

Pelatihan Pemasaran Produk Secara Online Berbasis Marketplace Bagi Siswa/I Dalam Merespon Perubahan Perilaku Konsumen Di Era Digital 5.0 di SMK Negeri 2 Kutacane

Marketplace-Based Online Product Marketing Training For Students In Responding To Changes In Consumer Behavior In The Digital Era 5.0 At SMK Negeri 2 Kutacane

Sanjaya Alcsel¹, Geri Suherman², Jaka Syahputra³, Khairuddin Nasution⁴

^{1,2,3,4} Universitas Nurul Hasanah Kutacane

Email: sanjayapdf@gmail.com gery.agara@gmail.com jakasyahputra1995@gmail.com
khairnasution@gmail.com

Article History:

Received: Desember 31, 2023;

Accepted: Januari 31, 2024;

Published: Januari 31, 2024

Keywords: Technology Skills, Marketplace, Increasing student opinion in managing school BLUD.

Abstract: The aim of this community service is to improve the skills of students at SMK Negeri 2 Kutacane in maximizing Media Marketplace Technology. Where these skills can provide benefits to students in improving their skills in entrepreneurship and increasing income. The problem faced by the service team is the lack of insight by students in using Marketplace Technology. Participants who took part in the activity were students and student supervisors in the school's BLUD program who were active in using their smartphones. In this digital era, all activities are online. With optimal knowledge, matters will be easier both within the school environment and outside parties. There is a lot of potential for students at school that can be promoted online. Several marketplaces can be an option according to your needs. This community service activity not only explains the material but also directly provides practice via the participants' smartphones. BLUD students must have high creativity in improving a more decent life, improving and advancing the school. Students and the local environment will experience many things if they master the use of smartphones optimally and truly according to their needs. The most important thing is that the income based on purchases will increase. The participants were very enthusiastic about participating in the activities, both delivering material and training in the use of Marketplace Technology.

Abstrak

Tujuan dari Pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan keterampilan para Siswa di SMK Negeri 2 Kutacane dalam memaksimalkan Teknologi Media Marketplace. Dimana dengan keterampilan tersebut dapat memberikan manfaat terhadap para Siswa dalam meningkatkan Keterampilan dalam berwirausaha dan meningkatkan pendapatan. Masalah yang dihadapi oleh tim pengabdian adalah kurangnya wawasan oleh Siswa dalam pemanfaatan Teknologi Marketplace. Peserta yang ikut dalam kegiatan adalah para Siswa dan Guru Pembimbing siswa di dalam Program BLUD sekolah tersebut yang aktif dalam menggunakan smartphone nya. Di zaman era digital ini semua aktivitas melalui online. Dengan pengetahuan yang optimal maka memudahkan urusan baik dilingkungan sekolah maupun pihak luar. Banyak potensi siswa di sekolah yang dapat di promosikan melalui online. Beberapa marketplace dapat menjadi pilihan sesuai dengan kebutuhan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak hanya memaparkan materi tetapi juga langsung memberikan praktek melalui smartphone para peserta. Para siswa pelaku BLUD harus memiliki kreativitas yang tinggi dalam meningkatkan kehidupan yang lebih layak lagi, meningkatkan dan memajukan Sekolah. Banyak hal yang akan dirasakan para siswa dan lingkungan setempat bila penguasaan penggunaan smartphone yang optimal dan benar-benar sesuai kebutuhan. Yang paling penting adalah pendapatan berdasarkan dari pembelian akan meningkat. Para peserta sangat antusias mengikuti kegiatan baik penyampaian materi dan melatih penggunaan Teknologi Marketplace tersebut.

Kata Kunci: Keterampilan Teknologi, Marketplace, Peningkatan Pendapatan siswa dalam mengelola BLUD sekolah.

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi untuk menyimpan dan mengelola data telah menjadi suatu kebutuhan yang penting (Winarti et al., 2022), sama halnya seperti di lingkungan Sekolah seperti SMK Negeri 2 Kutacane, secara umum memiliki kebutuhan penyimpanan data yang beragam, seperti dokumen, materi pelatihan, kegiatan proyek, dan file administrasi Siswa. Namun, keterbatasan ruang penyimpanan fisik dan tantangan dalam mengakses data secara fleksibel dan kolaboratif dapat menjadi kendala (Nopriana et al., 2022).

Solusi Permasalahan Mitra

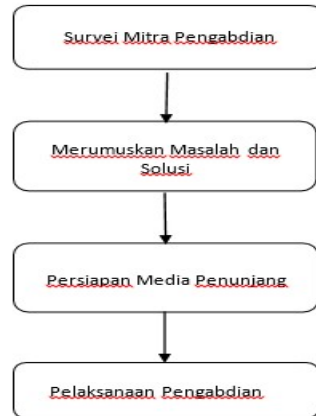
Solusi dari permasalahan yang dihadapi mitra yaitu para Siswa/i dan Guru Pembimbing BLUD Sekolah yang menjadi target Tim Pengabdian Masyarakat, sebagai berikut:

1. Memberikan materi terkait pembelajaran mengenai Teknologi media *marketplace*.
2. Melakukan pendekatan kepada para siswa/I dan guru untuk memberikan pemahaman pentingnya Teknologi di zaman era digital.
3. Menunjukkan contoh *marketplace* yang akan dipelajari dan digunakan.
4. Mendownload media *marketplace* yang telah ditentukan.
5. Memberikan Pelatihan menggunakan *marketplace* yang telah di download dan mungkin selama ini hanya mengenal dengan namanya serta ada media yang hanya digunakan untuk bersosial media.
6. Mengajari para siswa/I dan guru SMK Negeri 2 Kutacane membuat konten atau foto yang menarik untuk ditampilkan di media *marketplace*-nya agar menarik minat Konsumen lain yang melihat konten atau foto tersebut.

METODE

Metode Pendekatan yang Ditawarkan

Dalam melaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat, tim pengabdian telah merancang beberapa tahapan yang akan dilakukan sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Prosedur Kerja

Berikut adalah gambaran prosedur kerja pada pengabdian yang dilakukan :



Gambar 2. Prosedur Kerja

Rencana Kegiatan

Rencana pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan dari Gambar 1 dapat dilihat bahwa kegiatan ini terdiri dari 4 tahapan, dengan rincian sebagai berikut :

1. Tahapan Survei Mitra Pengabdian Pada tahapan ini, tim pengabdian melakukan survei ke SMK Negeri 2 Kutacane.
2. Persiapan Materi dan Media, pada tahapan ini tim pengabdian kepada masyarakat mempersiapkan materi tentang sosialisasi dan pemahaman Penggunaan Sistem Penjadwalan Jam Sekolah di SMK Negeri 2 Kutacane berjalan lancar.
3. Sosialisasi dan FGD terkait tema pengabdian di SMK Negeri 2 Kutacane.
4. Dokumentasi dan Evaluasi oleh Tim Pengabdian pada acara sosialisasi

Biaya Dan Jadwal Kegiatan

Anggaran Biaya

Adapun Anggaran biaya yang digunakan pada pengabdian PKM ini adalah sebagai

berikut :

Tabel 1 Ringkasan Anggaran Biaya Program PKM yang Diajukan

B.

Uraian	Qty	Satuan	Harga Satuan	Total Harga
I	II	III	IV	V
Observasi Lapangan & Perjalanan				
1. Rental Mobil	1	Kali	350.000	350.000
2. Bahan Bakar	1	Kali	50.000	50.000
Kegiatan Pelatihan				
1. Konsumsi Peserta	10	Kotak	10.000	100.000
2. Makan Siang Peserta	10	Kotak	20.000	200.000
3. Konsumsi Tim Pengabdian	3	Porsi	25.000	75.000
Bahan dan Laporan				
1. Cetak Modul	10	Eksemplar	20.000	200.000
2. Kuota Internet	1	20 GB	100.000	100.000
3. Cetak & Penjilidan laporan	2	Eksemplar	70.000	140.000
4. Cendra Mata Untuk Sekolah	1	Unit	200.000	200.000
5. Spanduk Kegiatan	4	Meter	25.000	100.000
TOTAL			Rp 1.515.000	

Jadwal Kegiatan

Berikut adalah table jadwal kegiatan pengabdian masyarakat :

Tabel 2. Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Minggu Ke -			
		1	2	3	4
1	Pengumpulan data dan mediasi penyampaian program				
2	Izin Tugas ke Universitas				
3	Survei ke Sekolah				
4	Sosialisasi dan Acara Pengabdian				
5	Pembuatan Laporan Akhir & Penyerahan Laporan				

HASIL

Hasil Program

Hasil Program Kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan judul “Pelatihan Pemasaran Produk Secara Online Berbasis Marketplace Bagi Siswa/i Dalam Merespon Perubahan Perilaku Konsumen Di Era Digital 5.0 di SMK Negeri 2 Kutacane, sebagai berikut:

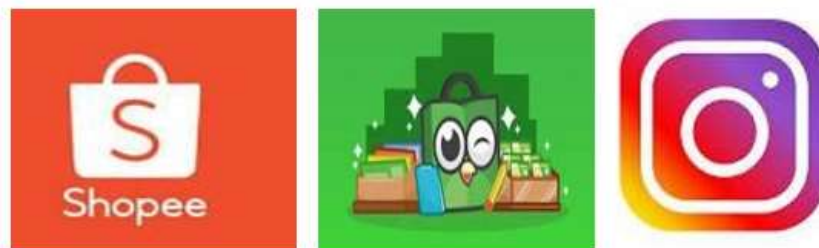
1. Melakukan identifikasi atau survey awal terlebih dahulu yang menjadi latar belakang

kegiatan pengabdian.

2. Melakukan pendataan para Siswa
3. Melakukan pemaparan materi tentang teknologi.
4. Melakukan pemaparan dan contoh-contoh tentang media marketplace.
5. Mendownload media marketplace yang ditentukan pada kegiatan di smartphone para peserta.
6. Melatih menggunakan media marketplace tersebut dengan baik dan terarah.
7. Melatih para siswa membuat konten dan foto menarik untuk dapat disajikan di media marketplace tersebut.
8. Para siswa antusias menerima pembelajaran baik materi dan praktek
9. Para peserta saling support antara satu dan lainnya.
10. Guru Pembimbing membantu proses kegiatan tersebut.
11. Melakukan kesepakatan untuk melakukan kegiatan berkelanjutan.

Pembahasan Hasil Pelaksanaan Kegiatan PKM

Hasil yang Diperoleh dari program keterlibatan mitra yaitu para Siswa/I yang ikut kegiatan pengabdian masyarakat didapati peningkatan pengetahuan mitra tentang teknologi media marketplace yaitu *Shopee*, *Tokopedia* dan *Instagram* yang menjadi fokus tim pengabdian. Beberapa Siswa/I memiliki keraguan tentang mengapa aktivitas terutama penjualan harus dilakukan secara online padahal bisa menjual di toko atau secara Tradisional. Tapi setelah berpartisipasi dalam materi, pemuda juga tahu dasar basis teknologi media marketplace. Berdasarkan survey yang dilakukan tim pengabdian, para Siswa/I beserta Guru pembimbing setuju bahwa mereka telah mengetahui materi dasar penggunaan pasar dan media sosial. Para peserta ditemukan telah mencoba membuat akun di media marketplace yang telah diajarkan tetapi belum optimal dalam penggunaannya. Adapun media marketplace yang digunakan dalam proses pelatihan ini, sebagai berikut:



Gambar 3. Media Marketplace

Pemasaran Produk Secara Online Berbasis Marketplace Bagi Siswa/i Dalam Merespon Perubahan Perilaku Konsumen Di Era Digital 5.0 di SMK Negeri 2 Kutacane diberikan materi dan praktek penggunaan media *marketplace*. Sebelum masuk ke tahap praktek, setelah tim pengabdian selesai menjelaskan materi maka diadakan tanya jawab untuk memperkuat pengetahuan para siswa/i mengenai materi yang diterimanya. Setelah selesai praktek para siswa/i juga diberikan waktu untuk tanya jawab terutama kendala yang dialami. Hasil dari tanya jawab peserta menjadi evaluasi bagi tim pengabdian. Tim Pengabdian Masyarakat kedepannya akan bekerjasama dengan Program Studi lain untuk mendapatkan hasil yang optimal

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang, hasil dan pembahasan dari kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilakukan oleh tim Dosen Universitas Nurul Hasanah Kutacane, dengan judul “Pelatihan Pemasaran Produk Secara Online Berbasis Marketplace Bagi Siswa/i Dalam Merespon Perubahan Perilaku Konsumen Di Era Digital 5.0 di SMK Negeri 2 Kutacane, dapat disimpulkan secara acara umum, para peserta yaitu Siswa/I serta Guru Pembimbing mengikuti pelatihan baik materi dan praktek ini dengan baik. Setiap sesi berjalan dengan baik dan aktif. Kegiatan ini juga dianggap relevan dan bermanfaat karena para Siswa/I membutuhkan pelatihan ini di tengah zaman era digital dimana teknologi harus ditingkatkan.

Saran

Pelatihan keterampilan penggunaan teknologi media *marketplace* ini sangat dibutuhkan, mengingat sulitnya bertahan dalam persaingan bisnis di era transaksi online. Selain itu, beberapa peserta kurang percaya diri apakah mereka bisa menggunakan aplikasi *shopee*, *Tokopedia* dan *Instagram* secara optimal. Oleh karena itu, tim pengabdian akan membuat pelatihan secara berkala di masa depan dan dikelola untuk meningkatkan jumlah pendapatan BLUD di sekolah dan siswa/I dapat mengerti serta paham bagaimana sistem Bisnis di dunia Digital.

DAFTAR REFERENSI

- Kristianto, D., & Findawati, Y. (2022). Perancangan dan Analisis Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Kependudukan Sebagai Pengembangan E- government Di Kecamatan Krembung. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 9(2), 1693-1704.
- Marco R, Ningrum P, Tyas B. (2017). Analisis Sistem Informasi Online Marketplace pada Usaha Kecil Menengah (UKM) Kerajinan Bambu Dusun Brajan. *Jurnal Ilmiah DASI*

18(2).49.

- Rizal, F. Adam, M. and Ibrahim M . (2017). Effect of price, design, and location on decision of purchase and its implication on customer satisfaction. International Journal of Economic, Commerce, and Management. Vol. V, No 12 pp 346-347.
- Risa Dwi Ayuni¹ dan Mirza Yogi Kurniawan. (2020). Pelatihan Desain Kreatif Marketplace Dan Media Sosial Bagi Pengrajin Batu Permata Khas Banjar Martapura Dalam Menarik Minat Pembeli. Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas ISSN : 2461-0992 Volume 5 Nomor 2, April 2020.
- Sajid, S. I. (2016). Social media and its role in marketing. Business and Economics Journal. Vol 7 No 1 pp 1.
- Elman, J., Blue, A. J., Work, J. D., & Ly, E. (2019). U.S. Patent No. 10,387,841. Washington, DC: U.S. Patent and Trademark Offic.