

## **Membentuk Generasi Milenial Menjadi Wirausaha Muda Melalui Pemanfaatan Peluang Bisnis di Era Digital**

Siska Narulita<sup>1</sup>, Ahmad Nugroho<sup>2</sup>, M. Zakki Abdillah<sup>3</sup>

Universitas Nasional Karangturi<sup>1, 2, 3</sup>

e-mail: siskanarulita84@gmail.com<sup>1</sup>

(Naskah Masuk : 01 Mei 2024; diterima untuk diterbitkan : 10 Juni 2024)

### **ABSTRACT**

*With the large number of cases of misuse of technology among children and teenagers, there needs to be a role for society to overcome the negative influence of technology use on children and teenagers. It is important to provide understanding to children and teenagers regarding the proper and correct use of technology. Facing current technological developments, it is hoped that the millennial generation can respond to the various opportunities that exist so that they can create new jobs for themselves and others. The millennial generation can gain many benefits from technological developments for running a business. They can express their ideas, talents, and creativity to create works even if they only use gadgets. The following are several technology-based business trends that the millennial generation can engage in, for example as a vlogger by uploading various interesting video content, as a YouTuber by managing a YouTube account and creating unique and interesting content, establishing a start-up, building e-shopping or online shop, building a dropship business, becoming a blogger by creating a blog that has interesting content that can bring in visitors and buyers, becoming an influencer on Instagram, doing GoPay business, doing a digital currency balance top-up business, cryptocurrency business, online stock trading, buying and selling gift card vouchers, and so on. Karangturi National University, by its vision and mission, prioritizes entrepreneurial character, provides solutions to challenges and developments of the times using the added value of information and communication technology, through community service activities carried out by the Information Systems Study Program, providing education and counseling to the millennial generation, especially students from schools. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) St. Francis Semarang. Through this activity, it is hoped that the millennial generation can make maximum use of technological developments by reading about existing business opportunities so that they can create new jobs both for themselves and for society.*

**Key words:** *Technology, Millennial Generation, Young Entrepreneurs, Digital Business, Internet*

### **ABSTRAK**

*Banyaknya kasus penyalahgunaan teknologi di kalangan anak-anak dan para remaja tersebut, perlu adanya peran dari masyarakat sebagai upaya untuk menanggulangi pengaruh negatif penggunaan teknologi pada anak-anak dan para remaja. Pentingnya memberikan pemahaman kepada anak-anak dan para remaja tersebut terkait penggunaan teknologi secara baik dan benar. Menghadapi perkembangan teknologi saat ini, diharapkan generasi milenial dapat menyikapi berbagai peluang yang ada, sehingga dapat menciptakan lapangan kerja baru bagi dirinya dan orang lain. Generasi milenial bisa memperoleh banyak keuntungan dari perkembangan teknologi untuk menjalankan bisnis. Mereka bisa menuangkan ide, bakat, dan kreativitasnya untuk berkarya meskipun hanya dengan menggunakan gadget. Berikut ini merupakan beberapa tren bisnis berbasis teknologi yang dapat digeluti oleh generasi milenial, misalnya sebagai vlogger dengan mengunggah berbagai konten video yang menarik, sebagai youtuber dengan mengelola*

akun YouTube dan membuat konten yang unik dan menarik, mendirikan start-up, membangun e-shopping atau toko online, membangun bisnis dropship, menjadi blogger dengan membuat suatu blog yang mempunyai konten menarik yang mampu mendatangkan pengunjung dan pembeli, menjadi influencer di Instagram, berbisnis GoPay, melakukan bisnis pengisian saldo mata uang digital, bisnis crypto currency, trading saham online, jual beli voucher gift card, dan lain sebagainya. Universitas nasional karangturi sesuai dengan visi dan misinya, mengedepankan karakter wirausaha memberikan solusi tantangan dan perkembangan zaman menggunakan nilai tambah teknologi informasi dan komunikasi, melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh Program Studi Sistem Informasi memberikan edukasi dan penyuluhan kepada generasi milenial khususnya para siswa dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) St. Fransiskus Semarang. Melalui kegiatan ini diharapkan generasi milenial dapat secara maksimal memanfaatkan perkembangan teknologi dengan membaca peluang bisnis yang ada, sehingga dapat menciptakan lapangan kerja baru baik untuk dirinya maupun untuk masyarakat.

**Kata kunci:** Teknologi, Generasi Milenial, Wirausaha Muda, Bisnis Digital, Internet

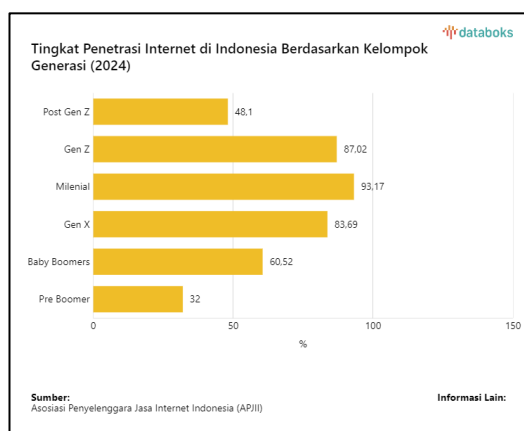
## PENDAHULUAN

Kementerian Komunikasi dan Informatika mengadakan Siaran Pers No. 80/HM/KOMINFO/01/2024 pada Rabu, 31 Januari 2024 tentang Pengguna Internet Meningkat, Kominfo Galang Kolaborasi Tingkatkan Kualitas Layanan [1]. Di dalam siaran pers tersebut, Kominfo menyatakan bahwa terjadi peningkatan penetrasi pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024. Hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa banyaknya pemakai internet di Indonesia pada tahun 2024 telah mencapai 221.563.479 jiwa, yang berarti terjadi peningkatan penetrasi internet di Indonesia sebesar 1,4% sehingga menjadi 79,5% [2].

Masih menurut hasil survei dari APJII, berdasarkan kelompok usia, generasi milenial adalah mereka yang terlahir pada tahun 1981-1996 yang sekarang ini berumur 28-43 tahun, menduduki peringkat penetrasi internet tertinggi pada tahun 2024, yaitu 93,17% diperlihatkan pada gambar 1 di bawah ini [3].

Berdasarkan gambar 1 di atas, urutan peringkat kedua untuk jumlah penetrasi internet di Indonesia diduduki oleh Gen X, yaitu generasi yang terlahir di tahun 1965-1980, sehingga sekarang berusia 44-59 tahun, sebesar 83,69%, sedangkan di peringkat ketiga terdapat Gen Z terlahir di tahun 1997-2012, sekarang ini berumur 12-27 tahun, sebesar 87,02% [3].

Generasi milenial yang menduduki peringkat pertama pengguna internet terbanyak di Indonesia sudah sangat akrab dengan perkembangan teknologi digital [4]. Gadget sudah menjadi gaya hidup (*lifestyle*) generasi milenial ini [5][6]. Aktivitas generasi milenial dari berbagai kalangan dimudahkan melalui pemanfaatan teknologi digital. Namun demikian, tetap ada sisi negatif dari penggunaan teknologi, sehingga dapat dikatakan bahwa teknologi bukan sesuatu yang mutlak dapat memberikan manfaat bagi penggunanya [7]. Teknologi dapat diibaratkan seperti sebuah pisau, dimana jika dimanfaatkan dengan benar akan membawa manfaat bagi penggunanya, tetapi jika



Gambar 1. Tingkat Penetrasi Internet di Indonesia Berdasarkan Kelompok Generasi (2024)

disalahgunakan dapat mendatangkan malapetaka bagi penggunanya. Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, membawa ketergantungan dalam menjalankan berbagai aktivitas [8].

Sekarang ini telah banyak anak-anak dan remaja yang memasuki era digital melalui dunia maya lewat internet. Dikhawatirkan, anak-anak dan para remaja ini memanfaatkan teknologi informasi dengan tidak semestinya, misalnya mereka mengakses situs-situs yang mengandung konten pornografi, mereka menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* sehingga tidak mempedulikan hal-hal yang ada di sekitarnya, terjerumus pada tindakan kriminal (*cybercrime*) melalui judi *online*, terlibat dalam pencurian data yang bersifat rahasia atau penting, melakukan *cyber bullying*, dan lain sebagainya [9].

Banyaknya kasus penyalahgunaan teknologi di kalangan anak-anak dan para remaja tersebut, perlu adanya peran dari masyarakat sebagai upaya untuk menanggulangi pengaruh negatif penggunaan teknologi pada anak-anak dan para remaja [10]. Pentingnya memberikan pemahaman kepada anak-anak dan para remaja tersebut terkait penggunaan teknologi secara baik dan benar. Menghadapi perkembangan teknologi saat ini, diharapkan generasi milenial dapat menyikapi berbagai peluang yang ada, sehingga dapat tercipta peluang lapangan pekerjaan yang baru bagi dirinya dan juga orang lain. Generasi milenial bisa memperoleh banyak keuntungan dari perkembangan teknologi untuk menjalankan bisnis [11]. Mereka bisa menuangkan ide, bakat, dan kreativitasnya untuk berkarya meskipun hanya dengan menggunakan *gadget* [12]. Berikut ini merupakan beberapa tren bisnis berbasis teknologi yang dapat digeluti oleh generasi milenial, misalnya sebagai *vlogger* dengan mengunggah berbagai konten video yang menarik, sebagai *youtuber* dengan mengelola akun YouTube dan membuat konten yang unik dan menarik, mendirikan *start-up*, membangun *e-shopping* atau toko *online*, membangun bisnis *dropship*, menjadi *blogger* dengan membuat suatu *blog* yang mempunyai konten atau materi menarik sehingga dapat

mendatangkan pengunjung (*viewer*) dan pembeli, menjadi *influencer* di Instagram, berbisnis GoPay, melakukan bisnis pengisian saldo mata uang digital, bisnis *crypto currency*, *trading* saham *online*, jual beli *voucher gift card*, dan lain sebagainya [13].

Universitas nasional karangturi sesuai dengan visi dan misinya, mengedepankan karakter wirausaha memberikan solusi tantangan dan perkembangan zaman menggunakan nilai tambah teknologi informasi dan komunikasi, melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh Program Studi Sistem Informasi memberikan edukasi dan penyuluhan kepada generasi milenial khususnya para siswa dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) St. Fransiskus Semarang. Melalui kegiatan ini diharapkan generasi milenial dapat secara maksimal memanfaatkan perkembangan teknologi dengan membaca peluang bisnis yang ada, sehingga dapat tercipta peluang lapangan kerja yang baru baik untuk dirinya sendiri maupun untuk masyarakat.

*Output* yang ditargetkan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah para generasi milenial mampu bergerak bangkit menjadi “*young entrepreneur*” melalui pemanfaatan teknologi dan internet untuk memulai usaha atau bisnis, sehingga menjadi lebih produktif [14][15].

## METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah melalui metode ceramah, dipergunakan oleh pemateri untuk memaparkan atau membawakan materi yang terkait dengan peluang bisnis di era digital. Kemudian dilanjutkan dengan metode diskusi atau tanya jawab, dipergunakan untuk memperdalam atau penguasaan materi bahasan yang telah disampaikan sebelumnya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditujukan bagi generasi milenial, khususnya para siswa dari SMK St. Fransiskus Semarang. Melalui kegiatan ini diharapkan generasi milenial dapat secara maksimal memanfaatkan



perkembangan teknologi dengan membaca peluang bisnis yang ada, sehingga dapat tercipta peluang lapangan kerja yang baru baik untuk dirinya sendiri dan juga untuk masyarakat.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Ruang Rapat Besar Universitas Nasional Karangturi yang berlokasi di Jl. Raden Patah No. 182-192 Rejomulyo, Semarang Timur, Kota Semarang. Peta lokasi dari Universitas Nasional Karangturi diperlihatkan pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Peta Lokasi Universitas Nasional Karangturi, Lokasi Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Sedangkan untuk foto lokasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yakni Universitas Nasional Karangturi ditunjukkan pada gambar 3 di bawah ini:



Gambar 3. Lokasi Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Penentuan peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan lokasi kegiatan telah dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat, yaitu dosen Program Studi Sistem Informasi,

Universitas Nasional Karangturi sebelumnya. Adapun pertimbangan pemilihan lokasi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berada di Universitas Nasional Karangturi mengingat jumlah peserta yang cukup banyak. Setelah penentuan peserta dan lokasi kegiatan tersebut, tim pengabdian masyarakat menyusun proposal kegiatan, mengurus dokumen administrasi terkait pelaksanaan kegiatan, dan penyusunan materi bahasan tentang peluang dunia *Information Technology* (IT). Tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak SMK St. Fransiskus terkait dengan waktu dan lokasi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dikarenakan waktu yang terbatas yang dimiliki oleh pihak sekolah. Proses koordinasi tersebut menghasilkan kesepakatan bersama terkait dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada hari Senin, 29 April 2024.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Peluang Bisnis di Era Digital” diawali dengan pembukaan oleh MC yang diperlihatkan pada gambar 4 berikut ini:



Gambar 4. Pembukaan oleh MC

Kemudian dilanjutkan dengan sambutan oleh Dekan Fakultas Sains dan Teknologi diperlihatkan pada gambar 5.



Gambar 5. Sambutan oleh Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

Sambutan perwakilan dari pihak SMK St. Fransiskus Semarang diperlihatkan pada gambar 6.



Gambar 6. Sambutan dari Perwakilan SMK St. Fransiskus Semarang

Setelah sesi sambutan oleh Dekan Fakultas Sains dan Teknologi dan perwakilan pihak SMK St. Fransiskus Semarang, dilanjutkan dengan pemberian materi bahasan tentang “Peluang Dunia IT”. Pokok bahasan yang pertama adalah terkait dengan evolusi teknologi dan dampaknya terhadap perkembangan bisnis digital. Selanjutnya materi tentang propek IT, gaji dari masing-masing profesional IT, perbandingan gaji berdasarkan pengalaman, tahapan utama dalam pengembangan *start-up*, tren *start-up* tahun 2024, serta materi tentang pekerjaan *freelance* yang dapat ditekuni. Dokumentasi sesi pemberian materi bahasan tersebut dapat dilihat pada gambar 7 berikut:



Gambar 7. Penyampaian Materi

Untuk mengetahui atau menangkap sejauh mana pemahaman dari peserta tentang materi bahasan yang diberikan, dilakukan sesi tanya jawab disela-sela pemberian materi. Disamping itu, untuk memeriahkan acara, juga diberikan *doorprize* bagi peserta yang dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dari pemateri dan bagi peserta yang mengajukan pertanyaan kepada pemateri. Gambar 8 berikut ini menunjukkan pelaksanaan sesi tanya jawab dengan peserta kegiatan.





Gambar 8. Sesi Tanya Jawab Disela-Sela Pemberian Materi

Untuk memeriahkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, juga dilakukan pembagian *doorprize* atau hadiah kepada peserta. Adapun sesi pemberian *doorprize* kepada peserta ini ditunjukkan pada gambar 9 berikut ini:



Gambar 9. Sesi Pembagian *Doorprize*



Tahap terakhir dari serangkaian acara kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan oleh tim pengabdian masyarakat Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nasional Karangturi adalah tahap evaluasi. Pelaksanaan tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai implementasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat secara menyeluruh dan meninjau kembali apakah pada implementasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan masih terdapat kekurangan. Hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan kepastian bahwa implementasi kegiatan yang telah dilaksanakan dapat berjalan sesuai dengan rencana dan target yang diharapkan. Adapun fokus dari tahap evaluasi ini adalah adanya ketertarikan dari peserta kegiatan untuk mengambil peluang yang ada melalui pemanfaatan perkembangan teknologi.

Evaluasi dari implementasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan secara langsung dengan melihat hasil pengisian kuesioner yang dibagikan kepada peserta kegiatan. Dari keseluruhan peserta, hampir 90% telah menciptakan atau menghasilkan karya melalui pemanfaatan perkembangan teknologi, misalnya membuat *website* atau aplikasi, desain grafis, fotografer, dan lain sebagainya. Penyampaian materi bahasan dilakukan menggunakan metode ceramah ini mampu meningkatkan atau menambah kemampuan peserta kegiatan dalam penguasaan materi bahasan yang disampaikan tim pengabdian masyarakat.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah selesai dilaksanakan, secara keseluruhan dapat dikatakan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan target yang diinginkan, hal ini sesuai dengan hasil evaluasi yang dilakukan secara menyeluruh atas semua tahapan kegiatan. Generasi milenial yang dalam hal ini adalah para siswa SMK St. Fransiskus sangat antusias dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dari awal hingga berakhir, hal ini ditunjukkan ketika pelaksanaan sesi diskusi atau tanya jawab, banyak dari peserta kegiatan yang saling berebut untuk memberikan jawaban atas pertanyaan dari pemateri dan juga memberikan

pertanyaan-pertanyaan seputar materi bahasan yang disampaikan.

Sebelum kegiatan pengabdian kepada masyarakat ditutup, dilakukan sesi foto bersama tim pengabdian masyarakat dari Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nasional Karangturi dengan seluruh peserta dari SMK St. Fransiskus Semarang yang ditunjukkan pada gambar 10 berikut:



Gambar 10. Foto Bersama

Umpan balik (*feedback*) dari seluruh peserta kegiatan merupakan hal terpenting dari serangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan. Feedback dari seluruh peserta kegiatan ini digunakan oleh tim pengabdian kepada masyarakat sebagai bahan evaluasi bagi implementasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang selanjutnya akan dilakukan. Dalam sesi diskusi atau tanya jawab, peserta kegiatan juga diminta untuk menyampaikan pesan, kesan, maupun kritik terkait dengan implementasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Sebagian besar dari peserta kegiatan memberikan respon positif atas implementasi

kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah selesai dilaksanakan, meskipun terdapat kendala waktu pelaksanaan kegiatan yang cukup padat.

## KESIMPULAN

Para peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang notabene adalah bagian dari generasi milenial telah memperoleh materi yang berkaitan dengan peluang di dunia IT. Berdasarkan hasil evaluasi implementasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, peserta sudah banyak yang dapat menghasilkan karya melalui pemanfaatan perkembangan teknologi, bahkan sudah ada peserta yang mampu mengembangkan bisnis dari pemanfaatan perkembangan teknologi. *Output* yang ditargetkan dari kegiatan ini adalah generasi milenial mampu bergerak bangkit menjadi “*young entrepreneur*” melalui pemanfaatan teknologi dan internet untuk memulai usaha atau bisnis, sehingga menjadi lebih produktif.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat selanjutnya dapat ditindaklanjuti melalui pengadaan kegiatan pelatihan kepada para peserta terkait dengan pemanfaatan perkembangan teknologi secara konkrit.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian masyarakat dari Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nasional Karangturi mengucapkan terima kasih kepada Yayasan Pendidikan Nasional Karangturi yang telah mendanai kegiatan pengabdian kepada masyarakat sehingga dapat terlaksana dengan baik dan lancar, tim Kewirausahaan, Markom, dan PMB Universitas Nasional Karangturi yang telah membantu implementasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sehingga dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan rencana, serta para siswa dan perwakilan dari SMK St. Fransiskus Semarang yang telah meluangkan waktu di tengah kesibukannya sehingga dapat hadir memenuhi undangan untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kominfo, “Pegguna Internet Meningkat, Kominfo Galang Kolaborasi Tingkatkan Kualitas Layanan,” *31 Januari 2024*, 2024. <https://www.kominfo.go.id> (accessed Apr. 30, 2024).
- [2] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), “APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang,” *7 Februari 2024*, 2024. <https://apjii.or.id> (accessed Apr. 30, 2024).
- [3] C. M. Annur, “Penetrasi Internet Generasi Milenial Tertinggi Dibanding Kelompok Usia Lainnya di Indonesia,” *5 Februari 2024*, 2024. <https://databoks.katadata.co.id> (accessed Apr. 30, 2024).
- [4] A. Ahmad and Nurhidaya, “Media Sosial dan Tantangan Masa Depan Generasi Milenial,” *Avant Garde J. Ilmu Komun.*, vol. 8, no. 2, pp. 134–148, 2020.
- [5] PT Sinergi Informatika Semen Indonesia, “Pengaruh Perkembangan Teknologi terhadap Gaya Hidup Masyarakat,” *7 Januari 2022*, 2022. <https://sisi.id/stories> (accessed Jun. 09, 2024).
- [6] R. Mutaqin, G. Mutaqin, and D. S. Dharmopadni, “Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Dinas Militer,” *J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 2, no. 3, pp. 1–6, 2024, doi: <https://doi.org/10.59000/jim.v2i3.213>.
- [7] M. S. Rumetna and T. N. Lina, “Forecasting Number of Covid-19 Positive Patients in Sorong City using the Moving Average and Exponential Smoothing Methods,” *Int. J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 5, no. 1, pp. 37–43, 2021.
- [8] M. S. Rumetna and T. N. Lina, “Dampak Teknologi Informasi bagi Generasi Milenial di GKI Efata Malanu



- Kota Sorong,” *Abdimas Unwahas*, vol. 7, no. 1, pp. 45–52, 2022.
- [9] Direktorat Operasi Keamanan Siber, *Lanskap Keamanan Siber Indonesia*. Jakarta: Badan Siber dan Sandi Negara, 2023.
- [10] Kominfo dan Siber Kreasi, “Etika Dunia Siber.” .
- [11] S. Narulita, Prihati, A. Priyambodo, and G. Aditya, “Digital Marketing Melalui Pemanfaatan Landing Page untuk Kelompok Usaha Kecil,” *Judimas J. Pengabdi. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 7–13, 2023.
- [12] S. Narulita, A. T. Oktaga, and Prihati, “Pemberdayaan Masyarakat Desa Margosari melalui Eco Printing dan E-Commerce,” *Petik J. Pengabdi. Tek. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 37–44, 2023, doi: <https://doi.org/10.34010/petik.v3i2.11219>.
- [13] Musnaini, A. Junita, H. Wijoyo, and I. Indrawan, *Digital Business*. Pekanbaru: CV Pena Persada, 2020.
- [14] O. N. Kristanti, L. P. Sari, A. A. Saputra, B. P. Febrianto, and M. S. A. Pradana, “Pemanfaatan e-Commerce pada UMKM Batik Cemangklek Desa Margosari Kecamatan Limbangan Kabupaten Kendal,” *Petik J. Pengabdi. Tek. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 54–60, 2023, doi: <https://doi.org/10.34010/petik.v3i2.11329>.
- [15] A. Sudirman *et al.*, *Technopreneurship (Inovasi dan Kreativitas Digitalisasi Bisnis)*. Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2023.