

IMPLEMENTASI DESIGN THINKING MENGGUNAKAN MIRO UNTUK MENINGKATKAN JIWA KEWIRAUSAHAAN PELAJAR DI SMKN 7 DENPASAR

**Helmy Syakh Alam¹⁾, Anak Agung Gede Adi Mega Putra²⁾, I Kadek Panji
Pramandhita³⁾, I Gede Sumeryasa⁴⁾, I Gede Mantre Bimantara Giri⁵⁾,
Ilham Maulana Kusuma⁶⁾, I Komang Yuma Khesyawa Padra⁷⁾**

^{1,2)} Universitas Primakara, Bali, Indonesia

^{3,4,5,6,7)} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Universitas Primakara
dekpanji23@gmail.com.

Abstract

The development of an entrepreneurial mindset among Vocational High School (SMK) students is a crucial aspect in preparing graduates to face the challenges of the workforce and create independent business opportunities. This article discusses the implementation of the Design Thinking approach using the Miro platform in entrepreneurship training for students of SMKN 7 Denpasar. The training focused on three main stages of Design Thinking: Problem Definition, Ideation, and Prototyping, aiming to enhance students' critical, creative, and collaborative thinking skills in designing innovative business solutions. A total of 27 students were divided into several groups to analyze case studies, generate creative ideas, and develop business solution prototypes using Miro's interactive features. The training results showed a significant improvement in students' understanding of entrepreneurial concepts and practical abilities to apply relevant and sustainable business strategies. The use of Miro facilitated real-time collaboration and effective idea visualization, making the learning process more interactive and contextual. This approach aligns with the Merdeka Curriculum policy, which encourages project-based learning and the practical development of entrepreneurial competencies. Therefore, integrating Design Thinking and digital technologies like Miro has the potential to become an effective learning model in enhancing the entrepreneurial spirit of vocational students in today's digital era.

Keywords: Design Thinking, Miro, entrepreneurship, vocational school, digital learning.

Abstrak

Pengembangan jiwa kewirausahaan di kalangan pelajar Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi aspek penting dalam mempersiapkan lulusan yang siap menghadapi tantangan dunia kerja dan menciptakan peluang usaha mandiri. Artikel ini membahas implementasi pendekatan Design Thinking dengan menggunakan platform Miro dalam pelatihan kewirausahaan bagi siswa SMKN 7 Denpasar. Pelatihan difokuskan pada tiga tahapan utama Design Thinking, yaitu Definisi Masalah, Ideasi, dan Prototipe, dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif siswa dalam merancang solusi bisnis inovatif. Sebanyak 27 siswa dibagi dalam beberapa kelompok untuk menganalisis studi kasus, menghasilkan ide-ide kreatif, serta mengembangkan prototipe solusi bisnis menggunakan fitur interaktif Miro. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep kewirausahaan dan kemampuan praktis siswa dalam mengaplikasikan strategi bisnis yang relevan dan berkelanjutan. Penggunaan Miro memfasilitasi kolaborasi secara real-time dan visualisasi ide yang efektif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kontekstual. Pendekatan ini sejalan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berbasis proyek dan pengembangan kompetensi kewirausahaan secara aplikatif. Dengan demikian, integrasi Design Thinking dan teknologi digital seperti Miro berpotensi menjadi model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan jiwa kewirausahaan siswa SMK di era digital saat ini.

Keywords: Design Thinking, Miro, kewirausahaan, SMK, pembelajaran digital.

PENDAHULUAN

Kewirausahaan saat ini telah menjadi salah satu pilar penting dalam dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan peran dari wirausaha dalam mengurangi tingkat pengangguran, mendorong pertumbuhan ekonomi, serta menciptakan berbagai peluang kerja baru. Dengan demikian, pengembangan keterampilan kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting. Hal ini diperlukan agar siswa dapat menguasai keterampilan yang relevan di era ekonomi kreatif saat ini (Triyastuti & Herawati, 2024).

SMK memiliki peran yang sangat penting dalam menyiapkan lulusan yang terampil dan siap bekerja di bidangnya (Noviyanti et al., 2024). Kurikulum SMK tidak hanya mengajarkan teori tetapi juga memberikan pengalaman kerja yang relevan dengan kebutuhan industri. Melalui pendekatan berbasis keterampilan, lulusan SMK diharapkan mampu beradaptasi dengan dinamika dunia kerja serta memiliki kompetensi untuk menciptakan peluang usaha secara mandiri, dikarenakan lulusannya memang dipersiapkan untuk siap terjun dalam dunia kerja (Canvas et al., 2024).

Salah satu aspek penting dalam pendidikan vokasi adalah pelatihan kewirausahaan. Pelatihan ini memberikan landasan yang kokoh bagi siswa untuk memahami kompleksitas dunia bisnis modern. Ini melibatkan pemahaman yang mendalam mengenai berbagai aspek bisnis, termasuk perencanaan, pengelolaan keuangan, pemasaran, operasional, dan

manajemen sumber daya manusia. Dengan memahami aspek-aspek ini, calon pengusaha dapat mengembangkan, menggambarkan, merumuskan, dan menciptakan strategi model bisnis yang berkelanjutan (Alam et al., 2024).

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan dalam pelatihan kewirausahaan adalah *Design Thinking*, yang berfokus pada empati, kolaborasi, dan kreativitas dalam menyelesaikan suatu masalah (McCalley & Eggert, 2002). Metode ini terdiri dari lima tahapan utama yaitu Empati, Definisi Masalah, Ideasi, Prototipe, dan Pengujian. Proses ini mendukung siswa dalam merancang solusi inovatif untuk menghadapi tantangan bisnis yang mereka hadapi.

Seiring dengan berkembangnya teknologi digital, metode pelatihan kewirausahaan juga mengalami transformasi. Salah satu inovasi yang bisa dimanfaatkan dalam pelatihan ini adalah penggunaan Miro, sebuah platform papan tulis digital (*digital whiteboards*) yang mendukung kolaborasi online yang dapat membantu individu dalam memahami dan menerapkan konsep bisnis secara interaktif melalui visualisasi proses dan ide yang mudah dipahami. Miro memfasilitasi setiap tahap *Design Thinking* dengan fitur-fitur yang memungkinkan siswa mengorganisir ide, membuat konsep visual, serta berkolaborasi secara *real-time*. Dengan demikian, penggunaan Miro dalam pelatihan kewirausahaan tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep bisnis, tetapi juga memberikan pengalaman praktis dalam mengembangkan strategi bisnis berbasis teknologi (Magdalena &

Septian, 2023).

Dalam dunia kerja yang terus berubah dan berkembang, keterampilan dalam merancang, mengelola, dan mengembangkan bisnis menjadi semakin penting (Ndruru et al., 2025). Oleh karena itu, penggunaan Miro dalam pelatihan kewirausahaan dapat memberikan siswa SMK keunggulan kompetitif, baik dalam dunia kerja maupun dalam mendirikan bisnis mereka sendiri. Selain itu, penggunaan Miro juga sejalan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka di SMK, yang memberikan kebebasan bagi sekolah untuk mengembangkan program pembelajaran yang lebih kontekstual dan aplikatif, khususnya dalam mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK), yang bertujuan untuk melatih siswa dalam merancang dan mengembangkan bisnis mereka sendiri.

Dengan demikian, penggunaan Miro sebagai alat dalam pelatihan kewirausahaan di SMK berpotensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkuat kesiapan siswa dalam menghadapi dunia kerja, dan sekaligus membuka kesempatan bagi mereka untuk menjadi wirausahawan yang inovatif dan kompetitif di era digital.

METODE

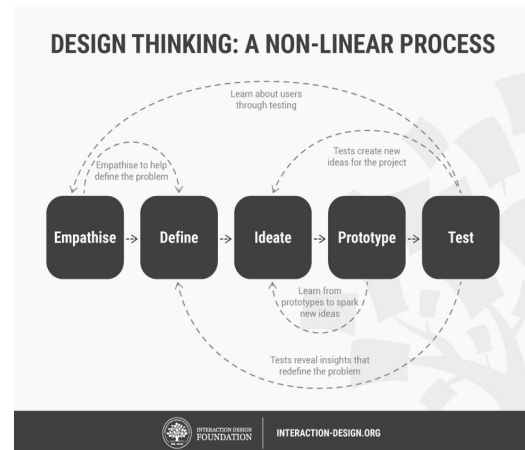
Pelaksanaan pelatihan ini diawali dengan penerapan pendekatan *Design Thinking*, yang bertujuan untuk menganalisis dan memahami permasalahan dalam kewirausahaan secara lebih mendalam. *Design Thinking* adalah proses iteratif yang bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan ulang masalah. Melalui pendekatan ini, kita dapat mengidentifikasi strategi dan solusi

alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat pada tingkat pemahaman awal. Pada saat yang sama, *Design Thinking* menawarkan pendekatan yang berfokus pada solusi dalam menyelesaikan masalah. Ini adalah cara berpikir dan cara kerja, yang disertai dengan berbagai metode praktis yang berfokus pada pemecahan masalah dengan pendekatan yang inovatif. *Design Thinking* berpusat pada minat yang mendalam dalam memahami orang-orang yang menjadi target desain produk atau layanan. Pendekatan ini membantu siswa dalam mengamati dan mengembangkan empati terhadap pengguna target. Selain itu, *Design Thinking* mendorong proses berpikir kritis dengan cara mempertanyakan masalah, mempertanyakan asumsi, dan mempertanyakan dampaknya terhadap kewirausahaan. Pendekatan ini sangat efektif dalam mengatasi masalah yang kurang terdefinisi atau belum dipahami dengan baik, dengan membingkai ulang permasalahan secara berpusat pada manusia dan menghasilkan berbagai ide dalam sesi *brainstorming*, serta menerapkan pendekatan langsung dalam proses pembuatan prototipe dan pengujian. *Design Thinking* juga melibatkan eksperimen yang berkelanjutan, yang meliputi pembuatan sketsa, pengembangan prototipe, pengujian, serta eksplorasi berbagai konsep dan ide (Dam & Teo, 2018).

Dalam praktiknya, *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan utama yang saling berkaitan. Tahap pertama adalah Empati, yaitu mengenali kebutuhan serta memahami tantangan yang dihadapi pengguna. Selanjutnya, pada tahap Definisi Masalah, hasil observasi dirangkum untuk mengidentifikasi inti permasalahan, sehingga prosesnya menjadi lebih terarah. Setelah itu, tahap Ideasi berfokus pada pengembangan berbagai

ide dan solusi inovatif melalui sesi *brainstorming*. Kemudian, siswa menyusun Prototipe sebagai model awal atau konsep sederhana yang dapat diuji. Terakhir, tahap Pengujian dilakukan untuk mengevaluasi solusi yang telah dirancang dengan cara mengumpulkan masukan dan melakukan penyempurnaan (McCalley & Eggert, 2002). Dalam penelitian ini, kami secara intensif fokus pada tiga tahapan, yaitu Definisi Masalah, Ideasi, dan Prototipe. Pemilihan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa permasalahan utama telah ditentukan sebelumnya, sehingga tahap Empati tidak dilakukan secara mendalam. Selain itu, karena waktu yang terbatas, tahap Pengujian tidak dapat dilaksanakan secara menyeluruh, dan penelitian lebih difokuskan pada pengembangan konsep solusi.

Dari 27 siswa yang mengikuti pelatihan ini, mereka dibagi menjadi 5 kelompok, yang masing-masing beranggotakan 5 siswa (ada 2 kelompok yang beranggotakan 6 siswa). Setiap kelompok diberikan studi kasus yang telah disiapkan dan dibagi secara acak, untuk dianalisis dan dikembangkan lebih lanjut. Dalam prosesnya, siswa berdiskusi secara kolaboratif dengan anggota kelompoknya, didampingi oleh fasilitator yang merupakan mahasiswa dari Universitas Primakara. Pendampingan ini bertujuan untuk memberikan arahan dalam menerapkan tahapan *Design Thinking* secara efektif. Dengan adanya fasilitator, diskusi berjalan lebih terarah, dan siswa dapat memperoleh wawasan tambahan dalam merancang strategi kewirausahaan yang inovatif dan aplikatif.



Gambar 1: Proses *Design Thinking* (Dam & Teo, 2018)

Dalam pelaksanaan pelatihan ini, kami menerapkan pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari tiga tahapan utama:

1. Definisi Masalah

Setiap kelompok diberikan permasalahan yang telah disiapkan sebelumnya, sehingga tidak perlu melakukan eksplorasi empati atau pengumpulan data dari nol. Dalam tahap ini, setiap kelompok berfokus pada analisis mendalam terhadap permasalahan yang diberikan untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhinya. Analisis ini mencakup penguraian inti masalah berdasarkan data dan studi kasus yang telah disediakan, serta perumusan batasan dan ruang lingkup masalah. Hal ini bertujuan agar solusi yang dirumuskan menjadi lebih terarah serta dapat diterapkan secara terarah dan aplikatif.

2. Ideasi

Setelah permasalahan teridentifikasi, setiap kelompok melakukan sesi *brainstorming* untuk mengeksplorasi berbagai ide dan solusi inovatif. Pada tahap ini, setiap kelompok menggunakan teknik *brainwriting*, di mana setiap anggota kelompok menuliskan ide mereka

secara individual sebelum didiskusikan dalam kelompok. Teknik ini memungkinkan eksplorasi yang lebih luas dan menghindari dominasi ide oleh individu tertentu. Setiap ide yang dihasilkan kemudian dievaluasi berdasarkan kriteria kelayakan, inovasi, dan keberlanjutan bisnis sebelum dipilih untuk dikembangkan lebih lanjut.

3. Prototipe

Ide-ide terbaik yang telah dipilih kemudian diwujudkan dalam bentuk prototipe sederhana dengan menggunakan teknik *Crazy 8s*. Pada tahap ini, setiap kelompok berfokus pada eksplorasi visual untuk mengembangkan solusi bisnis yang telah dirancang. Proses ini mencakup pembuatan delapan variasi desain dalam waktu delapan menit, memungkinkan eksplorasi lebih banyak alternatif sebelum memilih desain terbaik, serta evaluasi dan penyempurnaan prototipe berdasarkan umpan balik yang diperoleh dari diskusi kelompok, guna melakukan penyempurnaan sebelum solusi final diterapkan.

Dengan menerapkan tahapan Definisi Masalah, Ideasi, dan Prototipe, siswa tidak hanya belajar tentang teori kewirausahaan, tetapi juga merasakan secara langsung proses inovasi dalam menciptakan solusi bisnis yang lebih relevan dan aplikatif. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengasah kreativitas, berpikir kritis, dan berlatih mengambil keputusan berdasarkan analisis yang matang. Dengan pengalaman langsung dalam mengembangkan solusi bisnis, siswa diharapkan mampu menghadapi tantangan dunia kerja dan menciptakan peluang baru yang inovatif serta berkelanjutan.



Gambar 2: Penjelasan Materi *Design Thinking*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan kewirausahaan berbasis *Design Thinking* dengan menggunakan platform Miro menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta kolaboratif para siswa. Kegiatan yang diikuti oleh 27 siswa dan dibagi ke dalam 5 kelompok, yang masing-masing diberikan permasalahan yang telah disiapkan untuk dianalisis. Melalui tahapan *Design Thinking*, para siswa berhasil mengidentifikasi permasalahan, mengembangkan ide-ide kreatif, dan menciptakan prototipe sebagai solusi bisnis yang inovatif.

Sebelum masuk ke tahap praktik, siswa terlebih dahulu mendapatkan pemaparan materi mengenai konsep dasar *Design Thinking*, yang meliputi manfaat *Design Thinking* dan pengenalan lima tahap utama, yaitu Empati, Definisi Masalah, Ideasi, Prototipe, dan Pengujian. Namun, untuk tujuan pelatihan ini, difokuskan pada tiga tahapan, yaitu Definisi Masalah, Ideasi, dan Prototipe. Pemaparan dilakukan secara interaktif dengan bantuan presentasi visual dan demonstrasi penggunaan platform Miro. Dalam sesi ini, siswa juga diberikan contoh-contoh nyata penerapan *Design*

Thinking. Selain itu, siswa juga dikenalkan dengan platform Miro, sebuah alat digital yang dirancang untuk mendukung kolaborasi dan visualisasi proses secara interaktif (Magdalena & Septian, 2023). Penggunaan Miro dijelaskan secara mendetail, termasuk fitur-fitur utama yang mendukung setiap tahapan *Design Thinking*.



Gambar 3: Pengenalan Tools Miro

Pendekatan *Design Thinking* diterapkan dengan menggunakan platform Miro untuk mendukung setiap tahap proses. Pada tahap Definisi Masalah, siswa mampu menganalisis inti permasalahan yang diberikan. Hal ini terlihat dari kemampuan mereka dalam mengidentifikasi permasalahan seperti kurangnya efektivitas komunikasi tim, kendala dalam penjualan jajanan, hingga kesulitan dalam manajemen waktu. Pemahaman ini menunjukkan bahwa siswa memiliki potensi untuk menganalisis dan merumuskan tantangan bisnis secara efektif. Selanjutnya, pada tahap Ideasi memberikan peluang bagi siswa untuk merancang berbagai solusi kreatif atas permasalahan yang telah dianalisis. Berbagai ide yang diajukan mencerminkan kemampuan siswa dalam mengeksplorasi strategi yang inovatif dan relevan. Misalnya, kelompok siswa yang menghadapi kendala komunikasi dalam tim mengusulkan solusi berupa peningkatan frekuensi rapat koordinasi

dan penerapan budaya komunikasi terbuka. Di sisi lain, kelompok yang menghadapi tantangan dalam menarik minat pelanggan merumuskan strategi promosi menggunakan media sosial dan diskon. Pemilihan ide terbaik oleh setiap kelompok menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu berpikir kreatif, tetapi juga dapat mengevaluasi kelayakan solusi yang ditawarkan. Pada tahap Prototipe, siswa menggunakan teknik *Crazy 8s*, yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi ide-ide mereka secara visual. Proses ini menghasilkan desain awal solusi bisnis yang lebih terarah dan aplikatif. Sebagai contoh, kelompok yang berfokus pada peningkatan produksi jajanan sekolah berhasil merancang strategi produksi yang lebih efisien, sementara kelompok jasa desain UMKM mengembangkan prototipe branding untuk meningkatkan visibilitas bisnis mereka.



Gambar 4: Proses Diskusi dan Pembuatan Solusi



Gambar 5: Presentasi Hasil dari Penerapan *Design Thinking*

Setelah sesi diskusi dan praktik, setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka, termasuk tampilan Miro. Presentasi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempraktikkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Hasil kerja dinilai berdasarkan kreativitas, dan kejelasan ide. Kelompok dengan tampilan Miro yang paling kreatif diberikan apresiasi berupa hadiah sebagai motivasi tambahan. Sesi presentasi ini tidak hanya menumbuhkan semangat kompetisi sehat tetapi juga memberikan inspirasi kepada kelompok lain melalui ide-ide yang inovatif.

Survei awal menunjukkan bahwa 75% siswa memberikan skor pemahaman awal tentang konsep *Design Thinking* antara 1-3 (skala 1-5), yang menandakan rendahnya tingkat pemahaman sebelum pelatihan. Setelah pelatihan, survei pasca menunjukkan peningkatan signifikan, dengan 85% siswa memberikan skor antara 4-5, mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam memberikan pemahaman mendalam tentang konsep ini. Sebelum pelatihan, hampir semua siswa (93%) melaporkan belum pernah menggunakan platform Miro. Namun, survei pasca menunjukkan bahwa 90% siswa menilai platform ini berguna, dengan skor rata-rata antara 3-5. Hal ini mengindikasikan bahwa Miro berperan sebagai alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran interaktif. Semua siswa menyatakan ketertarikan untuk menerapkan metode ini dalam proyek atau bisnis mereka, menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam memotivasi siswa untuk memanfaatkan *Design Thinking* dalam kehidupan nyata.

Pelatihan ini menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu yang membuat beberapa tahapan *Design Thinking* harus disederhanakan. Selain itu, siswa mengalami kesulitan teknis dalam menggunakan Miro karena

kurangnya pengalaman sebelumnya. Namun, kendala ini berhasil diatasi melalui pendampingan intensif oleh fasilitator yang memberikan arahan langkah demi langkah selama pelatihan.

Secara keseluruhan, pendekatan *Design Thinking* yang diterapkan melalui pelatihan ini efektif dalam membangun keterampilan siswa untuk merancang strategi bisnis kreatif. Penggunaan platform Miro turut memberikan pengalaman praktis yang mendukung pengembangan solusi bisnis dan memperkenalkan siswa pada perspektif baru dalam menghadapi tantangan kewirausahaan di era digital.

SIMPULAN

Pelatihan kewirausahaan berbasis *Design Thinking* dengan pemanfaatan platform digital Miro di SMKN 7 Denpasar berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif siswa dalam merancang solusi bisnis yang inovatif dan aplikatif. Melalui tahapan Definisi Masalah, Ideasi, dan Prototipe, siswa mampu mengidentifikasi permasalahan secara mendalam, mengembangkan berbagai ide kreatif, serta menghasilkan prototipe solusi yang relevan dengan tantangan kewirausahaan yang mereka hadapi. Penggunaan Miro sebagai alat bantu kolaborasi digital memberikan kemudahan dalam visualisasi dan pengorganisasian ide secara *real-time*, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman teori kewirausahaan, tetapi juga memberikan pengalaman praktis yang signifikan dalam mengembangkan strategi bisnis yang berkelanjutan. Dengan demikian, integrasi *Design Thinking* dan teknologi digital seperti Miro berpotensi menjadi

model efektif dalam meningkatkan jiwa kewirausahaan siswa SMK di era digital saat ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terselenggaranya kegiatan ini, yaitu: (1) SMKN 7 Denpasar yang telah memberikan kesempatan, fasilitas, serta partisipasi aktif dari para siswa dalam kegiatan pelatihan kewirausahaan; (2) Universitas Primakara, khususnya Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (DRPM), atas dukungan bantuan dana dalam pelaksanaan kegiatan dan publikasi hasil kegiatan; dan (3) Seluruh rekan mahasiswa serta teman-teman penulis yang telah memberikan kontribusi, semangat, dan kolaborasi selama proses pelaksanaan dan penyusunan laporan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, H. S., Tri, K., Artani, B., Sudama, I. M., Pendidikan, K., & Indonesia, R. (2024). Penguatan Proyek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) Pelajar Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Sukawati. 07(03), 292–302.
- Canvas, B. M., Bisnis, I., & Bisnis, S. (2024). Dedikasi pkm. 5(3), 636–642.
<https://doi.org/10.32493/dkp.v5i3.42261>
- Dam, R. F., & Teo, Y. S. (2018). What is *Design Thinking* and Why Is It So Popular? Interaction Design Foundation, 1–6.
[https://www.interaction-](https://www.interaction-design.org/literature/article/what)

-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular

- Magdalena, L., & Septian, W. E. (2023). Pemanfaatan Miro Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Untuk Kolaboratif Problem-Based Learning. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI), 6(1), 19–26.
<https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i1.845>
- McCalley, R., & Eggert, R. (2002). Patterns of Management Power.
- Ndruru, Y., Lase, S., Zendrato, N., Belo, Y., & Tangerang, K. (2025). Pentingnya Keterampilan Hidup dalam Mewujudkan Ide-Ide Bisnis yang Inovatif.
- Noviyanti, A. A., Prakasa, D. Y., Saldi, S., & Sembadha, S. S. (2024). Berbasis Proyek Smk Wikrama Bogor Menggunakan Human-Centered Design dan Teknologi 3d Printing. Strengthening Project Based Entrepreneurship Learning On Smk Wikrama Bogor Through Human-Centered Design and 3d Printing Technology, 44–52.
<https://doi.org/10.25105/jamin.v6i1.18875>
- Triyastuti, N., & Herawati, L. (2024). Peran Kepala Sekolah dalam Pengembangan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Sedan. 4(1), 1184–1193.