

Penyuluhan E-Commerce untuk Mendorong Ekonomi Digital Dalam Rangka Pengabdian Kepada Masyarakat pada Pemuda Tridharma Indonesia Cabang Wihara Dharma Pala

Yusuf Kurnia¹⁾, Riki²⁾, Yo Ceng Giap³⁾, Aditiya Hermawan⁴⁾, Teven Gustayo⁵⁾

¹²³⁴⁵Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Buddhi Dharma

Email : yusuf.kurnia@ubd.ac.id, riki@ubd.ac.id, cenggiap@ubd.ac.id, aditiya.hermawan@ubd.ac.id, tevangustayo@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi di era revolusi 4.0 memberikan dampak yang signifikan terhadap perekonomian Indonesia. Platform digital dalam mendukung kegiatan perekonomian dan pemenuhan kebutuhan masyarakat bertumbuh dengan cepat dengan dukungan internet. dengan diterapkannya teknologi baru akan berdampak pada produktivitas dan menurunkan biaya produksi yang akan meningkatkan daya beli sehingga akan tercipta lapangan kerja baru. Metode kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan melalui 4 tahapan (metode) yaitu metode sosialisasi, metode demonstrasi, metode praktek/latihan, evaluasi kegiatan. Pelaksanaan PkM ini melibatkan mitra kerjasama, yaitu Wihara Dharma Pala yang beralamat di Jl. Ir. Soekarno Kp, Jl. Raya Rawa Kompeni No.66, RT.003/RW.008, Benda, Kec. Benda, Kota Tangerang, Banten 15125. Tim pelaksana kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) terdiri dari 4 orang dosen & 1 orang mahasiswa. Tim dosen pelaksana Pkm terdiri atas dosen-dosen yang memiliki keterampilan & kemampuan dibidang teknologi informasi yang sesuai dengan tema PkM yang dilaksanakan serta memiliki kualifikasi akademik. Dari hasil hasil evaluasi yang dilakukan oleh Tim Pelaksana, dapat disimpulkan hal bahwa mayoritas peserta yang mengikuti kegiatan ini, sudah mengetahui tentang E-Commerce dan peserta masih kurang pengalaman dalam menggunakan layanan E-commerce seperti Market Place.

Kata Kunci: Wihara Dharma Pala, Teknologi Informasi, E-Commerce, Market Place

**E-Commerce Counseling to Encourage Digital Economy in the Framework of
Community Service to the Youth of Tridharma Indonesia Branch Wihara Dharma Pala**

ABSTRACT

The development of information technology in the 4.0 revolution era had a significant impact on the Indonesian economy. Digital platforms in supporting economic activities and meeting people's needs are growing rapidly with the support of the internet. the implementation of new technology will have an impact on productivity and reduce production costs which will increase purchasing power so that new jobs will be created. This Community Service activity method is carried out through 4 stages (methods), namely the socialization method, the demonstration method, the practical/training method, and activity evaluation. The implementation of this PkM involves a collaborative partner, namely Wihara Dharma Pala which is located at Jl. Ir. Soekarno Kp, Jl. Raya Rawa Kompeni No. 66, RT. 003/RW. 008, Benda, Kec. Benda, Tangerang City, Banten 15125. The Community Service Implementation Team (PkM) consisted of 4 lecturers & 1 student. The team of Pkm implementing lecturers consists of lecturers who have skills & abilities in the field of information technology in accordance with the theme of the PKM being implemented and have academic qualifications. From the results of the evaluation carried out by the Implementation Team, it can be concluded that the majority of participants who took part in this activity already knew about E-Commerce and participants still lacked experience in using E-commerce services such as Market Place.

Keywords: Wihara Dharma Pala, Information Technology, E-Commerce, Market Place

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di era revolusi 4.0 memberikan dampak yang signifikan terhadap perekonomian Indonesia. Perkembangan ini mampu menciptakan model bisnis dan pelaku ekonomi baru yang sangat dinamis, sehingga mampu menggeser praktik-praktik ekonomi tradisional yang eksis sebelumnya (Satria, 2018). Ekonomi inilah yang sekarang kita kenal dengan konsep ekonomi digital dimana terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Indonesia mengalami peningkatan ekonomi digital secara keseluruhan, hal itu berpengaruh pada meningkatnya ekonomi nasional. Ekonomi digital dipercaya akan mampu menjawab tantangan pembangunan ekonomi yang belum stabil. Pemerintah Indonesia berkomitmen bahwa pembangunan ekonomi berbasis masyarakat sebagai pelaku usaha. Jumlah wirausaha akan berkembang dalam menggerakkan ekonomi dan menciptakan lapangan kerja baru. Maka pemanfaatan teknologi digital diharapkan dapat meningkatkan daya saing perekonomian Indonesia. Hal tersebut didukung oleh pendapatnya bahwa Adopsi digital menjadi suatu yang penting dan diperlukan dalam pembangunan nasional khususnya bagi perekonomian.

(Henry Simamora, 2003) Pelatihan dan pengembangan adalah dua istilah yang kadang-kadang digunakan secara bersama-sama maupun secara bergantian. Pelatihan (training) mengandung maksud untuk menambah dan meningkatkan pengetahuan/keterampilan serta merubah sikap/perilaku karyawan ke arah yang produktif. Pengembangan (development) dapat diasosiasikan dengan kebutuhan masa

depan karyawan dan organisasi perusahaan. Pelatihan dan pengembangan mempunyai

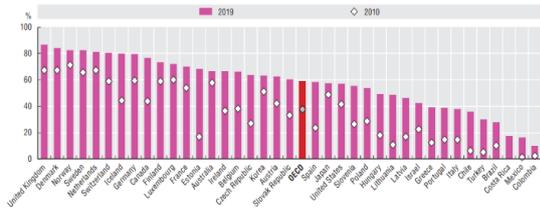
manfaat pada karier jangka panjang karyawan, untuk menghadapi tanggung jawab yang

lebih besar di masa yang akan datang.

Digital economy, atau ekonomi digital merupakan suatu pergeseran paradigma dalam teknologi informasi dengan konsep yang dipopulerkan oleh Don Tapscott, bermakna suatu aktivitas ekonomi berbasis teknologi digital internet. Beberapa sebutan lain terhadap ekonomi digital ini diantaranya sebagai ekonomi internet, lalu ada ekonomi web, ekonomi berbasis digital, atau juga sebagai ekonomi baru (Tapscott, 1996). Transformasi digital hampir menguasai seluruh proses bisnis, mulai dari bagaimana produk maupun jasa dihasilkan hingga aktivitas pemasarannya, bagaimana struktur dan target capaian perusahaan, dinamika lingkungan persaingan, hingga bagaimana rumus keberhasilan sebuah bisnis ditemukan.

Platform digital dalam mendukung kegiatan perekonomian dan pemenuhan kebutuhan masyarakat bertumbuh dengan cepat dengan dukungan internet. dengan diterapkannya teknologi baru akan berdampak pada produktivitas dan menurunkan biaya produksi yang akan meningkatkan daya beli sehingga akan tercipta lapangan kerja baru. Teknologi baru yang banyak bergantung padapenggunaan internet pada tahun 2019 mengalami pertumbuhan yang cukup signifikan baik dikalangan individu maupun bisnis, yaitu mencapai 70% dari 95% orang dewasa yang menggunakan internet pada negara-negara anggota OECD. Telepon genggam cerdas (smartphone) menjadi peralatan paling disukai dalam mengakses internet (OECD, 2020) Aktivitas perekonomian berbasis digital telah berkembang begitu pesat, dengan salah satu faktor pendorong tak terduga yaitu adanya pandemi Covid 19, dantelah memangkas jarakdan waktuantara pelaku usaha dan konsumennya. Sebagai perbandingankegiatan perekonomian dalam bentuk pembelian online, khususnya pada negara-negara yang tergabung dalam OECD (tidak termasuk Indonesia), yang

dilansir oleh OECD dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini.



Gambar 1 Sebaran Pembelian Online menurut OECD Tahun 2019

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dipandang perlu mengadakan kegiatan penyuluhan dengan mempertimbangkan permasalahan seperti keterbatasan informasi tentang pengetahuan jenis layanan E-commerce dan manfaat penggunaan E-commerce bagi pelaku UMKM dan keterbatasan pemahaman dan kemampuan pelaku UMKM dalam penggunaan layanan E-commerce seperti Market Place.

Setelah mengikuti kegiatan penyuluhan E-Commerce untuk mendorong ekonomi digital, diharapkan peserta yang mengikutinya dapat mengetahui jenis layanan E-commerce dan manfaat penggunaannya. serta paham dan mampu menggunakan layanan E-commerce dalam membantu pemasaran barang atau jasa yang dijual.

Manfaat dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan pengetahuan dan informasi tentang E-commerce seperti Market Place khususnya bagi para pemuda & pelaku UMKM di wilayah Kota Tangerang. Hal ini merupakan salah satu bentuk tanggung jawab sosial organisasi sebagai tenaga pendidik di Universitas Buddhi Dharma.

METODE PENELITIAN

Target kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pemuda dan para penggiat E-commerce di Wihara Dharma Pala. Kegiatan dilakukan secara offline dan online, dengan jumlah peserta sebagai berikut:

Tabel 1. Jumlah Peserta

Peserta	Jumlah
---------	--------

Peserta Offline	25
Peserta Online	25
Total	50

Tahapan-tahapan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dijalankan, diantaranya:



Gambar 2 Tahapan Pengabdian kepada Masyarakat

Pada tahap perencanaan melakukan Survey dan diskusi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan didalam merumuskan program PkM oleh Tim Pelaksana dan mengajukan proposal kegiatan kepada Fakultas.

Pada tahap pelaksanaan memberikan penjelasan mengenai E-commerce dan menjelaskan pentingnya E-Commerce dalam era ekonomi digital.

Pada tahap evaluasi melakukan diskusi dan tanya jawab dengan peserta dan menyampaikan solusi terkait permasalahan yang disampaikan peserta.

Metode kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan melalui 4 tahapan (metode).

Metode Sosialisasi: Menjelaskan tentang e-commerce, jenis-jenis e-commerce serta manfaat e-commerce dalam mendorong ekonomi digital nasional dan juga meningkatkan penjualan dalam memasarkan produk.

Metode Demonstrasi: dimana akan dicontohkan cara menggunakan layanan e-commerce seperti Market Place untuk memasarkan produk secara online agar dapat berpartisipasi langsung dalam dunia E-Commerce.

Metode Praktek/Latihan: dimana peserta akan diberikan kesempatan peserta untuk latihan mencoba layanan E-Commerce market place untuk memasarkan produk.

Selain Pelatihan, konsultasi atau diskusi dalam bentuk tanya jawab tentang e-commerce membantu peserta untuk lebih terbuka memahami semua topik yang dijelaskan.

Evaluasi kegiatan merupakan suatu proses untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dalam program sosialisasi ini. Evaluasi kegiatan sosialisasi ini lebih difokuskan pada peninjauan kembali pemahaman peserta terhadap pentingnya E-Commerce. Evaluasi kegiatan memiliki fungsi sebagai pengendali proses dari hasil program kegiatan sehingga akan dapat dijamin suatu program kegiatan yang sistematis, efektif dan efisien. Evaluasi kegiatan mencoba mendapatkan informasi mengenai hasil-hasil kegiatan, juga memasukkan umpan balik dari peserta sosialisasi yang sangat membantu dalam memperbaiki kegiatan tersebut melalui kuesioner yang diberikan.

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan tujuan untuk dapat menemukan bagian dari kegiatan, mana bagian yang tercapai, serta mana bagian kegiatan yang kurang berhasil, sehingga dapat dibuat langkah-langkah perbaikan, memberi kesempatan kepada peserta untuk menyumbangkan saran-saran dan penilaian terhadap program yang dijalankan.

Model Evaluasi Formatif termasuk salah satu dari model evaluasi pelatihan, (Santoso, 2010) menjelaskan bahwa evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan terhadap proses yang terjadi, dengan tujuan untuk memberikan umpan balik bagi pelaksana program kegiatan.

Khalayak Sasaran Program Pengabdian Masyarakat ini khalayak sarannya adalah pelaku penggiat E-Commerce di wilayah Kota Tangerang. Kegiatan ini dilakukan secara daring melalui zoom dan secara offline di Wihara Dharma Pala, dengan pemateri dosen-dosen Universitas Buddhi Dharma dibidang Teknik Informatika & Sistem Informasi.

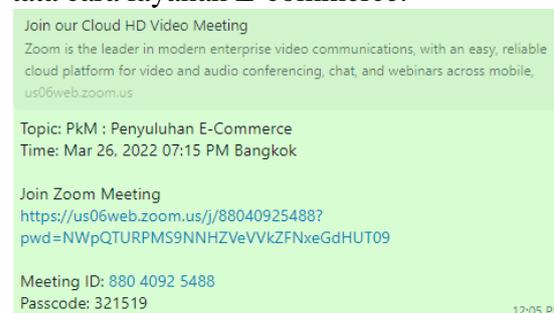
HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun jadwal pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan PkM

Waktu	Kegiatan	Penanggungjawab
Tanggal: 26 Maret 2022	1. Persiapan 2. Pemaparan Materi 1 tentang Ekonomi Digital	Tim Pelaksana Yo Ceng Giap, S.Kom., M.Kom. Yusuf Kurnia, S.Kom., M.Kom.
Jam 18.00- 21.00 WIB	3. Pemaparan Materi 2 tentang E-Commerce 4. Tanya Jawab 5. Door Prize, Dokumentasi dan Penutupan	Riki, S.Kom., M.Kom Aditya Hermawan, S.Kom., M.Kom (Moderator)

Mengingat kondisi masih dalam pandemic covid 19, maka pemaparan materi dilakukan secara daring dengan zoom meeting, dimana masing-masing pemateri diberikan waktu selama 30-40 menit. Selain itu diberikan pelatihan terkait tata cara layanan E-commerce.



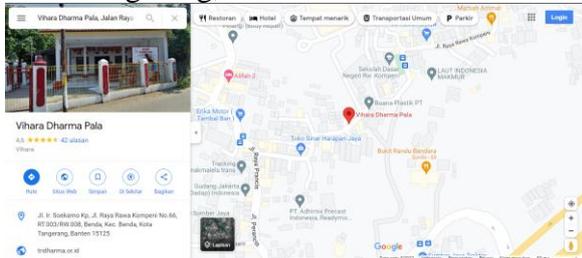
Gambar 3 Tahapan Pengabdian kepada Masyarakat

Pelaksanaan PkM ini melibatkan mitra kerjasama, yaitu mitra kerjasama dalam melaksanakan PkM dan mitra sebagai sasaran PkM.

Tabel 3. Mitra Kerjasama

Kategori/ Tipe Mitra	Nama Mitra	Dana
Yayasan	Wihara Dharma Pala	Mandiri

Wihara Dharma Pala merupakan tempat ibadah agama buddha (wihara) didalam naungan Majelis Tridharma Indonesia yang beralamat di Jl. Ir. Soekarno Kp, Jl. Raya Rawa Kompeni No.66, RT.003/RW.008, Benda, Kec. Benda, Kota Tangerang, Banten 15125.



Gambar 4 Peta Lokasi Mitra

Dari hasil pendataan yang dilakukan oleh tim pelaksana, diketahui beberapa jenis usaha yang sudah dijalankan peserta, diantaranya:

Tabel 4. Jenis Usaha yang dijalankan oleh Peserta

No.	Nama	Jenis Usaha
1	Uming	Pembuat Kursi Makan
2	Michael	Furniture
3	Widi	Agen Telur Ayam
4	Sari	Laundry
5	Phala	Agen Gas & Air Minum
6	Suhinto	Online Shop
7	Nita	Online Shop
8	Lelih	Online Shop
9	Linda Iryanti	Pengusaha Makanan
10	Martin Lusyana	Toko Makanan

Berikut rincian permasalahan dan solusi dan target dari kegiatan pengabdian ini secara rinci adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Permasalahan & Solusi

No	Permasalahan	Solusi	Target
1	Kurangnya pengetahuan tentang jenis layanan E-Commerce.	Sosialisasi tentang E-Commerce dan jenis-jenisnya	Peserta tahu tentang E-Commerce dan jenis-jenisnya
2	Kurangnya pemahaman dan kemampuan tentang penggunaan layanan E-	Penyuluhan cara menggunakan layanan E-Commerce Market Place	Peserta tahu memahami tata cara menggunakan Market Place

	Commerce seperti Market Place		
--	-------------------------------	--	--

Berikut rincian biaya yang dikeluarkan untuk kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini:

Tabel 6. Rincian Biaya

Jenis Pembelian	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan (Rp)	Total (Rp)
Bahan					
ATK	Buku tulis	buah	30	5.000	150.000
ATK	Pulpen	lusin	3	12.000	36.000
Pengumpulan data	Kegiatan	bulan	1	500.000	500.000
Voucher transportasi	Transport	Buah	1	250.000	250.000
Bahan penelitian (habis pakai)	Paket data	paket	3	100.000	300.000
Pelaporan, Luaran wajib/tambahan	Publikasi artikel	Artikel	2	400.000	800.000
Materai		buah	2	11.000	22.000
				Grand Total (Rp)	2.058.000

Tim pelaksana kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) terdiri dari 4 orang dosen & 1 orang mahasiswa. Tim

dosen pelaksana Pkm terdiri atas dosen-dosen yang memiliki keterampilan & kemampuan dibidang teknologi informasi yang sesuai dengan tema PkM yang dilaksanakan serta memiliki kualifikasi akademik.

Tabel 7. Kualifikasi Tim Pelaksana

No	NI DN	Nama Dosen	Jabatan Akademik	Program Studi
1	041 912 870 1	Yusuf Kurnia, S.Kom., M.Kom	Lektor 300/ III/c - Penata	Teknik Informatika
2	043 112 820 4	Riki, S.Kom., M.Kom	Lektor 300/ III/c - Penata	Sistem Informatika
3	041 207 800 3	Yo Ceng Giap, S.Kom., M.Kom	Lektor 200/ III/c - Penata	Teknik Informatika
4	040 612 880 1	Aditya Hermawana, S.Kom., M.Kom	Lektor 300/ III/c - Penata	Teknik Informatika

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik, tidak terlepas dari dukungan sumber daya yang diberikan oleh Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Buddhi Dharma. Disamping itu pula, dukungan juga diberikan oleh LP3kM yang memfasilitasi terselenggaranya kegiatan ini. Penyediaan sarana pendukung seperti Proyektor, Modem Internet dan Laptop bagi tim pelaksana.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan bagi Pemuda Tridharma Indonesia Cabang Wihara Dharma Pala, dimana beberapa diantaranya merupakan penggiat E-Commerce. Pelaksanaannya dilakukan secara offline dan online, dengan tim pelaksana sebanyak 4 orang dosen dan 1 orang mahasiswa. Pemberian materi tidak hanya berupa pemaparan teori terkait E-

Commerce, namun juga mencontohkan praktek tata cara penggunaan Layaran E-Commerce seperti Market Place.

Dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh Tim Pelaksana, dapat disimpulkan hal sebagai berikut:

1. Mayoritas peserta yang mengikuti kegiatan ini, sudah mengetahui tentang E-Commerce.
2. Peserta masih kurang pengalaman dalam menggunakan layanan E-commerce seperti Market Place.

Mengingat pentingnya E-Commerce dalam mendorong Ekonomi Digital Nasional. Perlu dilakukan workshop lebih detail penggunaan E-Commerce serta Digital Marketing untuk meningkatkan penjualan produk yang dipasarkan. Generasi muda yang ada di Wihara Dharma Pala merupakan generasi Milenial yang dekat dengan perkembangan teknologi informasi, tentunya dapat mudah menyesuaikan dengan perkembangan terutama terkait dengan layanan E-Commerce. Sehingga diharapkan pemuda & penggiat E-Commerce dilingkungan Wihara Dharma Pala dapat turut berkontribusi menyukseskan Indonesia Emas 2045 dalam bidang ekonomi digital.

REFERENSI

- Henry Simamora. (2003). Manajemen Sumber Daya Manusia. In *Yogyakarta : STIE YKPN* (p. 273). Yogyakarta : STIE YKPN.
- OECD. (2020). *OECD Digital Economy Outlook 2020*. OECD. <https://doi.org/10.1787/bb167041-en>
- Santoso, B. (2010). *Skema dan mekanisme pelatihan: panduan penyelenggaraan pelatihan*. Yayasan Terumbu Karang Indonesia.
- Satria, D. (2018). *Inclusively Creative: Peran Bank Indonesia dalam pengembangan Ekonomi Digital dan Teknologi Finansial*. www.diassatria.com.
- Tapscott, D. (1996). *The digital economy :*

Yusuf Kurnia: yusuf.kurnia@ubd.ac.id

*promise and peril in the age of
networked intelligence. 342.*