

Pemanfaatan E-Commerce sebagai Solusi Bisnis Digital bagi Siswa SMK Negeri 2 Banyuasin III

R.M. Nasrul Halim D.¹, Nurul Adha Oktarini Saputri², Rezania Agramanisti Azdy³

^{1,2,3} Universitas Bina Darma, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Nurul Adha Oktarini Saputri

E-mail: nuruladhaos@binadarma.ac.id

Abstrak

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan pelatihan kepada siswa SMK Unggul Negeri 2 Banyuasin III berupa pelatihan pemanfaatan E-Commerce sebagai solusi bisnis digital. Dalam pelatihan ini diharapkan tidak hanya siswa siswi yang dapat memahami tentang E-Commerce sebagai solusi bisnis digital tetapi guru-guru juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Metodologi yang digunakan pada pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan, yaitu menggunakan pengamatan atau observasi dimana sebelum melakukan kegiatan pelatihan tim pengabdian terlebih dahulu melakukan survey ke lokasi dan melihat secara langsung kondisi tempat akan diadakannya pelatihan tersebut. Kemudian tim pengabdian melakukan wawancara secara langsung kepada pihak yang berkaitan dengan kegiatan pelatihan ini yaitu kepala sekolah, guru-guru, karyawan dan beberapa siswa. Setelah itu tim pengabdian akan melakukan kegiatan inti yaitu pelatihan yang ditujukan kepada siswa siswi SMK Unggul Negeri 2 Banyuasin III berupa pelatihan pemanfaatan E-Commerce sbagai solusi bisnis digital. Kegiatan pelatihan ini memberikan pengetahuan kepada siswa tentang E-Commerce, siswa dapat lebih mengetahui manfaat dari penggunaan e-commerce. Dan kegiatan pelatihan ini dapat memberikan bekal pengetahuan kepada siswa, tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga praktikum secara langsung. Pelatihan ini baiknya dapat dilakukan secara intensif tidak hanya kepada siswa saja, tetapi juga bagi Guru SMK Unggul Negeri 2 Banyuasin III.

Kata kunci – e-commerce, bisnis, digital, media, pelatihan

Abstract

The implementation of this training activity is to provide knowledge and training to students of SMK Unggul Negeri 2 Banyuasin III in the form of training on the use of E-Commerce as a digital business solution. In this training, it is expected that not only students can understand E-Commerce as a digital business solution but teachers can also apply it in their daily lives. The methodology used in the implementation of this community service activity uses a training approach, namely using observation or observation where before carrying out the training activity, the service team first conducts a survey to the location and sees firsthand the conditions of the place where the training will be held. Then the service team conducts direct interviews with parties related to this training activity, namely the principal, teachers, employees and several students. After that, the service team will carry out core activities, namely training aimed at students of SMK Unggul Negeri 2 Banyuasin III in the form of training on the use of E-Commerce as a digital business solution. This training activity provides students with knowledge about E-Commerce, students can better understand the benefits of using e-commerce. And this training activity can provide students with knowledge, not only theoretical but also direct practice. This training should be carried out intensively not only for students, but also for teachers of SMK Unggul Negeri 2 Banyuasin III.

Keywords – e-commerce, business, digital, media, training

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dalam bidang pendidikan dapat dilihat dari banyaknya sekolah-sekolah yang mengharuskan yayasan untuk mendukung sekolah agar dapat memiliki jaringan internet. Banyak sekolah berlomba-lomba memasang jaringan internet untuk dapat menikmati kemudahan mendapatkan informasi melalui internet. Internet adalah teknologi yang memunculkan berbagai jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi informasi, seperti *e-government*, *e-bisnis*, *e-education* dan sebagainya (Saputri et al., 2024).

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia bisnis. Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah *e-commerce*, yang memungkinkan transaksi jual beli dilakukan secara daring tanpa batasan ruang dan waktu. *E-commerce* merupakan teknologi yang terus berkembang, mencakup berbagai aplikasi dan proses bisnis yang memungkinkan perusahaan, konsumen, serta komunitas untuk terhubung melalui transaksi elektronik dalam rangka pertukaran barang secara digital (Handayani, 2018).

E-commerce merupakan sebuah sarana untuk melakukan transaksi keuangan secara *online*. Sarana ini berkembang pesat sejak awal penggunaannya di tahun 1970-an. Saat itu *e-commerce* hanya berkisar pada dokumen komersial seperti order pembelian atau *invoice* secara elektronik (Aryanto & Tarigan, 2015). Kini *e-commerce* telah mencakup transaksi kartu kredit, *enterprise resource planning*, dan lain sebagainya.

Transaksi perdagangan melalui *e-commerce* lebih praktis karena cukup menggunakan perangkat elektronik seperti laptop, komputer, atau smartphone dengan internet sebagai media penghubung (Solihat & Sandika, 2022). *E-commerce* berdampak positif dan diterima dengan baik oleh masyarakat di Indonesia. Selain itu, *E-commerce* juga menjanjikan banyak keuntungan seperti menekan biaya operasional hingga komunikasi yang lebih baik (Lestari, 2019). *E-commerce* tidak hanya menjadi tren, tetapi juga solusi bisnis yang efektif, terutama bagi generasi muda yang ingin memulai usaha dengan modal terbatas.

SMK Negeri 2 Banyuasin III sebagai lembaga pendidikan kejuruan memiliki peran penting dalam mempersiapkan siswanya untuk menghadapi dunia kerja dan wirausaha. Namun, masih banyak siswa yang belum memahami secara optimal bagaimana memanfaatkan *platform e-commerce* untuk mendukung bisnis mereka. Kurangnya pemahaman terkait strategi pemasaran digital, manajemen produk, dan transaksi *online* menjadi kendala utama dalam pengembangan usaha berbasis digital.

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada siswa SMK Negeri 2 Banyuasin III dalam pemanfaatan *e-commerce* sebagai solusi bisnis digital. Dengan adanya program ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan dalam mengelola toko *online*, memahami strategi pemasaran digital, serta meningkatkan daya saing produk mereka di pasar yang lebih luas. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan di kalangan siswa agar mereka lebih siap dalam menghadapi tantangan di era digital.

Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa SMK Negeri 2 Banyuasin III tidak hanya menjadi tenaga kerja yang siap pakai, tetapi juga mampu menciptakan peluang usaha sendiri dengan memanfaatkan teknologi *e-commerce* secara optimal.

METODE

Metodologi yang digunakan pada pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan (Arifin & Nurhadi, 2019). Metode yang akan diterapkan adalah sebagai berikut:

1. Pengamatan (*Observation*)

Menurut (Sugiyono, 2018) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Pada kegiatan pengabdian ini untuk mengetahui tempat penyelenggaraan, diadakan peninjauan ke lokasi SMK Unggul Negeri 2 Banyuasin III yang beralamat di Jalan Lingkar Sekojo, Kedondong Raye, Kec. Banyuasin III, Kabupaten Banyuasin Provinsi Sumatera Selatan, dan berkenalan secara langsung dengan Kepala Sekolah, Wakil, Guru-guru serta siswa.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara merupakan percakapan yang dilakukan oleh periset atau orang yang berharap mendapatkan informasi, dan informan merupakan orang yang dianggap memiliki informasi yang penting mengenai suatu objek (Kriyantono, 2020). Untuk mempermudah di dalam memberikan materi pelatihan, maka tim melakukan konsultasi dengan pihak-pihak terkait pada SMK Unggul Negeri 2 Banyuasin III untuk mengetahui materi yang dibutuhkan bagi Tim PKM sesuai kebutuhan siswa.

3. Penyuluhan (*Training*)

Pelatihan sebenarnya bertujuan untuk mengembangkan potensi diri yang secara prenil tertanam pada diri seseorang, baik potensi pengetahuan, potensi keahlian dan potensi merubah sikap agar lebih baik dan terarah. Dalam pelaksanaannya, pelatihan haruslah berorientasi pada peserta pelatihan itu sendiri atau *Learner's Oriented* (Arifin & Nurhadi, 2019). Pada kegiatan pengabdian ini training dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan dan pelatihan kepada siswa SMK Unggul Negeri 2 Banyuasin III berupa pelatihan Pemanfaatan E-Commerce Sebagai Solusi Bisnis Digital.

Kegiatan inti pelatihan ini adalah pelatihan kepada siswa SMK Unggul Negeri 2 Banyuasin III yang dilakukan secara tatap muka ini akan dilaksanakan sebanyak 2 pertemuan. Adapun waktu dan materi yang diberikan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1.
Materi Pelatihan

| Materi | Pembicara | Tempat Pelaksanaan | Outcome |
|---|--|-----------------------------------|--|
| Pelatihan Pengenalan E-Commerce | 1. R.M. Nasrul Halim D, M.Kom 2. Nurul Adha O.S, M.Kom 3. Rezanía Agramanisti Azdy, M.Kom. | SMK Unggul Negeri 2 Banyuasin III | Para Siswa dapat mengenal E-commerce, manfaat dari E-Commerce, kelebihan dan kelemahannya serta konsep dari E-commerce itu sendiri |
| Mempraktekkan Contoh-contoh E-Commerce seperti olx, toko pedia, shopee, bebas bayar, buka lapak dan lain-lain | 1. R.M. Nasrul Halim D, M.Kom 2. Nurul Adha O.S, M.Kom 3. Rezanía Agramanisti Azdy, M.Kom. | SMK Unggul Negeri 2 Banyuasin III | Para Siswa jadi lebih tahu mengenai aplikasi apa saja yang dapat di lakukan dalam penjualan dan pembelian barang secara online |

Pelaksanaan kegiatan dipersiapkan selama 1 bulan dan dilaksanakan selama 50 jam yang dapat dilihat pada Tabel 2, dimulai dari survey lokasi, persiapan kegiatan, pembagian tugas, persiapan

alat dan bahan, kegiatan inti serta pembuatan laporan. Kegiatan inti dilaksanakan selama 2 hari (Pertemuan), pada tanggal 12 sampai dengan 13 April 2018.

Tabel 2.

| Kegiatan | Jadwal Pelaksanaan Kegiatan | | | | Waktu Kegiatan (Jam) |
|--|-----------------------------|----------|------------|----------|----------------------|
| | Maret 2018 | | April 2018 | | |
| | Minggu 3 | Minggu 4 | Minggu 1 | Minggu 2 | |
| Survey lokasi | | | | | 6 |
| Persiapan kegiatan | | | | | 10 |
| Persiapan materi yang akan disampaikan | | | | | 10 |
| Pembagian tugas | | | | | 6 |
| Persiapan alat dan bahan untuk pelatihan | | | | | 10 |
| Acara kegiatan inti (penyampaian materi dan pelatihan) | | | | | 8 |
| Total Kegiatan | | | | | 50 Jam |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan ini dilakukan di dalam Laboratorium Komputer dan peserta pelatihan merupakan siswa dan siswi SMK Unggul Negeri 2 Banyuasin III berjumlah kurang lebih 20 orang, dengan tujuan siswa dapat mengetahui cara pembelian maupun penjualan secara *online* dalam bisnis digital dan juga kelebihan serta kekurangan dan manfaat penjualan dan pembelian secara *online*.

Kegiatan inti Pemanfaatan *E-Commerce* Sebagai Solusi Bisnis Digital ini dalam proses pembelajaran ini dilaksanakan sebanyak 2 pertemuan (hari) pada tanggal 12 April dan 13 April 2018. Setiap pertemuan masing-masing dilaksanakan selama 4 Jam.

Pelatihan ini tidak terbatas kepada penyampaian materi terlebih dulu, artinya pada saat penyampaian materi, peserta diperbolehkan untuk bertanya sehingga pertanyaan bisa langsung tersampaikan. Untuk lebih jelasnya data pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3.

| Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Inti | | | |
|----------------------------------|--|---|---|
| No | Waktu | Kegiatan | Instruktur |
| 1 | 12 April 2018 Jam 07.45 – 08.00 WIB | Pendataan peserta dan pembukaan kegiatan pelatihan | Guru Ketua Pelaksana |
| 2 | 12 April 2018 Jam 08.00 – 10.00 WIB (2 Jam) | Pengenalan <i>E-Commerce</i> Konsep <i>E-Commerce</i> | R.M. Nasrul Halim D., Nurul Adha Oktarini Saputri, Rezania Agramanisti Azdy |
| 3 | 12 April 2018 Jam 10.00 – 12.00 WIB (2 Jam) | Perkembangan <i>E-Commerce</i> Ruang Lingkup <i>E-Commerce</i> | R.M. Nasrul Halim D., Nurul Adha Oktarini Saputri, Rezania Agramanisti Azdy |
| 4 | 13 April 2018 Jam 08.00 – 10.00 WIB (2 Jam) | Contoh <i>E-Commerce</i> Shopee, Lazada | R.M. Nasrul Halim D., Nurul Adha Oktarini Saputri, Rezania Agramanisti Azdy |

| | | | |
|---|--|--------------------------------------|---|
| 5 | 13 April 2018 Jam 10.00 – 12.00 WIB (2 Jam) | Contoh E-Commerce Buka Lapak, OLX | R.M. Nasrul Halim D., Nurul Adha Oktarini Saputri, Rezania Agramanisti Azdy |
| 6 | 13 April 2018 Jam 12.00 – 12.15 WIB | Penutupan kegiatan pelatihan | Guru, Ketua Pelaksana |



Gambar 1.
Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan



Gambar 2.
Paparan Materi Pelatihan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat bagi siswa SMK Unggul Negeri 2 Banyuasin III yang telah dilaksanakan, maka terdapat beberapa kesimpulan bahwa kegiatan pelatihan ini memberikan pengetahuan kepada siswa tentang *E-Commerce*, siswa dapat lebih mengetahui manfaat dari penggunaan *e-commerce*. Dan kegiatan pelatihan ini dapat memberikan bekal pengetahuan kepada siswa, tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga praktikum secara langsung.

Adapun saran yang dapat dituangkan adalah pelatihan ini hendaknya dapat dilakukan secara intensif tidak hanya kepada para kalangan siswa saja, tetapi juga bagi Guru SMK Unggul Negeri 2 Banyuasin III, sehingga dapat memanfaatkan *handphone* nya dalam melakukan pembelian maupun penjualan hasil kreatifitas siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak Sekolah SMK Unggul Negeri 2 Banyuasin III atas waktu dan kesediannya untuk menjadi objek dalam pelatihan pengabdian ini. Semoga ilmu yang didapatkan bermanfaat untuk siswa-siswi SMK Unggul Negeri 2 Banyuasin III. Terimakasih juga kami ucapkan kepada pihak Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa yang telah memfasilitasi penerbitan hasil pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z., & Nurhadi, A. (2019). Pendekatan Metode Dan Teknik Diklat Bagi Pendidik Di Era Revolusi Industri 4.0. *Al-Fikrah*, 2(2), 135–154.
- Aryanto, D., & Tarigan, F. A. (2015). Aplikasi Penjualan Pakaian Secara *Online* (Studi Kasus: Tauko Medan). *Jurnal TIMES*, 4(1), 6–12.
- Handayani, S. (2018). Perancangan sistem informasi penjualan berbasis e-commerce studi kasus toko

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



- kun jakarta. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(2), 182–189.
- Kriyantono, R. (2020). *Teknik praktis riset komunikasi kuantitatif dan kualitatif disertai contoh praktis Skripsi, Tesis, dan Disertai Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Rawamangun. Prenadamedia Group.
- Lestari, D. (2019). Measuring e-commerce adoption behaviour among gen-Z in Jakarta, Indonesia. *Economic Analysis and Policy*, 64, 103–115.
- Saputri, N. A. O., Putra, M. S., Azdy, R. A., Syakti, F., Misinem, M., Hannah, M. P., & Nirwana, N. (2024). Pelatihan Pengenalan Dan Pembuatan Website Menggunakan Blog Bagi Siswa SMA PGRI 2 Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(3), 753–760.
- Solihat, M., & Sandika, D. (2022). E-commerce di Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Bisnis Dan Ekonomi Asia*, 16(2), 273–281.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.