

Bussiness Course: Aplikasi Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Simulasi Studi Kasus dan Pengambilan Keputusan untuk Siswa dan Mahasiswa

Nailariza Umami¹, Heri Pratikto², Agus Hermawan³

¹ Pendidikan Ekonomi, Universitas Bhinneka PGRI

^{2,3} Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Malang, Jawa Timur

Correspondence: umaminilariza@gmail.com

Received: 26 Mei 2025 | Revised: 27 Juli 2025 | Accepted: 21 November 2025

Keywords:

Entrepreneurship Learning, Business Simulation, Case Study, Educational Application, Vocational Education

Abstract

Strengthening entrepreneurship education at the high school (SMA/SMK) and university levels requires an approach that integrates theory with real-world practice. However, many students still struggle to fully understand business strategies due to limited hands-on experience and a lack of access to contextual business simulations. This study aims to develop a prototype of a learning application for entrepreneurship education called Business Course, which is based on case study simulations and decision-making scenarios. The application is designed to help users understand the dynamics of the business world through simple virtual scenarios that reflect real challenges in various types of enterprises, such as trade, services, culinary, and agriculture. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, and the development has currently reached the prototyping phase using Figma. Initial results indicate that the design of features and simulation flow allows users to identify problems, choose alternative solutions, and evaluate their impacts on business performance in a virtual setting. This application is expected to serve as an alternative, practical, and contextual learning medium that supports learning outcomes in entrepreneurship curricula. The research will continue with a testing phase to measure the effectiveness of the application in improving entrepreneurial competencies.

Kata Kunci:

pembelajaran kewirausahaan, simulasi bisnis, studi kasus, aplikasi pendidikan, pendidikan vokasi

Abstract

Penguatan pendidikan kewirausahaan di tingkat SMA/SMK dan perguruan tinggi memerlukan pendekatan yang mampu mengintegrasikan teori dengan praktik nyata. Namun, masih banyak siswa dan mahasiswa yang kesulitan memahami strategi bisnis secara menyeluruh karena keterbatasan pengalaman langsung dan akses pada simulasi usaha yang kontekstual. Penelitian ini bertujuan mengembangkan prototipe aplikasi pembelajaran kewirausahaan berbasis simulasi studi kasus dan pengambilan keputusan bernama BisnisKu. Aplikasi ini dirancang untuk membantu pengguna memahami dinamika dunia usaha melalui skenario virtual sederhana yang mencerminkan tantangan nyata di berbagai jenis usaha, seperti perdagangan, jasa, kuliner, hingga pertanian. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, dan saat ini telah mencapai tahap pengembangan prototipe menggunakan Figma. Hasil awal menunjukkan bahwa desain fitur dan alur simulasi yang dibangun memungkinkan pengguna untuk mengidentifikasi masalah, memilih alternatif solusi, serta mengevaluasi dampaknya terhadap performa usaha secara virtual. Aplikasi ini diharapkan menjadi media pembelajaran alternatif yang aplikatif dan kontekstual, serta dapat mendukung capaian pembelajaran di kurikulum kewirausahaan. Penelitian ini akan dilanjutkan dengan tahap uji coba untuk mengukur efektivitas penggunaan aplikasi terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan.

PENDAHULUAN

Kewirausahaan memainkan peran yang sangat penting dalam perekonomian global. Dalam konteks Indonesia, pemerintah mendorong perkembangan kewirausahaan sebagai salah satu pilar utama untuk menciptakan lapangan kerja dan mengurangi angka pengangguran, terutama di kalangan generasi muda. Namun, meskipun potensi ini besar, banyak calon wirausahawan yang mengalami kesulitan dalam memulai usaha mereka. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengalaman praktik dan pemahaman yang mendalam tentang strategi bisnis yang efektif (Drucker, 2014; Hisrich, Peters, & Shepherd, 2017).

Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh wirausahawan pemula adalah bagaimana mengembangkan keterampilan bisnis secara praktis, terutama dalam hal pengambilan keputusan yang berkaitan dengan pemasaran, keuangan, dan strategi bisnis. Menurut Gibb (2005), pendidikan kewirausahaan seharusnya tidak hanya mengajarkan teori, tetapi juga memberikan pengalaman praktik yang relevan. Sayangnya, pengalaman praktik ini masih minim di banyak lembaga pendidikan, khususnya bagi siswa SMA/SMK dan mahasiswa yang seharusnya mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang dunia bisnis (Timmons & Spinelli, 2014).

Fakta membuktikan bahwa lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) saat ini menghadapi kesulitan dalam mencari pekerjaan, dengan data menunjukkan tingginya angka pengangguran di kalangan mereka (Badan Pusat Statistik, 2022). Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode pendidikan yang lebih aplikatif untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan ini. Salah satu solusi yang dapat diadopsi adalah melalui penggunaan aplikasi edukasi berbasis simulasi bisnis yang memberikan pengalaman langsung kepada pengguna mengenai dunia kewirausahaan (Barlow, 2018).

Seiring dengan perkembangan teknologi, aplikasi berbasis simulasi semakin populer sebagai alat pembelajaran yang efektif. Menurut Zikmund & Babin (2013), simulasi bisnis menawarkan pengalaman belajar yang mendalam melalui skenario dunia nyata, di mana pengguna dapat membuat keputusan dan melihat langsung hasil dari keputusan yang mereka ambil. Dengan pendekatan ini, pengguna dapat belajar dari kesalahan dan kesuksesan yang terjadi dalam simulasi, yang sulit dicapai dalam pembelajaran konvensional (Kaplan & Norton, 1996).

Aplikasi Business Course adalah salah satu inovasi yang berfokus pada pengembangan keterampilan kewirausahaan dengan pendekatan berbasis simulasi. Aplikasi ini dirancang untuk membantu siswa dan mahasiswa mempraktikkan pengambilan keputusan bisnis melalui simulasi berbagai skenario kewirausahaan (Kotler & Keller, 2016). Berdasarkan teori yang diungkapkan oleh Schilling (2020) dalam Strategic Management of Technological Innovation, aplikasi ini mengintegrasikan teknologi untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam merencanakan dan menjalankan bisnis secara efektif.

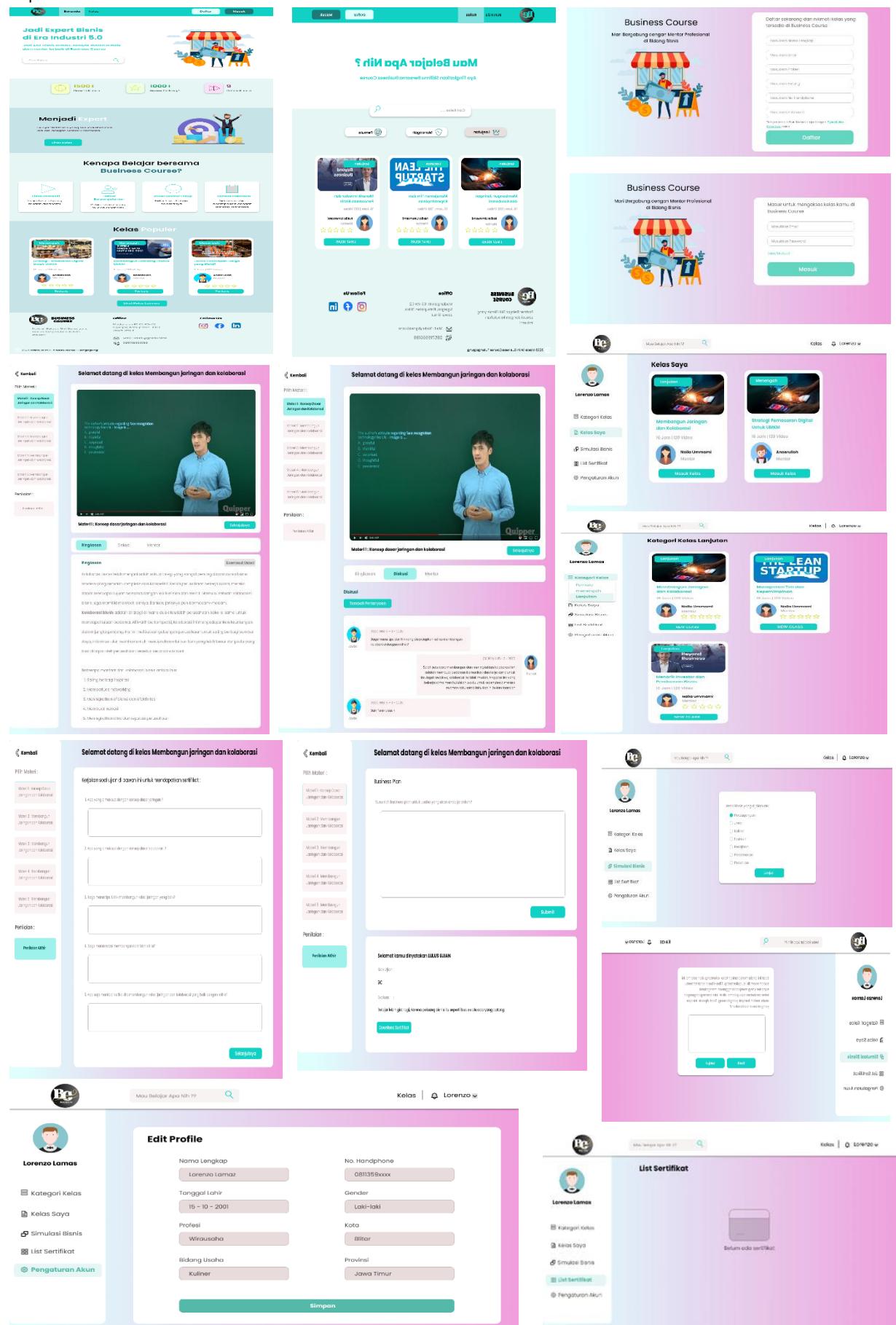
Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengembangkan aplikasi Business Course yang berbasis simulasi bisnis dengan fokus pada pengambilan keputusan dan pembelajaran berbasis studi kasus. Diharapkan aplikasi ini dapat memberikan pengalaman yang lebih realistik kepada pengguna dalam menghadapi tantangan dunia bisnis, serta menyediakan solusi untuk mengatasi kekurangan pengalaman praktik dalam pembelajaran kewirausahaan di pendidikan menengah dan perguruan tinggi (Timmons & Spinelli, 2014).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*development research*) yang bertujuan untuk merancang dan mengembangkan *Business Course*, sebuah aplikasi edukatif berbasis simulasi yang difokuskan pada pembelajaran kewirausahaan. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik penelitian yang mengarah pada penciptaan produk teknologi edukatif, yang tidak hanya bersifat inovatif tetapi juga responsif terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Sesuai dengan model yang dikemukakan oleh Borg & Gall (2003), penelitian pengembangan mencakup serangkaian tahapan sistematis yang melibatkan identifikasi kebutuhan pengguna, perancangan desain awal, pengembangan produk, uji coba, evaluasi, serta penyempurnaan produk berdasarkan masukan pengguna. Model ini dipandang relevan karena tidak hanya berfokus pada hasil akhir berupa aplikasi, tetapi juga pada proses iteratif yang mengintegrasikan masukan dari berbagai pemangku kepentingan pendidikan.

Dalam konteks penelitian ini, proses pengembangan dilakukan secara bertahap dengan pendekatan yang mendalam. Tahap pertama dimulai dengan analisis kebutuhan melalui studi literatur dan wawancara mendalam yang melibatkan berbagai aktor pendidikan, seperti guru kewirausahaan di sekolah dan dosen di perguruan tinggi. Kegiatan ini dilaksanakan secara langsung di tujuh sekolah menengah kejuruan (SMK) di Kota Blitar, yaitu SMK Negeri 1 Kota Blitar, SMK Negeri 2 Kota Blitar, SMK Negeri 3 Kota Blitar, SMK PGRI 1 Kota Blitar, SMK Islam 1 Blitar, SMK PGRI 4 Kota Blitar, dan SMK Dr. Ismangil. Di tingkat pendidikan tinggi, wawancara dan pengumpulan data dilakukan di Universitas Bhinneka PGRI. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada keragaman karakteristik peserta didik dan keberagaman pendekatan pembelajaran kewirausahaan yang diterapkan di masing-masing lembaga. Tujuan dari tahap ini adalah memperoleh informasi mendalam mengenai tantangan pembelajaran kewirausahaan, kebutuhan digitalisasi pembelajaran, serta ekspektasi terhadap aplikasi berbasis simulasi.

Dari hasil analisis tersebut, peneliti menyusun desain konseptual aplikasi *Business Course* yang dirancang untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik kewirausahaan. Desain awal ini kemudian divisualisasikan dalam bentuk prototipe menggunakan perangkat lunak Figma. Prototipe ini menampilkan struktur antarmuka pengguna (user interface), alur simulasi studi kasus bisnis, navigasi modul pembelajaran, serta mekanisme evaluasi otomatis. Desain ini dirancang agar mudah digunakan oleh peserta didik SMA/SMK maupun mahasiswa yang belum memiliki pengalaman nyata dalam menjalankan bisnis. Pada tahap ini, dilakukan juga pengujian terbatas dengan melibatkan sejumlah siswa dan mahasiswa sebagai pengguna awal untuk mendapatkan umpan balik terkait kenyamanan desain, logika alur, serta ketepatan konten dalam menggambarkan realitas kewirausahaan. Gambar berikut menunjukkan rancangan antarmuka aplikasi *Business Course* pada halaman utama yang merepresentasikan elemen-elemen utama dalam produk edukatif berbasis simulasi, seperti pencarian kelas, statistik pengguna, fitur pembelajaran, dan pilihan kursus populer.



Gambar 1. Tampilan antarmuka awal aplikasi *Business Course* versi prototipe

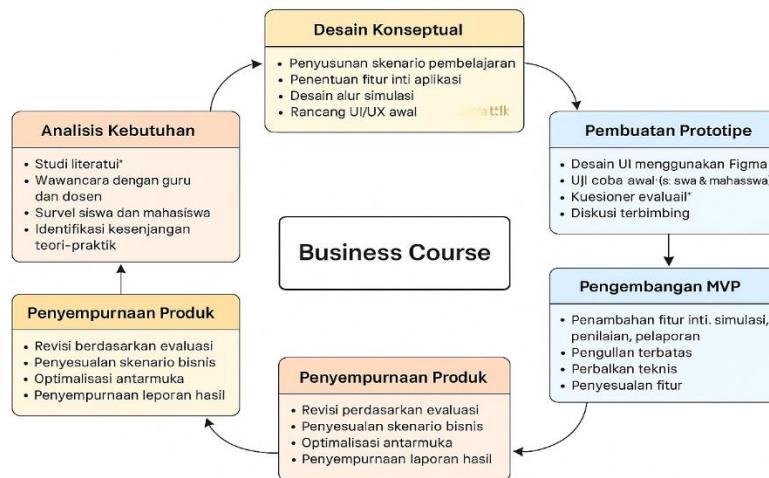
Hasil dari uji coba awal ini kemudian dijadikan dasar untuk menyempurnakan desain dan mengembangkan produk ke tahap berikutnya, yaitu pembangunan *Minimum Viable Product* (MVP). MVP merupakan versi aplikasi yang telah memuat fitur inti, seperti simulasi pengambilan keputusan bisnis (produksi, pemasaran, dan keuangan), modul pembelajaran berbasis studi kasus, serta sistem pelaporan hasil simulasi yang dapat dianalisis oleh pengguna maupun guru/dosen. Pengembangan MVP ini mengacu pada prinsip Kotler & Keller (2016) mengenai pentingnya peluncuran produk tahap awal dengan fungsi inti untuk menguji respons pengguna dan nilai guna produk dalam konteks nyata. Tahap ini bersifat krusial karena menjadi jembatan antara perencanaan konsep dengan penerapan teknologi yang siap digunakan di lingkungan pendidikan.

Setelah MVP dikembangkan, dilakukan uji coba lanjutan di lokasi penelitian, melibatkan siswa dan guru di ketujuh SMK serta mahasiswa dan dosen di Universitas Bhinneka PGRI. Uji coba ini difokuskan pada aspek performa teknis aplikasi, kejelasan instruksi, kemudahan navigasi, serta dampaknya terhadap proses belajar-mengajar. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi partisipatif, kuesioner penilaian pengguna, dan diskusi kelompok terfokus (*focus group discussion*) untuk menggali pengalaman pengguna secara kualitatif. Tahap ini sejalan dengan pendekatan *user-centered design* yang dikemukakan oleh Snyder (2015), yang menekankan pentingnya keterlibatan pengguna dalam setiap fase pengembangan agar produk yang dihasilkan benar-benar menjawab kebutuhan riil.

Evaluasi dari tahap uji coba ini menghasilkan sejumlah penyempurnaan, seperti penyesuaian tingkat kesulitan skenario bisnis, penambahan fitur perbandingan antar-pilihan keputusan, serta peningkatan sistem pelaporan untuk mendukung refleksi pembelajaran. Seluruh masukan ini kemudian diintegrasikan ke dalam versi akhir aplikasi yang direncanakan untuk diluncurkan secara terbuka ke lingkungan sekolah dan kampus. Peluncuran ini tidak hanya menandai keberhasilan proses pengembangan, tetapi juga menjadi awal dari proses pemantauan berkelanjutan terhadap efektivitas aplikasi dalam pembelajaran kewirausahaan. Sejalan dengan pendapat Timmons & Spinelli (2014), peluncuran produk berbasis teknologi tidak pernah bersifat final, melainkan menjadi pintu masuk bagi proses iterasi berkelanjutan demi mempertahankan relevansi dan kebermanfaatan produk di tengah dinamika kebutuhan pendidikan.

Dengan pendekatan yang sistematis dan partisipatif ini, metode penelitian pengembangan dalam studi ini tidak hanya menghasilkan produk teknologi pembelajaran, tetapi juga menciptakan ruang dialog dan kolaborasi antara pendidik, peserta didik, serta pengembang teknologi dalam membangun ekosistem pembelajaran kewirausahaan yang lebih adaptif, kontekstual, dan berdaya transformasi.

Untuk memperjelas tahapan yang ditempuh dalam proses penelitian dan pengembangan aplikasi Business Course, berikut disajikan bagan alur pengembangan produk berdasarkan adaptasi model Borg & Gall:



Gambar 2. Alur Tahapan Pengembangan Aplikasi Bussiness Course berdasarkan adaptasi Borg & Gall dan pendekatan desain berpusat pengguna

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan aplikasi *Business Course* sebagai media pembelajaran kewirausahaan berbasis simulasi merupakan respons atas tantangan konkret yang dihadapi oleh dunia pendidikan, khususnya dalam hal penguatan dimensi praktikal dari pembelajaran kewirausahaan. Keterbatasan metode konvensional dalam memberikan pengalaman belajar yang kontekstual telah lama menjadi permasalahan utama dalam membangun kompetensi wirausaha, terutama di kalangan siswa SMA/SMK dan mahasiswa. Realitas menunjukkan bahwa pembelajaran kewirausahaan di berbagai institusi pendidikan masih berfokus pada penguasaan konsep teoritis dan belum sepenuhnya mampu menyentuh aspek praktik dan pengambilan keputusan secara langsung.

Dalam konteks ini, aplikasi *Business Course* dikembangkan untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, melalui pendekatan simulasi studi kasus yang memungkinkan pengguna berperan langsung sebagai pengambil keputusan dalam menjalankan sebuah usaha virtual. Pendekatan ini tidak hanya memperkenalkan pengguna pada dunia bisnis, tetapi juga melatih mereka dalam menghadapi risiko, mengambil keputusan strategis, dan memahami dampak dari keputusan yang diambil. Sejalan dengan pendapat Gibb (2005) dan Drucker (2014), pembelajaran kewirausahaan yang efektif harus mampu mensimulasikan ketidakpastian dan dinamika yang terjadi di dunia nyata, agar peserta didik dapat membangun ketangguhan dan kecerdasan bisnis secara lebih menyeluruh.

Penelitian ini menggunakan metode *development research* dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagai kerangka kerja sistematis dalam merancang dan mengevaluasi produk edukatif berbasis teknologi. Pada tahap *analisis* dan *desain*, peneliti melakukan penggalian kebutuhan pengguna melalui survei dan wawancara. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik dan tenaga pendidik menginginkan media pembelajaran yang bersifat interaktif, responsif terhadap kebutuhan lokal, serta mampu menggambarkan kompleksitas bisnis secara sederhana namun realistik. Fitur seperti simulasi pengambilan keputusan, laporan performa usaha, dan umpan balik otomatis menjadi prioritas utama dalam pengembangan aplikasi.

Prototipe awal dari aplikasi *Business Course* dirancang menggunakan Figma, yang memvisualisasikan antarmuka pengguna (UI) dan alur logika aplikasi. Tampilan ini

mencerminkan kesederhanaan navigasi namun tetap menyajikan pengalaman belajar yang imersif. Dalam tahap ini, pengguna dapat memilih skenario bisnis, membaca situasi pasar, menetapkan strategi penjualan, menentukan harga produk, mengelola anggaran, serta membaca hasil keputusan dalam bentuk grafik performa dan laporan usaha. Berdasarkan teori dari Schilling (2020), desain produk yang inovatif harus mampu mendorong pengguna untuk berpikir kritis dan adaptif terhadap dinamika perubahan.

Hasil *user testing* terhadap prototipe menunjukkan bahwa aplikasi ini mendapatkan respon yang cukup positif. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa simulasi yang diberikan memudahkan mereka memahami proses bisnis secara utuh. Pengguna juga merasa terdorong untuk belajar dari kesalahan mereka dalam simulasi, seperti ketika mengalami kerugian akibat strategi pemasaran yang salah sasaran. Fenomena ini menegaskan temuan Snyder (2015), bahwa desain pembelajaran yang mengutamakan interaksi pengguna tidak hanya meningkatkan engagement, tetapi juga memperkuat retensi pembelajaran.

Pengembangan *Minimal Viable Product (MVP)* merupakan fase penting dalam proses iteratif aplikasi ini. MVP menyertakan fitur-fitur inti yang dapat diuji secara fungsional oleh kelompok pengguna dalam skala yang lebih besar. Salah satu temuan penting dari fase ini adalah bahwa pengguna dengan latar belakang ekonomi dan bisnis merasa lebih cepat beradaptasi dengan simulasi, sedangkan pengguna dari jurusan lain membutuhkan dukungan berupa tutorial atau pendampingan. Hal ini membuka peluang untuk menyempurnakan fitur onboarding dan modul bantuan dalam versi aplikasi selanjutnya.

Selama uji coba MVP, fitur pelaporan hasil usaha menjadi salah satu elemen yang sangat dihargai oleh pengguna. Fitur ini memungkinkan siswa atau mahasiswa memahami konsekuensi dari strategi yang mereka ambil, dan membandingkannya dengan simulasi lain. Selain itu, penggunaan indikator visual seperti grafik pendapatan, margin keuntungan, dan pertumbuhan bisnis membantu memperkuat pemahaman kuantitatif siswa terhadap performa bisnis mereka. Dalam konteks pedagogis, hal ini mendukung pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dan penguatan keterampilan numerasi yang penting dalam dunia usaha.

Tahap akhir dari penelitian ini adalah simulasi peluncuran dan rencana implementasi aplikasi di lingkungan pendidikan. Dengan mempertimbangkan kondisi sekolah dan perguruan tinggi di Indonesia yang mulai beradaptasi dengan digitalisasi, aplikasi *Business Course* sangat relevan untuk diintegrasikan ke dalam mata pelajaran Kewirausahaan, Ekonomi Kreatif, atau program ekstrakurikuler berbasis bisnis. Selain itu, aplikasi ini juga dapat dijadikan media asesmen alternatif yang mengukur keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan secara lebih otentik dibandingkan dengan ujian konvensional.

Secara lebih luas, implementasi aplikasi *Business Course* diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam penguatan ekosistem kewirausahaan di kalangan pemuda. Hal ini sejalan dengan semangat kebijakan Merdeka Belajar dan revitalisasi pendidikan vokasi di Indonesia. Dengan menawarkan pengalaman belajar yang adaptif dan aplikatif, aplikasi ini menjadi media strategis untuk membentuk generasi muda yang tidak hanya siap kerja, tetapi juga siap menjadi pencipta lapangan kerja melalui usaha mandiri. Bagi lulusan SMK yang selama ini menghadapi tantangan dalam penyerapan tenaga kerja, aplikasi ini berperan sebagai jembatan antara pembelajaran dan dunia kerja, terutama dalam konteks penciptaan unit usaha kecil berbasis digital maupun lokal.

Ke depan, aplikasi ini memiliki potensi untuk terus dikembangkan, baik dari sisi teknis maupun kontennya. Beberapa pengembangan yang dapat dilakukan antara lain: integrasi dengan *big data* untuk pelacakan performa pengguna, pengembangan dashboard analitik bagi guru/dosen, penyusunan skenario bisnis lintas sektor (misal: pertanian, jasa kreatif, teknologi), serta penambahan fitur kolaboratif antarpengguna untuk mensimulasikan bisnis tim. Dengan pengembangan yang berkelanjutan, aplikasi *Business Course* diharapkan tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi juga ekosistem belajar kewirausahaan digital yang mandiri dan inovatif.

KESIMPULAN

Pengembangan aplikasi *Business Course* sebagai media pembelajaran kewirausahaan berbasis simulasi merupakan langkah inovatif yang tidak hanya menjawab kebutuhan pedagogis, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap permasalahan pendidikan kewirausahaan di Indonesia. Dalam konteks pembelajaran yang selama ini cenderung teoritis, kehadiran aplikasi ini menjadi solusi alternatif yang mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Dengan menyediakan skenario bisnis yang mendekati kenyataan dan memungkinkan pengguna untuk mengambil keputusan serta menerima umpan balik secara langsung, *Business Course* menghadirkan pengalaman belajar yang lebih imersif, reflektif, dan relevan dengan tantangan kewirausahaan masa kini.

Melalui pendekatan pengembangan berbasis model ADDIE, aplikasi ini berhasil dirancang dan diuji secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga peluncuran MVP. Umpam balik dari pengguna awal menunjukkan bahwa aplikasi ini tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik terhadap dunia usaha. Ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital, jika dirancang dengan memperhatikan konteks pengguna, dapat menjadi alat transformasi dalam pendidikan vokasi dan kewirausahaan.

Secara lebih luas, pengembangan *Business Course* memiliki implikasi penting terhadap berbagai aspek. Dalam ranah pendidikan, aplikasi ini dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran kewirausahaan di SMA/SMK maupun perguruan tinggi sebagai bagian dari strategi *experiential learning*, *project-based learning*, maupun *problem-based learning*. Bagi guru dan dosen, aplikasi ini dapat menjadi media untuk menilai kemampuan siswa secara lebih otentik, khususnya dalam pengambilan keputusan bisnis dan strategi manajerial.

Di sisi lain, aplikasi ini juga membuka peluang kerja sama antara dunia pendidikan dan industri kreatif digital, khususnya pengembang aplikasi edukasi. Potensi ini perlu didukung oleh kebijakan pemerintah dan dunia usaha melalui pendanaan riset lanjutan, pelatihan pendidik, serta distribusi aplikasi secara lebih luas ke sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan akses praktik kewirausahaan.

Dengan pemanfaatan yang optimal, *Business Course* dapat menjadi bagian penting dalam mendorong lahirnya generasi muda yang tidak hanya siap kerja, tetapi juga siap berwirausaha. Aplikasi ini berkontribusi dalam membentuk karakter wirausahawan muda yang adaptif, inovatif, dan siap menghadapi ketidakpastian ekonomi masa depan. Sejalan dengan semangat merdeka belajar dan agenda digitalisasi pendidikan nasional, *Business Course* bukan sekadar alat bantu, melainkan jembatan menuju transformasi pembelajaran kewirausahaan yang lebih kontekstual, modern, dan berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Badan Pusat Statistik. (2022). *Keadaan ketenagakerjaan Indonesia Februari 2022*. <https://www.bps.go.id>
- Barlow, D. H. (2018). *The Oxford handbook of clinical psychology* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational research: An introduction* (7th ed.). Allyn and Bacon.
- Drucker, P. F. (2014). *Innovation and entrepreneurship: Practice and principles*. HarperBusiness.
- Gibb, A. A. (2005). Towards the entrepreneurial university: Entrepreneurship education as a lever for change. *National Council for Graduate Entrepreneurship Policy Paper*, (003), 1–46.
- Hisrich, R. D., Peters, M. P., & Shepherd, D. A. (2017). *Entrepreneurship* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Kaplan, R. S., & Norton, D. P. (1996). *The balanced scorecard: Translating strategy into action*. Harvard Business Review Press.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15th ed.). Pearson Education.
- Schilling, M. A. (2020). *Strategic management of technological innovation* (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- Snyder, C. (2015). Concept engineering: A tool for designing user-centered products. In R. G. Bias & D. J. Mayhew (Eds.), *Cost-justifying usability* (2nd ed., pp. 109–137). Morgan Kaufmann.
- Timmons, J. A., & Spinelli, S. (2014). *New venture creation: Entrepreneurship for the 21st century* (9th ed.). McGraw-Hill Education.
- Zikmund, W. G., & Babin, B. J. (2013). *Business research methods* (9th ed.). Cengage Learning.