

INTISARI

Pertumbuhan pengguna internet sesuai dengan hasil survei APJII pada usia 10 sampai 24 tahun adalah sebesar 75,5% di tahun 2016. Sementara angka literasi siswa Indonesia belum menunjukkan pergerakan peringkat yang signifikan. Era teknologi digital juga berdampak pada masyarakat Desa Tambakrejo baik itu dampak negatif maupun positif. Segmen yang paling terkena dampak adalah anak-anak dan remaja yang merupakan generasi digital. Dampak negatif tersebut antara lain kecanduan games, anti-sosial dan menurunnya minat baca. Perlu adanya edukasi dan pendampingan kepada mereka tentang penggunaan teknologi digital dengan positif. Solusinya adalah perlu ada suatu sarana pusat edukasi masyarakat untuk memberikan edukasi teknologi digital secara positif dan untuk meningkatkan literasi.

Tujuan dari penelitian ini untuk merancang model bisnis *social entrepreneurship* Omah Sinau Digital yang tepat berdasarkan lingkungan eksternal dan lingkungan internal. Rancangan model bisnis menggunakan *nine building blocks* kanvas model bisnis serta analisis SROI untuk melihat proyeksi dampak sosial yang dihasilkan model bisnis *social entrepreneurship*.

Berdasarkan hasil penelitian, Omah Sinau Digital memiliki nilai NPV positif sebesar Rp 251.593.490, *payback period* selama 4,59 tahun dan SROI sebesar 1,09. Nilai investasi awal adalah sebesar Rp 230.000.000, maka dengan hasil demikian memberikan gambaran bahwa model bisnis ini layak untuk dijalankan.

Kata kunci: teknologi digital, anak-anak, remaja, *community learning center*, model bisnis, *social entrepreneurship*.

ABSTRACT

Based on APJII research in 2016, the growth number of internet users in Indonesia reaches 75,5% at ages level 10 to 24 years old. Beside that, the literacy rank of Indonesian student were not make any progress significantly. Digital technology era has given negative and positive impacts to community in Tambakrejo village. The most affected segments are children and teenagers who are digital native generation. These negative impacts including addiction to games, anti-social and decreased number of reading interest. It is necessary to educate and assist them to used digital technology in positive way. Community Learning Center could be a solution to educate them using digital technology positively and to increase their literacy.

The aims of study is to design a social entrepreneurship business model canvas of Omah Sinau Digital as Community Learning Center in Tambakrejo village based on external and internal environment. It used business model canvas nine building blocks and SROI analysis to projected the social impact of social entrepreneurship business model.

Omah Sinau Digital as a community learning center in Tambakrejo village had positive NPV at Rp 251.593.490 with payback period at 4,59 years and the SROI ratio reached to 1,09 with initial investment Rp 230.000.000. It is suggested that the social entrepreneurship business model of Omah Sinau Digital is feasible enough to run.

Keywords: digital technology, children, teenagers, community learning center, business model, social entrepreneurship.