



PEMANFAATAN *MARKETPLACE* DALAM UPAYA MENCIPTAKAN PELUANG BISNIS DIGITAL

Selly Septiani¹, Asep Suryadi², Andi Romansyah³

^{1,3}Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Sutomo, Kota Serang, Indonesia

²Sistem Komputer, Ilmu Komputer, Universitas Sutomo, Kota Serang, Indonesia

Email: ¹dosen10011@unpam.ac.id, ²dosen10008@unpam.ac.id, ³dosen10026@unpam.ac.id

Abstract

The development of internet technology supports advances in the field of computer technology and information systems. The marketplace industry in this digital era is growing rapidly. With the marketplace, people no longer need to come directly to the store to shop. Where with the existence of a marketplace, people with just one click can buy goods anywhere and anytime. The Serang City Vocational School is a vocational school that focuses on agriculture, especially in the field of plant agribusiness and agricultural processing products. The problem that occurs is that there are still many young people who are reluctant to jump into digital platforms, because they find it difficult to access and partner with the marketplace and there are still many who don't understand how to take advantage of the marketplace for business opportunities. Most young people now only use the marketplace as a purchase transaction. Even though the marketplace can also make sales transactions. With the implementation of this training activity, it is hoped that SMK PN students will be able to take advantage of the marketplace as a business opportunity in the digital era. The method used in this service activity is a lecture on the introduction and creation of an account in the marketplace and the payment process using electronic money (e-money), then training on product branding on the marketplace and conducting discussions about the marketplace. The results obtained from this service activity, students are able to create online stores in the marketplace and can market the products they sell on the marketplace platform.

Keywords: marketplace, e-money, SMK PN serang city

Abstrak

Perkembangan teknologi *internet* mendukung kemajuan bidang teknologi komputer dan sistem informasi. Industri *marketplace* di era digital ini sangat berkembang pesat. Dengan adanya *marketplace* masyarakat tidak perlu lagi datang secara langsung ke toko untuk berbelanja. Dimana dengan adanya *marketplace* masyarakat hanya dengan satu klik saja bisa membeli barang dimana pun dan kapan pun. Sekolah SMKN Kota Serang ialah sekolah kejuruan yang fokus dalam bidang pertanian, terutama bidang agribisnis tanaman dan hasil pengolahan pertanian. Permasalahan yang terjadi adalah masih banyak anak muda yang enggan terjun ke platform digital, karena merasa sulit untuk mengakses dan bermitra dengan *marketplace* serta masih banyak yang belum mengerti bagaimana cara memanfaatkan *marketplace* untuk peluang bisnis. Kebanyakan anak muda sekarang hanya memanfaatkan *marketplace* sebagai transaksi pembelian. Padahal dengan *marketplace* pun bisa melakukan transaksi penjualan. Dengan dilaksanakannya kegiatan pelatihan ini diharapkan siswa dan siswi SMK PN mampu memanfaatkan *marketplace* sebagai peluang bisnis di era digital. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu ceramah mengenai pengenalan dan pembuatan akun di *marketplace* serta proses pembayaran menggunakan uang elektronik (*e-money*), lalu pelatihan mengenai branding produk di *marketpalce* dan melakukan diskusi mengenai *marketpalce*. Hasil yang didapatkan dari kegiatan pengabdian ini siswa dan siswi mampu membuat toko *online* di *marketplace* dan bisa memasarkan produk yang dijualnya di *platform marketplace*.

Kata Kunci: marketplace, e-money, SMK PN kota serang.

A. PENDAHULUAN

Pengabdian masyarakat ialah kegiatan yang memberikan manfaat kepada masyarakat yang memiliki tujuan untuk membantu masyarakat tertentu, pengabdian ini tidak mengharapkan imbalan sekecil pun dan dalam bentuk apapun. Untuk memberikan kontribusi nyata bagi bangsa Indonesia secara umum program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang oleh setiap perguruan tinggi atau institut yang ada di Indonesia. Kegiatan pengabdian ini merupakan tugas tridharma perguruan tinggi tenaga pengajar atau dosen yang harus dilaksanakan. Untuk meningkatkan kesejahteraan hidup bagi individu dan masyarakat luas, pembangunan pengetahuan, sikap dan mental harus dilakukan. Singkatnya pembangunan pengetahuan, sikap dan mental merupakan aspek yang harus dibenahi yang bertujuan untuk meningkatkan kehidupan masyarakat dan bangsa menuju suatu kondisi yang lebih baik. Dalam menjalankan pemberdayaan masyarakat perlu memiliki konsep dasar sebagai dasar pemberdayaan masyarakat. Definisi dalam konsep pemberdayaan masyarakat ini *symnol* atau kata dari generalisasi suatu gagasan. Tujuan pemberdayaan yaitu masyarakat mampu keluar dari kesenjangan, kemiskinan dan ketidakberdayaan dimana masyarakat dilatih agar memiliki keterampilan dan pengetahuan agar mampu hidup mandiri (Sudarmanto, et al., 2020).

Marketplace ialah sebuah toko *online* atau *platform* aplikasi yang menyediakan transaksi bisnis jual beli barang, jasa atau informasi melalui jaringan internet. Dengan adanya *marketplace* sebagai proses pemasaran *online* memiliki beberapa keuntungan bagi penjual diantaranya tidak terdapat biaya operasional, fleksibilitas waktu, tidak perlu promosi karena *marketplace* sudah menyediakan strategi promosi tersendiri, pengguna hanya perlu mendaftarkan toko *online* nya untuk berjualan, tidak membutuhkan biaya sewa, meningkatkan promo dan pelayanan dan sebagainya (Rahmadani, et al., 2021).

Penggunaan *marketplace* atau toko *online* terus meningkat sampai saat ini. Dengan adanya *marketplace* seperti tokopedia, bukalapak, shopee dan lainnya penjual tidak perlu lagi membangun toko konvensional dan mempunyai pelanggan dari berbagai seluruh dunia. Adapun menurut Digital 2022 *Global Overview Report*, negara yangarganya paling sering belanja *online* yaitu (1) Thailand, menurut hasil survei mencapai 45,8%. (2) Korea Selatan sebanyak 43,1%. (3)Meksiko sebanyak 39,4% (4)Turki sebanyak 38,9%. (5) Indonesia, dengan persentase pengguna sebanyak 36%.

Selain lima negara yang disebutkan di atas, Malaysia dan Taiwan juga termasuk dalam kelompok negara paling sering menggunakan *e-commerce*, dengan persentase pengguna internet yang rutin belanja *online* sebanyak 34,7%. Lalu diikuti oleh India 34,1%, Uni Emirat Arab 33,4%, dan Yunani 32,2% (Annur, 2022).

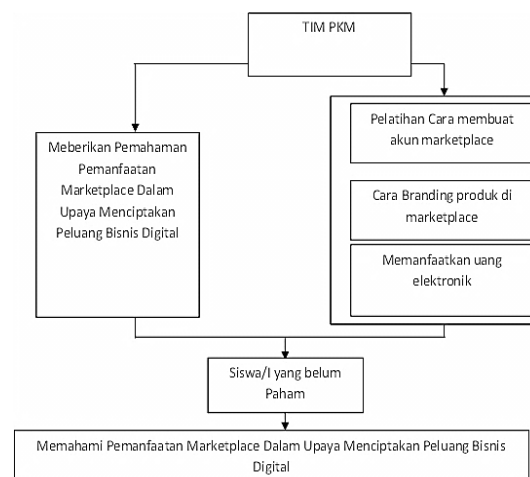
Permasalahan yang terjadi adalah masih banyak anak muda yang enggan terjun ke platform digital, karena merasa sulit untuk mengakses dan bermitra dengan *marketplace* serta masih banyak yang belum mengerti bagaimana cara memanfaatkan *marketplace* untuk peluang bisnis. Kebanyakan anak muda sekarang hanya memanfaatkan *marketplace* sebagai transaksi pembelian. Padahal dengan *marketplace* pun bisa melakukan transaksi penjualan. Maka kami yang terdiri dari 3 dosen universitas sutomo dan 5 mahasiswa fakultas ilmu komputer prodi sistem informasi dan sistem komputer.

B. PELAKSAAAN DAN METODE

Adapun tahapan yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian yaitu

1. Kerangka Pemecahan Masalah

Permasalahan yang terjadi adalah masih banyak anak muda yang enggan terjun ke platform digital, karena merasa sulit untuk mengakses dan bermitra dengan *marketplace* dan masih banyak yang belum mengerti bagaimana cara memanfaatkan *marketplace* untuk peluang bisnis.



Gambar 1. Kerangka Pemecahan Masalah

2. Realisasi Pemecahan Masalah

Adapun Relisasi pemecahan masalah pada kegiatan pengabdian ini dalam pemanfaatan *marketplace* dalam upaya menciptakan peluang bisnis yaitu :

- a) Cara membuat akun *marketplace*

Pada bagian ini akan menjelaskan bagaimana langkah-langkah membuat akun *marketplace* seperti bukalapak, tokopedia dan shopee. Mulai dari pendaftaran, mengisi profil akun penjual sampai akun berhasil ter verifikasi.

b) Cara branding produk *marketplace*

Produk Berkualitas merupakan salah satu kunci agar berjualan di *marketplace* Indonesia bagi pemula dapat berjalan lancar tak hanya berkualitas, tetapi ada baiknya jika produk tersebut memiliki daya saing yang mumpuni, karena pasti akan banyak sekali produsen yang memproduksi barang tersebut.

c) Memanfaatkan uang elektronik

Di era digital perkembangan teknologi juga memunculkan jenis uang baru yakni uang digital atau lebih dikenal dengan *e-money* atau uang elektronik. Untuk bagian ini akan menjelaskan bagaimana cara bertransaksi menggunakan uang elektronik sebagai alat transaksi pembayaran atau pembelian

3. Khalayak Sasaran

Sasaran program pengabdian masyarakat yang akan di tuju adalah Siswa/Siswi SMKN PERTANIAN Kota Serang yang beralamatkan di Jl. Raya Cilegon No.KM 4, Drangong, Kec. Taktakan, Kota Serang, Banten 42162 Sejumlah 40 Orang.

4. Metode Kegiatan

Metode yang akan digunakan dalam pengabdian masyarakat ini yaitu:

a) Ceramah

Pada tahap ceramah yaitu memaparkan materi pelatihan mulai dari pengenalan *marketplace*, *e-money* serta cara-cara membuat akun sampai menjual produk di *marketplace* dan mengenalkan uang elektronik sebagai alat transaksi jual beli.

b) Pelatihan

Pada tahap pelatihan yaitu mempraktekan cara membuat akun serta membranding produk di *marketplace* serta mempraktekan penggunaan uang elektronik

c) Diskusi

Untuk tahap diskusi yaitu mendiskusikan hasil dari kegiatan yang telah selesai di paparkan atau sesi tanya jawab dalam memahami kegiatan pelatihan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di sekolah SMKN Pertanian kota serang yang beralamat di Jl. Raya Cilegon No.KM 4, Drangong, Kec. Taktakan, Kota Serang, Banten 42162.



Gambar 2. Persiapan menuju lokasi PKM

Setelah sampai di lokasi, tim PKM melakukan persiapan dan memberikan arahan kepada peserta untuk mengisi absensi sebelum memasuki ruangan acara pelatihan.



Gambar 3. Pengisian absensi peserta

Acara kegiatan dibuka dengan sambutan dari kepala sekolah SMKN Pertanian Kota serang yaitu ibu Dwiyanti Astiyaningsih, SP., M.Pd, lalu dilanjut sambutan dari ketua program studi Sistem Informasi bpk Dede Supriyadi, S.Kom.,M.Kom dan sambutan terakhir dari ketua pengabdian yaitu ibu Selly Septiani, S.Si.,M.Kom.



Gambar 4. Acara pembuka sambutan dari kepala sekolah SMKN Pertanian, kaprodi sistem informasi dan ketua pengabdian.

Setelah acara pembuka selesai, selanjutnya acara dilanjutkan dengan pemaparan materi. Adapun materi yang disampaikan yaitu:

1. Materi mengenai *marketplace*
2. Materi Branding produk
3. Materi mengenai *e-money*



Gambar 5. Penyampaian materi oleh narasumber

Setelah pemaparan materi selesai diberikan, acara dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab. peserta dipersilahkan untuk bertanya mengenai pemaparan materi yang sudah diberikan.



Gambar 6. Disuksi dan tanya jawab

Sesi terakhir acara yaitu penyerahan cenderamata oleh kaprodi sistem informasi kepada kepala sekolah SMKN Pertanian Kota Serang dan dilanjutkan dengan penanda tangan kerja sama antara fakultas ilmu komputer dengan sekolah SMNK Pertanian Kota Serang



Gambar 7. Penyerahan cenderamata dan penanda tangan kerja sama



Gambar 8. Foto Bersama Tim PKM dan Peserta

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

Kesimpulan dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini didapatkan bahwa rata-rata siswa dan siswi di sekolah SMKN Pertanian Kota Serang enggan terjun ke platform digital, karena merasa sulit untuk mengakses dan bermitra dengan *marketplace* serta masih banyak yang belum mengerti bagaimana cara memanfaatkan *marketplace* sebagai upaya menciptakan peluang bisnis. Dari kegiatan ini siswa dan siswi SMNK Pertanian Kota Serang sangat antusias dengan materi dan kegiatan pelatihan.

2. Saran

Untuk pengabdian selanjutnya diharapkan siswa dan siswi dapat diberikan pelatihan bagaimana cara mengatur manajemen keuangan penjualan dan tips-tips berpromosi di *marketplace*.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Annur, C. M. (2022, Februari 14). *Daftar Negara Paling Sering Belanja Online, Indonesia Peringkat ke-5*. Retrieved Maret 26, 2022, from Databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/14/daftar-negara-paling-sering-belanja-online-indonesia-peringkat-ke-5>
- Pramudita, B. A., Barri, M. H., Priharti, W., Rizal, A., Prihatiningrum, N., & Hidayat, I. (2022). Pemanfaatan *marketplace* tokopedia untuk pengembangan usaha. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 5(1), 80-91.
- Rahmadani, N., Kurniawan, E., & Sena, M. D. (2021). Pemanfaatan *Marketplace* Sebagai Strategi Pemasaran Untuk Meningkatkan Penjualan Usaha Ponsel. *Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat*, 189-194.
- Sari, V. N., & Angraini, D. (2020). *Revolusi Uang Digital Era 5.0 Transaksi Digital*. Solok, Sumatera Barat: Insan Cendekia Mandiri.

staff. (2020, Juli 16). *Profil SMKN Pertanian Kota Serang*. Retrieved Juni 14, 2022, from SMK Negeri Pertanian Kota Serang:

<https://smkpnsenang.sch.id/profil/#:~:text=Dwi%20anti%20Astiyaningsih%20SP.%20M.Pd>

Sudarmanto, E., Revida, E., Zaman, N., Simarmata, M. M., Purba, S., Bachtiar, S. E., et al. (2020). *Konsep Dasar Pengabdian Kepada Masyarakat : Pembangunan dan Pemberdayaan*. Yayasan Kita Menulis.

Tamtomo, A. B. (2021, September 28). *INFOGRAFIK: 10 Marketplace Paling Banyak Dikunjungi*. Retrieved Maret 26, 2022, from Kompas.Com:

<https://www.kompas.com/tren/read/2021/09/28/200500565/infografik--10-marketplace-paling-banyak-dikunjungi>