

Workshop Project Based Learning: Cara Memulai Usaha Yang Cerdas

**Diah Pranitasari, Doddi Prastuti, Pristina Hermastuti, Kus Tri Andyarini,
Enung Siti Saodah, Kus Tri Dianavera**

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia
Jl. Kayu Jati Raya 11A Rawamangun, Jakarta, Indonesia
* Email korespondensi: nitadpranitasari@gmail.com

ABSTRAK

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan menghasilkan tamatan yang siap memasuki lapangan kerja atau mandiri sebagai wirausaha (entrepreneur). Sehingga mereka perlu dibekali dengan materi-materi ilmu pengetahuan dan teknologi termasuk di dalamnya ilmu wirausaha. Sangat penting menyiapkan siswa-siswi SMK dalam berwirausaha, mengingat terbatasnya lapangan pekerjaan yang ada saat ini. Oleh sebab itu Tim Pengabdian Kepada Masyarakat melakukan workshop kepada siswa-siswi SMK Paramitha Jakarta, dengan tujuan memberikan penjelasan dan pengarahan kepada siswa tentang manfaat positif memulai usaha pada usia muda, memberikan penjelasan dan pengarahan bagi siswa agar mampu memulai usaha dengan cerdas dan layak, dan memberikan pengarahan kepada siswa agar dapat memasarkan dengan tepat hasil usahanya. Metode dalam kegiatan workshop dilakukan secara online dalam bentuk webinar, melalui ceramah mengenai konsep kewirausahaan yang disesuaikan dengan kondisi pandemi saat ini dan dilengkapi dengan kegiatan team building, studi kasus, role play dan tanya jawab. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa dapat memahami tentang manfaat positif memulai usaha pada usia muda. Selain itu juga diharapkan para siswa mampu memulai usaha dengan cerdas dan layak dan memiliki kemampuan memasarkan dengan tepat hasil usahanya. Untuk melihat keberhasilan kegiatan ini, para guru SMK Paramitha akan memantau tugas-tugas yang diberikan kepada para siswa, khususnya tugas kewirausahaan

Kata Kunci: Wirausaha, Cerdas, Pemasaran

ABSTRACT

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) aims to produce graduates who are ready to enter the workforce or be independent as entrepreneurs (entrepreneurs). So they need to be equipped with science and technology materials, including entrepreneurship. It is very important to prepare vocational students in entrepreneurship, given the limited job opportunities currently available. Therefore, the Community Service Team conducted workshops for students of

SMK Paramitha Jakarta, with the aim of providing explanations and directions to students about the positive benefits of starting a business at a young age, providing explanations and directions for students to be able to start a business smartly and appropriately, and provide direction to students so that they can market their business results appropriately. The method in the workshop activities is carried out online in the form of webinars, through lectures on the concept of entrepreneurship that are adapted to the current pandemic conditions and are equipped with team building activities, case studies, role plays and questions and answers. Through this activity, students are expected to be able to understand about the positive benefits of starting a business at a young age. In addition, students are also expected to be able to start a business intelligently and properly and have the ability to market their business results appropriately. To see the success of this activity, Paramitha Vocational School teachers will monitor the tasks given to students, especially entrepreneurial tasks

Keywords: Entrepreneur, Smart, Marketing.

Received: 13 Nov 2021 / Revised: 21 Jan 2022 / Accepted: 01 Mar 2022 / Online: 01 Mar 2022

PENDAHULUAN

Sekolah adalah lingkungan pendidikan yang merupakan rangkaian kehidupan siswa dalam membentuk dan memompa watak, kepribadian dan siswa sosial. Tentunya siswa tidak hanya diharapkan mampu menuntut ilmu sesuai dengan hakikat dan tujuan sekolah, namun mereka wajib diajarkan dalam kehidupan sosial yang nantinya mampu menjadi bekal mereka di kehidupan bermasyarakat selanjutnya.

Di era pandemi seperti saat ini, sekolah masih dituntut untuk terus berinovasi mengembangkan dunia pendidikan bagi siswa-siswinya khususnya dalam dunia wirausaha sebagai bekal nanti saat siswa-siswi telah masuk di dunia kerja. Direktur Jenderal Pendidikan Vokasi (Dirjen Diksi) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Wikan Sakarinto resmi meluncurkan enam program SMK secara live streaming melalui kanal Youtube Direktorat SMK pada Selasa (30/6). Keenam program tersebut terdiri atas program budaya kerja, beasiswa prestasi dan khusus, kewirausahaan, karya inovatif untuk pembelajaran kejuruan, sertifikasi siswa, serta BLUD (<https://www.vokasi.kemdikbud.go.id/read/luncurkan-enam-program-smk-kemdikbud-siapkan-sdm-hebat>).

SMK bertujuan menghasilkan tamatan yang siap memasuki lapangan kerja secara mandiri sebagai wirausaha (entrepreneur). Dengan usia siswa yang rata-rata masih produktif untuk menerima ilmu pengetahuan dan teknologi termasuk ilmu wirausaha, maka SMK menjadi sangat penting dalam menyiapkan tamatan yang siap berwirausaha. Untuk itu, karakteristik wirausaha di SMK perlu dikondisikan baik melalui kegiatan intrakurikuler, kokurikuler maupun ekstrakurikuler. Sehingga dengan kondisi lingkungan yang menerapkan karakteristik wirausaha diharapkan siswa

menjadi terbiasa untuk menerapkannya dan pada akhirnya akan menjadi karakter kepribadian siswa.

Dalam upaya melahirkan wirausaha yang tangguh, pendidikan menjadi salah satu institusi yang mempunyai peranan yang sangat penting. Sekolah diharapkan dapat mentransformasikan karakteristik wirausaha kepada siswanya. Terlebih SMK yang mempunyai tujuan menghasilkan tamatan yang siap untuk memasuki lapangan kerja, dalam konteks bekerja secara mandiri, maka tamatan tersebut harus bisa menjadi wirausaha. Karakteristik wirausaha pada siswa-siswi di SMK dapat diciptakan melalui situasi dan kondisi yang membiasakan siswa untuk berfikir, bersikap dan bertindak sebagaimana karakteristik seorang wirausaha.

Pembiasaan karakteristik wirausaha di SMK dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran. Dunia pendidikan dalam hal ini Sekolah Menengah Kejuruan mempunyai peranan yang sangat penting dalam melahirkan generasi wirausaha. Proses pembelajaran di SMK perlu direncanakan, dilaksanakan dan dikendalikan untuk mencapai tujuan yaitu menghasilkan tamatan yang bermental wirausaha (Susanto, 2012).

Selaras dengan program Vokasi SMK Hebat yang diluncurkan pemerintah, diperlukan edukasi dan adaptasi yang baik kepada pihak sekolah khususnya para siswa SMK Paramitha dalam hal merencanakan usaha dari sisi kelayakan usaha sampai dengan melakukan pemasaran digital. Untuk memulai usaha diperlukan pengetahuan tentang langkah-langkah merancang usaha (Anonymous, 2011). Selain itu, siswa perlu dibekali dengan pengetahuan tentang merancang produk, mulai memberi merk sampai dengan produk siap dipasarkan (Ginting, 2010). Terakhir, agar dapat berhasil dalam menjalankan usaha diperlukan pemahaman tentang bagaimana pemasaran yang tepat dalam era ini (Kotler & Keller, 2016). Para siswa diharapkan mampu berwirausaha dengan cerdas jika memiliki kemampuan memulai usaha yang tepat, merancang usaha, merancang merk sampai dengan cara memasarkan dengan tepat.

Kegiatan ini merupakan kerjasama antara Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia (STEI) Jakarta dengan SMK Paramitha Jakarta dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat melalui pelaksanaan Workshop Project Based Learning "Cara Memulai Usaha Yang Cerdas Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Paramitha Jakarta".

Masalah yang ingin dipecahkan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan berdasarkan Surat Permohonan dari SMK Paramitha Jakarta No. 185/I.011/SMK.P/C/II/2021 yang disetujui oleh Ketua STEI pada tanggal 2 Maret 2021, untuk memberikan workshop kepada para siswa agar memiliki bekal untuk berwirausaha.

Dari hasil diskusi dengan para guru di SMK Paramitha, terdapat permasalahan yang harus dicarikan solusinya, yaitu:

1. Bagaimana memulai bisnis pada usia muda?
2. Bagaimana siswa dapat merencanakan usaha yang layak?
3. Bagaimana siswa memasarkan hasil usahanya di era pandemi ini?

Solusi dan Target

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diadakan workshop project based learning kepada para siswa dengan judul: "Cara Memulai Usaha Yang Cerdas". Adapun tujuan dari kegiatan tersebut adalah:

1. Memberikan penjelasan dan pengarahan kepada siswa tentang manfaat positif memulai usaha pada usia muda.
2. Memberikan penjelasan dan pengarahan bagi siswa agar mampu memulai usaha dengan cerdas dan layak.
3. Memberikan pengarahan kepada siswa agar dapat memasarkan dengan tepat hasil usahanya.

Sasaran yang akan dicapai pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah meningkatnya pemahaman dan keterampilan siswa dalam berwirausaha dengan cerdas.

MATERI DAN METODE

Tempat dan Waktu

Pelaksanaan Workshop Project Based Learning dengan judul "Cara Memulai Usaha yang cerdas Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Paramitha Jakarta" pada Jumat, 5 Maret 2021, pukul 09.00 – 12.00 WIB melalui online (zoom meeting).

Khalayak Sasaran

Peserta Workshop Project Based Learning adalah siswa siswi kelas XI Program Studi Usaha Perjalanan dan Multimedia SMK Paramitha Jakarta, yang diikuti oleh 100 siswa dan wakil dari pihak sekolah.

Metode/Pendekatan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertema Workshop Project Based Learning dengan mengangkat judul cara memulai usaha yang cerdas bagi siswa sekolah menengah kejuruan (SMK) Paramitha Jakarta menggunakan metode yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Para siswa dan siswi yang telah hadir pada kegiatan ini diberikan pemahaman mengenai materi konsep dasar wirausaha khususnya dikaitkan dengan kondisi pandemi pada masa sekarang ini. Selain penjelasan mengenai konsep dasar wirausaha, diberikan beberapa ulasan dari video yang dipilih untuk dapat meningkatkan motivasi dan inspirasi bagi para siswa dan siswi tersebut. Materi disampaikan dengan menggunakan Bahasa Indonesia dan cara komunikasi yang disesuaikan dengan kondisi anak muda.
- b. Peserta program ini diberikan waktu untuk melakukan ice breaking dengan kegiatan team building untuk memperkuat ide-ide peluang usaha yang dipandu oleh narasumber. Dalam kegiatan ini, beberapa game yang dipilih untuk workshop wirausaha adalah kartu peristiwa dan permainan peran.

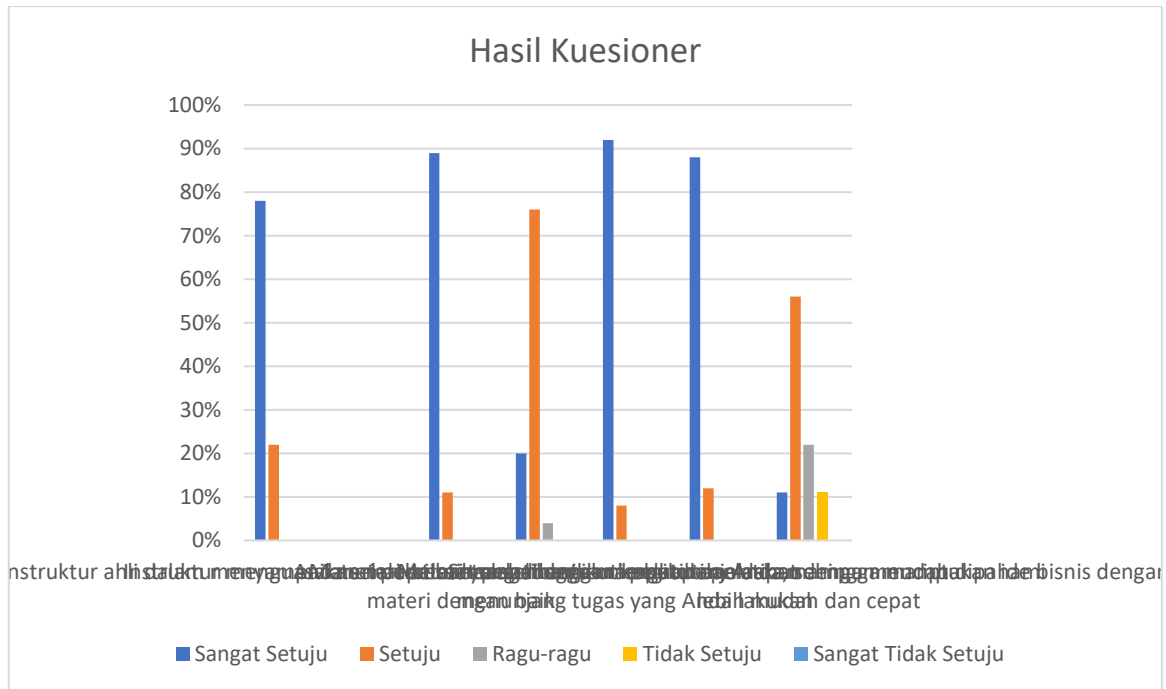
- c. Peserta juga melakukan diskusi dalam kelompok-kelompok kecil mengenai studi kasus yang diberikan untuk memecahkan beberapa masalah usaha yang terjadi di masyarakat serta mencoba merumuskan pemikiran dan menjelaskan jawabannya dengan waktu yang terbatas. Disini peserta melakukan observasi mengenai cara dalam memulai usaha yang cerdas.
- d. Para peserta membuat kegiatan role play sederhana dalam mempraktikkan cara pengambilan keputusan dalam memulai usaha dan bagaimana beradaptasi dengan perubahan lingkungan eksternal organisasi dan dalam prosesnya dilakukan pengamatan oleh narasumber dan fasilitator.
- e. Peserta melakukan kegiatan tanya jawab dengan narasumber dan fasilitator. Tujuannya agar dapat memberikan pembinaan dan umpan balik yang membangun untuk dapat meningkatkan jiwa wirausaha yang dapat memancarkan suatu visi atau pandangan ke depan tentang gambaran wujud masa depan dengan kuat.

Metode Evaluasi

Evaluasi kegiatan ini dilakukan melalui 2 cara, yaitu:

1. Penyebaran kuesioner. Kuesioner yang diberikan meliputi instruktur dan materi serta motivasi siswa. Bentuk kuesioner tertutup yaitu daftar pertanyaan yang alternatif jawabannya sudah disediakan. Cara ini sering dianggap efektif karena responden hanya perlu memberikan tanda centang (√) dalam kolom yang disediakan. Penyebaran kuesioner melalui google form kepada para siswa di akhir kegiatan untuk memperoleh penilaian peserta tentang:
 - a. Instruktur
 - b. Materi
 - c. Proses pelaksanaan workshop
2. Wawancara. Mengumpulkan informasi dari peserta dengan cara menanyakan sejumlah pertanyaan terstruktur. Kunci dari pengumpulan informasi adalah pada proses wawancara. Kecakapan pewawancara dalam berinteraksi dengan peserta ikut menentukan kualitas informasi yang dikumpulkan. Pewawancara memiliki tugas pokok untuk mendorong peserta dapat berpartisipasi dalam survei dan mencatat informasi dari peserta.

Hasil kuesioner disajikan pada Gambar 1. yang terlihat bahwa mayoritas peserta menilai instruktur sangat baik dalam menyampaikan dan menguasai materi, materi yang diberikan dapat menunjang tugas peserta, peserta bersemangat dalam mengikuti workshop dan hasil workshop bermanfaat untuk tugas peserta. Secara keseluruhan kegiatan workshop ini dinilai memuaskan oleh peserta.



Gambar 1. Hasil Jawaban Kuesioner Peserta

Evaluasi melalui wawancara dilaksanakan juga pada akhir kegiatan terhadap 10 orang siswa dan dipilih secara acak. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tanggapan peserta : mereka berharap bisa dapat bantuan modal, apakah ada informasi lengkap atau kemungkinan *support* dari STEI
2. Harapan dari SMK : STEI bisa memberikan pendampingan sejak *set up* awal: rencana usaha, persiapan/pemilihan produk yg akan dijual, pelatihan pembuatan produk, *marketing* produk, *budgeting* dan kemungkinan penjualan secara *online*.

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan pada kegiatan ini adalah siswa dapat memahami tentang tentang manfaat positif memulai usaha, siswa mampu memulai usaha dengan cerdas dan layak, dan siswa mampu memasarkan dengan tepat hasil usahanya.

Untuk melihat keberhasilan kegiatan ini, para guru SMK Paramitha akan memantau tugas-tugas yang diberikan kepada para siswa, khususnya tugas kewirausahaan. Hasil pantauan para guru akan disampaikan kepada tim pengabdian kepada masyarakat untuk evaluasi dan persiapan *workshop* selanjutnya.

REALISASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

PELAKSANAAN/REALISASI KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini membutuhkan waktu kurang lebih 55 jam, dari mulai pembicaraan awal dengan pihak SMK Paramitha Jakarta sampai dengan penyusunan laporan kegiatan. Berdasarkan hasil diskusi dengan pihak SMK Paramitha, maka ditetapkan luaran kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa dapat memahami manfaat positif memulai usaha pada usia muda.
2. Siswa mampu memulai usaha dengan cerdas dan layak.
3. Siswa mampu memasarkan dengan tepat hasil usahanya.

Kegiatan *Workshop Project Based Learning* dilaksanakan pada tanggal 5 Maret 2021 dengan urutan kegiatan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan kegiatan. Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan yaitu:

1. Pra-survei : identifikasi permasalahan dan kebutuhan mitra.
2. Pembuatan proposal : pembuatan proposal yang menawarkan solusi untuk permasalahan dan kebutuhan mitra.
3. Persiapan bahan workshop : yaitu mempersiapkan bahan-bahan yang akan dipakai untuk workshop.

b. Tahap Pelaksanaan

Workshop pada tahap pelaksanaan dilakukan Workshop kepada para siswa SMK Paramitha. Kegiatan dilaksanakan secara online melalui *zoom meeting*. Adapun *workshop* yang diberikan adalah bisnis sejak muda itu keren, keuangan dalam awal bisnis dan strategi marketing bisnis.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi workshop dilakukan dengan tanya jawab dan kuesioner untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta pengabdian terhadap *workshop* yang diberikan.

d. Tahap Pembuatan Laporan

Pada tahap akhir dibuat laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang *Workshop Project Based Learning* dengan dengan judul Cara Memulai Usaha yang cerdas Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Paramitha Jakarta.

Pada pelaksanaan *workshop project based learning*, terdapat 3 kegiatan utama, yaitu:

1. Ceramah untuk memudahkan pemahaman peserta mengenai konsep dasar wirausaha. Pada sesi ini ada 3 (tiga) orang narasumber dan 3 (tiga) materi, disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Topik Materi oleh Narasumber

No.	Materi	Narasumber
1	Bisnis Sejak Muda itu Keren	Doddi Prastuti, SE, MBA
2	Perhitungan Keuangan dalam Memulai Usaha	Dra. Pristina Hermastuti S. MBA
3	Marketing Digital	Dr. Diah Pranitasari, SP., MM., CHCM

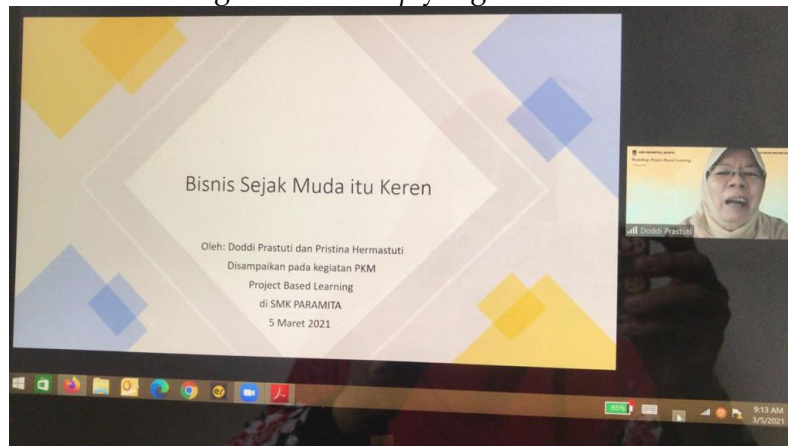
Dalam kegiatan ceramah ini, diberikan beberapa ulasan dari video yang dipilih untuk dapat meningkatkan motivasi dan inspirasi bagi para siswa dan siswi tersebut.

2. Kegiatan *ice breaking* dengan kegiatan *team building* untuk memacu peserta dalam mengembangkan ide-ide peluang usaha yang dipandu oleh narasumber maupun tim

pengabdian kepada masyarakat. Permainan *team building* yang dipilih untuk *workshop* ini adalah kartu peristiwa dan permainan peran.

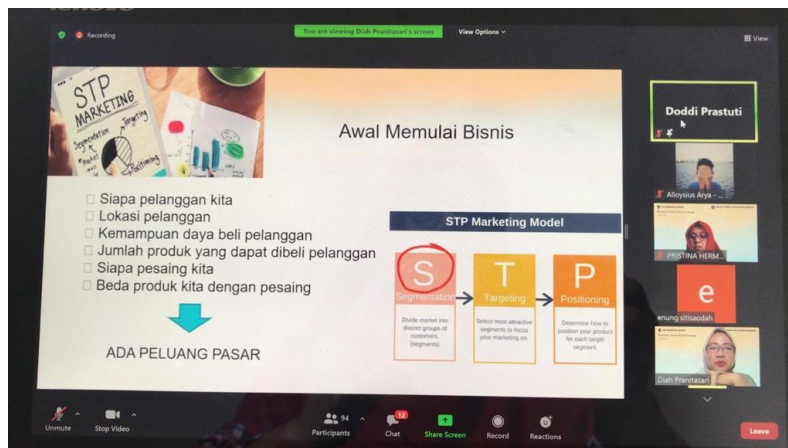
3. Peserta dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diberikan studi kasus untuk memecahkan beberapa masalah usaha yang terjadi di berbagai masyarakat. Disamping itu dilakukan *role play* sederhana agar peserta dapat lebih menjiwai dalam pengambilan keputusan bisnis.

Berikut adalah foto-foto kegiatan *workshop* yang dilaksanakan secara online:



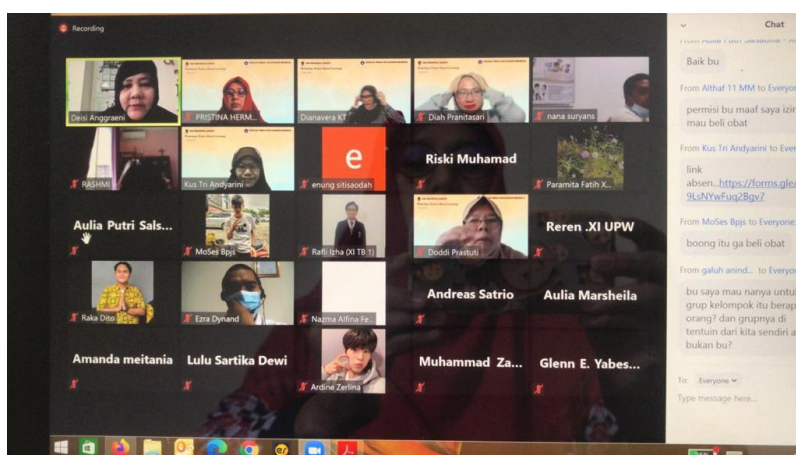
Sumber: Dokumentasi Tim Pelaksana (2021)

Gambar 2. Pemberian Materi Ceramah *Bisnis Sejak Muda itu Keren* disampaikan oleh Doddi Prastuti, SE, MBA



Sumber: Dokumentasi Tim Pelaksana (2021)

Gambar 3. Pemberian Materi Ceramah *Marketing Digital* disampaikan oleh Dr. Diah Pranitasari, SP., MM., CHCM



Sumber: Dokumentasi Tim Pelaksana (2021)

Gambar 4. Peserta melakukan game untuk team building dan praktek bisnis.

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk *Workshop Project Based Learning* dengan dengan judul cara memulai usaha yang cerdas bagi siswa sekolah menengah kejuruan (SMK) Paramitha Jakarta dapat berjalan dengan lancar. Guru-guru SMK Paramitha yang selama ini mengeluhkan kesulitan untuk menumbuhkan karakteristik wirausaha, mendapat pengetahuan bahwa karakteristik wirausaha siswa dapat diciptakan melalui situasi dan kondisi yang membiasakan siswa untuk berfikir, bersikap dan bertindak sebagaimana karakteristik seorang wirausaha. Sehingga proses pembelajaran di SMK perlu direncanakan, dilaksanakan dan dikendalikan untuk mencapai tujuan yaitu menghasilkan tamatan yang bermental wirausaha.

Guru-guru menyadari sepenuhnya bahwa untuk proses pembelajaran yang menghasilkan tamatan yang bermental wirausaha, perlu didukung dan dibantu oleh pihak luar sekolah agar lebih membuka wawasan dan pengetahuan siswa mengenai dunia usaha. Selain itu diperlukan penelitian dan tindakan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk *Workshop Project Based Learning* ini merupakan salah satu solusi bagi para guru di SMK. Oleh karena itu guru dan siswa merasakan banyak manfaat yang diperoleh dari kegiatan ini untuk meningkatkan pemahaman dalam wirausaha.

Walaupun workshop dilaksanakan secara *online*, dikarenakan kondisi Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), yaitu kebijakan Pemerintah Indonesia sejak awal tahun 2021 untuk menangani pandemi Covid-19 di Indonesia, tetapi hal tersebut tidak menyurutkan antusias para siswa dalam mengikuti workshop, dikarenakan metode *workshop* yang mampu menarik perhatian dan memotivasi para siswa. Permainan berupa *team building*, *role play*, dan diskusi merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta pada acara workshop.

Kegiatan *workshop* ini dapat berjalan dengan lancar adanya faktor yang mendukung antara lain antusiasme para peserta pelatihan. Tugas sekolah yang berkaitan dengan kegiatan *workshop* ini. Antusiasme dibuktikan dengan banyaknya pertanyaan yang muncul ketika pelaksanaan diskusi kelompok, dan *team building*.

Lancarnya pelaksanaan kegiatan pengabdian bukan berarti tanpa hambatan. Selama kegiatan *workshop* ada beberapa hal yang diidentifikasi sebagai faktor

penghambat kegiatan pengabdian di antaranya adalah masalah jaringan atau koneksi karena *workshop* dilaksanakan secara *online*. Hal ini tampak pada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam aktivitas *wokshop* dikarenakan masalah jaringan.

Secara umum, kegiatan *workshop* berjalan dengan lancar dan efektif, tetapi untuk lebih dapat menilai tingkat keefektifan metode *workshop* ini akan ada pemantauan dari para guru terhadap para siswa. Apakah para siswa lebih memiliki kemampuan dan ketrampilan untuk melaksanakan tugas-tugas sekolah khususnya tentang kewirausahaan. Hasil pemantauan para guru tersebut nantinya akan disampaikan kepada tim pengabdian kepada masyarakat, untuk menyusun program-program *workshop* yang akan datang.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

KESIMPULAN

Dari kegiatan *Workshop Project Based Learning* dengan dengan judul cara memulai usaha yang cerdas bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Paramitha Jakarta dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Workshop* memberikan penjelasan dan pengarahan kepada siswa tentang manfaat positif memulai usaha pada usia muda.
2. *Workshop* memberikan penjelasan dan pengarahan bagi siswa agar mampu memulai usaha dengan cerdas dan layak.
3. *Workshop* memberikan pengarahan kepada siswa agar dapat memasarkan dengan tepat hasil usahanya.
4. Metode *workshop project based learning*, dengan menyajikan *workshop* dalam bentuk permainan *team building*, *role play* dan studi kasus cukup mampu menarik antusiasme para peserta.

SARAN KEGIATAN LANJUTAN

Hasil dari pelaksanaan kegiatan *workshop* ini diharapkan dapat dipantau oleh para guru, sehingga dapat memberikan masukan dapat memberikan masukan untuk proses pembelajaran di sekolah maupun masukan bagi metode *workshop* ke depannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terimakasih kepada pengelola dan guru-guru SMK Paramitha Jakarta yang telah memberikan kepercayaan untuk menyelenggarakan *workshop project based learning*.

REFERENSI

Anonymous. 2011. Pengertian Business Plan. (www.entrepreneurmuda.com. Diakses pada 23 Juli 2013)

Anonymous. 2020. Luncurkan 6 Program SMK, Kemendikbud Siapkan SDM Hebat. (<https://www.vokasi.kemdikbud.go.id/read/luncurkan-enam-program-smk-kemdikbud-siapkan-sdm-hebat>. Diakses pada 2 Maret 2021)

Ginting, R. 2010. Perancangan Produk. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Kotler, Philip & Keller, Kevin Lane. 2016. Marketing Management 15th Edition. New Jersey : Prentice Hall.

Rangkuti, F. 2000. Business Plan: Teknik Membuat Perencanaan Bisnis dan Analisis Kasus. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Susanto, Arif. 2012. Menumbuhkan Jiwa Wirausaha Siswa SMK. Prosiding Teknik Boga Busana. Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.