

KEWIRAUSAHAAN KREATIF DI ERA DIGITAL: PELATIHAN DESAIN PRODUK INOVATIF UNTUK SISWA SMK N 1 BOYOLALI

Erni Widarti^{*1}, Fera Tri Wulandari², Wartono Wartono³, Saifuddin Saifuddin⁴,
Muhammad Rizal Fernandita Pamungkas⁵
^{1,2,3,4,5}Universitas Tunas Pembangunan Surakarta
*e-mail: erni.widarti@lecture.utp.ac.id

ABSTRAK

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berperan dalam menyiapkan generasi muda yang siap kerja dengan memiliki kemampuan dan kompetensi keahlian. Siswa SMK dididik mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi di era digital. Kreativitas dan inovasi siswa dilatih untuk mengembangkan kemampuan dan keahlian, salah satunya dalam bidang kewirausahaan. Guna meningkatkan kemampuan kewirausahaan kreatif siswa, SMK N 1 Boyolali bekerjasama dengan tim dosen melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM). Kegiatan ini berupa pelatihan desain produk inovatif, yang bertujuan melatih keterampilan siswa dalam menciptakan desain produk yang menarik dan bernilai jual. Pelatihan dilaksanakan secara langsung dengan pendampingan dosen dan mahasiswa di laboratorium SMK N 1 Boyolali. Metode yang digunakan dalam kegiatan PkM dengan sosialisasi dan pelatihan dengan tahapan identifikasi kebutuhan penyusunan materi pelatihan, pelaksanaan pelatihan, pemantauan dan pendampingan, evaluasi dan umpan balik. Kegiatan PkM ini berfokus pada kewirausahaan kreatif di era digital, dengan praktik pembuatan desain produk menggunakan Canva. Pelatihan menekankan pada praktik langsung, kreativitas, dan penerapan inovasi, sehingga siswa dapat menghasilkan produk yang aplikatif dan memiliki daya saing. Hasil kegiatan diharapkan meningkatkan motivasi, keterampilan, dan kemampuan siswa dalam menghasilkan desain produk inovatif, sekaligus membekali mereka untuk menciptakan peluang kewirausahaan mandiri di masa depan.

Kata kunci: Kewirausahaan Kreatif, Desain Produk, Sekolah Menengah Kejuruan

ABSTRACT

Vocational High Schools play a role in preparing young generations to be job-ready by equipping them with skills and professional competencies. Students of Vocational High Schools are educated to adapt to technological developments in the digital era. Their creativity and innovation are trained to develop their abilities and expertise, particularly in the field of entrepreneurship. To enhance students' creative entrepreneurial skills, SMK N 1 Boyolali collaborates with a team of lecturers through a Community Service Program. This activity involves innovative product design training, aimed at developing students' skills in creating attractive and marketable product designs. The training is conducted directly under the guidance of lecturers and students in the laboratories of SMK N 1 Boyolali. The methods used in this activity include socialization and training, following stages of needs identification, preparation of training materials, training implementation, monitoring and mentoring, evaluation, and feedback. This activity focuses on creative entrepreneurship in the digital era, with practical exercises in product design using Canva. The training emphasizes hands-on practice, creativity, and innovation application, enabling students to produce practical and competitive products. The expected outcomes include increased motivation, skills, and abilities in producing innovative product designs, while also equipping students to create independent entrepreneurial opportunities in the future.

Keywords: Creative Entrepreneurship, Product Design, Vocational High School

1. PENDAHULUAN

Pada era digital menuntut setiap individu untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi (Skare & Soriano, 2021). Perlu adanya kompetensi keahlian untuk dapat memanfaatkan teknologi sebagai sarana pengembangan potensi guna kehidupan di masa depan. Teknologi digital berpengaruh dalam mendorong inovasi dan kreatifitas pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar (Romdoni et al., 2024). Salah satu kompetensi yang penting di era digitalisasi ini yaitu kemampuan kewirausahaan kreatif. Kewirausahaan kreatif berkaitan dengan kemampuan menciptakan produk atau layanan bernilai jual melalui ide dan inovasi yang berbasis teknologi. Lembaga Pendidikan sudah

mengajarkan terkait pembekalan dan keahlian praktis untuk menunjang kemampuan dalam dunia kerja maupun berwirausaha (Dewi et al., 2025). Proses pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital mampu meningkatkan ketrampilan dan mendorong siswa dalam mengembangkan ide-ide inovatif (Rohaetin, 2020). Penggunaan teknologi digital dalam bidang kewirausahaan berguna dalam desain produk (Laoli et al., 2024), pemasaran digital (Sugiyanti et al., 2022), analisis data dan pengambilan keputusan (Jelatu, 2024), otomatisasi proses bisnis (Bata, 2024), manajemen keuangan (Nurafifah et al., 2025). Salah satu Lembaga Pendidikan yang berfokus pada pengembangan kompetensi dan keahlian adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK berfokus untuk membentuk lulusan yang memiliki keahlian, keterampilan dan etika kerja profesional agar siap memasuki dunia industri atau menciptakan peluang usaha secara mandiri.

SMK Negeri 1 Boyolali merupakan salah satu SMK yang berupaya menyiapkan lulusan siap kerja dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi di era digital. Proses pembelajaran selain berfokus pada aspek teori dan praktikum kejuruan, siswa dilatih menumbuhkan jiwa kewirausahaan serta kemampuan berinovasi.

Sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan, SMK N 1 Boyolali bekerjasama dengan tim dosen dari Program Studi Sistem Informasi Kota Cerdas Universitas Tunas Pembangunan Surakarta (UTP) menyelenggarakan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM). Kegiatan PkM berupa pelatihan desain produk inovatif bagi siswa kelas 11 di SMK N 1 Boyolali. Kegiatan ini memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat desain produk menggunakan platform digital, sehingga siswa mampu menciptakan kreativitas dan inovasi yang memiliki daya jual. Dengan adanya kegiatan pelatihan kewirausahaan kreatif yang berfokus pada desain produk inovatif, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, menciptakan ide-ide yang inovatif, merancang desain berbasis teknologi, serta menumbuhkan jiwa kewirausahaan mandiri di era digital.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan oleh tim dosen program studi Sistem Informasi Kota Cerdas Universitas Tunas Pembangunan Surakarta (UTP) bekerjasama dengan SMK Negeri 1 Boyolali. Pelaksanaan kegiatan PkM dilaksanakan di ruang kelas dan laboratorium SMK Negeri 1 Boyolali, dengan melibatkan siswa sebagai peserta pelatihan yang didampingi oleh dosen dan mahasiswa. Metode pelaksanaan PkM menggunakan pendekatan *learning by doing* yang terdiri dari 2 aspek yaitu pelatihan teori dan praktik (Irianto et al., 2024). Tahapannya meliputi tahapan sosialisasi, pelatihan, pendampingan, serta evaluasi dan umpan balik. Tahapan metode pelaksanaan kegiatan PkM seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan PkM

Metode pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan melalui empat tahapan utama, yaitu identifikasi dan analisis kebutuhan, sosialisasi dan pelatihan, pendampingan dan pemantauan, serta evaluasi dan umpan balik. Pada tahap awal dilakukan identifikasi kebutuhan siswa dan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan materi serta sasaran kegiatan. Selanjutnya dilaksanakan sosialisasi dan pelatihan kewirausahaan kreatif yang berfokus pada pengembangan kemampuan desain produk digital. Setelah pelatihan, peserta mendapatkan pendampingan dan pemantauan untuk membantu penerapan hasil pelatihan dalam pembuatan karya dan rencana usaha. Tahap akhir berupa evaluasi dan umpan balik dilakukan untuk menilai peningkatan pengetahuan, keterampilan, serta motivasi kewirausahaan siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu bentuk penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada masyarakat. Pelaksanaan kegiatan PkM ini dilaksanakan oleh tim dosen Program Studi Sistem Informasi Kota Cerdas Universitas Tunas Pembangunan Surakarta (UTP) dengan SMK Negeri 1 Boyolali. Kegiatan difokuskan untuk membantu dalam peningkatan kemampuan kewirausahaan kreatif bagi siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) melalui pelatihan desain produk inovatif berbasis digital. Kegiatan dilaksanakan di ruang kelas dan laboratorium yang ada di SMK Negeri 1 Boyolali dengan melibatkan siswa kelas XI sebagai peserta pelatihan.

Kegiatan PkM dimulai dengan sosialisasi kepada siswa, dengan pemberian materi mengenai pentingnya pengembangan ide usaha yang kreatif. Selain itu, penjelasan tentang penerapan teknologi digital untuk mendukung ide dan inovasi dalam pengembangan usaha. Setelah tahap sosialisasi, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan desain produk yang berfokus pada pembuatan desain produk. Aplikasi yang digunakan dalam pelatihan desain produk adalah aplikasi canva. Aplikasi canva digunakan sebagai media untuk mendesain produk karena mudah dipelajari untuk generasi muda, khususnya siswa yang memiliki akses layanan secara gratis melalui program *canva for education* untuk pelajar dan pendidik. Selain itu canva memiliki berbagai fitur dan template yang menarik untuk mendukung ide dan kreativitas desain siswa. Kegiatan sosialisasi dan pelatihan kewirausahaan kreatif menggunakan aplikasi Canva di SMK Negeri 1 Boyolali dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Sosialisasi dan Pelatihan

Dengan adanya pelatihan ini siswa dapat dengan mudah mendesain produk, membuat logo, kemasan produk, mockup produk, video presentasi produk, serta dapat membuat konten promosi digital sesuai ide konsep usaha siswa. Beberapa hasil dari pelatihan desain produk siswa seperti pada Gambar 3. Setiap siswa mampu berkreasi untuk mengembangkan ide-ide mereka dalam mendesain produk yang inovatif.



Gambar 3. Hasil Desain Produk Peserta Pelatihan

Gambar 3 merupakan hasil dari pelatihan desain produk dengan menggunakan aplikasi canva. Desain produk yang dibuat merupakan produk merchandise kampus seperti jam dinding, kaos, dan tempat minum. Setiap siswa diberikan pemahaman terlebih dahulu tata cara mendesain dengan fitur-fitur canva. Pembelajaran mulai dari mengatur komposisi visual, pemilihan warna, memanfaatkan elemen grafis, penataan antar komponen serta membuat identitas atau ciri khas desain individu. Dengan adanya pelatihan desain produk, setiap siswa dapat mengembangkan kreativitas dan pemecahan masalah dalam kasus yang dihadapi (*problem solving*). Tahap pendampingan dan pemantauan dalam proses pembuatan

desain dilakukan dengan bimbingan langsung dari tim dosen seperti pada Gambar 4. Pada tahap ini, siswa memperoleh arahan dalam mengembangkan ide desain produk digital sesuai dengan konsep usaha yang telah dirancang.



Gambar 4. Pendampingan dalam Proses Desain Produk

Kegiatan ini juga disertai dengan review dan penilaian sebagai bentuk komunikasi dua arah antara peserta dan tim dosen, sehingga siswa dapat memperbaiki serta meningkatkan kualitas hasil desainnya. Selain itu, dalam kegiatan ini juga dilakukan evaluasi dan umpan balik dengan memberikan tantangan kepada siswa untuk membuat proyek desain merek (*brand design*) berdasarkan studi kasus yang telah ditentukan. Setelah pelatihan, untuk mengetahui kemampuan siswa, terdapat tantangan untuk evaluasi dari hasil pelatihan. Evaluasi ini dilakukan melalui tantangan berupa studi kasus nyata, di mana siswa diminta untuk mensimulasikan sebuah situasi seolah-olah mereka memiliki seorang pelanggan (*customer*) yang meminta desain produk tertentu. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menerapkan materi pelatihan berdasarkan hasil desain produk yang dapat dilihat pada gambar 3. Siswa mampu menyelesaikan tantangan uji desain dengan menggunakan aplikasi canva dengan fitur dan elemen grafis. Melalui kegiatan ini, siswa dilatih untuk mengimplementasikan hasil desain produk secara nyata dan mempresentasikannya kepada konsumen, sehingga mereka dapat memahami kebutuhan pasar serta meningkatkan kemampuan komunikasi dan profesionalisme dalam berwirausaha. Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan kewirausahaan kreatif ini memberikan dampak positif bagi siswa SMK Negeri 1 Boyolali, khususnya jurusan Teknik Komputer dan Jaringan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat sosialisasi dan pelatihan desain produk untuk yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Boyolali berlangsung dengan sukses. Metode pelaksanaan pengabdian dengan mengadakan sosialisasi dan pelatihan bagi siswa kelas XI jurusan TKJ. Pelatihan ini didorong oleh kebutuhan siswa SMK dalam mempersiapkan diri dalam pengembangan kompetensi untuk menghadapi dunia kerja maupun mengembangkan kemampuan berwirausaha secara mandiri. Hasil dari pelatihan ini siswa memperoleh pengetahuan tentang desain produk inovatif berbasis teknologi dengan memanfaatkan aplikasi desain gratis melalui *canva for education*. Selain itu, siswa memperoleh pengetahuan tentang pengembangan desain produk yang berdaya jual dari hasil penerapan studi kasus nyata yang diberikan. Secara keseluruhan, kegiatan PkM ini memberikan dampak positif dalam peningkatan kreativitas, keterampilan digital, dan jiwa kewirausahaan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada SMK Negeri 1 Boyolali, khususnya kepada guru pendamping dan siswa kelas XI jurusan Teknik Komputer dan Jaringan yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pelatihan desain produk inovatif. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Tunas Pembangunan Surakarta atas dukungan dan fasilitasi yang telah diberikan, sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat nyata bagi peserta.

DAFTAR PUSTAKA

- Bata, E. S. (2024). Otomatisasi Proses Bisnis Pada Koperasi Simpan Pinjam Timor Mandiri Sejahtera. *HOAQ: Jurnal Teknologi Informasi*, 15(2), 127–135.
- Dewi, G. A., Werthi, K. T., Luh, N., Wati, S., Ayu, D., Patni, A., Swari, Y., Hukum, P. S., & Bali, U. (2025). Mengembangkan Potensi Kewirausahaan dalam Ekonomi Kreatif bagi Generasi Muda di Era Digital Developing Entrepreneurial Potential in Creative Economy for Young Generation in Digital Era. *UNBI Mengabdi*, 6(1), 26–34.
- Irianto, O., Susanto, Asmaningrum, H. P., Rachman, A. M., Budiasto, J., Longgy, D. H. A., & Nado, J. G. (2024). Peningkatan Kompetensi Branding Produk: Pelatihan Desain Logo Dan Kemasan Untuk Generasi Enterpreneur Muda. *Jurnal Lentera Widya*, 6(1), 44–51.
- Jelatu, H. (2024). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Penjualan : Studi Kasus Depot 99 Sentani. *Jurnal Ekonomi, Pendidikan Dan Perencanaan Pembangunan Daerah*, 2(1), 15–21.
- Laoli, H. Y. K., Kurniawan, Y. M., Zai, S., & Zalukhu, Y. (2024). Pengaruh Citra Merek dan Desain Kemasan Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen pada Produk Rifi Gamumu di CV. Wery Group Kota Gunungsitoli. *Jurnal Ekonomi Bisnis, Manajemen Dan Akuntansi (Jebma)*, 4(3), 1452–1459. <https://doi.org/doi.org/jebma.v4n3.4710>
- Nurafifah, A., Soleha, A., & Misra, I. (2025). Peran Manajemen Keuangan dalam Pengelolaan UMKM untuk Meningkatkan Keberlanjutan Bisnis. *Opportunity Research and Community Service Journal*, 3(1), 18–41.
- Rohaetin, S. (2020). Strategy Of Entrepreneurship Education Based On Digital Technology For Students In The World Working In Indonesia. *Jurnal Inovasi Ilmu Sosial Dan Politik (JISoP)*, 2(1), 31–41. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33474/jisop.v2i1.5041>
- Romdoni, S., Oktavianti, R., Septiyudin, E., & Wardoyo, S. (2024). Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Inovasi Dalam Pembelajaran Di Era Transformasi Digital. *Informatics And Digital Expert (Index)*, 2(2019), 149–154.
- Skare, M., & Soriano, D. R. (2021). How globalization is changing digital technology adoption: An international perspective. *Journal of Innovation & Knowledge*, 6(4), 222–233. <https://doi.org/10.1016/j.jik.2021.04.001>
- Sugiyanti, L., Rabbil, M. Z., & Oktavia, K. C. (2022). Strategi Pemasaran Digital Untuk Meningkatkan Penjualan UMKM. *Jurnal Manajemen Pemasaran Internasional (MASARIN)*, 1(2), 100–110.

First Publication Right

SUBSERVE: Community Service and Empowerment Journal

This Article is Licensed Under

