JIPM: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat
https://jurnal.astinamandiri.com/index.php/JIPM
Volume 3 | Nomor 2 | Juli |2025
e-ISSN: 2985-7473

PENINGKATAN KETERAMPILAN TECHNOPRENEURSHIP DAN AI DALAM PENCIPTAAN KONTEN VISUAL INOVATIF BAGI SISWA/ISMKS PUTRA PERTIWI PONDOK CABE

Ananda Syarif Hidayatullah[1*], Ahmad Asep Suhendi [2], Annah Juliana [3]
Sistem Informasi, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia
E-mail: dosen02980@unpam.ac.id

Keywords:
Kecerdasan Buatan (AI), Technopreneurship, Sistem Informasi, Bisnis Teknologi

Abstrak

Technopreneurship, yang merupakan gabungan antara teknologi dan kewirausahaan, menjadi pendorong utama inovasi dan transformasi digital pada era Revolusi Industri 4.0. Dengan memanfaatkan teknologi seperti kecerdasan buatan (AI), Internet of Things (IoT), big data, dan blockchain, technopreneurship tidak hanya menciptakan produk dan layanan inovatif, tetapi juga memperkenalkan model bisnis baru yang berbasis teknologi, efisien, dan mudah diskalakan. Teknologi ini memberikan solusi bagi tantangan besar yang dihadapi masyarakat, sekaligus membuka peluang pasar global dengan biaya operasional yang lebih rendah. Selain itu, technopreneurship mendorong pengembangan lapangan pekerjaan baru di sektor teknologi, seperti pengembangan perangkat lunak, data science, dan keamanan siber. Di sisi lain, penerapan AI semakin penting dalam mendorong inovasi industri kreatif, dimana AI tidak hanya meningkatkan efisiensi tetapi juga menciptakan potensi baru di berbagai sektor. SMK Putra Pertiwi Pondok Cabe berperan dalam menciptakan generasi muda yang siap menghadapi tantangan global dengan pendekatan pendidikan berbasis industri. Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) dan Broadcasting mengajarkan keterampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi dan pasar. Melalui pengenalan technopreneurship dan AI, siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan teknis dan mentalitas kewirausahaan, siap berkolaborasi, berinovasi, serta berkontribusi sebagai pemimpin di bidang kreatif di masa depan. Program ini bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan yang diperlukan untuk menghadapi perubahan teknologi dan tantangan industri yang semakin kompleks.

Keywords:
Artificial Intelligence (AI), Technopreneurship, Information Systems, Technology-Business

Abstract

Technopreneurship, which is a combination of technology and entrepreneurship, is a major driver of innovation and digital transformation in the Industrial Revolution 4.0 era. By utilizing technologies such as artificial intelligence (AI), Internet of Things (IoT), big data, and blockchain, technopreneurship not only creates innovative products and services, but also introduces new business models that are technology-based, efficient, and scalable. This technology provides solutions to major challenges faced by society, while opening up global market opportunities with lower operating costs. In addition, technopreneurship encourages the development of new jobs in the technology sector, such as software development, data science, and cybersecurity. On the other hand, the application of AI is increasingly important in driving innovation in the creative industry, where AI not only increases efficiency but also creates new potential in various sectors. SMK Putra Pertiwi Pondok Cabe plays a role in creating a young generation that is ready to face global challenges with an industry-based educational approach. The Visual Communication Design (DKV) and Broadcasting Departments teach skills that are relevant to technological and market developments. Through the introduction of technopreneurship and AI, students are expected to develop technical skills and entrepreneurial mentality, ready to collaborate, innovate, and contribute as leaders in the creative field in the future. This program aims to equip students with the skills needed to face technological

changes and increasingly complex industry challenges.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu tugas perguruan tinggi untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat yang meliputi berbagai bidang kehidupan dengan memanfaatkan, mengembangkan, dan menerapkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS) sebagai upaya memberikan sumbangan demi kemajuan masyarakat. Bagi LPPM Fakultas Ilmu Komputer UNPAM, khususnya dalam Penyelenggaraan pengabdian kepada masyarakat selalu disesuaikan dengan sumber daya yang dimiliki baik yang menyangkut sumber daya insani maupun pendanaan. Untuk melaksanakan berbagai tugas pengabdian tersebut, LPPM Fakultas Ilmu Komputer, menyusun dan mengembangkan program-program yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat sasaran.

Universitas Pamulang (UNPAM) merupakan kampus yang berdiri di bawah naungan Yayasan Sasmita Jaya yang kampus pusatnya beralamat di Jl. Surya Kencana No. 1 pamulang dengan mengemban visi "Bermutu dalam pengembangan pendidikan, penelitian, dan pengabdian terjangkau seluruh lapisan masyarakat, berlandaskan ridha tuhan yang maha esa". UNPAM dalam lingkup perguruan tinggi ada di dalam wilayah lingkungan Kopertis IV. UNPAM membuka diri untuk melakukan berbagai kerjasama dengan berbagai pihak dalam rangka pengembangan ilmu, institusi, teknologi dan seni dalam rangka pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian. UNPAM sudah mempunyai jaringan dengan berbagai lembaga lain yakni pemerintah pusat, pemerintah propinsi, pemerintah kabupaten, dunia usaha, swasta maupun dengan masyarakat.

Technopreneurship adalah kombinasi dari kata "teknologi" (teknologi) dan "kewirausahaan" (kewirausahaan), yang mengacu pada suatu bentuk kewirausahaan yang fokus pada pemanfaatan dan inovasi teknologi untuk menciptakan dan mengelola bisnis yang berkembang pesat. Dalam pengertian yang lebih mendalam, technopreneurship adalah proses menciptakan atau mengembangkan produk dan layanan yang berbasis teknologi untuk memenuhi kebutuhan pasar, sekaligus memberikan solusi atas masalah yang ada dengan menggunakan prinsip kewirausahaan.

Pada era ini, technopreneurship sangat penting, karena berfungsi sebagai pendorong utama inovasi teknologi yang dapat mengubah cara hidup dan cara bisnis dijalankan. Dengan kemajuan pesat dalam teknologi seperti kecerdasan buatan (AI), Internet of Things (IoT), big data, dan blockchain, technopreneurship ikut mendorong revolusi industri 4.0 yang mengubah industri tradisional menjadi lebih efisien dan berbasis teknologi. Technopreneurship tidak hanya menciptakan produk dan layanan baru yang inovatif, tetapi juga mengarah pada transformasi digital di berbagai sektor. Teknologi yang dikembangkan oleh para technopreneurs, seperti aplikasi berbasis AI untuk sektor kesehatan, teknologi ramah lingkungan untuk industri energi, dan sistem otomatisasi untuk manufaktur, memberikan solusi yang lebih cepat dan efisien untuk mengatasi tantangan besar di masyarakat.

Dengan keterampilan technopreneurship dan AI, siswa di SMK Putra Pertiwi

dapat menciptakan proyek-proyek yang tidak hanya memenuhi standar estetika desain, komunikasi visual, dan penggunaan perangkat lunak desain professional tetapi juga relevan dan sesuai dengan kebutuhan pasar. Mereka akan memiliki kemampuan untuk merancang kampanye pemasaran yang menarik, menghasilkan video promosi, atau membuat desain grafis yang memikat sehingga dapat bersaing di industri yang sangat kompetitif.

Berdasarkan observasi dan diskusi langsung dengan mitra didapatkan beberapa permasalahan yang dihadapi yaitu:

1. Kesenjangan Keterampilan Teknologi dan Kewirausahaan pada Siswa SMK Putra Pertiwi tentang pemahaman teknis yang kuat (tentang AI, desain grafis, atau perangkat lunak), tetapi masih kurang dalam aspek kewirausahaan seperti identifikasi peluang pasar, pengembangan model bisnis, manajemen keuangan, atau strategi pemasaran.
2. Meskipun pentingnya teknologi ditekankan, ketersediaan fasilitas teknologi terkini (seperti perangkat keras atau perangkat lunak berlisensi untuk AI dan desain profesional) mungkin menjadi kendala. Selain itu, akses ke mentor yang berpengalaman di bidang technopreneurship dan AI.
3. Siswa mungkin memiliki ide-ide inovatif berbasis teknologi, tetapi kesulitan dalam melakukan riset pasar yang efektif untuk memastikan bahwa produk atau layanan yang mereka kembangkan benar-benar relevan dan diminati oleh pasar.
4. Meskipun siswa diharapkan mampu menciptakan proyek yang memenuhi standar estetika desain dan komunikasi visual, ada potensi kesulitan dalam menyelaraskan desain yang menarik dengan fungsionalitas teknologi yang kompleks agar produk atau layanan dapat bekerja secara optimal dan mudah digunakan.
5. Industri teknologi dan kewirausahaan sangat kompetitif. Siswa perlu tidak hanya menciptakan produk atau layanan yang baik, tetapi juga strategi pemasaran dan *branding* yang kuat agar dapat bersaing secara efektif.
6. Pembelajaran teori saja tidak cukup. Kurangnya kesempatan untuk terlibat langsung dalam proyek technopreneurship dari awal hingga akhir, termasuk uji coba pasar dan *feedback* pengguna, dapat menghambat pengembangan keterampilan praktis mereka.

Dengan memberikan pengetahuan tentang keterampilan technopreneurship dan AI, pada siswa di SMKS Putra Pertiwi dapat menciptakan proyek-proyek pengembangan keterampilan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan teknis siswa, tetapi juga untuk menumbuhkan mentalitas inovatif dan kewirausahaan di SMK Putra Pertiwi. Pada program PKM ini bertujuan untuk mendorong siswa agar berpikir kritis, berkolaborasi, dan beradaptasi dengan perubahan teknologi, sehingga mereka siap untuk menjadi pemimpin di bidang kreatif dan berkontribusi secara signifikan dalam menghadapi tantangan masa depan yang kompleks.

Berdasarkan analisis situasi permasalahan di atas, maka tujuan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini yaitu:

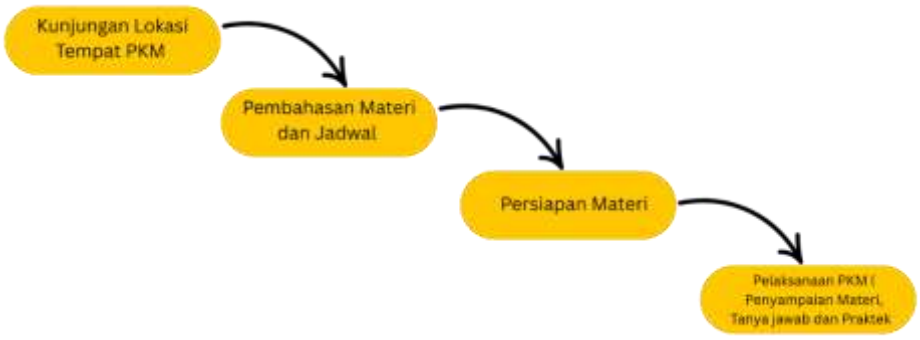
1. Meningkatkan kemampuan kewirausahaan siswa secara signifikan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan fundamental siswa dalam aspek kewirausahaan. Ini mencakup kemampuan kritis untuk mengidentifikasi dan

menganalisis peluang pasar yang belum terpenuhi, menyusun model bisnis yang inovatif dan berkelanjutan, serta melakukan riset pasar dan validasi ide produk atau layanan yang berbasis teknologi secara efektif. Dengan demikian, siswa tidak hanya akan memiliki ide cemerlang, tetapi juga tahu bagaimana mengubahnya menjadi usaha yang layak.

2. Mengoptimalkan pemanfaatan teknologi ai dan desain Grafis yang berfokus pada pelatihan mendalam mengenai penggunaan *tools* dan teknik kecerdasan buatan (AI) terkini yang dapat mendukung proses kreatif dan inovasi. Selain itu, kami akan memperdalam keahlian siswa dalam prinsip-prinsip desain visual yang memikat dan penguasaan *software* desain profesional yang relevan dengan standar industri. Tujuannya agar mereka mampu menciptakan karya yang tidak hanya canggih secara teknologi, tetapi juga menarik secara visual.
3. Mendorong penciptaan produk inovatif yang relevan untuk membimbing siswa melalui seluruh siklus pengembangan proyek atau produk digital, mulai dari ideasi hingga prototipe. Penekanannya adalah pada penciptaan produk yang tidak hanya memenuhi standar estetika desain yang tinggi, tetapi juga fungsional secara teknis, relevan dengan masalah atau kebutuhan nyata di pasar, dan memiliki potensi nilai jual yang kuat. Ini akan membantu mereka menghasilkan solusi yang aplikatif.
4. Program mentorship yang efektif dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk menjadi *technopreneur* lokal yang sukses, serta profesional di bidang teknologi dan kreatif. Melalui program ini, diharapkan siswa akan mendapatkan wawasan langsung, inspirasi, dan akses ke informasi terbaru mengenai tren teknologi dan peluang bisnis di wilayah parung panjang dan sekitarnya, memperluas wawasan dan jejaring profesional mereka.

METODE KEGIATAN

3.1 Realisasi Pemecahan Masalah



Gambar 3.1 Tahapan Pelaksanaan

Dalam realisasi pemecahan masalah yang di lakukan SMK Putra Pertiwi adalah

sebagai berikut :

1. SMK Putra Pertiwi dapat menyelenggarakan pelatihan bagi siswa/I untuk memahami dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan fundamental siswa dalam aspek kewirausahaan dan memahami peluang pasar yang belum terpenuhi, menyusun model bisnis yang inovatif dan berkelanjutan.

2. SMK Putra Pertiwi dapat mengenalkan pemanfaatan teknologi ai dan desain Grafis yang berfokus pada pelatihan mendalam mengenai penggunaan *tools* dan teknik kecerdasan buatan (AI) terkini yang dapat mendukung proses kreatif dan inovasi., serta prinsip-prinsip desain visual yang memikat dan penguasaan *software* desain profesional yang relevan dengan standar industri.

3. SMK Putra Pertiwi bisa menyediakan fasilitas atau bimbingan untuk mendukung peserta agar bisa lebih mudah memulai dan mengelola bisnis melalui seluruh siklus pengembangan proyek atau produk digital.

4. SMK Putra Pertiwi bisa memberikan pendampingan atau mentoring untuk membantu peserta mengatasi masalah yang mereka hadapi dalam menjadi *technopreneur* lokal yang sukses

5. SMK Putra Pertiwi bisa menjalin kemitraan dengan perusahaan yang membutuhkan produk-produk digital seperti (Jasa Desain Grafis, Jasa Pemasaran Digital, dan asa Penulisan dan Editorial **)** untuk memberikan kesempatan bagi peserta untuk langsung terlibat.

Khayalak Sasaran

Program-program yang digagas SMK Putra Pertiwi secara spesifik menargetkan siswa/i SMK Putra Pertiwi yang memiliki aspirasi kuat di bidang kewirausahaan dan teknologi digital. Ini mencakup siswa/i yang tertarik untuk memahami dasar-dasar bisnis, mengidentifikasi peluang pasar yang belum terpenuhi, dan menyusun model bisnis yang inovatif. Selain itu, program ini juga membidik siswa/i yang antusias dalam menguasai kecerdasan buatan (AI) dan desain grafis profesional, serta ingin memanfaatkan *tools* dan teknik terkini untuk mendukung proses kreatif dan inovasi. Dengan menyediakan fasilitas, bimbingan, dan pendampingan *mentoring*, SMK Putra Pertiwi berupaya mencetak technopreneur lokal yang sukses. Terakhir, melalui kemitraan dengan perusahaan digital, program ini juga sangat relevan bagi siswa/i yang mencari kesempatan untuk terlibat langsung dalam proyek-proyek riil di bidang jasa desain grafis, pemasaran digital, dan penulisan editorial, sehingga mereka dapat memperoleh pengalaman praktis yang berharga.Tempat pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat adalah di SMK Putra Pertiwi Tangerang Selatan. dengan waktu pelaksanaan pada hari Jum'at, 2 Mei 2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk workshop peningkatan daya saing dan pengetahuan tentang produk-produk digital di SMK Putra Pertiwi Tangerang Selatan Jalan Raya Pondok Cabe

Illir No. 57, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15418. dengan Langkah langkah kegiatan sebagai berikut:

1. **Perencanaan Kegiatan**
   Hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan kegiatan antara lain: 1) melakukan koordinasi dengan tim PKM untuk pembagian tugas, 2) melakukan koordinasi dengan pihak SMK Putra Pertiwi, 3) membuat proposal kegiatan, 4) membuat materi kegiatan, 5) membuat instrument monitoring keterlaksanaan program mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, monev, dan tindak lanjut.
2. **Pelaksanaan Kegiatan**
   Setelah perencanaan disusun, langkah selanjutnya adalah melaksanakan kegiatan. Kegiatan ini dilakukan selama 1 hari dengan jadwal pelaksanaan tersaji pada tabel berikut 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan

No	Jam	Kegiatan	Deskripsi	PIC
1	07.30 s/d 08.00	Registrasi	Pendaftaran Siswa/Peserta	Mahasiswa
2	08.00 s/d 08.05	Pembukaan	Pembukaan Acara dan Doa	Mahasiswa
3	08.05 s/d 08.10		Lagu Indonesia Raya	Seluruh Peserta dan Panitia
4	08.15 s/d 08.25	Sambutan	Sambutan Sekolah	Kepala Sekolah (ibu Dr. Novianty Elizabeth Ayuna,

				SH., M.PD., CNSP)
5	08.25 s/d 08.35		Sambutan Perwakilan Universitas Pamulang	Bapak Ananda Syarif Hidayatullah, S.Kom,. M.Kom
6	08.35 s/d 09.00	Pengenalan Kampus Univeritas Pamulang	Promosi Kampus	Ibu Anna
7	09.00 s/d 09.30	Materi Kelompok	Peningkatan Keterampilan Technoprenership Dan Ai Dalam Penciptaan Konten Visual Inovatif Bagi Siswa/I	Bapak Ahmad Asep Suhendi,S.Kom,.M.Kom dan Bapak Ananda Syarif Hidayatullah, S.Kom,. M.Kom
8	09.30 s/d 09.40	Coffee Break	Coffee Break	Mahasiswa
9	09.40 s/d 10.45	Materi Praktek	Peningkatan Keterampilan Technoprenership Dan Ai Dalam Penciptaan Konten Visual Inovatif Bagi Siswa/I	Bapak Ahmad Asep Suhendi,S.Kom,.M.Kom dan Bapak Ananda Syarif Hidayatullah, S.Kom,. M.Kom di bantu Anggota Mahasiswa
10	10.45 s/d 11.30	Sesi Foto	Foto bersama peserta dan perwakilan Sekolah	Dokumentasi di bantu mahasiswa

3. **Monitoring dan Evaluasi Kegiatan**

Adapun monitoring dan evaluasi (Monev) merupakan salah satu tahapan yang dilakukan agar memastikan bahwa pelaksanaan pengabdian masyarakat.

Berikut rancangan monev setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut :

1. Mitra dapat memonitor Siswa/I melalui laporan hasil karya dari peserta atau mitra dapat mengecek hasil karya peserta melalui media sosial . Laporan ini bisa mencakup data jasa digital apa saja yang sudah di kerjakan, untuk memperkuat portofolio peserta pada industri yang ingin menggunkanan jasanya
2. Melakukan review berkala dengan peserta untuk mengetahui apakah mereka
   menghadapi kesulitan, serta untuk memberikan masukan dan dukungan
   lebih lanjut.
3. Memantau seberapa aktif peserta dalam membuat dummi produk/jasa melalui
   berbagai saluran (media sosial, blog, situs web) Refleksi dan Tindak

Lanjut Refleksi merupakan kegiatan analisis-sintesis, interpretasi, dan eksplanasi (penjelasan) terhadap semua informasi yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan. Sedangkan tindak lanjut merupakan kegiatan lanjutan yang harus dilakukan apabila hasil refleksi menunjukkan bahwa tujuan perbaikan pembelajaran belum berhasil seperti yang diharapkan.

4. **Perbaikan Sistem:**
   a. Mengatasi kendala teknis yang ditemukan selama monitoring.
   b. Menyempurnakan fitur sistem sesuai kebutuhan sekolah.
5. **Keberlanjutan Program:**
   a. Melatih tim teknis sekolah untuk memelihara dan mengembangkan sistem secara mandiri.
   b. Mengusulkan kerjasama lanjutan dengan pihak terkait untuk pengembangan sistem.
6. **Pengembangan Fitur:**
   a. Memberikan dukungan dan pembinaan lanjutan
   b. Peningkatan materi pelatihan dengan menambahkan modul mengenai pemasaran media sosial.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema peningkatan keterampilan technopreneurship dan ai dalam penciptaan konten visual inovatif telah berhasil memberikan solusi inovatif dan efisien bagi Peserta Siswa/I Smk Putra Pertiwi, khususnya bagi siswa kelas 12. Berikut adalah poin-poin kesimpulan yang dapat diambil:

1. **Meningkatkan Keterampilan Siswa/I** Melalui Pemanfaat Teknologi AI SMK Putra Pertiwi dapat mempromosikan produk atau layanan yang relevan dengan kegiatan pembelajaran.
2. **Pemasaran yang Efektif** Dengan memanfaatkan platform digital seperti media sosial, website, atau blog, SMK Putra Pertiwi dapat memperkenalkan produk yang bermanfaat bagi masyarakat sekitar dan mitra industri sekolah. Ini akan meningkatkan jangkauan dan potensi.
3. **Pemberdayaan Ekonomi Digital** Selain memberikan manfaat finansial, program ini juga dapat memberikan wawasan dan keterampilan digital kepada peserta SMK Putra Pertiwi
4. **Sinergi dengan Program Pembelajaran**: AI dan Desain dapat diintegrasikan dengan program pelatihan yang ada di SMK Putra Pertiwi, seperti pelatihan pembuatan Konten visual, kewirausahaan digital, atau keterampilan lain yang dapat memperkuat kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan dunia digital.

   Secara keseluruhan, **AI dan Desain** bukan hanya dapat meningkatkan kreativitas siswa, tetapi dapat membuka bagi potesi usaha di dunia digital di SMK putra pertiwi, tetapi juga dapat memperkaya pengalaman belajar dan memberikan keterampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi dan saat ini

DAFTAR PUSTAKA

Ngurah Gede Dwi Mahadipta & I Made Windu Aditya (2024). "Mendorong Inovasi: Peran Artificial Intelligent Dalam Akselerasi Industri Kreatif". "*Jurnal Imagine* **",** 4 (1), 1-6. https://jurnal.std-bali.ac.id/index.php/imagine.

Bunga Amira (2023). "Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (Ai) Dalam Meningkatkan Efesiensi Dan Pengembangan Usaha Mikro,Kecil Dan Menengah (Umkm)". " *Jurnal Riset Manajemen* ". 1(4), 362-371. https://doi.org/10.54066/jurma.v1i4.

Rizky Oktarina Costa (2024). "Menumbuhkan minta berwirausaha melalui technopreneurship bagi peserta didik sma 7 bekasi". "*Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS* ". 2, (3), 992-1003. https://doi.org/10.xxxx/jpkiIPTEKS2024.

Vijay Shelake , Scott Fernandes & Sarthak Shrungare (2025). "AI-Driven Personalized Movie Recommendations: A Content And Sentiment-Aware Model For Streaming And Digital Entrepreneurship" . " *Jurnal AI-Driven Personalized Movie Recommendations: A Content And Sentiment-Aware Model For Streaming And Digital Entrepreneurship* ". 7, (2). 306-317. https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/.

Basrowi , Endang Purwaningsih , Pertiwi Utami & Yoga Mahendra (2024). " Pendampingan Edu-Technopreneurship Berbasis Ai Pada Santri Pp Al-Mubarok Dengan Pendekatan Neuro Coaching Menuju Daya Saing Dan *Readiness Career Option* ". " *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti* ". 5, (3). 756 – 769. https://doi.org/10.38048/jailcb.v5i3.3815

Tria Setyani, Kevinda Sari, Raka Sulistiyo, Adelia Pratiwi & Ryan Randy Suryono (2025). "Pengaruh Artificial Intelligence Dalam Mendorong Inovasi Dan Efisiensi Technopreneurship" . "*Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer* ". 4, (1). 63-67. https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v4i1.54.

Sri Suryani, Muhammad Zainudin & Ade Eka Anggraini (2024). " Pengembangan multimedia interaktif berbantuan canva untuk menumbuhkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial ". " *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)* ". 10, (2). 104-115. https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi.

Ratih Eka Widya Sari, Nur Kholis, Puput Wanarti Rusimamto & L Endah Cahya Ningrum (2024). "Hubungan *Technical Skill* Dan Pengalaman Praktik Industri Terhadap Kesiapan *Technopreneurship* Di Era *Society 5.0* Pada Siswa Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video Se-Kota Surabaya". " *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* ". 15 (2). 137-144. https://doi.org/10.xxxx/jptk2024