

Pencerdasan dan olah Keterampilan Sejalan dengan Berkembangnya Teknologi dan Digitalisasi dalam Mengarungi Revolusi Industri 4.0 hingga 5.0 untuk Masyarakat Desa Tapak, Kota Semarang, Jawa Tengah

Suryanti¹, Siti Rudiyan², Churun A'in³, Dimas Yoga Rahmawan^{*4}, Fatikhasiwi Nur Aurumitha⁵, Sri Aulia Ramaddini Utami⁶

^{1,2,3}Departemen Sumberdaya Akuatik, Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan, Universitas Diponegoro, Indonesia

^{4,5,6}Departemen Akuntansi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Diponegoro, Indonesia

*e-mail: suryanti@lecturer.undip.ac.id¹, strudiyanti@lecturer.undip.ac.id², churunainmsdp@alumni.undip.ac.id³, yogadimm@students.undip.ac.id⁴, aurumitha@students.undip.ac.id⁵, auliarmddnt@students.undip.ac.id⁶

Abstrak

Latar belakang kegiatan ini berakar dari tantangan yang dihadapi masyarakat desa dalam beradaptasi dengan perubahan cepat di dunia digital, di mana banyak individu dan kelompok yang masih kesulitan dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan produktivitas dan daya saing mereka. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pelatihan yang komprehensif kepada masyarakat, mencakup perhitungan harga pokok produk agar mereka dapat menentukan harga jual yang kompetitif, pembuatan konten media sosial untuk meningkatkan visibilitas produk, serta pembuatan akun pemasaran di platform e-commerce yang populer. Kegiatan pengabdian masyarakat di Desa Tapak telah memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan dan pengetahuan masyarakat setempat. Pelatihan mengenai harga pokok produk (HPP) berhasil meningkatkan pemahaman peserta dalam menentukan harga jual yang kompetitif. Selain itu, pelatihan pembuatan media sosial dan akun pemasaran di platform e-commerce seperti Tokopedia dan Shopee meningkatkan visibilitas produk mereka serta memfasilitasi penerimaan pesanan pertama dalam waktu singkat. Sosialisasi tentang jenjang karir ke perguruan tinggi juga memotivasi generasi muda untuk melanjutkan pendidikan, sementara pelatihan penggunaan QRIS dan pencatatan keuangan dengan aplikasi SIPIK membantu peserta dalam mengelola transaksi dan keuangan usaha secara lebih efisien. Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek tetapi juga berpotensi meningkatkan keberlanjutan ekonomi masyarakat Desa Tapak di masa mendatang, dengan rekomendasi untuk melanjutkan pelatihan lanjutan guna mendorong inovasi produk dan memperluas jaringan distribusi.

Kata Kunci: Biaya, Keterampilan, Pemasaran

Abstract

The background to this activity is rooted in the challenges faced by rural communities in adapting to rapid changes in the digital world, where many individuals and groups still have difficulty in utilizing technology to increase their productivity and competitiveness. The purpose of this activity is to provide comprehensive training to the community, including calculating the cost of goods sold so that they can determine competitive selling prices, creating social media content to increase product visibility, and creating marketing accounts on popular e-commerce platforms. The community service activities in Desa Tapak have had a significant impact on enhancing the skills and knowledge of the local community. Training on the cost of goods sold (COGS) successfully improved participants' understanding of how to determine competitive selling prices. Additionally, training on creating social media accounts and marketing on e-commerce platforms such as Tokopedia and Shopee increased their product visibility and facilitated the receipt of initial orders in a short time. Outreach regarding career pathways to higher education also motivated the youth to pursue further education, while training on using QRIS and financial record-keeping with the SIPIK application helped participants manage transactions and business finances more efficiently. Overall, this initiative not only provides short-term benefits but also has the potential to enhance the economic sustainability of the Desa Tapak community in the future, with recommendations for continued advanced training to encourage product innovation and expand distribution networks.

Keywords: Cost, Marketing, Skills

1. PENDAHULUAN

Pengabdian masyarakat di Desa Tapak, Kelurahan Tugurejo, Kecamatan Tugu, Kota Semarang bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat melalui pencerdasan dan pengembangan keterampilan yang sejalan dengan perkembangan teknologi dan digitalisasi yang terjadi di era Revolusi Industri 4.0 dan 5.0. Latar belakang kegiatan ini berakar dari tantangan yang dihadapi masyarakat desa dalam beradaptasi dengan perubahan cepat di dunia digital, di mana banyak individu dan kelompok yang masih kesulitan dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan produktivitas dan daya saing mereka. Beberapa masalah yang diidentifikasi meliputi kurangnya pemahaman tentang cara menghitung harga pokok produk, keterampilan dalam memanfaatkan media sosial sebagai alat pemasaran, serta pemanfaatan platform e-commerce seperti Tokopedia dan Shopee untuk menjangkau pasar yang lebih luas. Selain itu, terdapat kebutuhan mendesak untuk memberikan informasi mengenai pentingnya pendidikan tinggi bagi generasi muda, serta pelatihan dalam melakukan transaksi digital menggunakan QRIS dan pencatatan keuangan yang efektif dengan aplikasi SIAPIK. Penggunaan aplikasi dan teknologi informasi telah terbukti dapat mengatasi permasalahan Masyarakat di bidang pemasaran, maupun produktivitas Masyarakat (Al Irsyadi et al., 2023; Budi Leksono, 2020; Rahmawaty et al., 2023; Santoso et al., 2019; Sunan et al., 2020; Yulianti et al., 2024; Yuni Praditya et al., 2024).

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pelatihan yang komprehensif kepada masyarakat, mencakup perhitungan harga pokok produk agar mereka dapat menentukan harga jual yang kompetitif, pembuatan konten media sosial untuk meningkatkan visibilitas produk, serta pembuatan akun pemasaran di platform e-commerce yang populer. Selain itu, sosialisasi mengenai jenjang karir ke perguruan tinggi akan membantu generasi muda memahami pentingnya pendidikan tinggi dalam meningkatkan peluang kerja. Pelatihan QRIS akan memfasilitasi transaksi digital yang aman dan efisien, sementara pelatihan pencatatan keuangan menggunakan aplikasi SIAPIK bertujuan untuk meningkatkan kemampuan manajemen keuangan individu dan usaha.

Kajian literatur menunjukkan bahwa penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta manajemen keuangan merupakan faktor kunci dalam meningkatkan efisiensi usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) (Saputra et al., 2020). Penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa pelatihan keterampilan digital sangat penting untuk mempersiapkan masyarakat menghadapi tantangan di era digital. Dengan demikian, pengabdian ini diharapkan dapat memberdayakan masyarakat Desa Tapak untuk lebih mandiri dan berdaya saing dalam menghadapi tantangan di era digital. Melalui serangkaian kegiatan ini, kami berharap dapat memberikan kontribusi nyata dalam pembangunan ekonomi lokal serta peningkatan kualitas hidup masyarakat secara keseluruhan.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat di Desa Tapak, Kelurahan Tugurejo, Kecamatan Tugu, Kota Semarang dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan pendekatan yang sistematis dan terukur. Proses dimulai dengan identifikasi kebutuhan masyarakat melalui observasi dan wawancara, diikuti dengan pemetaan sumber daya yang ada untuk memastikan pelatihan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta (Arfan et al., 2021).

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam bentuk pelatihan terstruktur yang mencakup pelatihan harga pokok produk, pembuatan media sosial dan kontennya, pembuatan akun pemasaran di platform e-commerce, sosialisasi jenjang karir ke perguruan tinggi, pembuatan QRIS untuk transaksi digital, serta pencatatan keuangan menggunakan aplikasi SIAPIK. Untuk mengukur hasil pengabdian secara deskriptif dan kualitatif, digunakan alat ukur seperti kuesioner yang dibagikan sebelum dan sesudah pelatihan untuk menilai perubahan pengetahuan dan sikap peserta, observasi langsung terhadap penerapan keterampilan baru dalam kehidupan sehari-hari, serta wawancara mendalam untuk mendapatkan umpan balik mengenai pengalaman peserta. Tingkat ketercapaian keberhasilan kegiatan ini dievaluasi dari perubahan sikap peserta terhadap

penggunaan teknologi, dampak sosial budaya dalam interaksi masyarakat. Dengan pendekatan ini, pengabdian masyarakat tidak hanya memberikan pengetahuan baru tetapi juga mendorong perubahan nyata dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Desa Tapak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

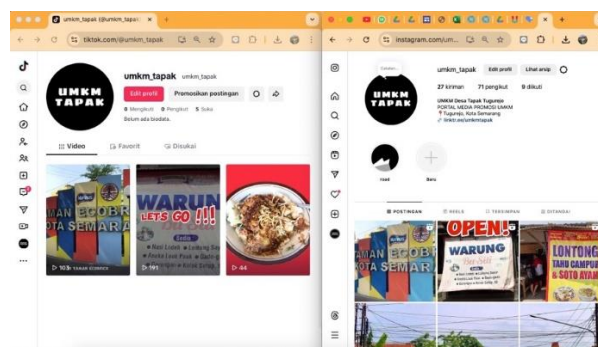
Hasil dan pembahasan dari kegiatan pengabdian untuk Masyarakat Desa Tapak, Kelurahan Tugurejo, Kecamatan Tugu, Kota Semarang" menunjukkan dampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan dan pengetahuan masyarakat setempat. Kegiatan ini meliputi pelatihan harga pokok produk (HPP), pembuatan media sosial dan kontennya, pembuatan akun pemasaran di Tokopedia dan Shopee, sosialisasi jenjang karir ke perguruan tinggi, pelatihan pembuatan QRIS untuk transaksi digital, serta pelatihan pencatatan keuangan dengan aplikasi SIAPIK.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan pendekatan interaktif yang melibatkan partisipasi aktif dari masyarakat. Setiap sesi pelatihan dimulai dengan sosialisasi mengenai pentingnya setiap topik, diikuti dengan praktik langsung untuk memastikan pemahaman yang mendalam. Indikator tercapainya tujuan kegiatan ini meliputi peningkatan pengetahuan peserta tentang HPP, kemampuan mereka dalam menggunakan media sosial untuk pemasaran, serta penerapan teknologi digital dalam transaksi dan pencatatan keuangan. Tolak ukur keberhasilan diukur melalui kuesioner yang dibagikan sebelum dan sesudah pelatihan, serta observasi langsung terhadap penerapan keterampilan yang diajarkan.



Gambar 1. Rancangan Biaya Produksi (COGS/Cost of Goods Sold)

Keunggulan dari kegiatan ini terletak pada peningkatan literasi digital dan finansial masyarakat, yang terbukti dari meningkatnya kepercayaan diri peserta dalam menjalankan usaha mereka. Namun, kelemahan yang teridentifikasi adalah variasi dalam tingkat adopsi keterampilan baru di antara peserta; beberapa individu lebih cepat beradaptasi dibandingkan yang lain, tergantung pada latar belakang pendidikan dan pengalaman mereka. Tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan bervariasi; meskipun sebagian besar peserta antusias, ada beberapa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep baru.



Gambar 2. Optimalisasi Aspek Pemasaran dan Promosi melalui Platform Media Sosial



Gambar 3. Penjualan Produk UMKM Berbasis Digital Melalui E-commerce



Gambar 4. Potensi Wisata dan Perekonomian Desa Tapak Terhadap Remaja di Lingkungan Desa Tapak



Gambar 5. *Financial Records* dengan Aplikasi SIAPIK



Gambar 6. QRIS sebagai Alat Pembayaran yang Mudah dan Praktis bagi UMKM

Dari sisi produksi barang, pelatihan ini membuka peluang bagi UMKM untuk memperluas jangkauan pasar mereka melalui platform e-commerce, yang sebelumnya kurang dimanfaatkan. Peluang pengembangan ke depan mencakup penyelenggaraan pelatihan lanjutan untuk meningkatkan inovasi produk dan pemasaran, serta kolaborasi dengan pihak ketiga untuk memperluas jaringan distribusi. Dengan demikian, pengabdian masyarakat ini tidak hanya memberikan dampak positif jangka pendek tetapi juga berpotensi untuk meningkatkan keberlanjutan ekonomi masyarakat Desa Tapak di masa mendatang. Hasil lebih spesifiknya sebagai berikut:

- Pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta mengenai konsep harga pokok produk. Sebelum pelatihan, banyak pelaku UMKM yang tidak memahami komponen biaya yang harus diperhitungkan dalam menentukan harga jual. Setelah pelatihan, peserta mampu menghitung HPP dengan lebih akurat, yang tercermin dari peningkatan kemampuan mereka dalam menentukan harga jual yang kompetitif
- Banyak dari mereka melaporkan peningkatan interaksi dengan pelanggan melalui platform tersebut, sehingga meningkatkan visibilitas produk mereka
- Pelatihan ini memberikan pemahaman praktis tentang cara mendaftar dan mengelola akun di platform e-commerce. Dalam survei pasca-pelatihan, banyak peserta melaporkan bahwa mereka menerima pesanan pertama dalam waktu dua minggu setelah pendaftaran
- Memberikan wawasan kepada generasi muda tentang pentingnya pendidikan tinggi. peserta menyatakan keinginan untuk mencari informasi lebih lanjut tentang jalur pendidikan tinggi setelah kegiatan ini
- Pelatihan ini mengajarkan peserta cara menggunakan QRIS untuk melakukan transaksi digital yang aman dan efisien. Peserta telah mengimplementasikan QRIS dalam transaksi sehari-hari mereka, yang menunjukkan peningkatan dalam penggunaan teknologi pembayaran digital di kalangan masyarakat.
- Membantu peserta dalam mengelola keuangan usaha mereka secara lebih terstruktur. Peserta merasa lebih percaya diri dalam mencatat pemasukan dan pengeluaran setelah menggunakan aplikasi tersebut.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian untuk Masyarakat Desa Tapak telah memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan dan pengetahuan masyarakat setempat. Pelatihan mengenai harga pokok produk (HPP) meningkatkan pemahaman peserta dalam menentukan harga jual yang kompetitif, sementara pelatihan pembuatan media sosial dan akun pemasaran di platform e-commerce seperti Tokopedia dan Shopee meningkatkan visibilitas produk mereka dan memfasilitasi penerimaan pesanan pertama dalam waktu singkat. Selain itu, sosialisasi tentang jenjang karir ke perguruan tinggi memotivasi generasi muda untuk melanjutkan pendidikan, dan pelatihan penggunaan QRIS serta pencatatan keuangan dengan aplikasi SIAPIK membantu peserta dalam mengelola transaksi dan keuangan usaha secara lebih efisien. Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek tetapi juga berpotensi meningkatkan keberlanjutan ekonomi masyarakat Desa Tapak di masa mendatang, dengan rekomendasi untuk melanjutkan pelatihan lanjutan guna mendorong inovasi produk dan memperluas jaringan distribusi.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Irsyadi, F. Y., Gunawan, D., Rahman, A. A., & Kurniawan, Y. I. (2023). Implementasi Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Di Slb Rahmawati Kholid Karanganyar, Jawa Tengah. *Abdi Teknayasa*, 4(2), 242-248. <https://doi.org/10.23917/abditeknayasa.v4i2.2549>
- Arfan, M., Endar Herawati, V., Dian Saraswati, L., Soedharto, J., Studi Budidaya Perairan, P.,

- Perikanan, J., Perikanan dan Ilmu Kelautan, F., Diponegoro Jl Soedharto, U., & Kegiatan, A. (2021). PENGUATAN KOMODITI UNGGULAN MASYARAKAT MELALUI PELATIHAN BASIC MANUAL COFFEE BREWING DI KABUPATEN TEMANGGUNG. In *JURNAL PASOPATI* (Vol. 3, Issue 4). <http://ejournal3.undip.ac.id/index.php/pasopati>
- Budi Leksono, E. (2020). Peningkatan Fasilitas Desa Dengan Pemasangan Papan Nama Rt Dan Perangkat Desa Wotansari. *DedikasiMU(Journal of Community Service)*, 2(1), 174. <https://doi.org/10.30587/dedikasimu.v2i1.1201>
- Rahmawaty, S., Soviana, E., Sofyan, A., Azhari, S. W., Nurhayati, F. R., & Virgiyanti, I. M. (2023). Pengenalan Ensikol (Enteral Substitusi Ikan Tongkol / Euthynnus Affinis) kepada Ahli Gizi Alumni Prodi Ilmu Gizi Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Abdi : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(2), 222–230. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/abdi.v5i2.384>
- Santoso, H. B., Delima, R., & Wibowo, A. (2019). Pelatihan Pengembangan Web Profil Desa bagi Aparatur Pemerintah Desa. *E-DIMAS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 41–48.
- Saputra, R., Ardiani, L. N., & Setiadi, A. (2020). *Digital Marketing sebagai Upaya Pemberdayaan Masyarakat di Kabupaten Batang*. semnasppm.undip.ac.id
- Sunan, H. L., Purnomo, W. H., Gibran, A. K., Suroso, S., Cahyono, T., Chasanah, N., Adhiana, T. P., Imran, R. A., Sugiyanto, G., Susilawati, H., & Laksono, F. A. T. (2020). Kelayakan Geosite dan Geomorphosite Kawasan Desa Wisata Limbasari sebagai Potensi Geowisata Desa Limbasari. *Indonesian Journal of Community Services*, 2(2), 109–117. <https://doi.org/10.30659/ijocs.2.2.109-117>
- Yulianti, E., Pratiwi, I. P., Suryati, Saluza, I., Marcelina, D., & Permatasari, I. (2024). Penerapan Artificial Intelligence Dalam Meningkatkan Produktivitas Guru Sekolah Dasar 13 Palembang. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 8(2), 111–121. <https://doi.org/10.36982/jam.v8i2.4271>
- Yuni Praditya, N. W. P., Tasmi, & Antony, F. (2024). Peningkatan Kreativitas Tenaga Pengajar dan Pegawai di SD Mataram Dalam Pembuatan Website Dengan Memanfaatkan Layanan Google. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 8(1), 45–51. <https://doi.org/10.36982/jam.v8i1.4017>