

PELAKSANAAN KAMPUS MENGAJAR PADA MATAKULIAH E-COMMERCE PRODI MANAJEMEN BISNIS INDUSTRI FURNITUR

Febriyanti Darnis¹, Robby Andika Kusumajaya²

Universitas Sains Dan Teknologi Komputer

Email : febriyanti_darnis@stekom.ac.id¹, robby@stekom.c.id²

Abstrak

Politeknik Industri Furnitur dan Pengolahan Kayu mempunyai tugas menyelenggarakan program pendidikan vokasi di bidang Industri Furnitur dan Pengolahan Kayu. Polifurneka berdiri pada tahun 2018. Kurikulum pada program studi MBIF ini memiliki matakuliah yang juga merupakan rumpun ilmu dari Ilmu Komputer salah satunya adalah Perdagangan Elektronik (E-Commerce). Pelaksanaan Pengabdian dilakukan dengan pembelajaran daring melalui Zoom ataupun Google meet yang dilaksanakan sebanyak 16 pertemuan. Dengan adanya program mengajar ini diharapkan dapat membantu program studi mbif dalam pengajaran matakuliah tersebut dikarenakan Tenaga pengajar pada prodi tersebut belum ada dari ilmu Komputer sehingga dengan adanya program mengajar pada pengabdian masyarakat ini dapat membantu prodi MBIF mencapai tujuan dari pembelajara matakuliah dari E-Commerce. Pada setiap pertemuan dilakukan sesi tanya jawab dan metode diskusi interaktif, dan sebagai salah satu evaluasi dari kegiatan pengabdian Masyarakat adalah dengan memberikan project untuk dapat mengukur pemahaman mahasiswa terkait materi yang sampaiakns selama kegiatan pengabdian, pada akhir kegiatan Pengabdian Masyarakat ini peserta merasakan manfaat kegiatan ini, dan berharap dapat menerapkannya dalam proses kegiatan belajar dan mengajar nantinya.

Kata kunci: e-commerce, mengajar, pengabdian masyarakat

Abstract

Polytechnic of Furniture Industry and Wood Processing has the task of organizing vocational education programs in the field of Furniture Industry and Wood Processing. Polifurneka was established in 2018. The curriculum in this MBIF study program has courses that are also a cluster of knowledge from Computer Science, one of which is Electronic Commerce (E-Commerce). The implementation of Community Service was carried out by online learning through Zoom or Google meet which was held as many as 16 meetings. With this teaching program, it is hoped that it can help the MBIF study program in teaching the course because the teaching staff in the study program do not yet exist from Computer science so that the teaching program in community service can help the MBIF study program achieve the goals of learning subjects from E-Commerce. At each meeting, a question and answer session and interactive discussion method were conducted, and as one of the evaluations of Community Service activities was to provide a project to be able to measure student understanding of the material delivered during the service activity, at the end of this Community Service activity participants felt the benefits of this activity, and hoped to apply it in the process of learning and teaching activities later.

Keywords: e-commerce, teaching, community service

1. PENDAHULUAN

Tri Dharma Perguruan Tinggi merupakan salah satu visi dari seluruh perguruan tinggi yang ada di Indonesia dan merupakan pencapaian yang harus di topang penuh oleh seluruh civitas akademika guna melahirkan orang-orang yang memiliki semangat juang yang tinggi, diri yang diselimuti pemikiran-pemikiran yang kritis, kreatif, mandiri, serta inovatif.

Sebagai bentuk perwujudan Tri Dharma Perguruan Tinggi, yakni pengabdian pada masyarakat, salah satunya dapat dilakukan dengan cara program mengajar, dimana sasaran dari program tersebut ialah mahasiswa dari program studi manajemen bisnis industri furnitur (MBIF) yang memiliki kurikulum dengan matakuliah di bidang ilmu komputer.



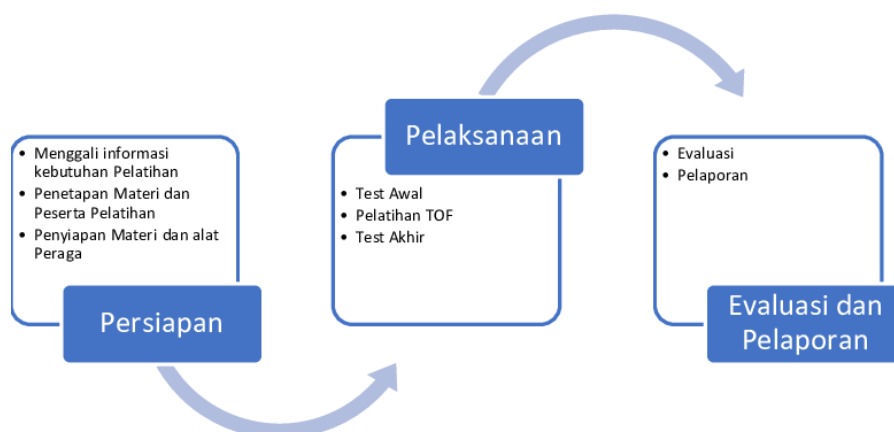
Politeknik Industri Furnitur dan Pengolahan Kayu adalah perguruan tinggi di bawah Lingkungan Kementerian Perindustrian dan bertanggungjawab kepada Kepala Pusat Pengembangan Pendidikan Kejuruan dan Vokasi Industri. Politeknik Industri Furnitur dan Pengolahan Kayu dipimpin oleh Direktur. Politeknik Industri Furnitur dan Pengolahan Kayu mempunyai tugas menyelenggarakan program pendidikan vokasi di bidang Industri Furnitur dan Pengolahan Kayu. Polifurneka berdiri pada tahun 2018. Kurikulum pada program studi MBIF ini memiliki matakuliah yang juga merupakan rumpun ilmu dari Ilmu Komputer salah satunya adalah Perdagangan Elektronik (E-Commerce).

Pelaksanaan Pengabdian dilakukan dengan pembelajaran daring. Penerapan pembelajaran daring ini tentu menuntut kesiapan berbagai pihak, baik dari pihak sekolah, pemangku jabatan, dan pihak peserta didik itu sendiri (Andraini, 2020). Pembelajaran daring dapat dilaksanakan dengan menggunakan model interaktif berbasis internet dan Learning Manajemen System (LSM). Misalnya dengan menggunakan aplikasi WhatsApp, Google, Zoom, dan lain- lain (Arina et al., 2020).

Dengan adanya program mengajar ini diharapkan dapat membantu program studi mbif dalam pengajaran matakuliah tersebut dikarenakan Tenaga pengajar pada prodi tersebut belum ada dari ilmu Komputer sehingga dengan adanya program mengajar pada pengabdian masyarakat ini dapat membantu prodi MBIF mencapai tujuan dari pembelajara matakuliah dari E-Commerce.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Alur pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur pelaksanaan pengabdian masyarakat program mengajar untuk matakuliah ecommerce pada Manajemen Bisnis Industri furniture.

Adapun Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Pengabdian Masyarakat ini adalah metode ceramah dan praktik dalam penyampaian materi kepada peserta. Tujuannya adalah Memberikan workshop dalam program mengajar untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, meningkat keahlian teknologi informasi bagi mahasiswa program studi MBIF khususnya dalam Pengembangan *e-commerce*. Metode ceramah juga digunakan untuk memberikan penjelasan tentang langkah-langkah kerja yang akan dipraktikkan dalam pelatihan.

Selanjutnya, metode yang digunakan adalah Praktik yang dilakukan oleh tim pengabdian yang terdiri dari dosen, dan peserta pelatihan (*mahasiswa*). Dengan menggabungkan metode ceramah dan praktik, diharapkan pelatihan ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik kepada peserta mengenai kegiatan mengajar dan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembuatan ecommerce. Kegiatan pengabdian melibatkan tim pengabdian yang terdiri dari dosen Manajemen

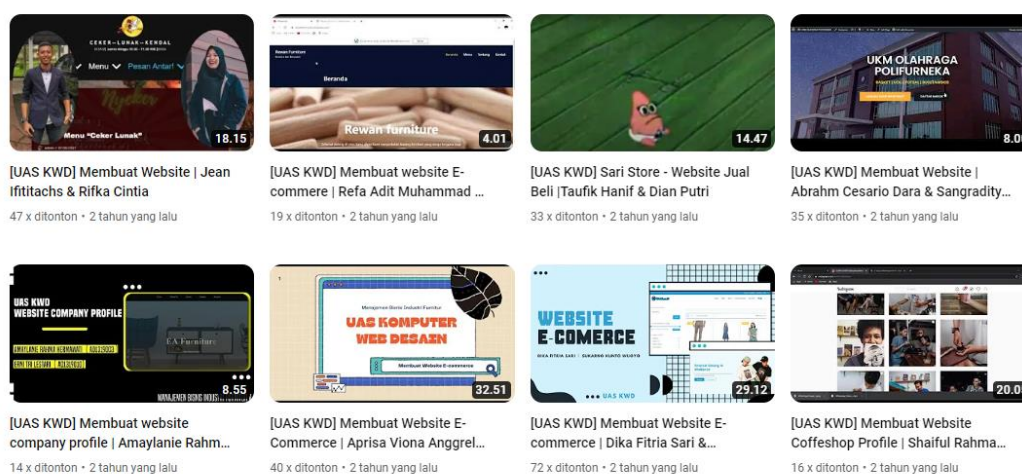


Informatika juga memberikan kesempatan bagi peserta untuk belajar dari para pengajar pada bidang tersebut. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam mengembangkan dan membangun web ecommerce dengan memanfaatkan CMS.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pola pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan program mengajar di kampus yang bukan merupakan homebase dilakukan sesuai dengan jadwal matakuliah yang terdapat kurikulum pada prodi tersebut. Dasar pertimbangan yang menjadi pilihan dilakukannya worksop dengan program mengajar yang bersifat bersama-sama karena adanya permintaan dari pihak Politeknik Furnitur dan Pengolahan kayu Kendal untuk mengajar matakuliah yang merupakan bidang ilmu Komputer agar tercapai tujuan dari matakuliah tersebut sesuai dengan bidangnya. Worksop dilakukan untuk pengenalan dasar mengenai e-commerce dengan menerapkan Teknologi Informasi yang efektif pada matakuliah tersebut. Program tersebut mengikuti sesuai dengan jadwal perkuliahan mata kuliah tersebut agar terdapat kegiatan evaluasi untuk mengukut tercapainya program ini dan tercapainya tujuan prodi agar mahasiswa MBIF dapat lebih mengenal dan membuat Teknologi informasi berupa web ecommerce yang nntikan akan Menambah hardskill mahasiswa prodi MBIF.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan secara daring melalui video conference dengan aplikasi Zoom Kegiatan Belajar dan Mengajar, dalam proses pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dimana, pelaksana pengabdian memandu peserta kegiatan dengan memberikan penjelasan tentang materi kepada peserta melalui video Conference dengan aplikasi zoom, setelah pemberian penjelasan materi, dilakukan sesi tanya jawab dan metode diskusi interaktif, dan sebagai salah satu evaluasi dari kegiatan pengabdian Masyarakat adalah dengan memberikan project untuk dapat mengukur pemahaman mahasiswa terkait materi yang sampaikans selama kegiatan pengabdian, pada akhir kegiatan Pengabdian Masyarakat ini peserta merasakan manfaat kegiatan ini, dan berharap dapat menerapkannya dalam proses kegiatan belajar dan mengajar nantinya. Adapun Aktivitas kegiatan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan Test Pelaksanan kegiatan pengabdian masyarakat tema mengajar pada prodi Manajemen Bisnis Industri furniture

4. KESIMPULAN

Program Pengabdian masyarakat dengan tema mengajar. Berdasarkan respon dan kuesioner, serta partisipasi segenap Mahasiswa Manajemen Bisnis Industri furnitur, maka dapat disimpulkan bahwa pihak prodi dan seluruh peserta pelatihan telah puas dengan adanya worksop pengabdian masyarakat pada matakuliah ecommerce dilingkungan perguruan tinggi yang bukan dari bidang ilmu Kmputer, mahasiswa telah mampu mengaplikasikan dalam upaya peningkatan kemampuan dan keahlian dalam menggunakan Teknologi inforasi khususnya web ecommerce. Salah satu tolok ukurnya adalah antusiasisme kehadiran Mahasiswa pada saat kegiatan. Setelah adanya kegiatan tersebut ketua program studi juga antusias untuk menawarkan kembali matakuliah yang berkaitan dengan bidang ilmu Komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T. (2015). Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Sosial Budaya*, 7(2), 127-150.
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pebelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168-175. Kemenkes. (2020). Pedoman Kesiapan Mengh
- Anugrah, Tengku Muhamad Fajar. 2021. Implementasi Pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 1 Terdampak Pandemi Covid-19 (Studi Kasus SDS ABC Jakarta Utara). *Jurnal Ilmiah Nasional*, No. 3 Vol. 3: 38- 46.
- Hutahaean, Jeperson (2015). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish
- Noviana E.C.D, 2011, *Rancang Bangun Sistem Informasi Portal E-Commerce Pada Industri Meubel Ukir Jepara*. Skripsi, Fakultas Tehnik Sistem Informasi Universitas Muria Kudus. Kudus