

## PENGENALAN KEWIRAUSAHAAN DAN DESAIN PRODUK PADA SISWA SMA

Ahmad<sup>1</sup>, Aifa Raviva<sup>2</sup> & Tharisya SP<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email : Ahmad@ft.untar.ac.id

<sup>2</sup>Program Studi Sarjana Teknik Industri, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: aifaraviva@gmail.com

<sup>3</sup>Program Studi Sarjana Industri, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: tharisya000@gmail.com

### ABSTRACT

*This PKM activity was carried out at Muhammadiyah 15 High School Jakarta with the aim of providing as early as possible an understanding of entrepreneurship, design concepts and how to seize opportunities from problems that occur around them to turn into business ideas. To capture business ideas around or seen both in the media and those seen directly, knowledge and ability to capture these ideas to be made into businesses is needed. Entrepreneurial spirit, knowledge and skills need to be given as early as possible, including at the high school level, so that the complex needs of consumers, students can make it a reliable business opportunity. The methods used in this PKM are interviews and giving direct presentations to the participants. The results of the questionnaire for students found that many students did not understand how to capture business ideas, the basics for product design ideas and how to start a business were still very unfamiliar to students. From the results of the training, 84% of the participants thought that this training was useful for the trainees, and 79% of the participants considered that the interaction in class was quite good and was considered to be motivating.*

**Keywords:** *entrepreneurship, business idea, product design concept*

### ABSTRAK

Kegiatan PKM ini dilakukan di SMA muhammadiyah 15 Jakarta dengan tujuan memberikan pemahaman sedini mungkin tentang kewirausahaan, konsep desain dan bagaimana menangkap peluang dari masalah-masalah yang terjadi di sekitar untuk dijadikan ide usaha. Untuk menangkap ide usaha disekitar atau yang dilihat baik di media-media maupun yang dilihat secara langsung diperlukan pengetahuan dan kemampuan untuk menangkap ide tersebut untuk dijadikan usaha. Jiwa kewirausahaan, Pengetahuan dan kemampuan perlu diberikan sedini mungkin termasuk di tingkat sekolah SMA, agar kebutuhan yang kompleks dari konsumen, para siswa bisa menjadikan sebagai peluang usaha yang bisa diandalkan. Metode yang digunakan dalam PKM ini adalah wawancara serta memberikan presentasi langsung kepada para peserta. Hasil kuesioner terhadap siswa diketahui banyak siswa tidak memahami bagaimana menangkap ide usaha, dasar-dasar untuk ide desain produk serta bagaimana memulai usaha masih sangat awam di mata para siswa. Dari hasil pelatihan 84% peserta menganggap bahwa pelatihan ini bermanfaat bagi peserta pelatihan, serta 79% peserta menilai interaksi dalam kelas cukup baik dan dinilai memberikan motivasi.

**Kata kunci:** kewirausahaan, ide usaha, konsep desain produk

## 1. PENDAHULUAN

Pemerintah RI sudah melakukan berbagai cara untuk mengembangkan *technopreneur* yang ada di negara Indonesia dengan mengadakan beberapa kerjasama dengan beberapa pihak BUMN atau swasta, mengadakan seminar-seminar, yang bertujuan supaya bisa membangkitkan motivasi serta meningkatkan kreativitas sehingga *technopreneur* baru bermunculan yang memiliki ide usaha dan sanggup mengembangkan menjadi usaha yang nyata yang sanggup bersaing dengan kualitas yang hebat di masa mendatang. Saat ini dunia sangat kompetitif sehingga diperlukan SDM yang kreatif dan profesional. Dengan demikian SDM yang terdidik yang mampu menangkap peluang ide usaha sangat diperlukan sehingga mampu mendesain produk usaha sesuai keinginan kebutuhan konsumen. Untuk itu agar bermunculan para pengusaha muda, para siswa termasuk SMA swasta

juga perlu dipersiapkan secara dini untuk menjadi calon *entrepreneurship* yang kreatif, inovatif, serta kuat menghadapi berbagai tantangan kelak.

Keterlibatan seluruh lapisan masyarakat diperlukan agar pertumbuhan ekonomi di negeri ini terus meningkat. Peran serta masyarakat termasuk siswa siswi SMA sangat diperlukan sehingga perlu diperkenalkan lebih dini dan diberi motivasi untuk menjadi seorang wirausahawan yang mampu menangkap peluang-peluang usaha yang ada, kemudian mengembangkan menjadi bentuk usaha baru yang kreatif dan inovatif sehingga mampu merancang produk yang sesuai kebutuhan konsumen yang siap bersaing dengan kompetitor dalam menghadapi tantangan yang muncul.

## 2. METODE PELAKSANAAN PKM

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di kelas sekolah dalam bentuk ceramah. Pemberian materi-materi dilaksanakan dalam beberapa waktu kegiatan. Materi pertama adalah pengenalan potensi diri untuk menjadi seorang wirausahawan, termasuk resiko-resiko yang biasa muncul dan potensinya. Pada saat ini diberikan juga materi berkaitan dengan pengenalan potensi-potensi alam Indonesia yang bahan baku melimpah agar peserta termotivasi peluang untuk memunculkan ide bisnis. pengenalan VUCA era juga diberikan agar peserta menyadari bahwa dunia ini sangat kompleks, penuh dengan gejolak, penuh ketidakpastian, dan membingungkan. Pengetahuan ini diharapkan agar peserta selalu mempersiapkan diri sebaik mungkin dengan rencana-rencana yang matang dalam meminimalkan resiko. Aspek tentang proses *design thinking* juga diberikan agar peserta faham tahapan berpikir mencari masalah untuk mengembangkan produk. Aspek lain yang diberikan seperti konsep menangkap peluang usaha, jiwa kewirausahaan, dan pengenalan konsep desain produk dengan contoh-contoh desain produk dari teknik industri.

Kegiatan PKM ini diharapkan dapat memunculkan motivasi peserta untuk menjadi seorang wirausahawan, menambah wawasan dan kesadaran dalam mencari solusi yang inovatif dan kreatif memunculkan usaha baru yang dapat memberikan nilai tambah pada masyarakat dan perekonomian keluarga peserta. Beberapa contoh diberikan agar peserta memiliki ide kreatif serta bagaimana proses merancang ide konsep kedalam bentuk desain.

Tujuan kegiatan adalah memberikan motivasi pada para peserta untuk menjadi wirausahawan, Peserta juga dapat mengetahui sumber daya Indonesia/ bahan baku yang melimpah, memberikan pemahaman bagaimana menangkap ide-ide usaha dan konsep merancang ke dalam desain produk yang sesuai kebutuhan konsumen, memahami proses-proses perancangan desain serta memahami VUCA era agar sedini mungkin para peserta memiliki karakter dan keterampilan untuk menghadapi tantangan masa mendatang. Berdasarkan tujuan tersebut maka materi yang diberikan erat kaitannya dengan pengenalan Potensi alam Indonesia, jiwa kewirausahaan, *design thinking*, aspek-aspek dalam merancang konsep produk, tantangan serta motivasi dalam menangkap ide peluang usaha, serta tentang berkaitan dengan VUCA era.

Adapun solusi yang ditawarkan dalam kegiatan PKM ini adalah: (a) Siswa diharapkan mengetahui bagaimana cara mendapatkan ide peluang bisnis yang potensial; (b) Siswa diharapkan memahami cara-cara mengembangkan usaha dan proses desain *thinking* dalam merancang produk/usaha; (c) Siswa diharapkan memahami tantangan-tantangan kelak sehingga menyiapkan diri secepat mungkin dengan memiliki jiwa kewirausahaan dengan ide-ide kreatif inovatif.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut: Kegiatan PKM dimulai dengan survey atau tanya jawab dengan siswa-siswa untuk mengetahui permasalahan mitra. Pada saat memulai pelatihan disampaikan maksud dan tujuan pelatihan PKM ini. Kemudian menyampaikan materi-materi apa

saja yang akan disampaikan agar peserta mengerti tujuan pelatihan tersampaikan dengan baik. Pelatihan diadakan di ruang komputer sekolah. Ruangan sudah dilengkapi berbagai peralatan selain computer juga berisi proyektor, serta Mike untuk kelancaran proses pelatihan.

### **Gambar 1**

*Penjelasan sumber daya di indonesia yang melimpah*



Pada foto di gambar 1 dijelaskan tentang jiwa kewirausahaan yang harus dimiliki oleh wirausahawan. Juga diceritakan bahan baku berbagai komoditi yang melimpah di negara Indonesia agar peserta menyadari bahwa sumber bahan baku di negara kita sangat melimpah seperti kelapa sawit, kopi, karet, hasil pertanian dan lain-lain untuk membuka usaha baru. Informasi ini akan membuka wawasan dan memotivasi peserta.

### **Gambar 2**

*Penjelasan tentang ide usaha dan proses pengembangan produk*



Foto kegiatan pemberian materi pada peserta tentang bagaimana cara menangkap ide usaha dari beberapa masalah sekitar, disampaikan pula bahwa masalah yang ada dari masyarakat bisa jadi

menjadi sumber ide sebuah usaha. Proses bagaimana menangkap kebutuhan konsumen, aspek-aspek apa yang diperlukan dalam merancang konsep produk serta penjelasan singkat bagaimana survei konsumen dan pasar diberikan pada pelatihan ini. selanjutnya pengenalan desain thinking agar peserta mengerti tahap-tahap dari ide awal sampai pembuatan *prototype*. peserta juga memperhatikan arahan proses rancangan produk berkaitan dengan ergonomi dan estetika sehingga desain dapat memberikan kenyamanan dan keamanan dalam penggunaannya.

### **Gambar 3**

*Penjelasan VUCA era dan solusinya*



Pada foto di atas dijelaskan tantangan-tantangan yang mungkin timbul di masa mendatang. Perlu ada persiapan karakter yang tangguh, jiwa usaha yang kuat dan kreatif dalam menghadapi kehidupan yang penuh gejolak, tidak pasti, kompleks dan kadang sangat membingungkan dengan perubahan-perubahan yang begitu cepat. memiliki visi yang kuat, terampil, kreatif, inovatif serta karakter yang tangguh diharapkan peserta dapat menghadapi berbagai gejolak di masa mendatang.

### **Gambar 4**

*Foto bersama selesai pelatihan*



Beberapa saat setelah pelatihan, ada beberapa pertanyaan peserta yang interaktif dengan instruktur pelatihan. Tercatat ada delapan siswa yang rutin bertanya serta menyampaikan ide-ide dalam mengembangkan usaha. Setelah selesai tanya jawab dilakukan kuesioner dan foto bersama.

Setelah selesai kegiatan dilakukan evaluasi. Kendala yang dihadapi adalah penyesuaian waktu izin dari Sekolah yang sedang mengejar ketinggalan akibat adanya pandemi. Hasil survei berkaitan dengan pelatihan terhadap 19 peserta dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2**

*Rekapitulasi hasil kuesioner*

No.	Pertanyaan	Respon (%) (1 = tidak baik; 6 = sangat baik)					
		1	2	3	4	5	6
1.	Pembicara memberikan contoh yang relevan	0	0	0	10,5	68,4	21,1
2.	Materi	0	0	0	26,3	0	73,7
3.	Penjelasan pembicara	0	0	0	15,8	63,1	21,1
4.	Materi memberikan manfaat	0	0	0	0	16	84
5.	Ketepatan waktu	0	0	0	0	0	100
6.	Interaksi instruktur dengan peserta	0	0	0	15,8	5,2	79
7.	Kecukupan waktu	0	0	0	19,8	75	5,2

Pada tabel 2 diketahui bahwa 84% kegiatan pelatihan dirasakan bermanfaat sekali bagi peserta pelatihan, serta 79% peserta menilai interaksi dalam kelas sangat baik.

#### **4. KESIMPULAN**

Kegiatan ini dinilai manfaat bagi peserta pelatihan. ada 84% peserta menyatakan kegiatan PKM ini sangat bermanfaat, serta ada 79% peserta menilai interaksi dalam kelas sangat baik. Sedangkan pembicara telah memberikan contoh-contoh yang sesuai dinilai 89% peserta sudah relevan.

#### **Ucapan Terima Kasih (Acknowledgement)**

Ucapan terimakasih kami ucapkan kepada LPPM Universitas Tarumanagara atas hibah yang diberikan pada tim kami, selain itu kami juga ucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 15 Jakarta sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terselenggara dengan sangat baik.

#### **REFERENSI**

- Ahmad, Widodo, L., K, W., S, L., Joshua, & Andrian. (n.d.). Pelatihan Technopreneurship Dan Workshop Fusion 360 Di SMAN 110 Jakarta Dalam Rangka Meningkatkan daya saing bangsa. *Baktimas 2020*, 4(1). <https://doi.org/10.24912/jbmi.v4i1.9479>
- Ahmad, Widodo, L., Yuliana, D., & Alfandy, R. (n.d.). Pelatihan leadership life skill dalam mempersiapkan wirausaha bagi santri pesantren. *Baktimas 2020*, 1(1). <https://doi.org/10.24912/pserina.v1i1.17722>
- ahmad, Yenita, Kenneth, SF, D., & T, D. (n.d.). Meningkatkan Kreativitas Melalui Pelatihan Kewirausahaan Di sekolah SMK Pelita Harapan. *Baktimas 2021*, 1(1). <https://doi.org/10.24912/pserina.v1i1.17648>
- Kementerian Koperasi UMKN RI. (2005). *Kewirausahaan dan Inovasi Bisnis* (1st ed.). Darussalam.
- Kewirausahaan, Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses* (revisi ed.). (n.d.). Salemba Empat.
- Kewirausahaan Teori dan Praktek*. (2003). Salemba Empat Suryana.
- P, S. (2005). *Peran UKM dalam Pembangunan Ekonomi Nasional*.

- Sarosa, P. (2005). *Becoming young entrepreneur: dream big start small, act now! : panduan praktis & motivasional bagi kaum muda dan mahasiswa*. Elex Media Komputindo.
- Ulrich. (2001). *Perancangan dan Pengembangan produk*. Salemba.