

## Pemanfaatan Teknologi E\_Commerce dalam Proses Bisnis pada Era Society 5.0

Indra Kanedi <sup>1)</sup>; Siswanto <sup>2)</sup>; Yupianti <sup>3)</sup>; Venny Novita Sari <sup>4)</sup>; Bela Oktavia <sup>5)</sup>

<sup>1,2,3,4,5)</sup> *Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dehasen Bengkulu*

Email: <sup>1)</sup> [indrakanedi12@gmail.com](mailto:indrakanedi12@gmail.com)

### ARTICLE HISTORY

Received [10 Juni 2022]

Revised [30 Juni 2022]

Accepted [15 Juli 2022]

### KEYWORDS

*Teknologi E-Commerce,  
Proses Bisnis, Era Society  
5.0*

This is an open access article  
under the [CC-BY-SA license](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



### ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi pada era industri 4.0, telah mempengaruhi semua sendi kehidupan. Pertumbuhan dan perkembangan E-commerce di kalangan masyarakat telah dirasakan seluruh masyarakat di segala pelosok baik di kota maupun di desa, baik di kalangan umum maupun pelajar. Dilihat dari banyaknya minat jual beli online melalui E-Commerce sehingga diperlukan persiapan sumber daya manusia yang kompetitif melalui pendidikan dan latihan baik di sekolah maupun di luar sekolah. SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah merupakan sekolah kejuruan berbasis teknologi, sehingga tidak menutup kemungkinan melalui sekolah ini menimbulkan minat bagi siswa siswi untuk memahami dan mempelajari proses bisnis digital melalui E-Commerce. Subjek pada kegiatan pengabdian ini adalah siswa siswi SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah. Adapun Target luaran yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat kali ini adalah (1) Siswa siswi SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah dapat memahami pemanfaatan teknologi E-Commerce dalam proses bisnis pada Era Society 5.0, (2) Siswa siswi SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah mampu mendeskripsikan pengaruh, kesiapan dan kesesuaian industry 4.0 dengan society 5.0, (3) Siswa siswi SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah dapat mengetahui bahwa melalui perkembangan dan pemanfaatan aplikasi E-commerce di era society 5.0 ini dapat meningkatkan ekonomi dan perdagangan, karena transaksi jual beli bisa terjadi di mana saja dan nyaman bagi pelanggan, biaya transaksi berkurang, informasi mudah dan murah didapat selama dalam jangkauan jaringan internet.

### ABSTRACT

The development of information technology in the industrial era 4.0 has affected all aspects of life. The growth and development of E-commerce in the community has been felt by all people in all corners of both cities and villages, both among the general public and students. Judging from the many interests in buying and selling online through E-Commerce, it is necessary to prepare competitive human resources through education and training both at school and outside of school. SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah is a technology-based vocational school, so it is possible through this school to generate interest for students to understand and learn digital business processes through E-Commerce. The subjects in this service activity were students of SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah. The output targets to be achieved in community service activities this time are (1) Students of SMK Negeri 2 Central Bengkulu can understand the use of E-Commerce technology in business processes in the Era Society 5.0, (2) Students of SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah are able to describe the influence, readiness and suitability of industry 4.0 with society 5.0, (3) Students of SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah can know that through the development and utilization of E-commerce applications in the era of society 5.0 this can improve the economy and trade, because buying and selling transactions can occur anywhere and convenient for customers, reduced transaction costs, information is easy and cheap to obtain as long as within the reach of the internet network.

## PENDAHULUAN

Teknologi informasi merupakan sesuatu hal sangat mudah didapatkan pada masa sekarang ini, karena sudah masuk ke semua lapisan kehidupan masyarakat. Teknologi informasi terus berinovasi dan berkembang semakin canggih, dengan kecanggihannya dapat memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan masyarakat. Kemudahan tersebut dapat juga dirasakan dalam dunia ekonomi, terutama dalam perdagangan. Saat ini perdagangan tidak terlepas dari teknologi informasi. Dengan adanya sinergi, antara perdagangan dan teknologi informasi maka terciptalah istilah *e-commerce*.

Di Indonesia pertumbuhan *E-commerce* sangat pesat, terutama 4 tahun terakhir, peningkatannya mencapai 500 persen, ini juga dibuktikan dari hasil riset *Google* dan termasuk dalam laporan *E-Conomy SEA 2018* yang menunjukkan bahwa, transaksi *E-Commerce* Indonesia mencapai US\$ 27 miliar atau setara dengan Rp 391 triliun (Rahayu, 2019). Di sisi lain Direktur PEMBERDAYAAN Informatika, Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Kominfo (Kemenkominfo), Septiana Tangkary menyatakan bahwa, pertumbuhan nilai *E-commerce* di Indonesia tahun 2018 mencapai 78 persen. Angka pertumbuhan tersebut merupakan yang tertinggi di dunia. Indonesia merupakan negara 10 terbesar pertumbuhan *E-commerce*, dengan pertumbuhan 78 persen dan berada di peringkat pertama. Sementara Meksiko berada di peringkat kedua, dengan nilai pertumbuhan 59 persen (Zuraya.2019).

Di Indonesia, baik masyarakat umum maupun Institusi pendidikan belum semua menerapkan sistem industri 4.0 dan society 5.0 ini. Hal ini dapat dilihat dari cara berinteraksi masyarakat umum, guru dan peserta didik. Memang ada beberapa komunitas dan organisasi yang secara mandiri membahas

mengenai revolusi industri 4.0 dan society 5.0, tetapi hanya cukup menjadi konsumsi pribadi. Terkait perkembangan industri 4,0 menuju society 5.0 memang perlu persiapan baik dari individu, kelompok, masyarakat umum maupun akademisi. Indonesia adalah sebuah Negara berkembang dan memerlukan beberapa faktor agar dapat menjadi Negara maju, yaitu sumber kekayaan alam (SDA), dan sumber daya manusia (SDM). Namun sumber kekayaan alam tidak akan berguna tanpa ditunjang dari kualitas sumber daya manusianya sendiri. Salah satu cara untuk meningkatkan sumber daya manusia Indonesia adalah dengan cara meningkatkan kualitas pendidikan dan meningkatkan kualitas pelatihan – pelatihan keterampilan diluar akademis, agar meningkatkan kualitas keterampilan tenaga kerja dengan teknologi digital. Era Revolusi Industri 4.0 membutuhkan hal – hal sebagai berikut :

1. kemampuan untuk membaca, analisis, dan menggunakan informasi (Big Data) di dunia digital,
2. Literasi Teknologi: Memahami cara kerja mesin, aplikasi teknologi (Coding, Artificial Intelligence, & Engineering Principles)
3. Literasi Manusia: (karakter, Komunikasi, & Desain) (MIT, 2017 dalam Ahmadi, 2018).

Pernyataan dari Perdana Menteri Jepang Shinzo Abe pada acara pertemuan Forum Ekonomi Dunia (World Economic Forum/WEF) di Davos Swiss tanggal 23 Januari 2019. Dimana dalam pernyataannya dia mempunyai visi mengenai Masyarakat 5.0 atau Society 5.0. Dimana masyarakat 5.0 akan dihubungkan oleh data untuk meningkatkan pertumbuhan di masa depan.(Haryanti,2019).

## **METODE**

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, akan diperoleh pengetahuan dan pemahaman akan Pentingnya pemanfaatan teknologi e-commerce dalam proses bisnis pada era society 5.0, serta merupakan salah satu langkah mempersiapkan sumber daya manusia dalam menghadapi perekonomian di era society 5.0 Pada SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah

Metode yang digunakan berupa, sosialisasi dan Tanya jawab tentang Pemanfaatan Teknologi E-Commerce dalam Proses Bisnis pada Era Society 5.0 Pada SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah. Sosialisasi yang diikuti oleh kurang lebih 25 siswa siswi SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah Khususnya kelas X TKJ 2, dengan Alokasi waktu kurang lebih 5 jam.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Kegiatan**

1. Siswa siswi mendapatkan informasi tentang teknologi e-commerce dalam proses bisnis digital, sehingga lebih memahami media jual beli online melalui aplikasi E-Commerce.
2. Siswa siswi mampu mendeskripsikan pengaruh, kesiapan dan kesesuaian industry 4.0 dengan society 5.0
3. Siswa siswi mengetahui bahwa melalui perkembangan dan pemanfaatan aplikasi E-commerce di era society 5.0 ini dapat meningkatkan ekonomi dan perdagangan dengan praktis, nyaman dan efisien, karena transaksi jual beli bisa terjadi di mana saja dan nyaman bagi pelanggan, biaya transaksi berkurang, informasi mudah dan murah didapat selama dalam jangkauan jaringan internet
4. Meningkatkan minat siswa siswi menjadi Sumber Daya Manusia yang siap memahami, mempelajari dan menghadapi proses bisnis digital melalui E-Commerce.

### **Evaluasi Kegiatan**

Respon positif dari peserta pengabdian masyarakat ini dapat di lihat dari, antusiasme peserta sosialisasi dalam menerima informasi, pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi E-Commerce dalam proses bisnis pada era society 5.0, sehingga banyak pertanyaan dan cerita seru yang di berikan oleh peserta sosialisasi yang selama ini hanya tahu menggunakan media belanja online saja tanpa mengetahui apa itu belanja online dan media apa yang digunakan, serta menimbulkan minat bagi siswa siswi SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah untuk mempelajari lebih dalam tentang teknologi E-Commerce dalam proses bisnis.

## Dokumentasi

**Gambar 1. Kegiatan Foto Bersama Pemateri dan Siswa-siswi SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah**



**Gambar 3. Kegiatan Foto kata sambutan Dekan Filkom Universitas Dehasen Bengkulu**



**Gambar 3. Kegiatan Foto pemaparan Materi di SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah****Gambar 4. Kegiatan Foto tanya jawab Bersama Siswa-siswi SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah**

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan oleh Tim PKM Universitas Dehasen Bengkulu, Fakultas Ilmu Komputer didapatkan hasil bahwa siswa siswi SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah dapat mengetahui dan memahami pemanfaatan teknologi E-Commerce dalam proses bisnis pada Era Society 5.0, sehingga dapat meningkatkan ekonomi dan perdagangan, karena transaksi jual beli bisa terjadi di mana saja dan nyaman bagi pelanggan, biaya transaksi berkurang, informasi mudah dan murah didapat selama dalam jangkauan jaringan internet, serta menimbulkan dan meningkatkan minat mereka untuk mempelajari lebih dalam tentang teknologi E-Commerce dalam proses bisnis.

### Saran

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan kegiatan pengabdian ini yaitu, agar para pendidik dan lembaga kependidikan dapat memfasilitasi dan lebih berani melakukan revolusi pembelajaran lebih banyak baik secara teori maupun praktik, terutama pemanfaatan aplikasi E-commerce.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan Pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana, tidak terlepas dari bantuan dan kerja sama banyak pihak yang telah mendukung kegiatan pengabdian kepada masyarakat, antara lain kami ucapkan terima kasih kepada :

1. Universitas Dehasen Bengkulu Khususnya Fakultas Ilmu Komputer.
2. Kepala SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah, dewan guru dan siswa siswi yang terlibat
3. Pihak-pihak yang telah membantu pendanaan kegiatan ini
4. Mahasiswa yang telah membantu kegiatan pengabdian masyarakat ini

## DAFTAR PUSTAKA

- Auliani, Palupi Annisa. 2019. AI, IoT, dan Tantangan Sektor Logistik di Era Revolusi Industri 4.0. Kompas.com, 11 Februari 2019. Diakses dari: <https://ekonomi.kompas.com/read/2019/02/11/114445026/ai-iot-dan-tantangan-sektor-logistik-di-era-revolusi-industri-40?page=all>, tanggal 22 Agustus 2019.
- Auliani, Palupi Annisa. 2019a. Optimalisasi Perusahaan melalui Layanan "Shared Service" di Industri 4.0. Kompas.com, 23 Mei 2019. Diakses dari: <https://money.kompas.com/read/2019/05/23/132110826/optimalisasi-perusahaan-melalui-layanan-shared-service-di-industri-40?page=all>, tanggal 28 Agustus 2019.
- Bahrin, Mohd Aiman Kamarul et al. 2016. "Industry 4.0: A Review On Industrial Automation And Robotic", Jurnal Teknologi (Sciences & Engineering) UTM 78 (6-13), 137–143. <https://doi.org/10.11113/jt.v78.9285>
- Cabinet Office Japan Government. 2019. Society 5.0. Diakses dari: [https://www8.cao.go.jp/cstp/english/society5\\_0/index.html](https://www8.cao.go.jp/cstp/english/society5_0/index.html), tanggal 6 Agustus 2019.
- Fukuyama, Mayumi. 2018. "Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society". Japan Economy Foundation Journal - Japan SPOTLIGHT. [https://www.jef.or.jp/journal/pdf/220th\\_Special\\_Article\\_02.pdf](https://www.jef.or.jp/journal/pdf/220th_Special_Article_02.pdf). diakses tanggal 27 Agustus 2019.
- Hendaryah, Decky. 2015. "Bisnis Toko Online". IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita 4 (1), 1-14.
- Kementerian Perindustrian. 2018. Making Indonesia 4.0: Strategi RI Masuki Revolusi Industri Ke-4. Diakses dari: <https://kemenperin.go.id/artikel/18967/Making-Indonesia-4.0:-Strategi-RI-Masuki-Revolusi-Industri-Ke-4>, tanggal 30 Juli 2019
- Rahayu, Ning. (2019). Pertumbuhan E-Commerce Pesat di Indonesia. Warta Ekonomi Online, 19 Februari 2019. Diakses dari: <https://www.wartaekonomi.co.id/read216302/pertumbuhan-e-commerce-pesat-di-indonesia.html>, tanggal 21 Agustus 2019.
- Zuraya, Nidia. 2019. Pertumbuhan E-Commerce Indonesia Tertinggi di Dunia. Republika Online, 27 Februari 2019. Diakses dari:

<https://www.republika.co.id/berita/ekonomi/korporasi/pnkrfg383/pertumbuhan-emecommerceem-indonesia-tertinggi-di-dunia>,  
2019.

tanggal

21

Agustus