

Available online at: prosiding.relawanjurnal.id/index.php/comdev
Proceeding of Community Development
Volume 2 (2018): 1-8; DOI: https://doi.org/10.30874/comdev.2018.44
"Memperkuat Produktivitas untuk Ketahanan Ekonomi Nasional"

TIPE ARTIKEL: ARTIKEL PENELITIAN

Digital Media Based Entrepreneurship Training in Sampora Cisauk Village [Pelatihan Kewirausahaan Berbasis Media Digital di Desa Sampora Cisauk]

Riana Magdalena[1], Annisa Sarah[2], Ferdian Aditya [3], Stefani Prima Dias[4]

[1,2,3,4]Fakultas Teknik, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Jakarta, Indonesia
E-mail: riana.magdalena@atmajaya.ac.id; annisa.sarah@atmajaya.ac.id; ferdian.aditya@atmajaya.ac.id; stefani.primadyas@atmajaya.ac.id

Abstract

Entrepreneurship knowledge has the power to maximize the youth's potential. Introducing the benefit of entrepreneurship skills to them would be one of the alternatives to escaping poverty and unemployment, especially for those who cannot continue their education to a higher level. To spread the entrepreneurial spirit to the young generation, a Digital Entrepreneurship Training Program was introduced in Sampora Village, Cisauk District. This program was a community service activity to increase the entrepreneurial interest of the Sampora youth villagers, who are members of Karang Taruna and Warung Teknologi (local youth organizations). Seminars, Workshop and online discussions were leads to independent and productive sustainable activities. This program consists of five sub-activities: Open Recruitment; Entrepreneurship Basic Theory Training; Success Story and Achievement Motivation Training; Creative Business Plans and Digital Media for E-commerce Training; Creative Digital Business Plan Competition. The success criteria for the program are generated from the questionnaire that has been given to participants. We intended to study the increased level of knowledge regarding entrepreneurship, the increased level of commitment to implementing entrepreneurship programs, and the increased level of entrepreneurial desire. In this program, the participants were not only provided with entrepreneurial skills but they practised them directly.

Keywords: Entrepreneurial Spirit; Youth Organization; Karang Taruna; Warung Teknologi; Digital Media.

Abstrak

Pengetahuan kewirausahaan dapat memaksimalkan potensi pemuda/i dalam memperkuat ekonomi bangsa. Pengembangan kemampuan berwirausaha merupakan alternatif untuk lepas dari pengangguran terutama bagi mereka yang tidak bisa melanjutkan sekolah ke jenjang yang lebih tinggi. Dengan semangat tersebut, sebuah program dilaksanakan untuk meningkatkan minat kewirausahaan pemuda Desa Sampora, khususnya yang tergabung dalam Karang Taruna dan Warung Teknologi dengan memberikan pelatihan, serta membuat kegiatan berkelanjutan yang mandiri dan produktif. Program ini terbagi ke lima kegiatan: *Open Recruitment*, Pelatihan Teori Dasar Kewirausahaan, *Success Story* dan *Achievement Motivation Training*, pelatihan penggunaan media digital untuk pemasaran, pelatihan dan perlombaan pembuatan rencana usaha kreatif digital. Kriteria keberhasilan program dipelajari dari kuisioner, yaitu aspek peningkatan pengetahuan mengenai arti kewirausahaan, peningkatan komitmen dalam melaksanakan program kewirausahaan dan peningkatan keinginan berwirausahaan. Dalam program ini para sasaran tidak hanya dibekali keterampilan kewirausahaan saja tapi mereka mempraktekannya secara langsung.

Kata Kunci: Jiwa Kewirausahaan; Karang Taruna; Warung Teknologi; Media Digital.

Copyright © 2018, Riana Magdalena; Annisa Sarah; Ferdian Aditya; Stefani Prima Dias
ISSN 2615-2924 (online)

PENDAHULUAN

Menurut Hasil Survei Khusus Ekonomi Kreatif (SKEK), Ekonomi Kreatif dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perekonomian nasional di tahun 2015 (Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik, 2016). Sebesar 854,24 triliun rupiah, 7,38% dari pendapatan nasional, berhasil diciptakan oleh Ekonomi Kreatif, tumbuh 4,38% dari tahun 2014, dimana sebelumnya hanya sebesar 784,82 Triliun. Pada 2015, sektor ini juga mampu menyerap 15,9 juta tenaga kerja 13,90% dari total tenaga kerja, dan nilai ekspor USD 19,4 miliar yang mana berkontribusi sebesar 12,88% dari total ekspor nasional. Hal ini membuktikan bahwa Ekonomi Kreatif memiliki potensi besar untuk berkembang di masa depan.

Pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi terhadap perkembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia juga menjadi hal yang tidak bisa diabaikan (Prastya dan Wahyuhastuti, 2017). Perdagangan elektronik, atau biasa disebut dengan e-commerce banyak membantu pelaku industri kreatif, khususnya para *Unicorn Start-Up* untuk memasarkan, menjual, dan memenuhi kebutuhan konsumen. Unicorn merupakan sebutan untuk *Start-Up* yang memiliki nilai valuasi lebih dari $1 Miliar. Adapun beberapa contoh *Unicorn Start-Up* yang dimaksud ialah GoJek, Tokopedia, BukaLapak, dan sebagainya (Zaenudin, 2017). Para pengusaha muda diharapkan dapat menjadi penggerak ekonomi bangsa di masa depan, salah satunya dengan penguatan jiwa kewirausahaan dan pembekalan edukasi digitalisasi ekonomi (Setiawan, 2018).

Dalam perkembangan digitalisasi usaha, pemerintah turut memberikan kontribusi untuk membangun infrastruktur, baik untuk perputaran logistik dan jaringan komunikasi yang dibutuhkan untuk pelaku perdagangan elektronik. Dengan nantinya akan tersedia infrastruktur yang memadai, pemerintah juga ingin menyiapkan Ekosistem Digital, dengan memiliki "Gerakan Nasional 1000 Startup Digital" yang ingin diciptakan pada tahun 2020 mendatang (Biro Humas Kominfo, 2018). Maka dari itu seluruh kegiatan ekonomi kreatif kedepannya diharapkan dapat didorong menuju ekosistem digital guna memudahkan ekspansi bisnis dan melayani para pelanggan dengan maksimal.

METODE

Metode yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan pelatihan dan pendampingan dalam proses penyampaian pengetahuan mengenai kewirausahaan dan pembuatan situs laman kepada Karang Taruna Desa Sampora Cisauk. Peserta pengabdian mendapatkan pengetahuan mengenai kewirausahaan serta tata cara pembuatan situs laman yang dilanjutkan dengan pelatihan pembusatannya secara langsung.

Waktu pelaksanaan program PKM ini berjalan dari tanggal 1 Juli 2018 – 13 Agustus 2018. Keseluruhan program PKM ini dilaksanakan di lingkar kampus Unika Atma Jaya Kampus 3 BSD, yaitu Ruang Rapat 5 Lantai 7 dan Laboratorium Komputer Program Studi Teknik Elektro Lantai 2.

Tahap Pelaksanaan

1. Open Recruitment

Tahapan ini dilaksanakan pada tanggal 1-14 Juli 2018 berlokasi di Kantor Lurah Desa Sampora Cisauk. Tujuan open recruitment yaitu mendapatkan sasaran dari Karang Taruna dan Warung Teknologi untuk mengikuti program pelatihan ini. Setelah peserta didapatkan, selanjutnya diadakan pertemuan awal untuk melakukan pendataan identitas sebagai peserta tetap dalam program PKM ini.

Copyright © 2018, Riana Magdalena; Annisa Sarah; Ferdian Aditya; Stefani Prima Dias
ISSN 2615-2924 (online)

Open recruitment dilakukan melalui kerja sama dengan pihak Kepala Desa Sampora Cisauk, beserta Ketua Karang Taruna dan Warung Teknologi Desa Sampora Cisauk.. Kriteria dari peserta dalam open recruitment meliputi semua pemuda dari usia 18 tahun ke atas. Dalam tahap open recruitment ini digunakan media berupa formulir, pamflet (selebaran) dan dari mulut ke mulut (word of mouth).

2. Teori Dasar Kewirausahaan

Dalam pelaksanaan pemberian materi dibagi menjadi 3 bagian, yang pertama ialah Teori Dasar Kewirausahaan yang dilaksanakan pada tanggal 16 Juli 2018 berlokasi di Ruang Rapat 5 Lantai 7 Unika Atma Jaya Kampus 3 BSD. Waktu pelaksanaan sesuai rencana yaitu dimulai pukul 09.00 - 12.00 WIB. Kegiatan ini berjalan sesuai urutan acara dengan diawali dengan registrasi peserta, pembukaan acara oleh MC, dilanjutkan dengan pelatihan teori dasar kewirausahaan (Gitosudarmo, 2008). Materi yang diberikan mengenai pengertian wirausaha, arti penting wirausaha, dan peluang usaha. Foto kegiatan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pelatihan Dasar Teori Kewirausahaan

3. *Success Story* dan *Achievement Motivation Training*

Success Story dan Achievement Motivation Training dilaksanakan pada tanggal 16 Juli 2018 berlokasi di Ruang Rapat 5 Lantai 7 Unika Atma Jaya Kampus 3 BSD. Waktu pelaksanaan sesuai rencana yaitu dimulai pukul 13.00 - 15.00 WIB. Materi Success Story dan Achievement Motivaton Training yang dibawakan oleh Riana Magdalena, pemilik Larangbuana Consultants yang bergerak dalam bidang eksplorasi perminyakan dan gas. Beliau menceritakan tentang perjalanan sukses usahanya yang dimulai dari program pelatihan kewirausahaan yang terus berlanjut hingga saat ini usahanya semakin berkembang pesat. Pada kegiatan ini menjelaskan tentang kiat-kiat sukses dalam menjalankan usahanya.

Acara dilanjutkan dengan Achievement Motivation Training (AMT). Inti acara ini menumbuhkan motivasi bagi para peserta untuk berani memulai usaha sendiri dan menimbulkan jiwa kewirausahaan pada diri mereka. Dalam tahap ini diadakan tanya jawab dengan peserta secara langsung, dan mempelajari kesempatan mengembangkan potensi lokal (Suyitno dan Fitranty, 2011) (Rini dan Czafrani, 2010). Program secara keseluruhan berjalan lancar dan sukses. Kegiatan pada hari tersebut ditutup dengan pembentukan 3 kelompok kecil untuk membuat rencana usaha yang dibimbing oleh para Instruktur. Para instruktur menjadi supervisor dari kelompok-kekompok kecil yang terbentuk. Rencana-rencana usaha

Copyright © 2018, Riana Magdalena; Annisa Sarah; Ferdian Aditya; Stefani Prima Dias

ISSN 2615-2924 (online)

yang tersusun dikembangkan rencana pemasarannya dengan media digital. Foto Bersama antara Tim Abdimas dan peserta dapat dilihat pada Gambar 2.

4. Pelatihan Pengembangan Laman Situs

Pelatihan pembuatan situs laman dilaksanakan pada tanggal 26 Juli 2018 pukul 10.00 hingga 14.00 WIB bertempat di Laboratorium Komputer Program Studi Teknik Elektro Unika Atma Jaya. Materi yang dilatih ialah pembuatan laman situs dengan menggunakan Wix, sebuah platform desain laman yang ramah untuk pemula (Wix, 2018). Peserta segera dibagi menjadi kelompok-kelompok sesuai dengan instruktur kelompoknya.

5. Lomba Rencana Usaha Kreatif dengan Media Digital

Dilaksanakan pada tanggal 9 dan 13 Agustus 2018, di Laboratorium Komputer Program Studi Teknik Elektro. Kegiatan ini meliputi pengumpulan rencana usaha masing-masing kelompok. Rencana usaha dan laman situs sebagai media pemasaran usaha dipresentasikan kepada Tim Juri yang menilai berdasarkan rubrik penilaian yang telah disusun.



Gambar 2. Foto Bersama dengan Peserta pada Sesi *Success Story* dan *Achievement Motivation Training*



Gambar 3. Pelatihan Pembuatan Laman Situs

Copyright © 2018, Riana Magdalena; Annisa Sarah; Ferdian Aditya; Stefani Prima Dias
ISSN 2615-2924 (online)

Pemberian Hadiah dan Penutupan

Dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus 2018 dalam acara Perayaan Hari Kemerdekaan RI di Desa Sampora. Pemberian modal diberikan dalam bentuk uang tunai yang digunakan untuk membeli bahan produk sesuai keinginan usaha yang akan Desa Sampora kembangkan. Juara pertama diberikan modal uang sebesar Rp 1.500.000 dan juara kedua diberikan modal uang sebesar 750.000 tanpa adanya pengembalian kepada tim PKM. Saat pembelian bahan sasaran didampingi oleh tim PKM dan instruktur.



Gambar 4. Penyerahan Hadiah Lomba Rencana Usaha Kreatif dengan Media Digital

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketercapaian target luaran dalam program ini meliputi minat berwirausaha dari peserta, pembuatan rencana usaha, dan pembuatan laman situs usaha. Ketercapaian target luaran ini diukur dengan menggunakan kuesioner. Selain itu program ini juga menghasilkan produk berupa laman situs dari masing-masing rencana usaha. Di bawah ini terdapat grafik-grafik yang menggambarkan minat berwirausaha dari peserta, jumlah peseta yang pernah memiliki usaha, dan juga jumlah perserta yang telah menggunakan internet untuk transaksi pembelian atau berjualan secara *online*. Peserta yang berhasil menjuarai lomba menyatakan bahwa laman situs sudah digunakan dalam memasarkan jasa dan berhasil menarik peminat, sebuah strategi yang umum digunakan oleh perusahaan top dunia (Suyanto, 2007).



Gambar 5. Minat Peserta Memiliki Usaha Sebelum Pelatihan

Copyright © 2018, Riana Magdalena; Annisa Sarah; Ferdian Aditya; Stefani Prima Dias

ISSN 2615-2924 (online)



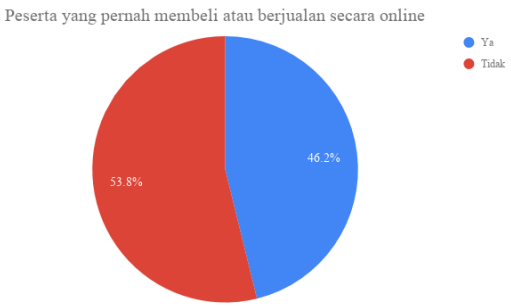
Gambar 6. Minat Peserta Memiliki Usaha Setelah Pelatihan

Dari gambar 5 dan 6 dapat dilihat minat peserta untuk memiliki usaha yakni 100%. Hal ini menunjukkan konsistensi minat dari para peserta yang tinggi untuk dapat memiliki usaha baik sebelum dan setelah pelatihan.



Gambar 7. Peserta yang Pernah Membuka Usaha

Pada gambar 7 dari hasil kuesioner awal yang dikirimkan kepada peserta sebelum pelatihan dimulai ada 53,8% yang pernah membuka usaha dan 46.2% yang belum membuka usaha. Hambatan utama yang dirasakan beberapa diantaranya adalah permasalahan modal, masalah pemasaran, dan masalah skill yang kurang, serta masalah tenaga kerja yang kurang.



Gambar 8. Peserta yang pernah menggunakan media digital untuk membeli atau berjualan *online*

Peserta yang pernah menggunakan media digital untuk membeli atau berjualan *online* sebesar 46.2%. Hal ini terlihat dari gambar 8. Belum banyak peserta yang menggunakan media digital untuk transaksi jual beli secara *online*. Setelah pelatihan 100% peserta dapat menggunakan media digital untuk membeli atau berjualan *online*.

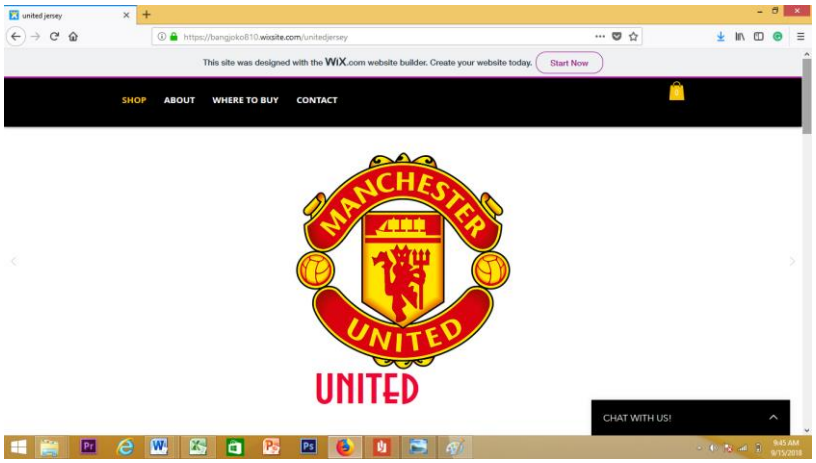
Copyright © 2018, Riana Magdalena; Annisa Sarah; Ferdian Aditya; Stefani Prima Dias
ISSN 2615-2924 (online)

Ketercapaian lainnya rencana usaha yang dibuat tiap kelompok dan situs laman yang terlihat pada Gambar 9 dan Gambar 10, yang merupakan dokumentasi produk yang dihasilkan. Ada dua kelompok yang mengikuti pelatihan hingga tahap lomba. Dan masing-masing kelompok membuat laman situs untuk rencana bisnis yang telah disusunnya. Kelompok pertama yang dipimpin oleh Pak Sugandi, membuat usaha *service* AC di kawasan BSD dan sekitarnya yaitu pada Gambar 9. Kelompok kedua yang dipimpin oleh Saepul Bahri, membuat usaha pembuatan *jersey* (kostum tim sepakbola) yaitu pada Gambar 10. Link untuk laman situsnya:

1. Kelompok Pak Sugandi : https://njjssampora0101.wixsite.com/mysite
2. Kelompok Saepul Bahri :https://bangjoko810.wixsite.com/unitedjersey



Gambar 9. Laman Situs Usaha Kelompok yang dipimpin Pak Sugandi PT.NJJS *Service* AC



Gambar 10. Laman Situs Usaha Kelompok yang dipimpin oleh Saepul Bahri

SIMPULAN

Program PKM Pelatihan Kewirausahaan Berbasis Media Digital di Desa Sampora Cisauk telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pada proposal awal. Program ini secara efektif dilaksanakan selama tiga bulan dari bulan Juli-September 2018. Tujuan dari program ini ialah agar peserta dapat membuat sebuah laman situs sebagai media pemasaran usaha yang digagas peserta. Perubahan sikap yang

Copyright © 2018, Riana Magdalena; Annisa Sarah; Ferdian Aditya; Stefani Prima Dias

ISSN 2615-2924 (online)

diharapkan dari program ini adalah minat untuk berwirausaha dari sasaran yaitu pemuda Desa Sampora Cisauk. Berdasarkan pengukuran kuesioner yang diberikan melalui *pre-test* dan *post-test* terlihat adanya sikap yang positif dan minat peserta 100%. Hal ini dapat terlihat pada tahap hasil dan pembahasan. Peserta telah mampu menggunakan media digital dengan membuat rencana bisnis sederhana serta laman situs untuk kegiatan pemasaran usaha yang digagasnya.

REFERENSI

Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik (2016, Juli 31). Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif. *Direktorat Riset dan Pengembangan Ekonomi Kreatif*. Retrieved from

http://www.bekraf.go.id/downloadable/pdf_file/170475-data-statistik-dan-hasil-survei-ekonomi-kreatif.pdf

Biro Humas Kominfo. (2018, Maret 25). Bawa Konsep Baru, Gerakan 1000 Startup Digital Gelombang Ketiga DImulai. *Kementrian Komunikasi dan Informatika.*

https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/12809/siaran-pers-no-80hmkominfo032018-tentang-bawa-konsep-baru-gerakan-1000-startup-digital-gelombang-ketiga-dimulai/0/siaran_pers (diakses pada 25 Mei 2018)

Gitosudarmo, I. (2008). Pengantar Bisnis. Yogyakarta: BPFE.

Prastya Nugraha, A., & Wahyuhastuti, N. (2017). Start Up Digital Business: Sebagai Solusi Penggerak Wirausaha Muda. *Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis*, 2(1), 1-9. doi:10.29407/nusamba.v2i1.701

Rini, Puspa & Czafrani, Siti. (2010). Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Kearifan Lokal Oleh Pemuda Dalam Rangka Menjawab Tantangan Ekonomi Global. *Jurnal UI untuk Bangsa Seri Sosial dan Humaniora vol.1, 12 – 24*

Setiawan, Budi (2018). Edukasi *E-commerce* Pada Pelaku Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) di Kota Palembang. *Jurnal Abdimas Mandiri. 2, 106 – 110.*

Suyitno A., & Fitranty. (2011). Pengembangan Industri Kreatif Berbasis *Local Wisdom* dengan Pendekatan Triple Helix. *Lomba Karya Tulis Ilmiah Nasional*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Suyanto, M. (2007). Strategi Periklanan pada E-Commerce Perusahaan Top Dunia. Yogyakarta:Andi.

Wix. (2018). About Us. *Wix.com*. Retrieved from https://wix.com/about/us

Zaenudin, Ahmad. (2017. November 19) "Melihat Perjalanan 4 Startup Unicorn Asal Indonesia." Tirto. https://tirto.id/melihat-perjalanan-4-startup-unicorn-asal-indonesia-cAdQ

Copyright © 2018, Riana Magdalena; Annisa Sarah; Ferdian Aditya; Stefani Prima Dias
ISSN 2615-2924 (online)