

Membangun Mindset Kreatif Mahasiswa Melalui Pendampingan Class Design Thinking untuk Kewirausahaan Berkelanjutan

Puji Yuniarti¹, Despinur Dara², Fajri Hamdani³, Rhamdalia Fanny Gustaji⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Received : 26 Maret 2026, Revised : 2 April 2026, Published : 10 April 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Puji Yuniarti

E-mail: pujiyuniarti@unj.ac.id

Abstrak

Mahasiswa yang berada dalam lingkungan Universitas Negeri Jakarta sudah banyak yang mengikuti berbagai kompetisi wirausaha. Namun, perjalanan kewirausahaan mahasiswa juga dihadapkan pada berbagai tantangan yang dapat menghambat perkembangan usaha mereka. Dengan melakukan kegiatan secara berkelompok dan budaya kerja sama yang diterapkan, mereka mampu menghasilkan ide bisnis yang bukan hanya berupa produk inovatif juga terdapat aplikasi yang berpeluang memiliki prospek positif di masa mendatang. Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan class design thinking dilaksanakan dengan tujuan membangun mindset kreatif dan mengembangkan potensi inovasi serta kreativitas mahasiswa dalam meningkatkan kebermanfaatan bisnis dan keberlanjutan usaha. Metode kegiatan pengabdian masyarakat kepada mahasiswa wirausaha bersifat implementatif yaitu dengan mengadakan pelatihan dan pendampingan Class Design Thinking secara berkala yang menerapkan metode Design Thinking dalam lingkungan kelas pelatihan wirausaha. Pelatihan dan pendampingan Class Design Thinking terbukti menjadi solusi yang tepat guna, yang berhasil meningkatkan pemahaman, kepercayaan diri, dan kemampuan peserta dalam mengembangkan solusi bisnis yang inovatif dan berpusat pada pengguna. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan kompetensi peserta sebesar 24,61% setelah mengikuti program. Lebih lanjut, program ini juga berhasil mencapai luaran konkret berupa pendampingan pengurusan legalitas usaha, yang dibuktikan dengan terbitnya Nomor Induk Berusaha (NIB) untuk tenant peserta. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa program ini telah berhasil membangun fondasi yang kuat bagi mahasiswa untuk menciptakan wirausaha yang kreatif dan berkelanjutan.

Kata kunci - mindset, kreatif, class design thinking

Abstract

Students within the environment of Universitas Negeri Jakarta have increasingly participated in various entrepreneurship competitions. However, their entrepreneurial journeys are also confronted with numerous challenges that may hinder the development of their businesses. Through group-based activities and the implementation of a collaborative work culture, students are able to generate business ideas that are not only in the form of innovative products but also include applications with promising future prospects. Community service activities in the form of training and mentoring through a Design Thinking Class were conducted to build a creative mindset and to develop students' potential for innovation and creativity in enhancing business value and sustainability. The community service method applied to student entrepreneurs was implementation-oriented, carried out through periodic training and mentoring in a Design Thinking Class that applies the Design Thinking method within an entrepreneurial training classroom environment. The Design Thinking Class training and mentoring program proved to be an appropriate and effective solution, successfully improving participants' understanding, self-confidence, and capabilities in developing innovative and user-centered business solutions.

This was evidenced by an increase in participants' competencies by 24.61% after completing the program. Furthermore, the program also achieved concrete outcomes in the form of assistance with business legal registration, as demonstrated by the issuance of Business Identification Numbers (NIB) for participant tenants. Therefore, it can be concluded that this program has successfully established a strong foundation for students to create creative and sustainable entrepreneurial ventures.

Keywords - mindset, creative, class design thinking

How To Cite : Yuniarti, P., Dara, D., Hamdani, F., & Gustaji, R. F. (2026). *Membangun Mindset Kreatif Mahasiswa Melalui Pendampingan Class Design Thinking untuk Kewirausahaan Berkelanjutan*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 4(2), 247 - 253. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v4i2.4245>

Copyright ©2026 Puji Yuniarti, Despinur Dara, Fajri Hamdani, Rhamdalia Fanny Gustaji

PENDAHULUAN

Mahasiswa yang terlibat dalam wirausaha memiliki potensi besar untuk menciptakan inovasi dan lapangan kerja baru. Namun, perjalanan kewirausahaan mahasiswa juga dihadapkan pada berbagai tantangan yang dapat menghambat perkembangan usaha mereka. Mahasiswa yang berada pada lingkungan Universitas Negeri Jakarta sudah banyak yang mengikuti berbagai kompetisi wirausaha. Dengan melakukan kegiatan secara berkelompok dan budaya kerja sama yang diterapkan, mereka mampu menghasilkan ide bisnis yang bukan hanya berupa produk inovatif juga terdapat aplikasi yang berpeluang memiliki prospek positif di masa mendatang.

Keterampilan kreativitas adalah hal yang diperlukan dalam mengatasi berbagai jenis masalah yang tidak familiar dan akan meningkatkan sikap konstruktif dan adaptif dalam setiap keadaan baru atau situasi yang dibutuhkan. Pemerintah secara aktif meningkatkan upayanya untuk mendorong kegiatan kewirausahaan di kalangan individu (KemenkopUKM, 2023). Salah satu metodenya adalah dengan menerbitkan Keputusan Presiden Nomor 2 Tahun 2022, yang berkaitan dengan pengembangan kewirausahaan. Keputusan presiden tersebut menguraikan tujuan pemerintah untuk menciptakan lingkungan kewirausahaan yang kondusif dan mencapai rasio kewirausahaan nasional sebesar 3,95 persen, serta peningkatan pertumbuhan kewirausahaan sebesar 4 persen (Widyastuti, et al., 2024)

Salah satu model pembelajaran lainnya yang berbasis proyek dan memiliki kelebihan dalam aspek kreativitas, yaitu model pembelajaran *design thinking* (Apriliyani, 2023). Model pembelajaran *design thinking* menggunakan pendekatan *human centered* dalam pemecahan masalah dengan menekankan kebutuhan seseorang atau dapat juga dikatakan *design thinking* merupakan sebuah kerangka pikir dalam mendefinisikan masalah yang berfokus pada manusia (Kesumawati, et al., 2025).

Pengertian *design thinking* menurut "Interaction Design Foundation", *design thinking* disebut sebagai proses yang dilakukan secara berulang untuk memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan ulang permasalahan, serta menciptakan solusi (Nandy, 2025).

Menurut Brown dalam (Jamaris, 2023) *design thinking* adalah pendekatan dalam menyelesaikan masalah yang menekankan pada empati, kolaborasi, dan kreativitas. Ini adalah proses yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang, mulai dari bisnis hingga pendidikan, untuk mengembangkan solusi inovatif. *Design thinking* adalah pendekatan strategis dalam menyelesaikan masalah yang menempatkan kebutuhan manusia sebagai pusat dari proses inovasi (Azzahra, 2025).

Tujuan utama *design thinking* (Annisa, 2025) adalah menciptakan produk, layanan, atau pengalaman yang relevan, fungsional, dan berdaya saing di pasar. Pendekatan ini berusaha memahami secara mendalam kebutuhan dan keinginan pengguna untuk menemukan solusi yang lebih baik daripada yang ada saat ini. Dengan berfokus pada pengguna dan kreativitas, *Design thinking* membantu organisasi untuk menghasilkan solusi yang lebih baik yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memberikan nilai tambah di pasar yang kompetitif. *Design thinking* menawarkan manfaat besar bagi bisnis (Althaf, 2024) lewat cara berpikir kreatif dan fokus pada pengguna. Pendekatan ini mengoptimalkan teknik inovatif untuk mengatasi masalah dan menciptakan ide segar,

mampu meningkatkan nilai bagi pelanggan, menjaga relevansi di pasar yang berubah, dan mendorong inovasi, serta mampu menekan biaya dengan menghindari perubahan yang tidak diinginkan.

Praktik *design thinking* sudah diterapkan dalam berbagai bidang yang menunjukkan keterkaitan kreativitas dan design thinking yaitu pada proses kerjanya yang membutuhkan pemikiran divergen dan itu merupakan salah satu aspek kreativitas (Ghufrooni et al., 2024). Pendekatan *design thinking* sebagai metode yang berorientasi pada perspektif pengguna untuk menghasilkan solusi yang relevan dan mudah digunakan bagi UMKM dan wirausaha (Sari et al., 2024). Metode ini merupakan pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada empati, kreativitas, dan proses iteratif untuk menciptakan solusi inovatif (Fatkhurrohman et al., 2024).

Dalam menentukan inovasi yang selaras di era society 5.0 tentunya membutuhkan strategi atau langkah-langkah di dalamnya. Design thinking hadir dengan lima tahapan yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Design thinking merupakan pendekatan atau metode pemecahan masalah baik secara kognitif, kreatif, maupun praktis untuk menjawab kebutuhan manusia sebagai pengguna (Qomariyah & Maula, 2023). Design thinking juga dikenal dengan proses berpikir komprehensif yang fokus pada penciptaan solusi (Alfirahmi, Kania, & Yusup, 2023). Dengan memvisualisasikan kebutuhan pengguna, *Design Thinking* mendorong menciptakan solusi inovatif yang bernilai tambah. Pendekatan ini tidak hanya mengubah cara wirausaha merancang produk, tetapi juga bagaimana menjalankan bisnis secara keseluruhan (Amima et al., 2025).

Design Thinking merupakan metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh sebuah solusi yang paling efektif dan efisien untuk memecahkan suatu masalah yang kompleks. *Design thinking* tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, namun juga berfokus pada pengalaman pengguna (Sari et al., 2025). Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan *class design thinking* dilaksanakan dalam rangka membangun *mindset* kreatif dan mengembangkan potensi inovasi serta kreativitas mahasiswa dalam meningkatkan kebermanfaatan bisnis dan keberlanjutan usaha

METODE

Metode pelaksanaan bersifat implementatif dengan menggunakan *design thinking* (Jatmiko, Wibowo, & Yulianto, 2025). *Design thinking* merupakan konsep solusi inovatif dalam memecahkan masalah dan memahami pengguna yang mampu diimplementasikan di dunia yang dinamis. Upaya pendekatan langsung dalam penyelesaian masalah berpotensi memunculkan inovasi sebagai diferensiasi dan keunggulan kompetitif.

Metode kegiatan pengabdian masyarakat kepada mahasiswa wirausaha yaitu dengan mengadakan pelatihan dan pendampingan *Class Design Thinking* secara berkala yang menerapkan metode *Design Thinking* dalam lingkungan kelas pelatihan wirausaha:

- a. Pelatihan *Design Thinking*, mengajarkan konsep dan proses *Design Thinking*, yang berfokus pada pemecahan masalah secara kreatif dan inovatif dengan pendekatan berbasis pengguna,
- b. Pendekatan Model Pembelajaran Berbasis *Design Thinking*, yang menerapkan lima tahap utama *Design Thinking* meliputi (1) *Empathize* merupakan fondasi dari *design thinking* yang bertujuan untuk memahami kebutuhan, emosi, motivasi, dan tantangan yang dialami oleh pengguna atau target audiens. Tujuan utama dari tahapan ini yaitu mengumpulkan wawasan mendalam tentang perspektif pengguna, (2) *Define*, merumuskan masalah yang spesifik, jelas, dan dapat ditindaklanjuti. Tujuan utama dari tahapan ini yaitu menyusun pernyataan masalah yang terfokus pada kebutuhan pengguna, (3) *Ideate*, kreativitas dibiarkan mengalir dengan bebas, menghasilkan berbagai ide serta mengeksplorasi sebanyak mungkin solusi potensial untuk masalah ide yang telah didefinisikan, (4) *Prototype*, pemilihan ide yang terbaik dari tahap ideasi, membuat representasi visual atau fisik dari solusi, (5) *Test*, melakukan tahapan uji coba kepada pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Hal ini merupakan momen penting untuk mengetahui apakah solusi benar – benar memenuhi kebutuhan mereka.

- c. Struktur Kelas yang Mendorong Inovasi dan Kreativitas, merancang kelas pelatihan agar siswa berpikir kritis, kolaboratif, dan mampu menghasilkan solusi inovatif terhadap berbagai tantangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

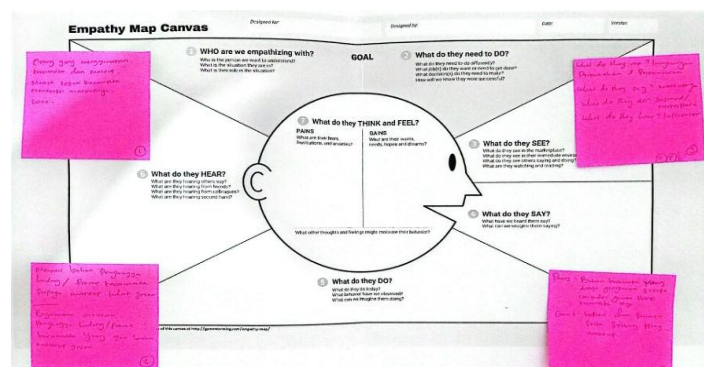
Pelaksanaan program pengabdian ini bukan sekadar rangkaian acara, melainkan sebuah perjalanan transformatif bagi lima *tenant* mahasiswa wirausaha. Periode waktu pelaksanaan dari mulai persiapan sampai acara berlangsung dalam waktu sekitar tiga bulan yaitu Mei-Juli 2025. Dengan pendekatan yang terstruktur, program ini berhasil menerjemahkan teori menjadi aksi nyata yang memberikan dampak terukur. Kegiatan pengabdian yang sudah dilakukan ada dua dari lima kegiatan terhadap lima *tenant* mahasiswa wirausaha. Penjelasan sebagai berikut:

Kegiatan 1: Melakukan Analisis Situasi dan Kondisi Mitra.

Perjalanan program dimulai dengan pemetaan mendalam melalui penyebaran kuesioner pra-pelatihan kepada seluruh peserta. Langkah ini krusial untuk mengidentifikasi secara akurat tantangan dan kebutuhan unik yang dihadapi oleh masing-masing *tenant* di aspek produksi, manajemen, dan pemasaran. Data ini menjadi fondasi untuk merancang intervensi yang paling relevan dan tepat sasaran

Kegiatan 2 Puncak Acara: Pelatihan dan pendampingan mahasiswa wirausaha dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat Class Design Thinking.

Puncak kegiatan adalah sesi pelatihan dan pendampingan yang dibawakan oleh narasumber ahli, Raja Aksana Alrando. Sesi ini dirancang sangat interaktif, mengajak peserta untuk tidak hanya mendengarkan, tetap juga aktif terlibat. Peserta dipandu untuk memahami setiap tahapan Design Thinking—mulai dari membangun empati hingga menguji prototipe. Untuk menghidupkan teori, peserta langsung mempraktikkan pengetahuan mereka menggunakan *Empathy Map Canvas*. Alat bantu visual ini memungkinkan peserta untuk "masuk ke dalam pikiran pelanggan," memetakan apa yang mereka lihat, dengar, pikirkan, dan rasakan. Sesi praktis ini terbukti sangat efektif dalam membuka wawasan dan memicu ide-ide solusi yang inovatif dan berpusat pada pengguna. Narasumber memandu peserta untuk memahami konsep dasar, prinsip, tahapan, dan manfaat *Design Thinking* dalam menciptakan solusi yang berpusat pada manusia (human-centered). Selanjutnya peserta diajak berdiskusi oleh narasumber untuk menganalisis studi kasus penerapan *Design Thinking* dalam berbagai konteks, termasuk pemberdayaan mahasiswa wirausaha. Terakhir, para peserta melakukan sesi latihan simulasi sederhana untuk mempraktikkan tahapan *Design Thinking*. Para peserta dibantu dengan media alat tulis serta *Empathy Map Canvas*. *Empathy Map Canvas* merupakan dasar dari *design thinking skill*. Berikut merupakan gambar *Empathy Map Canvas* yang sudah dikerjakan oleh salah satu kelompok dan suasana pada saat pelatihan yang berlangsung di kampus UNJ.



Gambar 1.
Empathy Map Canvas Peserta



Gambar 2.
Suasana Interaktif Saat Kelas Pelatihan

Kuisisioner pra kegiatan pelatihan dan pendampingan dan pasca kegiatan diberikan kepada para mahasiswa peserta pelatihan. Tujuannya untuk mengukur seberapa efektif program pelatihan dan pemdampingan berdampak. Kuisisioner berisikan pernyataan terkait *Design Thinking*: Serangkaian pernyataan yang menilai pemahaman, kepercayaan diri, dan kemampuan peserta dalam *Design Thinking*, termasuk keakraban mereka dengan istilah tersebut, pemahaman tahapannya, kepercayaan diri dalam menciptakan solusi kreatif, dan kemampuan menerapkan pemikiran kreatif. Pernyataan terkait Kewirausahaan: Pernyataan yang mengukur pemahaman peserta tentang pentingnya pemikiran kreatif dan inovatif dalam kewirausahaan, pemahaman tentang kewirausahaan berkelanjutan, dan kemampuan mengembangkan solusi bisnis untuk isu sosial/lingkungan. Minat dalam pengembangan: Pernyataan tentang minat peserta untuk terus mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam *Design Thinking* dan kewirausahaan berkelanjutan. Hasilnya terjadi peningkatan pemahaman, kepercayaan diri, dan kemampuan peserta dalam *Design Thinking* sebesar 24,61%. Hal ini secara positif menunjukkan ada potensi yang baik terhadap keberhasilan program serta perlunya tindak lanjut terhadap program agar bisa berdampak lebih baik lagi. Pada prosesnya, peserta juga didampingi untuk melakukan pendaftaran Nomor Induk Berusaha (NIB) sebagai bentuk luaran.



Gambar 3.
Dokumentasi Bersama Setelah Pelatihan

Program ini tidak berhenti setelah pelatihan selesai. Untuk memastikan dampak yang berkelanjutan, dirancang sebuah program tindak lanjut yang akan terus mengawal pertumbuhan bisnis para *tenant*, yang secara berkala, akan dilakukan, serta melakukan monitoring dan evaluasi untuk memberikan masukan konstruktif serta membuka peluang penerapan teknologi digital lainnya yang dapat semakin mengakselerasi bisnis mahasiswa.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Membangun Mindset Kreatif Mahasiswa melalui Pelatihan dan Pendampingan *Class Design Thinking* untuk Kewirausahaan Berkelanjutan" telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan memberikan dampak positif yang signifikan. Program ini secara efektif menjawab permasalahan utama yang dihadapi mahasiswa wirausaha, yaitu keterbatasan dalam aspek produksi, manajemen, dan pemasaran.

Pelatihan dan pendampingan *Class Design Thinking* terbukti menjadi solusi yang tepat guna, yang berhasil meningkatkan pemahaman, kepercayaan diri, dan kemampuan peserta dalam mengembangkan solusi bisnis yang inovatif dan berpusat pada pengguna. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan kompetensi peserta sebesar 24,61% setelah mengikuti program. Lebih lanjut, program ini juga berhasil mencapai luaran konkret berupa pendampingan pengurusan legalitas usaha, yang dibuktikan dengan terbitnya Nomor Induk Berusaha (NIB) untuk *tenant* peserta. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa program ini telah berhasil membangun fondasi yang kuat bagi mahasiswa untuk menciptakan wirausaha yang kreatif dan berkelanjutan.

Berdasarkan hasil dan evaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan, berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan program di masa depan: (a) Pendampingan Berkelanjutan yang Terstruktur: Program tindak lanjut berupa monitoring dan evaluasi perlu dijadwalkan secara lebih terstruktur (misalnya, sesi konsultasi bulanan) agar dapat terus mengawal perkembangan bisnis para *tenant* dan membantu mereka mengatasi tantangan baru yang muncul; (b) Pelatihan Lanjutan Berbasis Teknologi: Mengingat keberhasilan pelatihan awal, disarankan untuk mengadakan *workshop* lanjutan dengan topik yang lebih spesifik, terutama dalam pemanfaatan teknologi digital untuk pemasaran (*digital marketing*) dan pengelolaan keuangan (*financial technology*), sesuai dengan kebutuhan yang teridentifikasi di awal program. (c) Perluasan Jangkauan Peserta: Mengingat model pelatihan ini terbukti efektif, disarankan agar program serupa dapat diperluas untuk menjangkau lebih banyak mahasiswa wirausaha di lingkungan Universitas Negeri Jakarta, sehingga dapat menciptakan ekosistem kewirausahaan yang lebih kuat dan berdaya saing.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfirahmi, D. M., Kania, D. S., & Yusup, D. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Sampah Plastik Menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 219-233.
- Althaf, I. (2024, 11 04). Apa itu Design Thinking? Karakteristik, Contoh, dan Manfaatnya. Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia.
- Amima, S. P., Fraick, M., & Gillian, N. (2025). Penerapan Design Thinking Pada Umkm Pentol Porang Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin Al-Kalam Jurnal Komunikasi Bisnis dan Manajemen 12(1). <https://doi.org/10.31602/alkalam.v12i1.17214>
- Annisa. (2025). Retrieved from <https://fikti.umsu.ac.id/design-thinking/>
- Apriliyani, T. N. (2023). *Design Thinking Sebagai Model Pembelajaran Pada Jenjang SD--SMA Dalam Konteks Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (Systematic Literature Review)*. Bandung: UPI.
- Azzahra, A. (2025). Menggali Potensi Inovasi dengan Metode Design Thinking. Bandung, Jawa Barat, Indonesia.
- Fatkhurrohman, M. A., Hamidah, I., Suhandi, A., & Samsudin, A. (2024). *Design thinking in science education during the last six years : A bibliometric analysis Penerapan design thinking dalam pendidikan sains selama enam tahun terakhir : Sebuah analisis bibliometrik*. 07(November), 505–517. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v5i1.23067>
- Gibbons, S. (2016, 07 31). Design Thinking 101.
- Ghufrooni, R., Rahmawati, Y., & Achmad, R. (2024). Practicing Design Thinking To Ignite Student Creativity in Response To Renewable Energy Issues. *Jurnal Review ...*, 7, 1248–1259.

- <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/25089%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/download/25089/17472>
- Jamaris, A. (2023). *Design Thinking: Menyelesaikan Masalah dengan Kreativitas*. Jakarta: Universitas Bakrie.
- Jatmiko, H. W., Wibowo, Y., & Yulianto, A. (2025). Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan Prototipe Learning Management System Prakerja di HiColleagues. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media*.
- KemenkopUKM, A. (2023, 10 17). MenKopUKM: Kolaborasi Entrepreneur Hub dengan Perguruan Tinggi Jadikan Kampus Pabrik Wirausaha. Jakarta, Indonesia.
- Kesumawati, N., Destiniar, D., Misdalina, M., Fuadiah, N. F., Marhamah, M., Aulia, A., & Septiani, W. A. (2025). Pelatihan Penerapan Design Thinking untuk Meningkatkan Kompetensi Kreatif dan Pola Pikir Peserta Didik. *KOMUNITA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 266-275. <https://doi.org/10.60004/komunita.v4i2.173>
- Nandy. (2025, 12 06). Design Thinking: Pengertian, Tahapan, dan Contoh Penerapannya. Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia.
- Qomariyah, N., & Maula, D. H. (2023). Implementing Design Thinking Methode In Digital-Based Learning Innovation To Face The Era Of Society 5.0. *International Conference on Humanity Education and Sosial (ICHES)*, 2(1), 11.
- Sari, A. A., Saputra, I. T., & Prakoso, A. D. (2024). *Edumatic : Jurnal Pendidikan Informatika Optimalisasi Proses Digitalisasi UMKM melalui Aplikasi Marketplace berbasis Design Thinking*. 8(2), 535-544. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v8i2.27702>
- Widyastuti, U., Maulida, E., Yuniarti, P., Lestari, F. D., Gurendrawati, E., Dara, D., & Ulupui, I. G. K. A. (2024). Business model canvas (BMC) training to support the strengthening of student entrepreneurship. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 8(1), 71-84. <https://doi.org/10.21009/JPMM.008.1.06>