



Pengenalan Bisnis Digital Bagi Generasi Muda Dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Pada Siswa SMKN 3 Kabupaten Seluma

Tito Irwanto ¹⁾; Yudi Irawan Abi ²⁾; Yeni Herlina ³⁾; Tri Febrina Melinda ⁴⁾; Yudi Ariantara ⁵⁾

^{1,2,3,4,5)} Universitas Dehasen Bengkulu

Email: ¹ titoirwanto@unived.ac.id; ² yudiirawanabi@unived.ac.id; ³ yeniherlina@unived.ac.id

⁴ trifebrina26@gmail.com; ⁵ yudiariantara260184@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received [01 Februari 2025]

Revised [02 Maret 2025]

Accepted [03 Maret 2025]

Keywords

Digital Business,
Entrepreneurship.

This is an open access article
under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Memperkenalkan pemahaman dan edukasi kepada Guru dan Siswa/siswi SMKN 3 Seluma dimulai dengan menjelaskan materi mengenai Pengenalan Bisnis Digital Bagi Generasi Muda Dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Pada Siswa dengan mendownload aplikasi Profit Anywhere, kegiatan ini juga merupakan wadah dosen Fakultas Ekonomi Universitas Dehasen untuk mengimplemtasikan pembelajaran ataupun teori yang telah diajarkan di perkuliahan karena didalam dunia kerja yang akan datang, siswa/siswi dituntut untuk pintar memilih jenis wirausaha ataupun dapat memilih menjadi entrepreneur yang dapat menciptakan lapangan pekerjaan sendiri bukan mengandalkan lapangan pekerjaan yang dibuka umum dan banyak pesaing. Dalam hal ini kegiatan ini juga siswa/siswi diberikan pemahaman mengenai bagaimana menjadi seorang entrepreneur muda yang dapat memberikan manfaat bagi banyak orang.

ABSTRACT

Introducing understanding and education to teachers and students of SMKN 3 Seluma begins by explaining the material about the Introduction of Digital Business for the Young Generation in Fostering the Spirit of Entrepreneurship in Students by downloading the Profit Anywhere application, this activity is also a forum for lecturers of the Faculty of Economics, Dehasen University to implement learning or theories that have been taught in lectures because in the world of work to come, students are required to be smart in choosing the type of entrepreneurship or can choose to become entrepreneurs who can create their own jobs instead of relying on jobs that are open to the public and many competitors. In this activity, students are also given an understanding of how to become a young entrepreneur who can provide benefits to many people.

PENDAHULUAN

Dunia digital menawarkan sumber daya baru yang sangat luas bagi para wirausahawan untuk memanfaatkan, mulai dari pengumpulan data terbuka, konten, kode, dan layanan yang tumbuh secara eksponensial hingga kontribusi online pengguna dan komunitas di seluruh dunia. Pengenalan bisnis digital bagi generasi muda merupakan langkah penting dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan di era digital saat ini. Perkembangan Teknologi pada Generasi muda hidup di era di mana teknologi digital telah merubah cara kita berinteraksi, bekerja, dan berbisnis. Kemajuan teknologi memberikan peluang baru dalam berbisnis secara online, yang perlu dipahami dan dimanfaatkan.

Potensi Pasar yang Luas yang artinya Bisnis digital memungkinkan akses ke pasar yang lebih luas, tidak terbatas oleh batas geografis. Hal ini memberikan kesempatan bagi generasi muda untuk menciptakan dan mengembangkan bisnis mereka tanpa harus memiliki modal besar atau keterbatasan geografis. Kreativitas dan Inovasi dalam Bisnis digital memungkinkan para pelaku usaha untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menawarkan produk atau layanan mereka. Generasi muda yang terbiasa dengan teknologi cenderung memiliki keunggulan dalam hal ini, sehingga pengenalan bisnis digital dapat membantu mereka mengasah keterampilan kreativitas dan inovasi mereka. Kemandirian Ekonomi merupakan Keterampilan dalam berbisnis digital dapat membantu generasi muda untuk menjadi lebih mandiri secara ekonomi. Mereka dapat memulai bisnis mereka sendiri tanpa harus bergantung pada pekerjaan konvensional atau perusahaan besar (Peter J. P. dan Olson, C. O. (2020).

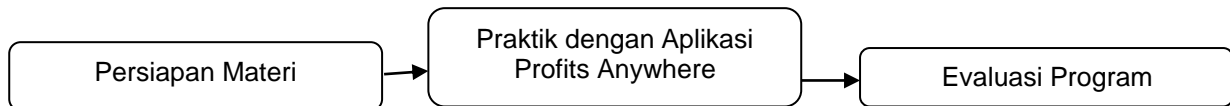
Peningkatan Daya Saing Global Dalam era globalisasi, memiliki pemahaman tentang bisnis digital adalah keunggulan kompetitif yang penting. Generasi muda yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam bisnis digital akan lebih siap untuk bersaing di pasar global. Pengurangan Tingkat Pengangguran yaitu dengan meningkatnya jumlah pengangguran di beberapa negara, memperkenalkan bisnis digital kepada generasi muda dapat menjadi solusi untuk mengurangi tingkat pengangguran. Mereka dapat menciptakan peluang kerja bagi diri mereka sendiri dan juga bagi orang lain. Dengan memperkenalkan bisnis digital kepada generasi muda, kita dapat membantu mereka untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan, memanfaatkan peluang yang ada di era digital, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dan peluang di masa depan (Sulistyo Rini,Erna. (2021).

Pengenalan Bisnis Digital Bagi Generasi Muda Dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Pada Siswa SMKN 3 Kabupaten Seluma. Berdasarkan tujuan tersebut, Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Dehasen Bengkulu menjalin kerjasama/mitra dan meminta perwakilan Bursa Efek Indonesia

Bengkulu untuk membantu memberikan penjelasan mengenai pengenalan Bisnis Digital Bagi Generasi Muda Dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Pada Siswa di SMKN 3 Seluma

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dari tanggal 23 sampai dengan 28 Januari 2024 bertempat di SMKN 3 Seluma yang beralamatkan di Jalan Bengkulu – Tais. Proses pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Dehasen bersama mitra perwakilan Bursa Efek Indonesia Bengkulu yakni dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

1. Tahap persiapan materi
Pada tahap ini, dosen dan perwakilan dari Bursa Efek Indonesia Bengkulu menyusun bahan/materi yang akan disampaikan pada saat kegiatan berlangsung.
2. Tahap praktik dengan menggunakan aplikasi Profits Anywhere
Tahap praktik dilakukan bersama peserta pengabdian kepada masyarakat yakni siswa/siswi dan guru SMKN 3 Seluma dengan cara mendownload aplikasi Profits Anywhere pada playstore melalui smartphone masing-masing siswa/siswi dan guru yang nantinya akan dipandu dalam pendaftaran dalam aplikasinya.
3. Tahap evaluasi program
Pada tahap evaluasi program ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan dan pemahaman siswa/siswi serta guru dalam peserta pengabdian mengenai pasar modal dengan melihat implikasi praktik *aplikasi Profits Anywhere* di smartphone masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Aktivitas

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat difokuskan untuk meberikan pemahaman dan edukasi kepada Guru dan Siswa/siswi SMKN 3 Seluma dimulai dengan menjelaskan materi mengenai Pengenalan Bisnis Digital Bagi Generasi Muda Dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Pada Siswa dengan mendownload aplikasi Profit Anywhere, kegiatan ini juga merupakan wadah dosen Fakultas Ekonomi Universitas Dehasen untuk mengimplemtasikan pembelajaran ataupun teori yang telah di jarkan di perkuliahan karena didalam dunia kerja yang akan datang, siswa/siswi dituntut untuk pintar memilih jenis wirausaha ataupun dapat memilih menjadi entrepreneur yang dapat menciptakan lapangan pekerjaan sendiri bukan mengandalkan lapangan pekerjaan yang dibuka umum dan banyak pesaing. Dalam hal ini kegiatan ini juga siswa/siswi diberikan pemahaman mengenai bagaimana menjadi seorang entrepreneur muda yang dapat memberikan manfaat bagi banyak orang.



Gambar 2. Pemberian Pemahaman mengenai Pengenalan Bisnis Digital

Siswa/siswi diberikan pemahaman mengenai perbedaan menjadi wirausahawan muda dengan menjadikan diri sendiri sebagai pengusaha. Menanamkan sifat dan sikap jiwa entrepreneur yang tekun dan pantang menyerah serta dapat menciptakan inovasi dan kreativitas yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan konsumen sehingga usahanya terus dapat berjalan.



Gambar 3. Dokumentasi saat Tanya Jawab pasar Modal dan Investasi



Gambar 4. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan selama 5 (Lima) hari yakni dari tanggal 23 s/d 28 Januari 2024. Agenda pertama pengabdian kepada masyarakat dimulai dengan memperkenalkan saham dan galeri investasi oleh pemateri yang dibantu oleh Perwakilan Bursa Efek Indonesia perwakilan Bengkulu di SMKN 3 Seluma yang dihadiri peserta siswa/siswi dari berbagai jurusan yang berbeda-beda yakni jurusan Akuntansi, Multimedia, Peternakan, dan jurusan pertanian, total peserta yang mengikuti pengabdian masyarakat ini yakni 50 orang siswa/siswi. Kegiatan di hari selanjutnya gabungan/kombinasi materi dari Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Dehasen dalam menumbuhkan semangat Kewirausahaan serta pengetahuan mengenai Investasi Saham. Pada hari akhir pengabdian kepada masyarakat tim pengabdian yakni Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Dehasen Bengkulu melakukan Pengenalan Bisnis Digital Bagi Generasi Muda Dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan pada Siswa SMKN 3 Kabupaten Seluma untuk 3 (Tiga) Program kerja yakni pendampingan dalam mengopersonalkan Aplikasi Profits Anywhere, seminar/pemaparan, dan diharapkan nanti berlanjut pada kerjasama *Soft Launching* Galeri Investasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari kegiatan pengabdian ini, kami tim pengabdian dosen kepada masyarakat mampu mencapai tujuan kami yaitu untuk pemahaman mengenai perbedaan menjadi wirausahawan muda dengan menjadikan diri sendiri sebagai pengusaha. Menanamkan sifat dan sikap jiwa entrepreneur yang tekun dan pantang menyerah serta dapat menciptakan inovasi dan kreativitas yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan konsumen sehingga usahanya terus dapat berjalan. Saran dari kami tim pengabdian meminta untuk seringnya di lakukan sosialisasi mengenai entrepreneur dalam dunia digital terutama di lingkungan masyarakat mengingat itu sangat berguna dalam pengembangan ekonomi Masyarakat kedepannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bias berjalan dengan lancar dan baik berkat bantuan dan dukungan dari beberapa Pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Siswa SMKN 3 Kabupaten Seluma
2. Guru-guru SMKN 3 Kabupaten Seluma
3. Universitas Dehasen Bengkulu
4. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Ekonomi dan bisnis Universitas Dehasen Bengkulu

DAFTAR PUSTAKA

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 45 Tahun 2014, tertanggal 9 Juni 2014, tentang Peraturan Pakaian Seragam Sekolah Bagi Peserta Didik Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah, diakses tanggal 25 Juni 2024.
- Peter J. P. dan Olson, C. O. (2020). *Consumer Behaviour: Perilaku Konsumen dan Strategi Pemasaran* Jilid I. Jakarta: Erlangga.
- Sulistyo Rini,Erna. (2021) " Teknologi Informasi sebagai Media Promosi Produk Hasil Kerajinan.