



## **PELATIHAN KEWIRAUSAHAAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* BAGI SISWA DI SMA IT INSAN MULIA BOARDING SCHOOL**

**Naufal Sinatria<sup>1</sup>, Fauzan Fuadi<sup>2</sup>, Raidah Hanifah<sup>3</sup>, Muhammad Lathief  
Syaifussalam<sup>4</sup>, Meilia Wigati<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Aisyah Pringsewu

<sup>1</sup>E-mail address [naufalsinatria@aisyahuniversity.ac.id](mailto:naufalsinatria@aisyahuniversity.ac.id)

### **Abstract**

Entrepreneurship is a strategic step to create job opportunities and enhance economic independence. In an era of globalization and technological advancement, entrepreneurial skills are key to preparing the younger generation to face intense job market competition. Design Thinking, a method based on user input, technology, and solutions, is used to develop businesses. The community service activity at SMA IT Insan Mulia Boarding School involved 21 eleventh-grade students through lectures, discussions, and practical simulations. Evaluations showed that this training successfully provided a positive impact, especially for Generation Z. Based on a 1-5 scale, most participants rated the program 4 (Good) to 5 (Very Good), indicating that the training met their expectations and needs.

**Keywords:** *Design Thinking, Entrepreneurship, Generation z*

### **Abstrak**

Kewirausahaan adalah langkah strategis untuk menciptakan lapangan kerja dan meningkatkan kemandirian ekonomi. Di era globalisasi dan perkembangan teknologi, keterampilan wirausaha menjadi kunci dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi persaingan kerja yang ketat. *Design Thinking*, metode berbasis masukan pengguna, teknologi, dan solusi, digunakan untuk mengembangkan bisnis. Kegiatan pengabdian masyarakat di SMA IT Insan Mulia Boarding School melibatkan 21 siswa kelas XI melalui metode ceramah, diskusi, dan simulasi praktik. Evaluasi menunjukkan pelatihan ini berhasil memberikan dampak positif, terutama bagi generasi Z. Berdasarkan skala 1-5, sebagian besar peserta memberikan skor 4 (Baik) hingga 5 (Sangat Baik), menunjukkan pelatihan memenuhi harapan dan kebutuhan mereka.

**Kata Kunci:** *Design Thinking, Kewirausahaan, Generasi z*

## PENDAHULUAN

Kewirausahaan dapat menjadi salah satu langkah strategis tidak hanya dalam menciptakan lapangan pekerjaan tetapi juga meningkatkan kemandirian ekonomi. Keterampilan wirausaha semakin krusial di tengah globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi, karena penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi persaingan di dunia kerja yang semakin ketat (Kholifah et al., 2024). Pengembangan kewirausahaan di kalangan remaja, khususnya lulusan SMA memerlukan dukungan dari berbagai pihak yaitu pemerintah, sekolah, sektor swasta, dan keluarga.

Pelatihan kewirausahaan umumnya diberikan pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang lulusannya diharapkan langsung bekerja, tidak seperti Sekolah Menengah Atas (SMA) yang lulusannya diharapkan melanjutkan ke perguruan tinggi. Akan tetapi, tidak jarang lulusan SMA yang langsung bekerja atau berwirausaha sehingga membutuhkan kemampuan yang dibutuhkan di dunia kerja maupun untuk berwirausaha, sehingga sekolah dituntut bukan hanya memberikan kemampuan akademis saja. Badan Pusat Statistik (BPS) melaporkan bahwa terdapat 3.569.904 lulusan SMA yang tidak

bekerja. Sedangkan, untuk lulusan SMK terdapat sebanyak 2,29 Juta, lulusan SMP sebanyak 1,84 Juta, lulusan SD 1,63 Juta. Data tersebut mencerminkan jumlah lulusan sekolah yang tidak bekerja, terdidik, dan terlatih (*not in employment, education, and training*) dengan total keseluruhan mencapai 9,9 juta anak muda dengan rentang usia 15-24 tahun di Indonesia (tasikmalayakota.bps.go.id).

Pendidikan memiliki peran utama dalam kemajuan suatu negara. Sebagai pilar utama, pendidikan yang berkualitas dipandang sebagai dasar paling penting dalam menciptakan masyarakat yang cerdas, inovatif, kreatif, dan berdaya saing tinggi. Sekolah mempunyai peran strategis untuk membekali lulusannya menjadi kreatif dan memiliki kecakapan hidup (*life skill*) (Noviani et al., 2022). Tujuan dari pendidikan kewirausahaan adalah untuk memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan kewirausahaan dan membantu dalam memilih karir (Bae et al., 2014). Menjalankan wirausaha dibutuhkan pengetahuan dasar berwirausaha dan manajemen.

Setiap usaha membutuhkan manajemen yang baik untuk memastikan proses pemasaran, produksi, distribusi dan penjualan berlangsung dengan baik. Seseorang yang memiliki keterampilan

kewirausahaan tidak hanya mampu mengidentifikasi peluang inovatif, tetapi juga bisa mewujudkannya, menciptakan lapangan kerja, dan mendukung pembangunan ekonomi berkelanjutan (Mahmudin, 2023). Siswa SMA IT Insan Mulia *Boarding School* merupakan generasi z. Generasi z juga menghadapi tekanan kesuksesan dalam hidup, mereka tumbuh di era pendidikan dan karier menjadi hal yang sangat penting. Tekanan menimbulkan kecemasan dan stres bagi generasi z (Riska & Khasanah, 2023). Maka, siswa SMA cenderung memiliki preferensi unik tentang berwirausaha. Sebagian besar siswa memiliki minat yang rendah terhadap kewirausahaan. Hal ini disebabkan oleh mindset yang buruk tentang risiko, ketidakpastian, dan kesulitan yang terkait dengan kegagalan. Selain itu, Permasalahan umum yang sering dialami siswa sekolah dalam hal keraguan untuk berwirausaha biasanya juga di pengaruhi oleh pemikiran kurangnya modal, belum memiliki ide bisnis yang unik, kurangnya dukungan dari keluarga, keraguan terhadap kemampuan diri sendiri serta kebingungan tentang cara memulai.

Pendidikan kewirausahaan memainkan peran penting dalam membekali individu dengan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang

diperlukan untuk memenuhi tuntutan dinamika ekonomi global yang selalu berubah (Atrup et al., 2023). Pendidikan kewirausahaan berfokus tidak hanya pada transfer pengetahuan bisnis dan manajemen tetapi juga pada perubahan pola pikir siswa dengan menumbuhkan cara berpikir, perilaku, keterampilan dan kepribadian baru (Sánchez, 2011). Upaya dalam meningkatkan kemampuan keterampilan dalam menganalisis usaha bagi para siswa dan mampu berfikir kritis maka di butuhkan pelatihan kewirausahaan dengan menggunakan metode *design thinking*. Metode *Design thinking* adalah proses yang melibatkan analisis konteks, penemuan, pengembangan ide, dan pencarian solusi dengan pendekatan kreatif. Proses ini berdampak pada aspek kognitif, kreatif, serta praktis (Mauliya et al., 2021). *Design Thinking* sebagai sebuah metode yang sering digunakan oleh para ahli untuk mengembangkan bisnis berbasis pada masukan pengguna, teknologi, dan solusi. *Design Thinking* membantu dalam berpikir dengan pendekatan yang berpusat pada manusia (*human-centered*), sehingga dapat menciptakan inovasi yang menarik dengan mengintegrasikan kebutuhan masyarakat, potensi teknologi, dan persyaratan keberhasilan bisnis dan usaha (Mueller-

Roterberg, 2018). *Design thinking* menjadi salah satu model pendekatan yang dapat dilakukan oleh sebuah entitas bisnis. Model pendekatan konsep *design thinking* banyak dipilih karena memiliki beberapa tahapan dan alur pikir yang sistematis, saling berkesinambungan, dan mudah dipahami dan diterapkan (Fauzi & Sukoco, 2019).

## METODE DAN PELAKSANAAN

Program ini akan dilaksanakan dengan menerapkan teknik *design thinking*. Teknik *design thinking* merupakan teknik yang digunakan untuk membantu seseorang secara terstruktur merinci, mempelajari, dan menerapkan teknik untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi melalui cara yang kreatif dan inovatif baik dalam hal bisnis ataupun kehidupan (Yulius et al., 2022). Terdapat lima tahapan dalam teknik *design thinking* yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Widodo, 2021).



Gambar 1: Tahap *Design Thinking*  
(Sumber: medium.com)

## Berikut adalah langkah-langkah utama dalam teknik *Design Thinking*:

*Design Thinking* terdiri dari lima tahap utama yang dapat diterapkan dalam proses kewirausahaan:

1. *Empathize* (Berempati): Mengidentifikasi dan memahami kebutuhan pelanggan melalui observasi, dan riset pasar.
2. *Define* (Mendefinisikan): Merumuskan masalah inti yang ingin diselesaikan berdasarkan wawasan yang diperoleh dari tahap empati.
3. *Ideate* (Menciptakan Ide): Menghasilkan ide-ide kreatif untuk menyelesaikan masalah yang telah didefinisikan.
4. *Prototype* (Membuat Prototipe): Mengembangkan versi awal dari solusi untuk diuji oleh pengguna.
5. *Test* (Pengujian): Menguji prototipe dengan pengguna nyata dan mendapatkan umpan balik untuk iterasi lebih lanjut.

## Metode Pelatihan

1. Ceramah

Pemberian materi dasar tentang kewirausahaan yang mencakup definisi kewirausahaan, tahapan berwirausaha, dan pemahaman peluang pasar (Suratman & Palupi, 2019). Para pemateri juga menjelaskan secara rinci tentang

setiap tahap dalam metode *Design Thinking*, mulai dari tahap *Empathize* hingga tahap *Test*. Metode ceramah ini efektif untuk memberikan pemahaman awal dan memperkenalkan konsep dasar dalam kewirausahaan.

## 2. Diskusi

Melibatkan siswa dalam diskusi interaktif untuk merumuskan ide-ide bisnis. Siswa dapat saling berbagi pandangan dan melakukan brainstorming dengan bantuan fasilitator untuk menyaring ide-ide bisnis yang potensial (Siswanto & Gusneli, 2021).

## 3. Praktik Langsung

Siswa mempraktikkan keterampilan kewirausahaan, seperti mengembangkan ide bisnis, menganalisis pasar, hingga memasarkan produk atau jasa secara sederhana. Praktik langsung ini bertujuan meningkatkan keterampilan praktis siswa dalam kewirausahaan (Kusumandari & Arifiana, 2022).

## Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di SMA IT Insan Mulia *Boarding School* berjalan dengan lancar dan diikuti oleh 21 siswa kelas XI. Kegiatan ini diselenggarakan dengan tujuan untuk membekali para siswa dengan pemahaman mengenai kewirausahaan melalui penerapan metode *Design Thinking*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode ini dipandang menjadi salah satu metode yang relevan dalam menjawab kebutuhan inovasi pada era modern. Selama pelatihan, narasumber memaparkan pentingnya berpikir kreatif dan terstruktur dalam merancang ide-ide bisnis yang sesuai dengan kebutuhan pasar dan mampu bersaing secara kompetitif. Narasumber juga menekankan bahwa sebagai individu terdidik, pola pikir siswa tidak seharusnya hanya berorientasi pada pencarian pekerjaan saja, melainkan diharapkan mampu berperan aktif dalam menciptakan peluang kerja bagi orang lain melalui semangat kewirausahaan. Pemikiran semacam itu adalah upaya yang dilakukan untuk menanamkan semangat berwirausaha.



Gambar 2: Penyampaian Materi Kewirausahaan dan *Design Thinking*



Gambar 3: Para Peserta dan Tim Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang dengan mengintegrasikan tiga metode yang saling melengkapi, yaitu ceramah, diskusi, dan simulasi praktik. Ketiga metode ini digunakan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif dan mendalam tentang kewirausahaan kepada siswa di SMA IT Insan Mulia *Boarding School*. Untuk melakukan evaluasi terhadap efektivitas penyampaian materi, kami melakukan sistem penilaian *pre-test* dan *post-test*. Metode ceramah digunakan sebagai langkah awal dalam memperkenalkan konsep dasar kewirausahaan. Dalam sesi ini, pemateri menyampaikan materi yang mencakup definisi kewirausahaan, tahapan berwirausaha, strategi dalam mengidentifikasi dan memanfaatkan peluang pasar. Para pemateri juga menjelaskan secara rinci tentang setiap tahap dalam metode *Design Thinking*, mulai dari tahap *Empathize* hingga tahap *Test*. Melalui pendekatan ini, siswa

diharapkan mampu mengidentifikasi masalah, memahami kebutuhan konsumen, serta merancang solusi yang efektif dan aplikatif. Narasumber juga menekankan pentingnya peran generasi muda sebagai motor penggerak perubahan sosial dan ekonomi, dengan menumbuhkan jiwa kewirausahaan yang tidak hanya berorientasi pada pencarian pekerjaan, tetapi juga berupaya menciptakan lapangan kerja bagi masyarakat luas. Melalui penyampaian yang terstruktur dan informatif, pemateri bertujuan untuk membangun pemahaman fundamental mengenai kewirausahaan dengan harapan bahwa siswa dapat mengikuti sesi-sesi berikutnya dengan lebih baik dan berkontribusi secara aktif dalam diskusi.

Setelah sesi ceramah, metode diskusi diterapkan untuk mendorong siswa berinteraksi secara aktif dalam merumuskan ide-ide bisnis. Siswa dibagi dalam kelompok kecil dan dibagi menjadi beberapa tim dan diminta untuk berdiskusi tentang gagasan bisnis yang mereka miliki. Dalam proses ini yaitu pemateri dan semua fasilitator memberikan arahan dan mendorong siswa untuk berpikir kritis serta kreatif. Pemateri menggunakan pertanyaan terbuka untuk memicu brainstorming, sehingga siswa tidak hanya mendengar

tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan dan menyempurnakan gagasan bisnis yang telah dirumuskan. Interaksi yang terjadi selama diskusi ini mewadahi siswa untuk dapat belajar dari perspektif kelompok dan berusaha berkomunikasi dan menyepakati satu ide bisnis yang pada gilirannya meningkatkan keterampilan kolaboratif dan komunikasi mereka. Menurut Siswanto & Gusneli, (2021) metode diskusi tidak hanya membantu siswa dalam mengevaluasi ide-ide mereka, tetapi juga memperkuat rasa percaya diri mereka dalam menyampaikan gagasan di hadapan orang lain.

Sebagai bagian akhir dari kegiatan, kami menerapkan metode praktik untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam konteks nyata. Dalam sesi ini, siswa terlibat dalam aktivitas seperti mengembangkan ide bisnis, melakukan analisis pasar, dan mencoba memasarkan produk atau jasa secara simulasi. Pemateri berperan sebagai pembimbing yang mendampingi siswa selama proses praktik, memberikan umpan balik konstruktif dan arahan yang jelas, serta membantu siswa memahami bagaimana menerapkan teori dalam situasi nyata. Dalam situasi ini, pemateri tidak hanya membantu siswa dalam aspek

teknis, tetapi juga memberikan dukungan moral dan motivasi untuk meningkatkan keberanian mereka dalam berwirausaha.



Gambar 4: Materi Ide Bisnis dengan *Design Thinking*

Pelatihan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga meningkatkan keterampilan praktis siswa, mempersiapkan mereka untuk menjadi wirausahawan yang sukses di masa depan.

Setelah kegiatan ini dilaksanakan, tim dosen melaksanakan evaluasi menyeluruh untuk menilai efektivitas dan keberhasilan program secara keseluruhan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini secara umum berhasil dan memberikan dampak positif bagi para peserta, khususnya siswa kelas XI yang termasuk dalam generasi Z. Pelatihan ini disambut dengan respons antusias dan apresiasi yang baik dan menunjukkan bahwa kegiatan ini menciptakan semangat baru bagi para siswa untuk mulai membangun usaha sejak usia muda. Program ini dinilai sebagai inisiatif yang relevan dan inspiratif dalam



menjembatani generasi muda untuk mengembangkan potensi kewirausahaan mereka. Para peserta juga mengungkapkan harapan agar pelatihan serupa dapat diadakan kembali di tahun-tahun mendatang, sehingga lebih banyak siswa dapat memperoleh manfaat dari kegiatan yang mendorong mereka menjadi pelaku wirausaha muda yang mandiri dan inovatif.

Tabel 1: Jadwal Kegiatan Pengabdian

Materi	Hasil yang diharapkan
Konsep Dasar Kewirausahaan	Peningkatan pengetahuan dan keterampilan mengenai konsep dasar kewirausahaan, Peluang dan tantangan berwirausaha, merumuskan ide-ide bisnis dan Strategi menemukan pasar, memahami metode <i>design thinking</i>
Tahap Berwirausaha	
Strategi & Identifikasi Peluang Pasar	
Metode <i>Design Thinking</i> ( <i>Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test.</i> )	
Evaluasi	Pencapaian Tujuan Pelatihan

Evaluasi yang dilakukan dalam kegiatan ini menunjukkan hasil yang positif dan mendapatkan penilaian baik di berbagai aspek. Berdasarkan skala penilaian 1-5 yang diterapkan, sebagian besar peserta memberikan skor di atas rata-rata, yaitu pada rentang 4 (Baik) hingga 5 (Baik Sekali), yang mengindikasikan bahwa pelatihan ini

berhasil memenuhi harapan dan kebutuhan peserta.

1. **Materi Pelatihan:** Evaluasi positif, mayoritas peserta menjawab pada rentang skor 4 dan 5 (Baik - Baik Sekali) menunjukkan bahwa peserta merasa materi yang disampaikan sudah jelas, mudah dipahami, dan relevan dengan tujuan pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa materi pelatihan telah disajikan dengan baik dan konsep yang diberikan sesuai dengan tujuan pelatihan.
2. **Fasilitator:** Evaluasi positif dalam kategori ini mengungkapkan bahwa fasilitator dianggap memiliki penguasaan materi yang solid, gaya penyampaian yang menarik, dan kemampuan menjawab pertanyaan dengan baik. Faktor-faktor tersebut membantu peserta merasa terlibat dan mendapatkan penjelasan yang mendalam dari fasilitator yang kompeten.
3. **Tempat Pelatihan:** Skor kenyamanan tempat pelatihan yang baik menunjukkan bahwa lingkungan mendukung proses pembelajaran, memungkinkan peserta fokus pada materi yang disampaikan tanpa gangguan



## PENUTUP

### Simpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan dalam melakukan pelatihan kepada siswa SMA IT Insan Mulia *Boarding School* dengan pemahaman dan keterampilan dasar kewirausahaan melalui metode *Design Thinking*. Program yang melibatkan metode ceramah, diskusi, dan praktik langsung ini memberikan pengalaman belajar yang komprehensif dan aplikatif bagi para peserta, meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenali dan memanfaatkan peluang pasar dengan pendekatan kreatif dan terstruktur. Para siswa menunjukkan antusiasme dan apresiasi yang tinggi, terutama dalam sesi diskusi dan praktik langsung. Siswa tidak hanya belajar secara teoritis tetapi juga mempraktikkan pengetahuan yang diperoleh dalam simulasi bisnis. Evaluasi yang dilakukan setelah pelatihan mengindikasikan bahwa mayoritas peserta merasa puas dengan penyampaian materi, keterampilan fasilitator, serta kenyamanan tempat pelatihan. Berdasarkan penilaian dengan skala 1-5, aspek materi dan fasilitator memperoleh nilai yang baik hingga sangat baik, menunjukkan bahwa program yang dilaksanakan sudah memenuhi ekspektasi

peserta. Dukungan moral dan arahan yang diberikan oleh fasilitator sepanjang kegiatan juga berhasil menciptakan semangat kewirausahaan di kalangan siswa dan memotivasi mereka untuk memulai usaha sejak dini. Kami menggaris bawahi bahwa program ini dilaksanakan sebagai salah satu bentuk upaya dalam meningkatkan minat generasi muda untuk berwirausaha dan harapannya dapat membuka lapangan pekerjaan.

### Saran

Saran yang dapat disampaikan oleh tim pengabdian yaitu:

#### 1. **Pengembangan Program Lanjutan**

Mengadakan pelatihan lanjutan dengan fokus pada pengembangan ide bisnis yang lebih spesifik dan mendalam, seperti strategi pemasaran digital, manajemen keuangan, atau pengembangan produk inovatif.

#### 2. **Kolaborasi dengan Praktisi atau Profesional**

Melibatkan praktisi atau profesional di bidang kewirausahaan untuk memberikan wawasan yang lebih luas dan relevan, sehingga siswa mendapatkan perspektif dunia nyata dalam memulai dan menjalankan usaha.

### 3. Pengembangan Proyek Mandiri

Mendorong siswa untuk membentuk kelompok usaha kecil berdasarkan hasil pelatihan. Proyek ini dapat berupa simulasi bisnis yang lebih panjang atau proyek nyata dengan dukungan pembimbing.

### 4. Pemantauan dan Evaluasi Jangka Panjang

Melakukan pemantauan terhadap perkembangan keterampilan dan minat kewirausahaan siswa setelah pelatihan untuk menilai dampak jangka panjang program ini.

### 5. Penggunaan Teknologi dalam Kewirausahaan

Menambahkan materi yang membahas pemanfaatan teknologi, seperti penggunaan platform e-commerce dan media sosial untuk memasarkan produk, agar siswa siap menghadapi era digital.

### 6. Replikasi Program di Sekolah Lain

Dengan keberhasilan program ini, kegiatan serupa dapat diperluas ke sekolah-sekolah lain untuk menjangkau lebih banyak generasi muda, sehingga dampaknya lebih luas.

### Ucapan Terima Kasih

Terima kasih peneliti sampaikan kepada Pimpinan Universitas Aisyah

Pringsewu pihak-pihak yang berperan penting dalam pelaksanaan penelitian.

### DAFTAR PUSTAKA

- Atrup, A., Diawati, P., Syamsuri, S., Pramono, S. A., & Ausat, A. M. A. (2023). The Effect of Entrepreneurship Education and Creativity on Students' Entrepreneurial Intention: The Perspective of Effectuation and Cognitive Flexibility Theory. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 9(2), 555–569.
- Bae, T. J., Qian, S., Miao, C., & Fiet, J. O. (2014). The relationship between entrepreneurship education and entrepreneurial intentions: A meta-analytic review. *Entrepreneurship Theory and Practice*, 38(2), 217–254.
- Fauzi, A. H., & Sukoco, I. (2019). Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 37–45.
- Kholifah, N. N., Zevender, P. S., & Mustofa, T. Z. (2024). PENGARUH SELF EFFICACY DAN KREATIFITAS TERHADAP MINAT WIRAUSAHA DI INDONESIA. *Sinau: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora*, 10(1), 61–75.
- Kusumandari, R., & Arifiana, I. Y. (2022). Pelatihan Studentpreneurship sebagai Upaya Peningkatan Lifeskill dan Efikasi Diri dalam Berwirausaha pada Pelajar SMA/SMK di Jawa Timur. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 139–146.
- Mahmudin, T. (2023). The Importance of Entrepreneurship Education in Preparing the Young Generation to Face Global Economic Challenges.

- Journal of Contemporary Administration and Management (ADMAN)*, 1(3), 187–192.
- Mauliya, A., Wulandari, S., & Padang, S. A. (2021). Empathy dan design thinking dalam inovasi manajemen pendidikan islam di era disruptif. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 10(1).
- Mueller-Roterberg, C. (2018). Handbook of design thinking. *Independently Published.*–2018.
- Noviani, L., Wahida, A., & Umiatsih, S. T. (2022). Strategi Implementasi Proyek Kewirausahaan Di SMA Negeri 1 Sumberlawang. *Jurnal Kewirausahaan Dan Bisnis*, 27(1), 60–70.
- Riska, H., & Khasanah, N. (2023). Faktor Yang Memengaruhi Fenomena Menunda Pernikahan Pada Generasi Z. *Indonesian Health Issue*, 2(1), 48–53.
- Sánchez, J. C. (2011). University training for entrepreneurial competencies: Its impact on intention of venture creation. *International Entrepreneurship and Management Journal*, 7, 239–254.
- Siswanto, T., & Gusneli, G. (2021). Meningkatkan Partisipasi Wirausaha Pemuda Melalui Pelatihan dan Pembentukan Komunitas Wirausaha Pelajar (Wirapelajar) di Ciseeng, Kabupaten Bogor. *Intervensi Komunitas*, 2(2), 92–99.
- Suratman, A., & Palupi, M. (2019). Pendampingan terkait Konsep diri, Kepemimpinan & Kewirausahaan bagi Pelajar SMA/SMK/MA Penerima Beasiswa BAZNAS Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun Anggaran 2019. *Patria: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 84–91.
- Widodo, A. C. (2021). Penerapan Pendekatan Design Thinking Dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi.
- Yulius, R., Nasrullah, M. F. A., Sari, D. K., & Alban, M. A. (2022). *Design Thinking: Konsep dan Aplikasinya*.

