

**PELATIHAN *E-COMMERCE* DENGAN APLIKASI CAROUSELL PADA GURU
PESANTREN ASSA'ADAH PURI SERPONG**

Fitri Yanti¹, Jaka Sutresna², Maulana Fansyuri³, Yolen Perdana Sari⁴, Liawati⁵

^{1,2,3,4}Teknik Informatika (Universitas Pamulang)

⁵Managemen (Universitas Pamulang)

E-mail: dosen00848@unpam.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan Teknologi Informasi memberi dampak yang besar dalam berbagai bidang kehidupan para manusia, tak terkecuali bagi para guru pesantren sebagai pendidik santri. Teknologi tidak hanya digunakan sebagai sarana pendukung dalam transfer ilmu kepada santri, tapi juga dapat digunakan dalam bidang ekonomi perdagangan dalam meningkatkan minat kewirausahaan para guru dan santri. Sebelum mengenal Teknologi Informasi, manusia melakukan kegiatan jual beli secara langsung dengan tatap muka antara penjual dan pembeli, yang terbatas tempat serta waktu. Carousell merupakan aplikasi jual beli yang transaksinya dapat dilakukan secara *online*, sehingga dalam melakukan transaksi jual beli, para guru dapat melakukannya di mana saja dan bahkan para guru yang memiliki banyak waktu luang, dapat menggunakan aplikasi ini agar bisa mendapatkan pendapatan tambahan dari hasil transaksi jual beli barang bekas yang masih layak pakai atau barang baru sebagai penghasilan tambahan. Luaran yang diharapkan dari Pengabdian Kepada masyarakat ini adalah agar masyarakat luas dalam kasus ini para guru pesantren dapat memanfaatkan teknologi dalam memasarkan dagangannya sehingga dapat meningkatkan keuntungan dari penjual dan pembeli dengan biaya relatif murah serta meningkatkan efektivitas waktu dan tempat yang terbatas. Selain itu diharapkan dapat memupuk dan mengembangkan jiwa kewirausahaan para guru, yang ke depannya bisa dilanjutkan kepada para santri.

Kata kunci : *E-Commerce*; Carousell; Aplikasi; Teknologi; Sosialisasi

ABSTRACT

The development of Information Technology has a big impact in various fields of human life, including for teachers at Islamic school. Technology is not only used as a supporting tool in the transfer of knowledge to students, but also can be used to improve entrepreneurial skill of teachers and students. Before getting to know about Information Technology, people carry out buying and selling activities directly by face to face between sellers and buyers, which are limited in place and time. Carousell is a buying and selling application about which the transactions can be done online, so that teachers can do it anywhere in order to get additional income from the sale transaction either new or used items. The expected outcome of this community service is that the teachers can utilize the technology in marketing their merchandise so as to increase profits with relatively low costs in their free time and not limited to time and place. In addition, it is expected to foster and develop the entrepreneurial skill of the teachers, which in the future can be transfered to the students.

Keywords: *E-Commerce*; Carousell; Application; Technology; Socialization

PENDAHULUAN

Pesantren Assa'adah Puri Serpong merupakan pesantren yang berlokasi di Kecamatan Serpong Kota Tangerang Selatan. Kecamatan Serpong berada di antara daerah berkembang lainnya seperti kota mandiri BSD, Alam Sutera, dan Gading Serpong. Dengan berlokasi di

daerah berkembang seperti ini, menjadikan kecamatan Serpong menjadi wilayah dengan daya beli para guru akan kebutuhan hidup yang cukup tinggi. Selain melakukan kegiatan belajar mengajar, para guru juga mengajarkan santriwan dan satriwati berwirausaha. Dalam berwirausaha para santri diajarkan berjualan pakaian untuk beribadah seperti sarung, mukena dan kopiah. selain produk untuk beribadah, produk wirausaha para santri yang lain adalah produk air mineral dalam kemasan. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan para santri sudah memiliki bekal berwirausaha setelah lulus dari pesantren. Dengan lokasi pesantren yang strategis ini dapat dimanfaatkan untuk mempermudah dalam memasarkan produk atau jasa.

Terpuruknya suatu negara selain adanya pasokan sumber daya alam yang mulai menipis, krisis moneter, tingkat inflasi yang tinggi, pendapatan per kapita masyarakatnya (Purwanto, 2018).

Perkembangan teknologi informasi memberi dampak yang besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang ekonomi perdagangan. Sebelum mengenal teknologi informasi, masyarakat luas melakukan kegiatan jual beli secara langsung dengan tatap muka antara penjual dan pembeli. Teknologi informasi dapat dimanfaatkan dalam memperluas perdagangan dalam studi kasus kali ini adalah para guru Pesantren Assa'adah Puri Serpong, salah satunya dengan teknologi perdagangan

Elektronik atau yang biasa dikenal dengan sebutan *E-commerce*. *E-commerce* adalah penyebaran, penjualan, pembelian, pemasaran barang dan jasa yang mengandalkan sistem elektronik, seperti Internet atau jaringan komputer lainnya.

Carousell adalah aplikasi jual beli dengan menggunakan jaringan Internet sehingga dalam bertransaksi dapat dilakukan secara *online*. Pengguna dalam hal ini yaitu pembeli bisa melihat daftar produk yang ditunjukkan oleh penjual, dan dapat membelinya dengan melakukan penawaran harga yang diinginkan oleh pembeli kepada penjual secara langsung. Keuntungan dari aplikasi jual beli secara *online* ini adalah para guru dapat melakukannya kapan saja dan di mana saja bahkan untuk para guru yang ingin mendapatkan penghasilan tambahan namun harus banyak menghabiskan waktu di dalam rumah, dengan aplikasi ini dapat menjadi solusinya. Barang yang diperjualbelikan di aplikasi ini boleh barang baru dan boleh juga barang bekas. Carousell dapat diunduh secara gratis di perangkat iOS atau Android dengan mengunjungi Apple App Store atau Android Google Play Store.

Para guru Pesantren Assa'adah belum banyak yang memahami fungsi dan kegunaan sistem jual beli dengan *e-commerce*. Padahal dengan perkembangan teknologi di zaman Sekarang ini, bertransaksi dengan sistem *e-commerce* banyak keuntungannya, selain

meningkatkan pendapatan yang lumayan besar, bertransaksi dengan *e-commerce* ini juga bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Dalam bertransaksi jual beli mereka masih para guru di pesantren masih menggunakan konsep lama, yaitu dengan mendatangi toko yang menjual barang yang ingin dibeli, begitu juga untuk menjual barang - barang yang di pesantren ini. Dalam menjual barang di pesantren ini para guru masih menjual dengan cara menyalurkan ke supplier atau agen-agen yang sudah melakukan perjanjian kerjasama sebelumnya dengan pihak pesantren. Dengan konsep seperti ini tentunya banyak kendala yang dihadapi, Untuk membeli barang harus dilakukan disiang hari, karena saat malam toko yang menjual barang pasti tutup. Untuk menjual barang, penjualan dibatasi oleh area, dimana konsumen yang membeli hanya sebatas wilayah Serpong dan sekitarnya, tentunya dari aspek keuntungan yang didapat juga terbatas.

Maka dari itu kelompok kami akan melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema kegiatannya adalah sosialisasi mengenai perdagangan elektronik (*E-commerce*) kepada para guru di Pesantren Assa'adah Puri Serpong kecamatan Serpong khususnya agar dalam mengisi waktu luang dimanfaatkan untuk berdagang dengan memanfaatkan teknologi informasi, terutama para guru yang memiliki barang-barang yang sudah tidak digunakan namun masih memiliki nilai guna yang baik. Dan juga sebagai penambah materi pada guru agar bisa menambah wawasan berwirausaha kepada santriwan dan santriwati. Dengan menggunakan aplikasi *Corusell* dapat memudahkan bagi mereka dalam memasarkan dagangannya. tanpa dibatasi oleh tempat dan waktu.

METODE

Metode yang akan digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah melalui kegiatan pelatihan dan sosialisasi mengenai penggunaan Aplikasi Carousell dengan beberapa langkah seperti berikut ini:

1. Observasi dan Survei

Dalam tahap ini kelompok PKM bertugas untuk melakukan survei dan observasi lapangan yaitu ke Pesantren Assa'adah guna menentukan objek yang akan dilakukan sosialisasi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Dalam melakukan survei dan observasi ini juga tim melakukan komunikasi dengan para guru dan meminta izin dengan pihak yang berwenang dengan maksud agar diperbolehkan melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan bentuk kegiatannya adalah sosialisasi kepada para guru di Pesantren Assa'

adalah terkait dengan pemanfaatan teknologi *E-commerce* menggunakan aplikasi Carousell dengan dimanfaatkan dari kegiatan PKM ini untuk para guru di Pesantren Assa'adah.

2. Pengumpulan Materi

Setelah melakukan survei dan observasi, tahap selanjutnya adalah kelompok PKM berdiskusi dan melakukan pengumpulan materi yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada para guru di Pesantren Assa'adah. Materi yang akan diberikan dalam kegiatan ini akan dibuat dengan bahasa dan alur proses yang sangat mudah dipahami oleh para guru, agar para guru yang mengikuti kegiatan ini dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan, sehingga diharapkan setelah kegiatan ini berlangsung, para guru dapat langsung mempraktekan teknologi ini dalam kehidupan sehari-hari tanpa mengalami kendala.

3. Modeling

Dalam tahap ini merupakan bagian dari tahapan pengumpulan data. Namun inti dari tahap modeling ini adalah materi yang digunakan adalah studi kasus dalam menggunakan aplikasi Carousell. Proses yang dilakukan dari mulai melakukan instalasi atau pemasangan aplikasi Carousell di *Smartphone* peserta kegiatan, kemudian melakukan registrasi atau pendaftaran bagi pengguna baru di aplikasi ini dan juga di jelaskan tools – tools yang ada di dalam aplikasi ini, kemudian mempraktekan cara melakukan pemasangan iklan barang yang akan dijual di aplikasi ini, kemudian dipraktekan juga cara bertransaksi di aplikasi ini hingga peserta bisa mendapatkan keuntungan dari transaksi jual beli tersebut. Di tahap ini diharapkan peserta kegiatan dapat memahami praktek bertransaksi jual beli menggunakan aplikasi Carousell dari awal hingga selesai.

4. Diskusi dan Konsultasi

Pada tahap ini adalah inti dari kegiatan pengabdian kepada para guru ini, dimana pada tahap ini kelompok PKM melakukan diskusi dan konsultasi langsung kepada para guru di Pesantren Assa'adah, di tahap ini diberikan semua materi yang telah di persiapkan dan dijelaskan pula praktek kerja menggunakan aplikasi Carousell dalam berjualan secara *online*. Materi diberikan secara jelas dan lengkap kepada seluruh peserta yang ikut dalam kegiatan ini, dalam kegiatan ini diberikan juga kesempatan kepada peserta kegiatan untuk mengajukan pertanyaan terkait tema kegiatan ini.

5. Monitoring

Dalam tahap ini dilakukan monitoring atau pemantauan langsung kepada peserta kegiatan dalam menggunakan aplikasi Carousell. Peserta kegiatan melakukan praktek langsung

menggunakan aplikasi Carousell dalam melakukan transaksi jual beli. Jika peserta mengalami kendala selama melakukan praktek ini, akan langsung diberikan pengarahan dari narasumber PKM sehingga permasalahan yang di alami peserta akan langsung terselesaikan, dan dijelaskan pula sebab kendala tersebut terjadi.

6. Evaluasi

Dalam tahap ini narasumber melakukan evaluasi dari hasil kegiatan sosialisasi penggunaan teknologi *E-commerce* menggunakan aplikasi Carousell yang telah dilakukan. Dalam tahap evaluasi ini juga narasumberi memberikan kesempatan kepada peserta kegiatan yang ingin berkonsultasi lebih lanjut mengenai pemanfaatan aplikasi Carousell.

HASIL

Hasil pelatihan ini mitra bisa mempraktekkan *e-commerce* dalam kehidupan sehari-hari untuk menjual barang-barang baru ataupun bekas. Barang kemudian dipasarkan melalui *e-commerce*. *E-commerce* yang digunakan adalah aplikasi Carousell oleh para guru-guru Pesantren Assa'adah.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu pelatihan *e-commerce* dengan aplikasi Carousell pada guru di Pesantren Assa'adah Puri Serpong berjalan dengan lancar dan tertib. Kegiatan dilaksanakan selama 3 hari yang didahului dengan survey tempat pelaksanaan serta sasaran peserta pelatihan. Pelaksanaan kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi dengan metode ceramah presentasi dan praktek penggunaan aplikasi carousell oleh peserta yang dibimbing oleh dosen pelaksana.

Para peserta tampak antusias melaksanakan praktek kegiatan pelatihan meskipun baru mengenal aplikasi *e-commerce* Carousell. Sesi tanya jawab dilaksanakan dalam 2 sesi yaitu ketika peserta melaksanakan pelatihan aplikasi Carousell dan setelah sesi kegiatan praktek kegiatan pelatihan berakhir. Beberapa poin dasar materi dan praktek yang dilaksanakan adalah :

1. Pengenalan aplikasi *e-commerce* Carousell
2. Bagaimana cara menginstall aplikasi Carousell pada perangkat
3. Pengenalan menu menu dasar pada aplikasi Carousell
4. Bagaimana membuat akun penjual pada aplikasi Carousell
5. Bagaimana cara input barang atau jasa yang akan dipasarkan pada aplikasi Carousell
6. Bagaimana langkah langkah melakukan jual beli *online* dengan aplikasi Carousell

7. Cara *follow up* pembeli yang tertarik dengan barang atau jasa yang sudah di-*input* sebagai akun penjual.

Diharapkan kegiatan dari pengabdian kepada masyarakat ini dapat mendorong peserta untuk berwirausaha melalui *e-commerce* yang tidak terbatas waktu dan tempat. Kemudian para peserta dapat mempraktekan *e-commerce* sebagai salah satu sarana jual beli yang memangkas banyak biaya operasional dan pemasaran, serta hal mendasar yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta adalah pengetahuan tentang *e-commerce* aplikasi Carousell dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi untuk memasarkan barang dan jasa.

Poin standar keberhasilan yang pertama penguasaan materi oleh peserta. Dari hasil diskusi dan tanya jawab dengan baik oleh peserta, maka dapat disimpulkan secara umum tujuan tersebut tercapai.

Poin standar keberhasilan yang kedua adalah pemahaman dan praktek materi yang dilaksanakan oleh peserta. Ada beberapa praktek materi yang tidak dapat dilaksanakan karena keterbatasan waktu, tapi dari hasil penggunaan aplikasi *e-commerce* carousell dapat disimpulkan bahwa peserta dapat mempraktekan materi yang sudah disampaikan dengan baik.

Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan dimulai dari penentuan tema yang akan dibawakan untuk kegiatan pengabdian ini. Penentuan tema atas kendala yang dihadapi para guru-guru dalam penggunaan *e-commerce*. Untuk itu perlu diadakan pelatihan aplikasi Carousell guna membantu mereka dalam menyelesaikan segala persoalan *e-commerce*. Carousell adalah aplikasi *e-commerce* yang berbasis Android yang mampu menampilkan barang dagangan yang akan dijual tanpa biaya administrasi.

Setelah tema ditentukan, kegiatan selanjutnya yaitu perencanaan kegiatan dan survey lokasi. Perencanaan melibatkan salah satu guru yaitu bapak M.nasahudin S.Pdi, selaku kepala pesantren pada Pesantren Assa'adah. Setelah beberapa kali koordinasi dengan pihak Pesantren Assa'adah, kegiatan pada hari Senin sampai hari Rabu pada Pesantren Assa'adah. Kegiatan ini dilaksanakan pada awal bulan November.

Tahap pelaksanaan kegiatan dilaksanakan pada tanggal 4 sampai 6 november 2019. Sebelum tim pengabdian berangkat kelokasi, kami memastikan kembali ketersediaan tempat dan waktu yang diberikan dengan cara menghubungi pihak pesantren, ini dilakukan agar kegiatan yang akan dengan baik dan lancar dan aman.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Berdiskusi

No.	Aspek yang Dinilai	Tingkat Capaian Kinerja				
		1	2	3	4	5
1	Keakuratan dan keaslian gagasan					
2	Kemampuan berargumentasi					
3	Keruntutan penyampaian gagasan					
4	Pemahaman					
5	Ketepatan kata					
6	Ketepatan kalimat					
7	Ketepatan stile penuturan					
8	Kelancaran					
	Jumlah Skor :	1	16	21	16	20



Gambar 1. Para Guru



Gambar 2. Penyampaian materi



Gambar 3. Foto Bersama Guru Pesantren Assa'adah

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang pelatihan *e-commerce* dapat berjalan dengan lancar dan tertib sesuai dengan rencana kegiatan yang sudah disusun sebelumnya. Kegiatan pelatihan ini mendapat sambutan dan antusias yang baik dari pihak guru Pesantren Assa'adah selama kegiatan pelatihan berlangsung. Keseluruhan hasil pelaksanaan pelatihan menunjukkan hasil yang positif dan menjadi peluang usaha serta meningkatkan kewirausahaan para guru.

UCAPAN TERIMAKASIH

Adapun dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, kami tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Pamulang yang telah memberikan kemudahan dan dukungan selama kegiatan pengabdian masyarakat ini berlangsung.
2. Ketua LPPM Universitas Pamulang yang telah mendorong pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.
3. Ketua Yayasan Pesantren Pondok Pesantren Assa'adah yang telah memberikan kami kesempatan untuk dapat berbagi ilmu.
4. Mahasiswa program studi Teknik Informatika yang terlibat dalam pengabdian kepada masyarakat.
5. Seluruh Pengurus Yayasan Pesantren Pondok Pesantren Assa'adah yang telah berperan aktif sebagai peserta pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, K. (2014). Pengenalan Komputer Pada Bidang Sistem Informasi.
- Gomes, F. C. (1995). Manajemen Sumber Daya Manusia. Sistem Manajemen.
- Indrajit,R.E. (2012). Elektronik Commerce Strategi Dan Konsep Bisnis Di Dunia Maya. APTIKOM.
- Jackson, R. S. (1997). Manajemen Sumber Daya Manusia. In Manajemen Sumber Daya Manusia. Jakarta: Erlangga.
- Kusuma,D.C.(2017). Menjadi Kaya Di Bisnis E-Commerce. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Noegroho, Agoeng. (2010). Teknologi Komunikasi . Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Renggasari, S. (2019, Oktober 10). *Pemakaian dan Perkembangan E-Commerce*. Retrieved from Universitas Pasundan: <http://www.unpas.ac.id/pemakaian-dan-perkembangan-e-commerce>
- Hidayat, Taufik. (2008). *Panduan Membuat Toko Online dengan OSCommerce*, Jakarta: Mediakita.
- Laudon, Kenneth C, dkk. (2007). *Sistem Informasi Manajemen Edisi 10 Buku 2*, Jakarta: Salemba Empat.
- Suyanto, M. (2003). *Strategi Periklanan pada e-commerce Perusahaan Top Dunia*, Yogyakarta: Andi.
- Wong, Jony. (2010). *Internet Marketing for Beginners*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Varmaat, Shelly Cashman. (2007). *Discovering Computers: Menjelajah Dunia Komputer Fundamental Edisi 3*, Jakarta: Salemba Infotek.