

PENINGKATAN KETRAMPILAN DIGITAL ENTREPRENEUR BAGI SISWA SISWI SMK

**Riszki Wijayatun Pratiwi^{1*}, Dairoh², Dyah Apriliani³, Dwi Intan Af'idah⁴,
Sharfina Febbi Handayani⁵, Koandres⁶, Amaliyah Gian⁷, Irfan Triadi Saputra⁸**

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Program Studi DIV Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama, Tegal, Indonesia
riszkipratiwi@poltektegal.ac.id¹

ABSTRAK

Abstrak: Pandemi COVID-19 saat ini sedang menjadi perhatian di Dunia salah satunya di Indonesia, keadaan seperti ini sudah terbukti memberikan tekanan pada kondisi ekonomi dan social di Indonesia sejak tahun 2020. Dampak ekonomi ini berdampak luas di seluruh wilayah Indonesia. Kondisi pandemic mengakibatkan perusahaan menutup usahanya untuk mencegah penularan pandemi sebagai contoh banyak pabrik, toko dan UMKM yang terpaksa menutup usaha mereka karena adanya pandemi ini. Hal ini menyebabkan dampak baru di bidang pendidikan, yakni para siswa/i terdampak financial. Saat ini peluang usaha di bidang digital entrepreneurship yang bermuara pada bisnis. Tujuan Pengabdian adalah menumbuhkan, mengembangkan jiwa wirausaha dan memberikan pemahaman dalam melakukan wirausaha dengan melakukan pelatihan entrepreneurship. Pengabdian Kepada Masyarakat ini targetnya adalah siswa/i SMK kelas XII yakni pada SMK Astrindo Tegal dan Team yang terlibat pada kegiatan ini ada 3 dosen serta 4 mahasiswa. Hasil pengabdian ini bahwa peserta mendapatkan pengetahuan dan pemahaman tentang digital marketing dan web profil, hal ini dibuktikan dengan nilai prosentase pada quisioner yang dibagikan. Adapun hasilnya bahwa sebanyak 65.7% peserta mengatakan setuju dan 28.9% peserta mengatakan sangat setuju pada PKM yang diikuti. Sebelumnya siswa/i SMK Astrindo masih awam dengan Digital Entrepreneur dengan adanya pelatihan ini maka sebanyak 65.7% sudah memahami terkait Digital Entrepreneur.

Kata Kunci: UMKM; *Technopreneurship*; Covid 19; SMK.

Abstract: The current COVID-19 pandemic has become a worldwide concern, one of which is in Indonesia, a situation like this has proven to put pressure on economic and social conditions in Indonesia since 2020. This economic impact has a wide impact throughout Indonesia. The pandemic conditions forced companies to close their businesses to prevent the transmission of the pandemic, for example, many factories, shops, and MSMEs were forced to close their businesses because of this pandemic. This creates a new impact in the field of education, namely the provision of financing to students. Currently, business opportunities in the field of digital entrepreneurship are leading to business. This Community Service target is class XII SMK students, namely SMK Astrindo Tegal and the team involved in this activity there are 3 lecturers and 4 students. The purpose of this service is to grow, develop an entrepreneurial spirit, and provide an understanding of entrepreneurship with entrepreneurship. As the results of this service, participants gain knowledge and understanding about digital marketing and web profiles, this is evidenced by the percentage of the value of the questionnaire distributed. The results showed that 65.7% of participants agreed and 28.9% of participants strongly agreed with the PKM that was followed.

Keywords: *UMKM; techno partnership; Covid 19; SMK.*



Article History:

Received: 11-02-2022

Revised : 23-04-2022

Accepted: 28-04-2022

Online : 11-06-2022



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Pandemi COVID-19 saat ini sedang menjadi perhatian di Dunia salah satunya di Indonesia, keadaan seperti ini sudah terbukti memberikan tekanan pada kondisi ekonomi dan social di Indonesia sejak tahun 2020. Dampak ekonomi ini berdampak luas di seluruh wilayah Indonesia. Perekonomian daerah terancam, karena pandemi covid (Kurniasih, 2020). Indonesia merupakan negara berpenduduk padat dengan lebih dari 267.7 juta orang penduduk. Itulah sebabnya mengapa pandemi ini sangat berdampak di Indonesia. Jika pandemi ini terus meningkat, maka banyak orang yang ketakutan pandemi ini akan merusak ekonomi dan juga sisi sosial mereka (Ph et al., 2020). Banyak sekali perusahaan yang menutup usahanya untuk mencegah penularan pandemi serta banyak pabrik, toko dan UMKM yang terpaksa menutup usaha mereka karena adanya pandemi ini. Hal ini menyebabkan dampak baru di bidang pendidikan, yakni para siswa/i terdampak financial (Nasution et al., 2020).

Saat ini peluang usaha di bidang digital entrepreneurship sudah cukup luas cakupannya. Salah satunya pada Technopreneurship menggabungkan teknologi dan pasar, yang nantinya bermuara pada bisnis (Padmasari et al., 2021). Enterpreneur merupakan seseorang yang memiliki kemampuan yang basisnya teknologi, sehingga kemampuan tersebut bisa bermanfaat untuk membangun sebuah usaha mandiri (Suhartini et al., 2021). Khususnya bagi anak-anak SMK biasanya memiliki kendala financial baik dibangku sekolah ataupun ketika sudah lulus. Oleh karena itu dibutuhkan kemandirian dalam menciptakan usaha sendiri yang basisnya berupa teknologi.

Pelatihan Digital entrepreneurship sangat dibutuhkan bagi siswa/i SMK agar mempunyai bekal yang cukup terkait pemahaman bagaimana strategi untuk melakukan usaha berbasis digital (Gunawan, 2020). Dunia digital enterpreneurship sangat luas sekali, Pelatihan ini difokuskan pada pembuatan web profile. Web merupakan salah satu aplikasi yang isi didalamnya merupakan dokumen berupa multimedia yang dapat memuat gambar, suara, teks, animasi ataupun video dan yang lainnya (Dairoh et al., 2021), website tidak hanya digunakan sebagai sumber informasi akan tetapi dapat digunakan untuk membuat took online. Didalam sebuah halaman web ada dokumen yang ditulis pada format HTML (Hyper Text Markup Language) yang dapat diakses melalui HTTP (Dairoh et al., 2019). Adapun pengelompokkan jenis website biasanya lebih diarahkan berdasarkan kepada fungsi, sifat, atau style dan bahasa pemrograman yang digunakan (Hidayat, 2010).

Pelatihan ini sangat dibutuhkan untuk siswa/i SMK yang belum memiliki pengetahuan yang cukup luas untuk membuka usaha sendiri (Kurniawati, 2021). Selain itu juga dalam melakukan usaha perlu memerlukan ide yang cukup bagus (Rahadi & Susilowaty, 2018), sehingga pelatihan ini menjadi media bahan instropeksi diri untuk anak muda yang

memiliki potensi untuk mengembangkann ekonomi di era digital (Zulafwan & Gusrio Tendra, 2022). Sehingga tujuan PKM ini adalah menumbuhkan dan mengembangkan jiwa wirausaha melalui pelatihan digital entrepreneurship untuk kalangan pelajar di era industri saat ini dan memberikan pemahaman dalam melakukan wirausaha di era industri yang semakin maju dan berkembang melalui pelatihan digital entrepreneurship. Berdasarkan pemaparan diatas maka pelatihan digital entrepreneurship masih dibutuhkan di kalangan siswa/i SMK untuk meningkatkan ekonomi supaya bisa mengembangkan wirausaha berbasis teknologi terutama di masa pandemi.

B. METODE PELAKSANAAN

Secara garis besar metode kegiatan PKM yang akan dilakukan melalui empat tahap:

1. Tahap pertama yang dilakukan oleh tim PKM yaitu melakukan analisis kebutuhan dan survey lokasi mitra. Setelah diperoleh hasil analisis kebutuhan mitra maka dilanjutkan dengan menuangkan ke dalam proposal PKM institusi. Berdasrkan hasil analisis diperoleh tema Pelatihan Digital Enterpreneur di SMK Astrindo Tegal dengan jumlah team PKM sebanyak 3 dosen dan 4 mahasiswa.
2. Tahap kedua yaitu persiapan kebutuhan berupa pemilihan materi digital entrepreneur yang cocok untuk dijadikan topic materi di pelatihan.
3. Tahap ketiga adalah tahap pelaksanaan kegiatan yang bertempat di SMK Astrindo Kota Tegal. Pelaksanaan kegiatan terdiri dari dua sesi. Sesi pertama berupa pengenalan digital entrepreneur dan pentingnya belajar dan mengerti terkait digital entrepreneur. Sedangkan Sesi kedua berupa workshop pembuatan web profile menggunakan bootstrap 5 yang diikuti oleh siswa dan siswi SMK Astrindo Tegal.
4. Tahap ke empat adalah evaluasi kegiatan. Evaluasi dilakukan dengan peserta mengisi quisioner yang isinya kaitannya materi yang didapatkan dan proses praktikum yang dilakukan setelah kegiatan PKM. Monitoring dilakukan oleh mahasiswa yang membantu siswa/I ketika ada kesulitan pada waktu pelatihan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Bentuk Kegiatan PKM ini berupa pengenalan terkait digital entrepreneur. Kemudian dilanjutkann dengan pelatihan pembuatan web profile menggunakan bootstrap serta dilakukan pendampingan. Pada PKM ini dilibatkan 3 mahasiswa. Peserta yang terlibat dalam PKM ini perwakilan siswa dan siswi SMK Astrindo Kota Tegal, selanjutnya siswa dan siswi yang sudah mendaftar maka mengikuti pelatihan pembuatan web

profile dengan menggunakan bootstrap. Bootstrap sendiri merupakan salah satu *framework* HTML, CSS, dan JS yang digunakan untuk membuat *website* yang bersifat *responsive* atau dapat menyesuaikan tampilan *layout* berdasarkan ukuran *viewport* dari perangkat pengaksesnya, mulai dari *smartphone*, *tablet*, maupun layar PC (P.E, 2016). Bootstrap menyediakan kumpulan komponen *class interface* dasar yang dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan tampilan yang menarik, bersih dan ringan (S.H, 2016). Adapun Hasil pelatihan digitak entrepreneur, seperti terlihat pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. Sambutan oleh Ketua PKM



Gambar 2. Pelatihan sedang berlangsung

Setelah kegiatan PKM selesai mak tahap berikutnya adalah evaluasi. Pada kegiatan ini evaluasi menggunakan questioner yang dibagikan kepada peserta pelatihan, serta monitoring yang dilakukan dengan cara mahasiswa memantau pada pelaksanaan pelatihan dan sewaktu mendapati siswa/i ada kesulitan maka mahasiswa akan membantu.

2. Pembahasan

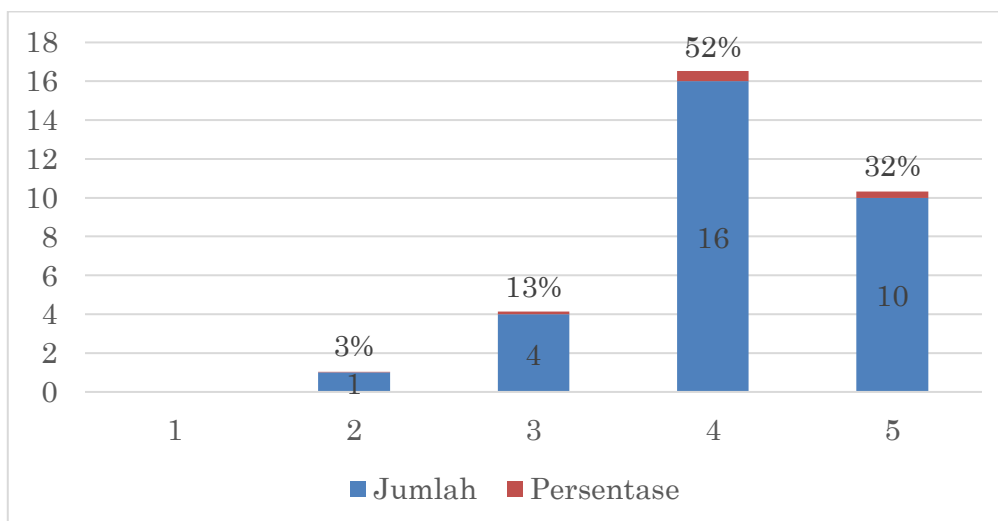
Secara keseluruhan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan lancar. Jika dirinci kegiatan pengabdian ini memiliki beberapa faktor pendukung dan penghambat diantaranya faktor pendukung antara lain: Siswa/i SMK Astrindo memberikan respon dan umpan baik yang antusias terhadap adanya pelatihan ini dan Siswa/i SMK Astrindo langsung bisa mempraktikan materi terkait membuat web profile dengan

menggunakan bootstrap. Sedangkan faktor penghambat yakni: tidak semua peserta pelatihan hadir dalam pelaksanaan kegiatan dan pelatihan digital entrepreneur ini cakupannya sangat luas, maka perlu ditambahkan materi lagi selain pembuatan web profile.

3. Evaluasi

Sedangkan untuk evaluasi dilakukan untuk dapat mengetahui dan mengukur kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan sehingga diketahui sejauh mana tingkat pemahaman, kemanfaatan dan keberhasilan dari apa yang telah diberikan pada kegiatan yang telah dilakukan. Untuk quisioner evaluasi berisikan pengetahuan dasar tentang *digital marketing*, web profil dan manfaatnya. Quisioner tersebut berisikan tentang materi-materi yang disampaikan oleh Tim pengabdian masyarakat, kemudian kebermanfaatan dari kegiatan yang diberikan, serta proses pemberian pelatihan yang didapatkan dan kegiatan praktek yang diperoleh dari peserta. Quisioner tersebut dibagikan kepada peserta sebanyak 31 peserta yang mengikuti kegiatan PKM tersebut. Quisioner merupakan sejumlah pertanyaan terkait data fakta atau opini yang berkaitan dengan diri responden, yang dianggap fakta atau kebenaran dan diketahui dan perlu dijawab oleh responden (Fendya & Wibawa, 2018).

Quisioner *evaluasi* pada pengabdian ini menggunakan grid nilai antara lain yaitu nilai 1 untuk nilai sangat tidak setuju, grid nilai 2 diberikan pada nilai tidak setuju, grid nilai 3 untuk nilai cukup kemudian untuk grid nilai 4 diberikan pada nilai setuju sedangkan grid nilai 5 diberikan kepada peserta yang mengatakan sangat setuju. Sehingga dari hasil quisioner yang dibagikan kepada peserta PKM. Adapun hasil quisioner dari 31 responden yang masuk diperoleh nilai yang didapatkan, seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Evaluasi kegiatan

Pada Gambar 3 diatas merupakan hasil dari evaluasi yang dilakukan dengan cara menyebarkan quisioner. Tampak bahwa hasil evaluasi dari

materi yang didapatkan oleh peserta pengabdian masyarakat dan materi yang telah diberikan oleh tim PKM baik pada proses penyampain materi (workshop), pelatihan dan praktek yang didapatkan. Sehingga Berdasarkan pada Gambar 3 tersebut diperoleh bahwa hasil kegiatan PKM yang telah dilakukan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman kemampuan peserta pada digital entrepreneur untuk siswa-siswi serta pemahaman dan keterampilan dalam membuat web profile. Hal ini terlihat pada hasil pengolahan *quisioner* pada evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat tersebut diperoleh nilai keseluruhan responden sebesar 52% responden mengatakan bahwa kegiatan PKM yang dilakukan merespon berupa “setuju” pada materi yang diberikan dan proses praktik yang dilakukan. Kemudian sebanyak 32% responden yang telah mengisi quisioner juga mengatakan bahwa pada kegiatan PKM yang telah diberikan merespon penilaian berupa “sangat setuju”. Sehingga dari hasil pengisian quisioner yang di bagikan pada responden maka dapat di akumulasi atau dijumlah pada penilaian respon yang baik yakni pada hasil sangat setuju dan setuju diperoleh total nilai keduanya sebanyak 84%. Hal ini berarti bahwa materi yang diberikan pada kegiatan pengabdian masyarakat tentang peningkatan ketrampilan digital entrepreneur bagi siswa siswi SMK Astrindo Kota Tegal tersebut mampu meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan bagi siswa-siswi kelas XI dan XII disekolah tersebut untuk dapat menggunakan memanfaatkan teknologi pada digital marketing dan web profil.

4. Kendala yang Dihadapi

Kendala yang dihadapi pada saat kegiatan PKM antara lain:

- a. Pelaksanaan bersamaan dengan masa Pandemic Covid 19 sehingga jumlah peserta hanya perwakilan kelas XI dan XII saja.
- b. ICT dari mitra kurang mendukung hal ini dikarenakan kecepatan jaringan tidak stabil.

Solusi yang ditawarkan:

- a. Pelaksanaan kegiatan dapat dilakukan dengan menggunakan kedua metode yakni sewaktu kegiatan offline maka ada panitia yang bertugas menjadi admin untuk online, sehingga pesertanya jauh lebih banyak.
- b. Sebaiknya mitra terkait melakukan persiapan secara matang, agar kesalahan teknis tidak terjadi lagi.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil kegiatan pengabdian mengenai pelatihan digital entrepreneur di SMK Astrindo Kota Tegal dapat disimpulkan bahwa peserta dalam PKM ini adalah siswa dan siswi di SMK Astrindo mendapatkan pengetahuan mengenai digital entrepreneur dan bisa membuat web profile dengan menggunakan bootstrap. Hasil dari evaluasi ini

dengan cara membagikan quisioner yang sudah dibuat oleh team dan dari 31 responden hasilnya ada sebanyak 65.7% mengatakan setuju dan 28.9% mengatakan setuju pada PKM yang diikuti. Sedangkan untuk saran pada kegiatan PKM ini adalah adanya pendampingan terhadap kelanjutan konten serta pemanfaatan web profile di bidang digital entrepreneur dan adanya pelatihan lanjutan terkait digital marketing untuk melanjutkan pelatihan digital entrepreneur.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih Tim pengabdian masyarakat ini di sampaikan kepada Sekolah Menengah Kejuruan Astrindo Kota Tegal yang telah bersedia menjadi mitra kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan oleh dosen Politeknik Harapan Bersama. Ketersedian mitra untuk menjadi tuan rumah atau tempat pelaksanaan kegiatan PKM ini. Selain itu ucapan terimakasih juga kami ucapakan untuk pengelola penelitian dan pengabdian masyarakat dalam hal ini adalah P3M Politeknik Harapan Bersama yang telah memfasilitasi kegiatan PKM ini sehingga berjalan lancar sesuai waktu yang telah di tentukan baik pada saat proses kegiatan hingga proses monitoring dilakukan.

DAFTAR RUJUKAN

- Dairoh, D., Wiyono, S., & Ratono, R. (2021). Simple website development training as an effort to improve students' hard skills at SMK Negeri 3 Tegal. *Community Empowerment*, 6(5), 802–807.
- Dairoh, D., Yoka, M., Sasmito, G. W., Mc.Chambali, Mc. C., Indrianto, D., & Laksmono S, A. G. (2019). Peningkatan Pemahaman Dalam Pembuatan Web Sederhana Bagi Siswa Siswi di SMKN 1 Bumijawa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 25(3), 117.
- Fendya, W. T., & Wibawa, S. C. (2018). *Pengembangan Sistem Kuesioner Daring dengan Metode Weight Product untuk Mengetahui Kepuasan Pendidikan Komputer Pada Lpk Cyber Computer*. 03, 9.
- Gunawan, A. (2020). *Pelatihan Digital Entrepreneurship Mewujudkan Generasi Milenial Berjiwa Wirausaha Di Sekolah SMA Desa Karangasih Cikarang*. 8.
- Hidayat, R. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. PT. Gramedia.
- Kurniasih, E. P. (2020). *Dampak Pandemi Covid 19 Terhadap Penurunan Kesejahteraan Masyarakat Kota Pontianak*. 13.
- Kurniawati, L. (2021). *Strategi Digital Marketing dan Komunikasi Bisnis untuk Enterpreneur Pemula di Indonesia*. 21.
- Nasution, D. A. D., Erlina, E., & Muda, I. (2020). Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Perekonomian Indonesia. *Jurnal Benefita*, 5(2), 212.
- Padmasari, A., C., Rostika, D., Permana, F., C., & Hidayatulloh, F. (2021). *Pelatihan Technopreneurship melalui Social Commerce dan Brandede Content Management bagi Mahasiswa Pendidikan Multimedia. Volume 3 Nomor 3 April 2021*.
- P.E, U. (2016). *Bikin Sendiri Toko Online Dinamis Dengan Bootstrap*. Mediakom.
- Ph, L., Suwoso, R. H., Febrianto, T., Kushindarto, D., & Aziz, F. (2020). *Dampak Pandemi Covid-19 Bagi Perekonomian Masyarakat Desa*. 1(1), 12.

- Rahadi, D. R., & Susilowaty, E. (2018). Kreatifitas Kewirausahaan Sosial dan Menggali Ide Usaha Baru Melalui Pengolahan Kripik Tempe Lupin. *Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan*, 1(1).
- S.H, R. S. (2016). Rancang Bangun Website Profile Hotel Agung Pabumulih menggunakan Framework Bootsrap. *Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 1, no. 1, 57–64.
- Suhartini, S., Sudianto, A., Gunawan, I., Permana, B. A. C., Ahmadi, H., Univesitas Hamzanwadi, Fathurrahman, I., Wijaya, L. K., Univesitas Hamzanwadi, Wasil, M., Nurhidayati, N., & Univesitas Hamzanwadi. (2021). Pembinaan kewirausahaan berbasis teknologi untuk mengembangkan jiwa Technopreneurship. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 1–7.
- Zulafwan & Gusrio Tendra. (2022). Pelatihan Digital Entrepreneur di Masa Pandemi Covid-19. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, 2(1), 77–83.