# MODUL
# Socio-Technopreneurship



## MATA KULIAH ENTREPRENEURSHIP

**Dr. Femi Asteriniah, S.Sos. M.Si**
**Indah Pusnita, S.Sos. M.Si**
**Siti Lady Havivi, M.Soc**

**MODUL**

**Socio-Technopreneurship**

# ENTREPRENEURSHIP

**Dr. Femi Asteriniah, S.Sos. M.Si**
**Indah Pusnita, S.Sos. M.Si**
**Siti Lady Havivi, M.Soc**

**PRODI ILMU KESEJAHTERAAN SOSIAL STISIPOL**

**CANDRADIMUKA**

**2025**

# KATA PENGANTAR

Penulis menyampaikan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena penulis dapat menyelesaikan modul mata kuliah Entrepreneurship untuk pertemuan ke-10 terkait "Praktikum Socio-Technopreneurship" Modul ini akan digunakan untuk mahasiswa S1 Kesejahteraan Sosial dan Ilmu Komunikasi STISIPOL Candradimuka.

Penulis dalam penyusunan modul ini mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah membantu dalam penyusunan modul ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Hj. Lishapsari Prihatini, M.Si selaku Ketua STISIPOL Candradimuka yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
2. Dr. Lisdiana M.Si selaku Wakil Ketua I Bidang Akademik STISIPOL Candradimuka.
3. Indah Pusnita, S.Sos. M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial STISIPOL Candradimuka.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan modul ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi perbaikan rancangan yang lebih baik lagi. Penulis berharap semoga rancangan aktualisasi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait.

Palembang, 17 September 2025

Penulis

# DAFTAR ISI

**KATAPENGANTAR**.....i

**DAFTAR ISI**.....iii

**BAB I. PENDAHULUAN**.....4

**A. Latar Belakang Kegiatan**.....4

**B. Tujuan Kegiatan**.....6

**BAB II. TINJAUAN PUSTAKA**.....8

**A. Konsep Socio-Technopreneurship**.....8

**B. Konsep Kewirausaan Sosial**……..……9

**C. Teknologi Sebagai Sumber Pemberdayaan**.....10

**D. Inovasi Sosial**….……..…….....11

**E. Peran Peksos dalam Socio-Tekchnopreneursip**…….…12

**BAB III. METODE PELAKSANAAN KEGIATAN**..... 14

**BAB IV. ANALISIS KASUS**..... 21

**BAB V. PENUTUP**..... 25

**DAFTAR PUSTAKA**..... 27

# BAB I. PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Kegiatan

Perubahan sosial akibat perkembangan teknologi digital menuntut profesi pekerjaan sosial untuk memiliki kemampuan adaptasi dan inovasi dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat. Permasalahan sosial seperti kemiskinan, pengangguran, ketimpangan ekonomi, keterbatasan akses pasar, dan rendahnya literasi digital membutuhkan pendekatan baru yang tidak hanya berorientasi pada bantuan sosial, tetapi juga pemberdayaan dan penciptaan nilai sosial.

*Socio-Technopreneurship* merupakan pendekatan yang menggabungkan nilai kewirausahaan sosial dengan pemanfaatan teknologi untuk menciptakan solusi terhadap permasalahan sosial. Pendekatan ini menempatkan masyarakat sebagai subjek pembangunan melalui penguatan kapasitas, inovasi produk, pengembangan usaha, dan pemanfaatan teknologi digital.

Dalam konteks ilmu kesejahteraan sosial, socio-technopreneurship menjadi salah satu strategi pemberdayaan masyarakat yang mendukung kemandirian sosial dan ekonomi kelompok rentan.

Socio-Technopreneurship merupakan pendekatan yang menggabungkan nilai-nilai kewirausahaan sosial (*social entrepreneurship*) dengan pemanfaatan teknologi sebagai sarana menciptakan inovasi dan solusi terhadap berbagai permasalahan sosial. Pendekatan ini menempatkan teknologi tidak hanya sebagai alat untuk meningkatkan efisiensi usaha, tetapi juga sebagai instrumen pemberdayaan masyarakat, penguatan kapasitas sosial, perluasan akses pasar, serta peningkatan kualitas hidup masyarakat secara berkelanjutan.

Dalam perspektif Ilmu Kesejahteraan Sosial, *Socio-Technopreneurship* menjadi salah satu pendekatan strategis untuk

memperkuat praktik pekerjaan sosial berbasis pemberdayaan masyarakat. Seorang pekerja sosial tidak hanya dituntut memiliki kemampuan melakukan asesmen, intervensi, advokasi, dan evaluasi, tetapi juga mampu mengembangkan inovasi sosial yang dapat meningkatkan kemandirian ekonomi masyarakat melalui pemanfaatan teknologi digital, pemasaran berbasis media sosial, pengembangan usaha sosial, serta kolaborasi multipihak. Kompetensi tersebut sejalan dengan kebutuhan dunia kerja dan arah pembangunan nasional yang menekankan pentingnya inovasi, transformasi digital, dan pembangunan berkelanjutan.

Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial perlu menyiapkan lulusan yang tidak hanya memiliki kompetensi akademik dan profesional sebagai pekerja sosial, tetapi juga memiliki jiwa kewirausahaan sosial, kemampuan berpikir kreatif, inovatif, adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta mampu menghasilkan solusi yang berdampak bagi masyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran *Socio-Technopreneurship* tidak cukup diberikan melalui teori semata, melainkan perlu diperkuat melalui kegiatan praktikum yang memberikan pengalaman belajar secara langsung (*experiential learning*).

Modul Praktikum *Socio-Technopreneurship* disusun sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran praktik yang sistematis, terstruktur, dan berorientasi pada capaian pembelajaran lulusan (Outcome-Based Education/OBE). Modul ini dirancang untuk membekali mahasiswa dengan kemampuan mengidentifikasi potensi dan masalah sosial, melakukan analisis kebutuhan masyarakat, merancang model usaha sosial berbasis teknologi, menyusun rencana bisnis sosial, mengembangkan strategi pemasaran digital, hingga mengevaluasi dampak sosial dari program atau usaha yang dijalankan.

Melalui kegiatan praktikum, mahasiswa diharapkan memperoleh pengalaman nyata dalam mengintegrasikan konsep-konsep Ilmu Kesejahteraan Sosial, kewirausahaan sosial, inovasi teknologi, dan pemberdayaan masyarakat. Mahasiswa juga didorong untuk bekerja secara kolaboratif, berpikir kritis,

memanfaatkan teknologi digital secara produktif, serta menghasilkan inovasi yang mampu memberikan nilai tambah ekonomi sekaligus manfaat sosial bagi masyarakat.

Dengan demikian, Modul Praktikum Socio-Technopreneurship diharapkan menjadi pedoman yang komprehensif dalam mendukung proses pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan masyarakat, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta tuntutan dunia kerja. Selain itu, modul ini menjadi salah satu upaya Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial dalam menghasilkan lulusan yang unggul, profesional, inovatif, berkarakter, dan mampu berkontribusi dalam mewujudkan pembangunan sosial yang inklusif dan berkelanjutan melalui pendekatan *Socio-Technopreneurship*.

B. Tujuan Kegiatan

1). Tujuan Umum

Kegiatan umum Praktikum *Socio-Technopreneurship* bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar berbasis praktik kepada mahasiswa dalam mengintegrasikan konsep kewirausahaan sosial, teknologi, dan pemberdayaan masyarakat. Melalui kegiatan ini mahasiswa diharapkan mampu memahami, merancang, serta mengimplementasikan inovasi sosial yang berorientasi pada peningkatan kesejahteraan masyarakat.

2). Tujuan Umum

Secara khusus, tujuan kegiatan praktikum ini adalah:

1. Meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai konsep, prinsip, dan praktik *socio-technopreneurship* sebagai pendekatan inovatif dalam pembangunan kesejahteraan sosial.
2. Melatih kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan sosial serta menggali potensi sumber daya lokal masyarakat sebagai dasar pengembangan solusi sosial.

3. Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam merancang inovasi sosial berupa produk, layanan, atau program pemberdayaan masyarakat yang kreatif, aplikatif, dan berkelanjutan.
4. Meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pengembangan usaha sosial, pemasaran, komunikasi, dan pengelolaan program kesejahteraan sosial.
5. Membentuk jiwa kewirausahaan sosial mahasiswa agar mampu menciptakan nilai ekonomi sekaligus memberikan dampak sosial bagi kelompok masyarakat yang membutuhkan.
6. Melatih mahasiswa melakukan proses pendampingan masyarakat melalui pendekatan pekerjaan sosial, mulai dari asesmen kebutuhan, perencanaan program, implementasi, hingga evaluasi.
7. Mengembangkan kemampuan kolaborasi mahasiswa dengan masyarakat, pemerintah, dunia usaha, komunitas, dan berbagai pemangku kepentingan dalam menciptakan solusi sosial.
8. Menghasilkan model atau prototipe program socio-technopreneurship yang dapat diterapkan sebagai bentuk kontribusi mahasiswa dalam meningkatkan kemandirian dan kesejahteraan masyarakat.
9. Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mendokumentasikan dan mempresentasikan hasil praktik secara sistematis melalui laporan, media digital, dan publikasi inovasi sosial.
10. Mendukung pencapaian kompetensi lulusan Ilmu Kesejahteraan Sosial yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, inovatif, dan mampu menjadi agen perubahan sosial (*agent of social change*).

# BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

## A. Konsep Socio-Technopreneurship

Socio-Technopreneurship merupakan konsep yang mengintegrasikan kewirausahaan sosial (social entrepreneurship), pemanfaatan teknologi (*technology entrepreneurship*), dan orientasi pada penyelesaian masalah sosial. Pendekatan ini bertujuan menciptakan inovasi yang tidak hanya menghasilkan keuntungan ekonomi, tetapi juga memberikan dampak sosial yang nyata, berkelanjutan, dan bermanfaat bagi masyarakat.

Istilah Socio-Technopreneurship berasal dari tiga kata, yaitu:

1. Socio, yang mengacu pada aspek sosial, kesejahteraan masyarakat, pemberdayaan, serta penyelesaian berbagai persoalan sosial.
2. Techno, yang mengacu pada pemanfaatan ilmu pengetahuan, teknologi, dan inovasi digital sebagai sarana meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam menciptakan solusi.
3. Entrepreneurship, yang mengacu pada kemampuan seseorang atau organisasi dalam menciptakan peluang, mengembangkan inovasi, mengelola sumber daya, serta membangun usaha yang berkelanjutan.

*Socio-Technopreneurship* merupakan pendekatan yang mengintegrasikan kewirausahaan (*entrepreneurship*), inovasi teknologi (*technology*), dan misi sosial (*social mission*) dalam menciptakan solusi yang berkelanjutan terhadap berbagai permasalahan masyarakat. Konsep ini menekankan bahwa keberhasilan suatu usaha tidak hanya diukur dari keuntungan ekonomi, tetapi juga dari nilai sosial (*social value*) yang dihasilkan bagi masyarakat.

*Socio-Technopreneurship* berkembang sebagai respons terhadap meningkatnya kompleksitas permasalahan sosial, seperti kemiskinan, pengangguran, ketimpangan sosial, kerusakan lingkungan, dan rendahnya akses terhadap pelayanan dasar. Pemanfaatan teknologi digital menjadi faktor penting dalam

memperluas jangkauan pelayanan, meningkatkan efisiensi, serta memperkuat pemberdayaan masyarakat.

Dalam konteks Ilmu Kesejahteraan Sosial, Socio-Technopreneurship menjadi pendekatan strategis untuk menciptakan inovasi sosial yang mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui pemberdayaan, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi. Dengan demikian, *Socio-Technopreneurship* dapat diartikan sebagai suatu pendekatan kewirausahaan yang memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan inovasi yang mampu menyelesaikan permasalahan sosial sekaligus menciptakan nilai ekonomi dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

## B. Konsep Kewirausahaan Sosial (*Social Entrepreneurship*)

Kewirausahaan sosial adalah proses menciptakan, mengembangkan, dan mengelola organisasi atau usaha yang bertujuan menghasilkan manfaat sosial sekaligus menjaga keberlanjutan ekonomi. Berbeda dengan kewirausahaan konvensional yang berorientasi pada laba, kewirausahaan sosial menempatkan penyelesaian masalah sosial sebagai tujuan utama.
Karakteristik kewirausahaan sosial meliputi:

1) berorientasi pada misi sosial;
2) menciptakan nilai sosial;
3) inovatif dalam memecahkan masalah;
4) memberdayakan masyarakat;
5) berkelanjutan secara ekonomi;
6) mengutamakan kolaborasi dengan berbagai pihak.

Dalam praktik pekerjaan sosial, kewirausahaan sosial menjadi salah satu strategi pemberdayaan masyarakat untuk meningkatkan kemandirian individu, keluarga, kelompok, maupun komunitas.

Dalam Ilmu Kesejahteraan Sosial, *Socio-Technopreneurship* merupakan strategi pemberdayaan masyarakat yang menekankan peningkatan kapasitas individu, kelompok, maupun komunitas agar mampu mandiri secara sosial dan

ekonomi. Pendekatan ini mendorong masyarakat menjadi pelaku utama dalam pembangunan melalui pemanfaatan teknologi, inovasi, serta pengembangan usaha yang memberikan manfaat sosial. Seorang pekerja sosial tidak hanya berperan sebagai fasilitator, mediator, advokat, dan pendamping, tetapi juga sebagai agen perubahan (*change agent*) yang mampu mengembangkan inovasi sosial berbasis teknologi. Contohnya meliputi:

1. mengembangkan pemasaran digital bagi UMKM binaan;
2. memanfaatkan aplikasi digital untuk pelayanan sosial;
3. membangun platform pemberdayaan masyarakat;
4. mengembangkan usaha sosial (*social enterprise*) yang memberdayakan kelompok rentan.

C. Teknologi sebagai Instrumen Pemberdayaan Sosial

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara masyarakat memperoleh informasi, mengakses pelayanan, serta mengembangkan usaha. Teknologi memungkinkan masyarakat meningkatkan produktivitas, memperluas jaringan, dan menciptakan inovasi yang berdampak sosial.

Pemanfaatan teknologi dalam pemberdayaan masyarakat antara lain:

1) pemasaran digital bagi UMKM;
2) platform e-commerce;
3) aplikasi pelayanan sosial;
4) sistem informasi kesejahteraan sosial;
5) pembayaran digital;
6) media sosial sebagai sarana edukasi dan kampanye sosial;
7) teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) untuk mendukung pengambilan keputusan dan analisis kebutuhan masyarakat.

Dalam *Socio-Technopreneurship*, teknologi berfungsi sebagai alat untuk mempercepat penyelesaian masalah sosial, memperluas akses masyarakat terhadap peluang ekonomi, serta meningkatkan kualitas pelayanan sosial.

Pemberdayaan masyarakat merupakan proses meningkatkan kemampuan individu, kelompok, dan komunitas agar mampu mengidentifikasi potensi, mengatasi masalah, mengambil keputusan, serta mengelola sumber daya secara mandiri. Prinsip-prinsip pemberdayaan masyarakat meliputi:

1) partisipasi aktif masyarakat;
2) kesetaraan dan inklusi;
3) pengembangan kapasitas;
4) kemandirian;
5) keberlanjutan;
6) kolaborasi antar pemangku kepentingan.

Socio-Technopreneurship memanfaatkan prinsip-prinsip tersebut melalui pengembangan usaha sosial yang melibatkan masyarakat sebagai pelaku utama dalam proses pembangunan.

## D. Inovasi Sosial

Inovasi sosial adalah pengembangan ide, metode, layanan, atau model baru yang mampu memberikan solusi lebih efektif terhadap permasalahan sosial dibandingkan pendekatan sebelumnya. Karakteristik inovasi sosial meliputi:

1) memiliki nilai tambah bagi masyarakat;
2) mampu menyelesaikan masalah sosial;
3) dapat direplikasi;
4) berkelanjutan;
5) melibatkan partisipasi masyarakat.

Contoh inovasi sosial antara lain:

1. bank sampah digital;
2. aplikasi donor pangan;
3. platform pendidikan daring untuk masyarakat kurang mampu;
4. sistem pemasaran digital bagi kelompok usaha bersama;
5. layanan konsultasi sosial berbasis aplikasi.

E. Peran Pekerja Sosial dalam Socio-Technopreneurship

Pekerja sosial memiliki peran strategis dalam mengembangkan Socio-Technopreneurship sebagai bagian dari praktik profesional. Peran tersebut meliputi:

1) fasilitator pemberdayaan masyarakat;
2) asesor kebutuhan sosial;
3) mediator antar pemangku kepentingan;
4) advokat bagi kelompok rentan;
5) edukator dalam literasi digital;
6) pengembang inovasi sosial;
7) pendamping usaha sosial;
8) evaluator dampak sosial program.

Kompetensi tersebut mendukung pekerja sosial dalam merancang intervensi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat.

*Socio-Technopreneurship* memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu:

1. Berorientasi pada penyelesaian masalah sosial.
2. Menghasilkan dampak sosial yang terukur.
3. Memanfaatkan teknologi sebagai media inovasi.
4. Mendorong pemberdayaan masyarakat.
5. Mengembangkan usaha yang berkelanjutan secara ekonomi.
6. Mengedepankan kolaborasi antara pemerintah, masyarakat, dunia usaha, akademisi, dan komunitas.
7. Mengutamakan kreativitas dan inovasi dalam menciptakan solusi.

Penerapan Socio-Technopreneurship bertujuan untuk:

1) meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui pemberdayaan;
2) menciptakan solusi inovatif terhadap permasalahan sosial;
3) memperluas akses masyarakat terhadap teknologi dan informasi;
4) meningkatkan kemandirian ekonomi masyarakat;
5) menciptakan lapangan kerja baru;
6) mendorong inovasi sosial yang berkelanjutan;

7) mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals*).

Penerapan *Socio-Technopreneurship* dapat dilakukan dalam berbagai bidang, antara lain:

1) pemberdayaan ekonomi masyarakat;
2) pengembangan UMKM;
3) pendidikan;
4) kesehatan masyarakat;
5) pelayanan kesejahteraan sosial;
6) lingkungan hidup;
7) pengelolaan sampah berbasis ekonomi sirkular;
8) ekonomi kreatif;
9) pertanian dan perikanan berbasis teknologi;
10) pengembangan desa dan komunitas.

# BAB III. METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

## A. Pendekatan Praktikum

Praktikum *Socio-Technopreneurship* dilaksanakan dengan pendekatan *Experiential Learning, Project-Based Learning* (PjBL), dan *Outcome-Based Education* (OBE). Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memperoleh pengalaman belajar melalui proses mengidentifikasi permasalahan sosial, merancang solusi berbasis teknologi, mengembangkan usaha sosial, serta mengevaluasi dampak yang dihasilkan.
Mahasiswa berperan sebagai agen perubahan (*change agent*) yang bekerja secara kolaboratif dengan masyarakat, mitra, maupun pemangku kepentingan untuk menciptakan inovasi sosial yang berkelanjutan.

## B. Metode Pembelajaran

Metode yang digunakan dalam praktikum meliputi:

1. Ceramah Interaktif
   - Pengenalan konsep Socio-Technopreneurship.
   - Dasar-dasar kewirausahaan sosial.
   - Pemanfaatan teknologi digital dalam pemberdayaan masyarakat.
2. Diskusi Kelompok
   - Analisis isu dan permasalahan sosial.
   - Identifikasi kebutuhan masyarakat.
   - Penyusunan alternatif solusi.
3. Studi Kasus
   - Analisis praktik usaha sosial yang telah berhasil.
   - Identifikasi faktor keberhasilan dan tantangan.
4. Observasi Lapangan
   - Mengidentifikasi potensi dan masalah masyarakat.
   - Mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

5. Project-Based Learning (PjBL)
   Mahasiswa menyusun proyek Socio-Technopreneurship mulai dari:
   - identifikasi masalah sosial;
   - pemetaan potensi masyarakat;
   - penyusunan model bisnis sosial;
   - pemanfaatan teknologi digital;
   - implementasi kegiatan;
   - evaluasi dampak.
6. Simulasi
   - Simulasi penyusunan proposal usaha sosial.
   - Simulasi pemasaran digital.
   - Simulasi presentasi kepada investor atau mitra.
7. Pendampingan (*Coaching*)
   Dosen pembimbing memberikan arahan selama proses perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi proyek.
8. Presentasi dan Refleksi
   Mahasiswa mempresentasikan hasil proyek, memperoleh umpan balik, dan melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran.

B. Prosedur Pelaksanaan Praktikum

1).Tujuan

Prosedur pelaksanaan praktikum disusun sebagai pedoman bagi mahasiswa dan dosen dalam melaksanakan Praktikum Socio-Technopreneurship secara sistematis, terarah, dan sesuai dengan capaian pembelajaran mata kuliah. Melalui prosedur ini, mahasiswa diharapkan mampu merancang, melaksanakan, mengevaluasi, dan melaporkan proyek Socio-Technopreneurship yang memberikan dampak sosial dan ekonomi bagi masyarakat.

2). Tahapan Pelaksanaan Praktikum

1. Tahap Persiapan; Pada tahap ini dilakukan kegiatan sebagai berikut:

a. Penjelasan tujuan, capaian pembelajaran, dan mekanisme praktikum.

b. Pembagian kelompok praktikum (4–6 mahasiswa per kelompok).
c. Penentuan dosen pembimbing.
d. Penjelasan tata tertib praktikum.
e. Pembekalan materi mengenai: Socio-Technopreneurship; kewirausahaan sosial; pemberdayaan masyarakat; etika penelitian dan pendampingan masyarakat;penggunaan teknologi digital dalam pengembangan usaha sosial.

Output: Kelompok praktikum terbentuk, Jadwal kegiatan, Rencana kerja awal.

2. Tahap Identifikasi Lokasi dan Mitra

Mahasiswa menentukan lokasi praktikum berdasarkan potensi sosial dan ekonomi masyarakat. Kriteria mitra meliputi:

a) kelompok usaha masyarakat;
b) UMKM;
c) kelompok perempuan;
d) Karang Taruna;
e) kelompok tani;
f) kelompok nelayan;
g) koperasi;
h) organisasi sosial;
i) komunitas lokal.

Mahasiswa melakukan koordinasi dengan:

a) pemerintah desa/kelurahan;
b) pengurus kelompok;
c) lembaga sosial;
d) instansi terkait.

Output: Surat persetujuan mitra, Profil lokasi praktikum.

3. Tahap Asesmen Sosial

Mahasiswa melakukan asesmen menggunakan berbagai teknik, antara lain:

a) observasi;
b) wawancara;

c) diskusi kelompok terarah (*Focus Group Discussion/FGD*);
d) studi dokumentasi;
e) pemetaan potensi dan masalah.

Aspek yang dikaji meliputi:

a) kondisi sosial masyarakat;
b) kondisi ekonomi;
c) potensi sumber daya lokal;
d) permasalahan utama;
e) peluang pengembangan usaha sosial;
f) pemanfaatan teknologi yang telah ada.

Output: Laporan asesmen sosial, Peta potensi dan masalah.

4. Tahap Analisis dan Perencanaan Program, Berdasarkan hasil asesmen, mahasiswa menyusun:
   a) prioritas masalah;
   b) tujuan program;
   c) sasaran kegiatan;
   d) strategi intervensi;
   e) model bisnis sosial (*social business model*);
   f) rencana penggunaan teknologi;
   g) jadwal pelaksanaan;
   h) indikator keberhasilan.

Output: Proposal kegiatan, Rencana kerja.

5. Tahap Implementasi Program
   Mahasiswa melaksanakan program sesuai proposal yang telah disetujui.

Contoh kegiatan meliputi:

a) pelatihan literasi digital;
b) pelatihan pemasaran melalui media sosial;
c) pembuatan toko daring;
d) penyusunan identitas merek (*branding*);
e) pengembangan kemasan produk;
f) penyusunan pencatatan keuangan sederhana;
g) pelatihan penggunaan pembayaran digital;

h) pendampingan usaha sosial.

Selama implementasi, mahasiswa wajib:

a) berkoordinasi dengan mitra;
b) mendokumentasikan seluruh kegiatan;
c) menjaga etika profesi;
d) menerapkan prinsip partisipatif.

Output: Program terlaksana, Produk atau layanan yang dihasilkan, Dokumentasi kegiatan.

6. Tahap Monitoring

Monitoring dilakukan secara berkala oleh dosen pembimbing untuk memastikan pelaksanaan kegiatan sesuai rencana.

Aspek yang dimonitor meliputi:

a) ketercapaian jadwal;
b) partisipasi masyarakat;
c) kendala pelaksanaan;
d) penggunaan teknologi;
e) perkembangan usaha sosial.

Monitoring dapat dilakukan melalui:

a) kunjungan lapangan;
b) laporan kemajuan;
c) diskusi kelompok;
d) konsultasi.

Output: Laporan monitoring, Catatan perbaikan.

7. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan program.

Aspek evaluasi meliputi:

a. Evaluasi Proses; keterlaksanaan kegiatan; partisipasi masyarakat; efektivitas pendampingan.
b. Evaluasi Hasil; peningkatan pengetahuan peserta; peningkatan keterampilan digital; peningkatan kapasitas usaha.
c. Evaluasi Dampak; peningkatan pendapatan; perluasan pemasaran; peningkatan kemandirian masyarakat; keberlanjutan usaha sosial.

Output: Hasil evaluasi, Rekomendasi tindak lanjut.

8. Tahap Penyusunan Laporan

Mahasiswa menyusun laporan akhir yang memuat:

a) pendahuluan;
b) gambaran lokasi;
c) hasil asesmen;
d) pelaksanaan program;
e) hasil monitoring;
f) hasil evaluasi;
g) pembahasan;
h) kesimpulan;
i) rekomendasi;
j) lampiran dokumentasi.

Ket: Laporan disusun sesuai pedoman penulisan yang berlaku di Program Studi.
Output: Laporan akhir praktikum.

9. Tahap Seminar Hasil

Setiap kelompok mempresentasikan hasil kegiatan di hadapan dosen pembimbing, penguji, dan mahasiswa lainnya.

Presentasi mencakup:

1) permasalahan yang diidentifikasi;
2) solusi yang dirancang;
3) implementasi program;
4) hasil dan dampak;
5) kendala;
6) rekomendasi.

Mahasiswa menerima masukan sebagai bahan penyempurnaan laporan.
Output: Presentasi hasil, Revisi laporan akhir.

C. Diagram Alur Pelaksanaan Praktikum

Pembekalan

↓

Pembentukan Kelompok

↓

Penentuan Mitra

↓

Asesmen Sosial

↓

Analisis Masalah

↓

Penyusunan Proposal

↓

Seminar Proposal

↓

Implementasi Program

↓

Monitoring

↓

Evaluasi

↓

Penyusunan Laporan

↓

Seminar Hasil

↓

Penyerahan Laporan Akhir

| Metode | Kegiatan |
|---|---|
| Project Based Learning | Membuat proyek usaha sosial |
| Community Based Learning | Belajar bersama masyarakat |
| Problem Based Learning | Penyelesaian masalah sosial |
| Digital Learning | Pemanfaatan teknologi digital |

# BAB IV. ANALISIS KASUS

A. Kasus

Kasus: Digitalisasi Pemasaran UMKM Kerajinan Anyaman "Harapan Bersama". Kelompok Usaha Bersama (KUBE) Harapan Bersama merupakan kelompok masyarakat yang terdiri atas 15 ibu rumah tangga di Desa Sukamaju. Kelompok ini memproduksi berbagai kerajinan anyaman berbahan baku lokal, seperti tas, tikar, dan keranjang. Produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik, namun penjualannya masih terbatas pada pasar tradisional dan pameran desa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anggota kelompok belum memiliki kemampuan memanfaatkan teknologi digital untuk memasarkan produknya. Sebagian besar anggota belum memahami penggunaan media sosial, *platform e-commerce*, maupun sistem pembayaran digital. Akibatnya, pemasaran produk tidak berkembang, pendapatan kelompok rendah, dan minat generasi muda untuk bergabung dalam usaha tersebut juga semakin berkurang.

Di sisi lain, desa memiliki akses internet yang cukup baik, terdapat mahasiswa yang memiliki kemampuan pemasaran digital, serta pemerintah desa mendukung pengembangan UMKM melalui program pemberdayaan ekonomi masyarakat. Kondisi ini menunjukkan adanya potensi untuk mengembangkan usaha sosial berbasis teknologi guna meningkatkan kesejahteraan anggota kelompok.

Sebagai mahasiswa Praktikum *Socio-Technopreneurship*, peserta diminta merancang dan mengimplementasikan solusi inovatif yang mengintegrasikan pemberdayaan masyarakat, kewirausahaan sosial, dan pemanfaatan teknologi digital agar usaha kelompok dapat berkembang secara berkelanjutan.

B. Analisis Masalah

1. Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan kasus di atas, permasalahan yang dihadapi meliputi:

a) rendahnya literasi digital anggota kelompok;
b) pemasaran produk masih dilakukan secara konvensional;
c) belum adanya identitas merek (*branding*) dan strategi promosi;
d) belum memanfaatkan media sosial maupun platform e-commerce;
e) rendahnya omzet dan jangkauan pasar;
f) kurangnya keterlibatan generasi muda dalam pengembangan usaha.

2. Analisis Penyebab

Faktor penyebab masalah antara lain:

a) keterbatasan pengetahuan mengenai teknologi digital;
b) minimnya pelatihan kewirausahaan;
c) kurangnya pendampingan dalam pengembangan usaha;
d) keterbatasan akses terhadap informasi pasar;
e) belum adanya kolaborasi dengan mitra usaha maupun perguruan tinggi.

3. Potensi yang Dimiliki

Beberapa potensi yang dapat dikembangkan adalah:

a) kualitas produk yang kompetitif;
b) bahan baku lokal yang mudah diperoleh;
c) dukungan pemerintah desa;
d) akses internet yang memadai;
e) keterlibatan mahasiswa sebagai pendamping;
f) peluang pemasaran melalui media digital dan e-commerce.

4. Alternatif Solusi

Mahasiswa dapat merancang beberapa solusi, antara lain:

a) memberikan pelatihan literasi digital kepada anggota kelompok;
b) membuat akun media sosial untuk promosi produk;
c) memasarkan produk melalui platform e-commerce;

d) menyusun identitas merek dan kemasan yang lebih menarik;
e) membuat katalog digital dan konten promosi;
f) memanfaatkan sistem pembayaran digital;
g) menjalin kerja sama dengan pemerintah, komunitas, dan sektor swasta.

5. Rencana Implementasi

Tahapan implementasi meliputi:

1. asesmen kebutuhan kelompok;
2. penyusunan program pendampingan;
3. pelatihan pemasaran digital;
4. pembuatan akun media sosial dan toko daring;
5. pendampingan pengelolaan usaha;
6. monitoring perkembangan usaha;
7. evaluasi hasil program.

C. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas program Socio-Technopreneurship yang telah dilaksanakan. Aspek yang dinilai meliputi proses, hasil, dan dampak program.

1. Evaluasi Proses, Indikator evaluasi proses meliputi:
   a) keterlibatan anggota kelompok dalam setiap kegiatan;
   b) kelancaran pelaksanaan pelatihan;
   c) kesesuaian kegiatan dengan rencana kerja;
   d) efektivitas pendampingan oleh mahasiswa.
2. Evaluasi Hasil, Indikator evaluasi hasil meliputi:
   a) peningkatan kemampuan literasi digital anggota;
   b) terbentuknya akun media sosial dan toko daring;
   c) tersusunnya strategi pemasaran digital;
   d) meningkatnya jumlah promosi dan interaksi pelanggan;
   e) bertambahnya jumlah transaksi penjualan.
3. Evaluasi Dampak

Evaluasi dampak dilakukan untuk melihat perubahan jangka menengah dan jangka panjang, seperti:

a) meningkatnya pendapatan anggota kelompok;

b) bertambahnya jangkauan pasar produk;
c) meningkatnya kemandirian kelompok usaha;
d) meningkatnya partisipasi masyarakat dalam kegiatan ekonomi produktif;
e) terciptanya model usaha sosial berbasis teknologi yang berkelanjutan.

4. Refleksi Pembelajaran

Setelah kegiatan selesai, mahasiswa melakukan refleksi terhadap:

a) pengalaman bekerja sama dengan masyarakat;
b) keberhasilan dan kendala selama pelaksanaan program;
c) efektivitas penggunaan teknologi dalam pemberdayaan masyarakat;
d) pembelajaran yang diperoleh untuk pengembangan praktik pekerjaan sosial di masa mendatang.

5. Rekomendasi

Berdasarkan hasil evaluasi, beberapa rekomendasi yang dapat diberikan adalah:

1. melakukan pendampingan secara berkelanjutan bagi kelompok usaha;
2. meningkatkan pelatihan literasi digital dan manajemen usaha;
3. memperluas jejaring pemasaran melalui kemitraan dengan berbagai pihak;
4. mengembangkan inovasi produk sesuai kebutuhan pasar;
5. melibatkan generasi muda sebagai pengelola teknologi dan pemasaran digital;
6. membangun sistem monitoring dan evaluasi berkala untuk memastikan keberlanjutan usaha sosial.

# BAB V. PENUTUP

Modul Praktikum *Socio-Technopreneurship* disusun sebagai pedoman bagi mahasiswa dan dosen dalam melaksanakan kegiatan praktikum yang sistematis, terarah, dan berorientasi pada pencapaian kompetensi lulusan Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial. Modul ini mengintegrasikan konsep kewirausahaan sosial, pemanfaatan teknologi, dan pendekatan pemberdayaan masyarakat sebagai respons terhadap berbagai tantangan sosial di era transformasi digital.

Melalui rangkaian kegiatan praktikum, mahasiswa diharapkan tidak hanya memahami konsep dan teori Socio-Technopreneurship, tetapi juga mampu menerapkannya dalam bentuk proyek nyata yang memberikan manfaat bagi masyarakat. Pengalaman belajar yang diperoleh selama praktikum diharapkan dapat membentuk kemampuan mahasiswa dalam melakukan asesmen sosial, merancang inovasi berbasis teknologi, mengembangkan usaha sosial, membangun kemitraan, serta mengevaluasi dampak sosial dan ekonomi dari program yang dilaksanakan.

Modul ini juga dirancang untuk mendukung implementasi *Outcome-Based Education (OBE)* dengan menekankan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) dan proyek (*project-based learning*). Melalui pendekatan tersebut, mahasiswa didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, komunikatif, dan adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kompetensi tersebut menjadi bekal penting bagi lulusan dalam menjalankan peran sebagai pekerja sosial profesional, fasilitator pemberdayaan masyarakat, inovator sosial, maupun pengembang usaha sosial yang berkelanjutan.

Keberhasilan pelaksanaan praktikum sangat bergantung pada komitmen dan kerja sama antara mahasiswa, dosen pembimbing, mitra masyarakat, pemerintah, dunia usaha, serta berbagai pemangku kepentingan lainnya. Oleh karena itu, seluruh

pihak diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan sehingga tujuan praktikum dapat tercapai secara optimal.

Modul ini tidak bersifat final dan dapat terus disempurnakan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, kebutuhan masyarakat, serta kebijakan pendidikan tinggi. Kritik, saran, dan masukan yang konstruktif dari berbagai pihak sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi untuk penyempurnaan modul pada masa yang akan datang.

Akhirnya, diharapkan Modul Praktikum *Socio-Technopreneurship* ini dapat menjadi acuan yang bermanfaat dalam penyelenggaraan pembelajaran praktikum serta mampu menghasilkan lulusan Ilmu Kesejahteraan Sosial yang unggul, profesional, inovatif, berjiwa kewirausahaan sosial, menguasai teknologi, dan memiliki komitmen yang kuat dalam mewujudkan kesejahteraan masyarakat serta mendukung pembangunan sosial yang inklusif dan berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA


1) Drucker, P. F. (1985). *Innovation and Entrepreneurship*. New York: Harper & Row.
2) Dees, J. G. (1998). *The Meaning of Social Entrepreneurship*. Stanford University.
3) Mulyadi, D. (2018). *Kewirausahaan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
4) Suryana. (2017). *Kewirausahaan: Pendekatan Karakteristik Wirausahawan Sukses*. Jakarta: Salemba Empat.
5) Suharto, E. (2017). *Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat*. Bandung: Refika Aditama.
6) Rachmawati, R. (2021). *Kewirausahaan Sosial dan Inovasi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
7) Dees, J. G. (2001). *The Meaning of Social Entrepreneurship*.
8) Bornstein, D., & Davis, S. (2010). *Social Entrepreneurship: What Everyone Needs to Know*. Oxford University Press.
9) Martin, R. L., & Osberg, S. (2007). "Social Entrepreneurship: The Case for Definition." *Stanford Social Innovation Review*.
10) Drucker, P. F. (1985). *Innovation and Entrepreneurship*. Harper & Row.
11) Yunus, M. (2010). *Building Social Business*. PublicAffairs.
12) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Berbagai pedoman tentang kewirausahaan dan inovasi di perguruan tinggi.
13) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2009 tentang Kesejahteraan Sosial.
14) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah.