

OPTIMALISASI PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI DI LKSA NURUL HUDA KARTASURA MELALUI PENGEMBANGAN *TECHNOPRENEURSHIP*

Ihsan Cahyo Utomo*

Program Studi Informatika
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
icu886@ums.ac.id

Arif Surya Kusuma

Program Studi Komunikasi
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
ask252@ums.ac.id

Siti Rokhmah

Program Studi Informatika
Fakultas Teknologi
Institut Teknologi Bisnis AAS Indonesia
Sitirokhmah.itbaas@gmail.com

Galuh Raka Mahendra

Program Studi Informatika
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
galuhraka18@gmail.com

Felissa Auriel Rahmalia Putri

Program Studi Informatika
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
felissaauriel2404@gmail.com

Riwayat naskah:

Naskah dikirim 10 September 2024

Naskah direvisi 7 November 2024

Naskah diterima 28 November 2024

ABSTRAK

Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Nurul Huda Kartasura merupakan sebuah lembaga yang menampung anak-anak yatim dan dhuafa untuk di didik ilmu agama maupun dibekali pendidikan formal. Tantangan usaha di bidang *technopreneurship* saat ini mengharuskan santri memiliki bekal kemampuan di teknologi agar santri mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan mampu mengembangkan ide-ide kreatif dalam untuk mengembangkan kweirusahaan di bidang Teknologi (*Technopreneurship*). Pengembangan *technopreneurship* merupakan salah satu langkah strategis dalam meningkatkan kemandirian ekonomi dan keterampilan digital di LKSA Nurul Huda Kartasura. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengoptimalkan penerapan teknologi informasi melalui pelatihan dan pendampingan intensif bagi anak-anak dan pengelola LKSA. Dengan pendekatan berbasis teknologi, diharapkan peserta dapat memahami konsep kewirausahaan digital dan memiliki keterampilan untuk mengembangkan usaha berbasis teknologi. Program ini mencakup Pengembangan ketrampilan di bidang *technopreneurship* melalui pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi, yaitu meliputi kegiatan workshop strategi *technopreneurship*, pelatihan desain grafis dengan corel draw dan canva serta editing video dengan aplikasi cap cut. kegiatan lainnya adalah pengembangan aplikasi website untuk membantu memperkenalkan karya dan kegiatan santri, kemudian dilanjutkan dengan Kegiatan evaluasi untuk mengukur peningkatan pemahaman dan skill santri LKSA Nurul Huda Kartasura di bidang usaha berbasis teknologi. Evaluasi dilakukan dengan mengedarkan kuisioner di kalangan santri dan melakukan wawancara terhadap pelaksanaan pelatihan dan dampak pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa santri menunjukkan adanya peningkatan pemahaman terkait *technopreneurship* dan ketrampilan peserta dalam pelatihan dengan presentase 95,2 %.

KATA KUNCI: *Technopreneurship*, pelatihan, santri, Yatim Piatu, kewirausahaan.

PENDAHULUAN

Pengertian yang berkembang di masyarakat Yatim dimengerti sebagai seorang anak yang ditinggalkan ayahnya, sedangkan Piatu adalah seorang anak yang ditinggalkan ibunya. Yatim piatu diartikan sebagai seorang anak yang ditinggalkan oleh kedua orangtuanya. Namun dalam istilah literatur Fiqh, hanya dikenal istilah Yatim untuk menyebut anak yang ditinggal oleh salah satu orang tuanya maupun kedua orang tuanya (1). Permasalahan yang sering terjadi pada anak yatim

piatu adalah tidak mendapat kasih sayang yang cukup dari orang tua, merasa minder di lingkungan bermain dan dipandang sebelah mata oleh sebagian masyarakat (2).

Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Wisma Asuhan Yatim Nurul Huda Kartasura merupakan sebuah lembaga yang menampung anak-anak yatim dan dhuafa untuk di didik ilmu agama maupun dibekali pendidikan formal. Visi dari Wisma Asuhan Nurul Huda adalah Mewujudkan tegaknya pengamalan ajaran islam dalam setiap aspek kehidupan umat, dengan misi

yang ingin dicapai adalah Membentuk generasi *Rabbani* yang cerdas, terampil, disiplin yang bertaqwa kepada Allah SWT, Mengembangkan sumber ekonomi produktif bermisi umat dan Berperan aktif sebagai perekat dan pemersatu umat.

Tujuan didirikannya Wisma Asuhan Yatim ini adalah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya dalam menyelenggarakan pendidikan yang bercirikan agama Islam bagi anak/anggota masyarakat yang kurang mampu dan yatim piatu Agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta agar menjadi warga yang berakhlak mulia serta hidup mandiri dalam rangka membantu program pemerintah



Gambar 1. Kantor Wisma Asuhan Nurul Huda Kartasura

Wisma Asuhan yatim Nurul Huda menampung 30 santri yang berasal dari kalangan yatim piatu dan dhuafa. Wisma Asuhan yatim Nurul Huda menyediakan tempat tinggal, makan, pendidikan formal dan kegiatan pendidikan agama secara gratis, adapun pendanaan berasal dari para donatur. Kegiatan pembelajaran di Wisma Asuhan dilakukan mulai ba'da Ashar sampai ba'da subuh. Pada pagi hari santri beraktifitas di luar karena harus menempuh pendidikan di sekolah formal. Pembelajaran yang dilaksanakan adalah *tahfidzul qur'an*, *fiqh*, tafsir Alqur'an dan Hadits serta *tartil Qur'an*.



Gambar 2. Diskusi dalam menggali permasalahan mitra

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *save the children*, diperoleh data dari anak asuhan

yatim dan dhuafa ditiptkan di panti asuhan dan sejenisnya adalah karena alasan kemiskinan. Hal tersebut dikarenakan orang tua tidak mampu menafkahi anak-anak tersebut dan sehingga mereka "menitipkan" anak-anak tersebut di rumah-rumah pengasuhan yatim piatu (3). Dalam sebuah penelitian disebutkan bahwa pendidikan dapat mempengaruhi jumlah penduduk miskin. Jika masyarakat memiliki tingkat pendidikan yang dan *life skill* yang baik dapat membantu mereka dalam menghadapi dunia kerja baik sebagai karyawan maupun wirausaha sehingga mereka dapat mandiri secara finansial dan dapat meningkatkan derajat keluarga di masyarakat (4).

Pada tanggal 20 Maret 2024, telah dilakukan observasi dengan mengunjungi Wisma Asuhan Yatim Nurul Huda Kartasura. Kegiatan pada Wisma Asuhan yatim Nurul Huda masih terbatas pada pembekalan santri terhadap ilmu agama dan masih dilakukan secara sederhana dan tidak mengarah pada pemberian bekal kewirausahaan dan teknologi Informasi, hal ini dikarenakan keterbatasan dana, fasilitas dan sumber daya pendidik sehingga belum mampu untuk memberikan bekal keahlian lain. Melihat kondisi keluarga anak asuh tantangan di masyarakat yang semakin tinggi Pengasuh Wisma Asuhan Yatim Nurul Huda memiliki keinginan mengajarkan para anak asuhnya agar mampu memiliki kemampuan berwirausaha terutama wirausaha berbasis teknologi informasi agar mampu bersaing di dunia kerja, hal ini juga sejalan dengan misi dan tujuan yang di cita-citakan oleh pengasuh Wisma Asuhan yatim untuk membekali kemandirian pada anak asuh agar kelak dapat memiliki kemandirian finansial saat terjun ke masyarakat dan agar dapat meningkatkan taraf hidup bagi anak asuh yang memiliki latar belakang yatim piatu dan dhuafa. *Technopreneurship* adalah proses sinergi antara kemampuan penguasaan teknologi dan kemampuan pemahaman menyeluruh tentang konsep kewirausahaan(5). *Technopreneurship* merupakan suatu inovasi dalam dunia kewirausahaan agar menghasilkan usaha yang kreatif. Jumlah wirausaha kreatif di Indonesia baru mencapai 0,24%, sehingga pembekalan kemampuan *technopreneurship* merupakan upaya yang tepat dalam membekali santri agar mampu bersaing di dunia kerja dan masyarakat, karena Indonesia masih minim dalam pengembangan usaha kreatif berbasis *technopreneurship* (6).

Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan bekal santri Wisma Asuhan Nurul Huda Kartasura dalam wirausaha berbasis teknologi (*Technopreneurship*) untuk membekali kemandirian pada anak asuh agar kelak dapat memiliki kemandirian finansial saat terjun ke

masyarakat dan agar dapat meningkatkan taraf hidup bagi anak asuh yang dengan latar belakang yatim piatu dan dhuafa.

Permasalahan mitra

Berdasarkan wawancara kepada Bapak Zainal Arifin selaku pengasuh Wisma Asuhan Yatim Nurul Huda kartasura. dan observasi yang telah dilakukan di Wisma Asuhan Yatim Nurul Huda kartasura pada tanggal 10 Februari 2004, terdapat beberapa permasalahan di Wisma Asuhan Yatim Nurul Huda kartasura, diantaranya adalah

- a. Belum adanya pembekalan *soft skill* terutama di bidang kewirausahaan berbasis teknologi (*Technopreneurship*).

Selama ini kegiatan di Wisma Asuhan Nurul Huda adalah pendidikan formal dan pendidikan agama. Oleh sebab itu diperlukan pengembangan kemampuan di bidang *technopreneurship* agar santri Wisma Asuhan Nurul Huda memiliki bekal ketika terjun ke masyarakat.

- b. Pengembangan bidang teknologi informasi masih minim.

Belum terdapatnya *website* untuk membantu mengenalkan Wisma Asuhan Nurul Huda di masyarakat serta sebagai media promosi hasil karya dan kegiatan santri. Pendanaan pada wisma. Asuh Nurul Huda hampir seluruhnya didapatkan dari donatur, sehingga membutuhkan media yang dapat diakses luas oleh masyarakat dan dapat menjaring para donatur secara luas. Selain itu pengembangan teknologi ini juga dapat dijadikan sebagai media promosi dalam mengenalkan kegiatan dan hasil karya santri serta agar santri dapat berinteraksi dengan dunia secara global. Selama ini pengenalan kegiatan dan profil Wisma Asuhan Nurul Huda masih dilakukan secara manual dan melalui media sosial.

- c. Tingkat Penguasaan teknologi Informasi pengurus dan santri yang masih rendah.

Selama ini media sosial dan *wordpress* yang digunakan sebagai media pengenalan kegiatan dan promosi masih jarang di-update. Hal ini karena kurangnya sumber daya yang masih minim dalam penguasaan teknologi. Sehingga santri dan pengurus harus memiliki bekal pemahaman di bidang teknologi informasi dalam pengelolaan sarana komunikasi berbasis teknologi.

Solusi Permasalahan

1. Pengembangan ketrampilan di bidang *technopreneurship* melalui pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi

Untuk dapat membekali santri yatim piatu dan dhuafa Wisma Asuhan Nurul Huda untuk terjun ke masyarakat dan dunia kerja perlu adanya peningkatan *skill*. santri harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan mampu mengembangkan ide-ide kreatif dalam untuk mengembangkan kewirausahaan di bidang teknologi (*Technopreneurship*) (7),(8). Beberapa keahlian yang harus di miliki untuk dapat bersaing di industri kreatif berbasis teknologi diantaranya adalah kemampuan dalam desain grafis, dimana santri dapat menuangkan ide-ide kreatif dalam sebuah desain digital baik desain 2 dimensi maupun 3 dimensi , selain itu kemampuan dalam bidang *digital marketing* juga sangat dibutuhkan, dengan keahlian melakukan *editing video* yang sangat dibutuhkan dalam membuat konten-konten kreatif di sosial media (9). *Technopreneurship* merupakan kewirausahaan berbasis teknologi yang mampu mendorong menciptakan lapangan sendiri dan mampu membuka lapangan pekerjaan untuk orang lain(8). Selain itu santri yatim piatu dan dhuafa di identikkan sebagai seseorang yang “ditiitpkan” oleh keluarganya karena faktor ekonomi, sehingga untuk dapat meningkatkan nilai di masyarakat dan mendapatkan kehidupan yang layak diperlukan pembekalan keahlian dan ketrampilan. Saat ini indonesia mendorong peningkatan wirausaha kreatif agar mampu bersaing pada taraf global. Berdasarkan identifikasi permasalahan yang dihadapi, pelaksana tugas kegiatan beserta mitra telah mendiskusikan beberapa langkah untuk menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi terkait dengan pembekalan kewirausahaan berbasis *technopreneurship*. Adapun solusi yang ditawarkan adalah

1. Pelatihan strategi *Technopreneurship* bagi santri Yatim piatu dan dhuafa Wisma Nurul Huda.
2. Pelatihan desain grafis untuk membekali keahlian santri di bidang usaha desain grafis.
3. Pelatihan *editing video* untuk membuat konten kreatif di media sosial.

Output yang dihasilkan dalam kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman dan skill santri Wisma Asuhan Nurul Huda Kartasura di

bidang usaha berbasis teknologi. Program peningkatan keahlian desain grafis ini akan dilanjutkan dengan kegiatan pendampingan dengan melakukan koordinasi berkala dengan pengurus. Santri juga dapat terus mengembangkan karya melalui sarana prasarana yang sudah disediakan oleh tim pengabdian. Hasil karya santri juga secara berkelanjutan dapat dilihat pada *website* yang telah dikembangkan, sehingga santri dapat terus mengembangkan kemampuannya dan menawarkan produk yang dihasilkan melalui *website*.

2. *Website* Sebagai Media Informasi Dan Komunikasi

Penggunaan aplikasi berbasis komputer membuat pekerjaan manusia dapat menjadi lebih mudah dalam berbagai bidang kehidupan. Hal ini termasuk dalam penyebaran informasi untuk sebuah organisasi. Sehingga untuk mengatasi permasalahan persebaran informasi dan pembuatan media yang efektif, aplikasi berbasis komputer dapat digunakan sebagai solusi. Hadirnya teknologi jaringan internet, dimana jaringan dapat menghubungkan seluruh node (perangkat komputer) yang ada di dunia ini menjadikan lahirnya alternatif baru untuk menyampaikan informasi dengan lebih luas serta tanpa batasan waktu dan tempat. Salah satu teknologi yang dapat melakukan hal tersebut adalah *website*, yang memungkinkan situs ditampilkan dalam bentuk digital dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun sebagai sebuah node yang terhubung ke internet (11). *Website* menjadi sebuah alternatif baru dalam segala bidang, salah satunya ditunjukkan (12) yang menggunakan *website* untuk usaha ekonomi simpan pinjam. Dengan adanya *website*, segala kerumitan manual dapat diselesaikan dengan baik. Salah satu solusi untuk permasalahan promosi adalah dengan pemanfaatan teknologi informasi, antara lain *website* maupun aplikasi berbasis *smartphone*(13). Dengan penggunaan teknologi informasi, penjualan produk UMKM di kota pasuruan dapat meningkat secara signifikan. Hal ini dapat berlaku juga untuk promosi pada aspek yang lain, seperti promosi pada sebuah sekolah maupun instansi pendidikan. Pembuatan *website* dapat dilakukan dengan berbagai tahapan maupun cara, salah satunya yaitu melalui tahapan persiapan, analisis kebutuhan, pembuatan desain, implementasi, dan pembuatan laporan(14). Setelah *website* dibuat, langkah

penting selanjutnya adalah pelatihan atau pemaparan kepada subjek. Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, usulan solusi yang dapat dilakukan untuk permasalahan kedua, yaitu permasalahan mengenai penyebaran informasi serta promosi adalah dengan pengembangan *website* informasi terkait kegiatan dan profil Wisma Asuhan Yatim Nurul Huda. Dengan pengembangan *website* informasi tersebut, pihak Wisma Asuhan Yatim dapat memberikan informasi secara luas kepada publik terkait profil, kegiatan dan penggalangan donasi. Dengan adanya *website*, maka pihak Wisma Asuhan Yatim dapat terhubung secara lebih mudah dengan pihak di luar. Kegiatan-kegiatan dapat terdokumentasikan dengan baik dengan adanya *website*, selain itu *website* dapat juga digunakan dalam media promosi hasil karya dan kedepannya dapat dijadikan sebagai media promosi untuk memasarkan usaha santri. Hal tersebut menjadikan *website* sebagai sarana alternatif yang efektif dan efisien dalam komunikasi. *Website* informasi wisma Asuhan Yatim ini dibangun pada platform berbasis *website* agar bisa diakses oleh siapapun dan dimanapun. Tampilan pada *website* dibuat menggunakan HTML5 dan CSS3 dengan desain responsive, sehingga aplikasi ini dapat dibuka dengan menggunakan berbagai macam *device*, seperti PC, Laptop, Tablet maupun *Handphone*. *Website* Wisma Asuhan Yatim ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP serta database MySQL dengan konsep *Relational Database*. *Website* ini ditempatkan di *server host internet*, sehingga dapat diakses oleh pengguna dimanapun dan kapanpun, asalkan pengguna tersebut terhubung dengan internet. Penempatan aplikasi pada *server host internet* membuat *website* dapat dipergunakan tanpa terbatas oleh *tools* yang harus terletak di tempat tertentu. Luaran dari solusi ini adalah sebuah *website* informasi yang dapat menampilkan seluruh informasi dari Wisma Asuhan Yatim Nurul Huda. Pelatihan pengelolaan *website* dan media sosial sebagai sarana informasi dan komunikasi.

Pelatihan memegang peranan penting dalam pengembangan sebuah teknologi, karena dengan adanya pelatihan, subjek yang tersebut dapat mengimplementasikan teknologi yang telah dibuat(13). Sejalan dengan hal tersebut, (14) juga menegaskan mengenai pentingnya pelatihan serta pemaparan. Dengan pelatihan, tingkat pengetahuan terhadap teknologi baru akan

dapat meningkat sehingga pengguna teknologi dapat mempergunakan aplikasi dengan baik dan benar. Hal yang sama dibuktikan oleh (15), bahwa dengan pelatihan, pengetahuan peserta dapat ditingkatkan, walaupun pada awalnya peserta pelatihan tidak memiliki pengetahuan mengenai apa yang diberikan pada pelatihan. Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, usulan solusi yang dapat dilakukan untuk permasalahan ketiga, yaitu tingkat penguasaan teknologi Informasi pengurus dan santri yang masih rendah adalah dengan pemberian pelatihan pengelolaan *website* dan media sosial sebagai sarana informasi dan komunikasi. Pelatihan pengelolaan *website* juga bertujuan untuk menjaga keberlangsungan pengelolaan *website* sehingga pengelolaan *website* tidak berhenti di tengah jalan karena alasan minimnya penguasaan teknis.

SISTEMATIKAN DAN ISI HASIL PELAKSANAAN PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan dengan beberapa kegiatan. Kegiatan pertama adalah pelatihan *technopreneurship* dan desain grafis, kegiatan kedua adalah pembuatan *website* sebagai media pengembangan teknologi informasi di Wisma Asuhan yatim dan duaifa Nurul Huda dan kegiatan ketiga adalah pelatihan pemanfaatan *website* dan media sosial sebagai sarana informasi dan komunikasi.

Pelatihan *technopreneurship* dan desain grafis

Termin pertama adalah pelatihan *technopreneurship* dan desain grafis yang dilaksanakan pada tanggal 15-16 juli 2024 berlokasi di Lab komputer Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta dan diikuti 30 santri dari Wisma Asuhan Nurul Huda Kartasura.

Pada hari pertama yaitu tanggal 15 Juli 2024 Kegiatan dimulai dengan penjemputan santri dari Wisma Asuhan Nurul Huda Kartasura pada jam 07.00 menuju gedung FKI UMS. Kegiatan pelatihan hari pertama dibagi menjadi 2 sesi, sesi pertama jam 08.00-12.00, materi yang disampaikan pada sesi pertama adalah materi dengan tema “strategi *technopreneurship* dalam mengembangkan usaha berbasis digital” sesi pertama dilaksanakan dengan penyampaian materi dan dilanjutkan sesi diskusi. Sebelum sesi dimulai disebarkan kuisioner yang berisi pertanyaan seputar pemahaman tentang

technopreneurship dan kuisioner dibagikan kembali setelah disampaikan materi. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa santri mengalami peningkatan pemahaman tentang *technopreneurship* sebanyak 95,2 persen. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya mengukur dan mengevaluasi keefektifan pelatihan.



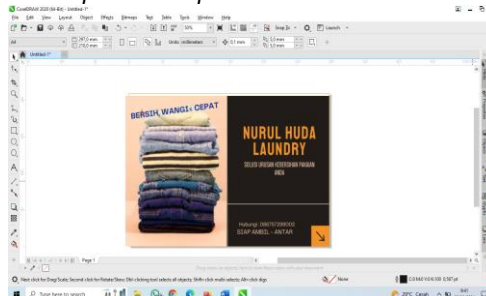
Gambar 1. Kegiatan sesi 1 strategi dalam *technopreneurship*

Sesi kedua dimulai jam 13.00-15.00. pada sesi kedua di hari pertama dilaksanakan pelatihan desain grafis dengan coreldraw. Pelatihan dilaksanakan dengan menyampaikan materi coreldraw dan peserta diberi tugas mendesain sebuah Banner untuk media promosi. Peserta diajarkan dasar dalam pembuatan banner mulai dari ukuran dan konsep. Selain itu peserta juga ditugaskan untuk merancang ide usaha yang akan dituangkan dalam media promosi banner.



Gambar 2. Foto Kegiatan pelatihan desain grafis dengan Coreldraw

Hasil dari pelatihan ini berupa desain banner yang dihasilkan santri, dan santri diminta menjelaskan ide-ide bisnis yang dituangkan dalam media pemasaran banner. pada bagian akhir dilakukan diskusi terkait penggunaan ketrampilan desain grafis untuk menunjang kreatifitas dan ide dibidang usaha berbasis *technopreneurship*.



Gambar 2. Salah satu hasil desain banner peserta

Pelatihan dilanjutkan pada tanggal 16 Juli 2024. Pada hari kedua pelatihan juga dibagi menjadi 2 sesi. Sesi pertama adalah pelatihan desain dengan menggunakan canva. Sesi pertama dilaksanakan pada jam 08.00-12.00. pada sesi ini peserta dijelaskan tentang manfaat dan *tool-tool* pada canva. Peserta diberikan tugas untuk membuat desain iklan dan *flyer* menggunakan media canva. Pada sesi ini peserta melanjutkan ide bisnis yang sudah dikonsep pada pelatihan hari pertama.



Gambar 3 Pelaksanaan pelatihan hari kedua

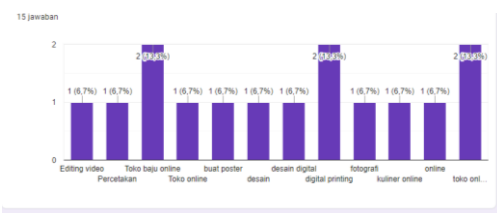
Sesi kedua dilaksanakan pada jam 12.00-15.00 WIB dengan materi editing video dengan aplikasi CapCut. Pembekalan pelatihan *editing* video merupakan salah satu kegiatan yang bertujuan memberikan ide-ide santri dalam merintis usaha di bidang digital. Dengan menguasai ketrampilan editing video santri dapat membuat konten digital yang bermanfaat dan dapat membuka peluang penghasilan untuk mendukung kemandirian finansial santri. Pada pelatihan ini santri diberi tugas melakukan editing video yang akan menjadi salah satu konten santri yang dikelola pada akun youtube LKSA Nurul Huda.



Gambar 4. Salah satu hasil editing video kegiatan santri

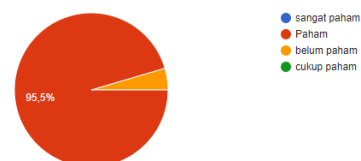
Pada tahap akhir pelatihan disebarkan kuisioner yang harus diisi santri. Kuisioner ini berisi beberapa pertanyaan diantaranya untuk mengukur tingkat kepuasan dan pemahaman santri terhadap materi pelatihan dan sejauh mana pelatihan dapat membekali para santri dalam menciptakan ide-ide bisnis dibidang digital. Dari 30 santri yang mengisi kuisioner diperoleh data bahwa 95,2 % santri paham terhadap materi yang disampaikan. Selain itu dilakukan wawancara terhadap pengaruh pelatihan dalam mendukung penciptaan ide usaha berbasis digital, dan 26 dari 30 santri menjawab memiliki ide-ide bisnis di bidang digital dan ide konten kreatif setelah mengikuti pelatihan ini. Evaluasi jangka panjang juga akan dilakukan, dengan melakukan pemantauan pengembangan inovasi technopreneurship melalui koordinasi dengan pengurus setiap bulan selama satu tahun. Sedangkan untuk mendukung inovasi technopreneurship direncanakan membentuk inkubator bisnis LKSA Nurul Huda untuk mendukung pengembangan usaha di bidang teknologi.

Beberapa ide bisnis yang direncanakan santri dari hasil wawancara dan kuisioner dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5 Ide Bisnis yang direncanakan santri

Sedangkan hasil evaluasi tingkat pemahaman materi dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Kuisioner pemahaman technopreneurship setelah pelatihan

Pembuatan *website* Wisma Asuhan Nurul Huda

Website merupakan aplikasi berbasis komputer, pekerjaan manusia dapat menjadi lebih mudah dalam berbagai bidang kehidupan. Hal ini termasuk dalam penyebaran informasi untuk Sebuah organisasi [10]. Sehingga untuk mengatasi permasalahan persebaran informasi dan pembuatan media yang efektif, aplikasi berbasis komputer dapat digunakan sebagai solusi [11]. *Website* juga digunakan sebagai sarana komunikasi dan informasi untuk masyarakat luas, termasuk untuk mengenalkan kegiatan dan profil Wisma Asuh Nurul Huda. Pendanaan pada wisma Asuh Nurul Huda hampir seluruhnya didapatkan dari donatur, sehingga membutuhkan media yang dapat diakses luas oleh masyarakat dan dapat menjaring para donatur secara luas. Selain itu pengembangan teknologi ini juga dapat dijadikan sebagai media promosi dalam mengenakan kegiatan dan hasil karya santri serta agar santri dapat berinteraksi dengan dunia secara global. Selama ini pengenalan kegiatan dan profil Wisma Asuhan Nurul Huda masih dilakukan secara manual dan media sosial. *Website* informasi wisma Asuha Yatim ini dibangun pada platform berbasis *website* agar bisa diakses oleh siapapun dan dimanapun. Tampilan pada *website* dibuat menggunakan HTML5 dan CSS3 dengan desain responsive, sehingga aplikasi ini dapat dibuka dengan menggunakan berbagai macam *device*, seperti PC, Laptop, Tablet maupun *Handphone*. *Website* Wisma Asuhan Yatim ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP serta database MySQL dengan konsep *Relational Database*. *Website* ini ditempatkan di *server host internet*, sehingga dapat diakses oleh pengguna dimanapun dan kapanpun, asalkan pengguna tersebut terhubung dengan internet. Penempatan aplikasi pada *server host internet* membuat *website* dapat dipergunakan tanpa terbatas oleh *tools* yang harus terletak di tempat tertentu. Luaran dari solusi ini adalah sebuah *website* informasi yang dapat menampilkan seluruh informasi dari Wisma Asuhan Yatim Nurul Huda. Beberapa menu yang terdapat pada *website* Wisma Asuhan Nurul Huda adalah sebagai berikut:

1. Halaman beranda.

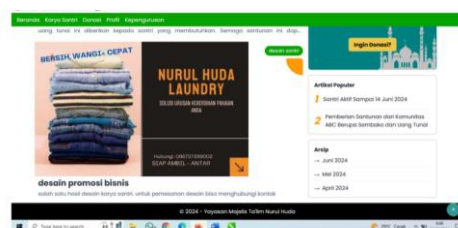
Halaman ini merupakan tampilan awal *website* yang berisi kegiatan dan berita terbaru dari para santri Wisma Nurul Huda. Pada halaman ini berita-berita yang di-update oleh admin secara berkala. Tampilan awal *website* dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Halaman beranda *website* Wisma Asuhan Nurul Huda.

2. Halaman Karya santri

Halaman ini merupakan halaman yang ditujukan untuk memperkenalkan karya santri dan pada halaman ini juga menawarkan jasa desain dari para santri. Dengan adanya halaman ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media promosi karya santri dan usaha santri dibidang desain. Halaman karya santri dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Halaman Karya Santri

3. Halaman profil

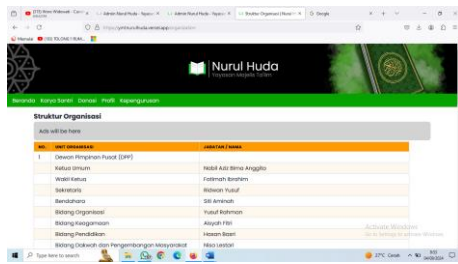
Pada halaman ini berisi profil dan informasi terkait Wisma Asuhan Nurul Huda. Pada halaman ini juga disertakan sejarah dari Wisma Asuhan Nurul Huda. Tampilan halaman profil dapat dilihat pada gambar 9



Gambar 9. Halaman Profil

4. Halaman pengurus

Halaman ini memberikan informasi struktur organisasi dan pengurus pada Wisma Asuhan Nurul Huda. Halaman pengurus ini juga sebagai sarana pengenalan nama-nama pengurus di Wisma Asuhan Nurul Huda. Halan pengurus dapat dilihat pada gamar 10.



Pembuatan *website* Wisma Asuhan Nurul Huda

- Sendang Biru Kabupaten Malang. JKI (Jurnal Konseling Indones. 2019;4(2):48–56.
3. Susilowati E, Ariani SRD, VH ES. Peningkatan Kecakapan Hidup Anak Panti Asuhan Yatim Di Karanganyar Melalui Pelatihan Wirausaha Cistik Sayuran. SEMAR (Jurnal Ilmu Pengetahuan, Teknol dan Seni bagi Masyarakat). 2017;6(1):127–40.
 4. Prasetyo W. Pengentasan kemiskinan melalui pemberdayaan wirausaha dan program life skill untuk meningkatkan produktivitas kelompok UPPKS Kalipakem Baru. RIAU J Empower. 2020;3(1):27–37.
 5. Husna AF, Sofyan H. Pengembangan Instrumen Niat *Technopreneurship* Di Sekolah Menengah Kejuruan. J Edukasi Elektro. 2019;3(2):82–90.
 6. Sunarya TM. Pentingnya *technopreneurship* dalam Dunia Pendidikan Tinggi. J Chem Inf Model [Internet]. 2017;53(9):1689–99. Available from: file:///C:/Users/User/Downloads/fvm939e.pdf
 7. Marti'ah S. Kewirausahaan Berbasis Teknologi dalam Perspektif Ilmu Pendidikan. J Ilm Edutic. 2017;3(2):75–82.
 8. Mun'im M, Pardiman P, Supriyanto S. Strategi Membangun Kewirausahaan Santri Menggunakan Model Pendidikan Taxonomi Bloom. BISNIS J Bisnis dan Manaj Islam. 2021;9(1):107.
 9. kementerian pariwisata dan ekonomi kreatif. Santri digitalpreneur Indonesia. p. www.santrikewirausahaan digitalindonesia.com.
 10. Mas'ud M. Pemanfaatan Teknologi Sistem Informasi untuk Meningkatkan Penjualan Hasil Produk UMKM Logam di Kota Pasuruan. Engagem J Pengabdian Kpd Masy. 2017;1(2):185–97.
 11. Gunawan D, Ar Raniri IA, Setyawan RN, Prasetya YD. Web-Based Library Information System in Madrasah Ibtidaiyah Negeri Surakarta. J Tek Inform. 2021;2(1):33–41.
 12. Pada Usaha Ekonomi Desa Simpan Pinjam Sungai Alam Berbasis Web. J Panrita Abdi. 2018;2(2):165–73
 13. Kurniawan YI, Chasanah N, Nofiyati. Pengembangan *Website* Informasi Sekolah di SMP Negeri 2 Kalimanah , Purbalingga. J Solma. 2020;09(02):335–46.
 14. Kurniati R, Ratnawati F, Putra FP. Penerapan

Aplikasi Rencana Angsuran Pembayaran Pada Usaha Ekonomi Desa Simpan Pinjam Sungai Alam Berbasis Web. J Panrita Abdi. 2018;2(2):165–73.