

PELATIHAN E-COMMERCE UNTUK PEMULA PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 CIKARANG

Muhtajuddin Danny¹, Asep Muhidin², Iwan Mulyana³, Basar Maringan Hutaauruk⁴

^{1,2}Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa

³Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Ilmu Komputer Al Muslim

⁴Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pelita Bangsa

¹utat@pelitabangsa.ac.id, ²asep.muhidin@pelitabangsa.ac.id, ³iwan.mulyana@almuslim.ac.id

⁴basar.hutaauruk@pelitabangsa.ac.id

Diterima: 23 Juli 2025

Disetujui: 28 Juli 2025

Dipublikasikan: 30 Juli 2025

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dasar mengenai penggunaan platform e-commerce kepada siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Cikarang. Pelatihan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan literasi digital dan kewirausahaan di era ekonomi digital, khususnya bagi pelajar tingkat menengah kejuruan yang diarahkan menjadi tenaga siap kerja atau wirausaha muda. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan secara tatap muka melalui penyampaian materi, demonstrasi langsung penggunaan platform e-commerce seperti Tokopedia dan Shopee, serta praktik pembuatan akun dan simulasi pemasaran produk. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep dasar e-commerce, cara membuat toko daring, serta strategi pemasaran digital yang efektif. Kegiatan ini juga mendorong minat siswa untuk mencoba berwirausaha secara online. Diharapkan pelatihan ini dapat menjadi bekal awal bagi siswa dalam memanfaatkan teknologi digital untuk kegiatan ekonomi produktif di masa depan.

Kata Kunci: e-commerce, pelatihan, literasi digital, SMK, kewirausahaan.

Abstract

This community service activity aims to provide basic training on using e-commerce platforms to students at State Vocational High School 1 Cikarang. This training is motivated by the need for digital literacy and entrepreneurship in the digital economy era, particularly for vocational high school students who are geared towards becoming work-ready workers or young entrepreneurs. The activity was implemented face-to-face through material delivery, live demonstrations on the use of e-commerce platforms such as Tokopedia and Shopee, as well as account creation and product marketing simulations. The results of this activity demonstrated an increased understanding of the students' basic e-commerce concepts, how to create an online store, and effective digital marketing strategies. This activity also stimulated students' interest in trying online entrepreneurship. It is hoped that this training will provide students with the

initial foundation for utilizing digital technology for productive economic activities in the future.

Keywords: e-commerce, training, digital literacy, vocational high school, entrepreneurship

PENDAHULUAN

Teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar pada kehidupan sehari-hari manusia (Triawan Bigwanto et al., 2024). Perkembangan teknologi telah mengubah cara kita berkomunikasi, bekerja, belajar, bermain, dan menjalani kehidupan sehari-hari kita. Berikut ini adalah beberapa pengaruh teknologi pada kehidupan sehari-hari. Pengaruh teknologi pada kehidupan sehari-hari sangat besar dan terus berkembang seiring berjalannya waktu (Triawan Bigwanto et al., 2024). Manfaatnya adalah meningkatkan kenyamanan, produktivitas, dan efisiensi, tetapi juga menimbulkan tantangan baru terkait dengan keamanan dan privasi yang harus diatasi.

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara manusia menjalankan aktivitas (Faisal Tamimi & Siti Munawaroh, 2024) ekonomi, termasuk dalam bidang perdagangan. E-commerce atau perdagangan elektronik telah menjadi salah satu sektor yang berkembang pesat di era digital saat ini (Ony Thoyib Hadi Wijaya, 2023). Kegiatan jual beli tidak lagi terbatas pada toko fisik, melainkan telah beralih ke platform daring yang menjangkau pasar lebih luas tanpa batasan geografis. Fenomena ini memberikan peluang besar, khususnya bagi generasi muda untuk mulai mengenal dan terlibat dalam kegiatan kewirausahaan secara digital sejak dini.



Gambar 1. Gedung SMK Negeri 1 Cikarang Selatan

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan vokasi memiliki peran penting dalam mempersiapkan siswa menjadi lulusan yang siap kerja, siap melanjutkan pendidikan, atau menjadi wirausahawan. Salah satu keterampilan yang perlu ditanamkan sejak awal adalah kemampuan memanfaatkan teknologi digital untuk kegiatan ekonomi

produktif, termasuk melalui platform e-commerce (Devia Syahfitri Purba et al., 2025). Oleh karena itu, pelatihan ini dirancang untuk memberikan pemahaman dasar dan keterampilan praktis kepada siswa SMK Negeri 1 Cikarang dalam mengoperasikan platform e-commerce sebagai sarana pengembangan potensi kewirausahaan.

Pelatihan ini bertujuan untuk membekali para siswa dengan kemampuan dasar seperti membuat akun toko daring (Tarmizi & Solihin, 2025), mengelola etalase produk, menentukan harga, menuliskan deskripsi yang menarik, hingga strategi sederhana dalam mempromosikan produk melalui media sosial. Diharapkan, setelah mengikuti pelatihan ini, para peserta dapat memahami alur kerja e-commerce (Triawan Bigwanto et al., 2024) dan termotivasi untuk memulai usaha mandiri dengan memanfaatkan teknologi digital yang tersedia.

METODE

Pelaksanaan kegiatan Pelatihan *E-Commerce* untuk Pemula dilakukan dengan metode yang bersifat **partisipatif, edukatif, dan aplikatif**, agar peserta tidak hanya memahami teori tetapi juga mampu menerapkan langsung keterampilan yang diajarkan. Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan e-commerce ini dilakukan secara tatap muka dengan pendekatan partisipatif dan praktik langsung. Kegiatan dilaksanakan dalam beberapa tahapan agar peserta dapat memahami materi secara bertahap dan aplikatif. Adapun tahapan pelaksanaan meliputi:

1. Persiapan

Tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak SMK Negeri 1 Cikarang untuk menentukan waktu pelatihan, jumlah peserta, serta kesiapan sarana dan prasarana seperti ruang pelatihan, proyektor, dan koneksi internet. Selain itu, dilakukan pula penyusunan modul pelatihan dan materi presentasi sesuai kebutuhan peserta yang mayoritas belum memiliki pengalaman dalam e-commerce.

2. Penyampaian Materi Teori

Pada sesi awal, peserta diberikan pengetahuan dasar mengenai konsep e-commerce, manfaat penggunaan platform digital dalam jual beli, serta pengenalan beberapa platform populer seperti Tokopedia, Shopee, dan Bukalapak. Materi disampaikan secara interaktif dengan penggunaan media visual agar mudah dipahami oleh peserta.

3. Demonstrasi dan Simulasi

Setelah penyampaian materi, pelatih memberikan demonstrasi langsung mengenai cara membuat akun penjual, mengunggah produk, menulis deskripsi produk yang menarik, menetapkan harga, hingga pengelolaan pesanan. Peserta juga diajak untuk berlatih langsung menggunakan perangkat masing-masing secara berkelompok.

4. Pendampingan dan Tanya Jawab

Sesi praktik didampingi oleh tim pelaksana yang siap membantu peserta jika mengalami kesulitan teknis. Dalam sesi ini pula peserta diberi kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi seputar permasalahan yang mereka temui saat praktik.

5. Evaluasi dan Refleksi

Di akhir kegiatan, dilakukan evaluasi dengan memberikan kuis dan umpan balik dari peserta terkait pemahaman materi, metode penyampaian, dan manfaat pelatihan. Selain itu, diadakan refleksi bersama untuk melihat sejauh mana pelatihan ini meningkatkan motivasi dan pengetahuan siswa dalam dunia e-commerce.

Metode ini dipilih agar peserta tidak hanya memperoleh teori, tetapi juga pengalaman praktis yang langsung dapat diterapkan sebagai bekal awal untuk memulai kegiatan wirausaha secara daring..

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Pelatihan e-commerce yang dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Cikarang menghasilkan beberapa capaian yang cukup signifikan, baik dari sisi pengetahuan, keterampilan, maupun motivasi peserta untuk terlibat dalam kewirausahaan digital. Adapun hasil yang dicapai selama kegiatan ini antara lain:

1. Peningkatan Pemahaman Dasar E-Commerce
Sebagian besar peserta yang sebelumnya belum mengenal secara jelas konsep e-commerce, setelah mengikuti pelatihan ini mampu memahami pengertian, manfaat, dan peluang e-commerce di era digital. Hal ini ditunjukkan dari hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan.
2. Kemampuan Praktis dalam Mengoperasikan Platform E-Commerce
Peserta berhasil membuat akun penjual di salah satu platform e-commerce (Tokopedia atau Shopee), mengunggah minimal satu produk lengkap dengan deskripsi, foto, dan harga, serta melakukan simulasi transaksi. Ini menunjukkan bahwa peserta mampu menerapkan secara langsung materi yang diberikan selama pelatihan.
3. Meningkatnya Minat Berwirausaha secara Daring
Dari hasil refleksi akhir dan diskusi kelompok, sebagian besar peserta menyatakan tertarik untuk mencoba menjual produk secara online, baik produk sendiri maupun produk keluarga. Beberapa peserta bahkan telah memiliki ide produk yang akan dijual, seperti makanan ringan, kerajinan tangan, hingga pakaian.
4. Partisipasi Aktif dan Antusiasme Peserta
Selama pelatihan berlangsung, peserta menunjukkan partisipasi yang tinggi, baik dalam sesi tanya jawab, praktik, maupun diskusi kelompok. Antusiasme ini terlihat dari banyaknya pertanyaan dan inisiatif peserta dalam mencoba langsung fitur-fitur platform e-commerce yang diajarkan.
5. Dokumentasi dan Umpan Balik Positif
Kegiatan didokumentasikan dalam bentuk foto, video, dan catatan observasi lapangan. Umpan balik dari peserta dan pihak sekolah menunjukkan bahwa pelatihan ini dinilai bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan siswa, terutama dalam mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja dan peluang usaha di era digital.

Secara umum, pelatihan ini memberikan dampak positif dalam membangun literasi digital dan semangat kewirausahaan di kalangan siswa SMK, serta menjadi awal yang baik untuk kegiatan serupa di masa mendatang.

2. Pembahasan

Kegiatan pelatihan e-commerce yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Cikarang merupakan bentuk kontribusi nyata dalam membekali generasi muda, khususnya siswa

sekolah kejuruan, dengan keterampilan abad ke-21 yang relevan dengan perkembangan ekonomi digital. Berdasarkan hasil pelatihan, terdapat beberapa aspek penting yang dapat dibahas lebih lanjut sebagai berikut:

- a. **E-Commerce sebagai Sarana Edukasi dan Pemberdayaan Siswa**
Pelatihan ini menjadi langkah awal dalam memperkenalkan dunia bisnis digital kepada siswa sejak dini. Materi yang disampaikan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis dan aplikatif, sehingga dapat langsung dipraktikkan oleh peserta. Dengan mengenal cara kerja e-commerce, siswa memperoleh pemahaman baru bahwa peluang usaha dapat dimulai tanpa harus memiliki toko fisik atau modal besar.
- b. **Relevansi dengan Kurikulum dan Kebutuhan Dunia Kerja**
Kegiatan ini sejalan dengan tujuan pendidikan kejuruan, yaitu mencetak lulusan yang tidak hanya siap kerja, tetapi juga mampu berwirausaha. Dalam konteks revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0, penguasaan teknologi digital seperti e-commerce menjadi bagian penting dari kompetensi yang harus dimiliki lulusan SMK. Pelatihan ini mendukung capaian pembelajaran tersebut dengan memberikan keterampilan nyata yang dibutuhkan di dunia usaha dan industri.
- c. **Kesiapan dan Antusiasme Siswa**
Dari pengamatan selama pelatihan, terlihat bahwa siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap kegiatan ini. Mereka antusias mengikuti setiap sesi, mulai dari penyampaian materi hingga praktik langsung. Antusiasme ini menunjukkan bahwa siswa sebenarnya memiliki potensi besar untuk dikembangkan dalam bidang kewirausahaan digital, asalkan diberikan bimbingan dan akses teknologi yang memadai.



- d. **Tantangan dan Kendala**
Meskipun kegiatan berjalan lancar, terdapat beberapa kendala teknis seperti keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa (sebagian tidak membawa laptop atau smartphone), serta koneksi internet yang kurang stabil. Hal ini menjadi catatan penting bahwa dukungan infrastruktur sangat berpengaruh terhadap efektivitas pelatihan digital. Ke depan, perlu adanya sinergi antara sekolah dan pihak lain untuk memastikan ketersediaan sarana pendukung pembelajaran berbasis teknologi.
- e. **Dampak dan Keberlanjutan**
Kegiatan ini memberikan dampak positif dalam membentuk pola pikir wirausaha dan memperluas wawasan digital siswa. Namun, agar hasilnya berkelanjutan, perlu adanya

tindak lanjut berupa pelatihan lanjutan, pembentukan komunitas wirausaha siswa, atau integrasi materi e-commerce ke dalam kurikulum lokal. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya menjadi kegiatan sekali waktu, tetapi berkontribusi jangka panjang terhadap peningkatan kapasitas dan kemandirian siswa.



PENUTUP

Pelaksanaan kegiatan Pelatihan E-Commerce untuk Pemula di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Cikarang telah berlangsung dengan baik dan memperoleh respons yang positif dari para peserta. Melalui pelatihan ini, siswa-siswi mendapatkan pengetahuan dasar dan keterampilan praktis dalam memanfaatkan platform digital untuk kegiatan kewirausahaan. Antusiasme peserta menunjukkan bahwa generasi muda memiliki potensi besar untuk dikembangkan dalam bidang ekonomi digital, khususnya dalam menghadapi tantangan dunia usaha dan industri ke depan.

Kegiatan ini menjadi bukti pentingnya kolaborasi antara perguruan tinggi dan institusi pendidikan menengah dalam mendukung peningkatan literasi digital dan pemberdayaan siswa.

Harapan kami, pelatihan ini dapat menjadi pemicu semangat bagi peserta untuk terus belajar, berinovasi, dan mencoba memulai usaha secara mandiri melalui media e-commerce.

Kami menyadari bahwa keberlanjutan kegiatan serupa sangat diperlukan untuk memperkuat keterampilan siswa secara bertahap. Oleh karena itu, kami terbuka untuk kerja sama lanjutan dalam bentuk pelatihan tingkat lanjut, pendampingan usaha, maupun integrasi pembelajaran digital lainnya yang sejalan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Universitas Pelita Bangsa atas dukungan, fasilitasi, dan kepercayaannya dalam menyelenggarakan kegiatan Pelatihan E-Commerce untuk Pemula.

Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh pimpinan, guru, dan siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Cikarang Selatan yang telah menerima kami dengan baik serta berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan pelatihan.

Tanpa dukungan dari berbagai pihak, kegiatan ini tidak akan terlaksana dengan lancar dan memberikan manfaat nyata. Semoga kerja sama ini dapat terus terjalin dalam kegiatan pengabdian lainnya demi kemajuan pendidikan dan pemberdayaan generasi muda di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Devia Syahfitri Purba, Putri Dwi Permatasari, Nurbaiti Tanjung, Putri Rahayu, Rewi Fitriani, & Sari Wulandari. (2025). Analisis Perkembangan Ekonomi Digital dalam Meningkatkan Pertumbuhan Ekonomi di Indonesia. *Jurnal Masharif Al-Syariah: Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah*, 10(1), 126–139.
- Faisal Tamimi, & Siti Munawaroh. (2024). Teknologi Sebagai Kegiatan Manusia Dalam Era Modern Kehidupan Masyarakat. *Saturnus : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 66–74. <https://doi.org/10.61132/saturnus.v2i3.157>
- Ony Thoyib Hadi Wijaya. (2023). E-Commerce: Perkembangan, Tren, dan Peraturan Perundang-Undangan. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 16(1), 41–47.
- Tarmizi, A., & Solihin, A. (2025). PELATIHAN KEWIRAUSAHAAN DAN PEMASARAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PELAKU UMKM TENAGA KERJA MANDIRI PEMULA (TKMP), JAKARTA BARAT. *Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia SEAN (ABDIMAS SEAN)*, 3(01), 7–13. <https://doi.org/10.58471/abdimassean.v3i01.630>
- Triawan Bigwanto, Mochamad Rafli Aditya, Muhammad Naufal Zharfan, Zulfadiandre Zulfadiandre, & Galih Setiawan. (2024). Pengembangan Sistem E-Commerce untuk Peningkatan Pengelolaan Data dan Transaksi di Kraptentik. *Venus: Jurnal Publikasi Rumpun Ilmu Teknik*, 2(5), 63–71. <https://doi.org/10.61132/venus.v2i5.534>