



Workshop Kewirausahaan Berbasis Teknologi Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Ulu Rawas

DENI APRIADI^{1*}, ALFIARINI², ROBI YANTO³

¹Program Studi Sistem Informasi
STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau
denidrv@gmail.com

²Program studi Sistem Informasi
STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau
Alfiarini3@Gmail.com

³Program Studi Sistem Informasi
STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau
Wrtech30@gmail.com

KATA KUNCI

Wirausaha,
Teknologi,
Technopreneurship.

RIWAYAT ARTIKEL

Diterima : 30/06/2022
Revisi : -
Disetujui : 02/08/2022
Dipublish : 05/08/2022

ABSTRAK

Entrepreneurship merupakan istilah untuk bisnis berbasis teknologi. 89% dari penduduk Indonesia adalah pengguna *Smartphone*, ini setara dengan 167 juta jiwa, menilik potensi yang ada maka bisnis berbasis teknologi memiliki peluang yang sangat besar. Namun, sampai saat ini masih lemahnya jiwa entrepreneurship lulusan perguruan tinggi maupun lulusan Sekolah Menengah Kejuruan di Indonesia. Saat ini siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan Rawas Ulu Kabupaten Musi Rawas Utara Khususnya kelas XII, banyak yang belum mengetahui dan memahami mengenai *technopreneurship*, hal ini diketahui dari hasil *pre test* yang telah dilakukan. Tidak adanya kurikulum khusus yang mempelajari tentang *technopreneurship* serta minimnya informasi yang didapat merupakan salah satu penyebab kurangnya pemahaman dan minat untuk berwirausaha. Setelah dilakukan *workshop* kewirausahaan berbasis teknologi, dan dilakukan post test diketahui bahwa pengetahuan serta pemahaman siswa mengenai *technopreneurship* meningkat, dan terbangun motivasi serta perubahan mindset siswa mengenai bisnis berbasis teknologi. Hal ini terlihat dari hasil *post test* sebanyak 57% siswa berkeinginan menjadi seorang *technopreneur*.

KEYWORD

Businessman,
Technology,
Technopreneurship.

ARTICLE HISTORY

Submission : 30/06/2022
Revision : -
Acceptance : 02/08/2022
Web Publication : 05/08/2022

ABSTRACT

Enterpreneurship is a term for technology-based business. 89% of Indonesia's population are Smartphone users, which is equivalent to 167 million people. Based on the current potential, technology-based businesses have enormous opportunities. However, until now, the entrepreneurial spirit of college graduates and vocational school graduates in Indonesia is still weak. Based on the field survey on the Vocational high School Rawas Ulu, Musi Rawas Utara Regency, we found that most of the students are not familiar with the *technopreneurship*. The absence of a special topic on it and the lack of information might be causing the lack of understanding and interest in

entrepreneurship. We also found that student's knowledge and understanding of technopreneurship increased after a technology-based entrepreneurship workshop was conducted. In addition, students' motivation and mindset changed about technology-based business. This can be seen from the post-test results as much as 57% of students wish to become a technopreneur

Ini adalah artikel akses terbuka dibawah lisensi [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



A. PENDAHULUAN

Tingkat pengangguran terbuka berdasarkan data BPS pada Agustus 2021 sebesar 6,49 persen (Badan Pusat Statistik, 2021). Setiap tahun angka ini akan terus bertambah, karena setiap tahun perguruan tinggi akan meluluskan ahli madya maupun sarjana. Para lulusan tidak semuanya dapat tertampung dalam dunia kerja (Adi et al., 2018) bertambahnya jumlah pengangguran terdidik juga berasal dari lulusan sekolah kejuruan yang tidak melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi dan ketatnya persaingan dalam seleksi pekerjaan sehingga menambah daftar panjang pengangguran yang ada.

Para lulusan kebanyakan tidak berkeinginan untuk membuka lapangan pekerjaan, salah satu kendalanya adalah di butuhkan modal yang tidak sedikit untuk memulai usaha (Meifa and Sanjaya, 2022). Namun berkembangnya teknologi saat ini telah membuka peluang bisnis yang bisa dilakukan oleh kalangan muda. Generasi muda wirausaha milenial berupaya memanfaatkan cela pasar dimana perusahaan lama tidak menggarapnya melalui ide dan inovasi teknologi informasi (Agarina et al., 2020). Salah satu bisnis berbasis teknologi saat ini adalah *Enterpreneurship*. *Enterpreneurship* merupakan istilah untuk bisnis berbasis teknologi yang dapat menggunakan *smartphone* dalam mengaksesnya. penggunaan *smartphone* bukan menjadi hal baru bagi masyarakat. 89% dari penduduk Indonesia adalah pengguna *Smartphone*, ini setara dengan 167 juta jiwa (Humaniora, 2021). Menilik potensi yang ada, maka bisnis berbasis teknologi memiliki peluang yang sangat besar. Mengingat untuk menjadi *tecnopreuner* tidak membutuhkan modal yang besar. Namun, sampai saat ini masih lemahnya jiwa *entrepreneurship* lulusan perguruan tinggi di Indonesia, salah satu penyebabnya adalah paradigma bahwa menjadi pegawai kantoran lebih terhormat dari menjadi pengusaha (ITS, 2015).

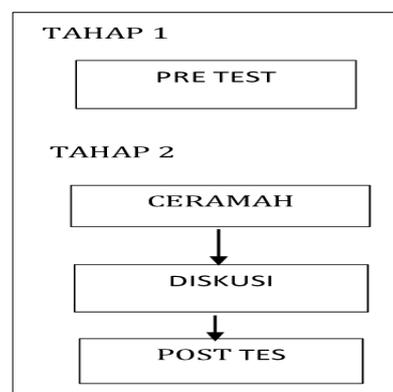
Saat ini siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan Rawas Ulu Kabupaten Musi Rawas Utara Khususnya kelas XII, banyak yang belum mengetahui dan memahami mengenai

technopreneurship, tidak adanya kurikulum khusus yang mempelajari tentang *technopreneurship* serta minimnya informasi yang didapat merupakan salah satu penyebab kurangnya pemahaman dan minat untuk berwirausaha. Untuk meningkatkan kemampuan dan semangat *technopreneurship* bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan Rawas Ulu Kabupaten Musi Rawas Utara Khususnya kelas XII, maka diperlukannya Workshop Penggunaan IT Untuk meningkatkan Kompetensi Siswa di bidang *Technopreneurship*.

B. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Rawas Ulu Kabupaten Musi Rawas Utara dengan di ikuti oleh 51 orang peserta. Peserta merupakan siswa siswi kelas XII. Kegiatan ini dilaksanakan melalui dua tahap. Tahap pertama dilakukan *pre test* dan tahap kedua menggunakan metode ceramah serta diskusi, dan diakhiri dengan dilakukannya *post test*. Pemberian materi menggunakan presentasi *power point* yang ditampilkan ke *White Screen* dengan menggunakan *projektor*. Materi ini disampaikan dengan menjelaskan mengenai *technopreneurship*, dan memberikan gambaran secara jelas serta menjelaskan tahap-tahap yang perlu dilakukan untuk memulai bisnis berbasis teknologi dan dilanjutkan dengan diskusi.

Adapun tahapan yang dilaksanakan di gambarkan dalam bentuk diagram seperti dibawah ini.



Gambar 1
Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan diawali dengan melakukan *pre test*, berupa mengisi lembar kuesioner. Sebelum kegiatan utama di mulai, dibagikan *handout* materi yang akan disampaikan. Setelah memberikan edukasi terkait technopreneurship di buka sesi diskusi yang disambut antusias oleh peserta. Banyak pertanyaan dan ide-ide kreatif yang disampaikan peserta. Pemateri juga memberikan motivasi yang membangun. Di sesi terakhir

dilakukan *post test*. Dari kegiatan ini didapatkan hasil *pre test* dan *post test* seperti tabel di bawah ini.

Tabel 1
Hasil Pre Test

No	Pertanyaan	Respon	Jumlah	Presentase
1	Apakah saudara selalu mengakses internet setiap hari?	ya	39	76%
		Tidak	6	12%
		Jarang	6	12%
2	Internet yang saudara akses	Browsing	23	45%
		Main Game	19	37%
		Belanja Online	9	18%
		Usaha /Bisnis	0	0%
3	Apakah ada kurikulum mengenai wirausaha berbasis teknologi?	Ada	0	0%
		Tidak ada	51	100%
4	Apakah saudara mengetahui mengenai Technopreneurship ?	Ya, Tahu	2	4%
		Tidak tahu	49	96%
5	Setelah menyelesaikan pendidikan apa yang akan saudara lakukan?	Melanjutkan Pendidikan	15	29%
		Bekerja dengan orang lain	13	26%
		Belum memiliki rencana	21	41%
		Berwirausaha	2	4%

Tabel 2
Hasil Post Test

No	Pertanyaan	Respon	Jumlah	Presentase
1	Apakah saudara mengetahui mengenai Technopreneurship ?	Mengetahui	50	100%
		Tidak mengetahui	0	0%
2	Setelah menyelesaikan pendidikan apa yang akan saudara lakukan?	Melanjutkan pendidikan	11	21%
		Bekerja dengan orang lain	9	18%
		Menjadi technopreneur	29	57%
		Lainnya,	2	4%

Dari hasil *pre test* dan *post test* dilakukan pada 51 siswa siswi Sekolah Menengah Kejuruan Ulu Rawas diketahui 76% atau sebanyak 39 orang mengakses internet setiap hari. Internet yang diakses banyak digunakan untuk *browsing*, bermain game dan belanja di *online shop*, dengan persentase 45%, 37% dan 18%. 100% siswa menyatakan bahwa belum adanya kurikulum khusus mengenai wirausaha berbasis teknologi. Pertanyaan pada poin pengetahuan mengenai technopreneurship diketahui Sebanyak 49 orang atau 96% siswa belum mengetahui mengenai

technopreneurship. Pertanyaan poin terakhir, setelah menyelesaikan pendidikan apa yang akan dilakukan, 41% siswa belum memiliki rencana, 29% akan melanjutkan pendidikan, 26% siswa berkeinginan bekerja dengan orang lain, dan 4% akan berwirausaha. Setelah dilakukan edukasi di dapat hasil *post test*, dimana 100% siswa telah mengetahui dan memahami mengenai technopreneurship. Hasil ini cukup *signifikan* di bandingkan dengan hasil *pre test*. Pada hasil *post test* juga diketahui 57% siswa berkeinginan menjadi technopreneur



Gambar 2
Foto Pelaksanaan Kegiatan

D. KESIMPULAN

Kegiatan ini dilaksanakan dengan baik dan peserta antusias dengan materi yang diberikan. Dan dari kegiatan ini juga diketahui bahwa pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai technopreneurship meningkat dan terbangun motivasi serta perubahan *mindset* siswa mengenai bisnis berbasis teknologi, hal ini terlihat dari hasil *post test* yang menunjukkan keinginan siswa untuk menjadi technopreneur cukup besar yakni sebanyak 57%.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dapat dilaksanakan atas kerja sama STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau dan Sekolah Menengah Kejuruan Rawas Ulu Kabupaten Musi Rawas Utara. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua unsur yang telah membantu pelaksanaan kegiatan ini sehingga kegiatan ini dapat dilaksanakan tanpa ada hambatan dan berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, R. K., Riptanti, E. W., & Irianto, H. (2018). *Model Penumbuhan Wirausaha Baru Berbasis Technopreneurship Di Inkubator Bisnis Psp-Kumkm LPPM UNS*. May, 140-156.
- Agarina, M., Kurniawan, H., Yusendra, M. A. E., Komputer, I., & Ekonomi, I. (2020). Program Pengembangan Kewirausahaan Berbasis Teknologi Di Iib Darmajaya Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 6-11.
- Badan Pusat Statistik, 2021. (2021). *Keadaan Ketenagakerjaan Indonesia Agustus 2021 (Issue 84)*.
- Humaniora, Z. H. (2021). *89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone*. MediaIndonesia.

<https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>

- ITS, T. pengembangan *technopreneur*. (2015). *Technopreneurship*. In B. M. M.Nurif, Widyastuti (Ed.), *Technopreneurship*. <https://doi.org/10.1355/9789814695350-101>
- Meifa, Y. T & Sanjaya, V. F. (2022). *Pengaruh Modal Usaha, Lingkungan Dan Berwirausaha*. *REVENUE : Jurnal Manajemen Bisnis Islam* 3(1), 65-86