

## Workshop Pemanfaatan *Artificial Intelligence* untuk Menggali Ide Bisnis bagi Generasi Z di Kabupaten Sidoarjo

Sri Suhandiah<sup>1</sup>, Pantjawati Sudarmaningtyas<sup>2</sup>, Ayuningtyas<sup>3</sup>

<sup>1</sup> S1 Manajemen, Universitas Dinamika, Indonesia

<sup>2,3</sup> S1 Sistem Informasi, Universitas Dinamika, Indonesia

Received : 22 Juni 2026, Revised : 29 Juni 2026, Published : 6 Juli 2026

### Corresponding Author

Nama Penulis: Pantjawati Sudarmaningtyas

E-mail: [pantja@dinamika.ac.id](mailto:pantja@dinamika.ac.id)

### Abstrak

*Artificial Intelligence (AI) menjadi salah satu teknologi yang memiliki pengaruh sangat besar termasuk pengaruhnya dalam mendorong kreativitas dan inovasi generasi muda di bidang kewirausahaan. Namun demikian, pemanfaatan AI sebagai alat bantu dalam menggali ide bisnis masih belum banyak dipahami oleh siswa tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Dengan kondisi ini maka penyelenggaraan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini memiliki tujuan membantu meningkatkan wawasan dan keterampilan siswa SMA dalam memanfaatkan AI untuk menggali ide bisnis secara sistematis dan kreatif. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam bentuk workshop yang terdiri atas tiga sesi utama, yaitu penyampaian materi menggali ide bisnis, pemanfaatan AI untuk menggali ide bisnis, serta praktik langsung penggunaan AI melalui studi kasus. Workshop dilaksanakan pada tanggal 28 Juli 2025 dan diikuti oleh 26 siswa dari lima sekolah setingkat SMA di Kabupaten Sidoarjo. Penilaian hasil kegiatan sebagai bentuk evaluasi dilakukan melalui angket dengan skala Likert 1-5, yang mengukur aspek kualitas materi, kualitas narasumber, dan kualitas penyelenggaraan workshop. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata kualitas materi sebesar 4,22, kualitas narasumber sebesar 4,18, dan kualitas penyelenggaraan sebesar 3,96. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa kegiatan workshop berjalan dengan kategori cukup baik dan memberikan dampak positif, dan mampu meningkatkan pemahaman peserta dalam memanfaatkan AI untuk menggali ide bisnis. Untuk selanjutnya kegiatan ini dapat menjadi model awal untuk meningkatkan literasi kewirausahaan digital bagi generasi muda.*

**Kata kunci** – Artificial Intelligence, ide bisnis, kewirausahaan, Gen Z, workshop

### Abstract

*Artificial Intelligence (AI) is a technology with a large influence, including its role in encouraging creativity and innovation among young people in entrepreneurship. However, the use of AI as a tool to explore business ideas is still not widely understood by high school students. This community service activity aimed to help improve high school students' knowledge and skills in using AI to explore business ideas in a systematic and creative way. The activity was carried out as a workshop with three main sessions: exploring business ideas, using AI to generate business ideas, and hands-on practice with AI through case studies. The workshop took place on 28 July 2025 and was attended by 26 students from five high schools in Sidoarjo Regency. The activity was evaluated using a Likert-scale questionnaire (1–5) measuring quality of content, quality of speakers, and quality of organization. The average scores were 4.22 for content quality, 4.18 for speaker quality, and 3.96 for organizational quality. These results indicate the workshop was rated good overall, had a positive impact, and improved participants' understanding of using AI to develop business ideas. This activity can serve as an initial model to enhance digital entrepreneurship literacy among young people.*

**Keywords** – Artificial Intelligence, business ideas, entrepreneurship, Gen Z, workshop

*How To Cite* : Suhandiah, S., Sudarmaningtyas, P., & Ayuningtyas, A. (2026). *Workshop Pemanfaatan Artificial Intelligence untuk Menggali Ide Bisnis bagi Generasi Z di Kabupaten Sidoarjo*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mentari*, 3(1), 10 - 17. <https://doi.org/10.59837/jpmm.v2i12.325>

Copyright ©2026 Sri Suhandiah, Pantjawati Sudarmaningtyas, Ayuningtyas Ayuningtyas

## PENDAHULUAN

Keterlibatan teknologi dalam dunia usaha menjadi suatu keharusan yang tidak dapat dielakkan. Saat ini, salah satu teknologi yang memiliki potensi besar dalam pengembangan dunia usaha adalah *Artificial Intelligent* (AI) (Razaqi et al., 2024). Berbeda dengan program komputer tradisional, teknologi AI memiliki kapasitas untuk belajar berdasarkan pada pengalaman (Giuggioli, Guglielmo; Pellegrini & Giorgio, 2025). Studi sebelumnya mengungkapkan bahwa AI merupakan teknologi cerdas yang membantu pelaku usaha untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis tren, merancang usaha, mengeksplorasi peluang pasar, meningkatkan efektifitas, produktivitas, serta memberikan kemudahan dalam pengambilan keputusan (Chalmers, Dominic; MacKenzie, Niall G.; Carter, 2020; Giuggioli, Guglielmo; Pellegrini & Giorgio, 2025). Kecanggihan teknologi AI disebutkan dapat menciptakan peluang kewirausahaan yang sangat besar (Ami et al., 2025) dan khusus di Indonesia, penerapan AI secara signifikan berpotensi meningkatkan ekonomi sebesar Rp 5.371 triliun (Afandi & Kurnia, 2023; Wisanggeni, Satrio Pangarso; Krisna, Albertus; Rosalina, 2023). Namun, pada praktiknya, tingkat adopsi AI di Indonesia masih terbatas pada penyelesaian tugas belajar atau edukasi (Kementerian Komunikasi dan Digital, 2026), dan belum diarahkan sebagai alat bantu strategis dalam proses penciptaan nilai ekonomi seperti kegiatan wirausaha.

Di Indonesia, kewirausahaan menjadi bagian dalam pendidikan yang diajarkan di seluruh jenjang pendidikan dasar dan menengah. Pendidikan kewirausahaan di SMA dimuat dalam pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan tujuan untuk memberikan pemahaman dasar dan penciptaan karakter wirausaha. Selain itu, diharapkan siswa juga mampu meningkatkan produktivitas dan berinovasi sehingga nantinya mampu bekerja secara mandiri setelah lulus yang berdampak pada berbagai aspek ekonomi dan masyarakat (Asrul, 2025).

Siswa SMA saat ini merupakan anak-anak yang lahir antara tahun 2008-2010 dimana ini masuk dalam katagori Gen Z. Gen Z disebutkan memiliki karakteristik yang unik, yaitu kemampuan adaptasi teknologi yang tinggi, kemampuan untuk memahami dan menggunakan peluang yang diperoleh dari dunia nyata dan dunia virtual, kemampuan komunikasi, keterampilan multitasking, kreatif, memiliki dorongan kemandirian finansial, serta di sisi lain memiliki kesulitan dalam memilah informasi, mudah bosan, dan kurang fokus (Blažek, R.; Dvorský, J.; Sopková, G.; & Čajková, 2023; Iftode, 2019). Karakteristik ini berpengaruh pada proses pendidikan kewirausahaan yang memudahkan Gen Z untuk bertransformasi secara digital dalam dunia bisnis (Blažek, R.; Dvorský, J.; Sopková, G.; & Čajková, 2023).

Kesulitan Gen Z dalam memilah informasi dan mudah bosan dapat berpengaruh pada fase krusial wirausahawan pemula, yaitu fase penggalian ide bisnis. Fase penggalian ide bisnis merupakan fase untuk menemukan ceruk pasar yang mencakup identifikasi masalah, riset pesaing, riset konsumen, serta analisis pasar. Proses konvensional yang dilakukan pada fase ini seringkali membutuhkan waktu yang lama dan biaya yang besar. Keterbatasan waktu, tenaga, biaya, dan keterampilan Gen Z dalam melakukan proses ini dapat mengakibatkan kegagalan ide bisnis di tahap awal. Keterbatasan ini membutuhkan adanya katalisator teknologi yang dapat membantu Gen Z menggali ide bisnis.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kegiatan pendampingan yang mampu menjembatani kesenjangan antara potensi teknologi AI dan kemampuan siswa dalam memanfaatkannya untuk kegiatan produktif. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Sidoarjo bekerja sama dengan tim dosen Universitas Dinamika menyelenggarakan workshop pemanfaatan AI untuk menggali ide bisnis bagi Generasi Z. Melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini maka

tujuan penting dapat dicapai yaitu meningkatkan wawasan dan keterampilan siswa SMA di Kabupaten Sidoarjo dalam memanfaatkan AI secara sistematis untuk menggali ide bisnis yang kreatif dan berkelanjutan.

## METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan metode workshop interaktif. Kegiatan dilaksanakan pada hari Senin, 28 Juli 2025, bertempat di Ruang Rapat Lantai 2 Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Sidoarjo. Peserta kegiatan berjumlah 26 siswa setingkat SMA yang berasal dari lima sekolah, yaitu SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo, SMAN 3 Sidoarjo, SMK Sepuluh Nopember Sidoarjo, SMKN 1 Buduran, dan SMKS Antartika 1 Sidoarjo. Berdasarkan jenjang kelas, sebanyak 77% peserta merupakan siswa kelas XI dan 23% berasal dari kelas XII. Pelaksanaan workshop dilakukan dengan tiga tahapan yang terbagi atas (1) penyampaian materi mengenai konsep dasar menggali ide bisnis, (2) penyampaian materi pemanfaatan Artificial Intelligence untuk mendukung proses penggalian ide bisnis, dan (3) praktik langsung penggunaan AI melalui studi kasus.

Evaluasi pelaksanaan workshop dilakukan menggunakan instrumen evaluasi dalam bentuk kuesioner berbasis skala Likert 1–5 yang diberikan kepada seluruh peserta setelah workshop selesai dilaksanakan. Instrumen evaluasi sebagaimana disajikan pada Tabel 1 mengukur tiga aspek utama, yaitu kualitas materi, kualitas narasumber, dan kualitas penyelenggaraan workshop.

**Tabel 1.**

Aspek dan Indikator Evaluasi Pelaksanaan Workshop	
Aspek	Pernyataan
Kualitas Materi	1. Materi pelatihan sangat sesuai dengan kebutuhan Peserta
	2. Materi pelatihan dapat diterima dan diterapkan dengan mudah
	3. Materi pelatihan disampaikan secara runtut dengan sistematis yang sangat jelas
Kualitas Narasumber	4. Narasumber menguasai materi yang disampaikan
	5. Narasumber memberikan waktu untuk tanya jawab
	6. Narasumber menyampaikan materi dengan sangat baik
Kualitas Penyelenggaraan Workshop	7. Pemilihan ruang dan waktu pelatihan sangat tepat

Data hasil kuesioner dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk memperoleh nilai rata-rata (mean) dan modus pada setiap indikator penilaian. Selanjutnya, nilai rata-rata yang diperoleh dikonversikan ke dalam kategori kualitatif menggunakan teknik analisis validasi produk berdasarkan rata-rata ideal ( $\bar{X}_i$ ) dan simpangan baku ideal ( $SB_i$ ). Tabel 2 menyajikan hasil konversi diklasifikasikan ke dalam lima kategori, yaitu Sangat Baik (A), Baik (B), Cukup (C), Kurang (D), dan Sangat Kurang (E), sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih objektif mengenai kualitas pelaksanaan workshop dan tingkat penerimaan peserta terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.

**Tabel 2.**

Teknik Analisis Validasi Produk		
Interval Skor	Nilai	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	A	Sangat Baik
$\bar{X}_i + 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	B	Baik
$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60 SB_i$	C	Cukup
$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60 SB_i$	D	Kurang
$X \leq \bar{X}_i - 1,80 SB_i$	E	Sangat Kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan workshop pemanfaatan Artificial Intelligence untuk menggali ide bisnis bagi Generasi Z berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari penyampaian materi hingga praktik penggunaan AI, dapat diikuti dengan baik oleh peserta. Antusiasme peserta terlihat selama sesi diskusi dan praktik, di mana sebagian besar peserta mampu mengidentifikasi permasalahan sederhana di lingkungan sekitar dan mengembangkan ide bisnis awal dengan bantuan AI.

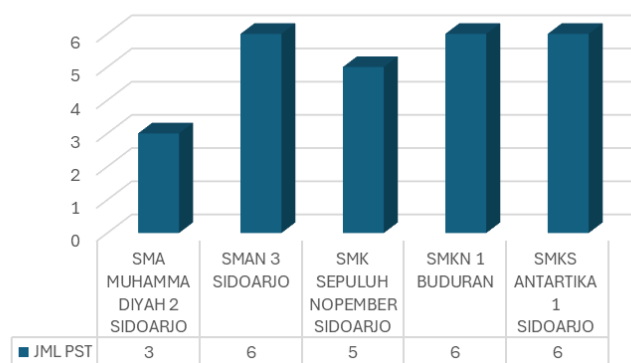


**Gambar 1.**  
Suasana Workshop

### 1. Karakteristik Peserta Workshop

Distribusi peserta workshop berdasarkan asal sekolah disajikan pada Gambar 2. Peserta berasal dari lima sekolah setingkat SMA/SMK di Kabupaten Sidoarjo, yaitu SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo, SMAN 3 Sidoarjo, SMK Sepuluh Nopember Sidoarjo, SMKN 1 Buduran, dan SMKS Antartika 1 Sidoarjo. Kesungguhan peserta di dalam mengikuti kegiatan workshop juga ditunjang oleh kehadiran guru pendamping dari sekolah masing-masing.

PESERTA WORKSHOP BERDASAR ASAL SEKOLAH



**Gambar 2.**  
Distribusi Peserta Workshop Berdasarkan Asal Sekolah

Tujuh (7) jurusan yang berpartisipasi dalam kegiatan ini terdiri atas jurusan Bahasa, IPA, IPS, Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL), dan Keahlian Kuliner/Tata Boga. Persentase peserta tertinggi berasal dari jurusan Keahlian Kuliner/Tata Boga sebesar 23%, diikuti oleh IPS, dan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis masing-masing berkontribusi 19% dari total peserta. Selanjutnya jurusan IPA dan RPL dengan persentase 16% dan 15%. Jurusan Bahasa dan TITL

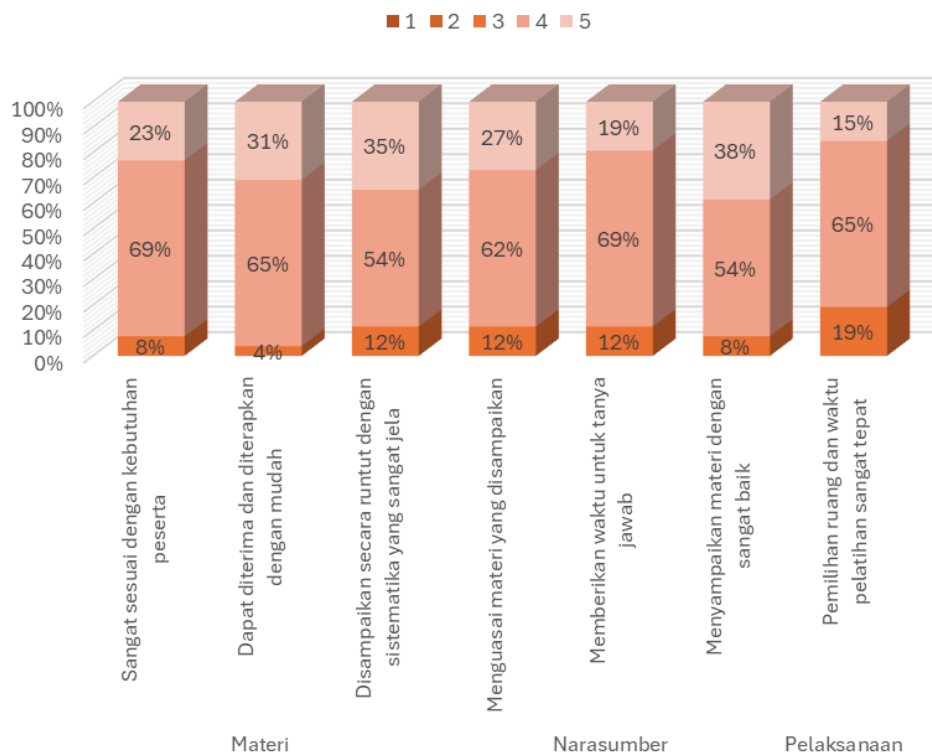
masing-masing memberikan kontribusi sebesar 4%.

Peserta workshop terdiri atas siswa kelas XI dan XII, dengan persentase 77% adalah siswa kelas XI dan 23% siswa kelas XII. Sebaran peserta berdasar asal sekolah, jurusan, dan kelas menunjukkan bahwa kegiatan workshop menjangkau mitra dengan latar belakang institusi pendidikan dan level kelas yang beragam.

Hasil kuesioner menunjukkan peserta workshop menggunakan aplikasi AI ChatGPT, Google Gemini, Blackbox AI, Google Assistant, Microsoft Copilot, dan Siri. Aplikasi AI yang paling banyak digunakan oleh peserta workshop adalah ChatGPT dan kombinasi ChatGPT dengan Google Gemini dengan persentase masing-masing sebesar 27%.

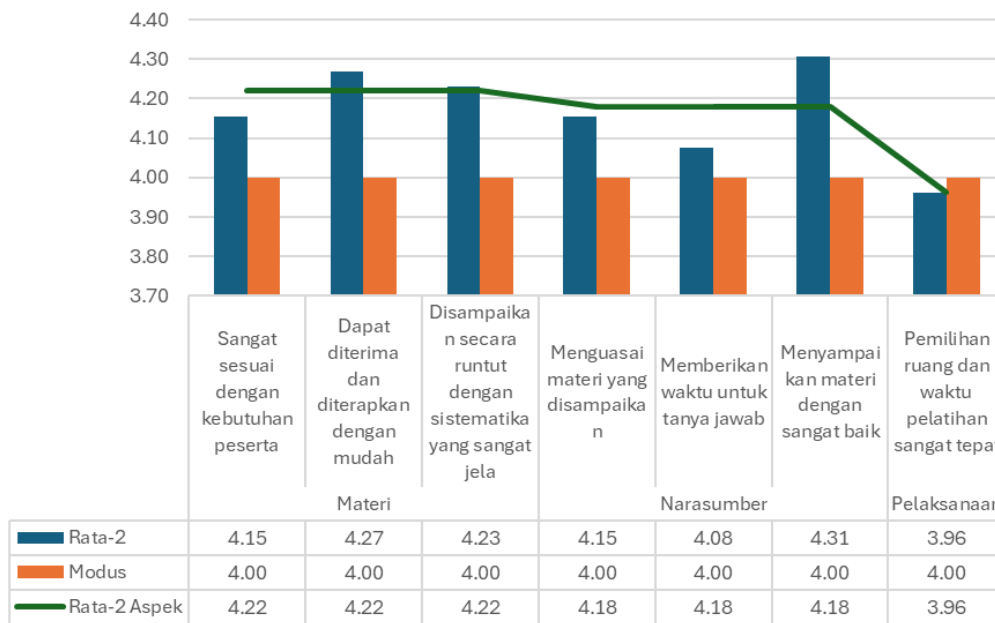
## 2. Evaluasi Pelaksanaan Workshop

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memberikan penilaian pada skala 4 (empat), meskipun masih terdapat sebagian kecil peserta yang memberikan penilaian pada skala 3 (tiga). Gambar 3 memperlihatkan distribusi penilaian tersebut.



**Gambar 3.**  
Distribusi Nilai Angket Evaluasi Workshop

Hasil statistik deskriptif memperoleh nilai rata-rata aspek kualitas materi mencapai 4,22, kualitas narasumber sebesar 4,18, dan kualitas penyelenggaraan workshop sebesar 3,96. Nilai modus untuk setiap pernyataan berada pada angka 4. Hal ini selaras dengan distribusi data yang ditunjukkan pada Gambar 4.



**Gambar 4.**  
Hasil Pengolahan Statistik Deskriptif Evaluasi Workshop

Nilai rata-rata pada Gambar 4 dikonversi menjadi nilai kualitatif menggunakan teknik analisis validasi produk (Tabel 2). Hasil perhitungan rata-rata ideal ( $X_i$ ) dan simpangan baku ideal ( $S_{Bi}$ ) didapatkan nilai 3.0 dan 0.67. Hasil konversi berdasar nilai tersebut menunjukkan bahwa aspek kualitas materi memperoleh kategori Sangat Baik, sedangkan aspek kualitas narasumber dan kualitas penyelenggaraan workshop masing-masing memperoleh kategori Baik.

Aspek kualitas materi yang masuk dalam kategori Sangat Baik dengan nilai rata-rata 4,22 menunjukkan bahwa materi workshop dinilai relevan dengan kebutuhan peserta, mudah dipahami, dan disampaikan secara sistematis. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa materi yang diberikan telah mampu menjawab kebutuhan Generasi Z dalam memahami pemanfaatan AI untuk kegiatan produktif, khususnya dalam proses eksplorasi ide bisnis. Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta juga mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan dapat mendukung peningkatan literasi kewirausahaan digital serta mendorong peserta untuk memanfaatkan AI tidak hanya sebagai alat bantu akademik, tetapi juga sebagai sarana pengembangan peluang usaha.

Aspek kualitas narasumber memperoleh nilai rata-rata 4,18 yang termasuk kategori Baik. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta menilai narasumber memiliki penguasaan materi yang memadai, mampu menjelaskan konsep dengan jelas, serta memberikan kesempatan interaksi melalui sesi tanya jawab. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa kompetensi narasumber berperan penting dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap konsep dan praktik pemanfaatan AI. Interaksi yang terjalin selama workshop memungkinkan peserta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai penggunaan AI dalam menggali peluang bisnis. Meskipun demikian, masih terdapat peluang untuk meningkatkan kualitas penyampaian melalui penambahan contoh kasus yang lebih beragam, demonstrasi yang lebih mendalam, atau pendampingan praktik yang lebih intensif.

Aspek kualitas penyelenggaraan workshop memperoleh nilai rata-rata 3,96 yang termasuk kategori Baik. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta secara umum merasa nyaman dengan pelaksanaan kegiatan, termasuk pemilihan waktu dan tempat workshop. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa aspek administratif dan teknis penyelenggaraan telah mendukung

proses pembelajaran secara efektif sehingga peserta dapat mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan baik. Namun demikian, nilai yang lebih rendah dibandingkan aspek lainnya mengindikasikan adanya ruang perbaikan, khususnya terkait pengelolaan waktu, durasi sesi praktik, maupun fasilitas pendukung kegiatan agar pengalaman belajar peserta dapat menjadi lebih optimal.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa workshop berhasil dilaksanakan dengan kualitas yang baik hingga sangat baik. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa pemanfaatan Artificial Intelligence berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif untuk memperkenalkan konsep kewirausahaan kepada Generasi Z. Workshop tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta mengenai teknologi AI, tetapi juga membuka wawasan mengenai pemanfaatannya sebagai alat bantu dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis peluang pasar, dan menghasilkan ide bisnis yang inovatif. Dengan demikian, kegiatan serupa layak untuk direplikasi pada sekolah lain sebagai bagian dari upaya penguatan literasi digital dan kewirausahaan di kalangan generasi muda. Meskipun demikian, hasil evaluasi juga menunjukkan adanya beberapa kendala. Kendala utama terkait dengan terbatasnya durasi sesi praktik, sehingga peserta belum memiliki kesempatan yang cukup untuk mengeksplorasi berbagai alternatif prompt, mengevaluasi hasil AI, dan mendiskusikan ide bisnis yang dikembangkan secara lebih mendalam. Selain itu, variasi kemampuan awal peserta dalam menggunakan teknologi AI menyebabkan kebutuhan pendampingan selama sesi praktik menjadi berbeda-beda. Dari sisi teknis, kualitas koneksi internet dan perangkat yang digunakan peserta juga memengaruhi kelancaran proses praktik. Oleh karena itu, pelaksanaan workshop pada masa mendatang perlu mempertimbangkan penambahan durasi sesi praktik, penyediaan fasilitas pendukung yang lebih memadai, serta pendampingan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan optimal.

## **KESIMPULAN**

Kegiatan workshop pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk menggali ide bisnis bagi Generasi Z di Kabupaten Sidoarjo telah terlaksana dengan baik dan memperoleh respon positif dari peserta. Workshop yang diikuti oleh 26 siswa SMA/SMK dari berbagai sekolah di Kabupaten Sidoarjo ini memberikan wawasan mengenai konsep dasar penggalian ide bisnis serta pemanfaatan AI sebagai alat bantu untuk mengidentifikasi masalah, mengeksplorasi peluang pasar, dan menghasilkan ide bisnis yang lebih kreatif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aspek kualitas materi memperoleh nilai rata-rata 4,22 dengan kategori Sangat Baik, sedangkan aspek kualitas narasumber dan kualitas penyelenggaraan workshop masing-masing memperoleh nilai rata-rata 4,18 dan 3,96 dengan kategori Baik. Temuan ini menunjukkan bahwa materi yang diberikan dinilai relevan dengan kebutuhan peserta, penyampaian materi oleh narasumber berjalan efektif, serta pelaksanaan kegiatan mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal. Selain itu, kegiatan ini memperlihatkan potensi AI sebagai media pendukung pembelajaran kewirausahaan digital yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z yang dekat dengan teknologi. Oleh karena itu, kegiatan serupa layak untuk dikembangkan dan direplikasi pada sekolah lain dengan memperkuat aspek praktik, pendampingan, dan pengelolaan teknis kegiatan agar manfaat yang diperoleh peserta dapat semakin optimal.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Sidoarjo atas dukungan dan fasilitasi sehingga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. R., & Kurnia, H. (2023). Revolusi Teknologi: Masa Depan Kecerdasan Buatan (AI) dan Dampaknya Terhadap Masyarakat. *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, 3(1), 9–13. <https://doi.org/10.47200/aossagcj.v3i1.1837>
- Ami, H. R., Andrean, K., Gultom, T. S., & Hasibuan, A. (2025). Peran Big Data dan AI (Artificial Intelligence) dalam Mendukung Kewirausahaan Technopreneurship. *Factory Jurnal Industri, Manajemen Dan Rekayasa Sistem Industri*, 3(2), 41–46. <https://doi.org/10.56211/factory.v3i2.716>
- Asrul, A. (2025). Transpormasi Bisnis Di Era Digital: Peluang, Tantangan, Dan Strategi Inovasi. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(2), 2294–2298. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.14431>
- Blažek, R.; Dvorský, J.; Sopková, G.; & Čajková, A. (2023). Digital Transformation in Entrepreneurship Education: The Use of a Digital Tool KABADA and Entrepreneurial Intention of Generation Z. *Sustainability*, 15(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/su151310135>
- Chalmers, Dominic; MacKenzie, Niall G.; Carter, S. (2020). Artificial Intelligence and Entrepreneurship: Implications for Venture Creation in the Fourth Industrial Revolution. *Entrepreneurship Theory and Practice*, 45(5). <https://doi.org/10.1177/1042258720934581>
- Giuggioli, Guglielmo; Pellegrini, M. M. G., & Giorgio. (2025). Artificial intelligence as an enabler for entrepreneurial finance: a practical guide to AI-driven video pitch evaluation for entrepreneurs and investors. *Management Decision*, 63(10), 3477–3500. <https://doi.org/10.1108/MD-10-2023-1926>
- Iftode, D. (2019). Generation Z and Learning Styles. *SEA - Practical Application of Science*, Vii(21 (3 2019)). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3518722>
- Kementrian Komunikasi dan Digital. (2026). *Adopsi AI 92 Persen, Pemerintah Jadikan AI Pilar Produktivitas Nasional*.
- Razaqi, A. W., Loka, N. P., & Yudha, M. A. H. (2024). Optimalisasi Bisnis Melalui Artificial Intelligence Dengan Analisis Peluang, Tantangan Dan Dampak Di Berbagai Sektor Menggunakan Systematic Literature Review. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 5(3), 727–741. <https://doi.org/10.46576/djtechno.v5i3.5172>
- Wisanggeni, Satrio Pangarso; Krisna, Albertus; Rosalina, M. P. (2023). Potensi Masa Depan yang Terbuka oleh AI. *Kompas*.