

PELATIHAN DAN PENGEMBANGAN TEKNOLOGI TECHNOPRENEURSHIP UNTUK GURU DAN SISWA PADA SMK MUHAMMADIYAH 2 BANJARMASIN

Budi Setiadi, Dwi Retnosari, Auliya Rahman, Nadiya Hijriana

Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan

Email : budibtc75@yahoo.com

ABSTRACT

Muhammadiyah 2 Vocational School in Banjarmasin is one of the private schools in the city of Banjarmasin which has 4 expertise programs namely TKJ network computer engineering, TAV audio video engineering, TKR light vehicle engineering, with TSM for cars. As the times are always developing, the skills of teachers and especially students are demanded to be better in order to compete after they graduate from school. One of them is about Technopreneurship, which is the utilization and combining of technology to run a business or business, especially in this 19th co-pandemic situation, students must be motivated to become entrepreneurs after they graduate from school. E-commerce applications are technologies that are used to combine technology and business. In this place, it is not yet optimal in the development of technology for teachers and students, so holding community service is very appropriate to provide additional training and motivation to training participants. Currently, the skill training method uses only the conventional method, which is spaciousness, even though it can also use a more modern method, especially in this 19th pandemic situation, everyone should stay at home. Technopreneurship has many advantages because it uses internet media so that its reach is wider. The goal is for participants to be literate in technology that can be implemented in business. The benefit is to provide learning so that it can be used to make a business that is incorporated in technology. The results to be achieved in this training and development are with the expertise that teachers and students have to be able to develop more so that the technology used can be more effective and efficient in running a business or business.

Keywords: Technopreneurship, E-commerce, Business

ABSTRAK

SMK Muhammadiyah 2 Banjarmasin adalah salah satu sekolah swasta yang berada di kota Banjarmasin yang mempunyai 4 program keahlian yaitu teknik komputer jaringan TKJ, teknik audio video TAV, teknik kendaraan ringan TKR, dgn TSM utk mobil. Seiring kemajuan zaman yang selalu berkembang, keterampilan guru dan khususnya siswa dituntut untuk lebih baik lagi agar bisa bersaing setelah mereka lulus dari sekolah. Salah satunya bekal tentang *Technopreneurship*, yaitu pemanfaatan dan menggabungkan teknologi untuk menjalankan usaha atau bisnis, apalagi disituasi pandemik covid 19 ini, siswa harus diberi motivasi untuk menjadi seorang wirausaha setelah mereka lulus dari sekolah. Aplikasi *E-commerce* adalah teknologi yang digunakan untuk menggabungkan teknologi dan usaha. Di tempat ini belum optimal dalam pengembangan teknologi untuk guru dan siswa, maka dari itu mengadakan pengabdian kepada masyarakat sangat tepat untuk memberikan pelatihan dan

motivasi tambahan kepada peserta pelatihan. Saat ini, metode pembekalan keahlian hanya menggunakan cara konvensional yaitu terjung kelapangan, padahal bisa juga dengan menggunakan cara yang lebih modern, apalagi di situasi pandemic covid 19 ini, semua orang diharuskan untuk tetap dirumah. *Technopreneurship* memiliki banyak keunggulan karena menggunakan media internet sehingga jangkauannya lebih luas. Tujuannya agar peserta melek akan teknologi yang bisa di implementasikan dalam usaha. Manfaat adalah untuk memberikan pembelajaran sehingga bisa digunakan untuk membuat usaha yang digabungkan dalam teknologi. Hasil yang ingin dicapai dalam pelatihan dan pengembangan ini adalah dengan keahlian yang guru dan siswa miliki agar lebih bisa berkembang lagi sehingga teknologi yang digunakan bisa lebih efektif dan efisien dalam menjalankan usaha atau bisnis.

Kata Kunci : *Technopreneurship*, *E-commerce*, Usaha

PENDAHULUAN

Mitra dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah SMK Muhammadiyah 2 Banjarmasin beralamat Jalan Cempaka 2 No. 10, Kertak Baru Ulu, Kec. Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin.

Saat ini teknologi informasi semakin berkembang sehingga berbagai aplikasi sudah tidak asing lagi di kalangan masyarakat indonesia, khususnya kalimantan selatan baik dari kalangan atas hingga menengah kebawah, dari bidang akademisi, kedokteran, bisnis atau usaha hingga desain grafis atau multimedia. Perkembangan penggunaan media teknologi informasi saat inipun begitu pesat baik perangkat keras maupun perangkat lunaknya. Salah satunya dalam bidang usaha atau bisnis yaitu *Technopreneurship*, yang menggabungkan dan memanfaatkan antara teknologi dan usaha atau bisnis. Salah satu contohnya

aplikasi *e-commerce* yaitu usaha atau bisnis secara online meliputi penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau jaringan computer, apalagi dalam situasi pandemic covid 19 ini yang mengharuskan semua orang bekerja di rumah saja. Aplikasi *Ecommerce* dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis dan sistem pengumpulan data otomatis.

Namun, seiring dengan maraknya teknologi informasi saat ini masih banyak yang belum bisa menggunakan atau memanfaatkan secara optimal dari beberapa aplikasi *e-commerce* contohnya elevenia, bukalapak, lazada, tokopedia dan olx serta beberapa *e-commerce* yang lain komputer.

Sebagai wujud ikut serta dalam mencerdaskan bangsa dalam hal ini

berhubungan dengan *Technopreneurship*, maka pada kegiatan pengabdian pada masyarakat kali ini mengadakan Pelatihan dan Pengembangan Teknologi *Technopreneurship* Untuk Guru dan Siswa Pada SMK Muhammadiyah 2 Banjarmasin, dengan harapan adanya peningkatan keterampilan dalam bidang teknologi informasi ini kami mengharapkan para siswa dapat lebih optimal dalam memanfaatkan teknologi yang sudah diciptakan sebagai media pendukung dalam usaha atau bisnis. Pada pengabdian kepada masyarakat ini diajarkan bagaimana cara menjalankan aplikasi *e-commerce* seperti menggunakan tools yang ada di aplikasi sehingga siswa akan mudah untuk memahaminya dan dapat diterapkan.

SOLUSI PERMASALAHAN

Adapun solusi permasalahan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pelatihan kepada guru dan siswa .
2. Memberikan layanan atau berbagi ilmu pengetahuan dan teknologi informasi kepada masyarakat dalam hal ini siswa di SMK Muhammadiyah 2 Banjarmasin dalam bentuk pengenalan *Technopreneurship* secara nyata.

3. Ikut serta sebagai tenaga pengajar dalam belajar mengajar agar dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menggunakan aplikasi *e-commerce* dalam situasi pandemic covid 19 ini.

METODE

Untuk menunjang Pelatihan dan Pengembangan Teknologi untuk Guru dan Siswa Pada SMK Muhammadiyah 2 Banjarmasin”, maka digunakan pendekatan melalui pelatihan secara daring atau online menggunakan google meet. Melalui pelatihan online ini peserta dilatih oleh instruktur dan dengan materi pelatihan sebagai berikut :

1. Perkenalan dan penjelasan tentang *Technopreneurship* secara daring atau online.
2. Tutorial, instruktur menjelaskan tentang aplikasi *e-commerce* dengan menggunakan power point yang ditampilkan dengan menggunakan google meet.
3. Pemanfaatan modul.
4. Pendalaman materi aplikasi *e-commerce*.
5. Praktek Mandiri, setiap peserta melakukan praktek berupa proses menggunakan aplikasi dengan tools yang ada.

6. Tanya Jawab secara daring dengan google meet.

KHALAYAK SASARAN

Adapun khalayak sasaran yang ingin dicapai pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah diperlukan daya saing dalam hal teknologi informasi tak terkecuali bagi SMK Muhammadiyah 2 Banjarmasin. Oleh karena itu, perlunya inovasi melalui media internet dalam menjalankan usaha atau bisnis, tim juga memberikan pelatihan bagaimana mengoptimalkan penggunaan aplikasi *e-commerce* agar nantinya dapat diaplikasikan dalam kegiatan berwirausaha apalagi dalam situasi pandemik covid 19 ini. Pada dasarnya guru dan siswa sudah mendapatkan pengajaran tentang teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang usaha atau bisnis, namun perlunya pendalaman serta inovasi dalam sistem pengajaran kepada peserta pelatihan karena :

1. Membantu guru dan siswa mengenal lebih jauh kelebihan-kelebihan yang mungkin belum diketahui dalam aplikasi *e-commerce* yang dapat mereka.
2. Meningkatkan daya saing guru dan siswa dalam hal dunia teknologi informasi khususnya dalam situasi pandemik covid 19 ini.

3. Meningkatkan keahlian untuk menghasilkan siswa yang produktif untuk memiliki keahlian.

HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN

Hasil Kegiatan

Hasil pelaksanaan kegiatan Pelatihan dan Pengembangan Teknologi *Technopreneurship* Untuk Guru dan Siswa Pada SMK Muhammadiyah 2 Banjarmasin, adalah sebagai berikut :

1. Guru dan siswa peserta pelatihan di SMK Muhammadiyah 2 Banjarmasin sebanyak 20 orang dapat menggunakan aplikasi *e-commerce* dengan baik dan benar.
2. Peserta memahami tentang *Technopreneurship*.
3. Meningkatnya kreativitas dan keterampilan guru dan siswa dalam bidang usaha setelah mendapatkan pelatihan secara daring atau online untuk menggunakan aplikasi *e-commerce*.
4. Peserta dapat menggunakan tools dengan baik dan benar dalam aplikasi tersebut.

Analisa Terhadap Hasil Yang Di Peroleh

Berdasarkan hasil yang di peroleh dari kegiatan ini adalah antusiasnya guru

dan siswa di SMK Muhammadiyah 2 Banjarmasin, saat merespon kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan, karena sebelum memulai pelatihan kami mengadakan tanya jawab atau kuisisioner kepada peserta pelatihan tentang pemahaman *Technopreneurship* dan secara daring atau online, dimana 30 % dari peserta belum mengetahui atau menggunakan aplikasi e-commerce, setelah pelatihan selesai kami mengadakan tanya jawab atau kuisisioner kembali dan hasilnya 85 % guru dan siswa sudah bisa memahami dan menggunakan aplikasi e-commerce dengan baik dan benar. Harapannya di SMK Muhammadiyah 2 Banjarmasin, agar menggunakan aplikasi tersebut dalam hal pengembangan usaha apalagi dalam situasi pandemik covid 19 ini.

Evaluasi kegiatan

Evaluasi keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan setelah kegiatan selesai. Indikator keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari respon positif guru dan siswa berdasarkan persentase 85 % dari tanya jawab atau kuisisioner, seperti aktif dalam bertanya dan berhasil dalam menyelesaikan tugas yang diberikan saat mengikuti pelatihan ini.

FOTO KEGIATAN



KESIMPULAN

Pelatihan tentang *Technopreneurship* ini dapat memberikan ilmu pengetahuan dan keterampilan dasar tentang aplikasi e-commerce bagi guru dan siswa dalam pengembangan usaha dengan baik dan benar serta dapat diterapkan secara langsung dalam situasi pandemik covid 19 ini yang mengharuskan semua orang tetap dirumah dan bekerja di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

A.T. Kearney, Lifting The Barriers To *E-commerce* in ASEAN, dalam <https://www.atkearney.com/documents/10192/5540871/Lifting+the+Barriers+to+E>

- commerce+in+ASEAN.pdf*, diakses 21 Februari 2018.
- Abdullah, Nurudin. (2017). *Pertumbuhan Bisnis E-commerce Tak Tertahankan*. [online]. <http://industri.bisnis.com/read/20170505/12/650993/pertumbuhan-bisnis-ecommerce-tak-tertahankan> [4 September 2017]
- Estiningsih, Wening. Zainal, Arifin, HM, 2014, *Technopreneurship; Challenge For Entrepreneurship Educational Development in Indonesia, Forum Tahunan Pengembangan Iptek dan Inovasi Nasional IV, LIPI, Tahun 2014*
- Ilma, Zidnie. (2016). *Penerapan Ecopreneurship pada Fish 'N Blues Enterprise Dalam Bisnis Pengolahan Ikan*, 1-90
- Suparno, Ono., Hermawan , Aji., & Syuaib, M. Faiz. (2008) *Technopreneurship. Recognition and Mentoring Program-Institut Pertanian Bogor (RAMPIPB)*, Diperoleh tanggal 5 Maret 2017
- Sunyoto, Danang dan Putri Wika. (2016). *Etika Bisnis*. Yogyakarta: CAPS
- Sudaryono. (2016). *Manajemen Pemasaran Teori dan Implementasi* (1st ed). Yogyakarta: ANDI

