

## **Sedina Ning UCIC: Edukasi Kewirausahaan Digital Berbasis Kecerdasan Buatan Bagi Siswa SMA/SMK**

**Laeli Jamilah<sup>1</sup>, Jidan Juliana<sup>2</sup>, Marsani Asfi<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Catur Insan Cendekia, Indonesia

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Laeli Jamilah

**E-mail:** [laeli.jamilah.si.22@cic.ac.id](mailto:laeli.jamilah.si.22@cic.ac.id)

### **Abstrak**

*Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai kewirausahaan digital berbasis kecerdasan buatan (AI) kepada siswa SMA/SMK sederajat di Kota Cirebon. Kegiatan ini dilaksanakan dalam rangkaian acara "Sedina Ning UCIC" yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi (HIMASI) Universitas Catur Insan Cendekia. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan dilakukan penyusunan materi, pemilihan narasumber, dan desain media promosi berupa poster digital. Tahap pelaksanaan mencakup seminar interaktif dengan penyampaian materi menggunakan media presentasi serta pameran karya mahasiswa yang menunjukkan penerapan AI dalam kewirausahaan digital. Evaluasi dilakukan secara internal untuk menilai keberhasilan pelaksanaan acara dan dampak terhadap peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti acara dan mendapatkan wawasan baru terkait peluang usaha digital yang dapat dimanfaatkan melalui teknologi AI. Kegiatan ini diharapkan mampu mendorong siswa untuk lebih siap menghadapi tantangan digital serta mengembangkan potensi diri dalam bidang wirausaha sejak dini.*

**Kata kunci** - kewirausahaan digital, kecerdasan buatan, edukasi teknologi, sosialisasi, siswa SMA/SMK

### **Abstract**

*This activity aims to provide education on digital entrepreneurship based on Artificial Intelligence (AI) to high school and vocational school students in Cirebon City. The activity was held as part of the "Sedina Ning UCIC" event organized by the Student Association of Information Systems (HIMASI) at Universitas Catur Insan Cendekia. The implementation method included three stages: planning, execution, and evaluation. The planning stage involved preparing the material, selecting speakers, and designing promotional media in the form of digital posters. The execution stage included an interactive seminar with material delivered through presentation slides, as well as an exhibition showcasing student projects that applied AI in digital entrepreneurship. The evaluation was conducted internally to assess the effectiveness of the event and its impact on participants. The results showed that students were enthusiastic about the event and gained new insights into digital business opportunities that can be leveraged through AI technology. This activity is expected to encourage students to be better prepared for the digital era and to develop their entrepreneurial potential from an early age.*

**Keywords** - digital entrepreneurship, artificial intelligence, technology education, student outreach, high school

## **PENDAHULUAN**

Era digitalisasi telah mengubah secara fundamental cara bisnis beroperasi dan berkompetisi di pasar global (Lestari & Merthayasa, 2023). Saat ini, berbagai peluang usaha baru berbasis digital muncul dan dapat diakses dengan mudah oleh generasi muda, termasuk pelajar SMA/SMK. Namun pada kenyataannya, sebagian besar pelajar masih kekurangan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam dunia kewirausahaan digital. Padahal, jika diberikan edukasi dan arahan yang tepat, pelajar memiliki potensi besar untuk menjadi pelaku wirausaha digital yang inovatif, terutama dengan dukungan teknologi kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI).

Kecerdasan buatan merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat dan telah memberikan dampak signifikan di berbagai bidang, termasuk industri, pendidikan, dan bisnis digital. AI memiliki kemampuan untuk mendukung penciptaan produk, proses pengambilan keputusan, serta peningkatan efektivitas pemasaran dalam dunia wirausaha digital. Dengan demikian, pemanfaatan AI dapat menjadi alat bantu strategis dalam meningkatkan produktivitas dan efisiensi usaha, terutama bagi generasi muda yang akrab dengan teknologi.

Pendidikan kewirausahaan kini menjadi salah satu fokus penting dalam sistem pendidikan modern, khususnya dalam rangka mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global yang semakin kompleks. Kewirausahaan memiliki peran strategis dalam mendorong pembangunan ekonomi suatu negara. Menurut Mulyana (2018), berbagai permasalahan sosial dapat diatasi melalui pendekatan kewirausahaan, yang tidak hanya menciptakan lapangan kerja, tetapi juga mendorong kreativitas dan inovasi dalam masyarakat.

Perkembangan teknologi, globalisasi, dan perubahan dinamika pasar kerja saat ini menuntut individu untuk memiliki keterampilan berpikir kreatif, berinisiatif, dan inovatif. Pendidikan kewirausahaan dinilai mampu meningkatkan kreativitas serta inovasi siswa (Khairani et al., 2020). Melalui pendidikan tersebut, siswa dapat mempelajari cara menghasilkan ide-ide segar dan menyelesaikan masalah dengan pendekatan yang kreatif, membentuk sikap dan keterampilan seperti keberanian mengambil risiko, semangat berwirausaha, serta kemampuan berinovasi.

Dalam konteks ini, edukasi kewirausahaan digital berfungsi sebagai strategi penting untuk membekali pelajar dengan pemahaman tentang bagaimana memanfaatkan teknologi secara efektif. Kemampuan dalam mengoperasikan platform daring dan alat digital memberikan peluang bagi siswa untuk mengenali serta mengambil inisiatif terhadap peluang usaha baru. Hal ini secara signifikan dapat meningkatkan niat berwirausaha di kalangan pelajar (Kang et al., 2024), serta memperkuat ekosistem kewirausahaan yang berkelanjutan dan inovatif (Alawiah et al., 2024). Selain itu, dukungan berupa pelatihan dan pendampingan dalam bidang pemasaran digital juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan promosi, terutama bagi pelaku usaha pemula. Upaya ini memudahkan mereka dalam memanfaatkan platform digital untuk memperluas jangkauan pasar dan memperkenalkan produk secara lebih luas (Lukita et al., 2022). Oleh karena itu, penerapan edukasi kewirausahaan digital sejak usia sekolah menjadi langkah strategis dalam menumbuhkan semangat dan kompetensi wirausaha generasi muda di era teknologi.

Sebagai bentuk kontribusi nyata dalam meningkatkan pemahaman pelajar mengenai kewirausahaan digital berbasis AI, Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi (HIMASI) Universitas Catur Insan Cendekia (UCIC) menyelenggarakan kegiatan "Sedina Ning UCIC". Kegiatan ini dikemas dalam bentuk workshop interaktif dan sosialisasi, dengan mengundang pelajar SMA/SMK di Kota Cirebon dan mahasiswa UCIC. Dalam acara ini, peserta diajak untuk memahami prinsip dasar AI, mengenal platform digital seperti Microstock, serta menyaksikan langsung penerapan teknologi AI dalam berbagai sektor bisnis dan industri kreatif. Melalui kegiatan ini, diharapkan para peserta tidak hanya memperoleh wawasan baru, tetapi juga termotivasi untuk mengembangkan potensi kewirausahaan mereka sejak usia muda dengan memanfaatkan teknologi secara positif dan produktif.

## **METODE**

Metode pelaksanaan kegiatan ini mengacu pada publikasi (Al Hakim & Hidayah, 2022) dengan tahapan-tahapan terdiri dari tahapan perencanaan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi kegiatan. Kegiatan ini dilaksanakan disalah satu Universitas Kota Cirebon yakni Universitas Catur Insan Cendekia (UCIC) dimana dalam kegiatan ini diadakan oleh Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi (HIMASI) yang dihadiri oleh para siswa SMA/SMK Kota Cirebon dan mahasiswa UCIC, kegiatan ini dilaksanakan pada 31 Agustus 2024. Adapun model penyampaian materi yakni melalui tampilan slide presentasi power point dimana para narasumber dibantu oleh moderator guna memandu kegiatan agar dapat terlaksana dengan baik. Selama kegiatan ini berlangsung para peserta dapat berdiskusi bersama, ceramah, workshop, dan meminta tanggapan ataupun pertanyaan seputar apa yang dipaparkan, sehingga para peserta tidak hanya memahami ide-ide tentang kewirausahaan digital dan AI, tetapi juga dapat menerapkannya melalui praktik menggunakan platform digital seperti Microstock. Tahapan pelaksanaan ini dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.**  
Metode Kegiatan Edukasi Kewirausahaan Digital

### **1. Perencanaan Kegiatan**

Pada tahap ini, panitia pelaksana mempersiapkan berbagai hal yang mencakup penetapan tema, penyusunan materi presentasi, serta pemilihan pembicara atau narasumber yang memiliki keahlian dalam bidang kewirausahaan digital dan kecerdasan buatan (AI). Selain itu, panitia juga melakukan komunikasi dan menyebarkan informasi ke beberapa sekolah. Kemudian mempersiapkan kebutuhan perangkat tambahan seperti proyektor, slide presentasi, dan alat dokumentasi yang akan digunakan dalam kegiatan.

### **2. Pelaksanaan Kegiatan**

Kegiatan dilakukan di area kampus UCIC dalam bentuk seminar dan sosialisasi interaktif dengan judul “Sedina Ning UCIC”. Moderator memandu acara ini dan pemateri menyampaikan materi melalui presentasi PowerPoint. Para peserta juga diajak untuk memahami dasar-dasar AI dan bagaimana teknologi ini bisa dimanfaatkan dalam berwirausaha, terutama melalui platform digital. Selain itu, peserta mendapat peluang untuk bertanya, berdiskusi, dan berinteraksi langsung dengan pemateri, sehingga menghasilkan suasana pembelajaran yang aktif dan komunikatif.

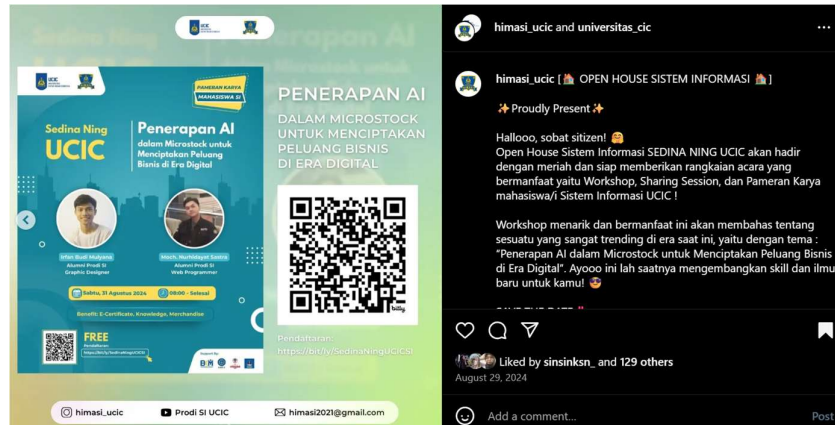
### **3. Evaluasi Kegiatan**

Setelah kegiatan selesai, seluruh panitia yang bertugas melakukan penilaian untuk mengukur keberhasilan dan efektivitas dari kegiatan tersebut. Selain itu, panitia pelaksana juga melakukan penilaian internal untuk mengidentifikasi masalah serta mencari solusi perbaikan untuk kegiatan serupa di masa yang akan datang. Hasil dari penilaian ini akan menjadi landasan untuk laporan kegiatan serta pengembangan program pendidikan kewirausahaan digital berikutnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan sosialisasi “Sedina Ning UCIC” oleh HIMASI bertujuan memberikan wawasan kewirausahaan digital berbasis AI kepada siswa SMA/SMK. Pada tahap perencanaan mencakup perancangan konsep, penyusunan materi, penentuan narasumber, serta pembuatan poster digital

untuk promosi melalui Instagram HIMASI. Selain itu, disusun struktur acara, pembagian tugas panitia, dan persiapan teknis seperti ruang workshop, alat presentasi, dan dokumentasi agar kegiatan berjalan lancar dan tepat sasaran.



**Gambar 2.**

Poster dan Publikasi Digital di Media Sosial

Kegiatan Sedina Ning UCIC dengan tema “Edukasi Kewirausahaan Digital Berbasis Kecerdasan Buatan” diselenggarakan pada tanggal 31 Agustus 2024, bertempat di Auditorium Universitas Catur Insan Cendekia (UCIC), Kota Cirebon. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman serta inspirasi mengenai kewirausahaan digital yang didukung oleh teknologi kecerdasan buatan. Adapun susunan agenda kegiatan adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.**

Agenda Kegiatan

Waktu	Kegiatan
08.00 – 08.30	Registrasi peserta
08.30 – 08.45	Pembukaan dan sambutan
08-45 - 10.20	Pemaparan materi oleh narasumber
10.20 – 10.45	Diskusi dan tanya jawab
10.45 – 11.30	Pameran karya mahasiswa
11.30 – 12.00	Penutupan

Acara ini dihadiri oleh puluhan siswa dari berbagai SMA/SMK sederajat serta mahasiswa UCIC, khususnya dari Program Studi Sistem Informasi. Kegiatan dibuka secara resmi oleh Dekan Fakultas Teknologi Informasi (FTI), dilanjutkan dengan sambutan dari Ketua Program Studi Sistem Informasi. Materi utama disampaikan oleh dua narasumber yang merupakan praktisi dan akademisi di bidang teknologi dan bisnis digital. Presentasi menggunakan media PowerPoint yang interaktif, membahas pengenalan konsep kecerdasan buatan (AI), implementasinya dalam dunia kewirausahaan, serta contoh nyata pemanfaatan platform digital seperti Microstock sebagai sarana membangun bisnis konten visual bagi pelajar. Peserta juga diajak berdiskusi aktif melalui sesi tanya jawab yang terbuka.



**Gambar 3.**  
Pemaparan Materi oleh Narasumber



**Gambar 4.**  
Pameran Karya Mahasiswa SI

Sebagai bagian dari rangkaian acara, di akhir kegiatan diadakan pameran karya digital dan non-digital dari mahasiswa Sistem Informasi yang menampilkan berupa aplikasi atau website, desain konten kreatif, serta produk kewirausahaan mahasiswa, yang memberikan inspirasi langsung kepada para peserta.



**Gambar 4.**  
Diskusi Evaluasi Internal

Tahap evaluasi dilakukan secara internal oleh seluruh panitia pelaksana Evaluasi ini mencakup tiga aspek utama yaitu kelancaran acara, keterlibatan peserta, dan pencapaian tujuan kegiatan. Dari hasil pengamatan dan catatan panitia, peserta terlihat antusias mengikuti setiap sesi. Hal

ini ditunjukkan dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan serta respon aktif dalam sesi diskusi. Materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta, dan kegiatan pameran mahasiswa juga mendapat perhatian khusus dari para siswa, yang menunjukkan ketertarikan mereka terhadap penggunaan AI dalam dunia kreatif dan bisnis digital.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil menciptakan suasana edukatif yang interaktif serta mampu memberikan inspirasi dan motivasi bagi pelajar untuk mulai mengenal dunia kewirausahaan digital sejak dini. Evaluasi ini juga menjadi landasan untuk pengembangan kegiatan serupa kedepannya agar dapat menjangkau lebih banyak peserta dan cakupan materi yang lebih luas.

## **KESIMPULAN**

Kegiatan edukasi bertema “Sedina Ning UCIC: Edukasi Kewirausahaan Digital Berbasis Kecerdasan Buatan bagi Siswa SMA/SMK” telah berhasil dilaksanakan dengan baik oleh HIMASI, Universitas Catur Insan Cendekia. Kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan edukasi teknologi dan meningkatkan semangat kewirausahaan digital di kalangan pelajar SMA/SMK sederajat dan mahasiswa. Melalui pemaparan materi mengenai kecerdasan buatan (AI) dan penerapannya pada platform seperti Microstock, peserta memperoleh wawasan mengenai peluang bisnis digital yang bisa dimulai bahkan di usia sekolah. Interaksi aktif selama seminar, serta pameran karya mahasiswa, menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga inspiratif dan aplikatif. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan para siswa dan mahasiswa akan lebih siap menghadapi tantangan di era digital serta memiliki keberanian untuk memulai langkah sebagai pelaku usaha muda berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar kegiatan serupa dapat dilakukan secara bertahap dan berkala dengan tema yang lebih beragam. Selain itu, kegiatan ini juga dapat mempertimbangkan kolaborasi antara kampus dan sekolah untuk membentuk komunitas kewirausahaan pelajar untuk memperkuat pendampingan dan pengembangan ide bisnis. Hal ini penting agar dampak dari kegiatan tidak bersifat sementara, tetapi berkelanjutan melalui aksi nyata dalam menciptakan generasi yang adaptif, inovatif, dan melek teknologi.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada dekan FTI, Universitas Catur Insan Cendekia yang telah memberikan dukungan penuh terhadap terlaksananya kegiatan ini, serta kepada seluruh dosen FTI dan FEB yang telah berkontribusi dalam menyukseskan acara. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada mahasiswa HIMASI yang telah berperan sebagai panitia, serta seluruh mahasiswa UCIC yang berpartisipasi dengan aktif dalam kegiatan ini. Penghargaan terbesar diberikan kepada para siswa SMA/SMK sederajat di Kota Cirebon atas partisipasi aktif dan antusiasme selama kegiatan berlangsung. Terima kasih juga kami sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam mendukung keberhasilan acara ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alawiah, E., Sianturi, R., Anisa, I. S., Rachmani, N. N., & Elsakira, L. (2024). Edupreneurship 5.0: Kuliner Tasikmalaya untuk generasi digital. *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Kewirausahaan*, 1(6), 64–75. <https://doi.org/10.69714/6te71s87>
- Al Hakim, R. R., & Hidayah, H. A. (2022). Pendekatan structural equation modeling untuk penelitian pendidikan. *Sintesa: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(1), 1–7. <https://sintesa.stkip-arrahmaniyah.ac.id/index.php/sintesa/article/view/45>
- Kang, G.-L., Park, C., & Jang, S. (2024). A study on the impact of financial literacy and digital capabilities on entrepreneurial intention: Mediating effect of entrepreneurship. *Behavioral Sciences*, 14(2), 121. *Multidisciplinary Digital Publishing Institute*. <https://doi.org/10.3390/bs14020121>

- Khairani, Ridha, U., & Amni, K. (2020). Pendidikan kewirausahaan melalui muatan lokal pada sekolah dasar. *Journal Huriah: Jurnal Evaluasi dan Penelitian Pendidikan*, 1(1), 14–21. <https://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/IPE>
- Lestari, A. A., & Merthayasa, A. (2023). Peran teknologi dalam perubahan bisnis di era globalisasi. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(11), 16706–16711. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v7i11.13517>
- Lukita, C., Nas, C., & Supriyadi, A. (2022). Pelatihan dan pendampingan peningkatan pemasaran berbasis digital batik khas Kuningan di Kabupaten Kuningan. *JPUCIC: Jurnal Pengabdian Universitas Catur Insan Cendekia*, 2(2), 77–84. <https://jpucic.id/index.php/jpucic/article/view/59>
- Mulyana, R. A. (2018). Kajian model empiris minat berwirausaha siswa SMK di Kabupaten Garut. *Ekonomi dan Bisnis*, 2(2), 354–365. [https://doi.org/10.22236/agregat\\_vol2/is2pp354-365](https://doi.org/10.22236/agregat_vol2/is2pp354-365)