



PELATIHAN DASAR KEWIRAUSAHAAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI SMKN 2 DENPASAR

I Gede Putu Krisna Juliharta*, Ni Luh Putu Ning Septyarini Putri Astawa,
Ketut Queena Fredlina, Putri Anugrah Cahya Dewi, Romiza Zildjian,
I Komang Suartama

Universitas Primakara, Kota Denpasar, Indonesia
Penulis Korespondensi, email: krisna@primakara.ac.id

Received: 24/07/2024

Revised: 05/11/2024

Accepted: 08/11/2024

Abstract. *The digital era, opportunities for students to learn about entrepreneurship. With the advent of information technology such as smartphones and laptops, starting entrepreneurial activities has become more accessible for students. SMKN 2 Denpasar is one of the schools implementing and supporting entrepreneurship education. This program aims to instil an entrepreneurial spirit in students and enhance their foundational business knowledge and mindset on starting a business from scratch. The methods used in this program include imparting an entrepreneurial mindset, utilising the Business Model Canvas (BMC) to analyse and plan business models, managing business finances to effectively control financial resources, and creating digital content for marketing through social media. The results indicate that students responded positively and found the entrepreneurship learning beneficial, as evidenced by the questionnaires completed by students regarding the IT-based entrepreneurship training they participated in.*

Keywords: *entrepreneur, information technology, business mindset, business model canvas, content marketing*

Abstrak. Era digital sekarang ini membuka peluang bagi pelajar untuk belajar mengenai kewirausahaan. Memulai kegiatan berwirausaha menjadi lebih mudah diterapkan dan dipelajari oleh pelajar dengan penggunaan teknologi informasi seperti *smartphone* dan laptop. SMKN 2 Denpasar merupakan salah satu sekolah yang menerapkan mengenai pembelajaran serta mendukung kegiatan belajar berwirausaha untuk pelajar. Tujuan dari program atau kegiatan ini yaitu untuk menumbuhkan jiwa berwirausaha untuk anak dan menambahkan dasar pengetahuan atau pola berpikir bisnis pelajar mengenai cara memulai berwirausaha dari nol. Metode atau pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini diantaranya memberikan pemahaman atau *mindset* berwirausaha, penggunaan *Business Model Canvas (BMC)* untuk menganalisis dan merencanakan model bisnis yang akan dibuat, pengelolaan keuangan bisnis yang berguna dalam memajemen keuangan, dan pembuatan konten digital untuk pemasaran secara digital dengan bantuan sosial media. Hasil kegiatan menunjukkan jika siswa-siswi memberikan respons positif dan bermanfaat bagi mereka terkait pembelajaran berwirausaha yang diikuti. Hal ini didukung dengan kuesioner yang telah dijawab siswa-siswi terkait pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi informasi yang diikuti.

Kata Kunci: kewirausahaan, teknologi informasi, pola berpikir bisnis, model bisnis kanvas, konten pemasaran

How to Cite: Juliharta, I. G. P. K., Astawa, N. L. P. N. S. P., Fredlina, K. Q., Dewi, P. A. C., Zildjian, R., & Suartama, I. K. (2024). Pelatihan Dasar Kewirausahaan berbasis Teknologi Informasi di SMKN 2 Denpasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3) 297-302. doi: <https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i3.4533>

PENDAHULUAN

Siswa-siswi SMKN 2 Denpasar sebagai calon wirausaha masih belum mengetahui tahapan-tahapan dalam kewirausahaan berbasis teknologi informasi serta bagaimana menggunakan teknologi tersebut untuk mengembangkan usaha mereka. Lebih lanjut, integrasi teknologi ke dalam dunia bisnis yang juga membutuhkan pengetahuan tentang pemasaran digital, manajemen usaha, dan keuangan adalah tantangan lain yang dihadapi mereka. Oleh karena itu, calon wirausaha perlu dibekali dengan kemampuan teknologi informasi, strategi bisnis, dan manajemen untuk mendukung aktivitas kewirausahaan agar lebih efektif dan inovatif. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada siswa-siswi dalam menggunakan teknologi informasi khususnya dalam pengembangan keterampilan kewirausahaan.



Integrasi teknologi ke dalam kewirausahaan bukanlah tanpa alasan. Banyak hasil penelitian yang telah dilakukan misalnya Siregar dan Nasution (2020) dan Hammuda (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam bisnis sangatlah penting untuk diterapkan. Menurut Kaban dkk (2024) dan Capiña (2021), penggunaan teknologi digital oleh wirausaha terutama untuk Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) dapat mendukung pengembangan empat aspek utama dalam bisnis yaitu pemasaran, manajemen, operasional, dan keuangan. Integrasi teknologi digital dalam bisnis juga meningkat, hal ini dibuktikan dengan jumlah dan kualitas makalah tentang hubungan antara teknologi digital dan pendidikan kewirausahaan menunjukkan tren peningkatan yang stabil, di mana transformasi digital pasca-COVID berperan penting menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik (Zhang, 2021). Hal tersebut menyebabkan penggunaan teknologi digital dalam bisnis diharapkan mampu meningkatkan kolaborasi siswa-siswi SMKN 2 Denpasar untuk menumbuhkan peluang dan potensi dirinya dalam menjalankan usaha.

Pelatihan dasar kewirausahaan berbasis teknologi informasi adalah salah satu cara yang potensial untuk mengembangkan keterampilan bisnis. Aswandy & Mariyanti (2022) melaporkan bahwa pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi informasi berpengaruh secara signifikan terhadap kompetensi kewirausahaan. Hal senada, Silitonga, Asbari & Chidir (2024) juga melaporkan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam pelatihan kewirausahaan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kepercayaan diri wirausaha dan penggunaan teknologi secara personal setelah aktivitas pelatihan. Pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi informasi tidak hanya membekali siswa-siswi dengan pengetahuan teknis, tetapi juga mengembangkan empat keterampilan utama yang esensial dalam berwirausaha. Sehingga, fundamental wirausaha seperti mindset berbisnis, pengetahuan Model Business Canvas (BMC), pengelolaan keuangan untuk bisnis dan pembuatan konten digital. Untuk memediasi hal tersebut, pelatihan dapat dilakukan secara berkolaborasi. Dengan berkolaborasi, siswa dapat saling berbagi pengalaman dan pengetahuan untuk mengembangkan rencana bisnis digital yang lebih kreatif.

METODE PELAKSANAAN

Untuk mengatasi permasalahan di mana siswa-siswi SMKN 2 Denpasar masih belum memiliki pengetahuan tentang kewirausahaan berbasis teknologi informasi yang membutuhkan literasi digital dan proses bisnis yang kompleks, pelatihan ini mengadopsi teori konstruktivis sosial (Vygotsky, 1962) yang menekankan proses interaksi di antara peserta untuk membangun sebuah pengetahuan. Dalam pelatihan ini, siswa-siswi berkolaborasi dalam mengembangkan keterampilan kewirausahaan. Tahapan saat pelatihan mencakup penjelasan tentang pengertian, manfaat, dan proses kewirausahaan berbasis teknologi informasi yang dibagi menjadi 4 sub-topik pembahasan. Dalam tahapan ini, instruktur juga memberikan pemahaman tentang pelatihan yang mencakup:

1. **Mindset Berwirausaha:** Pemahaman tentang pentingnya memiliki mindset berwirausaha yang kreatif, inovatif, dan adaptif.
2. **Business Model Canvas:** Penjelasan tentang penggunaan Business Model Canvas untuk merancang model bisnis yang terstruktur dan efektif.
3. **Keuangan untuk Bisnis:** Pembelajaran dasar tentang pengelolaan keuangan dalam bisnis, termasuk perencanaan keuangan dan analisis keuangan.
4. **Pembuatan Konten Digital:** Strategi dan teknik pembuatan konten digital yang menarik untuk pemasaran dan promosi bisnis.

Tahapan terakhir yaitu setelah pelatihan, masing-masing siswa-siswi akan memberikan umpan balik dari instruktur dan peserta lainnya. Metode dalam pelatihan ini mencakup ceramah interaktif, diskusi, kolaborasi, dan pemberian umpan balik. Kegiatan pelatihan ini berlangsung selama 2 minggu di mana setiap pertemuan secara tatap muka berlangsung selama 120 menit.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan program pelatihan ini, instruktur melakukan evaluasi dengan menyebarkan angket kepada peserta untuk mengetahui pendapat mereka tentang pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi informasi. Peserta mengisi angket melalui Google Forms yang disebar di grup WhatsApp pelatihan. Terdapat 10 pernyataan mengenai pelaksanaan pelatihan, dan peserta diminta untuk menilai pengalaman mereka dengan memilih salah satu dari empat opsi: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Data dari angket ini kemudian diolah dalam bentuk persentase untuk mengukur keberhasilan program pelatihan. Selain itu, instruktur juga mengevaluasi proyek bisnis digital yang dibuat oleh masing-masing kelompok dengan memberikan penilaian berdasarkan 10 kriteria yang dikelompokkan ke dalam beberapa aspek penting seperti isi rencana bisnis, kreatifitas, dan orisinalitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukannya proses pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi informasi, didapatkan hasil dari kuesioner sebagai umpan balik pelatihan oleh siswa-siswi di SMKN 2 Denpasar seperti pada **tabel 1** di bawah.

Tabel 1. Hasil kuesioner pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi informasi

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya bisa menerapkan konsep berwirausaha dengan baik dari apa yang sudah dipelajari	79 (75,2%)	26 (24,8%)	0 (0%)	0 (0%)
2	Saya puas dengan kegiatan pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi informasi	73 (69,5%)	32 (30,5%)	0 (0%)	0 (0%)
3	Pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi informasi membantu saya dalam menumbuhkan <i>mindset</i> berbisnis	86 (81,9%)	19 (18,1%)	0 (0%)	0 (0%)
4	Pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi informasi membantu saya dalam membuat <i>Business Model Canvas</i>	76 (72,4%)	29 (27,6%)	0 (0%)	0 (0%)
5	Pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi informasi membantu saya dalam pencatatan keuangan bisnis	74 (70,5%)	31 (29,5%)	0 (0%)	0 (0%)
6	Pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi informasi membantu saya membuat konten digital	81 (77,1%)	24 (22,9%)	0 (0%)	0 (0%)
7	Topik <i>mindset</i> berbisnis menarik dan mendorong saya untuk meningkatkan keterampilan bisnis	85 (81%)	20 (19%)	0 (0%)	0 (0%)
8	Topik <i>Business Model Canvas</i> menarik dan mendorong saya menemukan potensi bisnis	77 (73,3%)	28 (26,7%)	0 (0%)	0 (0%)
9	Topik keuangan bisnis menarik dan memudahkan saya untuk memahami laporan keuangan bisnis	76 (72,4%)	29 (27,6%)	0 (0%)	0 (0%)
10	Topik konten digital menarik dan mendorong saya untuk mendalami konten marketing untuk bisnis	80 (76,2%)	25 (23,8%)	0 (0%)	0 (0%)

Berdasarkan data kuesioner yang telah dikumpulkan, respons peserta sangat positif terhadap pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi informasi. Tidak ada peserta yang memberikan jawaban tidak setuju (TS) atau sangat tidak setuju (STS). Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi informasi ini berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan kewirausahaan berbasis teknologi informasi siswa-siswi SMKN 2 Denpasar.

I Gede Putu Krisna Juliharta menyampaikan tentang pentingnya memiliki *mindset* berwirausaha yang kreatif, inovatif, dan adaptif. Garis besar materi ini membahas tentang *mindset* yang harus ditumbuhkan dari awal kita berbisnis dan apa saja yang menjadi pola berpikir orang-orang sukses dalam berbisnis. Salah satu yang paling menarik dalam topik ini

adalah pentingnya pemahaman tentang GRIT. GRIT adalah gairah dan ketekunan untuk mencapai tujuan jangka panjang. Salah satu cara untuk memahami GRIT adalah dengan mempertimbangkan apa yang bukan merupakan bagian dari GRIT itu sendiri, yaitu GRIT itu bukanlah bakat, GRIT itu bukanlah keberuntungan semata, dan GRIT bukanlah seberapa intens untuk saat ini kita menginginkan sesuatu. Definisi GRIT Angela Duckworth mencakup tiga (3) komponen utama daripada GRIT itu sendiri, yakni minat yang berkelanjutan, upaya yang berkelanjutan, dan tujuan jangka panjang (Duckworth, 2023).



Gambar 1. Penyampaian materi mindset berbisnis

Ketut Queena Fredlina menyampaikan tentang pentingnya Business Model Canvas (BMC) dalam merancang model bisnis. BMC adalah alat strategis yang memungkinkan untuk mendesain, menggambarkan, dan memvalidasi model bisnis mereka dengan cara yang lebih sistematis dan visual. BMC membantu perusahaan kecil dan menengah untuk lebih memahami dan mengembangkan strategi bisnis mereka dengan lebih efektif untuk melihat gambaran besar dari bisnis (Hutama, dkk., 2021).



Gambar 2. Penyampaian materi Business Model Canvas (BMC)

Putri Anugrah Cahya Dewi menyampaikan tentang pentingnya pencatatan keuangan dalam menjaga stabilitas keuangan bisnis. Pencatatan keuangan yang akurat sangat penting untuk stabilitas bisnis kecil, salah satunya untuk melihat aktivitas bisnis terutama dalam menentukan laba rugi dan efisiensi dalam pengambilan keputusan dan perencanaan masa depan (Prempeh, dkk., 2022). Dengan pencatatan yang tepat, bisnis dapat mengelola pengeluaran, memaksimalkan pendapatan, dan merencanakan pertumbuhan jangka panjang, karena bisnis yang memiliki sistem pencatatan keuangan yang baik cenderung memiliki kinerja keuangan yang lebih stabil dan mampu bertahan lebih lama dibandingkan dengan bisnis yang tidak memiliki sistem pencatatan yang memadai.



Gambar 3. *Pendampingan pengelolaan keuangan untuk bisnis*

Ni Luh Putu Ning Septyarini Putri Astawa menyampaikan tentang pembuatan konten pemasaran. pembuatan konten pemasaran yang efektif dapat meningkatkan kepercayaan pelanggan, membangun reputasi, memudahkan pencarian bisnis, hingga bisnis yang mudah diingat (Jefferson & Tanton, 2015). Hal ini dapat meningkatkan kepercayaan pelanggan terhadap merek dan membangun sikap yang lebih positif terhadapnya, sehingga membantu pebisnis dalam mencapai tujuan strategis bisnisnya.



Gambar 4. *Penyampaian materi konten pemasaran untuk bisnis*

SIMPULAN DAN TINDAK LANJUT

Pelatihan dasar kewirausahaan berbasis teknologi informasi di SMKN 2 Denpasar berlangsung selama 2 minggu. Pelatihan ini dirancang untuk membangun pengetahuan siswa tentang literasi teknologi informasi dan pemahaman tentang kewirausahaan. Pelatihan ini juga dapat meningkatkan keterampilan kewirausahaan mereka yang dapat dilihat dari beberapa aspek seperti mindset berbisnis, pengetahuan *Business Model Canvas* (BMC), pengelolaan keuangan untuk bisnis dan pembuatan konten pemasaran digital. Pelatihan ini secara eksplisit menunjukkan bahwa siswa dapat menangani tantangan selama proses pembelajaran kewirausahaan berbasis teknologi informasi, karena mereka dapat berbagi pengetahuan dan memiliki tanggung jawab yang tinggi untuk tujuan yang sama yakni menciptakan ide-ide bisnis yang inovatif dan aplikatif sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aswandy, E., & Mariyanti, T. (2022). Analisa Pengaruh Teknologi Informasi & Komunikasi terhadap Kewirausahaan dan Kinerja UMKM. *Jurnal STEI Ekonomi*, 31(01), 76-89. <https://doi.org/10.36406/jemi.v30i01.624>
- Capiña, M. V. (2021). Impact of Management Practices on Micro and Small Enterprise (MSEs) Performance in Marinduque, Philippines. *Journal of Social Entrepreneurship Theory and Practice*, 1(1), 84-97. <https://doi.org/10.31098/jsetp.v1i1.561>
- Duckworth, A. (2023). *Grit: Kekuatan Passion dan Kegigihan*. Indonesia: Gramedia Pustaka Utama.
- Hammada, B. (2024). The impact of educational technologies on entrepreneurial competencies: A systematic review of empirical evidence. *Knowledge Management & E-Learning*, 16(2), 309-333. <https://doi.org/10.34105/j.kmel.2024.16.015>
- Hutamy, E. T., Marham, A., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Analisis Penerapan Bisnis Model Canvas pada Usaha Mikro Wirausaha Generasi Z. *Jurnal Bisnis Dan Pemasaran Digital*, 1(1), 1-11. <https://doi.org/10.35912/jbpd.v1i1.453>
- Jefferson, S., & Tanton, S. (2015). *Valuable content marketing: how to make quality content your key to success*. London: Kogan page publishers.
- Kaban, R. F., Hania, I., Widjaja, H. S., & Lubis, Z. (2024). The Effect of Digital Marketing on The Performance and Sustainability of Food MSMEs In Jakarta During The Covid-19 Pandemic. *Jemasi: Jurnal Ekonomi Manajemen dan Akuntansi*, 20(1), 17-27. <https://doi.org/10.35449/jemasi.v20i1.748>
- Prempeh, A., Osei, B., Osei, F. & Kuffour, E. (2022). Accounting Records Keeping and Growth of Small and Medium Enterprises in Kumasi Metropolitan. *Open Journal of Social Sciences*, 10, 184-207. <https://doi.org/10.4236/jss.2022.1013015>
- Silitonga, N., Asbari, M., & Chidir, G. (2024). Analisis Pengaruh Karakter Personal dan Sikap Mahasiswa terhadap Digital Entrepreneurship. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 106-119. <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i1.1113>
- Siregar, L. Y., & Nasution, M. I. P. (2020). Perkembangan teknologi informasi terhadap peningkatan bisnis online. *HIRARKI: Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 2(1), 71-75. <https://journal.upp.ac.id/index.php/Hirarki/article/view/331>
- Vygotsky, L. S. (1962). *Thought and Language*. Cambridge: MA, MIT Press.
- Zhang, Z. (2021, April). The impact of digital technologies on entrepreneurship education. *In 2021 6th International Conference on Social Sciences and Economic Development (ICSSSED 2021) (pp. 448-452)*. Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.088>