

Pelatihan *technopreneurship* berbasis *artificial intelligence* untuk meningkatkan daya saing siswa SMAN 6 Denpasar

Ni Putu Noviyanti Kusuma¹, Ni Wayan Nanik Suaryani Taro Putri²

¹Program Studi Sistem Informasi Akuntansi, Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Universitas Primakara, Indonesia

²Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Primakara, Indonesia

Penulis korespondensi : Ni Putu Noviyanti Kusuma

E-mail : kusuma@primakara.ac.id

Diterima: 25 April 2026 | Direvisi: 25 Mei 2026 | Disetujui: 29 Mei 2026 | Online: 16 Juni 2026

© Penulis 2026

Abstrak

Penguasaan teknologi kecerdasan buatan (AI) menjadi fondasi krusial untuk menciptakan inovasi dan keunggulan wirausaha di era digital. Namun, observasi awal di SMA Negeri 6 Denpasar menunjukkan rendahnya pemanfaatan AI untuk kewirausahaan dengan skor rata-rata sangat kurang (1,65). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menumbuhkan mindset *technopreneurship* dan membekali siswa dengan keterampilan praktis AI guna merancang model bisnis. Metode pelaksanaan kegiatan terdiri dari dua sesi utama yang saling berkesinambungan, yakni Workshop Ideasi Bisnis menggunakan pendekatan Design Thinking dan AI Skill Bootcamp yang berfokus pada pelatihan teknik prompting tingkat lanjut. Kegiatan ini berbasis project-based learning dan melibatkan 40 siswa jurusan IPA. Hasil evaluasi program menunjukkan tingkat keberhasilan yang tinggi; skor pemahaman konseptual AI meningkat secara signifikan dari rata-rata 1,83 menjadi 3,9, dan keterampilan pemanfaatan AI untuk pengembangan ide bisnis melonjak menjadi 3,7. Secara praktis, 90% peserta pelatihan terbukti mampu menyusun draf proposal bisnis satu halaman (one-pager) yang terstruktur dengan memanfaatkan AI sebagai alat bantu utama. Dapat disimpulkan bahwa program ini efektif menjembatani kesenjangan antara literasi teknologi dan keterampilan ekonomi, serta sukses mengubah paradigma siswa dari sekadar pengguna pasif menjadi calon *technopreneur* masa depan yang adaptif dan melek peluang.

Kata kunci: *technopreneurship*; kecerdasan buatan; *prompting*; *chatbot*; kewirausahaan.

Abstract

The mastery of Artificial Intelligence (AI) technology has become a crucial foundation for creating innovation and entrepreneurial advantage in the digital era. However, preliminary observations at SMA Negeri 6 Denpasar indicated a low utilization of AI for entrepreneurship, with a very poor average score of 1.65. This community service activity aims to foster a *technopreneurship* mindset and equip students with practical AI skills to design business models. The implementation method consists of two continuous main sessions: a Business Ideation Workshop using the Design Thinking approach, and an AI Skill Bootcamp focusing on advanced prompting technique training. This activity utilized a project-based learning method and involved 40 science major students. The program evaluation results showed a high success rate; the conceptual understanding score of AI significantly increased from an average of 1.83 to 3.9, and the skill in utilizing AI for business idea development surged to 3.7. Practically, 90% of the training participants proved capable of drafting a structured one-page business proposal utilizing AI as their primary assisting tool. In conclusion, this program effectively bridged the gap between technological literacy and economic skills, successfully shifting the students' paradigm from mere passive users to adaptive, opportunity-aware future *technopreneurs*.

Keywords: technopreneurship; artificial intelligence; prompting; chatbot; entrepreneurship.

PENDAHULUAN

Di era revolusi industri 4.0 yang bergerak menuju masyarakat 5.0, penguasaan teknologi digital dan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah menjadi fondasi utama untuk menciptakan keunggulan kompetitif (Anggraeni et al., 2025). Transformasi ini mengubah paradigma secara fundamental; teknologi mutakhir ini tidak lagi sekadar beroperasi sebagai alat bantu mekanis atau automasi operasional, melainkan telah berevolusi menjadi mitra strategis dan penggerak utama inovasi serta kewirausahaan (*technopreneurship*) (Yaqub & Alsabban, 2023). Dalam lanskap bisnis yang dinamis ini, seorang *technopreneur* dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi seperti AI guna mengidentifikasi titik buta pasar, menciptakan nilai tambah yang presisi, dan membangun model bisnis yang tangguh sekaligus kompetitif (Liu, 2022). Perkembangan AI yang eksponensial membuka peluang baru yang tak terbatas bagi generasi muda untuk berinovasi dalam berbagai bidang, di mana kemampuan memanfaatkannya secara strategis akan menentukan peta kekuatan dan daya saing mereka di masa depan (Nguyen, 2023). Lebih dari sekadar literasi digital, generasi muda kini dihadapkan pada urgensi kritis, mereka harus segera beralih dari posisi sebagai konsumen teknologi yang pasif menjadi kreator dan orkestrator yang proaktif (Adel, 2022). Tanpa kemampuan mengintegrasikan AI ke dalam pola pikir kewirausahaan, potensi besar generasi muda rentan tergerus oleh arus disrupsi (Shao, 2025). Oleh karena itu, kecakapan mengubah teknologi menjadi instrumen ekonomi yang solutif bukan lagi sekadar pilihan pelengkap, melainkan prasyarat mutlak untuk bertahan, beradaptasi, dan memimpin ekosistem ekonomi digital di masa mendatang (Kusuma et al., 2025).

SMA Negeri 6 Denpasar, yang terletak di Desa Sanur Kaja, Denpasar Selatan, merupakan sekolah dengan lokasi strategis yang berkomitmen mencetak lulusan yang unggul. Dengan visi “Terwujudnya Insan Cerdas, Berkarakter, Berwawasan Global, dan Peduli Lingkungan berlandaskan Tri Hita Karana,” sekolah ini berupaya mempersiapkan siswa tidak hanya secara akademik, tetapi juga dengan keterampilan yang relevan dengan tantangan global (SMA Negeri 6 Denpasar, 2025). Lingkungan sekolah yang tenang dan akses yang mudah ke pusat kota Denpasar memberikan potensi besar untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan berbasis teknologi among para siswanya.

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak sekolah, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai pemanfaatan teknologi, khususnya AI, untuk tujuan kewirausahaan. Berdasarkan survei awal pada 40 siswa terkait pemahaman dan pemanfaatan AI di SMA Negeri 6 Denpasar, yang mengukur aspek pengalaman penggunaan, pemahaman konsep, dan potensi pemanfaatan AI untuk pengembangan bisnis dengan skala likert 1-5, diperoleh hasil seperti yang tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Survey Awal Literasi AI untuk Kewirausahaan

Aspek	Rata-rata Skor	Keterangan
Pengalaman Penggunaan Teknologi AI	2,56	Cukup
Pemahaman Konsep Teknologi AI	1,83	Kurang
Pemanfaatan Teknologi AI untuk Pengembangan Ide Bisnis	1,65	Sangat Kurang

Hasil survei menunjukkan bahwa meskipun pengalaman penggunaan AI cukup, pemahaman konseptual dan yang terpenting, pemanfaatan AI untuk pengembangan ide bisnis berada pada kategori sangat kurang (skor 1,65). Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara akses teknologi dengan kemampuan mengubahnya menjadi nilai kewirausahaan. Keterbatasan ini disebabkan oleh kurangnya pelatihan yang mengintegrasikan AI dengan konsep bisnis dan pengembangan produk, serta minimnya pemahaman tentang keterampilan operasional AI seperti prompting—teknik memberi perintah pada chatbot berbasis AI—yang justru menjadi kunci dalam mengeksekusi ide menjadi solusi yang konkret.

Pelatihan *technopreneurship* berbasis *artificial intelligence* untuk meningkatkan daya saing siswa SMAN 6 Denpasar

Kemampuan prompting pada chatbot AI seperti ChatGPT kini menjadi keterampilan kritis di dunia wirausaha modern (Kraus et al., 2022). Dengan teknik prompting yang tepat, siswa dapat mengoptimalkan AI untuk melakukan analisis pasar, merancang strategi pemasaran, membuat proposal bisnis, hingga menghasilkan ide produk inovatif (Adiguzel et al., 2023). Keterampilan ini tidak hanya meningkatkan efisiensi, tetapi juga melatih pola pikir kritis, analitis, dan solutif yang merupakan jiwa dari seorang technopreneur (Aldoseri et al., 2024).

Secara sosial dan ekonomi, masyarakat Desa Sanur Kaja memiliki antusiasme tinggi terhadap pendidikan dan perkembangan teknologi, didukung oleh infrastruktur yang memadai (Sujaningsih & Budiasih, 2024). Potensi ini menciptakan lingkungan yang kondusif untuk menumbuhkan bibit-bibit technopreneur muda. Melalui program “Pelatihan Technopreneurship Berbasis Artificial Intelligence” ini, diharapkan terjadi lompatan kemampuan siswa dari sekadar pengguna teknologi menjadi inovator yang dapat menciptakan peluang usaha.

Program ini dirancang untuk menjawab tantangan tersebut dengan tidak hanya meningkatkan literasi digital, tetapi secara khusus membekali siswa dengan mindset, keterampilan, dan alat (AI) untuk berwirausaha. Dengan demikian, program ini diharapkan dapat secara signifikan meningkatkan daya saing siswa SMA Negeri 6 Denpasar, mempersiapkan mereka menjadi generasi technopreneur yang tangguh, adaptif, dan siap memenangkan persaingan di ekonomi digital masa depan. Bagi sekolah, program ini akan memperkuat positioning sebagai institusi pelopor inovasi pendidikan yang berwawasan kewirausahaan.

METODE

Untuk mengatasi rendahnya pemahaman dan pemanfaatan AI untuk tujuan kewirausahaan di kalangan siswa SMA Negeri 6 Denpasar, diperlukan pendekatan pengabdian masyarakat yang terstruktur dan aplikatif. Tujuan utama solusi ini adalah menumbuhkan mindset technopreneurship dan membekali siswa dengan keterampilan praktis berbasis AI yang langsung dapat diterapkan untuk mengidentifikasi peluang dan merancang model bisnis, sehingga secara signifikan meningkatkan daya saing mereka. Tabel 2 menunjukkan jadwal pelaksanaan kegiatan pengabdian.

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Sesi	Kegiatan	Tanggal Pelaksanaan
1	Workshop Mindset Technopreneur & Ideasi Bisnis	5 Januari 2026
2	AI Skill Bootcamp & Evaluasi Program	6 Januari 2026

Perjalanan ini dimulai pada sesi pertama yang berdurasi dua jam, di mana siswa diperkenalkan pada konsep *technopreneurship* dan peran krusial AI dalam mendisrupsi industri modern melalui presentasi interaktif dan studi kasus *startup* sukses yang relevan. Setelah memahami landasan teori, siswa tidak sekadar dibiarkan berimajinasi tanpa arah, melainkan langsung diarahkan pada tahap ideasi menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang disederhanakan (Zulaikha et al., 2023). Pendekatan ini dipilih secara strategis karena menempatkan empati sebagai jantung dari setiap proses inovasi (*human-centered design*) (Kim et al., 2022). Siswa didorong untuk keluar dari asumsi pribadi mereka guna menyelami, mengobservasi, dan memetakan keresahan (*pain points*) serta kebutuhan nyata masyarakat di lingkungan sekitar, khususnya di kawasan komunitas Sanur. Melalui lensa empati yang mendalam inilah, siswa belajar membalikkan paradigma; mereka dilatih untuk mendekonstruksi setiap masalah atau kendala lokal yang ada, lalu mengubahnya menjadi pijakan peluang bisnis yang solutif, relevan, dan bernilai guna, yang pada akhir sesi ini dituangkan secara konkret dalam bentuk draf awal (Vassallo et al., 2023).

Memasuki sesi kedua, program berlanjut ke tahap implementasi teknis melalui AI Skill Bootcamp yang melatih siswa menguasai teknik prompting tingkat lanjut pada chatbot AI seperti ChatGPT atau Gemini. Dalam suasana pembelajaran berbasis proyek, siswa dibimbing untuk menggunakan AI sebagai asisten pribadi yang kuat dalam melakukan analisis pasar, merancang konsep kreatif seperti

nama merek dan slogan, hingga menyusun strategi pemasaran sederhana untuk mempertajam ide bisnis mereka.

Rangkaian kegiatan ini diakhiri dengan sesi monitoring dan evaluasi, di mana setiap tim mempresentasikan proposal bisnis ringkas satu halaman (*one-pager*) yang telah mereka hasilkan. Guna menghindari bias subjektivitas dari sekadar penilaian mandiri (*self-assessment*), evaluasi efektivitas program tidak hanya bergantung pada kuesioner umpan balik siswa. Tim pengabdian juga menerapkan penilaian objektif dengan menggunakan rubrik evaluasi terstruktur terhadap *draft one-pager* tersebut. Rubrik penilaian ini difokuskan pada empat kriteria utama: (1) kejelasan identifikasi masalah lokal (aspek empati), (2) kreativitas dan relevansi solusi bisnis yang ditawarkan, (3) logika dan kualitas instruksi (*prompting*) yang digunakan dalam memanfaatkan AI, serta (4) kelayakan dasar dari strategi pemasaran yang dirumuskan. Melalui kombinasi penilaian objektif dari tim pengabdian dan kuesioner umpan balik ini, peningkatan minat dan keterampilan siswa terhadap kewirausahaan dapat diukur secara komprehensif dan valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat dengan tema “Pelatihan Technopreneurship Berbasis Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Daya Saing Siswa SMAN 6 Denpasar” telah berhasil dilaksanakan dengan melibatkan 40 siswa jurusan IPA sebagai peserta. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan AI untuk pengembangan ide kewirausahaan (*technopreneurship*). Respon peserta sangat positif, ditunjukkan dengan antusiasme tinggi selama sesi pelatihan. Siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi, praktik langsung, dan penyusunan proposal bisnis berbantuan AI. Pelaksanaan workshop yang berfokus pada pembentukan mindset *technopreneur* dan pengembangan ide bisnis berbasis AI dapat dilihat pada Gambar 1.



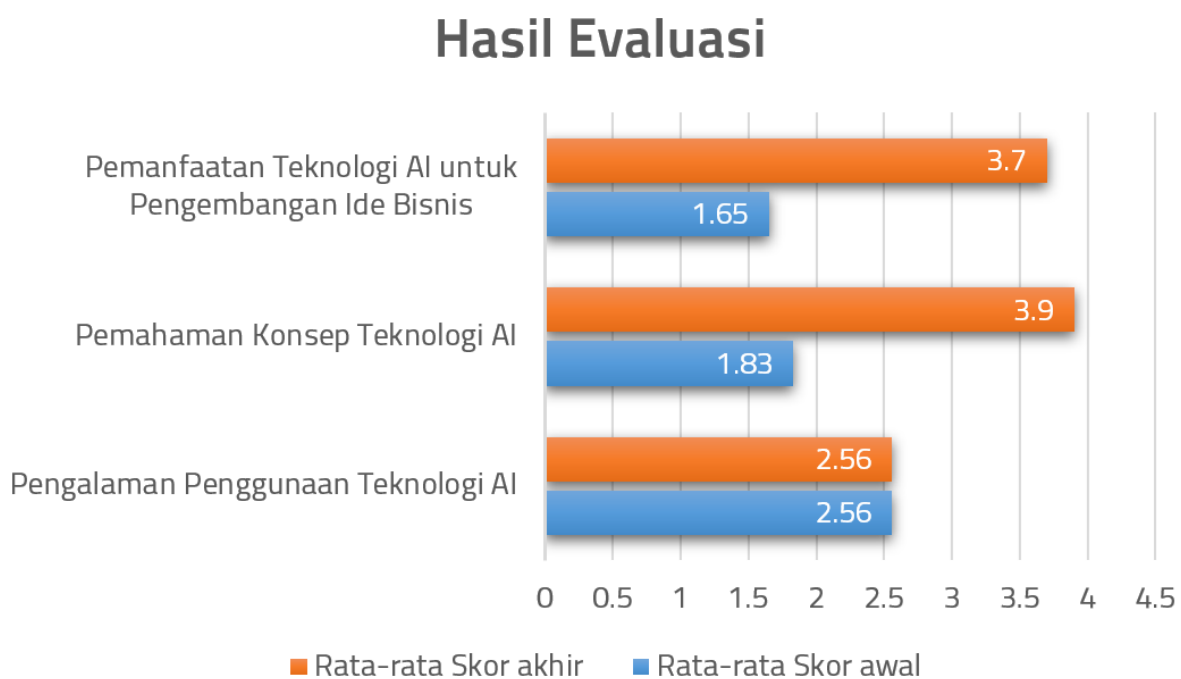
Gambar 1. Kegiatan *Workshop Mindset Technopreneur* dan Ideasi Bisnis Berbasis AI

Pada sesi pertama, melalui pendekatan *Design Thinking*, siswa diajak mengidentifikasi masalah di lingkungan sekitar sebagai peluang usaha. Keberhasilan sesi ideasi ini tidak terlepas dari penerapan empati (*empathize*) yang menjadi landasan utama inovasi. Hal ini sejalan dengan teori Kim et al. (2022) yang menyatakan bahwa pendekatan empatik yang mendalam mampu memperkaya pengalaman siswa dalam mengidentifikasi dan mendefinisikan suatu permasalahan nyata. Siswa jurusan IPA yang umumnya terbiasa dengan pendekatan logika eksak didorong untuk lebih peka menyelami keresahan (*pain points*) masyarakat di kawasan Sanur. Penggunaan metode *Project-Based Learning* yang dipadukan dengan *Design Thinking* ini juga mengonfirmasi temuan Zulaikha et al. (2023) mengenai

inovasi yang digerakkan oleh empati pengguna ; di mana eksplorasi empati lokal tersebut terbukti sukses memicu siswa menghasilkan draf ide bisnis yang tidak hanya kreatif, tetapi juga sangat relevan dengan konteks kebutuhan lokal Sanur.

Sesi kedua berupa *AI Skill Bootcamp* berfokus pada penguasaan teknik prompting tingkat lanjut untuk pengembangan bisnis. Dalam pelaksanaannya, proses ini tidak lepas dari kendala teknis. Siswa jurusan IPA yang terbiasa dengan instruksi algoritmik dan eksak awalnya mengalami kebingungan saat harus memberikan perintah (*prompt*) terbuka yang menuntut konteks strategis untuk analisis pasar, perencanaan bisnis, kreativitas brand, dan strategi pemasaran. Mayoritas draf instruksi awal mereka cenderung terlalu kaku, deskriptif, dan minim parameter bisnis. Untuk mengatasi hal ini, fasilitator memberikan intervensi dengan memperkenalkan kerangka kerja *prompting* yang terstruktur—seperti menetapkan persona AI, batasan konteks wirausaha, dan format luaran yang spesifik. Bimbingan intensif dari fasilitator dalam metode *project-based learning* ini memungkinkan siswa melakukan iterasi instruksi secara langsung pada ide bisnis mereka, sehingga secara perlahan mereka mampu menjembatani pola pikir analitis (*analytical thinking*) mereka ke arah pemikiran strategis bisnis.

Evaluasi dilakukan melalui presentasi proposal bisnis satu halaman (*one-pager*) dan kuesioner umpan balik. Berkat pendampingan pemecahan masalah prompting dari fasilitator, 90% peserta tidak hanya mampu menyusun proposal bisnis dengan struktur yang jelas, tetapi juga berhasil memenuhi standar kelayakan berdasarkan rubrik penilaian objektif dari tim pengabdian. Hasil penilaian rubrik menunjukkan bahwa mayoritas kelompok siswa tampil sangat baik pada kriteria kejelasan identifikasi masalah dan kreativitas solusi, membuktikan bahwa pendekatan Design Thinking berhasil diterapkan. Meskipun pada kriteria kelayakan strategi pemasaran beberapa kelompok masih memerlukan iterasi prompting yang lebih spesifik, kualitas luaran (*output*) ini mengonfirmasi bahwa siswa tidak sekadar "merasa paham" secara subjektif, melainkan benar-benar mampu mengaplikasikan keterampilan teknis AI ke dalam sebuah draf bisnis yang konkret. Peningkatan hasil evaluasi siswa sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan divisualisasikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Skor Evaluasi Siswa

Hasil objektif dari penilaian proposal ini tervalidasi dan sejalan dengan data kuesioner umpan balik (penilaian mandiri) yang mencatat peningkatan signifikan pada pemahaman konseptual AI (dari rata-rata 1,83 menjadi 3,9) dan kemampuan pemanfaatan AI untuk kewirausahaan (dari 1,65 menjadi

3,7). Peningkatan yang tajam dan terukur ini merepresentasikan transformasi kognitif; menumbuhkan *mindset technopreneur* dan kepercayaan diri siswa dalam menciptakan peluang usaha di era digital. Program ini tidak hanya meningkatkan literasi AI, tetapi juga menumbuhkan *mindset technopreneur* dan kepercayaan diri siswa dalam menciptakan peluang usaha di era digital. Banyak peserta menyatakan bahwa pelatihan ini membuka wawasan mereka tentang potensi AI sebagai alat inovasi bisnis yang dapat diakses dengan mudah. Pelaksanaan kegiatan AI Skill Bootcamp serta proses evaluasi hasil pembelajaran peserta disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Kegiatan AI Skill Bootcamp dan Evaluasi

Secara keseluruhan, program ini berhasil menjembatani kesenjangan antara pengetahuan teknis AI dan penerapannya dalam kewirausahaan. Siswa tidak hanya menjadi “melek AI”, tetapi juga “melek peluang”—siapa berperan sebagai calon *technopreneur* yang adaptif dan berdaya saing. Sebagai penutup rangkaian kegiatan, dilakukan sesi refleksi dan dokumentasi bersama yang ditampilkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Penutupan Kegiatan

SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat “Pelatihan *Technopreneurship* Berbasis *Artificial Intelligence*” di SMA Negeri 6 Denpasar telah terbukti sukses secara signifikan dalam mengubah paradigma siswa dari pengguna pasif teknologi menjadi calon inovator yang “melek peluang”, ditandai dengan peningkatan rata-rata pemahaman konsep AI dari 1,83 menjadi 3,9, melonjaknya kemampuan

Pelatihan *technopreneurship* berbasis *artificial intelligence* untuk meningkatkan daya saing siswa SMAN 6 Denpasar

pemanfaatan AI untuk bisnis dari 1,65 menjadi 3,7, serta keberhasilan 90% peserta dalam menyusun proposal bisnis berbantuan AI secara terstruktur. Sebagai tindak lanjut atas pencapaian dan antusiasme tinggi tersebut, pihak sekolah disarankan untuk mewedahi potensi siswa melalui pembentukan ekstrakurikuler kewirausahaan digital dan mulai mengintegrasikan AI secara etis dalam penugasan berbasis proyek, sementara para siswa didorong untuk tidak berhenti pada tataran konsep dengan menguji coba ide bisnis mereka secara nyata di lingkungan sekitar. Ke depannya, program pengabdian serupa diharapkan dapat memperluas jangkauan pesertanya ke berbagai jurusan lain serta dilengkapi dengan tahap pendampingan lanjutan (inkubasi) atau kompetisi *pitching* guna mengawal draf awal yang telah dibuat siswa agar dapat terealisasi menjadi purwarupa bisnis yang berdaya saing.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada SMA Negeri 6 Denpasar, khususnya kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru, dan staf yang telah mendukung pelaksanaan program ini, serta para siswa yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan. Apresiasi juga kami sampaikan kepada tim pengabdian yang telah bekerja keras dalam merancang dan menjalankan program ini. Terima kasih kepada institusi pendukung atas bantuan pendanaan dan fasilitas yang memungkinkan terselenggaranya kegiatan ini. Dukungan dari berbagai pihak diharapkan dapat memberikan manfaat berkelanjutan bagi peningkatan literasi digital siswa dalam menghadapi era digital yang terus berkembang.

DAFTAR RUJUKAN

- Adel, A. (2022). Future of industry 5.0 in society: human-centric solutions, challenges and prospective research areas. *Journal of Cloud Computing (Heidelberg, Germany)*, 11. <https://doi.org/10.1186/s13677-022-00314-5>
- Adiguzel, T., Kaya, M. H., & Cansu, F. K. (2023). Revolutionizing education with AI: Exploring the transformative potential of ChatGPT. *Contemporary Educational Technology*, 15(3), ep429. <https://doi.org/10.30935/cedtech/13152>
- Aldoseri, A., Al-Khalifa, K., & Hamouda, A. (2024). AI-Powered Innovation in Digital Transformation: Key Pillars and Industry Impact. *Sustainability*. <https://doi.org/10.3390/su16051790>
- Anggraeni, R., Lestari, A., Fathiya, D., Yuningrat, N., & Khoriah, A. (2025). Artificial Intelligence-Based Business Strategy Innovation: Building Competitiveness in the Digital Era of Industry 5.0. *Jurnal Da Educação, Ciência e Humaniora (JEDUCIH)*. <https://doi.org/10.64042/jeducih.v1i2.8>
- Kim, H., Yi, P., & Ko, B. (2022). Deepening students' experiences with problem identification and definition in an empathetic approach: lessons from a university design-thinking program. *Journal of Applied Research in Higher Education*. <https://doi.org/10.1108/jarhe-03-2022-0083>
- Kraus, K., Kraus, N., Hryhorkiv, M., Kuzmuk, I., & Shtepa, O. (2022). Artificial Intelligence in Established of Industry 4.0. *WSEAS Transactions on Business and Economics*. <https://doi.org/10.37394/23207.2022.19.170>
- Kusuma, N. P. N., Putri, N. W. N. S. T., & Suhendro, J. M. (2025). Literasi Digital Berbasis AI: Program Peningkatan Keterampilan Teknologi untuk Siswa SMAN 6 Denpasar. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 9(3), 1307–1315.
- Liu, F. (2022). An exploratory study of AI-enabled entrepreneurship (Technopreneurship). *Journal of Business Venturing Insights*, 18, e00343. <https://doi.org/10.1016/j.jbvi.2022.e00343>
- Nguyen, A. (2023). *The future of work: The impact of AI on jobs and skills*. World Economic Forum. <https://www.weforum.org/publications/the-future-of-jobs-report-2023/>
- Shao, W. (2025). The Role of Digital Transformation in Enhancing Organizational Agility and Competitive Advantages: A Strategic Perspective. *Advances in Economics, Management and Political Sciences*. <https://doi.org/10.54254/2754-1169/2024.19552>
- SMA Negeri 6 Denpasar. (2025, January 2). *SMA Negeri 6 Denpasar*. <https://sixsmadenpasar.sch.id>
- Sujianingsih, N., & Budiasih, Y. (2024). Mengembangkan Badan Usaha Milik Desa dalam Lingkaran Adat Desa Sanur Kaja. *Karunia: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat Indonesia*. <https://doi.org/10.58192/karunia.v3i1.1976>

Pelatihan *technopreneurship* berbasis *artificial intelligence* untuk meningkatkan daya saing siswa SMAN 6 Denpasar

-
- Vassallo, J., Banerjee, S., Zaman, H., & Prakash, J. (2023). Design thinking and public sector innovation: The divergent effects of risk-taking, cognitive empathy and emotional empathy on individual performance. *Research Policy*. <https://doi.org/10.1016/j.respol.2023.104768>
- Yaqub, M., & Alsabban, A. (2023). Industry-4.0-Enabled Digital Transformation: Prospects, Instruments, Challenges, and Implications for Business Strategies. *Sustainability*. <https://doi.org/10.3390/su15118553>
- Zulaikha, E., Andansari, D., & Susandari, H. (2023). *Empathy-Driven Innovation: Analysis of Five User-Centered Design Thinking Case Studies BT - Proceedings of the Asian HCI Symposium 2023*. <https://doi.org/10.1145/3604571.3604572>