

PELATIHAN WIRAUUSAHA BERBASIS DIGITAL BAGI MAHASISWA AKPARTA MANDALA BHAKTI SURAKARTA

Bangun Prajadi Cipto Utomo¹, Fajar Suryani², Arnes Anandita³

¹²Universitas Duta Bangsa Surakarta, Surakarta

³Akademi Pariwisata Mandala Bhakti Surakarta

*Email corresponding author: bangun.prajadi@udb.ac.id

Abstrak: Transformasi teknologi digital telah mengubah cara kewirausahaan dikembangkan, khususnya pada sektor pariwisata yang semakin bergantung pada pemanfaatan media digital dan platform daring. Kondisi tersebut menuntut mahasiswa pendidikan vokasi pariwisata untuk tidak hanya memiliki kesiapan kerja, tetapi juga kesiapan berwirausaha berbasis teknologi digital. Namun, pada praktiknya masih ditemukan keterbatasan pemahaman, keterampilan, dan kesiapan mahasiswa dalam mengadopsi kewirausahaan digital secara aplikatif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kesiapan kewirausahaan digital mahasiswa melalui pelatihan wirausaha berbasis teknologi digital. Metode kegiatan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif dan aplikatif yang dilaksanakan melalui ceramah interaktif, diskusi kelompok, studi kasus, simulasi bisnis digital, serta penugasan berbasis proyek sederhana. Evaluasi kegiatan dilakukan pada Mahasiswa Akademi Pariwisata Mandala Bhakti Surakarta dilakukan dengan menggunakan pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan pemahaman dan kesiapan mahasiswa, serta observasi untuk menilai tingkat partisipasi dan perubahan sikap selama pelatihan berlangsung. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap konsep dan peluang kewirausahaan digital, yang tercermin dari kenaikan nilai rata-rata sebesar 28,7%, yaitu dari 62,4 pada pre-test menjadi 80,3 pada post-test, disertai dengan perubahan sikap yang lebih positif serta meningkatnya kepercayaan diri mahasiswa dalam merancang ide usaha digital yang relevan dengan sektor pariwisata. Berdasarkan hasil tersebut, direkomendasikan agar perguruan tinggi, khususnya institusi pendidikan vokasi pariwisata, mengintegrasikan pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi digital secara berkelanjutan dan mengembangkan program pendampingan lanjutan guna mendukung implementasi usaha digital mahasiswa secara nyata.

Kata Kunci: Mahasiswa Pariwisata; Pelatihan Kewirausahaan; Teknologi Digital.

Abstract: The transformation of digital technology has transformed the way entrepreneurship develops, particularly in the tourism sector, which increasingly relies on the use of digital media and platforms. This situation requires tourism vocational education students to be not only job-ready but also digital-technology-based entrepreneurial. However, in practice, students still lack understanding, skills, and readiness to adopt digital entrepreneurship effectively. This community service activity aims to improve students' digital entrepreneurship readiness through digital technology-based entrepreneurship training. The activity method uses a participatory and applied training approach implemented through interactive lectures, group discussions, case studies, digital business simulations, and simple project-based assignments. Evaluation activities were carried out using pre- and post-tests to measure changes in student understanding and readiness, and observations to assess the level of participation and changes in attitudes during the training. The results of the activity showed an increase in students' understanding of the concepts and opportunities of digital entrepreneurship, accompanied by more positive changes in attitudes and increased student confidence in designing digital business ideas relevant to the tourism sector. Based on these results, it is recommended that universities, particularly tourism vocational education institutions, integrate digital technology-based entrepreneurship training on an ongoing basis and develop advanced mentoring programs to support the practical implementation of digital student businesses.

Keywords: Tourism Students; Entrepreneurship Training; Digital Technology.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital mengakibatkan perubahan yang signifikan pada praktek

berwirausaha di era global. Digitalisasi memungkinkan terciptanya model bisnis baru yang mengandalkan pemanfaatan teknologi informasi, media sosial, dan platform daring sebagai sarana utama penciptaan nilai ekonomi. Kondisi ini menuntut sumber daya manusia yang tidak hanya memahami konsep kewirausahaan, tetapi juga memiliki kesiapan digital, kreativitas, serta kemampuan adaptasi terhadap dinamika bisnis berbasis teknologi (Sitaridis & Kitsios, 2023). Dalam konteks pendidikan tinggi, mahasiswa dipandang sebagai aktor strategis yang berpotensi besar dalam mengembangkan kewirausahaan berbasis digital.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa peran mahasiswa dalam kewirausahaan digital sangat dipengaruhi oleh tingkat kesiapan individu dan dukungan institusional. Mahasiswa yang mampu beradaptasi dengan kewirausahaan digital umumnya memiliki literasi digital yang baik, pola pikir inovatif, serta kemauan untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana pengembangan usaha (Irwansyah et al., 2025). Namun demikian, kesiapan tersebut tidak terbentuk secara otomatis, melainkan memerlukan proses pembelajaran dan pelatihan yang terstruktur dan berkelanjutan.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih memiliki orientasi karier sebagai pencari kerja setelah lulus, bukan sebagai pencipta lapangan kerja. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara potensi mahasiswa dan kesiapan aktual mereka dalam mengimplementasikan kewirausahaan digital. Pendidikan kewirausahaan digital yang hanya bersifat teoritis cenderung kurang efektif dalam membangun kesiapan wirausaha mahasiswa sehingga diperlukan pendekatan pelatihan yang aplikatif dan berbasis pengalaman praktik (Wibowo et al., 2023).

Dalam konteks pendidikan vokasi, khususnya di bidang pariwisata, kebutuhan akan kewirausahaan digital menjadi semakin relevan. Sektor pariwisata memiliki karakteristik yang sangat erat dengan pemanfaatan teknologi digital, seperti promosi destinasi melalui media sosial, layanan reservasi daring, pemasaran berbasis konten, serta integrasi platform digital dalam pengelolaan jasa wisata. Mahasiswa pariwisata memiliki peluang besar untuk mengembangkan usaha digital apabila dibekali dengan keterampilan kewirausahaan berbasis teknologi yang memadai.

Mahasiswa Akademi Pariwisata Mandala Bhakti Surakarta memiliki potensi untuk mengembangkan usaha digital di sektor pariwisata, namun masih menghadapi keterbatasan pemahaman dan pengalaman praktis terkait kewirausahaan digital. Rendahnya keterlibatan mahasiswa dalam pelatihan kewirausahaan digital berdampak pada rendahnya minat dan kesiapan mereka dalam memulai usaha berbasis teknologi (Hasan et al., 2024).

Selain faktor kompetensi teknis, keberhasilan kewirausahaan digital mahasiswa juga dipengaruhi oleh kemampuan membangun jejaring dan kolaborasi dalam ekosistem digital. Platform digital memberikan peluang bagi mahasiswa untuk menjalin hubungan dengan konsumen, komunitas, maupun pelaku usaha lain secara lebih luas tanpa batas geografis. Kemampuan membangun networking digital tersebut menjadi modal penting dalam meningkatkan daya saing usaha serta memperluas akses pasar di era ekonomi digital saat ini (Zhao et al., 2025).

Perkembangan ekonomi kreatif berbasis digital turut membuka peluang baru bagi mahasiswa untuk menciptakan usaha yang lebih inovatif dan fleksibel. Pemanfaatan media sosial,

marketplace, dan teknologi berbasis aplikasi memungkinkan mahasiswa memulai usaha dengan modal yang relatif rendah namun memiliki jangkauan pasar yang luas. Kondisi ini menunjukkan bahwa kewirausahaan digital tidak hanya menjadi alternatif pekerjaan, tetapi juga dapat menjadi strategi pemberdayaan ekonomi generasi muda di tengah persaingan global yang semakin kompetitif (Hernawan, 2025).

Di sisi lain, tantangan dalam kewirausahaan digital juga semakin kompleks karena tingginya tingkat persaingan usaha berbasis teknologi. Mahasiswa tidak cukup hanya memiliki kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga dituntut mampu menciptakan inovasi produk, memahami perilaku konsumen digital, serta mengembangkan strategi pemasaran yang adaptif terhadap perubahan tren pasar. Oleh sebab itu, penguatan kompetensi digital entrepreneurship menjadi kebutuhan penting dalam pendidikan tinggi agar mahasiswa mampu bertahan dan berkembang dalam lingkungan bisnis digital yang dinamis (Abdullah & Daud, 2025).

Pendidikan kewirausahaan digital yang efektif perlu dirancang melalui pendekatan experiential learning yang menempatkan mahasiswa sebagai pelaku aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan seperti simulasi bisnis digital, praktik pengelolaan media sosial usaha, pembuatan konten pemasaran, hingga pengembangan startup sederhana terbukti mampu meningkatkan kepercayaan diri dan kesiapan mahasiswa dalam membangun usaha berbasis teknologi. Pendekatan pembelajaran berbasis praktik tersebut dinilai lebih relevan dengan karakteristik generasi muda yang dekat dengan teknologi digital (Pusposari et al., 2024).

Selain itu, dukungan institusi pendidikan dalam bentuk pelatihan, pendampingan bisnis, serta penyediaan ekosistem kewirausahaan digital menjadi faktor penting dalam meningkatkan minat mahasiswa untuk berwirausaha. Perguruan tinggi tidak hanya berperan sebagai penyedia pendidikan formal, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan inovatif bagi pengembangan ide bisnis mahasiswa. Dengan adanya dukungan yang berkelanjutan, mahasiswa akan lebih siap menghadapi tantangan dunia kerja sekaligus memiliki peluang lebih besar untuk menjadi wirausahawan muda berbasis digital di sektor pariwisata maupun bidang lainnya (Ibadurrahman & Wahira, 2025).

Edukasi kewirausahaan berbasis digital juga berperan penting dalam mempersiapkan mahasiswa menghadapi transisi karier pasca-kampus. Melalui pelatihan yang mengintegrasikan pengetahuan kewirausahaan dan pemanfaatan teknologi, mahasiswa menjadi lebih percaya diri dalam merancang dan mengimplementasikan ide usaha digital (Petrescu & Suciu, 2024).

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang menggunakan pendekatan pelatihan berbasis partisipatif dan aplikatif yang bertujuan untuk meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam mengadopsi dan mengimplementasikan kewirausahaan berbasis teknologi digital. Pendekatan ini dipilih karena kewirausahaan digital tidak hanya menuntut pemahaman konseptual, tetapi juga keterampilan praktis serta pengalaman langsung dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pengembangan usaha. Melalui pendekatan partisipatif, mahasiswa dilibatkan secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan sehingga proses pembelajaran berlangsung secara kontekstual dan

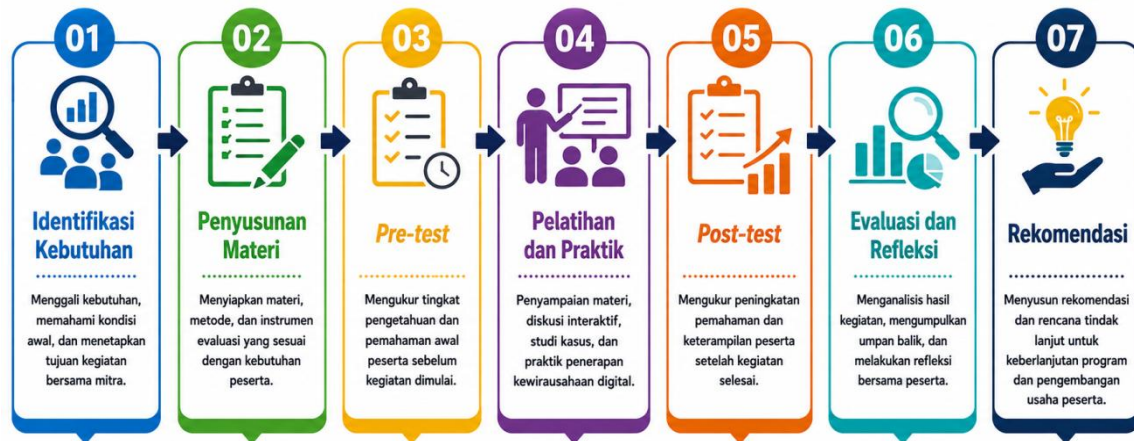
berorientasi pada pemecahan masalah nyata.

Pendekatan aplikatif diwujudkan melalui integrasi metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, studi kasus, simulasi bisnis digital, dan penugasan berbasis proyek sederhana. Kombinasi metode tersebut memungkinkan mahasiswa untuk tidak hanya memahami konsep kewirausahaan digital, tetapi juga menerapkannya dalam perancangan ide usaha yang relevan dengan bidang pariwisata. Dengan demikian, pelatihan diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara teori kewirausahaan dan praktik kewirausahaan digital.

Subjek dalam kegiatan pengabdian ini adalah mahasiswa aktif Akademi Pariwisata Mandala Bhakti Surakarta yang memiliki ketertarikan terhadap kewirausahaan. Pemilihan peserta dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan keterwakilan program studi dan tingkat semester, sehingga karakteristik peserta sesuai dengan tujuan pelatihan. Jumlah peserta yang terlibat dalam kegiatan ini sebanyak 70 mahasiswa. Lokasi pelaksanaan kegiatan bertempat di lingkungan Akademi Pariwisata Mandala Bhakti Surakarta dengan memanfaatkan fasilitas pendukung pembelajaran, seperti ruang kelas dan sarana teknologi informasi, guna menunjang pelaksanaan pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi digital.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Tahap persiapan difokuskan pada identifikasi kebutuhan mahasiswa terkait kewirausahaan digital, penyusunan materi pelatihan, serta pengembangan instrumen evaluasi. Identifikasi kebutuhan dilakukan melalui diskusi awal dengan mahasiswa dan pihak institusi untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat pemahaman awal, minat berwirausaha, serta kendala yang dihadapi mahasiswa dalam memulai usaha berbasis digital. Hasil identifikasi ini menjadi dasar dalam penyusunan materi pelatihan yang disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa pariwisata.

Alur kegiatan pengabdian dimulai dengan identifikasi kebutuhan peserta untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kesiapan mahasiswa terhadap kewirausahaan digital. Selanjutnya dilakukan penyusunan materi dan instrumen evaluasi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta. Tahap pelaksanaan diawali dengan pre-test, dilanjutkan penyampaian materi, diskusi interaktif, studi kasus, dan praktik penyusunan ide bisnis digital. Setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai, peserta mengikuti post-test dan sesi refleksi untuk mengevaluasi hasil pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis sebagai dasar penyusunan rekomendasi pengembangan program kewirausahaan digital di lingkungan perguruan tinggi.



Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian

Tahap pelaksanaan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan intensif selama tiga hari. Pada tahap ini, mahasiswa diberikan materi mengenai konsep dasar kewirausahaan berbasis digital, peluang usaha digital di sektor pariwisata, pemanfaatan teknologi digital dalam pemasaran dan pengelolaan usaha, serta perancangan ide dan model bisnis digital sederhana. Metode pembelajaran yang digunakan meliputi ceramah interaktif untuk penyampaian konsep, diskusi kelompok dan studi kasus untuk memperdalam pemahaman, serta simulasi dan penugasan mini project untuk melatih keterampilan praktis mahasiswa dalam merancang usaha digital.

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pelatihan terhadap peningkatan kesiapan kewirausahaan digital mahasiswa. Evaluasi dilaksanakan secara berkelanjutan selama dan setelah kegiatan pelatihan. Teknik evaluasi yang digunakan meliputi evaluasi kuantitatif dan kualitatif. Evaluasi kuantitatif dilakukan melalui pelaksanaan pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan tingkat pemahaman dan kesiapan mahasiswa sebelum dan sesudah pelatihan. Evaluasi kualitatif dilakukan melalui observasi terhadap partisipasi mahasiswa selama kegiatan berlangsung serta diskusi reflektif di akhir kegiatan. Data hasil evaluasi dianalisis secara deskriptif untuk memperoleh gambaran mengenai dampak pelatihan terhadap kesiapan mahasiswa dalam menghadapi kewirausahaan berbasis teknologi digital.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pelatihan wirausaha berbasis teknologi digital bagi mahasiswa Akademi Pariwisata Mandala Bhakti Surakarta berlangsung sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Seluruh peserta mengikuti kegiatan secara konsisten selama rangkaian pelatihan, mulai dari sesi pengenalan konsep hingga simulasi perancangan ide usaha digital. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, mahasiswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi, terutama pada sesi diskusi kelompok dan penugasan berbasis proyek. Tingginya partisipasi ini mengindikasikan bahwa topik kewirausahaan digital memiliki relevansi yang kuat dengan kebutuhan dan minat mahasiswa pariwisata. Kondisi tersebut sejalan dengan perkembangan industri pariwisata yang semakin terdigitalisasi sehingga mahasiswa membutuhkan keterampilan

yang mampu mendukung adaptasi terhadap perubahan dunia kerja dan dunia usaha berbasis teknologi.

Hasil evaluasi awal melalui pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih memiliki pemahaman terbatas mengenai kewirausahaan berbasis teknologi digital masih berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata sebesar 62,4. Pada tahap ini, kewirausahaan umumnya dipersepsikan sebagai aktivitas usaha konvensional yang membutuhkan modal besar dan risiko tinggi. Selain itu, mahasiswa belum sepenuhnya memahami bagaimana teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana utama dalam menciptakan dan mengelola usaha, khususnya di sektor pariwisata. Temuan tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan antara perkembangan teknologi digital dengan kesiapan mahasiswa dalam mengimplementasikan kewirausahaan berbasis teknologi. Kondisi ini juga memperkuat latar belakang penelitian bahwa mahasiswa masih cenderung berorientasi sebagai pencari kerja dibandingkan sebagai pencipta lapangan kerja berbasis inovasi digital.

Setelah pelaksanaan pelatihan, hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman mahasiswa terkait konsep kewirausahaan digital dengan nilai rata-rata mencapai 80,3. Mahasiswa mulai mampu mengidentifikasi peluang usaha digital di bidang pariwisata, memahami peran teknologi digital dalam pemasaran dan pengelolaan usaha, serta menunjukkan kesiapan awal dalam merancang ide bisnis berbasis teknologi. Peningkatan ini mencerminkan bahwa materi dan metode pelatihan yang diberikan mampu meningkatkan aspek kognitif mahasiswa secara efektif. Mahasiswa tidak lagi memandang teknologi hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media strategis untuk membangun usaha, memperluas pasar, serta meningkatkan daya saing bisnis pariwisata di era digital.



Gambar 2. Model Pelatihan

Selain peningkatan pada aspek pengetahuan yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 62,4 pada pre-test menjadi 80,3 pada post-test, hasil observasi menunjukkan perubahan sikap mahasiswa terhadap kewirausahaan digital. Mahasiswa tampak lebih percaya diri dalam mengemukakan ide usaha, berani berdiskusi mengenai peluang dan tantangan bisnis digital, serta

aktif terlibat dalam simulasi perancangan model bisnis. Pada sesi mini project, sebagian besar kelompok mampu menghasilkan rancangan ide usaha digital yang relevan dengan karakteristik sektor pariwisata. Perubahan sikap ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan transfer pengetahuan, tetapi juga membentuk pola pikir kewirausahaan yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Temuan hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan wirausaha berbasis teknologi digital memberikan dampak positif nilai rata-rata dari 62,4 pada pre-test menjadi 80,3 pada post-test, atau meningkat sebesar 17,9 poin (28,7%), terhadap kesiapan mahasiswa dalam mengadopsi kewirausahaan digital. Peningkatan hasil post-test dibandingkan pre-test mengindikasikan bahwa pendekatan pelatihan yang aplikatif dan partisipatif efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa. Hal ini menguatkan pandangan bahwa kewirausahaan digital tidak dapat dipahami secara optimal hanya melalui pembelajaran teoretis, melainkan memerlukan pengalaman praktik yang memungkinkan mahasiswa mengaitkan konsep dengan realitas bisnis. Pendekatan berbasis praktik memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memahami proses bisnis digital secara lebih nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami.



Gambar 3. Evaluasi Kegiatan

Perubahan sikap mahasiswa selama kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan berperan penting dalam membangun kepercayaan diri dan pola pikir wirausaha. Hasil observasi dan evaluasi menunjukkan bahwa 85% peserta mengalami peningkatan kepercayaan diri dalam mengemukakan ide bisnis, berdiskusi mengenai peluang usaha digital, serta menyusun rancangan usaha berbasis teknologi. Mahasiswa yang sebelumnya ragu untuk memulai usaha mulai menunjukkan kesiapan psikologis untuk mengeksplorasi peluang bisnis digital. Perubahan ini menjadi indikator penting dalam pendidikan kewirausahaan, karena kesiapan mental dan sikap wirausaha merupakan prasyarat utama sebelum mahasiswa benar-benar terlibat dalam aktivitas usaha. Kepercayaan diri yang meningkat selama pelatihan menunjukkan bahwa mahasiswa mulai memiliki keberanian untuk mengambil peluang dan menghadapi tantangan bisnis berbasis teknologi yang dinamis.

Dari perspektif pendidikan vokasi, hasil kegiatan ini memiliki implikasi yang signifikan. Peningkatan nilai rata-rata mahasiswa dari 62,4 pada pre-test menjadi 80,3 pada post-test, atau meningkat sebesar 28,7%, menunjukkan bahwa pelatihan kewirausahaan digital mampu memperkuat pemahaman dan kesiapan mahasiswa dalam menghadapi tuntutan dunia kerja yang terus berkembang. Selain itu, 85% peserta menyatakan lebih siap mengembangkan usaha berbasis digital setelah mengikuti pelatihan. Pendidikan vokasi yang menekankan pada kesiapan kerja dan keterampilan praktis, sehingga pelatihan kewirausahaan digital menjadi strategi yang relevan untuk menjembatani kebutuhan dunia kerja dengan kompetensi mahasiswa. Sektor pariwisata yang semakin terdigitalisasi menuntut lulusan yang tidak hanya memiliki keterampilan operasional, tetapi juga mampu menciptakan inovasi berbasis teknologi. Oleh karena itu, pelatihan kewirausahaan digital menjadi bagian penting dalam membangun lulusan yang lebih adaptif, kreatif, dan mampu bersaing dalam ekosistem industri pariwisata modern.

Metode pembelajaran yang digunakan dalam pelatihan, seperti diskusi kelompok, studi kasus, dan simulasi bisnis digital, terbukti mendorong keterlibatan aktif mahasiswa. Efektivitas pendekatan ini tercermin dari peningkatan nilai rata-rata peserta dari 62,4 pada pre-test menjadi 80,3 pada post-test, atau mengalami kenaikan sebesar 17,9 poin (28,7%). Terjadinya interaksi antara peserta dan fasilitator selama kegiatan menciptakan lingkungan belajar kolaboratif yang mendukung pengembangan ide dan kreativitas mahasiswa. Pendekatan pembelajaran yang interaktif membuat mahasiswa lebih mudah memahami materi karena proses belajar tidak hanya berlangsung secara satu arah, tetapi juga melibatkan pengalaman, diskusi, dan pemecahan masalah secara langsung.

Selain meningkatkan pemahaman konseptual, pelatihan kewirausahaan digital juga mendorong mahasiswa untuk lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan perubahan perilaku konsumen di era digital. Mahasiswa mulai memahami bahwa keberhasilan usaha di sektor pariwisata tidak hanya ditentukan oleh kualitas layanan, tetapi juga oleh kemampuan memanfaatkan media digital sebagai sarana komunikasi, promosi, dan pengembangan relasi dengan pelanggan. Kesadaran ini menunjukkan adanya perubahan cara pandang mahasiswa terhadap peluang usaha modern yang semakin terintegrasi dengan teknologi informasi (Dewi et al., 2025).

Hasil kegiatan juga memperlihatkan peningkatan nilai rata-rata peserta dari 62,4 menjadi 80,3, yang menunjukkan bahwa mahasiswa semakin memahami peran teknologi digital dalam pengembangan usaha, bahwa mahasiswa lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran dikaitkan dengan konteks nyata yang dekat dengan bidang keilmuan mereka. Pada saat simulasi bisnis digital pariwisata, mahasiswa mampu menghubungkan ide usaha dengan potensi wisata lokal, pemasaran berbasis media sosial, serta tren digital tourism yang berkembang saat ini. Pendekatan kontekstual tersebut terbukti membantu mahasiswa membangun pemahaman yang lebih aplikatif dan realistis terhadap proses pengembangan usaha berbasis digital (Tinus et al., 2025).

Pelatihan ini juga memberikan pengalaman kolaboratif dengan peningkatan nilai rata-rata sebesar 28,7 % pada sisi pengembangan kompetensi kewirausahaan mahasiswa. Selama proses

diskusi dan pengerjaan proyek kelompok, mahasiswa belajar mengenai komunikasi tim, pengambilan keputusan, dan penyelesaian masalah secara bersama-sama. Kemampuan kolaboratif menjadi salah satu kompetensi penting dalam kewirausahaan digital karena pengembangan usaha berbasis teknologi umumnya membutuhkan kerja sama lintas bidang dan kemampuan beradaptasi secara cepat terhadap perubahan pasar digital (Nugroho et al., 2023).

Dari sisi motivasi belajar, mahasiswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, terbukti dengan meningkat nilai rata-rata peserta dari 62,4 pada pre-test menjadi 80,3 pada post-test. Penggunaan metode simulasi dan praktik langsung memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga mahasiswa merasa memiliki keterlibatan nyata dalam proses pembelajaran. Kondisi ini memperkuat pandangan bahwa pendekatan pembelajaran partisipatif mampu meningkatkan minat belajar sekaligus membangun motivasi mahasiswa untuk mencoba peluang usaha secara mandiri (Liao & Yturalde, 2024).

Lebih lanjut, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan kewirausahaan digital dapat menjadi bagian penting dalam penguatan ekosistem pendidikan vokasi yang responsif terhadap transformasi industri. Perguruan tinggi vokasi tidak hanya dituntut menghasilkan lulusan siap kerja, tetapi juga lulusan yang mampu menciptakan peluang kerja baru melalui inovasi digital. Oleh karena itu, integrasi pelatihan kewirausahaan digital secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan daya saing lulusan di era ekonomi digital dan industri pariwisata modern (Supriatna, 2023).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan pembahasan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dapat disimpulkan bahwa pelatihan wirausaha berbasis teknologi digital memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kesiapan mahasiswa Akademi Pariwisata Mandala Bhakti Surakarta dalam mengadopsi dan mengimplementasikan kewirausahaan digital. Pelatihan ini terbukti meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai konsep dan peluang kewirausahaan digital, memperkuat sikap dan kepercayaan diri dalam memulai usaha, serta mendorong munculnya ide-ide usaha digital yang relevan dengan sektor pariwisata.

Disarankan agar perguruan tinggi mengintegrasikan pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi digital secara berkelanjutan dalam program pembelajaran. Selain itu, pengembangan program pendampingan usaha dan inkubasi bisnis digital perlu dilakukan agar ide usaha mahasiswa dapat berkembang secara berkelanjutan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pimpinan dan sivitas akademika Akademi Pariwisata Mandala Bhakti Surakarta atas dukungan dan fasilitas yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh mahasiswa peserta pelatihan wirausaha berbasis teknologi digital yang telah berpartisipasi aktif selama seluruh rangkaian kegiatan. Kontribusi dan kerja sama dari

berbagai pihak sangat berperan dalam keberhasilan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

Referensi

- Abdullah, A., & Daud, A. (2025). Youth entrepreneurship and digital innovation in the creative economy. *The ES Economics and Entrepreneurship*, 4(2), 282–290. <https://doi.org/10.58812/esee.v4i02>
- Dewi, K. N., Hadan, R. F., Pranindyastami, W. N., Trianthi, N. K. R., Oktavia, N. P. C. D., Kusumastuti, N. K. A., & Putra, M. S. P. (2025). Pemanfaatan media sosial sebagai alat promosi pada usaha tourist information center.
- Hasan, M., Hutamy, E. T., Supatminingsih, T., Ahmad, I. S., Aeni, N., & Dzhelilov, A. A. (2024). The role of entrepreneurship education in the entrepreneurial readiness of generation Z students: Why do digital business literacy and financial literacy matter? *Cogent Education*. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2371178>
- Hernawan, M. (2025). Creativity and innovation in Indonesia's digital entrepreneurship: Insight from content creators and start-ups. <https://doi.org/10.23887/ijssb.v9i2.97829>
- Ibadurrahman, & Wahira. (2025). Pengembangan ekosistem kewirausahaan di perguruan tinggi melalui inkubasi bisnis mahasiswa. *Jurnal Riset dan Pengabdian Interdisipliner*, 2(4), 792–801. <https://doi.org/10.37905/jrpi.v2i4.35037>
- Irwansyah, R., Susanto, B. F., & Zulrahmadi. (2025). Peran mahasiswa dalam beradaptasi terhadap kewirausahaan digital.
- Liao, W., & Yturalde, C. C. (2024). Digital entrepreneurship education, entrepreneurial practice learning and entrepreneurial intention: The China experience. *Frontiers in Educational Research*, 7(6), 175–182. <https://doi.org/10.25236/FER.2024.070627>
- Nugroho, S. M. T., Yah, K., Muhtadi, M. F. J. S., Nurhidayat, Soepatini, A. S., & Prasetya, F. A. (2023). Development of student entrepreneurial competencies. *Sean Institute*, 12(1), 1902–1912.
- Petrescu, M. A., & Suci, D. M. (2024). *Perceptions of entrepreneurship among graduate students: Challenges, opportunities, and cultural biases* (arXiv:2407.10367). arXiv. Cornell University. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2407.10367>
- Pusposari, L. F., Mintarti, S. U., Wahyono, H., Handayati, P., Sari, U. A., & Prasad, R. R. (2024). Blended-based experiential learning model as a strategy to improve entrepreneurship skills of social science education students. *International Journal of Social Learning*, 5(1). <https://doi.org/10.47134/ijsl.v5i1.300>
- Sitaridis, I., & Kitsios, F. (2023). Digital entrepreneurship and entrepreneurship education: A review of the literature. *International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research*. <https://doi.org/10.1108/IJEER-01-2023-0053>
- Supriatna, N. (2023). Vocational entrepreneurship education in the digital technology era. *Vocation Education International Conference*, 413–417.
- Tinus, A., Indrianto, L., & Widayawati, C. (2025). Digital transformation in tourism education: Cultivating entrepreneurial competencies in Indonesian higher education institutions for

tourism. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 5(2), 415–422. <https://doi.org/10.58737/jpled.v5i2.456>

Wibowo, A., Narmaditya, B. S., Saptono, A., Sofwan, M., Mukhtar, S., Hakimi, M., & Shafiai, M. (2023). Does digital entrepreneurship education matter for students' digital entrepreneurial intentions? The mediating role of entrepreneurial alertness. *Cogent Education*. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2221164>

Zhao, J., Zhao, L., & Chong, K. M. (2025). Entrepreneurial intention among university students in the digital economy: The mediating role of alertness and the moderating effect of motivation. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12, 1–10. <https://doi.org/10.1057/s41599-025-06136-5>