

WORKSHOP KEWIRAUSAHAAN BERBASIS DIGITAL MARKETING DI SMKN 3 PALEMBANG

Eko Setiawan¹, Muhammad Fajar Ariwibowo², Intra Swadaya Hidayat³

^{1,2,3}Bisnis Digital, Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech

e-mail: eko.setiawan@palcomtech.ac.id , muhammad.fajar@palcomtech.ac.id , intra.swadaya@palcomtech.ac.id

Abstrak

Program SMK Pusat Keunggulan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yaitu program pengembangan SMK dengan kompetensi keahlian tertentu dalam peningkatan kualitas dan kinerja, yang diperkuat melalui kemitraan dan penyelarasan dengan dunia usaha, dunia industri, dunia kerja, yang akhirnya menjadi SMK rujukan yang dapat berfungsi sebagai sekolah penggerak dan pusat peningkatan kualitas dan kinerja SMK lainnya. Selaras dengan itu, dunia pendidikan pun mencoba untuk mengimbangi program tersebut agar setiap lulusan SMK bisa terserap di dunia kerja atau pun menjadi wirausaha. Salah satu pengetahuan yang harus dipelajari oleh para tenaga pengajar ialah pengetahuan kewirausahaan berbasis bisnis digital yang berfokus pada *digital marketing*. Namun, kurangnya pengetahuan para guru tentang kewirausahaan berbasis *digital marketing* membuat program SMK Pusat Keunggulan belum bisa dipenuhi oleh SMK Negeri 3 Palembang. Maka dari itu, untuk menambah pengetahuan para tenaga pengajar di SMK Negeri 3 Palembang, Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech akan memberikan workshop atau pelatihan di bidang kewirausahaan berbasis *digital marketing* dengan metode pendidikan masyarakat, advokasi dan pelatihan dan dilaksanakan pada 14 – 15 September 2022. Hasil yang diperoleh dari pengabdian masyarakat ini adalah para peserta mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai *digital marketing*, pembuatan konten pemasaran menggunakan aplikasi Canva dan membuat website *e-commerce* menggunakan aplikasi Odoo.

Kata kunci: SMK Pusat Keunggulan, *Digital Marketing*

Abstract

The SMK Center of Excellence program from the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology is a SMK development program with certain competency skills in improving quality and performance, which are strengthened through partnerships and alignment with the business world, the industrial world, and the world of work, which eventually become a reference. SMK that can function as a driving school and a center for improving the quality and performance of other SMKs. In line with that, the world of education is also trying to balance the program so that every SMK graduate can be absorbed in the world of work or even become an entrepreneur. One of the types of knowledge that must be learned by teaching staff is digital business-based entrepreneurial knowledge that focuses on digital marketing. However, the teacher's lack of knowledge about digital marketing-based entrepreneurship meant that the SMK Negeri 3 Palembang program could not fulfill its goals. Therefore, to increase the knowledge of the teaching staff at SMK Negeri 3 Palembang, the Palcomtech Institute of Technology and Business will provide workshops or training in the field of digital marketing-based entrepreneurship using community education, advocacy, and training methods, which will be held on September 14–15, 2022. The participants gained additional knowledge about digital marketing, creating marketing content using the Canva application, and creating an e-commerce website using the Odoo application as a result of their community service.

Keywords: SMK Development Program, Digital Marketing

PENDAHULUAN

Permasalahan yang dialami oleh SMK Negeri 3 Palembang ialah cukup sulit untuk memenuhi program SMK Pusat Keunggulan dari Kemendikbudristek (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi), yaitu program pengembangan SMK dengan kompetensi keahlian tertentu dalam peningkatan kualitas dan kinerja, yang diperkuat melalui kemitraan dan penyelarasan dengan dunia usaha, dunia industri, dunia kerja, yang akhirnya menjadi SMK rujukan yang dapat berfungsi sebagai sekolah penggerak dan pusat peningkatan kualitas dan kinerja SMK lainnya. Agar program SMK Pusat Keunggulan serta peningkatan kualitas dan kinerja berhasil dilakukan, maka perlu dilakukan kerja sama bersama perguruan tinggi dalam pengembangan ilmu di berbagai bidang sesuai dengan relevansi dunia usaha dan dunia kerja.

Kegiatan pengabdian dengan isu mengenai Sekolah Pusat Keunggulan, kewirausahaan dan *Digital Marketing* ini juga pernah dilakukan oleh Browcooly Agency bersama dengan SMKN 7 Surakarta. Kegiatan ini diadakan dalam bentuk workshop dalam waktu 2 hari, yaitu 14 dan 15 November 2022 yang terbagi menjadi dua materi, yaitu kewirausahaan dan *Digital Marketing*.

Keahlian di bidang *Digital Marketing* sangatlah penting apabila sebuah perusahaan ingin mendapatkan pasar secara global. *Digital Marketing* adalah pemasaran modern, yang membantu dalam berkomunikasi dan bertransaksi secara *real time* atau setiap waktu dan bisa mendunia (Ratna Gumilang, 2019). Pemasaran modern ini menemukan antara penjual dan beli dengan bantuan internet. Data dari We Are Social (Kemp, 2022) yang diambil pada tahun 2022 mengenai pengguna internet di Indonesia, hasil dari survei tersebut adalah penetrasi pengguna internet di Indonesia telah mencapai angka 204,7 Juta pengguna atau 73,7% penduduk Indonesia telah terhubung Internet, artinya seorang pengusaha pemula bisa mendapatkan banyak pendapatan apabila bisa menggapai peluang pasar yang ada.

Namun, masih banyak pengusaha pemula di dunia bisnis yang tidak memanfaatkan *Digital Marketing* sebagai media pemasarannya. Untuk itu diperlukan suatu pelatihan, workshop atau pun *coaching* sejak dini, mulai dari SMK, SMA untuk mempelajari mengenai *Digital Marketing*.

Pentingnya pengabdian kepada masyarakat melalui berbagai macam pendekatan, seperti workshop, seminar, *coaching* serta pendampingan sosial. Menurut (Qomariah, 2015), pendampingan sosial memiliki peran sebagai agen perubahan yang membantu untuk mengatasi masalah yang ada di masyarakat. Kegiatan pengabdian masyarakat diperlukan agar masyarakat bisa mendapatkan pengetahuan tambahan untuk meningkatkan kualitas diri serta membantu masyarakat sekitar yang berada di lingkungan masyarakat terdekat.

Media yang bisa dilakukan untuk melaksanakan *Digital Marketing* ialah salah satunya menggunakan sosial media Instagram Business. Instagram adalah suatu alat bantu yang *user friendly*, murah, memiliki fitur instagram *feed* dan instagram *story* sebagai fitur unggulan yang memudahkan konsumen dalam melihat produk. (Widiastuti et al., 2022). (Selain itu, kini Instagram memiliki fitur baru, yaitu *reels*, fitur *reels* adalah fitur yang menampilkan video dengan musik, efek, riasan, kecepatan dan transisi yang bisa diatur sesuai keinginan penggunanya. (Sari, 2021)

Selain Instagram, untuk membuat isi atau konten yang menarik di dalam Instagram, diperlukan alat desain Konten, yaitu Canva. Canva adalah aplikasi desain online yang bisa digunakan untuk membuat presentasi, resume, poster, infografis, konten facebook, instagram maupun video (Resmini et al., 2021). Penggunaan aplikasi Canva, mampu membuat para UMKM atau pengusaha pemula yang baru di dalam dunia bisnis, membuat sebuah logo dan brosur usahanya dengan hasil yang cukup bagus dan berkualitas. (Setiawan & Putro, 2021)

Untuk memperkuat pemasaran modern di dunia bisnis, maka alat bantu yang bisa digunakan untuk melakukan pemasaran ialah melalui aplikasi Odoo yang memiliki sistem pembuatan website *e-commerce*. Menurut Mulya & Rismawati (2021) dalam (Hidayat et al., 2020) Odoo adalah sebuah sistem ERP (*Enterprise Resource Planning*), seperangkat tools atau software yang digunakan untuk mengelola seluruh aktivitas operasional bisnis yang dijalankan oleh perusahaan. Sistem ERP ini menurut Mulya & Rismawati (2021) dalam (Suminten et al., 2019) memfasilitasi kegiatan bisnis dengan memberikan support informasi secara *real time* dan lengkap. Dengan demikian, para pelaku bisnis atau pengusaha dapat mengambil keputusan dengan baik berdasarkan data pendukung yang dihasilkan oleh sistem ERP ini.

Tujuan dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan bagi guru SMK Negeri 3 Palembang tentang *Entrepreneurship* berbasis *digital marketing* yang bertransformasi dari tradisional ke digital serta agar SMK negeri 3 Palembang bisa memenuhi program SMK Pusat Keunggulan yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

METODE

Metode yang dilakukan dalam pengabdian masyarakat di SMK Negeri 3 Palembang ini adalah dengan menggunakan metode :

- a) Pendidikan masyarakat, yaitu memberikan wawasan baru mengenai kewirausahaan berbasis digital dengan narasumber dari Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech
- b) Advokasi, yaitu memberikan pendampingan mengenai pembuatan Instagram for Business

- c) Pelatihan, yaitu pembuatan konten pemasaran menggunakan aplikasi Canva dan pembuatan website melalui aplikasi Odoo serta di demonstrasikan kepada peserta pengabdian masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan mitra yang telah dijabarkan sebelumnya, maka tim pengusul mengadakan kegiatan workshop kewirausahaan berbasis *Digital Marketing*. Kegiatan ini berlangsung selama 2 hari, yaitu 14 – 15 September 2022 dan bermanfaat memberikan pengetahuan baru bagi para guru SMK Negeri 3 Palembang tentang kewirausahaan berbasis Digital Marketing.

Pada hari pertama, tim memberikan cara bagaimana membuat sebuah instagram business, menjelaskan cara mendapatkan data yang minimal *follower* harus di atas 100 *follower* serta cara membuka data dan membaca data dari algoritma instagram business. Setelah para guru mengetahui cara membuat instagram business, cara mendapatkan data, cara membuka serta membaca data dari instagram business, para guru kemudian membuat sendiri instagram business melalui smartphone yang dimiliki oleh para guru.



Gambar 1.1 Kegiatan Advokasi oleh narasumber dari Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech

Pada hari kedua, tim memberikan cara mengidentifikasi pasar sasaran, membuat posisi merek produk serta menentukan platform media yang tepat untuk mengkomunikasikan produk atau layanan ditawarkan oleh perusahaan. Setelah mengetahui cara mengidentifikasi pasar sasaran, membuat posisi merek produk serta menentukan platform media yang tepat untuk mengkomunikasikan produk atau layanan ditawarkan oleh perusahaan, para guru di dampingi oleh tim membuat sebuah konten marketing melalui aplikasi Canva. Gambar 1.2 menunjukkan praktik yang dilakukan oleh para guru dalam membuat konten marketing melalui Canva.



Gambar 1.2 Kegiatan Pelatihan oleh narasumber dari Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech

Masih pada hari kedua, tim memberikan pengetahuan mengenai Website Odoo, fitur serta manfaatnya. Setelah mengetahui manfaat, fitur dari website Odoo, para guru di dampingi oleh tim membuat sebuah website E-Commerce melalui website Odoo. Gambar 1.3 menunjukkan praktik yang dilakukan oleh para guru dalam membuat website E-Commerce melalui website Odoo.



Gambar 1.3 Kegiatan Pelatihan oleh narasumber dari Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech



Gambar 1.4 Narasumber dan Para Peserta SMK Negeri 3 Palembang

Setelah kegiatan berlangsung peserta diberikan kuesioner yang berisikan pernyataan tentang kepuasan peserta tentang workshop tersebut. Indikator tingkat kepuasan dinyatakan dengan penilaian berskala seperti berikut:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

Berikut ini adalah tabel rincian pernyataan yang disediakan dalam kuesioner beserta dengan penilaiannya.

Tabel 1.1 Pernyataan yang ditampilkan pada Kuesioner.

Pernyataan	Skor
Materi workshop yang diberikan bermanfaat	1-5

Materi workshop yang diberikan mudah untuk dipahami dan dimengerti	1-5
Materi workshop yang diberikan sesuai dengan harapan dan kebutuhan saya	1-5
Pemateri workshop menguasai materi dengan baik	1-5
Modul yang diberikan mudah dipahami dan tersusun secara sistematis	1-5
Saya mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai Digital Marketing setelah Workshop selesai	1-5
Saya mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai bentuk - bentuk Digital Marketing seperti (Iklan di Tiktok & Instagram), Market place (Tokopedia dan Shopee) setelah workshop selesai	1-5
Saya mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai pembuatan konten marketing melalui aplikasi Instagram Business, Canva dan Website Odoo	1-5
Secara umum, saya merasa puas dengan Workshop yang telah saya ikuti	1-5

Kuesioner dibagikan kepada 18 orang peserta via google form dan 13 orang telah mengisi pernyataan. Rincian dari pengisian hasil pengisian kuesioner dapat dilihat pada tabel 1.2.

Tabel 1.2 Rincian Kuesioner.

Pernyataan	1	2	3	4	5	Rata-rata(%)
Materi workshop yang diberikan bermanfaat	0	0	1	2	10	93,85
Materi workshop yang diberikan mudah untuk dipahami dan dimengerti	0	0	0	3	10	95,38
Materi workshop yang diberikan sesuai dengan harapan dan kebutuhan saya	0	0	0	4	9	93,85
Pemateri workshop menguasai materi dengan baik	0	0	0	4	9	93,85
Modul yang diberikan mudah dipahami dan tersusun secara sistematis	0	0	1	5	7	89,23
Saya mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai Digital Marketing setelah Workshop selesai	0	0	0	4	9	93,85
Saya mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai bentuk - bentuk Digital Marketing seperti (Iklan di Tiktok & Instagram), Market place (Tokopedia dan Shopee) setelah workshop selesai	0	0	0	3	10	95,38
Saya mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai pembuatan konten marketing melalui aplikasi Instagram Business, Canva dan Website Odoo	0	0	0	3	10	95,38
Secara umum, saya merasa puas dengan Workshop yang telah saya ikuti	0	0	0	5	8	92,31
Jumlah	0	0	2	33	82	
Jumlah Skor	0	0	6	132	410	
Σskor	548					
Persentase Total	93,68					

Jumlah skor kuesioner adalah jumlah skor dari masing-masing pernyataan dikalikan dengan bobot skala likert. Skor maksimal dihitung dengan cara jumlah pernyataan dikali dengan jumlah skala likert yaitu $5 \times 9 = 45$. Jumlah skor yang diharapkan adalah skor maksimal dikali jumlah responden yaitu $45 \times 13 = 585$. Perhitungan persentase menggunakan rumus:

$$\Sigma \text{Persentase Total} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

Sangat tidak puas = 0% - 19.9%

Tidak Puas = 20% - 39%

Cukup / Netral = 40% - 59%

Puas = 60% - 79%

Sangat Puas = 80% - 100%

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang telah dikonversi menjadi bentuk penilaian skor didapatkan nilai 93,68% yang termasuk dalam kategori sangat puas.

SIMPULAN

Permasalahan yang dialami oleh SMK Negeri 3 Palembang ialah cukup sulit untuk memenuhi program SMK Pusat Keunggulan dari Kemendikbudristek (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi), yaitu program pengembangan SMK dengan kompetensi keahlian tertentu dalam peningkatan kualitas dan kinerja, yang diperkuat melalui kemitraan dan penyelarasan dengan dunia usaha, dunia industri, dunia kerja, yang akhirnya menjadi SMK rujukan yang dapat berfungsi sebagai sekolah penggerak dan pusat peningkatan kualitas dan kinerja SMK lainnya. Agar program SMK Pusat Keunggulan serta peningkatan kualitas dan kinerja berhasil dilakukan, maka perlu dilakukan kerja sama bersama perguruan tinggi dalam pengembangan ilmu di berbagai bidang sesuai dengan relevansi dunia usaha dan dunia kerja.

Untuk itu, maka kegiatan pengabdian masyarakat yang diberikan adalah berupa Pendidikan masyarakat, yaitu memberikan wawasan baru mengenai kewirausahaan berbasis digital dengan narasumber dari Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech. Advokasi, yaitu memberikan pendampingan mengenai pembuatan Instagram for Business dan Pelatihan, yaitu pembuatan konten pemasaran menggunakan aplikasi Canva dan pembuatan website melalui aplikasi Odoo serta di demonstrasikan kepada peserta pengabdian masyarakat

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat tersebut, maka penulis membuat sebuah survey kuesioner yang telah dikonversi menjadi bentuk penilaian skor dan didapatkan nilai 93,68% yang termasuk dalam kategori sangat puas. Artinya, peserta merasakan materi workshop bermanfaat, mudah dipahami serta puas dengan hasil workshop yang diadakan oleh penulis.

SARAN

1. Para guru peserta workshop diharapkan mulai mencoba menggunakan aplikasi *Instagram for business* untuk mengaplikasikan pengetahuan yang dipelajari pada saat workshop.
2. Peserta workshop diharapkan terus mencoba menggunakan Aplikasi canva untuk membuat konten marketing yang menarik.
3. Peserta workshop diharapkan mencoba menggunakan website penyedia layanan yang lainnya sehingga mempunyai alternatif selain membuat website menggunakan odoo.
4. Diharapkan waktu dalam pelatihan bisa memiliki durasi yang lebih panjang sehingga bisa lebih optimal
5. Diharapkan para guru bisa mengajak murid – muridnya untuk turut ikut serta dalam workshop sehingga para murid bisa mengaplikasikan langsung materi yang diberikan oleh narasumber

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech yang telah memberikan dukungan, baik itu dukungan finansial maupun dukungan non finansial. Semoga kegiatan pengabdian masyarakat di SMK Negeri 3 Palembang, bisa dilakukan kembali agar kami bisa memberikan pengetahuan kami kepada pada peserta lebih banyak lagi.

Terima kasih juga kepada para peserta workshop, yaitu para guru SMK Negeri 3 Palembang yang telah membantu penulis untuk memberikan materi. Semoga SMK Negeri 3 Palembang tetap sukses dan jaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, R. G., Nuryasin, I., & Suharso, W. (2020). Implementasi Sistem Informasi Penjualan dan Persediaan Menggunakan webERP Pada Cribro Inc Malang. *Jurnal Repositor*, 2(8), 1067–1074. <https://doi.org/10.22219/repositor.v2i8.906>
- Kemp, S. (2022). *Digital-2022-Indonesia-February-2022-v01_compressed.pdf* (pp. 24–84). <https://datareportal.com/reports/digital-2indonesia?msclkid=54849450ac3011eca46cf06ec644a888>
- Mulya, M. F., & Rismawati, N. (2021). Analisis dan Perancangan Sistem E-Commerce Berbasis Cloud Enterprise Resource Planning Menggunakan Odoo 14. *Jurnal SISKOM-KB (Sistem Komputer Dan Kecerdasan Buatan)*, 5(1), 57–65. <https://doi.org/10.47970/siskom-kb.v5i1.229>
- Qomariah, N. (2015). Pemberdayaan Masyarakat Desa Melalui Pengembangan “Soft Skill Pembuatan Krupuk Samiler” Dalam Upaya Peningkatan Pendapatan Keluarga di Kabupaten Bondowoso. *Pengabdian Masyarakat IPTEKS*, 64–70.
- Ratna Gumilang, R. (2019). Implementasi Digital Marketing Terhadap Peningkatan Penjualan Hasil Home Industri. *Coopetition : Jurnal Ilmiah Manajemen*, 10(1), 9–14. <https://doi.org/10.32670/coopetition.v10i1.25>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859>
- Sari, A. D. (2021). Emanfaatan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Fitur “Reels Instagram” Pada Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021*, 1–6. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43369>
- Setiawan, T., & Putro, F. H. (2021). Pemanfaatan Graphics Designer Software Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Promosi Produk UMKM di Cepogo Boyolali. *Intelektiva: Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 2(12), 53–56. <https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/530>
- Suminten, S.-, Amelia, S., & Sintawati, I. D. (2019). Penerapan Enterprise Resource Planning Penjualan Aksesoris Berbasis Odoo. *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, 6(1), 69. <https://doi.org/10.30656/jsii.v6i1.1052>
- Widiastti, N. A., Zainudin, A., Dhabitha, ;, Filza, L., Ahmad, ;, Prayoga, P., & Muzakki, ; Ahmad. (2022). Pelatihan Digital Marketing Berbasis Instagram di CV. Karunia Barokah Jepara. *Abdimas Universal*, 4(1), 28–33. <http://abdimasuniversal.uniba-bpn.ac.id/index.php/abdimasuniversalDOI:https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v4i1.155>