

Pelatihan Pengembangan Usaha Rintisan Berbasis Digital pada Komisi Kepemudaan Keuskupan Agung Medan (StartUp Weekend KAM)

Doni El Rezen Purba¹, Efsanjoni Siringo-Ringo², Francis Wildan Hutasoit³

¹Fakultas Ilmu Komputer Prodi Teknik Informatika, Universitas Katolik Santo Thomas Medan

²Mahasiswa Prodi Sistem Informasi, Universitas Katolik Santo Thomas Medan

³Mahasiswa Prodi Teknik Informatika, Universitas Katolik Santo Thomas Medan

Email: donielrezenpurba@gmail.com

Keywords:

Usaha Rintisan; Startup;
Startup Digital.

Abstrak.

Dalam segala aspek bidang kehidupan sudah hampir seluruhnya memanfaatkan perangkat informatika sebagai sarana pendukung untuk meningkatkan kinerja yang dilakukan. Atmosfer kebudayaan baru muncul yakni sebuah kecenderungan terciptanya “masyarakat digital”. Indonesia dengan sebaran 56,18 % atau 150 juta adalah penduduk sebagai pengguna internet aktif. Besarnya marketplace (pasar daring) di Indonesia serta perubahan karakteristik pasar dan gaya hidup konsumen yang mendambakan adanya berbagai kemudahan, efisiensi dan aksesibilitas telah mendorong munculnya banyak usaha rintisan (startup) untuk dapat mengisi peluang besar tersebut, dimana bisnis harus dilakukan tidak seperti biasa, maka sangat memungkinkan lahirnya perusahaan baru berbasis aplikasi (startup digital), sehingga semua urusan ada dalam satu telunjuk. Melihat begitu pesatnya perkembangan startup dan potensi yang dimiliki serta sesuai dengan program startupweekend yang digagas oleh konverensi wali gereja, Komisi Kepemudaan Keuskupan Agung Medan mengadakan pelatihan dalam pengembangan usaha rintisan dilingkungan kepemudaan keuskupan. Selaras dengan program Keuskupan Agung Medan, pelaksanaan pengabdian pada masyarakat yang dilaksanakan penulis kali ini yaitu sebagai fasilitator dalam pelatihan pengembangan usaha rintisan dilingkungan komisi kepemudaan keuskupan agung medan.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License

Pendahuluan

Berbagai aspek bidang kehidupan hampir seluruhnya memanfaatkan teknologi komputerisasi demi menunjang kinerja, baik dalam bidang pendidikan kesehatan dan pemerintahan [1][2]. Revolusi perkembangan informatika ikut mengubah perilaku masyarakat yang mencoba masuk dan menghirup atmosfer sebuah kebudayaan baru, yakni sebuah kecenderungan terciptanya “masyarakat digital”.

Indonesia merupakan pasar terbesar di Asia Tenggara dan terbesar ketiga di Asia, setelah Cina dan India. Dengan adopsi yang cepat terhadap perangkat komputasi bergerak, media sosial, dan platform digital lainnya. Lebih dari setengah populasi secara aktif mengakses internet setiap hari untuk berbagai kegiatan, termasuk perdagangan, keuangan, dan layanan sesuai permintaan. Pertumbuhan ekonomi digital telah menarik investasi asing yang cukup besar dan membawa peluang untuk mengganggu banyak sektor. Berdasarkan informasi data digital 2019, sebanyak 56,18% atau sekitar 150 juta orang Indonesia adalah pengguna internet aktif, dengan durasi penggunaan internet rata-rata 8 jam 36 menit serta berinteraksi dalam berbagai sosial media setiap harinya selama 3 jam 26 menit. 65% atau 174 juta penduduk familiar belanja secara online dan 19,92% dari total populasi penduduk Indonesia atau 53 juta orang merupakan nasabah pengguna e-banking di Indonesia (Ari Nugroho dalam Infobank, September; 2017 dan Data Digital Indonesia; 2019).

Dengan melihat besarnya marketplace (pasar daring) di Indonesia serta perubahan karakteristik pasar dan gaya hidup konsumen yang mendambakan adanya berbagai kemudahan, efisiensi dan aksesibilitas telah mendorong munculnya banyak usaha rintisan (*startup*) untuk dapat mengisi peluang besar tersebut, dimana bisnis harus dilakukan tidak seperti biasa, maka sangat memungkinkan lahirnya perusahaan baru berbasis aplikasi (*startup digital*), sehingga semua urusan ada dalam satu telunjuk.

Dengan ini negara Indonesia menjadi salah satu dari 10 negara dengan jumlah *startup* terbanyak di dunia pada 2022, menurut laporan Startup Ranking tercatat, ada 2.346 startup di Indonesia. Jumlah ini menempatkan Indonesia berada di urutan kelima terbanyak di dunia. Amerika Serikat merupakan negara dengan jumlah startup terbanyak di dunia dengan memiliki 71.405 startup. India menempati posisi kedua dengan jumlah startup 13.244 startup. Britania Raya menduduki urutan ketiga dengan total 6.258 startup. Berikutnya, Kanada menempati posisi keempat dengan jumlah startup sebanyak 3.332 startup. Urutan di bawah Indonesia ditempati Jerman yang memiliki total 2.298 startup. Kemudian, sebanyak 2.276 startup tercatat ada Australia. Kemudian, ada sebanyak 1.570 startup dan 1.405 startup di Prancis dan Spanyol. (Cindy Mutia Annur, databoks.Kata Data, juli 2022).

Melihat begitu pesatnya perkembangan startup dan potensi yang dimiliki serta sesuai dengan program startupweekend yang digagas oleh konvergensi wali gereja, Komisi Kepemudaan Keuskupan Agung Medan mengadakan pelatihan dalam pengembangan usaha rintisan dilingkungan kepemudaan keuskupan. Selaras dengan program Keuskupan Agung Medan, pelaksanaan pengabdian pada masyarakat yang dilaksanakan penulis kali ini yaitu sebagai fasilitator dalam pelatihan pengembangan usaha rintisan dilingkungan komisi kepemudaan keuskupan agung medan.

Dasar Teori dan Lokasi Pelaksanaan

A. Start Up

Startup merupakan perusahaan yang bertujuan untuk terus tumbuh, dan esensi dari start-up adalah tumbuh serta segala sesuatu yang dikaitkan dengan perusahaan adalah tumbuh (Patel, 2015). Startup adalah institusi yang didesain untuk mengembangkan produk atau jasa baru dan berada dalam kondisi yang penuh ketidakpastian (Rip, 2014). Kondisi ini sulit untuk dimodelkan (dimana seberapa besar pun risiko menjadi tidak penting) tetapi yang pasti adalah ketidakpastian risiko. Dari penjelasan kedua ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa start-up merupakan suatu perusahaan yang masih baru dan sedang mencari bentuk. Selain itu, start-up juga akan terus tumbuh dan diproyeksikan sebagai perusahaan yang bertujuan untuk mendapatkan profit yang besar sementara start up digital merupakan perusahaan yang bertujuan untuk terus tumbuh dan mencari bentuk.

B. Product Startup

Variabel produk menjelaskan tentang pengembangan produk yang dilakukan oleh startup untuk menghasilkan produk yang mudah diakses, mudah digunakan, dan sesuai dengan estetika dari suatu layanan produk digital. Hasil dari proses pengembangan produk ini menyebabkan pengguna merasakan kemudahan dan kenyamanan untuk menggunakan produk digital tersebut. Variabel produk mencakup beberapa faktor diantaranya: (1) usability, artinya kemudahan produk dan layanan digital; (2) aesthetics, artinya produk dan layanan digital telah memunculkan sifat estetika secara hati-hati yang dapat membangkitkan respon emosional yang positif; dan (3) engagement, artinya produk dan layanan digital yang untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi penggunaannya (Prasetyawan & Tricahyono, 2017).

C. Lokasi Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di kantor komisi kepemudaan keuskupan agung medan dengan peserta pelatihan ialah orang muda katolik. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 13 sampai 15 mei 2022. Susunan jadwal kegiatan tersaji pada table 1 berikut ini.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan

No	Hari / Tanggal	Topik
1	Jum'at / 13 mei 2022	Pengenalan tools digital pendukung usaha rintisan

2	Sabtu / 14 mei 2022	Pemaparan materi strategi dan model bentuk usaha
3	Minggu / 15 mei 2022	Presentasi dan penjurian hasil bentukan prototype usaha rintisan peserta

Metode dan Hasil Pelaksanaan

Berdasarkan hasil ketetapan komisi kepemudaan keuskupan agung medan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam bentuk pelatihan/penyuluhan terhadap kelompok pemuda katolik di keuskupan agung medan dalam hal pengembangan usaha rintisan berbasis digital. Kegiatan pelatihan dilakukan selama 3 hari sesuai tertera pada table 1. Pelaksanaan hari pertama pada jumat 13 mei 2022 dilaksanakan kegiatan pemaparan tentang pengenalan tools digital pendukung usaha rintisan dengan topik bahasan seperti pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Topik Bahasan paparan materi pengabdian

No	Topik Bahasan
1	Document online
2	Spredshet online
3	Manfaat Pengembangan sistem
4	Teknologi yang digunakan
5	canva
6	Shorts url

Topik paparan dari pelaksanaan Kegiatan Hari Pertama

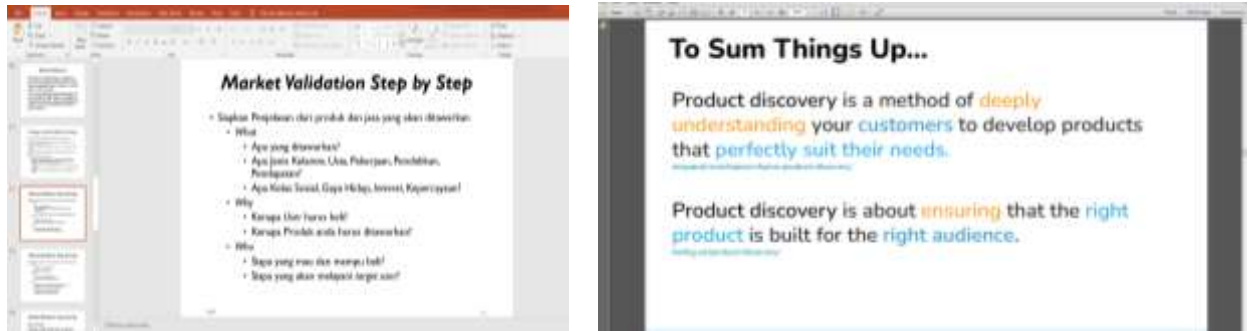


Gambar 1. Paparan teori pengembangan Startup

Pelaksanaan mentoring dan pemaparan materi tentang starup digital dilaksanakan pada hari kedua dengan topik bahasan seperti pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Model dan stategi bisnis startup

No	Topik Bahasan
1	Business Model Canvas
2	Market Validation
3	Prototyping
4	Reference Global Deck Techstars Startup Weekend



Gambar 2. Paparan materi model dan strategi bisnis digital

Peserta pelatihan pengembangan usaha rintisan yang diikuti oleh kelompok pemuda keuskupan agung medan yang telah selesai mengikuti paparan materi selama pelatihan berlangsung diminta untuk menyiapkan bentuk prototype usaha rintisan mereka masing-masing yang pada hari ketiga di akhir hari pelaksanaan diminta untuk mempersentasikan dan diperlombakan selama acara berlangsung. Persentasasi dan sajian bentuk prototype usaha rintisan peserta disajikan seperti pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Peserta Pelatihan mempersentasikan bentuk prototype usaha

Berdasarkan pengamatan penulis selama kegiatan pengabdian masyarakat dalam pelatihan ini, para peserta pelatihan umumnya sudah cukup memahami cara penggunaan dasar tools digital dalam kebutuhan administrasi bisnis. Para peserta pelatihan sangat antusias dalam memahami materi dari masing-masing mentor guna menyiapkan bentuk prototype usaha rintisan mereka masing-masing. Bentuk dari prototype masing-masing peserta menghasilkan bentuk cikal bakal bentuk usaha rintisan yang mengarah pada keberagaman negara republik Indonesia terkait tentang kebudayaan, kesehatan, pendidikan, lingkungan dan isu-isu sosial seperti pengangguran dan lapangan kerja.

Simpulan dan Saran

Setelah melakukan kegiatan pengabdian masyarakat melalui peran sebagai fasilitator dalam pelatihan pengembangan usaha rintisan (startup) kepada peserta pemuda katolik keuskupan agung medan, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa pengetahuan pemuda katolik tentang pemanfaatan tools digital sudah cukup baik. Pemuda katolik di keuskupan agung medan dengan cepat mampu beradaptasi dengan ilmu pengetahuan baru dilihat dari hasil bentuk prototype usaha rintisan yang mampu mereka susun dalam waktu 3 hari. Keberagaman pola pikir terkait dengan ide usaha rintisan pada kelompok pemuda-pemudi menunjukkan bahwa orang muda katolik keuskupan agung medan sangat peduli dengan isu lingkungan hidup dilihat dari bentuk ide usaha yang diciptakan seperti bentuk usaha digital kebudayaan, kesehatan, pendidikan, lingkungan hidup.

Saran penulis kepada pimpinan komisi kepemudaan keuskupan agung medan agar pelatihan dan penyuluhan pengembangan bidang dan bakat umat katolik lebih sering dilakukan guna menggali potensi orang muda katolik dan pembekalan terhadap orang muda dalam pelayanan kepada masyarakat dan lingkungan.

Daftar Pustaka

- [1] Parasian DP Silitonga and D. E. R. Purba, “Implementasi System Development Life Cycle Pada Rancang Bangun Sistem Pendaftaran Pasien Berbasis Web,” *J. Sist. Inf. Kaputama*, vol. 5, no. 2, pp. 196–203, 2021, [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/356407568>.
- [2] D. E. R. Purba and Parasian DP Silitonga, “Learning and Playing in Early Childhood with Augmented Reality Technology,” *Telematika: Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi*, vol. 18, no. 3, pp. 375–383, 2021.
- [3] D. E. R. Purba, “Penyimpanan Digital dan Dokumen Online Berbasis Teknologi Informasi untuk Mendukung Kegiatan Administrasi Pemerintahan Desa Baja Dolok Kecamatan ULEAD: Jurnal Pengabdian,” *ULEAD J. Pengabdi.*, vol. 1, pp. 33–37, 2021.
- [4] L. K. Alfirdaus *et al.*, “Kemendagri (Ditjen Bina Pemerintahan,” vol. 01, no. 04, 2020.
- [5] D. Praditya, “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Tingkat Pemerintahan Desa,” *J. Penelit. Komun.*, vol. 17, no. 2, pp. 129–140, 2014, doi: 10.20422/jpk.v17i2.12.
- [6] Tata Sutabri, *Analisis Sistem Informasi*, vol. 11, no. 1. Yogyakarta: Andi, 2015.
- [7] Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. 2009.