FAATUATUA PUBLISHER
ORAHUA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Volume 04 Issue 02 Januari 2027
E-ISSN : 3031-7479 DOI : https://doi.org/10.70404/orahua.v4i02.746

Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Penyusunan Business Plan untuk Penguatan Minat Digipreneurship Siswa SMA

Syafira Ulya Firza[1*], Andreani Caroline Barus[2], Agustina[3], Iskandar Muda Situmorang[4], Fandi Halim[5]

[1, 2, 3, 4]Akuntansi, Universitas Mikroskil, Medan, Indonesia
[5]Sistem Informasi, Universitas Mikroskil, Medan, Indonesia
Email: [1*]syafira.firza@mikroskil.ac.id, [2]andreani@mikroskil.ac.id, [3]agustina@mikroskil.ac.id,
[4]iskandar.situmorang@mikroskil.ac.id, [5]fandi@mikroskil.ac.id
Korespondensi: ✉ syafira.firza@mikroskil.ac.id

Diajukan: 24-08-2026 | **Direvisi:** 28-09-2026 | **Diterima:** 31-10-2026 | **Ditrbitkan:** 24-11-2026

Abstrak - Perkembangan teknologi *digital*, khususnya kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), semakin dekat dengan kehidupan remaja dan membuka peluang baru bagi pengembangan kreativitas serta minat kewirausahaan. Pemanfaatan teknologi ini tidak hanya mendukung proses pembelajaran, tetapi juga dapat membantu remaja mengembangkan ide bisnis dan memahami proses perencanaan usaha secara lebih aplikatif. Namun, pemanfaatan kecerdasan buatan dalam penyusunan *business plan* memerlukan pemahaman yang memadai agar teknologi dapat digunakan secara tepat dan produktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan pemanfaatan kecerdasan buatan dalam penyusunan *business plan* sekaligus mendorong minat digipreneurship siswa. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi, diskusi, workshop pengembangan ide bisnis, praktik penyusunan *business plan*, dan presentasi hasil kelompok dengan memanfaatkan platform Visme sbeserta fitur kecerdasan buatannya. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner sebelum dan sesudah pelatihan. Hasil posttest menunjukkan bahwa 78% peserta memahami atau sangat memahami tahapan penyusunan *business plan*, 81% memahami atau sangat memahami peran kecerdasan buatan, dan 63% menyatakan mampu atau sangat mampu menyusun *business plan* sederhana dengan bantuan kecerdasan buatan. Selain itu, 84% peserta menilai kegiatan bermanfaat atau sangat bermanfaat. Kegiatan ini memberikan pengalaman pembelajaran kontekstual yang menghubungkan teknologi *digital*, kreativitas, dan pengembangan ide kewirausahaan siswa.

Kata Kunci: Business Plan; Digipreneurship; Kecerdasan Buatan; Kewirausahaan Digital; Pelatihan.

Abstract - *The advancement of digital technology, particularly Artificial intelligence (AI), has become increasingly integrated into adolescents' lives, creating new opportunities for fostering creativity and entrepreneurial interest. The use of this technology not only supports the learning process but also helps adolescents develop business ideas and gain a more practical understanding of Business planning. However, utilizing AI in Business plan development requires adequate understanding to ensure that the technology is applied appropriately and productively. This community service program aimed to introduce the use of AI in Business plan development while encouraging students' interest in digipreneurship. The program was implemented through lectures, discussions, business idea development workshops, Business plan preparation practices, and group presentations using the Visme platform and its AI features. Evaluation was conducted through questionnaires administered before and after the training. The posttest results indicated that 78% of participants understood or strongly understood the stages of Business plan development, 81% understood or strongly understood the role of AI, and 63% reported that they were able or highly able to develop a simple Business plan with the assistance of AI. In addition, 84% of participants considered the program beneficial or highly beneficial. This activity provided a contextual learning experience that connected digital technology, creativity, and the development of students' entrepreneurial ideas.*

Keywords*: Business Plan; Digipreneurship; Artificial intelligence; Digital Entrepreneurship; Training.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi *digital*, khususnya AI, telah membuka peluang baru dalam pengembangan kreativitas, pembelajaran, dan kewirausahaan di kalangan generasi muda. Bagi siswa, teknologi AI tidak hanya dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan akademik, tetapi juga untuk mengeksplorasi ide usaha, mengenali peluang pasar, serta mengembangkan gagasan bisnis secara lebih sistematis. Meskipun demikian, kedekatan siswa dengan teknologi *digital* belum tentu diikuti oleh kemampuan untuk menggunakannya secara produktif dalam proses kewirausahaan. Pemanfaatan teknologi untuk menghasilkan ide bisnis perlu didukung oleh pemahaman mengenai konsep usaha, perencanaan bisnis, pengenalan kebutuhan konsumen, dan kemampuan mengevaluasi informasi yang dihasilkan oleh teknologi. Dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini, permasalahan yang menjadi perhatian adalah masih terbatasnya pemahaman siswa mengenai komponen *Business plan*, langkah awal dalam menyusun rencana bisnis, serta kepercayaan diri untuk mengembangkan rencana usaha sederhana. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kegiatan pembelajaran yang tidak berhenti pada pengenalan konsep kewirausahaan, tetapi juga memberikan pengalaman praktis dalam mengembangkan ide bisnis dengan memanfaatkan teknologi *digital*.

Penyusunan *business plan* dapat menjadi salah satu pendekatan untuk membantu siswa memahami proses pengembangan usaha secara lebih terarah. Melalui *business plan*, siswa dapat belajar menghubungkan ide bisnis dengan kebutuhan konsumen, produk atau jasa yang ditawarkan, strategi pemasaran, sumber daya yang diperlukan, serta perkiraan aspek keuangan. Integrasi AI dalam proses tersebut berpotensi membuat pembelajaran lebih interaktif dan membantu siswa mengembangkan gagasan awal secara lebih cepat. Namun, penggunaan AI perlu ditempatkan sebagai sarana pendukung,

This Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License | CC BY-SA 4.0

FAATUATUA PUBLISHER
ORAHUA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Volume 04 Issue 02 Januari 2027
E-ISSN : 3031-7479 DOI : https://doi.org/10.70404/orahua.v4i02.746

bukan sebagai pengganti kreativitas, pertimbangan, dan pengambilan keputusan manusia. Bell dan Bell menegaskan bahwa pemanfaatan AI dalam pendidikan kewirausahaan perlu diimbangi dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis, reflektif, serta keterampilan kewirausahaan yang bersifat praktis (Bell & Bell, 2023). Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan melalui PkM ini adalah pelatihan penyusunan *business plan* yang memadukan penyampaian materi, diskusi, pengembangan ide bisnis, praktik penggunaan *platform* Visme dengan fitur AI, dan presentasi hasil kerja kelompok. Pendekatan tersebut diharapkan dapat membantu siswa memahami fungsi AI sekaligus menggunakannya secara lebih terarah dalam proses perencanaan bisnis.

Berbagai kegiatan PkM sebelumnya telah berupaya mengembangkan pengetahuan dan keterampilan kewirausahaan pada peserta didik. Hidayah dan Nawawi, misalnya, melaksanakan pelatihan strategi perencanaan bisnis yang kompetitif bagi siswa SMA (Hidayah & M.Tony Nawawi, 2021). Kegiatan tersebut memiliki kesamaan dengan PkM ini karena sama-sama menempatkan perencanaan bisnis sebagai bagian penting dalam pengembangan kompetensi kewirausahaan siswa. Perbedaannya terletak pada pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. PkM ini tidak hanya memperkenalkan strategi perencanaan bisnis, tetapi juga memberikan pengalaman kepada siswa untuk menggunakan AI sebagai alat bantu dalam mengembangkan ide dan menyusun *Business plan* sederhana.

Krisnawati et al. mengembangkan keterampilan wirausaha siswa sekolah menengah melalui pelatihan bisnis simulasi (Krisnawati et al., 2021). Pendekatan simulasi memberikan kesempatan kepada peserta untuk memahami proses bisnis melalui pengalaman belajar yang lebih aplikatif. Sementara itu, PkM ini berfokus pada pengembangan ide usaha dan penyusunan dokumen *business plan* dengan dukungan *platform digital*. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya mengarahkan siswa untuk memahami proses bisnis secara umum, tetapi juga memperkenalkan penggunaan teknologi yang dapat membantu mereka menyusun dan menyajikan gagasan usaha.

Pelatihan penyusunan *business plan* juga dilakukan oleh Sulistyowati dan Amri untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam memulai bisnis (Shanti Nugroho Sulistyowati & Fahimul Amri, 2023). Kegiatan tersebut memiliki relevansi langsung dengan PkM ini karena keduanya menempatkan *business plan* sebagai instrumen pembelajaran kewirausahaan. Namun, PkM yang dilakukan dalam kegiatan ini menambahkan unsur pemanfaatan AI dan praktik menggunakan Visme. Dengan demikian, siswa tidak hanya mempelajari struktur dan komponen *business plan*, tetapi juga memperoleh pengalaman dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan ide, menyusun informasi, dan mempresentasikan rencana bisnis secara visual.

Utari et al. melaksanakan pendidikan kewirausahaan sejak dini dan pelatihan *business plan* bagi siswa sekolah menengah pertama (Utari et al., 2023). Kegiatan tersebut menunjukkan pentingnya pengenalan kewirausahaan pada usia sekolah agar peserta didik mulai memahami peluang usaha dan proses pengembangan gagasan bisnis. PkM ini memiliki sasaran yang berbeda, yaitu siswa kelas XII, dengan fokus pada pengenalan pemanfaatan AI dalam perencanaan bisnis dan pengembangan minat digipreneurship. Perbedaan tersebut menjadi penting karena siswa pada jenjang akhir pendidikan menengah perlu memperoleh wawasan dan keterampilan yang dapat mendukung kesiapan mereka untuk melanjutkan pendidikan, memasuki dunia kerja, atau mengeksplorasi peluang kewirausahaan.

Simatupang et al. membahas efektivitas pelatihan *business plan* terhadap pengambilan keputusan berwirausaha pada calon entrepreneur (Simatupang et al., 2023). Kajian tersebut memperlihatkan bahwa pelatihan perencanaan bisnis tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menyusun dokumen usaha, tetapi juga berhubungan dengan proses mempertimbangkan alternatif dan menentukan keputusan dalam kegiatan kewirausahaan. PkM ini memiliki kesamaan dalam penggunaan pelatihan *business plan* sebagai media pengembangan pengetahuan kewirausahaan. Perbedaannya terletak pada karakteristik peserta dan metode pelaksanaan, karena kegiatan ini dirancang untuk siswa sekolah menengah melalui pengembangan ide bisnis, praktik penggunaan AI, kerja kelompok, dan presentasi hasil.

Aspek kreativitas dan pengembangan bisnis *digital* juga menjadi perhatian dalam PkM yang dilakukan oleh Barus et al. melalui kegiatan peningkatan kreativitas dan proposisi nilai *startup digital* pada tahap *ideation* (Barus et al., 2024). Kegiatan tersebut relevan karena pengembangan ide dan kreativitas merupakan tahap awal yang penting dalam proses kewirausahaan. Namun, PkM ini tidak berhenti pada tahap pengembangan gagasan atau proposisi nilai. Ide bisnis yang dihasilkan siswa diarahkan untuk dikembangkan menjadi *business plan* sederhana agar mereka dapat memahami keterkaitan antara gagasan usaha, target konsumen, produk atau jasa, strategi pemasaran, dan kebutuhan sumber daya. Dengan demikian, kegiatan ini berupaya menghubungkan tahap *ideation* dengan proses perencanaan bisnis yang lebih terstruktur.

Purnama melaksanakan pelatihan *Business Model Canvas* (BMC) bagi siswa sekolah menengah untuk membantu mereka membangun bisnis sejak usia dini (Purnama, 2024). BMC dapat membantu peserta memetakan elemen-elemen penting dalam model bisnis secara ringkas dan sistematis. Meskipun memiliki tujuan yang serupa dalam memperkenalkan alat perencanaan bisnis, PkM ini menggunakan pendekatan yang berbeda dengan menitikberatkan pada penyusunan *business plan* sederhana melalui Visme dan fitur AI. BMC dapat menjadi instrumen pengembangan lanjutan untuk memetakan dan mengevaluasi model bisnis, sedangkan kegiatan ini lebih dahulu membangun pemahaman dasar siswa mengenai proses menyusun rencana usaha dan mengomunikasikan ide bisnis.

This Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License | CC BY-SA 4.0

FAATUATUA PUBLISHER
ORAHUA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Volume 04 Issue 02 Januari 2027
E-ISSN : 3031-7479 DOI : https://doi.org/10.70404/orahua.v4i02.746

Beberapa kegiatan lainnya juga memperlihatkan perhatian terhadap pengembangan kewirausahaan dan bisnis *digital* pada kelompok usia muda. Anhar et al. melaksanakan pelatihan pembuatan *business plan* untuk membangun peluang bisnis bagi remaja (Anhar et al., 2024), sedangkan Basalamah et al. mengembangkan pelatihan *business plan* bagi pelajar dalam konteks *sociopreneurship* (Basalamah et al., 2024). Firza et al. mengangkat analisis kelayakan dan potensi *digital startup* dari aspek finansial (Firza et al., 2023), sementara Sylvia et al. menyoroti pengembangan afinitas dan kreativitas Generasi Z dalam inovasi *digital startup* (Barus et al., 2025). Perwita et al. berfokus pada pengembangan potensi *digitalpreneur* mahasiswa pendidikan ekonomi (Perwita et al., 2024), dan Oktarina Costa membahas pengembangan minat berwirausaha melalui *technopreneurship* bagi peserta didik SMA (Oktarina Costa, 2024). Berbagai kegiatan tersebut memperkuat pemahaman bahwa pendidikan kewirausahaan perlu mengembangkan kreativitas, kemampuan merencanakan usaha, pemahaman bisnis *digital*, dan pemanfaatan teknologi. Namun, fokus masing-masing kegiatan masih berada pada aspek tertentu, seperti penyusunan *business plan*, pengembangan *startup*, analisis finansial, atau pengenalan technopreneurship. PkM ini berupaya mengintegrasikan beberapa aspek tersebut melalui pembelajaran yang lebih sederhana dan sesuai dengan kebutuhan siswa, yaitu pengembangan ide bisnis dan penyusunan *business plan* dengan dukungan AI.

Perkembangan AI juga menimbulkan kebutuhan untuk meninjau kembali pendekatan pembelajaran kewirausahaan. AI dapat membantu peserta didik memperoleh informasi, mengembangkan gagasan, dan mengeksplorasi alternatif solusi. Namun, keluaran AI tetap perlu diperiksa, dikaji, dan disesuaikan dengan konteks bisnis yang sedang dikembangkan. Dalam kajiannya mengenai pendidikan kewirausahaan pada era generative AI, Bell dan Bell menekankan pentingnya pengelolaan penggunaan AI secara terarah serta pengembangan kemampuan kritis dan reflektif peserta didik (Bell & Bell, 2023). Sejalan dengan hal tersebut, Brunner et al. menunjukkan bahwa AI dapat mendukung tahap inisiasi dan *ideation* dalam inovasi model bisnis, tetapi belum dapat menjalankan keseluruhan proses inovasi secara mandiri (Brunnera et al., 2026). Temuan tersebut memberikan dasar bahwa penggunaan AI dalam pelatihan kewirausahaan perlu disertai dengan pendampingan, diskusi, evaluasi, dan keterlibatan aktif peserta. Oleh karena itu, penggunaan AI dalam PkM ini diarahkan untuk membantu siswa mengembangkan ide dan menyusun informasi, sementara penentuan ide bisnis, penyesuaian isi, dan penyampaian hasil tetap menjadi bagian dari proses berpikir dan kerja kelompok siswa.

Berdasarkan uraian PkM terkait, dapat dilihat bahwa kegiatan sebelumnya telah memberikan kontribusi terhadap pengembangan pengetahuan dan keterampilan kewirausahaan melalui pelatihan *business plan*, simulasi bisnis, BMC, pengembangan kreativitas, dan pengenalan bisnis *digital*. Namun, masih terdapat ruang pengembangan dalam menggabungkan pengembangan ide bisnis, pemahaman komponen dasar *business plan*, pemanfaatan AI, dan praktik penyusunan rencana usaha dalam satu kegiatan pembelajaran bagi siswa sekolah menengah. Kesenjangan tersebut tidak semata-mata berkaitan dengan penggunaan teknologi baru, tetapi juga dengan bagaimana teknologi tersebut digunakan secara pedagogis untuk membantu siswa belajar, berdiskusi, mengevaluasi gagasan, dan menghasilkan luaran yang dapat dipahami. Dengan demikian, kebaruan praktis PkM ini terletak pada integrasi pelatihan *business plan* dan pemanfaatan AI melalui kegiatan yang bersifat aplikatif, kolaboratif, dan berorientasi pada pengembangan minat *digipreneurship*.

Berdasarkan kebutuhan dan kesenjangan tersebut, PkM ini bertujuan untuk memperkenalkan pemanfaatan AI dalam penyusunan *business plan*, meningkatkan pemahaman siswa mengenai tahapan dan komponen dasar perencanaan bisnis, serta mendorong minat mereka terhadap kewirausahaan *digital*. Kegiatan dilaksanakan melalui penyampaian materi, diskusi, lokakarya pengembangan ide bisnis, praktik penyusunan *business plan* menggunakan Visme dan fitur AI, serta presentasi hasil kerja kelompok. Melalui kegiatan tersebut, siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang menghubungkan kreativitas, teknologi *digital*, dan perencanaan usaha. Selain memberikan pemahaman awal mengenai penggunaan AI dalam kewirausahaan, PkM ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi kegiatan pengembangan lanjutan, seperti penyusunan *Lean Canvas*, *Value Proposition Canvas*, dan eksplorasi strategi pemasaran *digital*. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya diarahkan pada penguasaan alat teknologi, tetapi juga pada pembentukan cara berpikir kewirausahaan yang kreatif, reflektif, dan bertanggung jawab.

2. METODOLOGI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif berbasis workshop dan praktik langsung yang bertujuan untuk memperkenalkan pemanfaatan AI dalam penyusunan *business plan* serta mendorong minat digipreneurship peserta didik. Pendekatan ini dipilih karena kegiatan tidak hanya berfokus pada penyampaian materi secara teoretis, tetapi juga melibatkan peserta secara aktif dalam pengembangan ide bisnis, penyusunan rencana usaha, penggunaan platform *digital*, dan presentasi hasil kerja. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan, identifikasi pemahaman awal peserta, penyampaian materi, pengembangan ide bisnis, praktik penyusunan *business plan* berbasis AI, presentasi hasil, dan evaluasi. Tahapan tersebut disusun secara sistematis untuk memastikan bahwa kegiatan sesuai dengan kebutuhan peserta serta memberikan pengalaman pembelajaran yang aplikatif. Perencanaan dan pelaksanaan program pengabdian yang dilakukan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi merupakan bagian penting dalam memastikan ketercapaian tujuan kegiatan (Afandi et al., 2022; Khasanah et al., 2024).

This Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License | CC BY-SA 4.0

FAATUATUA PUBLISHER
ORAHUA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Volume 04 Issue 02 Januari 2027
E-ISSN : 3031-7479 DOI : https://doi.org/10.70404/orahua.v4i02.746

Peserta kegiatan berjumlah 75 siswa kelas XII. Tahap persiapan diawali dengan koordinasi antara tim pelaksana dan pihak mitra untuk menentukan kebutuhan kegiatan, fasilitas pendukung, materi pelatihan, dan teknis pelaksanaan. Materi disusun berdasarkan kebutuhan peserta dalam memahami konsep kewirausahaan, penyusunan *business plan*, dan pemanfaatan AI sebagai alat bantu pengembangan ide bisnis. Materi yang diberikan mencakup pengertian dan tujuan *business plan*, komponen-komponen rencana bisnis, pengembangan gagasan usaha, serta pengenalan platform Visme yang dilengkapi dengan fitur berbasis AI. Kegiatan dilaksanakan melalui penyampaian materi, diskusi, dan praktik menggunakan fasilitas laboratorium. Laboratorium akuntansi digunakan untuk penyampaian materi dan pengembangan ide bisnis, sedangkan laboratorium komputer digunakan untuk praktik penyusunan dokumen *business plan* menggunakan *platform digital*. Penggunaan fasilitas tersebut ditujukan untuk menghubungkan pemahaman konseptual dengan keterampilan praktik secara langsung.

Sebelum penyampaian materi, peserta diberikan kuesioner *pre-test* melalui Microsoft Forms. *Pre-test* digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai pemahaman awal peserta terhadap konsep *business plan*, manfaat AI, serta keyakinan peserta dalam menyusun rencana bisnis sederhana. Instrumen tersebut memuat pertanyaan mengenai definisi dan tujuan *business plan*, komponen penting dalam rencana bisnis, pengetahuan umum mengenai AI, manfaat AI dalam kegiatan bisnis, dan kemampuan awal peserta dalam menggunakan teknologi untuk mendukung penyusunan rencana usaha. Pengumpulan data awal dilakukan untuk membantu tim pelaksana memahami kondisi peserta sebelum pelatihan. Dalam konteks perancangan kegiatan, penggunaan instrumen evaluasi perlu disesuaikan dengan tujuan program dan informasi yang ingin diperoleh dari kelompok sasaran (Creswell & Creswell, 2018). Berdasarkan hasil *pre-test*, sebagian peserta masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai definisi, komponen, dan langkah awal penyusunan *business plan*. Sebanyak 45% peserta menyatakan kurang memahami definisi *business plan*, 56% kurang memahami komponen penting dalam *business plan*, dan 59% kurang mengetahui langkah awal dalam menyusun *business plan*. Hasil tersebut menjadi dasar bagi tim pelaksana untuk memberikan materi secara bertahap, komunikatif, dan disertai contoh yang dekat dengan kehidupan peserta.

Tahap berikutnya adalah penyampaian materi mengenai *business plan* melalui metode penjelasan interaktif dan diskusi. Pada tahap ini, peserta diberikan pemahaman mengenai fungsi *business plan* sebagai dokumen yang dapat membantu pelaku usaha merencanakan dan mengembangkan kegiatan bisnis. Materi mencakup komponen rencana usaha, identifikasi kebutuhan konsumen, pengembangan ide bisnis, strategi pemasaran, serta pemanfaatan teknologi *digital* dalam proses perencanaan. Setelah penyampaian materi, peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas tiga sampai lima orang. Setiap kelompok diminta mengembangkan ide bisnis yang dianggap memiliki potensi untuk diterapkan. Ide tersebut kemudian didiskusikan dengan mempertimbangkan kebutuhan konsumen, peluang usaha, strategi yang dapat digunakan, dan komponen *business plan* yang telah dijelaskan. Peserta diberikan kesempatan untuk menuangkan ide dan strategi awal melalui diskusi kelompok. Tahap ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi, kreativitas, kemampuan bekerja sama, dan keterampilan peserta dalam menghubungkan gagasan awal dengan rencana bisnis yang lebih terstruktur.

Setelah memahami konsep dasar dan mengembangkan ide bisnis, peserta melanjutkan kegiatan pada tahap praktik penyusunan *business plan* menggunakan *platform* Visme. Praktik dilaksanakan di laboratorium komputer dengan kelompok yang telah dibentuk sebelumnya. Tim pelaksana memberikan demonstrasi mengenai penggunaan Visme sebagai *platform digital* untuk menyusun dan menyajikan dokumen rencana bisnis. Peserta juga diperkenalkan dengan fitur AI yang tersedia pada *platform* tersebut. Fitur AI digunakan untuk membantu peserta mengembangkan konten, menyusun informasi awal, dan memberikan rekomendasi yang relevan dengan ide bisnis yang telah dipilih. Dalam pelaksanaannya, AI diposisikan sebagai alat bantu yang mendukung proses pengembangan gagasan, bukan sebagai pengganti pertimbangan dan keputusan peserta. Peserta tetap diarahkan untuk menentukan ide usaha, memilih strategi, menyesuaikan informasi, dan mengevaluasi hasil yang dihasilkan oleh AI. Dengan demikian, kegiatan praktik tidak hanya menekankan kemampuan teknis dalam menggunakan aplikasi, tetapi juga mendorong peserta untuk berpikir kritis dan kreatif ketika memanfaatkan teknologi.

Setiap kelompok diberikan waktu sekitar 45 menit untuk menyusun *business plan* sederhana berdasarkan ide dan strategi yang telah dikembangkan. Peserta diberikan keleluasaan untuk menyajikan dokumen secara kreatif dengan tetap memperhatikan komponen-komponen rencana bisnis. Selama praktik berlangsung, tim pelaksana memberikan pendampingan untuk membantu peserta mengatasi kendala dalam menggunakan *platform*, mengembangkan isi dokumen, dan menghubungkan fitur AI dengan kebutuhan rencana usaha. Setelah dokumen selesai disusun, setiap kelompok mempresentasikan hasil *business plan* di hadapan peserta lainnya. Presentasi digunakan untuk memberikan kesempatan kepada peserta dalam menjelaskan ide bisnis, sasaran konsumen, strategi usaha, dan rencana pengembangan bisnis. Selain itu, presentasi menjadi sarana untuk melatih kemampuan komunikasi, kerja sama, dan keberanian dalam menyampaikan gagasan. Tim pelaksana memberikan umpan balik terhadap hasil kerja kelompok sebagai bahan perbaikan dan penguatan pemahaman peserta.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui kuesioner *post-test* yang disebarkan menggunakan Microsoft Forms setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai. Evaluasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai pemahaman dan persepsi peserta setelah mengikuti pelatihan. Pertanyaan dalam *post-test* mencakup pemahaman terhadap tahapan penyusunan

This Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License | CC BY-SA 4.0

FAATUATUA PUBLISHER
ORAHUA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Volume 04 Issue 02 Januari 2027
E-ISSN : 3031-7479 DOI : https://doi.org/10.70404/orahua.v4i02.746

business plan, pemahaman mengenai peran AI, keyakinan dalam menggunakan AI, persepsi terhadap manfaat AI dalam mengidentifikasi peluang pasar, kemampuan menyusun *business plan* sederhana, serta persepsi terhadap manfaat pelatihan. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif melalui perhitungan frekuensi, persentase, dan nilai rata-rata. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan kecenderungan jawaban peserta dan memberikan informasi mengenai hasil pelaksanaan kegiatan. Pemilihan instrumen dan teknik analisis perlu disesuaikan dengan tujuan evaluasi serta karakteristik data yang dikumpulkan (Creswell & Creswell, 2018). Oleh karena itu, hasil evaluasi dalam kegiatan ini digunakan untuk menggambarkan respons peserta, bukan untuk mengukur dampak jangka panjang secara eksperimental.

Hasil *post-test* menunjukkan bahwa 78% peserta menyatakan paham atau sangat paham mengenai tahapan penyusunan *business plan*, sedangkan 81% peserta menyatakan paham atau sangat paham mengenai peran AI dalam membuat *business plan* yang lebih efektif. Sebanyak 63% peserta menyatakan mampu atau sangat mampu menyusun *business plan* sederhana dengan bantuan AI, dan 84% peserta menilai pelatihan bermanfaat atau sangat bermanfaat. Selain itu, 81% peserta menyatakan bahwa AI berguna atau sangat berguna dalam mengidentifikasi peluang pasar, sementara 99% peserta menyatakan bahwa pelatihan meningkatkan atau sangat meningkatkan pemahaman mereka mengenai cara kerja AI dalam bisnis. Persentase tersebut digunakan untuk memberikan gambaran mengenai pemahaman dan tanggapan peserta setelah mengikuti kegiatan. Karena pertanyaan *pre-test* dan *post-test* tidak sepenuhnya menggunakan indikator yang identik, hasil evaluasi tidak ditafsirkan sebagai bukti peningkatan yang telah diuji secara statistik. Hasil tersebut lebih tepat dipahami sebagai gambaran respons peserta setelah mengikuti pelatihan.

Secara keseluruhan, metodologi kegiatan ini mengintegrasikan penyampaian materi, diskusi kelompok, pengembangan ide bisnis, praktik penggunaan AI, presentasi, dan evaluasi. Rangkaian kegiatan tersebut dirancang agar peserta tidak hanya memahami konsep *Business plan*, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam memanfaatkan teknologi *digital* untuk mengembangkan ide usaha. Kegiatan ini dapat dikembangkan melalui tindak lanjut berupa pengenalan *Lean Canvas, Value Proposition Canvas*, dan strategi pemasaran *digital*. Tahapan lanjutan tersebut diharapkan dapat membantu peserta memperdalam proses validasi ide bisnis, pemetaan kebutuhan konsumen, dan pengembangan model usaha secara lebih terstruktur.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan melalui pelatihan pemanfaatan AI dalam penyusunan *business plan* untuk mendorong minat digipreneurship siswa. Kegiatan dirancang secara partisipatif dengan menggabungkan penyampaian materi, diskusi, pengembangan ide bisnis, praktik penyusunan *business plan*, dan presentasi hasil kerja kelompok. Peserta kegiatan berjumlah 75 siswa kelas XII yang berasal dari kelompok peminatan MIA dan IS. Penggunaan pendekatan praktik dimaksudkan agar peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai kewirausahaan dan *business plan*, tetapi juga memiliki pengalaman dalam mengembangkan gagasan bisnis dengan memanfaatkan teknologi *digital*.

Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep dasar *business plan*, unsur-unsur yang perlu diperhatikan dalam perencanaan bisnis, serta peluang pemanfaatan AI dalam mendukung proses pengembangan ide usaha. Materi tersebut kemudian dilanjutkan dengan diskusi mengenai peluang bisnis yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan teknologi. Peserta diarahkan untuk mengidentifikasi permasalahan atau kebutuhan yang dapat dikembangkan menjadi peluang usaha. Tahapan ini penting karena penggunaan AI dalam kewirausahaan seharusnya tidak hanya berorientasi pada pembuatan teks atau dokumen secara otomatis, tetapi juga mendukung proses berpikir kritis, pengembangan ide, dan pengambilan keputusan bisnis. Bell dan Bell menekankan bahwa pemanfaatan AI dalam pendidikan kewirausahaan perlu dilakukan secara terarah dengan tetap mengembangkan kemampuan berpikir kritis, reflektif, praktis, dan teknis peserta didik (Darnell & Gopalkrishnan, 2024).

Setelah memperoleh pemahaman awal, peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas tiga sampai lima siswa. Setiap kelompok diminta menentukan ide usaha yang akan dikembangkan dan menyusun rancangan *business plan* secara sederhana. Praktik dilakukan dengan memanfaatkan *platform* Visme yang memiliki fitur pendukung berbasis AI. Melalui *platform* tersebut, peserta memperoleh pengalaman dalam mengembangkan gagasan, menyusun informasi bisnis, dan menyajikan rencana usaha secara lebih visual. Pendampingan dilakukan selama proses praktik untuk membantu peserta memahami penggunaan teknologi sekaligus mengarahkan mereka agar tetap menyesuaikan hasil yang dihasilkan AI dengan ide bisnis yang telah dipilih.

Pada tahap berikutnya, setiap kelompok mempresentasikan hasil penyusunan *business plan* di hadapan peserta lainnya. Presentasi digunakan sebagai sarana untuk melatih kemampuan komunikasi, menjelaskan ide usaha, serta menerima masukan dari fasilitator dan kelompok lain. Proses ini juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengevaluasi kembali kelayakan ide bisnis yang dikembangkan, termasuk kesesuaian antara permasalahan yang ingin diselesaikan, target konsumen, produk atau jasa yang ditawarkan, dan strategi pemasaran. Dengan demikian, kegiatan tidak berhenti pada penggunaan aplikasi AI, tetapi juga mengarahkan peserta untuk memahami hubungan antara teknologi, kreativitas, dan proses perencanaan usaha.

This Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License | CC BY-SA 4.0

FAATUATUA PUBLISHER
ORAHUA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Volume 04 Issue 02 Januari 2027
E-ISSN : 3031-7479 DOI : https://doi.org/10.70404/orahua.v4i02.746

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui kuesioner sebelum dan sesudah pelatihan. Instrumen evaluasi digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai pemahaman awal, persepsi, dan pengalaman peserta setelah mengikuti kegiatan. Hasil evaluasi sebelum pelatihan menunjukkan bahwa pemahaman peserta mengenai *business plan* dan pemanfaatan AI masih beragam. Sebagian peserta telah memiliki pengetahuan awal tentang kewirausahaan dan teknologi *digital*, tetapi masih memerlukan pendampingan untuk menghubungkan pengetahuan tersebut dengan proses penyusunan rencana bisnis secara sistematis. Kondisi ini menunjukkan pentingnya metode pelatihan yang tidak hanya berisi penyampaian materi, tetapi juga menyediakan ruang praktik dan diskusi.

Tabel 1. Hasil *Pre-test* Sebelum Pelatihan

Pertanyaan	Hasil Mean
Seberapa paham Anda tentang definisi *Business plan*?	2,67
Apakah Anda memahami tujuan utama dari membuat *Business plan*?	2,80
Seberapa paham Anda dengan komponen-komponen penting yang ada dalam sebuah *Business plan*?	2,21
Apakah Anda mengetahui apa itu AI dan cara kerjanya secara umum?	3,39
Seberapa besar pemahaman Anda tentang manfaat AI dalam kehidupan sehari-hari?	3,19
Seberapa penting menurut Anda AI dalam membantu proses pembuatan *Business plan*?	3,65
Seberapa besar keinginan Anda untuk mengetahui lebih lanjut tentang AI dalam bisnis?	3,72
Seberapa besar Anda percaya bahwa AI dapat membantu proses pengambilan keputusan dalam bisnis?	3,44
Apakah Anda mengetahui langkah awal dalam membuat *Business plan*?	2,23
Seberapa besar keyakinan Anda bahwa Anda dapat membuat rencana bisnis yang sederhana?	3,24

Tabel 2. Gambaran Pemahaman Peserta Sebelum Pelatihan

Aspek yang Dievaluasi	Gambaran Hasil
Pemahaman mengenai *Business plan*	Pemahaman awal peserta masih beragam
Pemahaman mengenai fungsi dan tahapan *Business plan*	Sebagian peserta belum memahami tahapan penyusunan secara menyeluruh
Pemanfaatan AI dalam perencanaan bisnis	Peserta membutuhkan pengenalan dan contoh penggunaan
Pengalaman menyusun *Business plan*	Belum seluruh peserta memiliki pengalaman praktik
Kebutuhan pelatihan	Materi aplikatif, diskusi, praktik, dan pendampingan

Tabel 3. Hasil Evaluasi Setelah Pelatihan

Aspek yang Dievaluasi	Hasil
Memahami atau sangat memahami tahapan penyusunan *Business plan*	78%
Memahami atau sangat memahami peran AI dalam penyusunan *Business plan*	81%
Mampu atau sangat mampu membuat *Business plan* sederhana dengan bantuan AI	63%
Menilai pelatihan bermanfaat atau sangat bermanfaat	84%
Menyatakan AI berguna atau sangat berguna untuk mengidentifikasi peluang pasar	81%
Menyatakan pelatihan meningkatkan pemahaman tentang cara kerja AI	99%
Memiliki minat besar atau sangat besar untuk mempelajari aplikasi AI lainnya	59%

Kemampuan praktik peserta menunjukkan hasil yang lebih rendah dibandingkan dengan pemahaman konseptual. Sebanyak 63% peserta menyatakan mampu atau sangat mampu membuat *business plan* sederhana dengan bantuan AI. Persentase ini terdiri atas 15% peserta yang menyatakan sangat mampu dan 48% yang menyatakan mampu. Perbedaan antara pemahaman konseptual dan kemampuan praktik menunjukkan bahwa penguasaan teknologi dan penyusunan rencana bisnis membutuhkan proses latihan yang berkelanjutan. Peserta mungkin telah memahami fungsi AI dan tahapan *business plan*, tetapi masih memerlukan pengalaman tambahan untuk menyusun analisis pasar, menentukan keunggulan produk, merumuskan strategi pemasaran, dan menyelaraskan hasil AI dengan kondisi usaha yang nyata.

Copyright © 2026 The Author, Page 54
This Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License | CC BY-SA 4.0

FAATUATUA PUBLISHER
ORAHUA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Volume 04 Issue 02 Januari 2027
E-ISSN : 3031-7479 DOI : https://doi.org/10.70404/orahua.v4i02.746

Temuan tersebut sejalan dengan kegiatan pelatihan yang dilakukan oleh Fauzi et al. yang mengintegrasikan pengenalan konsep AI, praktik penggunaan *platform* AI, dan evaluasi hasil penyusunan proposal bisnis. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan AI dapat membantu peserta menghasilkan proposal yang lebih terstruktur dan profesional apabila disertai proses pelatihan dan pendampingan. Dengan demikian, hasil kegiatan ini mengindikasikan bahwa praktik langsung perlu menjadi bagian utama dalam pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi, terutama bagi peserta yang masih berada pada tahap pengenalan.

Dari aspek manfaat kegiatan, sebanyak 84% peserta menilai pelatihan bermanfaat atau sangat bermanfaat. Hasil ini menunjukkan bahwa materi dan aktivitas yang diberikan dipandang relevan oleh sebagian besar peserta. Penilaian tersebut dapat dikaitkan dengan metode pelatihan yang menghubungkan materi kewirausahaan dengan praktik penggunaan aplikasi *digital*. Peserta tidak hanya menerima penjelasan mengenai *business plan*, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mengembangkan ide bisnis dan mempresentasikan hasilnya. Proses pembelajaran yang bersifat aplikatif dapat membantu peserta melihat hubungan antara pengetahuan yang diperoleh dan kemungkinan penerapannya dalam kegiatan usaha.

Sebanyak 81% peserta juga menyatakan bahwa AI berguna atau sangat berguna untuk mengidentifikasi peluang pasar. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta mulai mengenali potensi AI sebagai alat bantu untuk mengeksplorasi kebutuhan konsumen dan peluang bisnis. Meskipun demikian, hasil AI tetap perlu diverifikasi melalui pengamatan pasar, diskusi dengan calon konsumen, dan pengumpulan informasi yang relevan. AI dapat membantu menghasilkan alternatif ide atau informasi awal, tetapi tidak dapat sepenuhnya menggantikan proses validasi pasar dan pertimbangan manusia. Vecchiarini dan Somià menjelaskan bahwa AI dapat mendukung berbagai aktivitas dalam pendidikan kewirausahaan, termasuk pengembangan ide, penyusunan model bisnis, dan pembuatan *business plan*, tetapi penggunaannya juga memiliki keterbatasan terkait akurasi dan keandalan informasi (Fauzi et al., 2024).

Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa 99% peserta menyatakan pelatihan meningkatkan pemahaman mereka mengenai cara kerja AI. Temuan ini memperlihatkan bahwa kegiatan tidak hanya memperkenalkan AI sebagai alat bantu penyusunan dokumen, tetapi juga memberikan pengalaman awal mengenai bagaimana teknologi tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan pengembangan ide bisnis. Meskipun demikian, pernyataan peserta tersebut merupakan persepsi berdasarkan hasil evaluasi, sehingga belum dapat digunakan untuk menyimpulkan peningkatan kemampuan teknis secara objektif. Pengukuran yang lebih mendalam dapat dilakukan melalui penilaian produk *business plan*, rubrik keterampilan penggunaan AI, atau evaluasi praktik secara langsung.

Hasil ini juga dapat dipahami sebagai indikasi bahwa penggunaan *platform* Visme dan fitur AI membantu peserta memperoleh pengalaman awal dalam menyusun dokumen bisnis secara lebih terstruktur. Namun, tingginya nilai rata-rata persepsi peserta belum dapat langsung diartikan sebagai peningkatan kompetensi yang terukur karena evaluasi lebih banyak didasarkan pada respons peserta setelah pelatihan. Oleh karena itu, evaluasi lanjutan sebaiknya melibatkan penilaian terhadap kualitas dokumen *business plan* yang dihasilkan menggunakan rubrik yang mencakup kelengkapan komponen, relevansi ide bisnis, ketepatan analisis pasar, kreativitas, dan kemampuan peserta dalam menjelaskan alasan penggunaan AI.

Minat peserta untuk mempelajari aplikasi AI lainnya juga menunjukkan potensi keberlanjutan kegiatan. Sebanyak 59% peserta menyatakan memiliki minat besar atau sangat besar untuk mempelajari aplikasi AI lainnya, sedangkan 35% menyatakan minat yang cukup besar. Hasil ini menunjukkan adanya ketertarikan peserta untuk memperluas pengetahuan dan keterampilan *digital*. Ketertarikan tersebut dapat menjadi dasar bagi kegiatan lanjutan yang lebih terarah, misalnya pelatihan *Lean Canvas, Value Proposition Canvas*, analisis sederhana terhadap calon konsumen, strategi pemasaran *digital*, serta penggunaan AI secara etis dan kritis.

Jika dibandingkan secara deskriptif, hasil evaluasi menunjukkan bahwa pemahaman peserta mengenai tahapan *business plan* dan peran AI berada pada tingkat yang relatif tinggi, sedangkan kemampuan untuk menghasilkan *business plan* sederhana dengan bantuan AI masih lebih terbatas. Perbedaan ini menunjukkan adanya ruang pengembangan pada aspek keterampilan praktis. Namun, perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah pelatihan tidak dapat dipahami sebagai bukti peningkatan kausal atau peningkatan statistik secara langsung karena butir pertanyaan *pre-test* dan *post-test* tidak sepenuhnya identik. Oleh sebab itu, hasil kegiatan lebih tepat dipahami sebagai gambaran mengenai respons, pemahaman, dan persepsi peserta setelah memperoleh pelatihan.

Secara umum, kegiatan ini memberikan pengalaman pembelajaran yang menghubungkan kewirausahaan, kreativitas, dan teknologi AI. Peserta memperoleh kesempatan untuk mengembangkan ide bisnis, menyusun rencana usaha sederhana, menggunakan *platform digital*, serta menyampaikan gagasan melalui presentasi kelompok. Hasil tersebut mendukung pandangan bahwa AI dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran kewirausahaan apabila dipadukan dengan diskusi, praktik, pendampingan, dan evaluasi. Akan tetapi, penggunaan AI perlu ditempatkan sebagai alat bantu, bukan sebagai pengganti kreativitas, penalaran, dan keputusan peserta. Oleh karena itu, kegiatan lanjutan perlu diarahkan pada penguatan kemampuan validasi ide bisnis, analisis kebutuhan konsumen, pengembangan proposisi nilai, penyusunan strategi pemasaran, dan penyempurnaan dokumen *business plan*.

This Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License | CC BY-SA 4.0

FAATUATUA PUBLISHER
ORAHUA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Volume 04 Issue 02 Januari 2027
E-ISSN : 3031-7479 DOI : https://doi.org/10.70404/orahua.v4i02.746



Gambar 1. Dokumentasi Pengabdian kepada Masyarakat

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa pelatihan penggunaan AI dalam penyusunan *business plan* telah dilaksanakan untuk membekali siswa kelas XII SMA Swasta Wiyata Dharma Medan dengan pengetahuan dan pengalaman praktis dalam mengintegrasikan teknologi *digital* ke dalam aktivitas kewirausahaan. Kegiatan ini dilaksanakan melalui penyampaian materi, diskusi, pengembangan ide bisnis, praktik penyusunan *business plan* menggunakan *platform* Visme.co dan fitur AI, serta presentasi hasil kerja kelompok. Berdasarkan hasil posttest terhadap 75 peserta, kegiatan menunjukkan umpan balik yang positif. Sebanyak 78% peserta menyatakan paham atau sangat paham mengenai tahapan penyusunan *business plan*, sedangkan 81% peserta menyatakan paham atau sangat paham mengenai peran AI dalam membuat *business plan* yang lebih efektif. Selain itu, sebanyak 63% peserta menyatakan mampu atau sangat mampu membuat *business plan* sederhana dengan bantuan AI, dan 84% peserta menilai pelatihan bermanfaat atau sangat bermanfaat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan telah memberikan pengalaman awal bagi peserta untuk memahami proses perencanaan bisnis dan potensi pemanfaatan AI dalam mengembangkan ide kewirausahaan *digital* (*digipreneurship*). Kontribusi utama kegiatan ini terletak pada penghubungan antara konsep kewirausahaan yang bersifat teoritis dengan praktik penyusunan dokumen bisnis berbasis teknologi. Peserta tidak hanya diperkenalkan pada komponen *business plan*, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan ide bisnis, merancang strategi, dan menyajikannya dalam bentuk dokumen yang lebih terstruktur. Meskipun demikian, kegiatan ini memiliki keterbatasan. Evaluasi terutama didasarkan pada persepsi dan respons peserta melalui kuesioner *pre-test* dan *post-test*, sehingga hasilnya belum dapat digunakan untuk mengukur peningkatan kompetensi secara objektif atau memastikan keberlanjutan minat peserta dalam menjalankan usaha. Selain itu, waktu praktik yang terbatas dan penggunaan fitur gratis Visme.co dapat membatasi eksplorasi peserta terhadap fitur AI dan penyusunan dokumen bisnis yang lebih komprehensif. Oleh karena itu, PkM selanjutnya direkomendasikan untuk dilaksanakan melalui pendampingan berkelanjutan dengan menggunakan *Lean Canvas, Value Proposition Canvas*, atau alat pemodelan bisnis lainnya. Evaluasi juga perlu dilengkapi dengan rubrik penilaian kualitas *Business plan* yang mencakup kelengkapan komponen, relevansi ide bisnis, analisis pasar, kreativitas, proyeksi keuangan, serta kemampuan peserta dalam menjelaskan proses dan alasan penggunaan AI.

REFERENCES

Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, M. H., Kambau, R. A., Rahman, S. A., Sudirman, M., Jamilah, Kadir, N. A., Junaid, S., Nur, S., Parmitasari, R. D. A., Nurdiyanah, Wahid, M., & Wahyudi, J. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam.

Anhar, S. A., Ekowati, & Qintharah, Y. N. (2024). Pelatihan Pembuatan Business Plan Guna Membangun Peluang Bisnis Bagi Remaja di Desa Ridogalih. *Jurnal An-Nizām : Jurnal Bakti Bagi Bangsa*, *03*(02), 191–198. https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/an-nizam/article/view/9175

Barus, A. C., Agustina, Halim, F., & Purba, R. (2024). Peningkatan Kreativitas dan Proposisi Nilai Startup Digital: Tahap Ideation pada SMA Swasta Primbana Medan. *MARTABE : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *7*(7), 2480–2488. https://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/martabe/article/view/16638

Barus, A. C., Chaterine Sylvia, & Fandi Halim. (2025). Increasing Generation Z Affinity & Creativity for Digital Startup Innovations at SMA St. Thomas 1 Medan. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *6*(2), 3825–3834. https://doi.org/10.35568/abdimas.v6i2.3245

Copyright © 2026 The Author, **Page 56**
This Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License | CC BY-SA 4.0

FAATUATUA PUBLISHER
ORAHUA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Volume 04 Issue 02 Januari 2027
E-ISSN : 3031-7479 DOI : https://doi.org/10.70404/orahua.v4i02.746

Basalamah, J., Zulkifli Murfat, M., Hasan, S., & Ashoer, M. (2024). Pelatihan Pembuatan Business Plan Bagi Pelajar Sebagai Bentuk Socioprenuership. *Smart Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(1), 59–67. https://doi.org/10.70427/smartdedication.v1i1.8

Bell, R., & Bell, H. (2023). Entrepreneurship education in the era of generative artificial intelligence. *Entrepreneurship Education*, *6*(3), 229–244. https://doi.org/10.1007/s41959-023-00099-x

Brunnera, M., Thienemann, A.-K., Tripathi, S., Bachmann, N., Tüzün, A., Pöchtrager, S., Warnau, J., & Jodlbauer, H. (2026). An Artificial Intelligence Supported Business Model Innovation Initiation and Ideation Phase. *7th International Conference on Industry of the Future and Smart Manufacturing*, 2753–2762. https://doi.org/10.1016/j.procs.2026.02.312

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications, Inc. https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog_609332

Darnell, J. A., & Gopalkrishnan, S. (2024). Entrepreneurship teaching exercises: integrating generative AI. *Discover Education*, *3*(1), 172. https://doi.org/10.1007/s44217-024-00261-0

Fauzi, I., Kustiyono, K., Aziz, A., Rahmawati, V., & Prihantoro, R. W. (2024). Pelatihan Pembuatan Proposal Business Plan Menggunakan AI Bagi Mahasiswa Bisnis Digital Universitas Ngudi Waluyo. *JMM - Jurnal Masyarakat Merdeka*, *7*(2), 121. https://doi.org/10.51213/jmm.v7i2.167

Firza, S. U., Agustina, A., & Gultom, R. (2023). Sosialisasi Analisis Kelayakan dan Potensi Digital Startup Ditinjau dari Aspek Finansial. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *7*(2), 1018–1027. https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i2.5383

Hidayah, N., & M.Tony Nawawi. (2021). Pelatihan Strategi Perencanaan Bisnis yang Kompetitif dalam Berwirausaha pada Siswa SMA. *COMSERVA Indonesian Jurnal of Community Services and Development*, *1*(3), 118–125. https://doi.org/10.36418/comserva.v1i3.14

Khasanah, U., Trisnawati, S. N. I., Isma, A., Alanur, S. N., Maida, A. N., Nainiti, N. P. P. E., Amin, L. H., Aryawati, N. P. A., Murwati, Bangu, H., & Maulida, C. (2024). *Metodologi Pengabdian kepada Masyarakat : Teori dan Implementasi*. Tahta Media Group.

Krisnawati, N., Mbouw, E., & Salem, S. (2021). Meningkatkan Keterampilan Wirausaha Siswa Sekolah Menengah Melalui Pelatihan Bisnis Simulasi di Wilayah Jakarta dan Tangerang. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(2), 155–160. https://doi.org/10.30656/jpmwp.v5i2.2573

Oktarina Costa, R. (2024). Menumbuhkan Minat Berwirausaha Melalui Technopreneurship bagi Peserta Didik SMA 7 BEKASI. In *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS* (Vol. 2, Number 3).

Perwita, D., Widuri, R., Afif, N. C., & Hadi, P. (2024). Improving the Digitalpreneur Potential of Economic Educational Students of Jenderal Soedirman University. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, *9*(2), 311–320. https://doi.org/10.31932/jpe.v9i2.3445

Purnama, N. (2024). Pelatihan Business Model Canvas bagi Siswa SMAN 1 Gianyar dalam Membangun Bisnis di Usia Dini. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah*, *4*(1), 214–220. https://doi.org/10.46306/jub.v4i1

Shanti Nugroho Sulistyowati, & Fahimul Amri. (2023). Business Plan Proposal Preparation Training to Improve Student Understanding in Starting a Business. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(2), 1208–1215. https://doi.org/10.36526/gandrung.v4i2.2832

Simatupang, M., Barus, D. A. Br., Tyas, D. M., Pertiwi, A., Minarsih, Y., & Nei, F. (2023). Efektivitas Pelatihan Business Plan terhadap Pengambilan Keputusan Berwirausaha pada Calon Entrepeneur. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *6*(2), 1667–1674.

Utari, N. K. M. T., Rahmantari, N. L. L., Putra, I. P. D. S. S., Mardika, A. P., Wirayudha, I. G. B., Maharani, N. K. D., & Aisyiah, I. A. (2023). Implementasi Pendidikan Kewirausahaan Sejak Dini dan Pelatihan Business Plan bagi Siswa-Siswi SMP Sapta Andika Denpasar. *Community Development Journal*, *4*(2), 5247–5251.

This Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License | CC BY-SA 4.0