

Peningkatan Keterampilan Siswa Sanggar Kegiatan Belajar melalui Pelatihan Desain *Merchandise* sebagai Modal *Technopreneur*

Bagus Adhi Kusuma^{*a}, Riyanto^b, Prayoga Pribadi^c,
Kuat Indartono^d, Arief Kurnia Ramadhani^e
Universitas Amikom Purwokerto^{a,b,c,d,e}
^{*}bagus@amikompurwokerto.ac.id

Abstract

SKB (Sanggar Kegiatan Belajar) is a school at the SD, SMP and SMA levels under the auspices of the government. The majority of SKB students do not continue to study due to special needs such as financial problems, disability conditions or reasons of academic ability. SKB in its work has carried out extracurricular and intracurricular-based learning. This is intended to collect and increase their potential in other sectors. Skills outside the field of education or academics are competitiveness that need to be considered because many SKB alumni are pursuing careers as entrepreneurs. Therefore, to improve the skills of SKB students, a training in merchandise design is held as a technopreneur capital and increases the competitiveness of graduates. The method used in carrying out this training is the workshop method or direct practice. An important point in this training is the mug design that is printed directly on the mug that has been provided. The method used to print the design onto a mug is a mug press. The reason for using this method is due to its practicality and ease of use by various groups compared to screen printing techniques. Besides the majority of SKB students, the training participants were also attending SKB teachers and practitioners of entrepreneurs. Through this training, creative and innovative designs were produced and each participant was given the opportunity to do their own printing using a mug press tool. As a continuation of this service activity, the participants were given offers of cooperation in mug printing with mug business practitioners in the hope that the abilities they have achieved can be of economic value.

Keywords: *Press Mug, technopreneur, Sanggar Kegiatan Belajar, Design, Marchandise*

Abstrak

SKB (Sanggar Kegiatan Belajar) merupakan sekolah tingkat SD, SMP dan SMA dibawah naungan pemerintah. Mayoritas siswa SKB tidak melanjutkan ke jenjang perkuliahan dikarenakan kebutuhan khusus seperti masalah finansial, kondisi disabilitas maupun alasan kemampuan akademis. SKB dalam kiprahnya telah mengusung pembelajaran berbasis ekstrakurikuler maupun intrakurikuler. Hal ini dimaksudkan untuk menghimpun dan mendongkrak potensi mereka di sektor yang lain. Keterampilan diluar bidang pendidikan atau akademis menjadi daya saing yang perlu dipertimbangkan dikarenakan banyak alumni SKB yang meniti karirnya sebagai pengusaha. Oleh karena itu, untuk meningkatkan keterampilan siswa-siswi SKB diselenggarakan suatu pelatihan desain *merchandise* sebagai modal *technopreneur* dan meningkatkan daya saing lulusan. Metode yang digunakan dalam menjalankan pelatihan ini yaitu dengan metode *workshop* atau praktik secara langsung. Adapun poin penting dalam pelatihan ini yaitu desain mug yang langsung dicetak pada bahan mug yang telah disediakan. Metode yang digunakan untuk mencetak desain ke mug yaitu dengan alat *press mug*. Alasan digunakannya metode ini dikarenakan kepraktisannya dan mudah dilakukan oleh berbagai kalangan dibandingkan dengan teknik sablon. Peserta pelatihan selain mayoritas siswa-siswi SKB juga turut hadir juga guru SKB dan praktisi pengusaha UMKM. Melalui pelatihan ini dihasilkan desain-desain yang kreatif dan inovatif serta setiap peserta diberi kesempatan untuk melakukan pencetakan sendiri menggunakan alat *press mug*. Sebagai kelanjutan dari kegiatan pengabdian ini, para peserta diberikan penawaran kerjasama pencetakan mug dengan praktisi bisnis mug dengan harapan kemampuan yang telah mereka raih dapat menjadi bernilai ekonomis.

Kata kunci: *Press Mug, technopreneur, Sanggar Kegiatan Belajar, Desain, Marchandise*

1. Pendahuluan

Industri wisata memang menjadi andalan di berbagai daerah seperti Bali, Jakarta, Bandung, Surabaya dan kota-kota lainnya khususnya Kabupaten Banyumas yang saat ini sedang naik daun untuk perkembangan pada sektor industri pariwisata (Ahdiati 2020). Berdasarkan data Kabupaten Banyumas dalam angka tahun 2018 (Banyumas 2018), menunjukkan potensi Kabupaten Banyumas sebagai kota wisata mempunyai peluang yang sangat signifikan dengan rata-rata wisatawan yang datang sebanyak 1.966.275 pada rentang tahun 2014-2017. Salah satu wisata yang sangat populer di Banyumas adalah Baturraden. Baturraden mampu meminimalkan angka pengangguran di sekitar wilayah tersebut (Diwangkara, Sari, and ... 2020). Oleh karena itu untuk menaikan potensi industri kreatif khususnya pengadaan *merchandise/souvenir*, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1 dapat dilihat data dari BPS Banyumas terkait peningkatan angka wisatawan diberbagai objek wisata Banyumas.

	Obyek Wisata	2014	2015	2016	2017
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Curug Cipendok	52 458	55 275	55 590	41 685
2	Telaga Sunyi	4 122	11 955	17 591	16 217
3	Pancuran Tiga	39 897	67 561	75 409	73 045
4	Pancuran Tujuh	18 380	28 878	34 173	25 337
5	Bumi Perkemahan Baturraden	7 550	1 801	-	-
6	Lokawisata Baturraden	384 012	461 450	537 984	633 420
7	Kalibacin	6 456	6 036	6 870	7 319
8	Wanawisata Baturraden	11 594	67 057	130 547	78 379
9	Curug Gede	23 487	33 701	40 719	32 414
10	Curug Ceheng	9 120	13 092	11 836	13 981
11	Museum Wayang Sendang Mas	1 975	3 003	3 907	6 130
12	THR Panglima Soedirman	13 017	16 442	19 619	32 673
13	Masjid Saka Tunggal	8 605	12 525	10 800	9 154
14	Taman Rekreasi Andhang Pangrenan	692 474	263 322	212 028	208 643
15	Taman Bale Kemambang	90 293	267 945	268 736	333 022
16	Dream Land Park	591 433	474 335	588 183	578 097
17	Desa Wisata Karangsalam	-	-	-	22 345
	Banyumas	1 954 873	1 784 378	2 013 992	2 111 861

Gambar 1. Jumlah Wisatawan di Kabupaten Banyumas, 2014 – 2017 (Sumber: Kabupaten Banyumas dalam Angka (Banyumas 2018))

Pendidikan nasional bertujuan antara lain untuk memenuhi kebutuhan belajar masyarakat yang tidak dapat dijangkau dan dipenuhi oleh jalur pendidikan sekolah formal. Pendidikan non-formal memberikan berbagai pelayanan pendidikan dari segala aspek. Pada Undang-undang nomor 20 tahun 2003 (DPR and Soekarnoputri 2003), tentang sistem pendidikan nasional, dinyatakan bahwa pendidikan nasional diselenggarakan melalui tiga jalur yaitu pendidikan formal, non-formal dan informal.

Struktur kurikulum program pendidikan kesetaraan dimaksudkan untuk mencapai standar kompetensi lulusan sesuai dengan Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 dengan orientasi pengembangan olah karya untuk mencapai keterampilan fungsional yang menjadi kekhasan program kesetaraan, yaitu Paket A memiliki keterampilan untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari, Paket B Memiliki keterampilan untuk memenuhi tuntutan dunia kerja, Paket C Memiliki keterampilan berwirausaha. Berdasarkan kontekstualisasi kurikulum 2013 tentang pendidikan kesetaraan Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Jenjang Paket C Setara SMA/MA (Kemendikbud 2016). Istilah wirausaha berdekatan dengan istilah wiraswasta, meski terdapat perbedaan. Wiraswasta lebih fokus pada objek, sedangkan wirausaha lebih menekankan pada jiwa dan semangat kemudian diaplikasikan dalam segala aspek kehidupan (Nirbita 2020).

Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Kalibagor yang merupakan Unit Pelaksana Teknis dari Direktorat Jendral Pendidikan Luar Sekolah Pemuda dan Olah Raga yang berada di Kalibagor, Kabupaten Banyumas. SKB bertujuan memberikan pelayanan secara prima dalam penyelenggaraan pendidikan nonformal untuk mewujudkan masyarakat pembelajar dan berusaha mandiri. Jumlah Siswa aktif Kejar Paket C sebanyak 207 yang terdistribusi dalam 3 angkatan, yaitu kelas 1 sebanyak 84 Siswa, kelas 2 sebanyak 72 siswa dan kelas 3 sebanyak 51 Siswa.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh penelitian Silfi dan Suhanadji bahwa para siswa SKB juga perlu dimotivasi untuk menggerakkan dirinya sendiri dalam setiap mengerjakan sesuatu hal (Fibrianti and Suhanadji 2020). Potensi tersebut dapat digali dengan mencoba menerapkan berbagai kegiatan yang positif terhadap siswa. Kegiatan tersebut diperlukan siswa ke depannya dan diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa SKB yang berdampak kepada nilai ekonomis, terutama untuk menjawab tantangan revolusi industri 4.0, sehingga diperlukan pula sosialisasi kewirausahaan berbasis teknologi atau yang dikenal dengan istilah *technopreneur* (Marti'ah 2017). Salah satu kegiatan yang mendukung RI 4.0 adalah dengan melakukan pelatihan cetak digital cetak mug seperti yang dilakukan oleh Sri dan Agus yang dapat menjadi peluang usaha di area wisata (Kalimah and Athori 2020).

SKB Kalibagor merupakan unit pelaksana yang sebagian besar berpusat pada keterampilan siswa untuk diarahkan menjadi pengusaha. Pada SKB Kalibagor terdapat beberapa luaran keterampilan tambahan yang menjadi andalan antara lain adalah membuat batik, membuat keris, menjahit, dan tata boga. Sarana Komputer yang dimiliki oleh SKB Kalibagor sebanyak 54 komputer yang merupakan hibah dari pemerintah, materi yang diajarkan di SKB Kalibagor hanya Microsoft Office. Dimana kebutuhan kerja lulusan SKB Kalibagor khususnya materi komputer masih sangat kurang. Dibutuhkan satu materi tambahan sehingga lulusan SKB Kalibagor mempunyai nilai jual yang tinggi. Selama ini lulusan SKB Kalibagor dianggap

kurang bisa bersaing dengan lulusan yang sederajat. Bagaimanapun lulusan SKB diperlukan tambahan materi pembelajaran sebagai bekal mereka (Farida 2018).

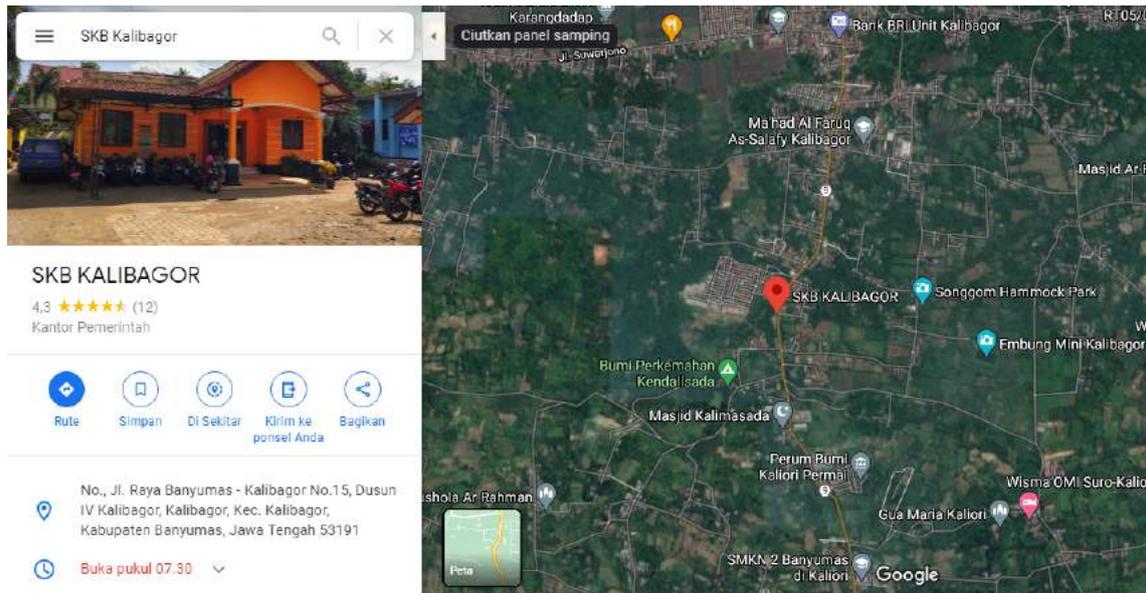
Sarana komputer yang sudah cukup baik tidak didukung dengan Keterbatasan tenaga pengajar dan kurikulum yang kurang mendukung kompetensi Siswa. Hal ini berpengaruh terhadap lulusan SKB Kalibagor. Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Bapak Kasirun, S.Pd selaku Kepala Sekolah dan Bapak Riswoto, S.H selaku pamong, peminatan Siswa SKB terhadap materi desain grafis sangat tinggi. Namun untuk implementasinya tidak dapat diajarkan dengan baik. Keberadaan SKB di Kalibagor yang merupakan kota pendidikan dan kota wisata mempunyai potensi besar untuk mengembangkan *souvenir* berupa *merchandise*.

Dari hasil wawancara tersebut maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang ada pada mitra, yaitu pemanfaatan laboratorium Komputer yang kurang baik, Mata pelajaran yang muaranya kewirausahaan implementasinya kurang dilaksanakan dengan baik, lulusan SKB Kalibagor yang kurang kompetitif, potensi Banyumas sebagai kota wisata yang kurang dimanfaatkan dengan baik untuk menjual produk *souvenir/merchandise*.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra, solusi yang ditawarkan adalah pelatihan desain grafis untuk Siswa SKB Kalibagor dengan dukungan laboratorium yang cukup baik untuk untuk program aplikasi Coreldraw. Gambar 2 merupakan foto SKB Kalibagor yang menjadi lokasi pengabdian dan Gambar 3 merupakan peta lokasi pengabdian yang tepatnya berkoordinat -7.4859046 LS, 109.2942852,2839 BT. Luaran yang dihasilkan dalam pengabdian ini adalah pembuatan desain mug dan diharapkan dapat meningkatkan kompetensi peserta dalam meningkatkan jiwa *technopreneur*.



Gambar 2. SKB Kalibagor



Gambar 3. Peta Lokasi SKB Kalibagor

2. Metode

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan pembentukan tim pelaksana terdiri dari dosen dan mahasiswa sebagai asisten dosen. Langkah pertama yang dilakukan dalam pengabdian ini adalah dengan melakukan observasi ke Mitra dengan mengamati secara langsung Proses Belajar Mengajar dan penggunaan fasilitas laboratorium. Selanjutnya adalah melakukan proses wawancara terhadap pengelola SKB Kalibagor mengenai kendala yang dihadapi oleh mitra. Selanjutnya memberikan gambaran umum tentang industri kreatif untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan. Selanjutnya adalah memberikan pelatihan desain grafis diawali dengan pengenalan dasar desain grafis selanjutnya masuk ke pembuatan desain pembuatan mug serta kemudian diajarkan langsung metode pencetakan dan pemasangan desain yang sudah dihasilkan menggunakan alat *press mug*.

Setelah materi pengabdian kepada masyarakat di SKB Kalibagor yang diselenggarakan selama satu hari terimplementasi dengan baik, tahapan selanjutnya adalah mengadakan evaluasi program. Hal ini dimaksudkan sebagai bahan kajian apakah materi yang sudah diberikan dapat terserap dengan baik.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan oleh tim dosen dari Universitas Amikom Purwokerto bekerja sama dengan SKB Kalibagor melalui program Amikom Mitra Masyarakat (AMM) yang diadakan setiap satu tahun sekali. Pelatihan diselenggarakan dibagi menjadi dua sesi dan di dua tempat yaitu Aula SKB Kalibagor dan Laboratorium Komputer SKB Kalibagor. Pembukaan acara serta pengantar dilaksanakan di Aula, seperti tampak pada Gambar 4, sedangkan *workshop* desain *merchandise* dan pencetakan mug diselenggarakan di Laboratorium SKB kalibagor. Peserta terdiri dari berbagai kalangan yaitu siswa SKB level C, mahasiswa, guru dan pelaku usaha. Namun dalam pelaksanaannya,

rentang umur yang begitu menyebar tidak menimbulkan masalah penyerapan ilmu dikarenakan materi yang disajikan dikemas sesederhana mungkin dengan berfokus langsung kepada desain untuk mug dengan *template* yang telah disediakan panitia, sehingga peserta dapat memodifikasi sedikit dari *template* yang panitia berikan.

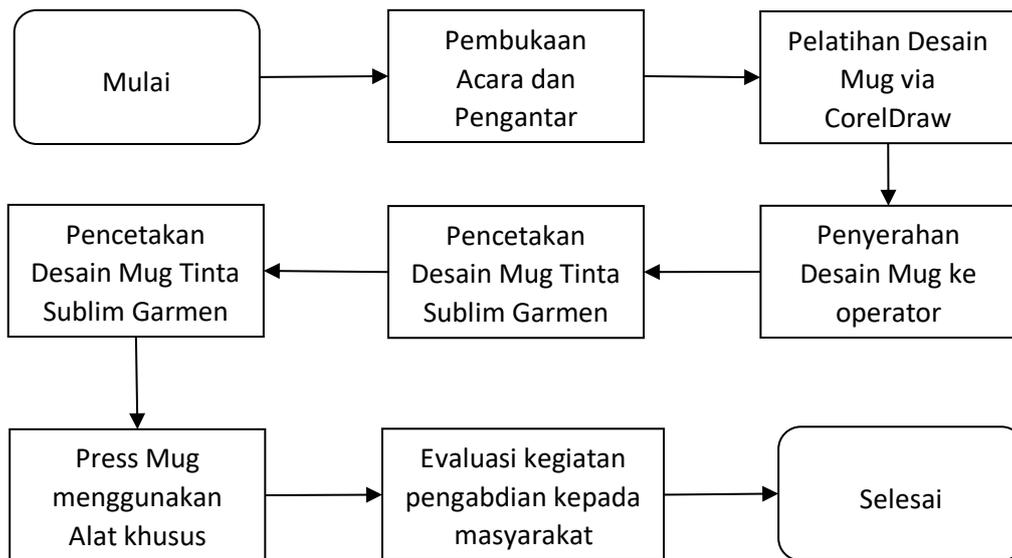


Gambar 4. Pengantar Pelatihan Desain *Marchandise*



Gambar 5. Pelaksanaan Pelatihan di Laboratorium

Adapun alur kegiatan dapat dilihat pada Gambar 6, yang mana proses pelatihan diawali dengan pembukaan acara yang terdiri atas sambutan dan pengenalan alat *press* mug, kemudian kedua adalah pengenalan *software* yang akan digunakan untuk mendesain yaitu menggunakan CorelDraw. Perangkat lunak ini sudah *diinstal* oleh panitia sebelum pelaksanaan. Persiapan dalam instalasi ini terdapat kendala yaitu jaringan lokal (LAN) yang tidak tersambung antar komputer, sehingga dalam proses pelaksanaan diskenariokan dengan menggunakan WiFi yang digunakan untuk *sharing* materi desain. Pengaturan jaringan lokal pada saat persiapan tidak memungkinkan dikarenakan membutuhkan biaya yang tidak sedikit, namun dengan menggunakan WiFi tetap dapat dilaksanakan dengan baik walaupun dari segi kecepatan lebih lambat dibandingkan kabel LAN.



Gambar 6. Diagram Blok Alur Tahapan Pelaksanaan

Kemudian tahapan ketiga adalah Penyerahan desain ke tim pengabdian untuk segera dilakukan pencetakan menggunakan printer yang telah dimodifikasi menggunakan tinta sublim standar garmen. Tahapan keempat adalah hasil desain dari para peserta dicetak di selembar kertas HVS 70gr yang mana dari 30 peserta yang mengumpulkan akan dicetak seluruhnya. Pada tahapan ketiga dan keempat ini dapat dilihat pada Gambar 7.

Gambar 7. Penyerahan *file* dan pencetakan desain

Pada tahap kelima adalah proses inti dalam pelatihan ini, yaitu bagaimana dapat mentransfer hasil desain *full-colour* ke permukaan mug. Mug yang digunakan bukan mug biasa melainkan sudah *dicoating* dengan lapisan khusus yang fungsinya untuk merekatkan desain hasil *printing* dengan printer epon tipe L3110 ke lapisan mug. Proses transfer desain dari kertas ke permukaan mug memakan waktu lima menit dengan metode *press* pada suhu 300° Celcius. Pada tahapan ini peserta mencoba satu persatu sampai dengan berhasil. Kendala pada tahapan ini tampak pada peserta yang gugup terkait penggunaan alat *press* ini. Namun dengan pelatihan penyetelan alat atau pra proses peserta dapat menyesuaikannya, seperti penyetelan tekanan filamen panas terhadap mug, kemudian pada suhu berapa mug mulai *dipress* dan kapan mug sudah dapat diangkat hal ini dapat dijalani peserta dengan baik. Proses kegiatan ini ditunjukkan pada Gambar 8. Solusi pemahaman *manual book* membuahkan hasil agar peserta dapat percaya diri untuk dapat mahir mengoperasikannya.

Gambar 8. Peserta belajar mengoperasikan alat *press* mug

Melalui pelatihan ini peserta juga diberikan materi tentang perhitungan modal dari bisnis mug ini. Mulai dari ongkos produksi terkait investasi peralatan dan bahan serta sampai dengan penjualan per unit mug. Selain itu peserta diberikan cara *troubleshooting* peralatan dan link pengusaha mug untuk dapat

bekerja sama ke depannya. Tabel 1 merupakan modal kebutuhan alat dan bahan dalam proses pencetakan mug untuk *starter kit* memulai usaha bisnis mug.

Tabel 1. Modal Kebutuhan Alat dan Bahan Bisnis Mug

Item	Qty	Estimasi Harga (Rp)
Mug	1 lusin	250.000
Printer Epson L3110 Sublim	1 unit	2.500.000
Alat Press Mug	1 unit	1.000.000
Komputer untuk desain grafis	1 unit	2.500.000
Kertas HVS 70gr	1 rim	50.000
TOTAL		6.300.000

Harga jual satu buah mug berkisar antara 15.000 s.d. 25.000 rupiah tergantung dari tingkat kesulitan desain. Dari kebutuhan modal tersebut, maka break event point (BEP) terjadi dengan menjual 252 mug dengan asumsi harga per mug 25.000, dengan demikian perkiraan BEP dalam waktu 4 bulan dicapai jika per bulan menjual sebanyak 63 mug atau 2 sampai 3 mug terjual per hari.

Tahapan terakhir adalah proses evaluasi kegiatan dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa kendala yang terjadi pada saat pelaksanaan dan pemecahan solusinya seperti yang tertera pada Tabel 2 serta respon peserta selama pelatihan berlangsung. Dengan demikian, jalannya kegiatan dapat terukur dan peserta dapat menerapkan ilmu yang mereka dapatkan selama pelatihan ini serta dapat berkelanjutan menjadi bekal mereka dalam menambah keterampilan yang dapat dijadikan sebagai modal kewirausahaan.

Tabel 2. Evaluasi kegiatan berdasarkan kendala yang dihadapi

Kendala/permasalahan yang terjadi saat pelaksanaan	Solusi yang telah dilakukan	Teratasi? (%)
Kendala sharing materi	<i>Sharing</i> menggunakan jaringan WiFi dibantu dengan flashdisk	80
Perbedaan kepiawaian mendesain setiap peserta	Perancangan <i>template</i> sederhana, peserta diberikan berbagai model pernak-pernik desain untuk mempercantik desain yang mereka buat	95
Ketepatan penggunaan alat Press Mug	Diberikan sosialisasi manual book serta <i>troubleshooting</i> alat. Peserta dapat mempraktikkan secara langsung.	95
Kendala <i>setting</i> dimensi kertas pada proses desain	Peserta diberikan materi tentang area pencetakan yang memungkinkan	95
Rata-rata penilaian		91.25

Dari proses evaluasi didapatkan sentimen positif yaitu 91,25% sehingga dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini dapat diterima oleh masyarakat dan beberapa peserta dari kalangan pelaku bisnis sangat terbantu dengan adanya kegiatan ini. Oleh karena itu, para peserta kalangan pengusaha dapat melanjutkan misi penjualan dengan menerapkan desain mug sebagai trik promosi untuk produk yang mereka jual. Mayoritas pengusaha yang ikut berkecimpung dalam usaha makanan tradisional daerah banyumas dengan sasaran wisatawan. Ilmu desain *merchandise* yang telah dipelajari dapat bermanfaat untuk membantu perkembangan bisnis mereka.

4. Simpulan

Peningkatan keterampilan siswa SKB Kalibagor sangat dibutuhkan untuk meningkatkan daya saing lulusan sekolah. Setelah terselenggaranya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini maka peserta memiliki keahlian dan mampu untuk mendesain suatu *merchandise* cantik dengan *template* dan pernak-pernik pelengkap desain yang telah disiapkan oleh tim pengabdian. Peserta dapat mengetahui proses pembuatan *merchandise* mug dengan sangat rinci mulai dari awal desain hingga proses *press* mug. Para pelaku usaha yang ikut dalam pelatihan juga terbantu dan mampu meningkatkan keterampilan untuk mengembangkan industri yang mereka miliki ke depannya. Para peserta non pelaku usaha juga mendapatkan gambaran tentang dunia bisnis *souvenir/merchandise* sehingga menumbuhkan jiwa *technopreneur* mereka untuk dapat ambil bagian dalam bisnis ini serta dapat berkolaborasi dengan pelaku usaha desain mug lainnya.

5. Ucapan Terima kasih

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Amikom Purwokerto yang telah mendukung secara finansial melalui program Amikom Mitra Masyarakat (AMM). Serta kepada segenap karyawan SKB Kalibagor atas fasilitas yang telah diberikan.

6. Daftar Pustaka

- ahdiati, Triana. (2020). Kearifan Lokal Dan Pengembangan Identitas Untuk Promosi Wisata Budaya Di Kabupaten Banyumas. *Jurnal Pariwisata Terapan* 4(1): 25.
- Banyumas, Bps. 2018. 33020.1804 *Kabupaten Banyumas Dalam Angka*. Banyumas.
- Diwangkara, N K, S R Sari. (2020). Pengembangan Pariwisata Kawasan Baturraden. *Jurnal Arsitektur* 4(2): 120–28.
[Http://jurnal.universitaskebangsaan.ac.id/index.php/arcade/article/view/431](http://jurnal.universitaskebangsaan.ac.id/index.php/arcade/article/view/431).
- Dpr, And Megawati Soekarnoputri. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Farida, Ridha. (2018). Proses Pembelajaran Program Pendidikan Kesetaraan Kejar Paket C Di Spnf Skb Bantul Kabupaten Bantul Learning Process Of Equality Education Paket C Prpgram In Spnf Skb. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 7(2): 550–62.
- Fibrianti, Silfi, And Suhanadji. (2020). Jurnal Pendidikan Untuk Semua. *Jurnal Pendidikan Untuk Semua* 4: 36–45.
- Kalimah, Sri, And Agus Athori. (2020). Pelatihan Cetak Digital Sebagai Peluang Usaha Di Wisata Edukasi Kampung Tahu Kota Kediri. *Jurnal Adimas Unmuh Ponorogo* 4(1): 62–66.
- Kemendikbud. (2016). *Program Pendidikan Kesetaraan Dan Pendidikan Berkelanjutan*.
- Marti'ah, Siti. (2017). "Kewirausahaan Berbasis Teknologi (Technopreneurship) Dalam Perspektif Ilmu Pendidikan." *Jurnal Ilmiah Edutic* 3(2): 75–82.
- Nirbita, Betanika Nila. 2020. "Pentingnya Technopreneurship Dalam Dunia Pendidikan Tinggi

Kusuma, dkk (2021)

Universitas Siliwangi, Tasikmalaya Betanika@unsil.Ac.Id ABSTRAK Pendidikan. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi* 1(1): 1-8.