

MENGENAL DAN MENERAPKAN ECOMMERCE UNTUK MENGAMBIL PELUANG USAHA UNTUK GENERASI MUDA DI SMK BISTEK CIBINONG

Diki Rasapta¹, Syndhe Qumaruw Syty², Septa³

¹Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia e-mail:
¹dosen02776@unpam.ac.id

²Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia e-mail:
²dosen02778@unpam.ac.id

³Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia e-mail:
³dosen02775@unpam.ac.id

Abstract

Of all aspects of life affected by the growth of the internet, the business sector is the sector most affected by the development of information and telecommunications technology and the fastest. Now emerging transactions using internet media that connect producers and consumers. Through e-commerce, all humans on earth have the same opportunities and opportunities to compete and succeed in doing business in cyberspace. With the rapid development of e-commerce around the world, online customer segmentation is attracting the attention of business people and academics. The development of online business in Indonesia cannot be separated from the development of cellular and internet users in the last five years. On the other hand, the government continues to encourage cellular operators and internet providers to reduce all transaction fees charged to consumers. So that online business becomes the choice of modern entrepreneurs. E-commerce is usually carried out by business people through websites (sites). The widespread use of websites is closely related to its superiority in conveying information that is not limited by space and time. Through online shopping sites, shopping patterns in people's lives, especially people who are active in using the internet, are now experiencing significant changes. With the internet, consumers no longer need to go directly to the place of shopping, but simply access the sites of online buying and selling providers. In addition, in conducting transactions the buyer can transfer funds to the seller. Not only direct transfers, in order to maintain the security of buyers, they can also use third parties or joint accounts provided by online buying and selling owners [1].

Abstrak

Dari seluruh aspek kehidupan yang terkena dampak kehadiran internet, sektor bisnis merupakan sektor yang paling terkena dampak dari perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi serta paling cepat tumbuh. Kini muncul transaksi menggunakan media internet yang menghubungkan produsen dan konsumen. Melalui e-commerce, seluruh manusia di muka bumi memiliki kesempatan dan peluang yang sama untuk bersaing dan berhasil berbisnis di dunia maya. Dengan berkembangnya e-commerce secara cepat di seluruh dunia, segmentasi online customer menarik perhatian pebisnis dan akademisi. Berkembangnya bisnis online di Indonesia tidak lepas dari menggelembungnya pengguna seluler dan internet dalam lima tahun belakangan ini. Di sisi lain, pemerintah yang terus mendorong operator seluler dan provider internet untuk menurunkan segala biaya transaksi yang dibebankan ke konsumen. Sehingga bisnis online menjadi pilihan wirausaha modern. *E-commerce* biasanya dilakukan oleh para pelaku bisnis melalui website (situs). Maraknya penggunaan website berkaitan erat dengan keunggulannya dalam menyampaikan informasi yang tidak dibatasi ruang dan waktu. Melalui situs belanja online, pola belanja di dalam kehidupan masyarakat terutama masyarakat yang aktif dalam menggunakan internet kini mengalami perubahan yang signifikan. Dengan adanya internet, konsumen tidak perlu lagi mendatangi langsung tempat pembelanjaan tetapi cukup mengakses situs-situs penyedia jual beli online. Selain itu, dalam melakukan transaksi pembayaran pembeli dapat mentransfer dana ke penjual. Tidak hanya transfer langsung, demi

menjaga keamanan pembeli juga bisa menggunakan pihak ketiga atau rekening bersama yang disediakan oleh pemilik jual beli online [1].

Keywords: *E-commerce, HotSpot, MikroTik, dan Wireles*

1. PENDAHULUAN

Penelitian dan pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu tugas perguruan tinggi untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat yang meliputi berbagai bidang kehidupan dengan memanfaatkan, mengembangkan, dan menerapkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS) sebagai upaya memberikan sumbangan demi kemajuan masyarakat. Bagi LPPM Fakultas Teknik Informatika UNPAM, khususnya dalam Penyelenggaraan pengabdian kepada masyarakat selalu disesuaikan dengan sumber daya yang dimiliki baik yang menyangkut sumber daya insani maupun pendanaan. Untuk melaksanakan berbagai tugas pengabdian tersebut, LPPM Fakultas Teknik Informatika UNPAM [1], menyusun dan mengembangkan program-program yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat sasaran .

Universitas Pamulang (UNPAM) merupakan kampus yang berdiri di bawah naungan Yayasan Sasmita Jaya yang kampus pusatnya beralamat di Jl. Surya Kencana No. 1 Pamulang dengan mengemban visi “Bermutu dalam pengembangan pendidikan, penelitian, dan pengabdian terjangkau seluruh lapisan masyarakat, berlandaskan ridha tuhan yang maha esa”. UNPAM dalam lingkup perguruan tinggi ada di dalam wilayah lingkungan Kopertis IV [2]. UNPAM membuka diri untuk melakukan berbagai kerja sama dengan berbagai pihak dalam rangka pengembangan ilmu, institusi, teknologi dan seni dalam rangka pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian. UNPAM sudah mempunyai jaringan dengan berbagai lembaga lain yakni pemerintah pusat, pemerintah propinsi, pemerintah kabupaten, dunia usaha, swasta maupun dengan masyarakat [3][4].

E-commerce telah menjadi model bisnis baru di berbagai negara dikarenakan usaha para pelaku bisnis yang ingin meningkatkan penjualan dan pendapatannya. Peningkatan pendapatan melalui e-commerce menjadi faktor pendorong pesatnya perkembangan e-commerce [5]. Chaffey menjelaskan bahwa faktor pendorong perkembangan e-commerce dibagi dua, yaitu dorongan kompetitif dan biaya. Dorongan kompetitif berhubungan dengan kemampuan meningkatkan jumlah konsumen serta nilai

transaksi yang dapat diperoleh melalui permintaan konsumen, jaminan kualitas serta keberagaman barang dan jasa, serta usaha untuk menjaga nilai saham. Dorongan biaya merupakan minimalisasi berbagai biaya karena pengurangan berbagai beban biaya, seperti biaya distribusi dan penyimpanan. Dorongan biaya diatasi dengan cara, misalnya, memotong jalur pemesanan dan pengiriman produk, mempercepat jalur distribusi informasi barang dan jasa, meminimalkan biaya operasional serta mengurangi beban biaya lain yang berhubungan dengan pembelian dan penjualan barang dan jasa yang dilakukan secara online [5]. SMK BISTEK berlokasi di Jl.Raya Pahlawan No.66, Cibinong, Kecamatan Gunung Sindur, Kabupaten Bogor, Jawa Barat yang dikelola oleh Kepala Sekolah Bapak Yogie Imaduddin dan dibantu oleh staff juga para guru dalam pengoperasian sekolah. Yang mana, dari hasil wawancara kami dengan kepala sekolah, bahwa masih banyak siswa yang belum mengenal lebih jauh tentang ecommerce dan penerapannya [6].

Perkembangan aplikasi website yang semakin pesat sejak munculnya teknologi internet. Website banyak digunakan oleh perusahaan, sekolah, perguruan tinggi, lembaga atau organisasi untuk menunjang kegiatan penjualan, promosi, dan proses belajar mengajar. Semua kegiatan tersebut membutuhkan pengiriman, penyebaran dan penerimaan informasi untuk memberikan kemudahan bagi pengguna (user) yang membutuhkan. Banyak aplikasi pembuatan website yang saat ini dapat digunakan, salah satunya adalah Wix.com. Wix.com adalah salah satu situs pembuatan website yang dikhususkan bagi orang yang ingin membuat website tanpa adanya coding yang rumit [7].

Wix mempunyai beragam kelebihan dan fasilitas dibandingkan jika kita membuat website dengan teknologi flash sendiri. Wix menyediakan segala kemudahan fasilitas bagi kita untuk membuat sebuah website dengan teknologi flash meskipun kita belum menguasai tentang flash. Dengan konsep drag and drop serta berbagai tool yang user friendly, kita dapat membuat website flash kualitas tinggi dengan mudah, dan cepat sesuai dengan apa yang kita inginkan. Di bidang pemasaran, wix.com dapat digunakan sebagai media promosi maupun informasi.

2. METODE

Kerangka Pemecahan Masalah

Salah satu kegunaan pentingnya pengetahuan e-commerce adalah untuk membuka wawasan tentang jual beli, jasa atau bentuk lain menggunakan media internet. Serta dapat memanfaatkan e-commerce sebagai peluang usaha bagi generasi muda khususnya siswa dan siswi SMK Bistek Cibinong.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam mendukung proses peningkatan pembelajaran yang efektif dan menarik. Oleh sebab itu, pelatihan ini dilakukan untuk menyampaikan materi pembelajaran *Mengenal dan Memanfaatkan E-commerce Sebagai peluang Usaha Bagi Generasi Muda* secara mendalam karena begitu luasnya cakupan materi tentang pembelajaran *Mengenal dan Memanfaatkan E-commerce Sebagai peluang Usaha Bagi Generasi Muda*. Walaupun demikian, dengan adanya pelatihan kali ini diharapkan dapat menjadi langkah awal untuk mencapai tujuan yang lebih besar dari sekedar pelatihan semata.

Realisasi Pemecahan Masalah

Untuk kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan dalam satu kali pertemuan. Berikut uraian pertemuan dalam pengabdian kepada masyarakat ini yang terdiri dari:

- Sebelum masuk ke materi terlebih dahulu diadakan kuis guna mengetahui kemampuan mereka.
- Memberikan materi mengenai E-commerce.
- Memberikan pengetahuan penggunaan wix.

Khalayak Sasaran

Peserta dari kegiatan ini adalah 30 orang siswa. Adapun syarat untuk menjadi peserta, seperti yang telah disepakati dengan pihak yayasan dan kepala sekolah adalah : (1) Peserta para siswa/i SMK Bistek Cibinong kelas XII - XIII. (2) Peserta bersedia mengikuti kegiatan sampai selesai. (3) Peserta disarankan membawa perangkat seluler Android dan laptop.

Metode Kegiatan

Sebagai langkah awal metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi survey dan wawancara dengan pihak sekolah dan para dewan guru yang terbagi menjadi dua, yaitu:

- Studi Lapangan
Studi lapangan meliputi observasi, pengumpulan data yang berhubungan dengan pembelajaran/ pengaplikasian, serta wawancara dengan pihak sekolah dan

para dewan guru yang dapat mendukung program Pengabdian kepada masyarakat.

- Studi Pustaka

Studi pustaka sebagai dasar untuk memperoleh referensi yang baik agar pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Studi pustaka berisikan teori yang berhubungan dengan objek penelitian

3. HASIL

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah besarnya minat dan antusiasme peserta selama kegiatan, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu pelatihan dan fasilitas peralatan yang minim.

Berdasarkan hasil wawancara, tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut :

- Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman para Siswa SMK Bistek Cibinong *Mengenal dan menerapkan ecommerce untuk mengambil peluang usaha bagi generasi muda di SMK Bistek Cibinong*.
- Meningkatnya keterampilan para siswa SMK Bistek Cibinong dalam menerapkan ecommerce bagi peluang usaha.
- Meningkatnya keterampilan para siswa SMK Bistek Cibinong dalam penggunaan Wix untuk pembuatan e-commerce.



Gambar 1 Foto Bersama dengan Siswa dan Siswi SMK Bistek Cibinong

4. PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pemanfaatan E-commerce bagi generasi muda di SMK BISTEK

Cibinong ini diawali dengan pembekalan materi yang meliputi, pengenalan e-commerce dan simulasi praktik dengan menggunakan aplikasi ecommerce.

Kegiatan pelatihan diawali dengan pemaparan visi yang disampaikan oleh kepala sekolah SMK BISTEK Cibinong. Materi yang disajikan membahas tentang pentingnya memanfaatkan e-commerce bagi generasi muda. Sebelum dimulainya tahap pelatihan, pemateri memberikan materi mengenal dan menerapkan peluang bisnis bagi generasi muda. Sosialisasi program dilakukan untuk mengenalkan e-commerce dan pemanfaatannya kepada siswa dan siswi SMK BISTEK Cibinong.

Laudon (1998) mengartikan ecommerce sebagai *"The process of selling and buying goods electronically by consumers and from company to company through computerized business transaction"*. Dari definisi diatas, terdapat tiga poin utama terkait ecommerce yakni yang pertama terdapat proses penjualan dan pembelian via elektronik, kedua ialah terdapat konsumen ataupun perusahaan dan terakhir jaringan komputer secara online dalam transaksi bisnis (Achjari, 2000).

E-commerce (perdagangan online), adalah pengaplikasian jaringan komputer dan komunikasi dalam operasi bisnis. Pengertian e-commerce sendiri yaitu penggunaan internet dan komputer dengan *browser web* dalam memperkenalkan, mempromosikan, serta proses jual – beli produk. E-commerce sendiri memiliki manfaat, dan diantaranya yaitu :

- a. Dapat memiliki pasar internasional
- b. Bisnis beroperasi tanpa harus terhalang oleh batasan negara
- c. Anggaran dapat dihemat
- d. Proses jual – beli berlangsung cepat dan menekan resiko *human-error*
- e. Menekan pemakaian kertas dalam aktivitas, dimulai dari tahapan desain, produksi, pengiriman, distribusi, pengiriman, distribusi hingga marketing [8].

Kegiatan selanjutnya adalah sesi simulasi praktik aplikasi e-commerce sebagai sarana pembelajaran bagi siswa dan siswi SMK BISTEK Cibinong. Simulasi praktik termasuk cara menggunakan atau memanfaatkan aplikasi ecommerce seperti shopee dan tokopedia untuk sarana bisnis bagi generasi muda. Selanjutnya siswa dan siswi mempraktikkan apa yang sudah dilakukan selama pelatihan yang dilakukan tujuan untuk memberikan kesempatan bagi siswa dan siswi untuk mempraktikkan apa yang telah diajarkan oleh

pembicara. Siswa dan siswi mencoba membuat atau mendaftar sebuah akun shopee atau tokopedia sebagai penjual. Kegiatan selanjutnya pemateri memberikan sedikit pertanyaan terkait ecommerce kepada siswa dan siswi.



Gambar 2 Pembukaan pelaksanaan kegiatan PKM di SMKk Bistek Cibinong



Gambar 3 Sambutan Kepala sekolah SMK Bistek Cibinong

5. KESIMPULAN

Dari hasil evaluasi serta temuan-temuan yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa program Pengabdian Masyarakat ini telah mampu memberikan manfaat yang sangat besar dan tepat sasaran bagi para generasi muda yang ada di SMK Bistek Cibinong. Metode sosialisasi dan simulasi merupakan bentuk yang sangat efektif dalam memberikan penyegaran dan tambahan wawasan serta pengetahuan di bidang teknologi informasi berkaitan dengan jual beli online dan memasarkan produk. Untuk tahap pengembangan selanjutnya kami menyarankan hendaknya program-program pengabdian masyarakat seperti ini bisa dilaksanakan secara reguler dan berkala, melihat tingkat an-

tusiasme peserta yang sangat tinggi akan keingintahuan mereka mengenai pemanfaatan E-Commerce dalam menangkap peluang usaha dan bisnis.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa penelitian ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala anugerah yang telah diberikan.
2. Saudara dan sahabat-sahabatku, yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan PKM ini.
3. Tim Pelaksana PKM yang telah bekerja sama untuk menyelesaikan PKM ini.
4. Terima kasih kepada Kepala Sekolah SMK Bistek Yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan PKM di SMK Bistek Cibinong .
5. Terima kasih kepada Siswa dan Siswi SMK Bistek yang telah ikut berpartisipasi hadir dalam pelaksanaan PKM.

DOKUMENTASI KEGIATAN



Gambar 4 Penyampaian Materi Ecommerce



Gambar 5 Sesi Doorprize

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Lestari, T. Informatika, U. Nahdlatul, U. Alghazali, T. Informatika, And U. D. Bangsa, "Kommas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang Informasi Administrasi Pengelolaan Keuangan Siswa Pada Mi Kommas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang," Pp. 1–10.
- [2] S. Scope, "Kommas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Table Of Contents."
- [3] A. Novi Lestari, Nelly Khairani Daulay, "Sistem Pendukung Keputusan Konsumsi Listrik Dengan Implementasi Iot Dan Fuzzy Rule Mining," *J. Inform. Dan Rekayasa Elektron.*, Vol. 2, No. 1, P. 60, 2019, Doi: 10.36595/Jire.V2i1.91.
- [4] G. S. Santyadiputra, I. M. E. Listartha, And G. A. J. Saskara, "The Effectiveness Of Automatic Network Administration (Ana) In Network Automation Simulation At Universitas Pendidikan Ganesha," *J. Phys. Conf. Ser.*, Vol. 1810, No. 1, P. 012028, 2021, Doi: 10.1088/1742-6596/1810/1/012028.
- [5] R. A. Sagita And H. Sugiarto, "Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web," *Netw. Secur.*, Vol. 5, No. 4, P. 13, 2016, [Online]. Available: <https://www.cliffedekkerhofmeyr.com/Export/Sites/Cdh/En/Practice-Areas/Downloads/employment-strike-guideline.pdf>.
- [6] M. Cordiaz *Et Al.*, "Pengembangan Sistem Informasi Komunitas Avanza Xenia Indonesia Club Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel," Vol. 2, No. 2, Pp. 95–105, 2021.
- [7] I. Firdaus, S. Kom, And S. Pd, "Perancangan Website Pemerintah Desa Sebagai Media Penyebaran Informasi Bagi Masyarakat Dengan Metode Waterfall," Vol. 2, Pp. 34–40, 2016.
- [8] S. K. Pandey, G. P. Singh, And V. Kansal, "Study Of Object Oriented Analysis And Design Approach," *J. Comput. Sci.*, Vol. 7, No. 2, Pp. 143–147, 2011, Doi: 10.3844/Jcssp.2011.143.147.