



WORKSHOP KEWIRAUSAHAAN MEMBANGUN BISNIS MELALUI PENERAPAN TEKNOLOGI DIGITAL

Oleh

Chowal Jundy Kumoro¹, Lambok Rommy Sulaeman², Rizaldi Putra³, Memet Sanjaya⁴, Deni Utama⁵, Putri Nurazizah⁶, Davina Clarissa Rabbani⁷, Neng Siti Fathimah⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Politeknik Takumi

Email: ¹chowal.cjk@takumi.ac.id

Article History:

Received: 27-06-2025

Revised: 17-07-2025

Accepted: 30-07-2025

Keywords:

Digital

Entrepreneurship,

High School Students,

Unemployment, Bekasi

Regency, Technology-

Based Training,

Business Model Canvas

Abstract: *The high unemployment rate in Bekasi Regency, reaching 9.37% in 2023, presents a pressing issue amidst the region's rapid industrial development. Intense job market competition and the low entrepreneurial interest among senior high school and vocational students further narrow opportunities for youth to achieve economic independence. This community service program aims to foster entrepreneurial spirit and enhance digital competencies among students through a workshop titled "Entrepreneurship Workshop: Building a Business through the Application of Digital Technology." The workshop was conducted in person at Takumi Polytechnic using a participatory and hands-on approach, including activities such as Business Model Canvas development, digital brand creation, and simulations of digital marketing via social media and online platforms. A total of 78 students from various high schools and vocational schools in Bekasi participated in the program. The results showed a significant improvement in students' understanding of digital entrepreneurship concepts, as indicated by higher post-test scores and their ability to design and pitch tech-based business ideas. Evaluation data revealed that 91% of participants expressed interest in launching their own digital ventures after the training. The workshop not only expanded entrepreneurial awareness but also led to the establishment of a follow-up community called Digitalpreneur Muda Bekasi as a platform for collaboration and peer learning. This program is expected to serve as a replicable model for digital entrepreneurship education and contribute to local economic development through youth-led innovation*

PENDAHULUAN

Kabupaten Bekasi merupakan salah satu wilayah penyangga ibu kota dengan karakteristik yang unik sekaligus kompleks. Sebagai kawasan industri terbesar di Indonesia, wilayah ini memiliki lebih dari 4.000 perusahaan nasional dan multinasional yang tersebar di berbagai zona industri seperti Kawasan MM2100, Jababeka, dan GIIC Deltamas. Kondisi ini menjadikan Kabupaten Bekasi sebagai magnet migrasi tenaga kerja dari berbagai daerah.



Namun, ironi muncul ketika tingkat pengangguran justru relatif tinggi, terutama di kalangan usia produktif. Data Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Bekasi tahun 2023 mencatat bahwa tingkat pengangguran terbuka (TPT) mencapai 9,37%, angka yang jauh di atas rata-rata nasional. Kelompok yang paling rentan adalah lulusan SMA dan SMK, yang mendominasi komposisi pencari kerja aktif namun belum memiliki keterampilan khusus yang sesuai dengan kebutuhan industri.

Selain itu, status Bekasi sebagai kawasan industri menimbulkan kompetisi kerja yang sangat ketat. Para pencari kerja tidak hanya bersaing antar-lokal, tetapi juga dengan tenaga kerja dari luar daerah. Banyak perusahaan kini juga mulai memprioritaskan kandidat dengan kemampuan digital, bahasa asing, dan *problem-solving* tingkat tinggi keterampilan yang masih belum sepenuhnya dikuasai oleh lulusan sekolah menengah.

Transformasi digital yang masif telah mengubah struktur ekonomi global dan membuka ruang baru bagi tumbuhnya kewirausahaan berbasis teknologi. Generasi muda, terutama pelajar SMA dan SMK, memiliki potensi besar untuk menjadi penggerak inovasi melalui penguasaan teknologi digital. Namun, keterbatasan akses terhadap edukasi kewirausahaan digital yang terstruktur, khususnya di daerah pinggiran seperti Kabupaten Bekasi, masih menjadi tantangan utama dalam mencetak wirausaha muda yang adaptif dan inovatif.

Di sisi lain, minat untuk berwirausaha di kalangan pelajar masih rendah. Hasil survei internal Politeknik Takumi pada 200 siswa SMA dan SMK di Kabupaten Bekasi menunjukkan bahwa hanya 12% siswa yang tertarik menjadi pengusaha setelah lulus, sementara sisanya memilih jalur kerja konvensional di pabrik atau administrasi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya wawasan mengenai peluang bisnis berbasis digital, serta terbatasnya akses terhadap pelatihan kewirausahaan yang praktis dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara peluang kewirausahaan digital yang tumbuh pesat dengan kesiapan generasi muda untuk memanfaatkannya. Padahal, era ekonomi digital saat ini telah menyediakan beragam model bisnis yang dapat dijalankan dengan modal terbatas namun berdampak luas—mulai dari reseller produk, jasa desain digital, konten kreator, hingga pelatihan daring.

Menurut Panxhi et al. (2025), kompetensi kewirausahaan harus ditanamkan sedini mungkin agar generasi muda tidak hanya menjadi pencari kerja, tetapi juga pencipta lapangan kerja (*job creator*). Terlebih dalam konteks industri 4.0 dan society 5.0, keterampilan kewirausahaan digital menjadi semakin penting sebagai bekal adaptasi dan inovasi di masa depan.

Pendidikan formal di tingkat SMA/SMK belum sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan pengembangan soft skill dan hard skill dalam kewirausahaan digital. Law et al. (2024) menyebutkan bahwa pelajar perlu didorong untuk memahami konsep dasar bisnis, berpikir kreatif, dan mampu mengoperasikan alat digital yang dapat mempercepat pengembangan usaha. Tanpa intervensi ini, lulusan sekolah menengah akan terus terjebak dalam ketergantungan terhadap sektor kerja formal yang sangat kompetitif.

Menurut Law et al. (2024), pendidikan kewirausahaan harus mulai ditanamkan sejak tingkat sekolah menengah untuk menumbuhkan jiwa mandiri, berpikir kreatif, dan kompetensi digital yang relevan dengan kebutuhan masa depan. Ketika peserta didik diperkenalkan pada dunia bisnis melalui media digital seperti e-commerce, media sosial, dan pemanfaatan aplikasi manajemen keuangan mereka tidak hanya mengembangkan keahlian



teknis, tetapi juga nilai-nilai kewirausahaan seperti inovasi, kolaborasi, dan problem solving (Law et al., 2024).

Berdasarkan data dari *Global Entrepreneurship Monitor (2023)*, generasi muda di Indonesia memiliki minat tinggi terhadap wirausaha, tetapi hanya sebagian kecil yang memiliki akses terhadap pelatihan atau pendampingan yang memadai. Hal ini diperkuat oleh temuan Donaldson et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap potensi kewirausahaan digital masih rendah, karena minimnya integrasi antara teknologi informasi dan materi kewirausahaan dalam kurikulum formal.

Melalui kegiatan *Workshop Kewirausahaan: Membangun Bisnis Melalui Penerapan Teknologi Digital*, Program Studi Bisnis Digital Politeknik Takumi berupaya menjawab tantangan tersebut. Kegiatan ini dirancang sebagai bentuk kontribusi nyata institusi pendidikan tinggi dalam mengedukasi generasi muda tentang pentingnya adaptasi teknologi dalam dunia usaha, serta menyiapkan mereka menjadi calon wirausahawan digital yang tangguh dan kompetitif.



Gambar 1. Workshop Kewirausahaan

Panxhi et al. (2025) menekankan bahwa peningkatan literasi digital dan kompetensi kewirausahaan harus dilakukan secara simultan. Literasi digital tanpa kemampuan bisnis akan berakhir pada konsumsi pasif teknologi, bukan produktivitas. Oleh karena itu, kegiatan ini diorientasikan untuk menghubungkan dua aspek penting: penggunaan teknologi secara aktif dan strategi pengembangan bisnis digital berbasis solusi nyata.

Tidak hanya itu, kegiatan ini juga mendukung implementasi kebijakan *Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)* yang mendorong keterlibatan dosen dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbasis keahlian. Dengan keterlibatan dosen dari Program Studi Bisnis Digital, kegiatan ini tidak hanya bersifat edukatif, tetapi juga aplikatif, karena peserta akan mendapatkan pengalaman praktik langsung dalam merancang ide bisnis, membangun identitas digital, dan memanfaatkan teknologi sebagai sarana promosi serta operasional bisnis.

Kegiatan ini juga berkontribusi pada program nasional penguatan kewirausahaan dan pemulihan ekonomi berbasis masyarakat, serta mendukung agenda pembangunan daerah dalam menurunkan angka pengangguran melalui inovasi pendidikan vokasional. Pendekatan



pelatihan yang dirancang tidak hanya menyampaikan teori, tetapi juga mendorong peserta untuk langsung merancang dan mensimulasikan bisnis digital mereka sendiri dengan dukungan fasilitator dari kalangan dosen dan praktisi.

Dengan pendekatan ini, diharapkan tercipta ekosistem wirausaha muda yang mampu menjawab tantangan ekonomi lokal dan menjadi bagian dari solusi jangka panjang bagi pengangguran di Kabupaten Bekasi. Lebih dari itu, kegiatan ini mendorong transformasi pola pikir pelajar dari “lulusan harus bekerja di industri” menjadi “lulusan dapat menciptakan solusi dan peluang bisnis melalui teknologi”.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini berbasis pendekatan partisipatif dan aplikatif, di mana peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga melakukan praktik langsung melalui metode *learning by doing*. Proses kegiatan dirancang secara sistematis dalam tiga tahapan utama: (1) Pra-workshop (persiapan), (2) Pelaksanaan Workshop, dan (3) Evaluasi serta Tindak Lanjut.

1. *Pra-Workshop: Analisis Kebutuhan dan Persiapan Materi*

Tahap awal kegiatan diawali dengan pemetaan kebutuhan pelajar di Kabupaten Bekasi melalui penyebaran kuesioner daring kepada perwakilan SMA dan SMK. Hasil pemetaan menunjukkan bahwa lebih dari 70% siswa memiliki akses ke perangkat digital, namun hanya 15% yang pernah mendapatkan pelatihan kewirausahaan digital. Hal ini memperkuat urgensi pelaksanaan workshop.

Selanjutnya, tim dosen menyiapkan modul pelatihan berbasis digital entrepreneurship, yang dikembangkan berdasarkan kerangka kompetensi digital dan kewirausahaan dari *European Entrepreneurship Competence Framework (EntreComp)* serta hasil adaptasi dari penelitian Zeng et al. (2025) mengenai pendidikan digital untuk siswa.

Modul mencakup topik-topik utama, yaitu:

- Mindset dan karakteristik wirausahawan digital.
- Perancangan model bisnis digital menggunakan *Business Model Canvas*.
- Pengenalan e-commerce dan strategi pemasaran digital (*social media marketing, search engine optimization*).
- Penerapan tools teknologi seperti *Canva, Google Forms, Instagram Ads, dan website builder*.

2. *Pelaksanaan Workshop*

Workshop dilaksanakan secara luring di kampus Politeknik Takumi dengan durasi dua hari, masing-masing terdiri dari sesi teori dan praktik. Kegiatan diawali dengan sambutan dan pengenalan pentingnya kewirausahaan di era digital oleh ketua program studi dan narasumber dari pelaku usaha digital muda di Kabupaten Bekasi.

Metodologi pembelajaran yang digunakan meliputi:

- **Interactive Lecture:** penyampaian materi diselingi tanya jawab interaktif.
- **Mini Group Discussion (MGD):** peserta dibagi dalam kelompok kecil untuk menyusun ide bisnis digital.
- **Simulasi Praktik:** setiap kelompok membuat profil bisnis digital lengkap dengan landing page, akun media sosial bisnis, dan pitch deck sederhana.
- **Coaching Clinic:** peserta mendapatkan umpan balik langsung dari tim dosen.

Pendekatan partisipatif ini terbukti efektif. Dalam studi oleh Pradhan (2023), peserta



pelatihan kewirausahaan yang dilibatkan secara aktif dalam praktik digital menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi digital dan kesiapan berwirausaha.



Gambar 2. Pelaksanaan Workshop

3. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Evaluasi dilakukan dalam dua tahap: evaluasi formatif selama kegiatan dan evaluasi sumatif di akhir kegiatan. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner, observasi, serta wawancara singkat terhadap peserta.

Selain itu, indikator keberhasilan kegiatan diukur dari:

- Peningkatan skor pemahaman peserta tentang kewirausahaan digital sebelum dan sesudah kegiatan.
- Jumlah peserta yang berhasil menyusun ide bisnis digital.
- Tingkat partisipasi dalam simulasi praktik.
- Feedback peserta terkait kualitas materi dan fasilitator.

Untuk keberlanjutan program, akan dibentuk komunitas *Digitalpreneur Muda Bekasi*, di mana peserta dapat berjejaring, saling berbagi konten bisnis, dan mendapatkan pendampingan lanjutan dari dosen melalui grup WhatsApp dan sesi daring bulanan.

Model ini mengacu pada pendekatan yang dikembangkan oleh Shapurjee dan Ramaswiela (2025), yang menggarisbawahi pentingnya pasca-program mentoring dalam pendidikan kewirausahaan digital bagi generasi muda.

HASIL

Workshop ini diikuti oleh 78 peserta dari 5 sekolah di Kabupaten Bekasi, terdiri dari 46 siswa SMK dan 32 siswa SMA. Mayoritas peserta berada di kelas XI dan XII. Berdasarkan data kuesioner pra-workshop, diperoleh informasi awal bahwa:

- 71% peserta belum pernah mengikuti pelatihan kewirausahaan,
- 84% peserta menggunakan media sosial lebih dari 4 jam sehari,
- Namun hanya 12% peserta yang pernah mencoba menjual produk secara online.

Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun peserta terbiasa dengan dunia digital, pemanfaatannya masih bersifat konsumtif dan belum diarahkan untuk produktivitas kewirausahaan. Hal ini sejalan dengan temuan Donaldson et al. (2025) bahwa pemuda



digital-native belum tentu memiliki literasi bisnis digital yang memadai tanpa pelatihan terarah.

Pelaksanaan Workshop

Kegiatan workshop berlangsung selama satu hari secara tatap muka di Politeknik Takumi. Materi disampaikan dalam bentuk:

- Sesi teori interaktif tentang dasar-dasar kewirausahaan digital,
- Studi kasus bisnis digital lokal (misalnya UMKM berbasis Shopee/Instagram),
- Sesi praktik: peserta diminta merancang identitas digital bisnis (nama usaha, logo, akun media sosial),
- Simulasi pemasaran digital menggunakan Canva, Instagram Reels, dan Google Sites,
- Pitching ide bisnis di hadapan panel dosen dan pelaku UMKM mitra kampus.

Setiap kelompok peserta (terdiri dari 4–5 siswa) diwajibkan membuat *Business Model Canvas (BMC)* dan menyusun rencana sederhana usaha berbasis digital, seperti jasa desain, makanan ringan kemasan, dan thrift shop online.

Beberapa contoh hasil peserta antara lain:

- **Kelompok SMK Bina Mitra:** mengembangkan ide *Snack Lokal Goes Digital*, memanfaatkan media TikTok sebagai platform utama promosi.
- **Kelompok SMK Ananda Mitra Industri:** membangun platform jasa desain logo untuk UMKM di Bekasi.
- **Kelompok SMA 9 Bekasi:** membuat akun Instagram bernama *Hijab_Boost*, dengan strategi konten harian dan jadwal promosi mingguan.

Evaluasi Kompetensi Peserta

Untuk mengukur efektivitas kegiatan, dilakukan pre-test dan post-test terkait pemahaman konsep kewirausahaan digital. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan:

- Rata-rata skor pre-test peserta: 48,5/100,
- Rata-rata skor post-test peserta: 82,3/100.

Selain itu, dilakukan observasi performa selama praktik dan kuesioner evaluasi kepuasan di akhir kegiatan. Beberapa poin penting:

- 94% peserta merasa kegiatan sangat bermanfaat, terutama karena formatnya praktis dan langsung bisa diterapkan.
- 91% peserta menyatakan tertarik untuk mencoba membangun bisnis kecil secara online setelah mengikuti kegiatan ini.
- 83% peserta ingin mendapatkan pelatihan lanjutan secara daring, khususnya di bidang pemasaran digital dan pembuatan konten.

Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan praktik langsung yang digunakan dalam workshop mampu memantik minat dan meningkatkan kepercayaan diri peserta terhadap ide berwirausaha. Sebagaimana dijelaskan oleh Panxhi et al. (2025), keterlibatan aktif dalam proses pembuatan proyek digital mampu meningkatkan *entrepreneurial self-efficacy*.

Dampak dan Pembelajaran dari Program

Kegiatan ini tidak hanya berdampak pada peserta, tetapi juga membuka kolaborasi dengan pihak sekolah. Tiga dari sembilan sekolah menyatakan minat untuk menjalin kemitraan lanjutan berupa pelatihan tematik bersama Politeknik Takumi, termasuk integrasi materi digital marketing dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Dampak lainnya:



- Terbentuknya grup komunitas “*Digitalpreneur Muda Bekasi*” di WhatsApp, yang hingga sebulan pasca kegiatan masih aktif berbagi konten bisnis, tips promosi digital, dan rencana kolaborasi antar peserta.
- Tiga kelompok peserta mulai mengoperasikan akun bisnisnya secara nyata di media sosial dengan bimbingan dari dosen secara daring.

Kegiatan ini juga memberikan pengalaman baru bagi tim dosen untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran kewirausahaan berbasis digital yang bisa diterapkan dalam pengajaran reguler. Dalam perspektif akademik, ini relevan dengan pendekatan *experiential learning* seperti yang dibahas oleh Kolb (1984) dan diterapkan dalam program pendidikan inovatif masa kini (Zeng & Hao, 2025).

Pembahasan Akademik

Berdasarkan literatur dan hasil lapangan, dapat disimpulkan bahwa:

- Pendidikan kewirausahaan yang menggabungkan pendekatan digital dan praktik langsung lebih efektif dalam membangun kompetensi peserta dibandingkan pendekatan teoritis semata (Law et al., 2024).
- Adanya gap besar antara potensi teknologi yang tersedia dan pemanfaatan aktual di kalangan pelajar (Shapurjee & Ramaswiela, 2025) dapat dijumpai melalui intervensi pelatihan partisipatif seperti ini.
- Kesuksesan pelatihan ini juga diperkuat oleh pemilihan media digital yang relevan bagi generasi muda (Instagram, TikTok, Canva), sebagaimana disarankan oleh Kurien & George (2024) dalam konteks pengembangan platform bisnis digital mikro.

Namun, terdapat pula beberapa catatan penting untuk pengembangan program selanjutnya:

- Beberapa peserta dari sekolah non-teknik mengalami kesulitan dalam hal teknis (desain dan digital tools), sehingga materi dasar perlu diperluas.
- Keterbatasan waktu dua hari tidak cukup untuk pendampingan mendalam, maka perlu skema lanjutan seperti mentoring daring.

KESIMPULAN

Kegiatan *Workshop Kewirausahaan: Membangun Bisnis Melalui Penerapan Teknologi Digital* yang diselenggarakan oleh dosen Program Studi Bisnis Digital Politeknik Takumi bagi siswa-siswi SMA/SMK di Kabupaten Bekasi telah memberikan dampak yang positif dan signifikan. Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta terhadap konsep dasar kewirausahaan digital, sekaligus mendorong munculnya minat baru dalam membangun usaha berbasis teknologi. Peserta yang sebelumnya hanya menggunakan media digital secara konsumtif, mulai menyadari bahwa platform seperti media sosial, website, dan aplikasi desain dapat digunakan untuk menciptakan nilai ekonomi.

Kegiatan ini juga membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik melalui simulasi bisnis digital, pelatihan penggunaan alat digital, dan penyusunan *Business Model Canvas* lebih efektif dalam menumbuhkan kepercayaan diri dan *entrepreneurial mindset* di kalangan pelajar. Bahkan, sebagian besar peserta menunjukkan antusiasme tinggi untuk melanjutkan usaha digital mereka di luar kegiatan workshop. Hal ini menandakan bahwa strategi pelatihan partisipatif seperti ini berperan penting dalam menjawab tantangan lokal, seperti tingginya angka pengangguran dan rendahnya minat berwirausaha di Kabupaten Bekasi. Selain itu, kolaborasi antara institusi pendidikan tinggi, sekolah, dan



komunitas menjadi landasan kuat dalam menciptakan ekosistem wirausaha muda yang berkelanjutan.

SARAN

Untuk memastikan keberlanjutan dan perluasan dampak dari kegiatan ini, beberapa hal dapat dijadikan pertimbangan ke depan. Pertama, sebaiknya pelatihan semacam ini diintegrasikan ke dalam kegiatan ekstrakurikuler atau program kewirausahaan sekolah agar pembelajaran bersifat kontinu dan tidak berhenti pada satu kegiatan. Kedua, perlu dikembangkan program lanjutan dalam bentuk mentoring daring atau kelas lanjutan secara periodik untuk membantu peserta merealisasikan ide bisnis mereka secara nyata, sekaligus sebagai sarana evaluasi dan pendampingan.

Ketiga, peserta terbaik yang menunjukkan potensi tinggi dapat diberdayakan sebagai agen kewirausahaan pelajar di sekolah masing-masing. Pendekatan *peer learning* ini dapat mempercepat penyebaran semangat berwirausaha di kalangan pelajar secara organik. Keempat, kolaborasi lebih lanjut dengan Dinas Pendidikan, Dinas Koperasi dan UKM, serta pihak industri setempat melalui program CSR sangat disarankan untuk mendukung akses permodalan, pelatihan lanjutan, serta penyebarluasan pelatihan ke sekolah-sekolah lainnya. Terakhir, pengembangan modul pelatihan digital dalam format e-learning dan penyediaan sertifikat pelatihan resmi akan sangat membantu dalam meningkatkan kredibilitas dan kebermanfaatan program ini secara jangka panjang. Dengan demikian, kegiatan semacam ini dapat menjadi model strategis dalam pemberdayaan ekonomi pelajar dan menjadi bagian dari solusi nyata dalam menekan angka pengangguran dan mendorong ekonomi kreatif berbasis teknologi di Kabupaten Bekasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Law, C. Y., Sek, Y. W., Tay, C. C., Liew, T. H., & Yew, L. C. B. (2024). *The Design and Development of School Cooperative System*. Springer. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-73125-9_44
- [2] Donaldson, C., Signes, Á. P., & Villagrasa, J. (2025). Is the road to high growth paved with intrapreneurial intention? *The International Journal of Management Education*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1472811725000448>
- [3] Panxhi, M., Thanasi-Boçe, M., & Hoxha, J. (2025). Digital transformation and entrepreneurial competence. *Cogent Education*. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/2331186X.2025.2526429>
- [4] Zeng, H., Hao, J. (2025). *Leading Smart Education*. Springer. <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-981-97-8148-5.pdf>
- [5] Shapurjee, Y., & Ramaswiela, R. (2025). *Education Technology in Africa: Current Trends and Future Visions*. Springer. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-75079-3_13
- [6] Pradhan, P. K. (2023). A Study on Perception of College Students towards Digital Marketing. *ResearchGate*. <https://www.researchgate.net/publication/384849413>
- [7] Global Entrepreneurship Monitor. (2023). *Global Report 2023/24: Opportunity Amid Disruption*. GEM Consortium. <https://www.gemconsortium.org/report>
- [8] European Commission. (2016). *EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework*.



- <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=738&langId=en&pubId=7981>
- [9] Badan Pusat Statistik Kabupaten Bekasi. (2023). *Profil Ketenagakerjaan Kabupaten Bekasi 2023*. BPS Kabupaten Bekasi.
- [10] Panxhi, M., Thanasi-Boçe, M., & Hoxha, J. (2025). Digital transformation and entrepreneurial competence. *Cogent Education*.
<https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2526429>
- [11] Law, C. Y., et al. (2024). *The Design and Development of School Cooperative System*. Springer. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-73125-9_44
- [12] Donaldson, C., Signes, Á. P., & Villagrasa, J. (2025). *Entrepreneurial self-efficacy and digital skills*. *International Journal of Management Education*.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1472811725000448>
- [13] Zeng, H., & Hao, J. (2025). *Leading Smart Education*. Springer.
<https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-981-97-8148-5.pdf>
- [14] Global Entrepreneurship Monitor. (2023). *Global Report 2023/2024: Opportunity Amid Disruption*. GEM Consortium. <https://www.gemconsortium.org/report>
- [15] Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- [16] Zeng, H., & Hao, J. (2025). *Leading Smart Education*. Springer.
<https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-981-97-8148-5.pdf>
- [17] Panxhi, M., Thanasi-Boçe, M., & Hoxha, J. (2025). Digital transformation and entrepreneurial competence. *Cogent Education*.
<https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2526429>
- [18] Law, C. Y., et al. (2024). *The Design and Development of School Cooperative System*. Springer.
- [19] Shapurjee, Y., & Ramaswiela, R. (2025). *Education Technology in Africa*. Springer.
- [20] Kurien, A. K., & George, B. (2024). *Digital Transformation in Professional Education*. Springer.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN