

Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Peluang Bisnis Siswa SMP 203 Jakarta

Anggun Citra Dini Dwi Puspitasari^{1*}, Rahmawati², Zetty Karyati³, Rafi Budiansyah⁴

¹Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, anggun.citra.dini@gmail.com

²Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, rhmarisma10@gmail.com

³Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, zettyagung@yahoo.com

⁴Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, rafibudiansyah@gmail.com

*Penulis korespondensi

Abstrak

Naskah Artikel

Diajukan : 07/06/2026

Ditinjau : 14/06/2026

Diterima: 24/06/2026

Kata kunci:

*pemanfaatan,
teknologi digital,
peluang usaha,
siswa*

Pemanfaatan teknologi digital membuka berbagai peluang usaha yang dapat dimanfaatkan oleh generasi muda sejak usia sekolah. Namun, masih banyak siswa yang belum memahami cara memanfaatkan teknologi digital secara efektif dan produktif, khususnya sebagai peluang bisnis. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman siswa SMPN 203 Jakarta mengenai pemanfaatan teknologi digital sebagai peluang bisnis. Kegiatan ini dilaksanakan melalui metode sosialisasi, diskusi interaktif, dan evaluasi menggunakan kuesioner. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 95,2% siswa tertarik untuk memulai bisnis digital, dengan minat utama pada bidang *content creator*, produk digital, *affiliate marketing*, dan jasa digital. Selain itu, sebanyak 76,2% siswa telah memiliki ide bisnis digital yang ingin diwujudkan. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan juga tergolong tinggi, serta seluruh siswa menyatakan bahwa kegiatan ini menambah pengetahuan dan berlangsung dengan menarik. Meskipun demikian, siswa masih membutuhkan dukungan berupa modal, mentor, partner, dan pelatihan untuk merealisasikan ide bisnis yang dimiliki.

Abstract

Keywords:

*utilization,
digital technology,
business opportunities
student*

The use of digital technology opens up various business opportunities that can be utilized by young people from school age. However, many students still don't understand how to use digital technology effectively and productively, especially as a business opportunity. Therefore, this Community Service (PkM) activity aims to provide knowledge and understanding to students of SMPN 203 Jakarta about using digital technology as a business opportunity. This activity is carried out through socialization, interactive discussions, and evaluation using questionnaires. The results show that 95.2% of students are interested in starting a digital business, with main interests in content creation, digital products, affiliate marketing, and digital services. Additionally, 76.2% of students already have digital business ideas that they want to realize. Students' understanding of the material presented is also quite high, and all students said that this activity added to their knowledge and was interesting. Nevertheless, students still need support in the form of capital, mentors, partners, and training to realize the business ideas they have.

PENDAHULUAN

Era digital saat ini membawa perubahan yang besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi yang pesat mengubah manusia dalam menjalani kehidupannya, seperti dalam berkomunikasi, belajar, bekerja, dan juga dalam menjalani bisnis. Kegiatan-kegiatan tersebut sekarang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Transformasi digital adalah proses pemanfaatan teknologi digital untuk menciptakan nilai baru, meningkatkan efektivitas, dan mengeksplorasi berbagai peluang dalam kehidupan sosial dan ekonomi (Rogers, 2016). Perubahan ini membawa dampak besar terhadap berbagai bidang, di antaranya bidang pendidikan dan bidang ekonomi atau bisnis.

Teknologi digital telah mengubah cara seseorang dalam menemukan peluang bisnis, menciptakan inovasi, serta membuat model bisnis yang lebih fleksibel dan mudah diakses oleh berbagai kalangan (Nambisan, 2016). Untuk itu, era digital memberikan kemudahan dalam kehidupan sehari-hari serta peluang ekonomi yang dapat dimanfaatkan oleh generasi muda sejak usia sekolah. Dengan demikian, era digital tidak hanya menghadirkan kemudahan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga membuka peluang ekonomi yang dapat dimanfaatkan oleh generasi muda sejak usia sekolah. Namun, siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP) 203, Jakarta, belum banyak yang menggunakan teknologi digital sebagai kesempatan untuk berbisnis. Sebagian besar dari mereka masih memanfaatkan perangkat hanya untuk hiburan dan media sosial, tanpa memahami potensi digital yang ada untuk menciptakan karya atau produk. Keterbatasan pengetahuan dan minimnya bimbingan membuat mereka kesulitan untuk memulai usaha meskipun memiliki tingkat kreativitas yang tinggi. Sementara itu, pasar digital untuk produk kreatif remaja seperti desain stiker, konten edukatif, dan kerajinan tangan terus berkembang pesat.

Berdasarkan hasil survei pengguna internet 2024 yang diumumkan oleh Ketua Umum Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), Muhammad Arif, mayoritas pengguna internet berasal dari Generasi Z (kelahiran 1997–2012) dengan persentase sebesar 34,40%, diikuti oleh Generasi Milenial (kelahiran 1981–1996) sebesar 30,62% (Haryanto, 2024). Data ini menunjukkan bahwa generasi muda memiliki tingkat kedekatan yang tinggi dengan teknologi digital. Namun, tingginya penggunaan internet tersebut belum sejalan dengan jumlah siswa yang berani memanfaatkan teknologi digital untuk memulai bisnis. Kesenjangan ini menjadi pemicu mengapa potensi siswa belum sepenuhnya dimanfaatkan. Oleh karena itu, pelatihan pemanfaatan teknologi digital sebagai peluang bisnis untuk siswa SMP 203 Jakarta sangat mendesak untuk segera dilakukan. Jika tidak dilakukan dengan segera, berisiko siswa hanya akan menjadi konsumen teknologi, bukan pencipta atau pelaku bisnis, padahal mereka berada di fase yang tepat untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan sejak dini.

Sejalan dengan itu, hasil survei APJII tahun 2024 juga menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai sekitar 221,56 juta jiwa, atau setara dengan 79,5% dari total populasi penduduk (Haryanto, 2024). Angka ini memperlihatkan peluang yang sangat besar bagi pasar digital di dalam negeri. Data ini menunjukkan bahwa internet telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, khususnya generasi muda yang tumbuh dan berkembang dalam lingkungan digital. Internet memberikan peluang besar untuk memperoleh informasi, mengembangkan keterampilan, serta memanfaatkan teknologi sebagai sarana produktivitas dan berbisnis.

Menurut Ardiansyah (2023), teknologi memainkan peran penting dalam transformasi ekonomi dan bisnis di era digital. Transformasi digital dalam ekonomi telah menghasilkan berbagai model bisnis baru, seperti *e-commerce* (Tokopedia, Shopee, Tiktok, dan Lazada), pemasaran digital (*Content Marketing*, *Affiliate Marketing*, dan *Social Media Marketing*), dan

ekonomi berbagi (*Gojek, Grab, Gofood*, dan jasa digital). Kehadiran platform digital ini memungkinkan siapa saja untuk dapat memulai bisnis di era digital.

Perkembangan teknologi digital di dunia pendidikan menuntut siswa memiliki keterampilan yang tidak hanya terbatas pada mata pelajaran akademik, tetapi juga keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan abad ini. Law (2018) menerangkan bahwa literasi digital merupakan kemampuan untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, menciptakan, dan mengomunikasikan informasi secara efektif dan bertanggung jawab dengan menggunakan teknologi digital. Kemampuan ini sangat penting karena teknologi digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat modern.

Sejalan dengan hal tersebut, Milawati (2021) mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan seseorang untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara efektif guna mendukung aktivitas pembelajaran dan juga aktivitas kehidupan sehari-hari. Literasi digital memungkinkan siswa memperoleh informasi dengan lebih cepat, meningkatkan kemampuan belajar mandiri, serta membantu mereka mengembangkan kreativitas dan produktivitas melalui pemanfaatan teknologi secara positif. Oleh karena itu, peningkatan literasi digital perlu diberikan sejak usia sekolah agar siswa mampu memanfaatkan teknologi tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran, pengembangan kreativitas, dan penciptaan peluang usaha.

Law (2018) dan Milawati (2021) sama-sama menekankan bahwa literasi digital bukan sekadar kemampuan mengakses teknologi, melainkan mencakup kemampuan memahami, mengevaluasi, menciptakan, dan mengomunikasikan informasi digital secara bertanggung jawab dan efektif. Kemampuan ini menjadi krusial di era modern karena teknologi digital sudah menyatu dengan aktivitas pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari. Literasi digital memungkinkan siswa memperoleh informasi lebih cepat, belajar mandiri, serta mengembangkan kreativitas dan produktivitas. Dengan demikian, peningkatan literasi digital sejak usia SMP sangat diperlukan agar siswa SMP 203 Jakarta tidak hanya menjadi pengguna pasif, tetapi mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran, pengembangan kreativitas, dan penciptaan peluang usaha digital.

Lebih lanjut, hasil penelitian yang dilakukan oleh Rajip Sidik (2023) menunjukkan bahwa literasi digital berkontribusi pada peningkatan keinginan siswa untuk menjadi teknopreneur. Selain itu, literasi digital memiliki kemampuan untuk mengontrol hubungan antara orientasi kewirausahaan dan minat siswa dalam berwirausaha berbasis teknologi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital menjadi faktor penting dalam menumbuhkan minat berbisnis pada generasi muda.

Produktivitas generasi muda di era digital sangat bergantung pada bagaimana mereka memanfaatkan teknologi. Andrian Abdul Aziz (2026) menjelaskan bahwa lingkungan digital yang positif dan penggunaan teknologi yang tepat dapat meningkatkan produktivitas individu, sementara penggunaan teknologi yang tidak terarah dapat menurunkan efektivitas belajar maupun aktivitas lainnya. Pendapat ini dikuatkan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Nurfadillah (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dan media sosial yang tidak terkendali dapat menimbulkan *technostress* yang berdampak pada penurunan produktivitas. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan edukasi yang mampu mengarahkan siswa agar dapat memanfaatkan teknologi secara positif dan produktif.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (*Undang-Undang Republik Indonesia No, 20 Tahun 2003*,

n.d.). Dengan demikian, pengembangan kreativitas, kemandirian, dan jiwa kewirausahaan pada siswa merupakan bagian penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Siswa SMP adalah kelompok usia yang berada pada tahap perkembangan remaja awal dan memiliki potensi besar untuk mengembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, serta keterampilan digital. Sebagai generasi yang lahir dan tumbuh di era perkembangan teknologi digital, mereka memiliki kedekatan yang tinggi dengan internet, media sosial, dan berbagai aplikasi digital lainnya. Akan tetapi, penggunaan teknologi oleh sebagian siswa lebih banyak digunakan untuk hal-hal yang bersifat hiburan dibandingkan dengan kegiatan yang dapat meningkatkan produktivitas maupun pengembangan diri. Padahal, jika dimanfaatkan secara optimal, teknologi dapat menjadi sarana untuk belajar, berkreasi, membangun keterampilan, bahkan menciptakan peluang usaha atau bisnis.

SMPN 203 Jakarta, sebagai salah satu lembaga pendidikan, memiliki siswa yang merupakan generasi digital. Sebagai siswa yang termasuk dalam generasi digital, mereka memiliki akses yang cukup baik terhadap teknologi digital dan berpotensi menjadi generasi yang kreatif, inovatif, dan produktif. Akan tetapi, tanpa adanya edukasi dan pendampingan yang tepat, potensi tersebut belum tentu dapat berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, penggunaan teknologi digital oleh siswa masih cenderung didominasi untuk aktivitas hiburan, seperti media sosial, bermain game, dan konsumsi konten digital. Sementara itu, pemanfaatan teknologi sebagai sarana pengembangan keterampilan, kreativitas, maupun peluang bisnis digital masih belum optimal. Sebagian besar siswa juga belum memiliki pemahaman mengenai bagaimana teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk menciptakan peluang usaha sejak dini.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan mitra terhadap kegiatan edukatif yang dapat memberikan wawasan dan pemahaman kepada siswa mengenai pemanfaatan teknologi digital secara positif dan produktif, khususnya dalam membuka peluang bisnis digital. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan mampu mengenali potensi teknologi sebagai sarana inovasi, kreativitas, dan pengembangan jiwa kewirausahaan di era digital.

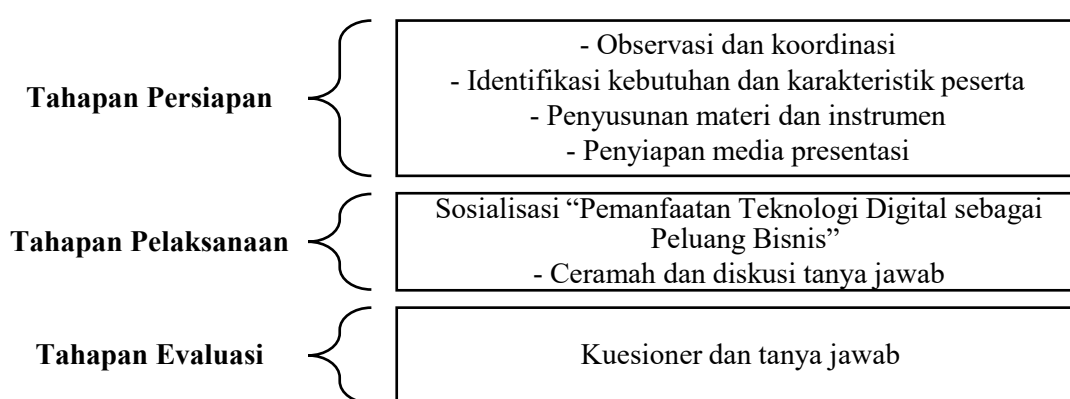
Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema sosialisasi “Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Peluang Bisnis Siswa SMP 203 Jakarta”. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pentingnya produktivitas dan pemanfaatan teknologi sebagai sarana pengembangan diri serta peluang bisnis. Diharapkan, kegiatan ini dapat membuat siswa lebih mengenal potensi yang dimiliki, mengembangkan kreativitas dan inovasi, serta memahami berbagai peluang bisnis digital yang dapat mereka manfaatkan. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat menumbuhkan semangat berbisnis, meningkatkan kreativitas, serta membentuk karakter siswa yang mandiri dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai pentingnya produktivitas di era digital serta memperkenalkan berbagai peluang bisnis yang dapat dikembangkan melalui pemanfaatan teknologi digital. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi dengan metode edukatif-partisipatif yang berupa penyampaian materi melalui diskusi dan tanya jawab dengan peserta secara aktif. Dengan metode ini, peserta tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dapat menyampaikan pendapat, pengalaman, dan pemahaman mereka terkait penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Sasaran dari kegiatan ini adalah siswa SMPN 203 Jakarta yang merupakan generasi yang lahir dan tumbuh di era perkembangan teknologi digital. SMPN 203 beralamat di Jalan Kalisari, Kecamatan Pasar Rebo, Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta.

Kegiatan PkM berlangsung lebih-kurang selama 4 bulan, dari September hingga Desember 2024, dimulai dari proses perizinan hingga proses penyusunan laporan. Adapun tahapan-tahapan dari kegiatan ini ialah 1) Tahapan Persiapan. Di tahapan ini, kami melakukan observasi dan berkoordinasi dengan pihak SMPN 203 Jakarta terkait pelaksanaan kegiatan. Observasi dilakukan untuk menemukan berapa siswa yang belum memahami bisnis digital. Setelah observasi, kemudian kami mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta sebagai dasar penyusunan materi. Di tahapan ini, kami menyiapkan materi, media presentasi, dan instrumen evaluasi berupa kuesioner. 2) Tahapan Pelaksanaan. Di tahapan ini, kami melakukan kegiatan sosialisasi “Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Peluang Bisnis” secara langsung di SMPN 203 Jakarta. 3) Tahapan Evaluasi. Di tahapan akhir ini, kami memberikan kuesioner untuk mengukur keberhasilan kegiatan. Pada tahap evaluasi, kami juga mengadakan diskusi untuk membahas hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan yang sudah kami lakukan.

Agar tahapan kegiatan dapat dipahami dengan jelas, berikut adalah gambaran alur tahapan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini:



Sumber: Diolah (2026)

Gambar 1. Alur Tahapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah kami lakukan mulai dari tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan, dan tahapan evaluasi dapat kami jabarkan sebagai berikut.

1. Hasil Kegiatan Tahap Persiapan

Langkah pertama yang kami lakukan pada tahapan ini yaitu kami melakukan observasi dan koordinasi dengan pihak SMPN 203. Kami datang langsung ke SMPN 203 Jakarta untuk meminta izin dan koordinasi kepada pihak sekolah untuk melakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Setelah proses koordinasi, tim melakukan observasi pada beberapa siswa SMPN 203 dan melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kondisi awal siswa terkait pemanfaatan teknologi digital sebagai peluang bisnis.

Instrumen yang digunakan dalam analisis kebutuhan mitra adalah wawancara. Wawancara dilakukan terhadap 10 siswa SMPN 203 Jakarta untuk memperoleh informasi mengenai tingkat pemahaman, minat, dan pengalaman siswa terkait bisnis digital, serta untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra yang relevan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa tingkat pemahaman dan pengalaman siswa terkait bisnis digital masih beragam. Dari 10 siswa yang diwawancarai, 1 siswa telah

menjalankan bisnis digital dalam skala kecil melalui kegiatan afiliasi (*affiliate*) di media sosial. Selain itu, 3 siswa diketahui telah memiliki ide bisnis digital, namun belum merealisasikannya. Sementara itu, sebagian besar siswa lainnya belum memiliki pengalaman maupun pemahaman yang cukup dalam menjalankan bisnis digital.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki keterbatasan pemahaman mengenai konsep bisnis digital, strategi pemasaran digital, serta manajemen waktu antara kegiatan belajar dan aktivitas bisnis. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital di kalangan siswa masih cenderung digunakan untuk kebutuhan hiburan dan komunikasi, belum optimal sebagai sarana produktif yang dapat mendukung peluang bisnis. Meskipun demikian, siswa menunjukkan antusiasme dan ketertarikan untuk mempelajari bisnis digital lebih lanjut. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dapat disimpulkan bahwa mitra membutuhkan kegiatan edukasi dan pendampingan yang berfokus pada peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi siswa dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai peluang bisnis secara produktif.

Sekolah juga belum mempunyai program khusus untuk membimbing para siswa SMPN 203 Jakarta dalam mengembangkan ide bisnisnya. Dari wawancara dan pertanyaan singkat, banyak dari mereka yang tertarik dengan bisnis digital, tapi mereka bingung untuk memulainya. Pihak sekolah juga mengizinkan kami untuk melakukan kegiatan karena pihak sekolah SMPN 203 Jakarta juga ingin memajukan siswanya, membuat siswanya berwawasan luas, dan mempunyai bisnis sejak dini.

Tahapan persiapan selanjutnya, kami menyiapkan materi tentang era digital dan perkembangan teknologi, produktivitas di kalangan pelajar, serta peluang bisnis digital bagi pelajar. Dalam penyampaian materi, kami menggunakan PowerPoint atau *salindia* sebagai media presentasi dan pendukung visualnya. Selanjutnya, kami membuat kuesioner melalui *Google Forms*.

2. Hasil Kegiatan Tahap Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi “Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Peluang Bisnis Siswa SMP 203 Jakarta” dilaksanakan pada Kamis, 7 November 2024, mulai pukul 13.30 sampai dengan 15.30 WIB. Sosialisasi ini dilaksanakan di salah satu ruang kelas SMPN 203. Pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan pembukaan dan sambutan oleh ketua tim kami. Di sini, kami memperkenalkan diri dan menjelaskan tujuan dari kegiatan ini kepada peserta kegiatan, yaitu siswa SMPN 203 Jakarta. Kemudian dilanjutkan dengan sambutan oleh Kepala SMPN 203 Jakarta terkait kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Selanjutnya, kegiatan inti dari sosialisasi yaitu diskusi terkait tema “Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Peluang Bisnis”. Pertama, kami memaparkan materi tentang era digital dan perkembangan teknologi. Kemudian acara dilanjutkan dengan pemberian materi tentang produktivitas di kalangan pelajar serta peluang bisnis digital bagi pelajar. Selanjutnya, kami memberi kesempatan kepada para peserta untuk menyampaikan pendapat, pengalaman, dan pemahaman mereka terkait penggunaan teknologi digital dalam kehidupan mereka.



Gambar 2. Penyampaian Materi

Dari diskusi ini, kami dapat melihat bahwa selama ini mereka telah menggunakan teknologi. Mereka menggunakan teknologi untuk berbagai hal. Ada yang menggunakannya hanya untuk hiburan dan ada pula yang menggunakannya untuk meningkatkan keterampilan diri, contohnya untuk mengedit foto dan video. Terkait dengan peluang bisnis di era digital, ada beberapa di antara mereka yang telah menjalankan bisnis digital. Ada juga yang sudah mempunyai ide bisnis digital, tetapi belum memulai. Ada yang memulai, tetapi belum efektif.



Gambar 3. Peserta Kegiatan (Siswa SMPN 203) sedang Menyimak Pemaparan Materi

Di akhir diskusi, kami memberikan tambahan masukan tentang bagaimana mengatur waktu bisnis ketika masih pelajar. Seorang pelajar yang ingin memulai bisnis perlu manajemen waktu antara bisnis dan sekolah, seperti membuat jadwal untuk menetapkan waktu khusus untuk sekolah dan menjalankan bisnis.

3. Hasil Kegiatan Tahap Evaluasi

Kegiatan evaluasi kami lakukan secara *online* dan *offline* dengan tujuan untuk mengukur keberhasilan kegiatan dan mengetahui respons siswa SMPN 203 Jakarta. Kegiatan evaluasi yang kami lakukan secara *online* ialah dengan menyebarkan kuesioner berupa pertanyaan di Google Forms. Terdapat 21 siswa SMPN 203 Jakarta yang sudah mengisi kuesioner secara *online*. Data dan laporannya bisa dilihat pada gambar grafik di bawah.



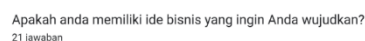
Gambar 4. Data Ketertarikan Bisnis Digital

Diagram menunjukkan tingkat ketertarikan siswa terhadap bisnis digital berdasarkan 21 responden. Hasil data memperlihatkan bahwa sebanyak 95,2% responden atau sekitar 20 dari 21 siswa menyatakan tertarik untuk memulai bisnis digital, sedangkan sisanya 4,8% tidak menunjukkan ketertarikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa memiliki minat yang sangat tinggi terhadap pengembangan bisnis digital, sehingga dapat menjadi potensi awal dalam pengembangan kewirausahaan berbasis teknologi di lingkungan sekolah.



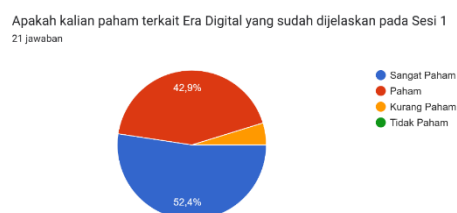
Gambar 5. Data Bisnis Digital yang Paling Menarik

Berdasarkan diagram di atas, terlihat bahwa pilihan terbesar untuk bisnis digital yang paling menarik adalah *content creator sebesar 38,1%*. Selanjutnya, minat terhadap produk digital berada pada angka 23,8%. Sementara itu, *affiliate marketing* dan jasa digital masing-masing memiliki persentase yang sama, yaitu 19%. Hasil ini menunjukkan bahwa bidang *content creator* menjadi pilihan paling dominan di kalangan siswa, sedangkan minat pada dua bidang lainnya relatif seimbang dan lebih rendah dibandingkan dengan dua kategori utama tersebut.



Gambar 6. Data Keinginan Bisnis Digital

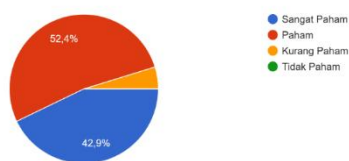
Berdasarkan diagram di atas, terlihat bahwa sebanyak 76,2% siswa memiliki ide bisnis digital yang ingin diwujudkan, sedangkan 23,8% lainnya belum memiliki ide bisnis tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah memiliki gambaran awal mengenai usaha yang ingin dikembangkan, sehingga memiliki potensi yang cukup besar untuk diarahkan dalam pengembangan kewirausahaan digital di lingkungan sekolah.



Gambar 7. Data Pemahaman Materi Sesi 1

Diagram di atas menunjukkan bahwa sebanyak 52,4% siswa menyatakan sangat paham terhadap materi era digital, 42,9% menyatakan paham, dan sisanya berada pada kategori kurang paham. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki pemahaman yang baik terhadap materi yang disampaikan, meskipun masih terdapat sebagian kecil yang memerlukan penguatan pemahaman lebih lanjut.

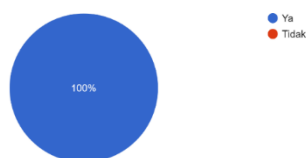
Apakah kalian paham terkait Bisnis Digital yang sudah dijelaskan pada Sesi 2
21 jawaban



Gambar 8. Data Pemahaman Materi Sesi 2

Diagram di atas menunjukkan bahwa 52,4% siswa menyatakan paham terhadap materi bisnis digital, 42,9% menyatakan sangat paham, dan sisanya berada pada kategori kurang paham. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki pemahaman yang baik hingga sangat baik terhadap materi yang disampaikan, meskipun masih terdapat sebagian kecil siswa yang memerlukan penguatan pemahaman lebih lanjut.

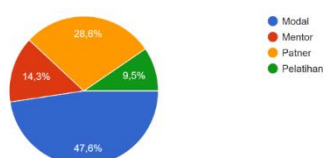
Apakah materi seminar ini menambah pengetahuan kalian tentang bisnis digital?
21 jawaban



Gambar 9. Data Seminar Menambah Pengetahuan

Diagram di atas memperlihatkan bahwa seluruh responden (100%) menyatakan setuju bahwa materi seminar dapat menambah pengetahuan mengenai bisnis digital. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan seminar dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep dan peluang bisnis digital, serta memberikan kontribusi positif terhadap penambahan wawasan peserta.

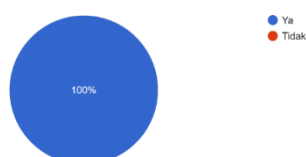
Jenis dukungan apa yang paling Anda butuhkan untuk memulai bisnis?
21 jawaban



Gambar 10. Data Jenis Dukungan

Berdasarkan diagram data jenis dukungan, terlihat bahwa kebutuhan siswa paling tinggi adalah dukungan modal sebesar 47,6%, diikuti dukungan partner sebesar 28,6%, dukungan mentor sebesar 14,3%, dan dukungan pelatihan sebesar 9,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memerlukan dukungan finansial sebagai faktor utama dalam memulai bisnis digital, disusul kebutuhan kolaborasi dan bimbingan dalam mengembangkan ide usaha.

Acara Seminar Ini Menurut Anda Apakah Seru?
21 jawaban



Gambar 11. Data Apakah Seminar Seru

Diagram di atas menunjukkan bahwa seluruh responden (100%) menyatakan bahwa kegiatan seminar yang dilaksanakan dinilai seru. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan seminar mendapat respons yang sangat positif dari seluruh peserta, sehingga dapat dikatakan bahwa metode penyampaian materi yang digunakan berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan seluruh diagram di atas yang diperoleh dari hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa siswa menunjukkan tingkat minat dan antusiasme yang tinggi terhadap bisnis digital. Hal ini terlihat dari tingginya persentase ketertarikan untuk memulai bisnis digital (95,2%) serta dominasi minat pada berbagai bidang seperti content creator, produk digital, jasa digital, dan affiliate marketing. Selain itu, sebagian besar siswa juga telah memiliki ide bisnis (76,2%) meskipun belum semuanya terealisasi. Pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan juga tergolong baik hingga sangat baik, serta kegiatan seminar dinilai seru dan mampu meningkatkan pengetahuan seluruh peserta (100%). Namun demikian, terdapat kebutuhan utama siswa berupa dukungan modal, partner, mentor, dan pelatihan untuk dapat merealisasikan ide bisnis yang dimiliki.

Selain melalui kuesioner, kami juga melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan wawancara dengan beberapa peserta secara mendalam. Hasilnya menunjukkan bahwa selama kegiatan berlangsung siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan sangat bersemangat. Tidak hanya terlihat dari hasil kuesioner *online* yang menunjukkan minat besar pada bisnis digital, tetapi juga dari evaluasi secara langsung terlihat bahwa mereka tertarik dan memiliki minat dalam bisnis digital pada sesi diskusi. Mereka menyimak materi dengan baik, sehingga dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan saat kami menanya. Hal ini dapat menguatkan minat mereka untuk terjun ke dunia bisnis digital. Bahkan, banyak peserta yang menyatakan bahwa seminar ini sangat seru, menambah wawasan, dan memotivasi untuk segera memulai bisnis digital sendiri.

Temuan ini memiliki implikasi penting bagi SMPN 203 Jakarta. Tingginya minat dan antusiasme siswa menunjukkan adanya potensi besar dalam pengembangan kewirausahaan digital di lingkungan sekolah. Namun, potensi tersebut memerlukan dukungan yang berkelanjutan berupa edukasi, pelatihan, serta pendampingan dari sekolah dan guru. Dukungan tersebut penting agar minat dan ide bisnis digital yang dimiliki siswa tidak hanya berhenti pada tahap ketertarikan, tetapi dapat berkembang menjadi keterampilan praktis dan aktivitas bisnis yang produktif. Dengan demikian, sekolah memiliki peran strategis sebagai fasilitator dalam membantu siswa mengembangkan kreativitas, inovasi, dan jiwa kewirausahaan di era digital.

Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang berupa sosialisasi “Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Peluang Bisnis Siswa SMPN 203 Jakarta” menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap pemanfaatan teknologi digital sebagai peluang bisnis. Berdasarkan hasil kuesioner, sebanyak 95,2% siswa menyatakan tertarik untuk memulai bisnis digital dengan minat yang tersebar pada bidang content creator (38,1%), produk digital (23,8%), affiliate marketing (19%), dan jasa digital (19%). Selain itu, 76,2% siswa telah memiliki ide bisnis digital yang ingin diwujudkan, yang menunjukkan adanya potensi awal dalam pengembangan kewirausahaan digital di kalangan siswa.

Dari aspek pemahaman, sebagian besar siswa berada pada kategori paham hingga sangat paham terhadap materi era digital dan bisnis digital (lebih dari 90%). Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah memiliki dasar pengetahuan yang cukup dalam memahami konsep pemanfaatan teknologi digital untuk kegiatan produktif. Selain itu, seluruh siswa (100%)

menyatakan bahwa kegiatan seminar yang dilaksanakan seru dan dapat menambah wawasan, sehingga kegiatan ini dinilai efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Namun demikian, hasil diagram juga menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan dukungan untuk merealisasikan ide bisnis yang dimiliki, terutama berupa modal (47,6%), partner (28,6%), mentor (14,3%), dan pelatihan (9,5%). Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun minat dan ide bisnis sudah tinggi, terdapat kendala pada aspek implementasi yang perlu mendapatkan perhatian lebih lanjut.

Temuan ini juga diperkuat oleh hasil observasi dan wawancara selama kegiatan berlangsung, yang menunjukkan bahwa siswa memiliki antusiasme tinggi, aktif dalam diskusi, serta menunjukkan ketertarikan untuk mencoba bisnis digital secara langsung. Hal ini menguatkan bahwa pemanfaatan teknologi digital tidak hanya dipahami secara teori, tetapi juga diminati sebagai sarana pengembangan diri dan peluang usaha.

Hasil kegiatan ini selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rahayu (2022) yang menyimpulkan bahwa literasi digital memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan individu dalam mengenali dan memanfaatkan peluang usaha berbasis teknologi. Literasi digital tidak hanya membantu dalam penggunaan teknologi, tetapi juga mendorong individu untuk lebih adaptif terhadap perkembangan ekonomi digital. Dengan kemampuan tersebut, seseorang akan lebih mudah mengidentifikasi peluang bisnis yang muncul dari perkembangan teknologi informasi. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Aulia (2022) menunjukkan bahwa literasi digital berkontribusi dalam peningkatan kemampuan kewirausahaan seseorang karena mendukung penguasaan teknologi dalam aktivitas bisnis. Penggunaan infrastruktur digital seperti media sosial dan *platform* online dapat membantu proses pengembangan usaha, mulai dari pemasaran hingga pengelolaan bisnis. Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital menjadi faktor penting dalam mendorong kreativitas dan inovasi dalam berwirausaha. Penelitian yang telah dilakukan oleh Ulfa & Suharsono (2023) juga menguatkan hasil dari kegiatan ini, yaitu hasil penelitiannya menunjukkan bahwa literasi digital berpengaruh positif terhadap kesiapan siswa untuk memulai bisnis digital. Semakin baik kemampuan siswa dalam memahami dan memanfaatkan teknologi digital, maka semakin baik pula kesiapan mereka dalam memanfaatkan peluang usaha yang tersedia di era digital.

Secara keseluruhan, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini memberikan dampak positif terhadap pengetahuan, minat, dan motivasi siswa dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai peluang bisnis. Oleh karena itu, siswa SMPN 203 Jakarta memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut melalui pendampingan, pelatihan, dan edukasi berkelanjutan agar dapat mengoptimalkan teknologi digital tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media kewirausahaan yang produktif.

PENUTUP

Berdasarkan hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa sosialisasi “Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Peluang Bisnis Siswa SMPN 203 Jakarta”, dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki ketertarikan, pemahaman, dan potensi yang tinggi dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai peluang bisnis. Hal ini ditunjukkan oleh tingginya persentase ketertarikan siswa untuk memulai bisnis digital (95,2%), besarnya jumlah siswa yang telah memiliki ide bisnis (76,2%), serta pemahaman siswa yang berada pada kategori paham hingga sangat paham terhadap materi era digital dan bisnis digital (lebih dari 90%). Selain itu, kegiatan yang dilaksanakan juga dinilai efektif karena seluruh siswa menyatakan seminar memberikan pengetahuan dan berlangsung dengan menarik.

Tingginya minat dan pemahaman tersebut dipengaruhi oleh karakteristik siswa sebagai generasi digital, perkembangan ekonomi digital yang pesat, serta metode penyampaian materi yang interaktif. Namun demikian, masih terdapat kebutuhan dukungan berupa modal, partner, mentor, dan pelatihan untuk membantu siswa merealisasikan ide bisnis yang dimiliki. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif pada pengetahuan, minat, dan motivasi siswa dalam bidang bisnis digital.

Adapun saran dari kami, semoga kegiatan seperti ini dapat diselenggarakan secara berkala dengan cakupan yang lebih luas, karena kegiatan ini sangat cocok untuk membentuk siswa menuju Indonesia emas. Kami juga menyarankan agar nantinya pihak SMPN 203 Jakarta dapat memberikan dukungan lanjutan berupa program penguatan literasi digital dan kewirausahaan, seperti pelatihan, mentoring, serta pembentukan komunitas atau ekstrakurikuler bisnis digital. Hal ini bertujuan agar minat dan ide bisnis siswa tidak hanya berhenti pada tahap wacana, tetapi dapat berkembang menjadi keterampilan nyata yang produktif.

Selain itu, siswa diharapkan dapat lebih aktif mengembangkan ide bisnis yang telah dimiliki dengan memanfaatkan teknologi digital secara bijak dan produktif. Untuk kegiatan pengabdian selanjutnya, disarankan agar dilakukan pendampingan berkelanjutan dan praktik langsung agar siswa dapat lebih siap dalam mengimplementasikan bisnis digital secara nyata di era ekonomi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrian Abdul Aziz. (2026). Pengaruh Lingkungan Kerja Digital Terhadap Produktivitas Kerja Gen Z. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 4(2), 227–236.
- Ardiansyah, W. M. (2023). *Peran Teknologi dalam Transformasi Ekonomi dan Bisnis di Era Digital*. 1(1).
- Aulia, F. (2022). Literasi Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Wirausaha. *Universitas Riau*.
- Haryanto, A. T. (2024). APJII: Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang. *DetikNet*. <https://inet.detik.com/cyberlife/d-7169749/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Law. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy*. 51.
- Milawati. (2021). *Status sosial ekonomi, Literasi Digital*. 7, 73–80.
- Nambisan, S. (2016). *Entrepreneurship : Toward a Digital Technology Perspective of Entrepreneurship*. 414, 1–27. <https://doi.org/10.1111/etap.12254>
- Nurfadillah, R. (2025). *Pengaruh Technostress Penggunaan Media Sosial terhadap Tingkat Produktivitas di Era Digital*. 6(4).
- Rahayu, R. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Literasi Keuangan Digital : Studi pada Generasi Z di Indonesia. *Reviu Akuntansi Dan Bisnis Indonesia*, 6(1), 73--87. <https://doi.org/10.18196/rabin.v6i1.142682>
- Rajip Sidik. (2023). Peran Literasi Digital dalam Memeditasi Pengaruh Orientasi Kewirausahaan terhadap Intensi Teknopreneur. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan, Vol. 11. N*. <https://doi.org/DOI: 10.26740/jepk.v11n2.p209-222>
- Rogers, D. L. (2016). *The Digital Transformation Digital Age*. 149–151.
- Ulfa, S. M., & Suharsono, N. (2023). *Pengaruh Literasi Digital Dan Prakerin Terhadap Kesiapan Berwirausaha Digital Yang Dimediasi Sikap Kewirausahaan Siswa SMK*. 11(3), 263–272.
- Undang-Undang Republik Indonesia No, 20 Tahun 2003. (n.d.).