpulan dan Rekomendasi

Era revolusi industry 4.0 menuntut perubahan cepat pada system social dan bisnis, yang membutuhkan penguasaan teknologi di berbagai aspek kehidupan. Kegiatan pelatihan *basic technopreneurship* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan generasi muda, khususnya anak-anak Panti Asuhan Kya Ageng Semarang, dalam menghadapi era teknologi dan digitalisasi. Penguasaan keterampilan berwirausaha dan penguasaan teknologi merupakan kombinasi yang tepat untuk dapat menjadi bagian dari solusi permasalahan di masyarakat. Pelatihan ini mampu meningkatkan kemampuan anak-anak Panti Asuhan Kyai Ageng dalam hal dasar kewirausahaan dan penguasaan teknologi digital untuk diimplementasikan pada proses bisnis.

Keterbatasan yang saat ini masih menjadi kendala bagi anak-anak Panti Asuhan Kyai Ageng adalah mitra praktisi pelaku bisnis yang dapat pendampingan untuk mewujudkan ide bisnis yang sudah terbentuk. Kegiatan pelatihan ini masih membutuhkan pendampingan lanjutan untuk memaksimalkan inkubasi bisnis, dan membutuhkan tahapan lanjutan untuk dapat merealisasikan ide bisnis menjadi bentuk solusi nyata bagi permasalahan di masyarakat.

Daftar Pustaka

- Akbar, F., Bon, A. T. B., & Wadood, F. (2020). *The Industrial Revolution 4.0 and Entrepreneurial Orientation with Innovation as Mediation Effect on the Performance of Malaysian Furniture Industry: A Proposed Framework. Proceedings of the International Conference on Industrial Engineering and Operations Management*, 26–27.
- Akinwale, Y. O. (2020). *Technology innovation and financial performance of MSMEs during Covid-19 lockdown in Dammam area of Saudi Arabia: a case of food and beverage sector. International Journal of Technological Learning, Innovation and Development*, 12(2), 136. <https://doi.org/10.1504/IJTLID.2020.110622>
- Almahry, F. F., Sarea, A. M., & Hamdan, A. M. (2018). *A Review Paper on Entrepreneurship Education and Entrepreneurs' Skills. Journal of Entrepreneurship Education*, 21(1), 1–7. <https://www.abacademies.org/articles/a-review-paper-on-entrepreneurship-education-and-entrepreneurs-skills-7734.html>
- Amore, M. D., & Mastrogiorgio, M. (2022). *Technological Entry, Redeployability, and Firm Value. Journal of Management Studies*, 59(7), 1688–1722. <https://doi.org/10.1111/joms.12795>
- Bag, S., Gupta, S., Kumar, A., & Sivarajah, U. (2021). *An integrated artificial intelligence framework for knowledge creation and B2B marketing rational decision making for improving firm performance. Industrial Marketing Management*, 92, 178–189. <https://doi.org/10.1016/j.indmarman.2020.12.001>
- Bui, M.-T., & Le, H.-L. (2023). *Digital capability and creative capability to boost firm performance and formulate differentiated CSR-based strategy. Heliyon*, 9(3), e14241. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e14241>
- Bunyamin, B., Munfaqiroh, S., Sa'adah, L., Rahmawati, R., Pudjiastuti, W., Lindananty, L., Deccasari, D. D., Marli, M., Sugiharto, D. P., Arifin, Z., Bagyo, Y., Wiyarni, W., & Sudjawoto, E. (2021). *Pelatihan Kewirausahaan Berbasis Teknologi: Pasar Online. Jurnal ABM Mengabdi*, 8(1), 26. <https://doi.org/10.31966/jam.v8i1.857>
- Chalmers, D., MacKenzie, N. G., & Carter, S. (2020). *Artificial intelligence and entrepreneurship: Implications for venture creation in the fourth industrial revolution. Entrepreneurship Theory and Practice*, 45(5), 1028–1053. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1042258720934581>

- Dalenogare, L. S., Benitez, G. B., Ayala, N. F., & Frank, A. G. (2018). *The Expected Contribution of Industry 4.0 Technologies for Industrial Performance*. *International Journal of Production Economics*, 204, 383–394.
- Darwin, R., Widiarsih, D., Murialti, N., Hidayat, M., Hadi, M. F., & Asnawi, M. (2018). Menumbuhkan Jiwa Wirausaha Siswa dan Guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) PGRI Pekanbaru Melalui Pelatihan Pembuatan Sabun Cuci Piring Cair. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 2(1), 10–16. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v2i1.371>
- El Chaarani, H., Vrontis, Prof. D., El Nemar, S., & El Abiad, Z. (2022). *The impact of strategic competitive innovation on the financial performance of SMEs during COVID-19 pandemic period*. *Competitiveness Review: An International Business Journal*, 32(3), 282–301. <https://doi.org/10.1108/CR-02-2021-0024>
- Erdisna, E., Ganefri, G., Ridwan, R., Efendi, R., & Masril, M. (2020). Effectiveness of Entrepreneur Digital Learning Model in the Industrial Revolution 4.0. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(3), 5611–5616.
- Gunawan, A. (2020). Pelatihan Digital Entrepreneurship Mewujudkan Generasi Milenial Berjiwa Wirausaha Di Sekolah SMA Desa Karangasih Cikarang. *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, 1(1), 38–45. <https://doi.org/10.26874/jakw.v1i1.11>
- Krisnawati, N., Mbouw, E., & Salem, S. (2021). Meningkatkan Keterampilan Wirausaha Siswa Sekolah Menengah Melalui Pelatihan Bisnis Simulasi di Wilayah Jakarta dan Tangerang. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 155–160. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v5i2.2573>
- Nowak, H. (2020). *Education for Entrepreneurship during Industrial Revolution 4.0: Opportunities and Challenges*. *Przedsiębiorczość-Edukacja*, 16(1), 74–84. <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1005879>
- Pakaya, R. P., Rorong, I. P. F., & Tolosang, K. D. (2023). Analisis Sektor Basis Dan Daya Saing Sektoral Serta Kaitannya Dengan Penyerapan Tenaga Kerja Di Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi*, 23(7), 121–132. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jbie/article/view/50007>
- Purba, M. I., Simanjutak, D. C. Y., Malau, Y. N., Sholihat, W., & Ahmadi, E. A. (2021). *The effect of digital marketing and e-commerce on financial performance and business sustainability of MSMEs during COVID-19 pandemic in Indonesia*. *International Journal of Data and Network Science*, 5(3), 275–282. <https://doi.org/10.5267/j.ijdns.2021.6.006>
- Rahmawati, A., Yanti, E. R., & Aulawi, H. (2020). *Achievement Entrepreneurship Training Untuk Calon Pengusaha Muda Kota Bekasi*. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)*, 2(2), 2. <https://doi.org/10.35671/jpmm.v2i2.1096>

- Solihin, D., & Dewi, C. K. (2022). Pengembangan Kewirausahaan Berbasis Teknologi Melalui Inkubator *Green Business Economy* Dalam Mendukung Pelaksanaan Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Lamin*, 1(1), 78-85. <http://ejournal.untag-smd.ac.id/index.php/LAMIN/article/view/6427>
- Sparviero, S. (2019). *The Case for a Socially Oriented Business Model Canvas: The Social Enterprise Model Canvas*. *Journal of Social Entrepreneurship*, 10(2), 232-251. <https://doi.org/10.1080/19420676.2018.1541011>
- Sun, Z. (2018). *Innovation and Entrepreneurship in the 4th Industrial Revolution*. In *Joint Workshop on Entrepreneurship* (pp. 1-34).