STRATEGI BISNIS ONLINE DALAM UPAYA MENINGKATKAN *DIGIPRENEURSHIP* MUDA DI SMK NEGERI 1 SIMPANG KATIS KABUPATEN BANGKA TENGAH

Ayu Wulandari*, M.Faisal Akbar , Hidayati
[1]Universitas Bangka Belitung; Kampus Terpadu UBB, (0717) 422145
[2]Program Studi Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Bangka Belitung
e-mail: *[1]awulandari0908@gmail.com

Abstrak

Digitalisasi ekonomi yang menjadi simbol revolusi industri 4.0 secara nyata menjadi tantangan bagi pelaku usaha untuk tidak lagi menjalankan dan mengelola bisnisnya dengan cara-cara konvensional. Kewirausahaan digital (digipreneurship) telah memberikan dampak yang luar biasa di dunia. Usaha digital yang dibangun melalui jejaring internet seperti Google, Facebook, atau Microsoft telah mampu mengubah dunia serta telah membentuk pola komunikasi tanpa sekat geografis. Digitalisasi juga berdampak terhadap pengembangan wirausaha baru. Potensi pengembangan usaha baru meningkat karena adanya peluang digitalisasi cabang usaha maupun mengubah usaha dari offline menjadi online.

Program Pengabdian Masyarakat dengan judul Strategi Bisnis Online dalam Upaya Meningkatkan Digipreneurship Muda di SMK Negeri 1 Simpang Katis Kabupaten Bangka Tengah, bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman Digipreneurship dan bagaimana strategi bisnis online yang dapat dilakukan generasi muda sebagai bentuk kreativitas dan inovasi. Harapan akhirnya terbentuk minta dan peningkatan potensi pengembangan pebisnis milenial, melalui kewirausahaan teknologi digital.

Kata kunci*—bisnis online, digipreneurship*

1. PENDAHULUAN

Pemberdayaan adalah proses memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan kekuasaan yang cukup untuk mempengaruhi kehidupannya dan kehidupan orang lain yang menjadi perhatiannya. Secara konseptual inti dari pemberdayaan yaitu tentang bagaimana individu, kelompok ataupun komunitas berusaha mengkontrol kehidupan mereka sendiri dan mengusahakan untuk membentuk masa depan sesuai dengan keinginan mereka (Suhartono, 2010).

Proses pemberdayaan harus dimulai dengan pendekatan kepada masyarakat dalam usaha untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat, oleh karena itu seorang fasilitator harusnya terlebih dahulu melakukan sebuah penyadaran kepada masyarakat dalam pemberdayaan yang mereka lakukan, ketika masyarakat sudah sadar akan pentingnya kehidupan, maka dibentuklah sebuah kelompok untuk merencanakan progam-progam sehingga dapat diaplikasikan dan dapat menunjang kesejahteraan. Terdapat beberapa model pemberdayaan yang dapat diterapkan di masyarakat, salah satunya adalah pemberdayaan yang berkaitan di pada peningkatan entrepreneurship bagi masyarakat terutama kalangan anak muda.

Kewirausahaan digital (*digipreneurship*) telah memberikan dampak yang luar biasa di dunia. Usaha digital yang dibangun melalui jejaring internet seperti Google, Facebook, atau Microsoft telah mampu mengubah dunia serta telah membentuk pola komunikasi tanpa sekat geografis. Digitalisasi juga berdampak terhadap pengembangan wirausaha baru. Potensi pengembangan usaha baru meningkat karena adanya peluang digitalisasi cabang usaha maupun mengubah usaha dari offline menjadi online. Dampak positif digitalisasi pada wirausaha juga terjadi dalam bentuk promosi inovasi, penciptaan peluang kerja, peningkatan produktifitas baik secara sosial maupun ekonomi sehingga menjadi prioritas pemerintah di berbagai negara (Shane and Venkataraman, 2000; Wong et al., 2005;

Sartori et al., 2013; Karimi et al., 2015).

Wirausaha digital adalah fenomena yang muncul melalui perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Guthrie (2014) menyatakan usaha digital adalah penjualan produk atau jasa melalui jejaring elektronik. Ekonomi digital membuka peluang bagi para wirausaha untuk menciptakan area bisnis yang berbeda melalui model perdagangan elektronik (Turban et al., 2008).

Wirausaha digital juga telah menarik minta usaha para pebisnis milenal khususnya bisnis yang berbeda melalui model perdagangan elektronik (Turban et al., 2008). Namun potensi wirausaha digital dari pebisnis milenial tentunya perlu dikembangkan dari berbagai pihak serta proses pengenalannya harus dimulai dari kalangan generasi muda/ milenial seperti kepada anak-anak Sekolah Menengah Atas/ Sekolah Menengah Kejurusan.

Mengingat pentingnya pengenalan, pemahaman dan pengaplikasian digipreneurship pada kalangan muda ini maka tim pengabdian dari Universitas Bangka Belitung tertarik untuk memberikan sosialisasi dalam bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan digipreneurship muda.

2. METODE

Pengabdian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Simpang Katis Kabupaten Bangka Tengah. Kegiatan dilakukan pada Tanggal 25 Juli 2022. Peserta dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah siswa dan siswi SMK Negeri 1 Simpang Katis sebanyak 40 siswa. Metode yang dilakukan adalah sosialisasi mengenai kewirausahaan dan Kewirausahaan digital (*digipreneurship*) Muda dengan menghadirkan Entrepreneur Muda Bangka yaitu Tiara Fitari, SE., M.M pemilik usaha fashion Xavera.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

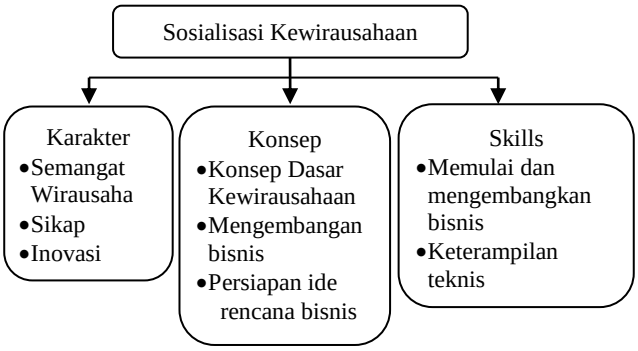
Masa revolusi industri 4.0 berada di era yang modern. Konsep industri 4.0 sendiri pertama kali digunakan di publik pada tahun 2011, tepatnya saat pameran industri Hannover Messe, Hannover. Setelah kita mengetahui sedikit sejarah revolusi dalam industri yang dimulai sejak abad ke-18 sampai sekarang.

Industri 4.0 tentunya diharapkan untuk dapat mengoptimalkan produksi karena memberikan keuntungan bagi perusahaan dan lebih efisien waktu. Strategi yang bisa dilakukan pengusaha menghadapi Industri 4.0, adalah dengan mendorong karyawan untuk terus belajar dan meningkatkan pengetahuan mengenai teknologi guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Perusahaan yang memasuki industri 4.0 juga membutuhkan investor untuk mengembangkan bisnisnya sekaligus transfer teknologi. Pengaplikasian teknologi digital juga memungkinkan bisnis menjangkau target pasar yang luas. Jika sebelumnya pemasaran dilakukan dengan membayar iklan di televisi, radio, atau media cetak, kini pemasaran dapat dilakukan secara online. Dengan membangun sebuah website, bisnis kecil pun juga memiliki kesempatan untuk memasarkan layanannya ke seluruh wilayah Indonesia.

Saat ini kita telah memasuki dunia digital, dimana segala hal memungkinkan dapat dikendalikan dari segala tempat melalui jaringan internet dengan perangkat gadget/smartphone. Hal itu semakin memudahkan mobilitas manusia dalam berkegiatan sehari - hari termasuk dalam dunia bisnis khususnya dalam bidang ekonomi kreatif, sehingga fenomena ini semakin mengukuhkan dunia menuju arah ekonomi digital. Misalnya secara sederhana kita mengenal email, penggunaan website, aplikasi, pengelolaan produk secara online, serta transaksi online.

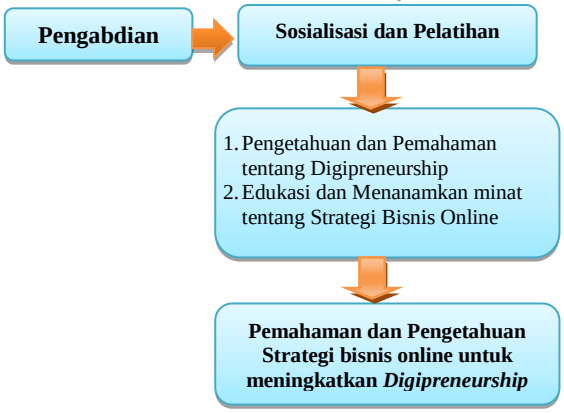
Implementasi kewirausahaan digital (*digipreneurship*) harus diperkuat dengan pemahaman konsep kewirausahaan. Sebelum memasuki pelatihan skill d*igipreneurship*, siswa dan siswi diberikan motivasi kewirausahaan untuk mendorong minat dan kemandirian siswa dan siswi dalam berwirausaha.



Gambar 1. Materi Sosialisasi Kewirausahaan

Siswa dan siswi dipekenalkan dengan karakter, konsep dan skill kewirausahaan. Hal-hal yang berkaitan dengan karakter kewirausahaan adalah memperkenalkan antusiasme, sikap, dan inovasi dalam kewirausahaan. Kemudian konsep yang disampaikan kepada siswa adalah konsep dasar yang harus disiapkan oleh pengusaha, cara membangun pengusaha. Hal-hal lain yang dipersiapkan berkaitan dengan keterampilan, dimulai dengan menyiapkan keterampilan bisnis dan teknis yang harus dimiliki oleh pengusaha. Banyak siswa masih belum menyadari bahwa kewirausahaan sangat penting untuk kelanjutan pemberdayaan ekonomi.

Gambar 2 berikut akan menjelaskan tentang proses implementasi pengabdian.



Gambar 2. Model Pengabdian

Sosialisasi mengenai kewirausahaan dilanjutkan dengan pengenalan konsep digital (*digipreneurship*) dan bagaimana membangun digital (*digipreneurship*) sejak muda. Materi disampaikan langsung oleh narasumber disertai dengan contoh dan diskusi mengenai prospek kewirausahaan di era digital sekarang.

Gambar 3. Proses sosialisasi, diskusi dan tanya jawab

Kegiatan berlangsung dengan tertib dan kondusif serta terdapat feedback dan keaktifan dari siswa dalam beratnya dan berdiskusi.

4. SIMPULAN

Dari hasil pengabdian berupa sosialisasi yang telah dilaksanakan didapat hasil antara lain:

1. Siswa telah mendapatkan pengetahuan dan wawasan mengenai kewirausahaan dan *digipreneurship* yang memudahkan siswa untuk mendapatkan ide atau gagasan memulai berwirausaha.
2. Melalui kegiatan yang dilaksanakan siswa mendapatkan perubahan pola pikir untuk memulai berwirausaha bisa dilakukan dengan menggunakan fasilitas yang dimiliki seperti ponsel dan laptop tanpa memerlukan modal yang besar.
3. Setelah mengikuti kegiatan, terjadi perubahan pola pikir siswa mengenai bentuk usaha dari konvensional menjadi usaha yang digital.
4. Hasil akhir dari peyuluhan adalah siswa memilki semangat untuk menumbuhan jiwa *digipreneurship* muda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Bangka Belitung yang telah memberi dukungan moral dan dana terhadap program Pengabdian Dosen Tingkat Jurusan.

DAFTAR RUJUKAN

Guthrie, C. (2014), *The digital factory: a hands-on learning projectdigital entrepreneurship*, Journal of Entrepreneurship Education, Vol. 17 No. 1

Sartori, R., Favretto, G. and Ceschi, A. (2013), *The relationships between innovation and human and psychological capital in organizations*: a review‖, The Innovation Journal: The Public Sector Innovation Journal, Vol. 18 No. 3, article 2.

Shane, S. and Venkataraman, S. (2000), *The promise of entrepreneurship as a field of Research*‖, Academy of Management Review, Vol. 25 No. 1

Suharto, Edi. (2010). *Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat,* PT Refika Aditama, Cet. IV. Bandung.