

PELATIHAN PEMANFAATAN IT DAN ENTREPRENEURSHIP PADA MASA PANDEMI BAGI SISWA/I DI SMA IT AN QORDHOVA

Neni Purwati*¹, Sri Karnila², Hendra Kurniawan³, Nurjoko⁴, Sri Rahayu⁵

^{1,2,3,4,5}Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

nenipurwati87@darmajaya.ac.id^{1*}, srikarnila_dj@darmajaya.ac.id², hendra.kurniawan@darmajaya.ac.id³,
nurjoko@darmajaya.ac.id⁴, sriahayu@darmajaya.ac.id⁵

ABSTRACT

This community service is carried out based on the needs and requests of the Qordhova IT High School during the covid 19 pandemic, which aims to increase students' knowledge about the benefits of IT in the world of entrepreneurship, and how to sell online. This activity provides material so that students can take advantage of the opportunities from the impact of covid-19 that humans have a lot of activity with IT, therefore students need knowledge that Information Technology is a means that can upgrade individual abilities, especially to run a business in the world of entrepreneurship. This activity is carried out in three phases, namely preparation, implementation, and reporting. The first phase, namely preparation, begins with a visit to the school to coordinate and prepare matters relating to the implementation of activities. The implementation phase of the activity applies the lecture method with presentation techniques, direct practice, and with questions and answers, as well as educational games. This activity was held at SMA IT An Qordhova for 3 days on 3-5 August 2020 which was attended by around 15 students and 5 teachers. This activity has the impact that students already have accounts and can start selling on social media.

Keywords—*Utilization to IT, Online Sales, Enterpreneurship*

ABSTRAK

Pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan berdasarkan kebutuhan dan permintaan dari pihak sekolah SMA IT Qordhova pada masa pandemi covid 19, yang bertujuan untuk menambah pengetahuan siswa/siswi tentang manfaat TI dalam dunia enterpreneurship, dan cara berjualan secara *online*. Kegiatan ini memberikan materi agar siswa dapat memanfaatkan peluang dari dampak covid-19 bahwa manusia banyak beraktivitas dengan TI, oleh karena itu siswa/siswi membutuhkan pengetahuan bahwa Teknologi Informasi adalah sarana yang dapat meng-*upgrade* kemampuan individu, terutama untuk menjalankan bisnis pada dunia enterpreneurship. Kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga fase yaitu persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Fase pertama yakni persiapan dimulai dengan melakukan kunjungan ke sekolah untuk melakukan koordinasi dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan. Fase pelaksanaan kegiatan menerapkan metode ceramah dengan teknik presentasi, praktik langsung, dan dengan tanya jawab, serta permainan game education. Kegiatan ini dilaksanakan di SMA IT An Qordhova selama 3 hari pada tanggal 3-5 Agustus 2020 yang dihadiri sekitar 15 siswa/siswi dan 5 orang guru. Kegiatan ini berdampak bahwa siswa/siswi telah memiliki akun dan dapat mulai berjualan di media sosial.

Kata Kunci—*Pemanfaatan TI, Berjualan Online, Enterpreneurship*

I. PENDAHULUAN

Corona virus 2019 (COVID-19) adalah sindrom pernapasan akut corona virus 2 (SARS-CoV-2) yang termasuk penyakit menular. Aktivitas manusia di berbagai Negara jadi terganggu sehingga manusia di dunia harus diam dirumah saja untuk memutus mata rantai covid-19 supaya tidak menyebar luas di masyarakat [1]. Keadaan ini mempengaruhi proses pembelajaran agar dapat terus berjalan dan salah satu caranya dengan memanfaatkan

teknologi informasi (TI), kondisi yang awalnya dilakukan pertemuan tatap muka berubah menjadi pertemuan daring (dalam jaringan). Kegiatan belajar mengajar di sekolah harus cepat menerapkan teknologi informasi sebagai alat untuk membantu dalam penyelesaian permasalahan dalam belajar dan mampu memanfaatkan peluang bisnis dalam dunia *entrepreneurship* seperti berbelanja online. SMA IT An Qordhova adalah sekolah swasta di Bandar Lampung yang juga terdampak covid-19, sekitar 7 bulan terakhir ini siswa melaksanakan belajar secara daring, oleh karena itu guru dan pengelola sekolah melakukan review pada proses pembelajaran. Siswa/siswi sebagai generasi penerus bangsa hendaknya ikut berperan aktif dalam mengembangkan potensi diri seperti dengan cara memanfaatkan TI sebagai kemampuan tambahan, selain kemampuan utama yang harus dimiliki yaitu ilmu agama. Berdasarkan analisis dan kebutuhan dari dampak pandemi covid-19 ini, diperlukan ilmu yang dapat digunakan untuk memanfaatkan peluang tentang pentingnya peran TI dalam berwirausaha, serta bagaimana cara berjualan produk secara *online* dimasa pandemi. Materi kegiatan ini diberikan agar siswa memiliki jiwa *entrepreneur* dengan memanfaatkan TI, dan untuk menumbuhkan rasa keingintahuan bahwa TI merupakan alat yang dapat dimanfaatkan untuk kemampuan pribadi dan *entrepreneur*. Hal tersebut juga dipengaruhi kebutuhan untuk mampu bersaing dengan bisnis lainnya.

Pengabdian ini dilakukan secara bertahap dan langsung praktek, dengan sasarannya adalah siswa/siswi di SMA IT An Qordhova, yang diharapkan dapat menambah kemampuan siswa/siswi menjadi lebih baik dalam memanfaatkan TI di dunia *entrepreneurship*, dan penjualan barang secara *online*.

1. Pemanfaatan

Pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat (guna, faedah) dan mendefinisikan bahwa suatu proses, cara, perbuatan memanfaatkan[2].

2. Teknologi Informasi

Teknologi informasi merupakan teknologi yang berupa *hardware*, *software* dan *useware* dimana ketiganya dipergunakan untuk mengelola data dan memperoleh informasi yang bermutu dan akurat, relevan dan tepat waktu. Manfaat yang diperoleh dari penggunaan TI antara lain: (1) TI bisa dipakai untuk memperoleh informasi yang diperlukan dengan cepat dan akurat, (2) TI merupakan alat bantu untuk pengiriman informasi, sehingga informasi tersebut dapat dengan mudah diterima dan dimengerti, (3) TI dapat mengembangkan kemampuan belajar berbasis aplikasi-aplikasi yang disesuaikan dengan kurikulum [3].

3. *Entrepreneurship*

Entrepreneurship adalah tindakan untuk menciptakan hal baru yang memiliki *value* bagi diri sendiri dan orang lain[4]. Jadi, *entrepreneurship* tidak hanya untuk kepentingan individu, tetapi juga untuk hal-hal yang bernilai sosial. Peluang adalah kesempatan untuk merealisasikan atau mengimplementasikan suatu bisnis dengan tetap mempertimbangkan risiko yang kelak dihadapi. Seorang *entrepreneur* dapat diketahui dari (1) disiplin dalam usaha untuk mengatur atau mengontrol tindakan seseorang agar mencapai suatu tujuan, (2) bersikap mandiri dan tidak bergantung pada keputusan yang harus dilakukan untuk orang lain, (3) berpikir dan bersikap realistis, yang sesuai dengan kenyataan, kejujuran dan komitmen yang tinggi untuk memfokuskan arah berpikir pada usaha dan tugasnya [5].

Wirausaha (*entrepreneur*) ialah orang yang melakukan usaha atau bisnis dengan melakukan kegiatannya akan menemukan banyak peluang (kesempatan untuk membuat

bisnis baru) dan konsekuensi (segala sesuatu yang harus ditanggung akibat dari keputusan yang diambil oleh pelaku usaha). Kewirausahaan (*entrepreneurship*) ialah kegiatan atau aktivitas yang membuat peluang untuk menambah nilai (*value*) pada suatu produk atau *service* [6]. Sedangkan *entrepreneurship* adalah suatu proses yang mengimplementasikan inovasi dan kreatifitas untuk mengatasi dan mencari peluang dari suatu *problem* yang dihadapi oleh setiap manusia di kehidupannya. Jadi, *entrepreneur* dan *entrepreneurship* memiliki perbedaan yang cukup signifikan yaitu pada pelaku dan prosesnya. Secara sederhana, manusia atau orang yang melaksanakan kegiatan *entrepreneurship* disebut *entrepreneur* [7]. Dan pendapat lain mengatakan bahwa seorang *entrepreneur* ialah orang yang punya keahlian untuk membuat sesuatu yang sebelumnya belum pernah ada, atau dengan membuat sesuatu yang berbeda dari yang ada[8]. Sedangkan *entrepreneurship* adalah kompetensi dalam membuat sesuatu yang belum pernah ada dan yang berbeda [9].

4. *Benjualan Online*

Benjualan *online* adalah metode untuk melaksanakan aktivitas dagang atau proses jual beli yang terjadi di internet, antara pembeli dan penjual saling berjumpa di dunia maya. Semua kegiatan jualan serta kegiatan peniadaan biaya operasional dalam kegiatan berdagang akan terjadi perubahan pada berjualan *online*[10]. Berbisnis dengan tidak adanya warkat *paperless trading* adalah prinsip wirausaha pada *E-commerce*. Secara ringkas berjualan online adalah kegiatan berjualan dari mencari calon pembeli sampai menawarkan produk atau jasa yang menggunakan jaringan internet [11][10].

5. Media Sosial (Medsos)

Media sosial menurut Cross (2013): “Media sosial adalah sebuah istilah yang menggambarkan bermacam-macam teknologi yang digunakan untuk mengikat orang-orang ke dalam suatu kolaborasi, saling bertukar informasi, dan berinteraksi melalui isi pesan yang berbasis *web*. Internet selalu mengalami perkembangan, maka berbagai macam teknologi dan fitur yang tersedia bagi pengguna pun selalu mengalami perubahan. Hal ini menjadikan media sosial lebih *hypernym* dibandingkan sebuah referensi khusus terhadap berbagai penggunaan atau rancangan”. Sedangkan pendapat Parks (2012) media sosial ialah media yang terdiri atas tiga aspek antara lain (1) infrastruktur informasi, (2) alat yang dipergunakan untuk menghasilkan dan menyebarkan isi media (pesan-pesan pribadi, berita, ide, dan produk budaya) yang berbentuk digital, (3) yang menghasilkan dan menggunakan isi media dalam bentuk elektronik yaitu pribadi, perusahaan, dan industri [12].

Media sosial adalah salah satu bentuk komunikasi di zaman media baru yang timbul karena perkembangan teknologi. Media sosial juga sebagai media penyebaran informasi yang sangat luas sekarang. Gampang tersebarnya informasi yang memberikan daya tarik secara global, dan membuat media sosial dipakai untuk bermacam kebutuhan, serta memungkinkan para penggunanya untuk berhubungan dan berkomunikasi dua arah[13][14].

6. *Game Education Storytelling*

Berbagai bentuk pendidikan yang bisa diterapkan pada anak-anak. Ada metode bernyanyi, bermain, bercerita dan karya wisata. Metode bercerita (*storytelling*) yaitu metode yang efektif dan paling banyak diminati pada usia anak. Alasannya adalah (1) nasehat kurang berkesan dari pada cerita, dan pada memori manusia merekam lebih kuat dengan cerita, (2) anak belajar mengambil hikmah melalui *storytelling*. Penerapan *storytelling* membuat anak

lebih nyaman dari pada diceramahi atau dinasehati. *Storytelling* mampu memacu berbagai kecerdasan anak sejak usia dini, antara lain dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, kreatifitas dan menanamkan moral pada anak. Namun yang perlu diperhatikan adalah tahap kognitif anak yang berada ditahapan operasional kongkrit, oleh karena itu bentuk cerita yang diterapkan sebagai *storytelling* harus disesuaikan dengan kemampuan anak. Dengan menggunakan metode *storytelling* juga dapat meningkatkan jiwa *enterpreneur* yang diharapkan dapat berlangsung terus menerus, maka siswa dapat meniru dan mentauladani Nabi Muhammad SAW dan Sahabat Abdurrahman Bin Auf [14][15].

II. MASALAH

Pandemi Covid-19 memaksa manusia mengubah kebiasaan dalam beraktivitas sehari-hari, seperti dalam berbelanja, dalam melakukan pekerjaan, dalam pembelajaran di sekolah, dalam bersosialisasi dan lain-lain. Pada pelaksanaan PkM ini sudah sekitar 7 bulan masa pandemi, proses pembelajaran dan proses berbelanja masih dilakukan secara online. Kondisi pandemi covid-19 ini memberikan peluang menjadi wirausaha terbuka lebar, sedangkan kemampuan siswa/siswi masih kurang tentang teknologi informasi apalagi cara menggunakannya, sehingga siswa/siswi SMA IT An Qordhova sangat membutuhkan kemampuan untuk meningkatkan kompetensi dalam pemanfaatan menggunakan teknologi informasi terutama pada pembelajaran dan berwirausaha secara online untuk memperoleh pendapatan/penghasilan tambahan.

III. METODE PELAKSANAAN

Metode atau teknik yang dilakukan pada kegiatan untuk siswa/i di SMA IT An Qordhova yaitu dengan melaksanakan pelatihan tentang pemanfaatan teknologi informasi, entrepreneurship dan penjualan secara online untuk memotivasi siswa dan peningkatan kemampuan siswa/si dalam memanfaatkan teknologi.

Pengabdian ini berjalan dengan menerapkan 3 tahapan antara lain:

1. Persiapan dilakukan dengan melakukan kunjungan ke sekolah untuk mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan.
2. Pelaksanaan kegiatan pengabdian menerapkan metode ceramah dengan teknik presentasi, dilanjutkan dengan praktik langsung, ada sesi tanya jawab, dan diberikan permainan/game education yang interaktif, yang semuanya dikerjakan oleh tim.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan tanggal 03-05 Agustus 2020. Waktu pelaksanaan pukul 08.00-16.00 WIB di aula dan Kelas SMA IT An Qordhova (sesi pagi dan siang). Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini meliputi Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi, Entrepreneurship, dan penjualan secara *online (e-commerce)*. Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Tanggal, Jam	Materi	Pemateri
03 Agustus 2020, 08:00 – 16.00	Pemanfaatan TI	Sri Karnila., S.Kom., M.Kom Neni Purwati, S.Kom., M.T.I

04 Agustus 2020, 08:00 – 16.00	<i>Entrepreneurship</i>	Hendra Kurniawan, S.Kom., M.T.I Sri Rahayu, S.E., M.M
05 Agustus 2020, 08:00 – 16.00	Berjualan <i>Online</i>	Nurjoko., S.Kom., M.T.I Hendra Kurniawan, S.Kom., M.T.I

Kegiatan ini diikuti oleh siswa/siswi, 15 orang, dan 5 orang guru di lingkungan SMA IT An Qordhova. Peserta pelatihan akan mengikuti meliputi pemanfaatan teknologi Informasi, entrepreneurship dan berjualan online. Pelatihan peningkatan kualitas kerja dan pelayanan administrasi bagi siswa/i di lingkungan SMA IT An Qordhova dilaksanakan selama 3 hari, yaitu tanggal tanggal 03-05 Agustus 2020.

3. Tahap akhir kegiatan pengabdian ini yaitu pelaporan, yang dibuat setelah selesainya kegiatan pengabdian ini.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian ini dilaksanakan oleh 4 orang dosen Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Sistem Informasi dan 1 orang dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Program Studi Manajemen Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya sebagai cara mengimplementasikan tugas dan tanggung jawab tridharma perguruan tinggi. Tempat kegiatan ini ialah SMA IT An Qordhova, dengan materi yang diberikan bagi siswa-siswi antara lain pelatihan pemanfaatan teknologi informasi, *entrepreneurship*, dan penjualan secara *online*, dapat berjalan dengan baik.

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan berdasarkan hasil observasi dan *interview* tim pengabdian dengan pengelola sekolah SMA IT An Qordhova sehingga sudah disesuaikan kebutuhan, siswa/siswi diberikan modul pelatihan dalam bentuk PPT (PowerPoint) yang dibuat oleh tim pengabdian sebagai panduan dalam menyampaikan materi pelatihan dengan cara bertahap.

Pelatihan pemanfaatan TI dilakukan dengan metode ceramah dengan teknik presentasi, berikut gambar hasil kegiatan yang telah dilakukan:



Gambar 1. Foto Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi



Gambar 2. Foto Materi Pemanfaatan Teknologi Informasi



Gambar 3. Foto Materi Berjualan Secara *Online*



Gambar 4. Foto Pelatihan *Entrepreneurship*



Gambar 5. Foto Materi *Entrepreneurship*

Selanjutnya dengan praktik langsung tentang penggunaan media sosial untuk mulai berwirausaha atau berbisnis sambil tetap tidak meninggalkan tanggungjawab belajar sebagai siswa/i menggunakan handphone atau *laptop* yang dibantu oleh tim, hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar siswa/i mempunyai penghasilan sendiri atau belajar mandiri secara finansial sehingga keuangannya tidak hanya bergantung kepada pemberian orang tua mereka saja, hasil kegiatan ini adalah semua siswa/i sudah memiliki akun bisnis di medsosnya masing-masing.

Ditengah-tengah kegiatan tersebut siswa/i diberi kesempatan tanya jawab terkait permasalahan yang berkaitan dengan materi ataupun tidak berkaitan, dan untuk mengasah kreatifitas dan inovasi siswa/i diberikan permainan/game *education* yang interaktif yang berkaitan dengan *entrepreneurship* yaitu *storytelling*.

Pelatihan terlaksana dengan baik, dapat dinilai dari tingkat antusiasme para siswa/siswi dalam menyimak materi dan melaksanakan dengan praktek secara langsung.

Pandemi Covid-19 tidak menghalangi siswa untuk mengikuti pelatihan dalam rangka menambah keilmuan, dengan melaksanakan protokol kesehatan sesuai aturan yang berlaku. Bahan dan materi pelatihan yang sangat bermanfaat dan layak dihargai mengingat betapa pentingnya pelatihan ini, dan ternyata masih rendahnya pemahaman para siswa/siswi terhadap pemanfaatan teknologi informasi dan *entrepreneurship*.



Gambar 6. Foto *Game* Kreatifitas dan Inovasi

Evaluasi dilakukan setelah berakhirnya kegiatan dengan membagikan kuesioner kepada seluruh peserta sebanyak 15 orang siswa/siswi. Hasil kuesioner menyatakan bahwa pelatihan ini dapat meningkatkan kemampuan siswa/siswi dalam memanfaatkan TI untuk berwirausaha *online* sebesar 93,33% siswa menjawab dengan jawaban Ya.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan kepada para siswa/i SMA IT An Qordhova menghasilkan beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut;

1. Pelatihan ini telah memberikan dampak positif pada para siswa/siswi dalam koridor menambah semangat belajar dan membuka wawasan yang luas dalam berwirausaha dari usia sekolah.
2. Pelatihan yang telah diberikan ini sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang tinggi.
3. Pelatihan entrepreneurship ini juga terlihat menambah motivasi siswa/siswi untuk kreatif dan inovatif dalam berwirausaha.
4. Dengan semangat berwirausaha, siswa/siswi sudah memiliki akun media sosial untuk dipergunakan berjualan online.
5. Hasil kuesioner menyatakan bahwa pelatihan ini dapat meningkatkan kemampuan siswa/siswi dalam memanfaatkan TI untuk berwirausaha online sebesar 93,33% siswa menjawab dengan Ya.

5.2 SARAN

Saran untuk siswa/i hendaknya terus menerus secara berkelanjutan belajar dan meningkatkan jiwa enterpreneurship yang dapat memanfaatkan penggunaan teknologi informasi sebagai sarana belajar dan berkomunikasi serta membangun mimpi berwirausaha yang sukses kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Siahaan, "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan," *J. Kaji. Ilm.*, vol. 1, pp. 1–3, 2020.
- [2] Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Pengenalan," *Kemendikbud*, 2022. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengenalan>.
- [3] N. E. Indraswari and Y. Rahayu, "Pengaruh Kompetensi Pemerintah Desa , Partisipasi Masyarakat dan Pemanfaatan Teknologi Informasi terhadap Akuntabilitas Pengelolaan Dana Desa," *J. Ilmu dan Ris. Akunt.*, vol. 10, no. 4, pp. 1–15, 2021.
- [4] D. Sunyoto, *Kewirausahaan Untuk Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika, 2013.
- [5] P. S. Hadiyani, Z. Abidin, W. Utamidewi, and U. Singaperbangsa Karawang, "Pengaruh tayangan drama Korea Itaewon class pengaruh terhadap motivasi menjadi entrepreneurship," *J. Pendidik. dan Kewirausahaan*, vol. 9, no. 1, pp. 132–144, 2021.
- [6] R. J. Ebert and R. W. Griffin, *Business essentials*. Upper Sadle River, 2003.
- [7] Y. Suryana and K. Bayu, *Pendekatan Karakteristik Wirausaha Sukses*. Jakarta:

- Prenadamedia Group, 2013.
- [8] Kasmir, *Kewirausahaan*. Jakarta: Raja Grafiika, 2014.
- [9] D. F. P. A. Alaida and M. Puspaningtyas, “Prosiding National Seminar on Accounting , Finance , Social Entrepreneurship Sebagai Upaya Peningkatan Ekonomi,” vol. 1, no. 3, pp. 13–22, 2021.
- [10] R. Atmaja and M. Maryani, “Analisa Perilaku Konsumtif dan Daya Beli Konsumen Terhadap Penjualan Online selama Masa Pandemi Covid-19,” *J. Terap. Ilmu Manaj. dan Bisnis*, vol. 4, no. 2, pp. 88–109, 2021.
- [11] R. Pamungkas, Saifullah, Q. R. Pratama, and O. A. T. Cahyo, “Pemanfaatan Website Desa Dalam Optimalisasi Informasi Publik kepada masyarakatdi Desa Kiringan,” *DAYA -MAS Media Komun. Has. Pengabdi. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 5, no. 2, 2020, [Online]. Available: <http://dayamas.unmermadiun.ac.id/index.php/dayamas/article/view/43/44>.
- [12] A. A. Manik Pratiwi, “Peran Media Sosial Dalam Meningkatkan Penjualan Online Saat Pandemi Covid-19,” *J. Ilm. Satyagraha*, vol. 3, no. 2, pp. 73–81, 2020, doi: 10.47532/jis.v3i2.179.
- [13] S. Mukhtar *et al.*, “Digital Social Media: Creative Economy Quarantine during the Coronavirus Pandemic,” *Int. J. Innov. Creat. Chang.*, vol. 13, no. 7, 2020, [Online]. Available: [Www.Ijicc.net](http://www.Ijicc.net).
- [14] M. H. Fadhlhan and K. Y. S. Putri, “Pengaruh Gaya Komunikasi Akun Instagram Folkative Terhadap Online Engagement (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2019),” *Maret*, vol. 18, p. 1, 2019.
- [15] C. Johnsson, “Berkeley Method of Entrepreneurship – Using games for practicing the Entrepreneurial Mindset Recap Berkeley Method of Entrepreneurship.”