

PELATIHAN TECHNOPRENEURSHIP BAGI GENERASI MUDA DI ERA DIGITAL, KEPADA PELAJAR KATEKISASI DI JEMAAT GKI KASIH PERUMNAS, TAHUN AJARAN 2021-2022

Natasya Virginia Leuwol¹, Melda A. Manuhutu²,
Sherly Gaspersz³, Lulu Jola Uktolseja⁴, Ferdinando Solissa⁵.
Universitas Victory Sorong

natasya.leuwol@gmail.com^{1*}

ABSTRAK

Kegiatan pelatihan *Technopreneurship* bagi generasi muda di era digital adalah salah satu kegiatan Pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh tim dosen yang terdiri dari 5 orang dosen, mahasiswa Fakultas Ilmu komputer, program studi sistem informasi, Universitas Victory Sorong. Adapun, Sasaran dari kegiatan ini untuk para pelajar katekisasi, jemaat GKI Kasih Perumnas, tahun ajaran 2020/2021. Pelatihan ini bertujuan untuk pengembangan mentalitas *Technopreneur* mahasiswa dan juga peningkatan pengetahuan generasi muda dalam pemanfaatan teknologi dalam berbisnis di era digital, sehingga generasi muda dapat lebih optimis melihat masa depannya. Hasil dari pelatihan ini, bahwa terjadi adanya peningkatan pengetahuan dan ketrampilan sebagai seorang *technopreneurship* oleh para pelajar katekisasi jemaat GKI Kasih Perumnas, karena teknologi digital dapat memberikan peluang terbangunnya wirausaha pada generasi muda. Dengan memanfaatkan media sosial mereka dapat menjalankan bisnis dan mempunyai penghasilan sendiri, dan dapat mencukupi kebutuhan.

Kata kunci : *Technopreneurship*, Generasi Muda, Era Digital.

ABSTRACT

Technopreneurship training activities for the younger generation in digital era are one of the Community Service activities carried out by a team of lecturers consisting of 5 lecturers, students from the Faculty of Computer Science, information systems study program, Victory University of Sorong. Meanwhile, the target of this activity is for catechism students, the GKI Kasih Perumnas congregation, for the 2020/2021 academic year. This training aims to develop the Technopreneur mentality of students and also increase the knowledge of the younger generation in the use of technology in doing business in the digital era, so that the younger generation can be more optimistic about their future. The result of this training is that there is an increase in knowledge and skills as a technopreneurship by the catechism students of the GKI Kasih Perumnas congregation, because digital technology can provide opportunities for the development of entrepreneurship in the younger generation. By utilizing social media they can run a business and have their own income, and can meet their needs.

Key words : *Technopreneurship*, Young Generation, Digital Era

1. PENDAHULUAN

Dampak di era digital memberikan sebuah perubahan yang sangat signifikan pada dinamika kehidupan manusia, diantaranya adalah dinamika dalam kehidupan dunia usaha (dunia bisnis). Hal ini tidak dapat dipungkiri, pada era digital, terdapat banyak akses dan peluang usaha, dan akan lebih mudah dan lebih cepat. Tanpa menunggu adanya modal yang besar dan mencari tempat, orang pun bisa menjalankan usaha dengan memanfaatkan teknologi digital, baik melalui media sosial seperti ; *facebook*, *instagram*, *website* maupun media sosial lainnya. *Market place* akan terbentuk dengan lebih mudah melalui pemanfaatan teknologi tersebut. *Market place* adalah *platform* yang menjadi perantara antara penjual dan pembeli di internet. Jadi, *website market place* bertindak sebagai pihak ketiga dalam transaksi *online* dengan menyediakan tempat berjualan dan fasilitas pembayaran.

Selama ini yang terjadi, untuk meraih pangsa pasar maka para pelaku bisnis atau usaha, harus dapat menjemput bola, dan menggunakan berbagai strategi pemasaran yang efektif, akan tetapi saat ini lewat perkembangan yang ada, hanya berbekal alat digital saja, dengan mudah meraih pangsa pasar. Gambaran situasi inilah yang menjadi fenomena ini dengan maraknya orang yang berbisnis online, tidak terkecuali di kalangan generasi muda termasuk para pelajar dan mahasiswa. Jika di rumah saja kita bisa berbisnis *online* dan dapat menghasilkan *income*, hal ini juga bisa menjadi peluang buat siapa saja yang mau melakukan usaha atau bisnis. Jika sebelumnya orang berpikir untuk menjadi PNS saja yang memiliki kesejahteraan, atau berwirausaha dibutuhkan modal besar sehingga enggan menjalankan wirausaha, sekarang bukan zamannya lagi. Perkembangan teknologi dengan sendirinya telah mengubah perilaku hidup manusia, dimana orang akan tergerak dan berpikir, untuk bagaimana bisa memanfaatkan teknologi, agar nantinya tidak dikatakan sebagai orang yang tertinggal.

Pemanfaatan teknologi digunakan oleh semua lapisan masyarakat, diantaranya generasi muda. Hampir dipastikan semua generasi muda mampu menggunakan teknologi. Generasi muda yang memiliki kepekaan, kemampuan dan kreatifitas yang tinggi, mampu mengembangkan jiwa entrepreneurshipnya, dengan melihat peluang dalam berwirausaha dan menjadikannya sebagai mata pencaharian. Maraknya generasi muda menjalankan bisnis *online* ini merupakan hal yang positif bagi terealisasinya gerakan *Technopreneurship* yang beberapa tahun belakangan ini memang menjadi program kebijakan pemerintah. *Technopreneurship* adalah sebuah usaha yang menggabungkan antara pemanfaatan teknologi informasi dengan bisnis konvensional, dan merupakan bentuk dari sebuah inovasi dan kreativitas agar bisnis terus berkembang secara berkelanjutan.

Berdasarkan realita yang kami gambarkan diatas, dalam kaitan dengan *Technopreneurship*, maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini yang kami lakukan adalah lewat pelatihan *Technopreneurship* bagi generasi muda di era digital, bagi para pelajar katekisasi di jemaat GKI Kasih

Perumnas, tahun ajaran 2021-2022, dengan harapan melalui kegiatan ini adanya peningkatan ketrampilan para generasi muda, khususnya dalam bidang teknologi informasi, agar dapat lebih optimal dalam memanfaatkan teknologi yang sudah diciptakan sebagai media pendukung dalam usaha atau bisnis. Adapun pelatihan ini lebih kepada memperkenalkan, cara menggunakan dan menjalankan aplikasi *e-commerce*, agar pelajar katekisasi akan mudah untuk memahaminya dan dapat diterapkan secara baik.

2. MASALAH

Masalah utama adalah *pertama*, hakekatnya kehidupan manusia diliputi oleh perubahan yang sifatnya berkelanjutan. Perubahan tersebut bisa disebabkan adanya faktor eksternal ataupun dirasakan sebagai suatu kebutuhan internal. Dalam dunia bisnis peluang akibat perubahan tersebut menjadi lebih luas. Tinggal manusianya apakah mampu menangkap peluang tersebut ataukah justru belum siap menerima perubahan. *Kedua*, Tidak dapat dipungkiri generasi muda adalah generasi masa depan bangsa. Generasi yang diharapkan sebagai agent of change bagi suatu negara menuju negara yang kompetitif.

Dari masalah tersebut maka diperlukan strategi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu ; (1) mempersiapkan generasi muda yang bisa menghadapi setiap perubahan khususnya di bidang ekonomi dan perkembangan teknologi yang berkelanjutan, salah satunya dengan peningkatan mental *Technopreneurship* bagi generasi muda di era digital.,(2) Mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi era perubahan saat ini, sehingga mendorong adanya peran sumber daya manusia yang nantinya mampu menghadapi dinamika persaingan di tengah-tengah lingkungan mereka maupun secara global, serta dapat turut andil dalam menangkap peluang bisnis dari era perubahan tersebut.

3. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah :

a. Tahapan Persiapan :

- 1) Tim dosen dan mahasiswa Fakultas ilmu komputer program studi sistem informasi mulai menyurat kepada Pengajar Katekisasi jemaat GKI Kasih perumnas untuk ijin melaksanakan kegiatan. Setelah mendapat ijin melaksanakan kegiatan, maka dilakukan survey ke lapangan mengenai kondisi lapangan, permasalahan dan kebutuhan yang dihadapi oleh pelajar katekisasi di jemaat GKI Kasih Perumnas, Sorong. Selain itu juga, melakukan kesepatan waktu dan tempat dilaksanakan kegiatan.
- 2) Tim dosen dan mahasiswa Fakultas ilmu komputer program studi sistem informasi mulai mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam pelatihan dimaksud, serta kelengkapan-

kelengkapan lainnya.

b. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahap Pelaksanaan Kegiatan adalah sebagai berikut.

- 1) Pembukaan : Oleh Pembaca Acara
- 2) Ibadah Singkat
- 3) *Ice Breaking* sekaligus didalamnya Perkenalan
- 4) Pelatihan *Technopreneurship* bagi generasi muda di era digital, bagi para pelajar katekisasi di jemaat GKI Kasih Perumnas, Tahun ajaran 2021-2022 : Kelompok 1-3 (Tutorial)
- 5) *Ice Breaking*
- 6) Pelatihan *Technopreneurship* bagi generasi muda di era digital, bagi para pelajar katekisasi di jemaat GKI Kasih Perumnas, Tahun ajaran 2021-2022 : Kelompok 4-5 (Tutorial)
- 7) Praktek Mandiri.
- 8) Games
- 9) Penyerahan Bingkisan berupa Buku-buku kepada pelajar katekisasi
- 10) Foto Bersama

c. Tahap penutup

Pada tahap ini dilakukan evaluasi, berdasarkan hasil yang telah dicapai oleh peserta berdasarkan pelatihan *technopreneurship* bagi generasi muda di era digital, bagi para pelajar katekisasi di jemaat GKI Kasih Perumnas, Tahun ajaran 2021-2022, lewat tes kecil, yang menguji kemampuan peserta dalam penguasaan materi yang disampaikan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil pelaksanaan dan pembahasan kegiatan pelatihan Hasil pelaksanaan kegiatan Pelatihan *technopreneurship* bagi generasi muda di era digital, bagi para pelajar katekisasi di jemaat GKI Kasih Perumnas, Tahun ajaran 2021-2022, adalah sebagai berikut ;

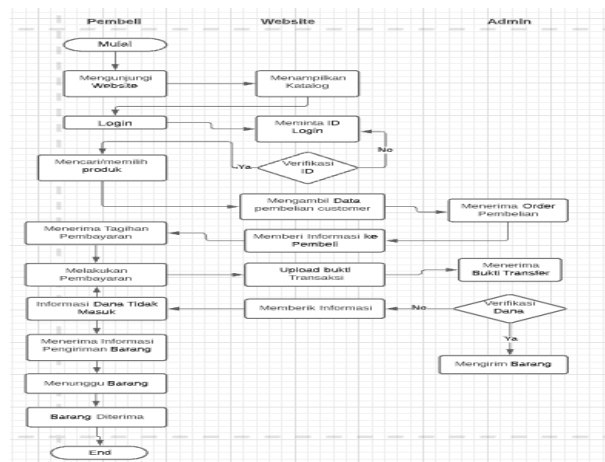
- a. Pengajar dan pelajar katekisasi peserta pelatihan yang ada di jemaat GKI Kasih Perumnas, tahun ajaran 2021-2022, sebanyak 31 orang, dan dalam mengikuti kegiatan pelatihan peserta sangat merasa antusias, hal itu terlihat dari proses pelatihan yang diikuti oleh mereka dengan baik hingga berakhir pelatihan *technopreneurship* bagi generasi muda di era digital.
- b. Adanya peningkatan, wawasan, ketrampilan dan kreatifitas pelajar katekisasi sebagai *Technopreneurship* dalam bidang usaha atau bisnis.
- c. Peserta dapat dibantu menjalankan bisnis di era digital melalui sarana digital, bagaimana mereka

melakukan promosi melalui media sosial dalam membangun *market place* dengan mudah dan lebih luas, melalui perancangan *website e-commerce*.

Berikut bentuk-bentuk tampilan materi yang disampaikan dalam pelatihan :

a. Toko Online Winkel Store

Flowchart atau bagan alur merupakan suatu metode untuk menggambarkan prosedur beserta aliran data dengan menggunakan simbol-simbol yang mudah dipahami. Tujuan utama dari *flowchart* adalah untuk menyederhanakan rangkaian proses dan memudahkan pengguna/user memahami semua informasi. Untuk target pemasaran yang diinginkan yaitu untuk kaum wanita pada usia remaja sampe untuk wanita dewasa.



Gambar 1. Bentuk *Flowchart* pembeli dan admin

b. Bisnis game online-Mobile Legends Bang-bang

Game online telah menjadi salah satu sarana hiburan baru yang akrab di kalangan masyarakat Indonesia. Tahun 2017 industri *game online* di Indonesia berada pada posisi ke-16 dalam daftar pasar *game online* terbesar di dunia. Berdasarkan versi *Newzoo*, *player game online* di Indonesia berjumlah lebih kurang 43,7 juta dan potensi penghasilan mencapai Rp11,9 triliun. **Top up** sendiri merupakan fitur berbayar untuk memanjakan para *gamers* guna membuat karakter dalam *game* yang mereka mainkan bisa menjadi lebih kuat maupun lebih keren.



Gambar 2. Tampilan gambar dari bisnis games online

Adapun materi lainnya yaitu ; bisnis kuliner, bisnis tanaman, bisnis baju distro yang disampaikan oleh 5 kelompok dalam tim mahasiswa program studi sistem informasi, Fakultas Ilmu komputer, Universitas Victory Sorong. Suasana kegiatan pelatihan dapat berjalan dengan lancar dan baik, berikut kami tampilkan foto-foto kegiatan pelatihan technopreneurship bagi generasi muda di era digital, bagi para pelajar katekisasi di jemaat GKI Kasih Perumnas, Tahun ajaran 2021-2022



Gambar 3. Pelatihan technopreneurship bagi generasi muda di era digital, bagi para pelajar katekisasi di jemaat GKI Kasih Perumnas, Tahun ajaran 2021-2022



Gambar 4. Tim Dosen, Mahasiswa/ prodi sistem informasi, peserta Pelatihan technopreneurship bagi generasi muda di era digital, bagi para pelajar katekisasi di jemaat GKI Kasih Perumnas, Tahun ajaran 2021-2022

5. KESIMPULAN

Kegiatan ini bekerja sama dengan Fakultas Ilmu Komputer, Program studi Sistem Informasi dengan Jemaat GKI Kasih Perumnas. Dari kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini, hal yang dapat kami refleksikan menjadi bentuk simpulan kegiatan adalah, dengan memanfaatkan media sosial generasi muda dapat menjalankan bisnis dan dapat mempunyai penghasilan sendiri, sehingga dapat mencukupi kebutuhan mereka sendiri. Generasi muda juga dapat menjadi entrepreneur sehingga nantinya mereka turut andil dalam pencapaian perekonomian yang lebih baik kedepan.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.