

## ORGANISASI PEMUDA DAN BISNIS DIGITAL: USAHA MEMBAGUN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS DIGITAL

Asmuni<sup>1</sup>, Luluk Nur Faida<sup>2</sup>, Melina Ayu Septarini<sup>3</sup>.

<sup>1</sup>Progam Studi Ilmu Administrasi Negara  
Sekolah Tinggi Ilmu Pembangunan Jember  
\*Email: Asmuni@gmail.com

<sup>2</sup>Progam Studi Ilmu Administrasi Negara  
Sekolah Tinggi Ilmu Pembangunan Jember  
\*Email: luluknurfaida@gmail.com

<sup>3</sup>Progam Studi Ilmu Administrasi Negara  
Sekolah Tinggi Ilmu Pembangunan Jember  
\*Email: melinaayusept@gmail.com

### ABSTRAK

Selama ini organisasi pemuda di Indonesia lebih dikenal sebagai organisasi yang berurusan dengan kegiatan sosial daripada bisnis. Sehingga banyak cerita yang menagendakan gerakan perubahan sosial melalui pendampingan komunitas sosial daripada gerakan bisnis. Padahal, gerakan bisnis tidak boleh ditinggal. Sebab hal tersebut akan mencerminkan kemandirian secara ekonomi secara pribadi sebelum terlibat dalam pemberdayaan yang lebih luas.

Tulisan ini mengali keinginan mitra untuk peduli pada pengenalan, peminatan dan pengembangan bisnis digital di kalangan organisasi pemuda. Hasilnya, pemecahan persoalan dalam membangun bisnis yang kooperatif. Pengurus IPNU mampu melakukan kerjasama yang baik demi pengembangan bisnis digital dan kelangsungan hidup usahanya. Emansipasi Pengurus, Temuan Pengabdian ini menunjukkan pengurus organisasi IPNU menjadi emansipasi bagi semua anggotanya sehingga bisa manjdi kekuatan pdesa untuk dapat dikembangkan bisnis terutama dilevel desa. Sustainabel ini mengacu kepada kegiatan bisnis yang direncanakan. Dalam jangka pendek adalah unit bisnis yang baru dibentuk harus dipelihara.

**Kata kunci:** Organisasi Pemuda, Wirausaha, Bisnis Digital

## I. JUDUL KEGIATAN

Kewirausahaan Berbasis Digital Bagi Organisasi Kepemudaan di Tingkat Desa.

## II. ANALISIS SITUASI

Salah satu komponen di desa adalah pemuda. Sebagai salah satu pihak yang memegang estafet keberlangsungan kehidupan desa pemuda mempunyai peran penting untuk berdaya. Pemuda dalam banyak kesempatan mempresentasikan dirinya sebagai agen perubahan. Perubahan itu bisa berskala mikro atau makro.

Pemuda dalam perjalanannya sebagai bentuk aktualisasi melakukan aktivitas berkelompok. Secara informal, membentuk kelompok berupa group seperti perkumpulan motor, perkumpulan seni dan bakat. Secara formal, pemuda membangun kelompok dengan membuat organisasi yang diakui secara resmi oleh negara. Salah satunya adalah organisasi pemuda seperti Ikatan Pelajar Nahdatul Ulama (IPNU). Hal tersebut merupakan bagian sistem dari lembaga-lembaga masyarakat

secara umum. Banyak hal yang dapat dilakukan termasuk mengembangkan diri, minat dan bakat. Biasanya kegiatan-kegiatan organisasi pemuda dilakukan dalam bentuk kegiatan sosial dan atau terlibat dalam pengembangan ekonomi produktif, seperti melakukan bisnis kecil-kecilan atau membangun konten creator yang menciptakan keuntungan finansial. Intinya organisasi pemuda selalu dianggap penting karena daya tangkap mereka terhadap sesuatu yang baru atau keingintahuan mereka. Pada tataran idela organisasi kepemudaan diklaim bisa membirikan kontribusi positif pada pembangunan baik dalam konteks sosial pada satu sisi atau ekonomi pada hal lain. Eksistensi organisasi pemuda mempunyai sumbangsih pada pembangunan (Nursyamsu,2020).

Selama ini organisasi pemuda di Indonesia lebih dikenal sebagai organisasi yang berurusan dengan kegiatan sosial daripada bisnis. Sehingga banyak cerita yang menagendakan gerakan perubahan sosial melalui pendampingan komunitas sosial daripada gerakan

bisnis. Padahal, gerakan bisnis tidak boleh ditinggal. Sebab hal tersebut akan mencerminkan kemandirian secara ekonomi secara pribadi sebelum terlibat dalam pemberdayaan yang lebih luas.

Disisi lain, perkembangan bisnis sudah semakin maju. Saat ini dunia bisnis tidak hanya dilakukan secara konvensional seperti jual-beli tatap muka. Tetapi sudah menggunakan sistem online atau digital. Pelakunya adalah orang-orang secara individu atau perusahaan yang dilakukan secara massif. Sementara organisasi pemuda belum menyentuh, setidaknya terlambat memasuki dunia digital bisnis.

Digitalisasi di Indonesia, tumbuh secara signifikan. Selain pengguna internet yang luar biasa banyak, platform digital juga semakin mudah dijangkau. Hal tersebut menunjukkan mempunyai arti, saat ini hampir semua bidang kehidupan terkoneksi ke dunia digital. Terutama kegiatan bisnis sudah menjadi keharusan untuk menggunakan platform digital.

Terlepas usaha massif dalam beberapa tahun terakhir ini untuk melibatkan Pelaku bisnis. Dalam skala tertentu, pelaku bisnis, khususnya yang berada dalam level kecil dan mikro masih tidak semua memahami bisnis digital. Baik kemudahan yang diciptakan maupun dampak negative yang tercipta. Pengabdian kepada masyarakat memandang bahwa tidak semua kelompok masyarakat familiar dengan dunia digital. Demikian juga dengan organisasi pemuda yang berorientasi kepada kegiatan sosial kemasyarakatan dan keagamaan. Kelompok masyarakat, termasuk organisasi pemuda ini yang belum terbiasa dengan penggunaan teknologi. Aspek tersebut bisa ditelusuri dari kegiatan keseharian yang belum bersentuhan dengan dunia digital bisnis.

Keberadaan kelompok masyarakat yang kurang tersentuh ini secara umum berada di pedesaan. Meskipun mereka sudah terbiasa dengan dunia digital seperti penggunaan *smart handphone* tetapi tidak mempunyai kemampuan untuk membangun bisnis di dunia digital.

*Ketiga*, adanya fakta bahwa ada kelompok pemuda tertinggal dalam urusan bisnis berpotensi menjadi mata rantai kemiskinan masyarakat, dan hal tersebut memerlukan solusi pemecahan masalah.

Pengabdian ini menjawab persoalan kelompok pemuda yang berkeinginan pengembangan ekonomi lokal melalui pemanfaatan market place atau bisnis digital. Dengan mencari pola penyelerasan antara keberadaan sumber daya berwujud seperti sumber daya alam, aset desa, infrastruktur dengan sumber daya tak berwujud. Preposisi kajian ini adalah sumber daya tak berwujud menjadi faktor kunci dalam membentuk dan menjalankan bisnis, diantaranya adalah organisasi pemuda di level desa.

Kondisi objek organisasi pemuda di Desa Sukmakmur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember, latarbelakang analisi situasi dalam kajian ini. Seperti banyak kajian bisnis digital, bahwa ada banyak cerita sukses tentang pelaku usaha melalui bisnis digital. Namun, tidak jarang dijumpai sumber daya produktif tertinggal dalam pemanfaatan

dunia digital. Secara umum, banyak pengguna dunia sosial hanya sebatas pengguna media sosial. Dalam konteks desa, saat ini, jarang dijumpai sumber daya produktif, biasanya pemuda tidak mempunyai aktivitas dan tidak mempunyai aktivitas kegiatan ekonomi.

Demikian juga dengan pemuda Desa Sukmakmur menampilkan kondisi yang kurang menguntungkan terutama dikaitkan dengan bisnis online (digital). Dengan demikian, kondisi objektif pemuda Desa Sukmakmur menjadi persoalan mitra untuk dipecahkan bersama dengan melibatkan pemangku kepentingan, Diantara permasalahan mitra (IPNU level Ranting) adalah sebagai berikut:

*Pertama*, Ikatan Pemuda Nahdatul Ulama (IPNU) Ranting Sukamakmur Desa Sukmakmur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember merupakan lembaga pemuda yang eksis di desa tersebut. Selama ini belum bersentuhan dengan urusan kegiatan bisnis baik off line ataupun online.

*Kedua*, IPNU merupakan modal sosial yang sesungguhnya mempunyai jaringan sosial dan keagamaan yang kuat. Tetapi selama ini belum bersentuhan dengan dunia bisnis.

*Ketiga*, menghindari konflik kepentingan dengan pengurus di atasnya. Jamak terjadi, organisasi pemuda adalah *underbow* dari organisasi di atasnya. Dengan memobilisasi Pengurus IPNU dan anggotanya untuk memahami bisnis digital dan kewirausahaan sesungguhnya adalah upaya menjadikan kelompok pemuda ini produktif.

*Keempat*, adanya pelatihan wirausaha berbasis digital ini sejatinya ingin menumbuhkan keinginan berwirausaha dengan nilai-nilai pantang menyerah, memanfaatkan peluang yang ada serta membangun jiwa transparansi dan akuntabilitas.

Oleh karena itu, berangkat dari latarbelakang dan analisis kondisi mitra, kajian ini melihat bahwa problem yang harus dipecahkan adalah membangun wirausaha. Disamping itu pelibatan pelaksana pelatihan wirausaha

berbasis digital ini untuk berkomitmen dalam membangun bisnis di kalangan anak muda. Pemanfaatan dunia digital dinilai sebagai langkah strategis mengingat pemuda tidak asing dengan semua fitur dunia digital.

### III. TINJUAN PUSTAKA

Berdasarkan kajian literatur, latarbelakang dan analisis situasi maka tulisan ini melihat kewirausahaan berbasis digital bagi Organisasi kepemudaan di tingkat Desa merupakan keharusan. Selanjutnya akan menjadi modal penting bagi pemuda dalam mengarungi era digital yang memang identik dengan kehidupan anak muda. Berdasarkan latarbelakang di atas tulisan ini menyusun studi pustaka sebagai berikut:

#### III.1 Pemuda dan Agen Perubahan

Pemuda mempunyai peran yang tidak bisa dipandang sebelah mata yaitu sebagai agen perubahan dalam dinamika masyarakat (Suradi, 2019). Hal tersebut mengingat kedudukan pemuda yang memiliki kelebihan seperti mobilitas yang tinggi, pemikiran yang idealis dan

waktu yang banyak. Disamping itu pemuda juga selalu mempunyai keinginan untuk tahu yang besar.

Keberadaan pemuda dalam masyarakat akan menentukan bagaimana pemuda terlibat dan tumbuh. Fatusi & Hindin (2010) menerangkan benturan nilai di masyarakat dapat menghambat persiapan pemuda menjadi anggota masyarakat yang produktif. Sehingga memandang pemuda sebagai agen pembaharu bukan hanya dilihat dari keinginan pemuda tetapi juga lingkungan dimana ia berada. Machdum dkk (2016) menerangkan pemuda dengan tetap menjaga keterampilan sosial, berpotensi mengembangkan komunitas sendiri melalui pengembangan keterampilan kewirausahaan.

Berpendapat tentang pemuda sebagai agen pembaharu atau perubahan setidaknya mengaju pada beberapa sebab. Jadi, agen perubahan tidak bisa berdiri tunggal atas perubahan itu sendiri. Berangkat dari pendapat Lunenburg (2010) agen perubahan disebabkan karena inginan individu, pengaruh kelompok, serta pengaruh organisasi. Dalam banyak

hal pengaruh kelompok dan organisasi lebih dominan dibandingkan keinginan pribadi. Sebab keinginan pribadi lebih bersifat dorongan internal. Sementara faktor kelompok dan organisasi adalah kumpulan dan kekuatan untuk mendorong, memberi fasilitas dan mengkoordinasikan perubahan.

Anwar (2013) menjelaskan bahwa dorongan melakukan perubahan memerlukan penghubung dengan dunia luar. Pemikiran perubahan, dimana masyarakat merupakan target perubahan memerlukan penggubung. Dan Pemuda adalah salah satu penggubung ide perubahan tersebut.

Selain hal ideal tersebut, ada sisi lain dari pemuda. Mereka ada target yang diserbu berbagai ide, produk dan jasa dari luar mereka, terutama melalui dunia maya. Dunia maya sangat dekat dan familier dengan dunia anak muda. Hal tersebut disebabkan penggunaan waktu senggang, pengalaman transisi yang dihadapi oleh pemuda.

Oleh karena itu sudah lazim dalam kehidupan pemuda identik dengan fenomena kekinia. Bahkan

pemuda menjadi target untuk dipengaruhi dari gaya hidup sampai pola hidup yang konsumtif. Semuanya itu melambangkan identifikasi budaya anak muda (Hollands 2003). Kaum muda sekarang menghabiskan waktu lebih lama bahkan ada ketergantungan dengan budaya populer yang diimitasi dari lingkungan eksternalnya.

### **III.2 Kewirausahaan**

Menurut Wahyudi dkk (2020) untuk meningkatkan kegiatan kewirausahaan di masyarakat, terdiri dari; pertama, membangun semangat bisnis, dengan praktik bisnis rutin. *Kedua*, peran pendampingan dengan mendidik kewirausahaan. *Ketiga*, agen pendamping menjembatani masyarakat untuk mendapatkan bantuan usaha kepada pemerintah.

Wirausaha merupakan kegiatan ekonomi yang membutuhkan jiwa, pengetahuan, kemampuan (keahlian), biaya, fasilitas, tenaga, waktu, dan semua hal yang diperlukan (Tambunan, 2007). Karena banyak hal yang dibutuhkan maka kegiatan wirausaha tidak bisa dipandang sederhana.

Sebab, adanya kerugian berusaha atau berbisnis itu adalah resiko yang pasti. Sementara itu, kesuksesan dan untung memerlukan usaha yang maksimal (Kuzilwa, 2005). Oleh karena itu hal yang diperlukan adalah proses pantang menyerah; melibatkan diri dalam berbagai kegiatan bisnis, baik secara mandiri ataupun bekerja dengan kolega atau orang lain (Nkechi, dkk, 2012).

Wirausaha adalah proses belajar. Ketika seseorang telah mendapatkan perasaan berdagang/ usaha, maka selanjutnya ia butuh ilmu pengetahuan tentang kewirausahaan. Yakni mempelajari konsep dasar wirausaha, manajerial, keuangan, strategi pemasaran, produksi, pelayanan dan lain sebagainya. Sehingga ketika mencoba berdagang/ usaha ia dapat mengatasi persaingan (Abimbola & Agboola, 2011)

### **III.3 Market spaces: Digitalisasi dan Bisnis Online**

Menurut Timothy (2010; 2-3) bisnis digital adalah bisnis yang dijalankan dengan menggunakan jaringan internet dalam memasarkan produk atau usahanya. Adanya

internet, telah menciptakan pasar baru yang berbeda dengan pasar tradisional. Keberadaan dunia digital telah menciptakan peluang dengan terobosan dan bentuk bisnis yang berbeda dengan sebelumnya. Dimana sebelumnya, pasar harus merupakan suatu kesatuan yang didasarkan pada tersedianya tempat secara nyata. Dunia digital memastikan pasar adalah sesuatu yang semu tetapi bisa menjangkau ke tempat-tempat paling privat sekalipun.

#### **IV. IDENTIFIKASI DAN PERUMUSAN MASALAH**

Dari uraian di atas, muncul rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara menghadapi tantangan usaha dalam bisnis online, dampak negatif dan kemungkinan peluang yang diperoleh terhadap pelaku bisnis, terutama dikalangan pengurus dan anggota IPNU?
- b. Bagaimana memperkenalkan bisnis

digital kepada pemuda yang selama ini lebih berurusan dengan kegiatan sosial ?

#### **V. TUJUAN KEGIATAN**

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk:

- a. Memberikan pemahaman kepada kelompok pemuda untuk mengetahui dampak persaingan usaha melalui bisnis digital
- b. Memberikan pelatihan bisnis digital membuat akun di dunia online dalam rangka membuat lapak usaha secara online.

#### **VI. MANFAAT KEGIATAN**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh setelah berlangsungnya kegiatan ini adalah:

- a. Kelompok Pemuda bisa menjadi pekaku usaha, memiliki pemahaman tentang bisnis digital, dari cara pemasaran baru sampai penjualan.



- b. Kelompok Pemuda memiliki lapak bisnis digital dalam memasarkan unit usahanya.

## VII. KERANGKA PEMECAHAN MASALAH

Berdasarkan kondisi faktual dari analisis situasi saat pengabdian masyarakat, rujukan teori yang digunakan, rumusan masalah yang diajukan, tujuan dan manfaat dari tulisan pengabdian ini maka kerangka pemecahan masalah diuraikan sebagai berikut. Pemecahan masalah atas situasi mitra dikerangkai sebagai berikut:

1. Kooperatif.

Pengurus IPNU harus mampu melakukan kerjasama yang baik demi pengembangan bisnis digital dan kelangsungan hidup usahanya. Dalam pengabdian ini pengurus kelompok pemuda telah mencoba untuk kooperatif, dalam skala tertentu melakukan kerjasama antar pengurus.

2. Partisipatif.

Semua komponen yang terlibat di dalam organisasi

pemuda ini bersedia secara sukarela atau diminta memberikan dukungan dan kontribusi yang dapat mendorong terbentuk bisnis digital dan kemajuan bisnisnya. Unsur partisipatif terlihat dari keinginan tahun semua anak muda yang tergabung dalam IPNU.

3. Emansipasi Pengurus

Temuan Pengabdian ini menunjukkan pengurus organisasi IPNU menjadi emansipasi bagi semua anggotanya sehingga bisa menjadi kekuatan pdesa untuk dapat dikembangkan bisnis terutama di level desa. Dalam konteks ini, emansipatif dikhususkan kepada pengurus untuk berkomitmen untuk membesarkan usaha bisnis yang telah dirintis.

4. Sustainabel.

Sustainabel ini mengacu kepada kegiatan bisnis yang direncanakan. Dalam jangka pendek adalah unit bisnis yang baru dibentuk harus dipelihara. Dengan adanya

dunia digital menciptakan potensi pasar dari bisnis yang dirintis menjadi lebih mudah dikenal.

### VIII. KHALAYAK SASARAN

Pengabdian masyarakat kali ini dilaksanakan pada Pengurus dan anggota Ikatan Pemuda Nahdatul Ulam (IPNU) Ranting Sukamakmur Desa Sukmakmur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember. Kelompok sasaran sekaligus mitra adalah Pengurus dan anggota Ikatan Pemuda Nahdatul Ulam (IPNU) sebagai pihak utama. Pihak terkait adalah mendatangkan ahli tentang bisnis digital.

### IX. METODE KEGIATAN

Metode yang dilakukan dalam pelaksanaan pengabdian ini, adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dilakukan memiliki tujuan untuk mengetahui kondisi riil wirausaha di kalangan pemuda. Pihak-pihak mana yang mau atau mempunyai keinginan untuk

berwirausaha. Hasil observasi memberikan informasi:

1. Perkembangan wirausaha di desa
2. Kondisi objektif pemuda
3. Semngat dan keinginan pemuda untuk beriwausaha khususnya dalam bisnis digital

b. Sosialisasi Wirausaha bisnis digital dikalangan pemuda

Setelah observasi, langkah selanjutnya adalah melakukan sosialisasi tentang Wirausaha bisnis digital kepada kelompok pemuda. Pemuda merupakan unsur kekuatan yang ada dalam masyarakat, yang terbukti mempunyai minat dan familier dengan dunia digital. Meskipun selama ini organisasi pemuda kurang bersentuhan dengan dunia bisnis atau wirausaha tetapi sejatinya ada semangat dan keinginan kuat diantara pengurus dan anggota untuk membangu bisnis, khususnya bisnis digital. Diantara

organisasi yang berminat itu adalah IPNU level desa.

- c. Pemahaman dan Pembentukan Bisnis Digital Pemahaman dan pembentukan bisnis digital, dilakukan untuk menjaring kemungkinan bisnis kelolah dan dijadikan bagian penting dalam bisnis digital. Penguatan pemahaman ini dibangun dengan melibat kelompok pemuda dalam membangun bisnis dan penguatkan jaringan bisnis.

## X. EVALUASI KEGIATAN

Evaluasi kegiatan difokuskan membangun pelatihan kepada kelompok pemuda untuk membangun bisnis berbasis digital. Pelatihan ini meliputi semua komponen yang terlibat dalam bisnis digital . Dalam pelaksanaan yang perlukan adalah

dorongan dari pengurus organisasi pemuda. Partisipasi dari semua anggota organisasi pemuda untuk terlibat kegiatan bisnis. Di atas segalanya adalah kesungguhan dan komitmen.

Evaluasi kegiatan pengabdian adalah waktu yang dilakukan cukup relatif singkat. Meskipun kegiatan ini tidak bersifat insidental tetapi bersifat pendampingan tetapi dengan waktu hanya 3 bulan dirasakan belum cukup untuk mengetahui dan menerapkan keilmuan secara ideal.

Kedepan, kegiatan pengabdian ini perlu dilanjutkan untuk mendampingi kegiatan wirausaha pemuda dalam menjalankan unit bisnisnya. Bisnis digital akan dievaluasi sejauh mana progress yang dijalankan. Pencapaian tentang bisnis ini akan maksimal ketika bisnis telah running dalam bisnis digital.

## DAFTAR PUSTAKA

Abimbola, O. H., & Agboola, M. G. 2011. Environmental factors and entrepreneurship development in Nigeria. Journal of Sustainable

Development in Africa, 13(4), 166-176.

Anwar .S, (2013), Agen Perubahan (Agent of Change), <https://bppk.kemenkeu.go.id/>

- images/file/ pusbc/artikel/2013 \_ Agen\_Perubahan.pdf,
- Fatusi, A. O., & Hindin, M. J. 2010. Adolescents and youth in developing countries: Health and development issues in context. *Health and Development of Young People in Lower Income. Countries*, 33(4), 499–508. <http://doi.org/10.1016/j.adolescence.2010.05.019>
- Hollands, R.2003. *Friday Night, Saturday Night. Youth Cultural Identification in the Post Industrial City*. Newcastle: University of Newcastle.
- Kuzilwa, J. A. 2005. The role of credit for small business success: A study of the National Entrepreneurship Development Fund in Tanzania. *The Journal of Entrepreneurship*, 14(2), 131-161.
- Lunenburg .F .C, (2010), Managing Change: The Role Of The Change Agent, *International Journal of Management, Business, and Administration*, Volume 13, Number 1
- Machdum, S. V., Harisoesyanti, K. S., Agastya, N.P., Hati, G., Wardani, L. K., dan Daryanti, S. 2016 Pengembangan Ketrampilan Sosial dan Kewirausahaan Sosial dan Kewirausahaan pada Organisasi Pemuda Depok. *SOSIO KONSEPSIA* Vol. 6, No. 01, <https://ejournal.kemensos.go.id/index.php/SosioKonsepsia/article/download/216/194>
- Mukrodi, W, Hadyati ,H. & Sugiarti, E. 2020. Wirausaha Muda Mandiri: Learning, Sharing & Practice. *SCIENTIFIC JOURNAL OF REFLECTION: p-ISSN 2615-3009 Economic, Accounting, Management and Business e-ISSN 2621-3389* Vol. 3, No. 1. DOI: <https://doi.org/10.37481/sjr.v3i1.120>
- Nkechi, A., Ikechukwu, E. J., & Okechukwu, U. F. (2012). Entrepreneurship development and employment generation in Nigeria: Problems and prospects. *Universal Journal of Education and General Studies*, 1(4), 88-102.
- Nursyamsu, R. 2018. Pelatihan Peningkatan Kapasitas Pemuda dan Pembutaan Program Kerja Pada Organisasi Pemuda Desa Cibinung Kabupaten Kuningan. *Empowerment : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, e-ISSN 2598-2052 Vol. 01 Nomor 01. Hal 37-44.
- Suradi. 2019. Karang Tauran, Agen Perubahan dan Pengembangan Masyarakat di Pandeglang. *SOSIO KONSEPSIA* Vol. 8, No. 03. <https://ejournal.kemensos.go.id/index.php/SosioKonsepsia/article/download/1676/958>

- Tambunan, T. (2007).  
Entrepreneurship  
development: SMES in  
Indonesia. Journal of  
Developmental  
Entrepreneurship, 12(01), 95-  
118.
- Timothy, James. 2010. *Membangun  
Bisnis Online*. Jakarta. PT.Elex  
Media Komputindo