ABDIFORMATIKA
Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika

Vol. 4, No. 2 - November 2024, Hal. 45-52
DOI: 10.59395/abdiformatika.v4i2.242

Workshop Technopreneurship: Pengembangan Keterampilan Wirausaha Digital untuk Siswa SMP melalui Platform E-Commerce

Eko Prasetio Widhi[1], Dihin Muriyatmoko[2], Faisal Reza Pradhana[3], Aziz Musthafa[4], Triana Harmini[5]
[1,2,3,4,5]Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Darussalam Gontor
*e-mail: ekoprasetiowidhi@unida.gontor.ac.id[1], dihin@unida.gontor.ac.id[2], faisalrezapradhana@unida.gontor.ac.id[3], aziz@unida.gontor.ac.id[4], triana@unida.gontor.ac.id[5]

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
11.10.2024	29.10.2024	091.11.2024	30.11.2024

Abstract: *This technopreneurship workshop was held to improve the understanding and skills of junior high school students in the field of technopreneurship and e-commerce. This topic was chosen due to the importance of mastering digital technology for the younger generation in the digital era. The methods used include theoretical learning, hands-on practice, case studies, group discussions, and edutainment approaches. The results showed a significant improvement in students' understanding of the concepts of technopreneurship and e-commerce, as well as their ability to create an online store and develop a simple business plan. The challenge faced is the technical understanding of e-commerce, which requires further assistance. In conclusion, this workshop successfully equipped students with digital entrepreneurship skills and can have a long-term impact on the development of technopreneurship among junior high school students.*
Keywords*: technopreneurship, e-commerce, digital entrepreneurship, education, junior high school students*

Abstrak: Workshop technopreneurship ini dilaksanakan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa SMP dalam bidang technopreneurship dan e-commerce. Topik ini dipilih karena pentingnya penguasaan teknologi digital bagi generasi muda di era digital. Metode yang digunakan meliputi pembelajaran teori, praktik langsung, studi kasus, diskusi kelompok, dan pendekatan edutainment. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terkait konsep technopreneurship dan e-commerce, serta kemampuan mereka dalam membuat toko online dan menyusun rencana bisnis sederhana. Tantangan yang dihadapi adalah pemahaman teknis e-commerce, yang memerlukan pendampingan lebih lanjut. Kesimpulannya, workshop ini berhasil membekali siswa dengan keterampilan wirausaha digital dan dapat memberikan dampak jangka panjang bagi pengembangan technopreneurship di kalangan siswa SMP.
Kata kunci: technopreneurship, e-commerce, wirausaha digital, pendidikan, siswa SMP

1. PENDAHULUAN

Meningkatnya teknologi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan secara signifikan, khususnya dalam bidang ekonomi dan kewirausahaan (Turban et al., 2015). Salah satu perkembangan utama dalam bidang ini adalah munculnya platform e-commerce sehingga memungkinkan siapa saja untuk membangun dan mengembangkan bisnis tanpa membutuhkan modal yang sangat besar (Aghazadeh & Khoshnevis, 2024). Selain itu, untuk memupuk keterampilan kewirausahaan sejak usia muda sangat penting untuk menanamkan pola pikir kewirausahaan pada generasi muda (Lars & Espen, 2006). Secara khusus, dalam memperkenalkan technopreneurship melalui e-commerce kepada siswa sekolah menengah pertama dapat menciptakan jalan baru bagi mereka untuk memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan potensi ekonomi mereka (Asir et al., 2023).

Walaupun teknologi dan internet semakin berkembang secara pesat, sebagian besar siswa SMP tidak memiliki wawasan yang tepat tentang cara memanfaatkan e-commerce secara efektif untuk usaha kewirausahaan (Ahmetya et al., 2023). Banyak orang yang hanya berperan sebagai pengguna teknologi tanpa menyadari bagaimana teknologi tersebut dapat dimanfaatkan untuk menciptakan nilai tambah. Oleh karena itu, hal ini menunjukkan bahwa pentingnya pendidikan dan pelatihan yang tepat dalam membantu siswa SMP dalam menguasai teknologi digital terutama dibidang e-commerce yang merupakan sebagai dasar pembelajaran untuk memulai bisnis (Yani et al., 2021).

Technopreneurship merupakan kombinasi kata antara teknologi dan kewirausahaan, sehingga menawarkan banyak solusi untuk mempercepat inovasi, pertumbuhan ekonomi dan perubahan sosial masyarakat. Proses munculnya transformasi bisnis atau bisnis baru terjadi melalui integrasi inovasi teknologi dan dorongan kewirausahaan. Dalam berbagai kasus, teknologi telah berkembang menjadi model bisnis itu sendiri atau menjadi dasar produk dan layanan sehingga bukan lagi sekedar alat pendukung. Oleh karena itu, pemahaman dan penguasaan technopreneurship menjadi kunci kesuksesan bagi siswa SMP untuk memanfaatkan teknologi digital secara optimal dalam menciptakan peluang bisnis (Hariyono, 2020).

Vol. 4, No. 2 - November 2024, Hal. 45-52
DOI: 10.59395/abdiformatika.v4i2.242

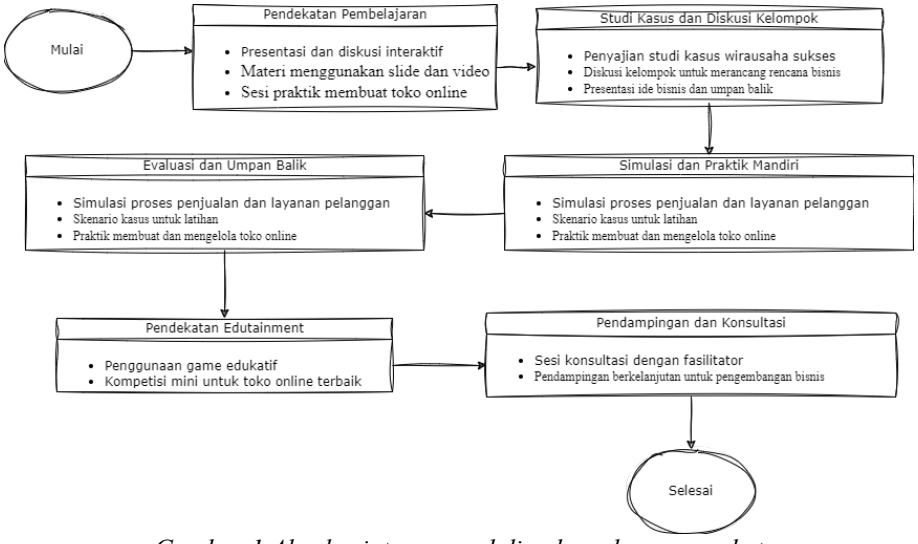
Berdasarkan uraian tersebut, perumusan masalah dalam kegiatan ini adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan siswa SMP dalam memanfaatkan platform e-commerce untuk mengembangkan potensi wirausaha mereka. Oleh karena itu, tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memperkenalkan konsep technopreneurship dan bagaimana memanfaatkan platform e-commerce sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan wirausaha digital yang akan dilaksanakan di SMP 1 Siman yang berlokasi di Desa Demangan, Kecamatan Siman, Kabupaten Ponorogo. Dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis ini, diharapkan siswa dapat merancang dan mengimplementasikan ide bisnis mereka sendiri sehingga dapat membukan peluang baru di era digital. Selain itu, workshop ini bertujuan untuk membentuk pola pikir yang inovati dan kreatif sehingga siswa siap menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang di masa depan.

Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, Pengabdian kepada masyarakat (PKM) dengan tema technopreneurship telah dilakukan oleh berbagai pihak. Program pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh (Muhazir et al., 2021) fokus pada memberikan motivasi tentang cara memulai usaha, mengidentifikasi peluang yang realistis, serta menerapkan bisnis melalui platform e-commerce. Kemudian, penelitian (Santoso et al., 2020) telah memberikan presentasi dan praktik langsung tentang cara berbelanja secara online. Materi tambahan yang disampaikan oleh Santoso mencakup strategi menghadapi persaingan di e-commerce serta potensi perkembangan e-commerce di masa depan. Pelatihan yang serupa juga dilakukan oleh (Asnal et al., 2020) yang mencakup pembuatan situs web e-commerce untuk mempromosikan produk unggulan yang dihasilkan oleh SMK tempat kegiatan PKM tersebut. Selain itu, terdapat PKM lain oleh (Subhan, 2019) yang berfokus pada desain grafis dan pengelolaan blog web e-commerce.

Pengalaman sebelumnya dari program serupa menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan pelatihan technopreneurship mampu mengembangkan ide-ide bisnis yang inovatif dan lebih siap untuk menghadapi persaingan di era digital. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang kewirausahaan digital, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam mendorong pertumbuhan ekonomi berbasis teknologi di wilayah tersebut.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan metode workshop yang terstruktur. Workshop ini akan dilaksanakan dengan pendekatan yang interaktif dan praktis, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam serta keterampilan nyata kepada siswa SMP dalam bidang technopreneurship dan e-commerce. Metode yang digunakan dalam workshop ini meliputi:



Gambar 1 Alur kegiatan pengabdian kepada masyarakat

2.1 Pendekatan pembelajaran

Pendekatan pembelajaran dalam workshop ini diawali dengan penyampaian materi melalui presentasi dan diskusi interaktif untuk memperkenalkan siswa pada konsep dasar technopreneurship,

Vol. 4, No. 2 - November 2024, Hal. 45-52
DOI: 10.59395/abdiformatika.v4i2.242

pentingnya e-commerce, serta cara mengintegrasikan keduanya dalam konteks bisnis. Untuk memudahkan pemahaman, digunakan slide presentasi dan video pembelajaran sebagai alat bantu visual. Setelah memahami konsep dasar, siswa mengikuti sesi praktik langsung di mana mereka dipandu untuk membuat toko online mereka sendiri di platform e-commerce seperti Shopee. Dalam sesi ini, diberikan langkah-langkah yang jelas dan mudah diikuti, mulai dari proses pendaftaran, pengaturan profil toko, hingga pengunggahan produk.

2.2 Studi kasus dan diskusi kelompok

Studi kasus dan diskusi kelompok menjadi bagian penting dalam pendekatan pembelajaran workshop ini. Dimulai dengan penyajian studi kasus tentang wirausaha muda yang sukses menggunakan platform e-commerce untuk mengembangkan bisnis mereka, analisis ini bertujuan memberikan gambaran nyata tentang penerapan technopreneurship dalam dunia bisnis. Setelah memahami studi kasus tersebut, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk berdiskusi dan bekerja sama merancang rencana bisnis sederhana. Setiap kelompok kemudian diminta mempresentasikan ide bisnis mereka, di mana mereka akan mendapatkan umpan balik dari fasilitator dan peserta lainnya, sehingga memperkaya proses pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk belajar dari satu sama lain.

2.3 Simulasi dan praktik mandiri

Simulasi dan praktik mandiri menjadi bagian krusial dalam memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Dalam simulasi penjualan, siswa berlatih menjalankan proses penjualan di platform e-commerce, termasuk menangani pesanan, proses pengiriman, dan layanan pelanggan. Mereka diberikan skenario kasus yang harus diselesaikan, seperti menangani keluhan pelanggan atau melakukan promosi produk, untuk mengasah kemampuan dalam situasi yang realistis. Selanjutnya, siswa didorong untuk menerapkan keterampilan yang telah dipelajari dengan membuat dan mengelola toko online mereka sendiri selama workshop. Selama praktik mandiri ini, fasilitator menyediakan pendampingan dan bimbingan untuk memastikan siswa dapat menjalankan toko online mereka dengan baik dan memanfaatkan platform e-commerce secara optimal.

2.4 Evaluasi dan umpan balik

Pada tahap evaluasi dan umpan balik, keterampilan dan pemahaman siswa dinilai untuk memastikan mereka mampu menggunakan platform e-commerce dan mengembangkan ide bisnis digital. Evaluasi ini mencakup kuis, tugas praktik, dan penilaian terhadap proyek toko online yang telah dibuat oleh siswa selama workshop. Setelah evaluasi, siswa menerima umpan balik konstruktif yang membantu mereka memahami kekuatan dan area yang perlu diperbaiki. Selain itu, diadakan diskusi terbuka untuk menjawab pertanyaan siswa dan memberikan saran bagi pengembangan keterampilan mereka di masa mendatang, memastikan mereka mendapatkan bimbingan yang diperlukan untuk sukses dalam dunia technopreneurship.

2.5 Pendekatan edutainment

Pendekatan edutainment diterapkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Game edukatif digunakan untuk membangkitkan minat siswa dalam topik e-commerce dan kewirausahaan, seperti permainan simulasi manajemen bisnis yang mengajarkan strategi pemasaran, pengelolaan keuangan, dan interaksi dengan pelanggan. Selain itu, kompetisi mini diadakan di akhir workshop, di mana siswa atau kelompok yang berhasil membuat toko online terbaik akan mendapatkan penghargaan. Kompetisi ini bertujuan untuk memotivasi siswa dan mendorong semangat bersaing yang sehat, sambil memberikan pengalaman praktis yang bermanfaat dalam konteks belajar.

2.6 Pendampingan dan konsultasi

Pendampingan dan konsultasi merupakan bagian integral dari workshop ini. Sesi konsultasi disediakan untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkonsultasi langsung dengan fasilitator tentang ide bisnis mereka atau masalah yang dihadapi dalam mengelola toko online. Selain itu, pendampingan lanjutan diberikan kepada siswa yang tertarik untuk terus mengembangkan bisnis online mereka setelah workshop selesai. Ini memastikan bahwa siswa tidak hanya memperoleh keterampilan selama workshop tetapi juga mendapatkan dukungan berkelanjutan untuk menerapkan dan mengembangkan keterampilan tersebut dalam praktik nyata.

Metode ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang komprehensif, dengan kombinasi antara teori dan praktik. Dengan pendekatan yang interaktif, siswa diharapkan dapat memahami konsep technopreneurship secara lebih mendalam dan mampu menerapkannya secara praktis dalam konteks bisnis digital.

Vol. 4, No. 2 - November 2024, Hal. 45-52
DOI: 10.59395/abdiformatika.v4i2.242

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

3.1 Peserta Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada siswa SMPN 1 Siman yang berlokasi di Desa Demangan, Kecamatan Siman, Kabupaten Ponorogo telah selesai dilaksanakan di Aula SMPN 1 Siman dengan topik kegiatan yaitu Workshop Technopreneurship: Pengembangan Keterampilan Wirausaha Digital untuk Siswa SMP melalui Platform E-Commerce. Kegiatan iini di laksanakan pada tanggal 1-2 September 2024 dan dihadiri oleh siswa dan guru SMPN 1 Siman sebanyak 30 orang.



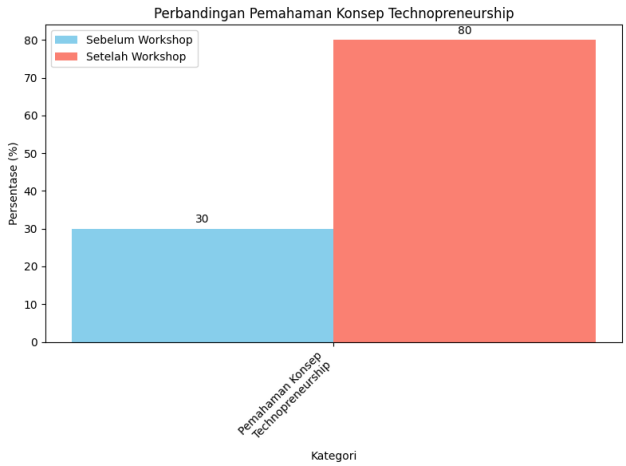
Gambar 2 Dokumentasi bersama peserta workshop

Gambar 2 menampilkan momen kebersamaan seluruh peserta workshop technopreneurship setelah kegiatan selesai. Foto ini diambil sebagai dokumentasi resmi yang menggambarkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama pelatihan. Para peserta terlihat bersemangat dan menunjukkan rasa bangga telah menyelesaikan workshop yang fokus pada pengembangan keterampilan technopreneurship dan penggunaan platform e-commerce.

Kehadiran fasilitator dan panitia di gambar ini juga mencerminkan kerja sama dan dukungan yang diberikan selama kegiatan berlangsung. Foto bersama ini menjadi simbol keberhasilan kegiatan, di mana peserta memperoleh pengetahuan baru serta pengalaman berharga yang dapat mereka aplikasikan di masa depan, terutama dalam dunia kewirausahaan digital.

3.2 Peningkatan Pemahaman konsep technopreneurship dan E-Commerce

Peserta menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan tentang konsep technopreneurship dan e-commerce. Sebelum workshop, sebagian besar siswa hanya memiliki pengetahuan dasar tentang belanja online. Setelah mengikuti sesi teori dan diskusi, mereka mampu memahami bagaimana teknologi dan kewirausahaan dapat digabungkan untuk menciptakan nilai tambah. Evaluasi melalui kuis dan diskusi menunjukkan bahwa lebih dari 80% peserta mampu menjelaskan konsep technopreneurship dan peran e-commerce dalam bisnis modern dengan benar.



Gambar 3 Hasil kuesioner perpandingan pemahaman konsep technopreneurship

Vol. 4, No. 2 - November 2024, Hal. 45-52
DOI: 10.59395/abdiformatika.v4i2.242

Gambar 3 "Hasil Kuesioner Perbandingan Pemahaman Konsep Technopreneurship" menampilkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap konsep technopreneurship sebelum dan sesudah workshop. Sebelum workshop, mayoritas siswa menunjukkan tingkat pemahaman yang rendah, dengan sebagian besar peserta belum familiar dengan konsep technopreneurship dan strategi pemasaran digital.

Setelah pelaksanaan kegiatan, hasil kuesioner menunjukkan adanya peningkatan pemahaman rata-rata sebesar 80%. Hal ini mengindikasikan bahwa workshop memberikan dampak positif dalam meningkatkan pengetahuan siswa terkait penggunaan teknologi digital untuk keperluan bisnis. Grafik perbandingan ini menegaskan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek yang digunakan selama kegiatan berhasil mendorong siswa untuk lebih memahami dan mengaplikasikan technopreneurship dalam konteks yang relevan dengan dunia nyata.

3.3 Keterampilan praktis dalam Membuat Toko Online

Selama sesi praktik, semua peserta berhasil membuat toko online mereka sendiri di platform e-commerce seperti Lazada. Mereka dapat mengikuti langkah-langkah mulai dari pendaftaran, pengaturan profil toko, hingga pengunggahan produk. Hasil simulasi menunjukkan bahwa siswa mampu melakukan proses penjualan, termasuk menangani pesanan dan memahami alur pengiriman produk. Beberapa siswa bahkan berhasil melakukan simulasi promosi produk melalui fitur yang tersedia di platform.



Gambar 4 : Sesi praktis dalam membuat toko online

Gambar 4 memperlihatkan sesi praktis di mana para peserta workshop secara langsung mempelajari cara membuat toko online. Dalam sesi ini, peserta dipandu untuk menerapkan teori yang telah dipelajari sebelumnya mengenai technopreneurship dan pemasaran digital melalui platform e-commerce. Setiap peserta menggunakan perangkat laptop atau smartphone mereka untuk membuat akun, mengunggah produk, serta mengatur tampilan toko online mereka.

Fasilitator memberikan arahan secara langsung dan mendetail mengenai langkah-langkah penting dalam mendirikan serta mengelola toko online, seperti menambahkan deskripsi produk, menentukan harga, dan strategi pemasaran digital. Sesi ini bertujuan untuk memberikan pengalaman praktis yang menguatkan pemahaman peserta, sekaligus meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi digital untuk berwirausaha. Peserta terlihat aktif dan antusias selama sesi ini, di mana sebagian besar berhasil membuat toko online mereka sendiri, menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan e-commerce.

3.4 Tingkat Partisipasi dan Antusiasme Peserta

Tingkat partisipasi siswa sangat tinggi selama workshop. Mereka aktif terlibat dalam sesi tanya jawab, diskusi, dan praktik langsung. Antusiasme ini tercermin dari banyaknya pertanyaan dan ide yang diajukan selama sesi konsultasi dan diskusi kelompok. Sesi kompetisi mini yang diadakan di akhir workshop juga mendapatkan respon positif, dengan siswa bersemangat untuk menampilkan toko online terbaik mereka.

Vol. 4, No. 2 - November 2024, Hal. 45-52
DOI: 10.59395/abdiformatika.v4i2.242



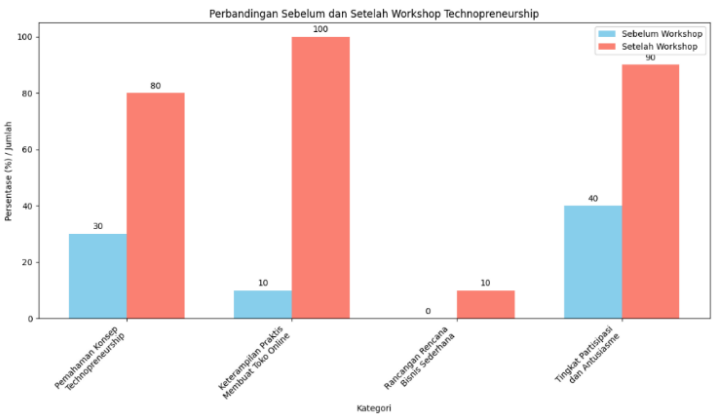
Gambar 5 : Interaksi dengan partisipasi workshop

Gambar 5 menunjukkan momen interaksi aktif antara fasilitator dan peserta selama workshop. Pada sesi ini, para peserta diberikan kesempatan untuk bertanya, berdiskusi, dan berbagi pengalaman terkait materi yang disampaikan, khususnya mengenai technopreneurship dan strategi e-commerce. Fasilitator mendorong partisipasi aktif dengan mengajukan pertanyaan dan memberikan skenario bisnis yang relevan untuk dijawab oleh peserta.

Interaksi ini penting dalam memastikan pemahaman yang mendalam terhadap materi workshop, serta untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi peserta dalam memahami konsep technopreneurship. Diskusi yang terjadi juga memberikan wawasan tambahan, baik bagi peserta maupun fasilitator, terutama terkait potensi penggunaan platform digital dalam kewirausahaan.

Suasana yang interaktif dan dinamis ini membantu meningkatkan kepercayaan diri peserta, memungkinkan mereka untuk lebih terbuka dalam mengemukakan pendapat dan mengajukan pertanyaan. Partisipasi aktif ini juga menjadi indikator penting keberhasilan workshop dalam memfasilitasi pembelajaran yang kolaboratif.

Pada gambar 5: Visualisasi Data Perbandingan Sebelum dan Sesudah Workshop Technopreneurship, perlu dipahami bahwa gambar ini menggambarkan perubahan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan siswa terkait technopreneurship dan penggunaan platform e-commerce. Grafik ini menunjukkan hasil kuesioner yang mengukur pemahaman siswa sebelum dan setelah workshop, serta mencakup data observasi mengenai kemampuan siswa dalam membuat dan mengelola toko online. Visualisasi ini memberikan pandangan jelas tentang dampak workshop terhadap peningkatan keterampilan wirausaha digital di kalangan siswa.



Gambar 6 : Visualisasi data perbandingan sebelum dan sesudah workshop technopreneurship

Vol. 4, No. 2 - November 2024, Hal. 45-52
DOI: 10.59395/abdiformatika.v4i2.242

Gambar 6: visualisasi data perbandingan sebelum dan sesudah workshop *technopreneurship* menampilkan perbedaan yang signifikan antara tingkat pemahaman dan keterampilan siswa sebelum dan setelah workshop.

a. Data Before Workshop:
   - Pemahaman tentang Technopreneurship berada pada angka 30%, menunjukkan bahwa mayoritas siswa tidak memiliki wawasan mendalam mengenai konsep technopreneurship.
   - Minat dalam Mengembangkan Ide Bisnis hanya mencapai 25%, menunjukkan rendahnya motivasi siswa untuk mengembangkan ide bisnis sebelum mengikuti pelatihan.
   - Kemampuan Membuat dan Mengelola Toko Online berada di level terendah, hanya 15%, mengindikasikan keterbatasan keterampilan teknis mereka dalam memanfaatkan platform e-commerce.

b. Data After Workshop:
   - Setelah workshop, pemahaman siswa tentang Technopreneurship meningkat pesat menjadi 70%, menandakan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan konsep tersebut.
   - Minat dalam Mengembangkan Ide Bisnis melonjak hingga 75%, menunjukkan antusiasme siswa yang semakin besar untuk merintis usaha.
   - Kemampuan Membuat dan Mengelola Toko Online mengalami peningkatan drastis menjadi 85%, menegaskan bahwa sebagian besar siswa mampu mengaplikasikan keterampilan yang diperoleh selama workshop.

Gambar ini secara visual menunjukkan dampak positif dari pelatihan, yang berhasil meningkatkan tidak hanya pengetahuan tetapi juga kemampuan praktis siswa.

B. Pembahasan

3.5 Efektivitas Pendekatan Pembelajaran

Metode pembelajaran yang menggabungkan teori dan praktik terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Pendekatan edutainment, seperti penggunaan game edukatif dan kompetisi mini, berhasil meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Pembelajaran interaktif melalui diskusi dan simulasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, serta menerapkan konsep yang dipelajari dalam konteks nyata.

3.6 Peningkatan Keterampilan Wirausaha Digital

Workshop ini berhasil memberikan keterampilan dasar wirausaha digital kepada siswa. Mereka tidak hanya belajar membuat toko online, tetapi juga memahami aspek penting dalam menjalankan bisnis digital, seperti pemasaran, layanan pelanggan, dan manajemen pesanan. Namun, untuk pengembangan lebih lanjut, diperlukan pelatihan lanjutan yang fokus pada aspek manajemen bisnis yang lebih kompleks, seperti pengelolaan keuangan, analisis data, dan strategi pemasaran lanjutan.

3.7 Tantangan yang Dihadapi Peserta

Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami istilah teknis yang berkaitan dengan e-commerce dan technopreneurship. Hal ini menunjukkan perlunya penggunaan bahasa yang lebih sederhana dan contoh konkret yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, beberapa siswa memerlukan lebih banyak waktu untuk menguasai penggunaan fitur-fitur di platform e-commerce. Hal ini mengindikasikan perlunya pendampingan lebih intensif, terutama bagi siswa yang kurang familiar dengan teknologi digital.

3.8 Dampak Jangka Panjang dan Tindak Lanjut

Workshop ini diharapkan dapat memberikan dampak jangka panjang dengan membentuk pola pikir yang inovatif dan wirausaha pada siswa. Meskipun hasil jangka pendek menunjukkan peningkatan keterampilan dan pemahaman, keberlanjutan program ini akan menentukan dampak jangka panjangnya. Rencana tindak lanjut mencakup pendampingan bagi siswa yang ingin melanjutkan bisnis online mereka dan pelatihan lanjutan untuk mengembangkan keterampilan mereka. Hal ini penting untuk memastikan bahwa siswa dapat menerapkan keterampilan yang telah dipelajari secara efektif dan terus berkembang sebagai technopreneur muda.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan workshop technopreneurship ini berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa SMP dalam bidang technopreneurship dan e-

Vol. 4, No. 2 - November 2024, Hal. 45-52
DOI: 10.59395/abdiformatika.v4i2.242

commerce. Peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam memahami konsep dasar technopreneurship dan bagaimana e-commerce dapat dimanfaatkan sebagai platform bisnis. Sebelum mengikuti workshop, banyak siswa yang hanya memiliki pengetahuan dasar tentang belanja online. Namun, setelah sesi teori, diskusi, dan praktik, mereka mampu memahami peran teknologi dalam menciptakan nilai tambah dalam bisnis.

Selain peningkatan pemahaman, workshop ini juga berhasil membekali siswa dengan keterampilan praktis dalam membuat dan mengelola toko online di platform e-commerce seperti Shopee. Selama sesi praktik, siswa secara aktif terlibat dalam proses pembuatan toko online, mulai dari pendaftaran, pengaturan profil toko, hingga pengunggahan produk. Hasil simulasi menunjukkan bahwa mereka juga mampu menjalankan proses penjualan dan memahami alur pengiriman produk. Partisipasi siswa yang tinggi dan antusiasme mereka selama sesi diskusi dan praktik mencerminkan keberhasilan metode pembelajaran yang digunakan.

Meskipun demikian, beberapa tantangan dihadapi, terutama dalam memahami istilah teknis dan penggunaan fitur-fitur e-commerce. Ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih sederhana dan pendampingan lebih intensif untuk siswa yang kurang familiar dengan teknologi digital. Keberlanjutan dari program ini menjadi penting untuk memberikan dampak jangka panjang. Oleh karena itu, tindak lanjut berupa pendampingan dan pelatihan lanjutan diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan wirausaha digital mereka.

Secara keseluruhan, workshop ini memberikan kontribusi positif dalam mengembangkan keterampilan technopreneurship pada siswa SMP, mempersiapkan mereka untuk terjun ke dunia bisnis digital di era teknologi yang semakin berkembang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah memberikan dukungan finansial terhadap pelaksanaan pengabdian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada SMPN 1 Siman Ponorogo dan mahasiswa TI UNIDA Gontor yang telah berperan aktif dalam membantu praktik dan pelaksanaan workshop ini. Dukungan dan kerja sama dari semua pihak telah berkontribusi secara signifikan terhadap kesuksesan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aghazadeh, H., & Khoshnevis, M. (2024). Digital Marketing Implementation and Practice. In *Digital Marketing Technologies*. https://doi.org/10.1007/978-981-97-0607-5_3

Ahmetya, A. R., Setyaningrum, I., & Tanaya, O. (2023). Era Baru Ketenegakerjaan: Fleksibilitas Pekerja Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, *9*(4), 1001–1015. https://doi.org/10.35326/pencerah.v9i4.4495

Asir, M., Rahayu, B., Mahmudin, T., & Arvita, R. (2023). Kewirausahaan Dan Pengembangan Inovasi Bisnis. *Communnity Development Journal*, *4*(6), 11353–11357.

Asnal, H., Jamaris, M., Mardainis, Susanti, & Zoromi, F. (2020). Pelatihan Web E-Commerce Untuk Mempromosikan Produk Unggulan Pada SMKN 4 Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat J-PEMAS*, *1*(1), 1–4. http://jurnal.sar.ac.id

Hariyono, V. S. A. (2020). *Pengantar TECHNOPRENEURSHIP*.

Lars, K., & Espen, I. (2006). New business start-up and subsequent entry into self-employment. *Journal of Business Venturing*, *21*(6), 866–885. https://doi.org/10.1016/j.jbusvent.2005.06.008

Muhazir, A., Syah, A. Z., Siagian, Y., & ... (2021). Motivasi Penerapan E-Commerce Dalam Membangun Minat Berwirausaha Siswa di SMK Negeri 6 Tanjung Balai. *Journal of Social …*, *1*(3), 70–77. https://ejurnal.seminar-id.com/index.php/jrespro/article/view/708

Santoso, S., Kifti, W. M., & Rahayu, E. (2020). E-Commerce Business To Consumers Sarana Belanja Aman, Nyaman Dan Efisien. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(2), 147–150. https://doi.org/10.31004/cdj.v1i2.834

Subhan, A. (2019). PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SISWA DIBIDANG DESAIN GRAFIS DAN ECOMMERCE DIBIDANG JASA DIGITAL PRINTING. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, *2*(2), 1–12. https://doi.org/10.47732/adb.v2i2.117

Turban, E., King, D., Lee, J. K., Liang, T.-P., & Turban, D. C. (2015). *Electronic Commerce*. Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-10091-3

Yani, N. M. M., Agus Khazin Fauzi, & Ni Nyoman Yuliati. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi, Penggunaan Informasi Akuntansi Dan Pelatihan Terhadap Kinerja Umkm Di Kecamatan Mataram. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan Syariah - ALIANSI*, *6*(1), 13–24. https://doi.org/10.54712/aliansi.v6i1.188