

PEMANFAATAN APLIKASI E-COMMERCE DALAM RANGKA MENCIPTAKAN PELUANG USAHA BAGI GENERASI MUDA DALAM PENINGKATAN KESEJAHTERAAN MASYARAKAT DESA SUKOSARI

Jaduk Gilang Pembayun¹, Satrio Ageng Rihardi^{2*}, Frista Arisa³, Arnanda Yusliwidaka⁵

^{1,2,3,4} Universitas Tidar, Magelang, Indonesia,

e-mail co Author: * satrioagengrihardi@untidar.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan Teknologi Informasi tentu memberikan peluang bagi perekonomian masyarakat. Seiring dengan perkembangan teknologi ini, batasan terhadap adanya perluasan pangsa pasar ini sudah tidak ada lagi, sehingga perdagangan bebas ini dapat terjadi. Masyarakat desa sangat heterogen yang perlu membuat adanya peluang bisnis sebagai upaya untuk perkembangan teknologi ini. Sebagian masyarakat desa ini banyak yang bergerak dalam bidang wisata, kuliner, fashion, cinderamata, dll, namun hal ini masih belum banyak yang dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dalam mencari peluang besar untuk memperoleh keuntungan. Mekanisme pemasaran maupun penjualan ini belum terlihat dengan maksimal dan hanya berfokus pada penjualan secara konvensional. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada masyarakat Desa Sukosari khususnya dalam hal pemanfaatan e-commerce dalam penjualan dan menangkap peluang usaha baru yang ada bagi generasi muda dan menyadarkan masyarakat penLngnya peluang usaha ini untuk peningkatan kesejahteraan masyarakat. Selain itu juga sebagai upaya untuk mampu bersaing secara bisnis global. Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa Pemanfaatan Aplikasi E-Commerce Dalam Rangka Menciptakan Peluang Usaha Bagi Generasi Muda Dalam Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat Desa Sukosari

Kata kunci: E-Commerce, Peluang Usaha, Kesejahteraan Masyarakat

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi tentu memberikan peluang bagi perekonomian masyarakat. Seiring dengan perkembangan teknologi ini, batasan terhadap adanya perluasan pangsa pasar ini sudah tidak ada lagi, sehingga perdagangan bebas ini dapat terjadi. Masyarakat desa sangat heterogen yang perlu membuat adanya peluang bisnis sebagai upaya untuk perkembangan teknologi ini. Sebagian masyarakat desa ini banyak yang bergerak dalam bidang wisata, kuliner, fashion, cinderamata, dll, namun hal ini masih belum banyak yang dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dalam mencari peluang besar untuk memperoleh keuntungan. Mekanisme pemasaran maupun penjualan ini belum terlihat dengan

maksimal dan hanya berkuat pada penjualan secara konvensional. Pemanfaatan teknologi ini akan membuat peluang usaha yang besar bagi masyarakat desa. Pertumbuhan pasar e-commerce di Indonesia sangat tinggi dan merupakan salah satu yang terbesar di dunia. Sebagai negara yang penduduknya didominasi oleh ekonomi tingkat menengah, e-commerce sangat disambut positif bagi penduduk Indonesia, terutama generasi muda. Generasi ini merupakan generasi awal yang banyak menghabiskan waktu di zona digital, sehingga teknologi informasi sangat mempengaruhi bagaimana cara generasi milenial hidup dan bekerja. Generasi milenial merupakan generasi yang sangat banyak menggunakan internet dalam berbelanja online.

Belanja online di marketplace telah menjadi tren yang semakin populer di era digital ini. Marketplace seperti Tokopedia, Lazada, Bukalapak, dan Shopee adalah beberapa contoh platform belanja online yang populer di Indonesia. Dengan hanya beberapa klik, kita dapat memperoleh barang yang kita inginkan tanpa harus meninggalkan rumah. Selain itu, berbelanja di marketplace juga memberikan keuntungan lain seperti harga yang lebih murah, kemudahan dalam membandingkan produk, dan banyak pilihan produk. Namun, meskipun belanja online di marketplace menawarkan banyak keuntungan, ada beberapa risiko yang perlu diperhatikan. Salah satu risiko adalah penipuan online yang dapat mengakibatkan kerugian finansial yang besar. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk mengetahui cara belanja online yang aman dan terpercaya di marketplace. Indonesia juga menunjukkan pertumbuhan pengguna internet yang bahkan lebih tajam kenaikannya bila dibandingkan dengan pertumbuhan pengguna internet dunia dalam 5 tahun terakhir. Porsi pengguna internet terhadap populasi penduduk Indonesia pada tahun 2017 baru mencapai 32,34% (BPS Indonesia, 2017). Namun, pada tahun 2021 porsi pengguna internet sudah mencapai 62,10%, naik 92% dibandingkan 5 tahun sebelumnya (BPS Indonesia, 2021).

Tingginya pertumbuhan porsi pengguna internet di Indonesia didukung oleh banyaknya manfaat yang dapat dirasakan oleh para pengguna internet. Salah satu tujuan penggunaan internet yang saat ini sering menjadi perhatian khusus adalah untuk belanja online. Pasar belanja online menjadi sektor yang sangat menjanjikan karena transaksi barang dan jasa dapat terjadi tanpa dibatasi ruang dan waktu. Pandemi Covid-19 yang membatasi ruang gerak masyarakat untuk berinteraksi turut membuka peluang besar bagi pasar belanja online untuk bertumbuh. Indonesia juga telah berkembang menjadi negara dengan pertumbuhan belanja online yang meningkat dari tahun ke tahun, khususnya sejak masa pandemi. Pertumbuhan belanja online dapat mendorong peningkatan pertumbuhan ekonomi suatu negara melalui kenaikan kontribusi komponen pengeluaran rumah tangga.

Berdasarkan data BPS Indonesia, pada tahun 2017 terdapat 12% penduduk usia 5 tahun ke atas yang telah berbelanja online dalam 3 bulan terakhir. Namun, pada tahun 2022 porsi tersebut telah meningkat menjadi sebesar 20%. Peningkatan tersebut juga diikuti dengan tren peningkatan persentase nilai transaksi e-commerce terhadap pengeluaran konsumsi rumah tangga. Pada tahun 2017, nilai

transaksi e-commerce di Indonesia baru mencapai Rp42,2 Triliun atau sebesar 0,55% dari total pengeluaran konsumsi rumah tangga. Namun, pada tahun 2021, nilai transaksi e-commerce telah mencapai Rp401 Triliun atau sebesar 4,34% dari total pengeluaran konsumsi rumah tangga (Bank Indonesia, 2023)

Oleh karena itu, perlu kiranya ada bentuk upaya pencegahan untuk membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku melalui pendekatan persuasif dengan pertimbangan kognitif terkait bagaimana mengembangkan sektor usaha melalui sektor *ecommerce* sekaligus mengantisipasi tindak kejahatan yang mungkin ada terkait dunia digital melalui pemahaman masyarakat mengenai Literasi Digital

METODE

Solusi dari permasalahan yang dihadapi adalah:

1. Langkah pertama dalam program pengabdian pada masyarakat adalah memberikan pemahaman materi tentang pendidikan karakter khususnya tentang bagaimana bersosialisasi dan beretika dalam lingkungan sosial
2. Langkah selanjutnya dengan memberikan materi/penyuluhan pengetahuan dan pemahaman tentang kekerasan seksual pada remaja
3. Langkah berikutnya adalah dengan memberikan pengetahuan apa saja akibat dan dampak yang terjadi terhadap tindakan kekerasan seksual pada remaja.

Karakter dan pendidikan karakter penting adanya untuk peserta warga, sebab pendidikan karakter seharusnya membawa warga ke pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan nilai secara afektif, dan akhirnya ke pengamalan nilai secara nyata (Marzuki, 2012: 3). Senada dengan pendapat di atas. Pendidikan karakter dapat berjalan efektif dan berhasil apabila dilakukan secara integral dimulai dari lingkungan rumah tangga dan masyarakat. Karakter yang harus ditanamkan kepada warga di antaranya adalah; cinta kepada Allah dan alam semesta beserta isinya, tanggungjawab, disiplin dan mandiri, jujur, hormat dan santun, kasih sayang, peduli, dan kerja sama, percaya diri, kreatif, kerja keras dan pantang menyerah, keadilan dan kepemimpinan, baik dan rendah hati, dan toleransi, cinta damai dan persatuan (Raharjo, 2011: 20).

Pendekatan yang akan dilaksanakan dalam pengabdian ini adalah melalui pendekatan interventif dan pendekatan habituasi karena secara keseluruhan sudah merangkum berbagai solusi yang muncul. Melalui konteks tertentu ditetapkan model pengembangan karakter diri yang sesuai. Dalam Desain Induk Pendidikan dan Pembangunan Karakter Bangsa tahun 2010- 2025 (2010: 30) disebutkan bahwa pendekatan dalam pendidikan karakter meliputi:

1. Pendekatan interventif, dikembangkan suasana interaksi belajar dan pembelajaran yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan pembentukan karakter dengan menerapkan kegiatan yang terstruktur.
2. Pendekatan habituasi, menguatkan situasi dan kondisi dan penguatan yang memungkinkan warga untuk menerapkan nilai kognitif di rumah dan lingkungan masyarakatnya. Sehingga warga membiasakan diri berperilaku sesuai dengan nilai dan menjadi karakter yang telah dinternalisasi dan dipersonalisasi dari dan melalui proses intervensi.

Pendidikan karakter bukan sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah. Lebih dari itu, pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (habituation) tentang hal mana yang baik sehingga peserta didik menjadi paham (kognitif) tentang mana yang benar dan salah, mampu merasakan (afektif) nilai yang baik dan biasa melakukannya (psikomotor).

Khalayak sasaran kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah warga Desa Sukosari Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pembagian kelompok, ceramah, FGD, tanya jawab dan simulasi, sehingga kegiatan dapat berjalan tanpa ada batas dan sekat antara tim pengabdian dengan masyarakat. Pada waktu Tim pengabdian memberi materi penyuluhan peserta dapat bertanya apabila ada materi yang belum paham. Sehingga pelaksanaan kegiatan dapat berjalan dengan baik.

Pendekatan yang digunakan dalam penyuluhan ini adalah pendekatan kontekstual atau Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (US Departement of Education, 2001).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat berlangsung sukses dan tanpa kendala karena dukungan dan partisipasi seluruh komponen masyarakat dan aparat Desa Sukosari Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang. Dengan demikian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat berjalan sesuai dengan yang direncanakan.

Berdasarkan kesepakatan antara tim pengabdian dan peserta penyuluhan, disepakati bahwa kegiatan ini dibagi menjadi enam kegiatan dengan tiga kali pertemuan. Setelah semua rangkaian kegiatan selesai maka tim pengabdian mengadakan evaluasi. Kegiatan evaluasi tersebut antara lain; materi mana yang masih kurang dikuasai, siapa yang masih kurang semangat selama mengikuti penyuluhan, apa yang harus dilakukan jika ada perbuatan penipuan online, siapa yang belum mengetahui dampak yang ditimbulkan akibat jual beli online, kendala apa yang dirasakan selama mengikuti sosialisasi dan pelatihan. Dengan kegiatan evaluasi ini dapat dijadikan referensi dan pengalaman untuk kegiatan pengabdian yang akan datang, sehingga tahun yang akan datang benar-benar terlaksana sesuai dengan harapan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di desa Sukosari dan berkaitan dengan substansi, target maupun sasaran pengabdian kepada masyarakat tentang Pemanfaatan Aplikasi E-Commerce Dalam Rangka Menciptakan Peluang Usaha Bagi Generasi Muda Dalam Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat Desa Sukosari. Berdasarkan penyuluhan dan sosialisasi mengenai pencegahan kekerasan seksual yang telah dilaksanakan oleh tim pengabdian, maka diperoleh hasil yang dicapai adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan dan persiapan dalam melaksanakan penyuluhan di desa Sukosari dilaksanakan oleh seluruh tim pengabdian.
2. Penyusunan materi yang akan disampaikan dalam penyuluhan dilaksanakan oleh seluruh tim pengabdian.
3. Masyarakat memiliki pemahaman tentang bagaimana upaya untuk melakukan bisnis berbasis online.
4. Masyarakat memiliki pemahaman tentang literasi digital dan upaya preventif terkait tindak kejahatan berbasis digital.
5. Masyarakat memiliki komitmen untuk melakukan *sharing* pengetahuan kepada orang lain sebagai upaya untuk mengembangkan skill kewirausahaan warga di kawasan Desa Sukosari



Gambar 1 Kegiatan Pelatihan

gambar ini merupakan salah satu sesi pelatihan yang terkait dengan pengenalan atau pemanfaatan aplikasi e-commerce kepada generasi muda atau masyarakat. Kegiatan seperti ini mungkin bertujuan memberikan edukasi terkait penggunaan platform digital untuk membuka peluang usaha, sehingga peserta dapat menerapkannya dalam meningkatkan kesejahteraan ekonomi mereka.



Gambar 2 Sesi Diskusi

gambar ini merupakan sesi diskusi atau tanya jawab yang berlangsung dalam kegiatan tersebut. Pembicara mungkin sedang memberikan penjelasan atau

wawasan mengenai bagaimana e-commerce dapat digunakan untuk menciptakan peluang usaha. Kehadiran generasi muda dan masyarakat desa dalam forum ini mendukung tujuan peningkatan kesejahteraan masyarakat melalui teknologi digital.

KESIMPULAN

Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa Pemanfaatan Aplikasi E-Commerce Dalam Rangka Menciptakan Peluang Usaha Bagi Generasi Muda Dalam Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat Desa Sukosari

DAFTAR PUSTAKA

- Alya, A. (2010). *Ibu, dari mana aku lahir*. Yogyakarta: Pustaka Grahatama.
- Amrullah, A. (2020, October wednesday, 14). *Republika*. Retrieved March Sunday, 14, 2021, from <https://republika.co.id/berita/qi6npr330/kemensos-kasus-kekerasan-anak-melonjak-saat-pandemi>.
- Astuti, S. W. (2017). Pendidikan seks pada anak taman kanak-kanak melalui metode permainan ular tangga "Aku Anak Berani." *Promedia*, 3(2), 236–251.
- Bekti Istiyanto, S. (n.d.). Pentingnya komunikasi keluarga: menelaah posisi antara menjadi wanita karir atau penciptaan keluarga berkualitas. I (2).
- Castro, P. B. (2006). *Global shadows: africa in the neoliberal world order*, 44(2), 8–10. Devito,
- J. A. (1977). *Komunikasi antar manusia*. Jakarta: Professional Books. Djamarah, S. B. (2004). *Pola komunikasi orang tua dan anak dalam keluarga (sebuah perspektif pendidikan Islam)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauzi'ah, S. (2016). *Faktor penyebab pelecehan seksual terhadap anak*. UIN Alaudin Makasar.
- Gelles, R. &. (1985). *Intimate violence in families*. Beverly Hills: CA: Sage Publications.
- Goestiana, W. (2019, April 11). Retrieved March Sunday, 14, 2021, from Kumparan.com: <https://kumparan.com/beritaanaksurabaya/anak-korban-pelecehan-seksual-bisa-kecanduan-seks-di-usia-dini-1qrkJzG957a/full>.
- Gunarsa, S. D. (1991). *Psikologi praktis: anak, remaja dan keluarga*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Hadna, M. S., Santosa, P. I., & Winarno, W. W. (2016). Studi literatur tentang perbandingan metode untuk proses analisis sentimen di twitter. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 2016 (Sentika)*, 57–64. <https://fti.uajy.ac.id/sentika/publikasi/makalah/2016/95.pdf>.
- Handayani, M., Penelitian, P., Pendidikan, K., & Kemdikbud, B. (2017). Pencegahan kasus kekerasan seksual pada anak melalui prevention of sexual violence cases in children through interpersonal communication. *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD Dan DIKMAS*, 12(1), 67–80. journal.unj.ac.id/unj/index.php/jiv/article/download/2805/2091.
- Huraerah, A. (2008). *Kekerasan terhadap anak: fenomena masalah krisis di Indonesia (1st ed)*. Jakarta: Nuansa.

- Islawati, I., & Paramastri, I. (2015). Program “jari peri” sebagai pelindung anak dari kekerasan seksual. *Jurnal Psikologi*, 42(2), 115. <https://doi.org/10.22146/jpsi.7167>.
- Jatmikowati. (2015). A model and material of sex education for early-aged-children. *Cakrawala Pendidikan*, No. 03, 434–448.