



Penyuluhan Produk Digital Untuk Masyarakat Untuk Meningkatkan Akses Dan Pemanfaatan Teknologi

Thomas Afrizal^{1*}, Han Sulaiman², Rahmatika³, Nasrulloh Isnain⁴

^{1,2,3,4} FTIK, Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta

Jl. Raya Tengah No.80, Kelurahan Gedong, Kecamatan Pasar Rebo, Jakarta Timur
13760.

*thomztaurus.it@gmail.com¹, mr.dehans@gmail.com³, rahmanasrul@gmail.com²,
nasrullohisnain@gmail.com⁴

Abstract. *The longer it goes on, the more changes occur in the rapidly evolving world of technology. Humans today are greatly facilitated by activities that are more practical and require less effort. This development occurs in almost all areas of human life, from children to adults. Digital product development can be one solution to improve community welfare. Digital products themselves can take the form of applications, platforms, or systems that can assist people in various aspects of life, such as education, health, economy, and others. However, not everyone in society necessarily knows and understands digital products themselves. Therefore, training and mentoring are needed to increase the community's digital capacity and develop it according to their needs. Digital product development can also boost the creative economy and open up business opportunities for the community. Therefore, developing digital products can be a strategy to improve community welfare and reduce social inequality. In achieving the objectives of this activity, the implementing team used a counseling/socialization method in an event. The implementing team, acting as tutors, provided knowledge while also assisting the training participants in mastering the training material. This allowed participants to master the material while simultaneously practicing with instructor guidance. The results of this activity show that the partner group, especially the youth organization members, felt happy and helped because they were able to create whatever they focused on in developing a digital product.*

Keywords: *digital product, digital, teknologi, e-commerce*

Abstrak. Semakin lama semakin ada saja perubahan- perubahan yang terjadi dalam dunia teknologi yang berkembang sangat pesatnya. Manusia sekarang banyak dipermudah oleh kegiatan yang lebih praktis dan tidak memerlukan banyak tenaga. Perkembangan ini hampir disemua lini bidang kehidupan manusia. Dari mulai anak kecil hingga orang dewasa. Pengembangan Produk Digital dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Produk digital itu sendiri juga bisa berupa Aplikasi, Platform, atau sistem yang dapat membantu masyarakat dalam berbagai aspek kehidupan, seperti Pendidikan, Kesehatan, ekonomi, dan lain-lain. Namun untuk mengembangkannya belum tentu semua masyarakat tahu dan mengerti tentang produk digital itu sendiri. Oleh karena itu perlu dilakukannya pelatihan dan pendampingan untuk meningkatkan kapasitas digital masyarakat dan mengembangkannya sesuai dengan kebutuhan mereka. Pengembangan Produk digital juga dapat meningkatkan ekonomi kreatif dan membuka peluang usaha bagi masyarakat. Oleh karena itu pengembangan produk digital dapat menjadi strategi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan mengurangi kesenjangan social. Dalam pencapaian tujuan kegiatan ini, tim pelaksana menggunakan metode penyuluhan/Sosialisasi dalam suatu acara. Tim pelaksana yang berperan sebagai tutor memberikan pengetahuan dan sekaligus melakukan pendampingan pada peserta pelatihan untuk menguasai materi pelatihan. Hal ini memungkinkan para peserta untuk menguasai materi dengan sekaligus melakukan praktik dengan pendampingan instruktur. Hasil Dari Kegiatan ini Pihak Mitra khususnya anak-anak karang taruna merasa senang dan terbantu karena mereka bisa membuat apapun yang menjadi fokusnya untuk membuat sebuah produk digital.

Kata kunci: produk digital, digital, teknologi, e-commerce

1. LATAR BELAKANG

A. Analisis Situasi

Teknologi merupakan alat bantu yang dibutuhkan masyarakat modern saat ini. Teknologi dalam bahasa Yunani terdiri dari dua kata yaitu *techne* yang artinya keterampilan dan *logos* yang artinya ilmu. Penggunaan istilah teknologi sendiri diadopsi dari bahasa Inggris dengan kata 'technology' yang ketika itu populer di abad 20, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) teknologi memiliki dua definisi: yang pertama, metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis; ilmu pengetahuan terapan. Yang kedua, keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Salah satu variabel yang sangat berkembang dalam teknologi adalah internet. Internet menurut Purbo (Hengky Prihatna, 2005) internet pada dasarnya adalah media yang mengefisienkan proses komunikasi yang disambungkan lewat berbagai aplikasi semacam web, VoIP, email. Website menurut (Hakim, Lukmanul dan Uus Musalini, 2004) adalah fasilitas internet penghubung dokumen dalam lingkup kecil dan besar. Web page merupakan dokumen dalam website yang memungkinkan pengguna berpindah dari satu page ke page lain (hyper text), baik yang disimpan oleh server maupun server yang ada di dunia. Pages diakses dan dibaca lewat browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan aplikasi browser lainnya.

Mitra merupakan organisasi masyarakat yang mengutamakan pengetahuan kepada anggotanya yaitu RT 04 Kp. Berkat Perumahan Tjitramas. Setiap tahunnya di RT tersebut mempunyai program untuk meningkatkan pengetahuan warga masyarakatnya. Untuk tahun ini mereka ingin menambah pengetahuan tentang produk digital. Kemudian tim menyelenggarakan

rapat untuk menyiapkan segalanya untuk membantu mitra dalam menambah pengetahuan tersebut yaitu dengan sosialisasi tentang bagaimana dan apapun tentang produk digital.

B. Permasalahan Mitra

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era Industri 5.0 menuju 6.0 telah memiliki pengaruh yang besar terhadap proses kehidupan manusia. Kemudahan

akses teknologi telah digunakan oleh para manusia dalam kehidupan mereka sehari-hari. Akses teknologi juga mampu meningkatkan kualitas pemanfaatan kesejahteraan melalui produk- produk digital. Sejak ditemukannya teknologi internet, hampir segalanya menjadi mungkin dalam proses jual beli dan semua yang mengenai mendapatkan kesejahteraan masyarakat. Perkembangan Teknologi saat ini dipengaruhi oleh pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Website adalah media yang digunakan untuk menampung data teks, gambar, suara, dan animasi yang dapat ditampilkan di internet dan dapat diakses oleh komputer yang terhubung dengan internet secara global. *Website* merupakan media informasi berbasis jaringan komputer yang dapat diakses dimana saja dengan biaya relatif murah. *Website* merupakan bentuk implementasi dari bahasa pemrograman web (*web programming*). PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang memiliki kemampuan untuk memproses dan mengolah data secara dinamis. Teknologi *website* adalah teknologi berbasis web yang dikembangkan dengan pemanfaatan bahasa pemrograman web untuk suatu ruang informasi yang diakses menggunakan browser. Teknologi *website* adalah cara penyampaian informasi yang paling efektif dan paling banyak digunakan oleh para netter dan bagi semua golongan masyarakat.

Dalam negara berkembang, hambatan pembelajaran web berasal dari infrastruktur teknis, kemampuan teknologi Remaja dan konteks pedagogis (Ali, M., & Asrori, M., 2018). Sedangkan konteks jual beli Rachbini (2023) menyatakan bahwa, “pergeseran pemasaran konvensional ke pemasaran digital merupakan keniscayaan yang tak terelakkan di era saat ini.

Pemasaran digital bukan sekadar opsi, tetapi kini menjadi keharusan bagi perusahaan yang ingin bertahan dan berkembang (Arifuddin & Alimudin, 2023). Indonesia sebagai negara berkembang juga memiliki hambatan yang sama dalam pelaksanaan proses yang terjadi didalam internet. Indonesia masih mengalami kesenjangan yang tidak hanya berakibat pada masalah ekonomi (Syawie, 2011) melainkan juga masalah lain seperti pendidikan. Masyarakat Indonesia tinggal di desa dan kota dengan akses pendidikan yang berbeda. Sekolah di daerah perkotaan memiliki jumlah guru yang lebih banyak dan kompeten serta fasilitas sekolah lebih baik, sedangkan sekolah di pedesaan memiliki guru yang lebih sedikit dengan kompetensi yang berbeda

serta fasilitas sekolah kurang baik (Vito, Krisnani, & Resnawaty, 2015) salah satunya dalam bidang teknologi. Tidak semua sekolah di Indonesia memiliki fasilitas yang mendukung akses pembelajaran web serta akses internet yang kurang memadai dan mengakibatkan kesenjangan digital (Hadiyat, 2014). Selain itu kondisi social ekonomi masyarakat yang sebagian besar memiliki kondisi ekonomi menengah ke bawah menjadikan teknologi belum menjadi kebutuhan yang penting (Hadiyat, 2014). Karena ada kesenjangan social ekonomi dan digital tersebut dapat mempengaruhi motivasi dan semangat belajar. Motivasi dapat dipengaruhi oleh hal yang bersifat internal dan eksternal (lingkungan, komunitas belajar). Indonesia juga belum mempunyai aturan dan regulasi terkait dengan pembelajaran web. Aturan dan regulasi perlu dibuat untuk membatasi akses siswa terhadap web karena dengan web sumber informasi menjadi tidak terbatas (McKimm, Jollie and Cantillon, 2003).

2. KAJIAN TEORITIS

Produk digital adalah produk yang berbentuk digital alias elektronik. Produk tersebut seperti perangkat lunak atau software, tiket, video tutorial, hingga e-book. Terdapat berbagai macam produk digital yang terjual di seluruh dunia hingga saat ini. Biasanya orang-orang akan tertarik dengan produk digital yang memiliki daya tarik dan juga nilai kegunaan lebih, seperti buku elektronik, voucher, dan sebagainya

Produk digital memiliki keunggulan yang tidak bisa disamakan dengan produk-produk fisik, diantaranya :

- a. Keuntungan tinggi yang dapat diperoleh. Banyaknya minat terhadap produk digital membuat keuntungannya jadi berkali-kali lipat.
- b. Tidak perlu repot-repot membayar biaya pengiriman karena hanya perlu membayar produk lalu menikmatinya melalui alat elektronik.
- c. Produk ini praktis dan dapat dibawa ke mana-mana tanpa ribet untuk menyimpannya di mana. Seperti contoh ebook, hanya perlu membawa smartphone saja dan bisa membacanya di mana saja melalui smartphone yang dimiliki

3. METODE PENELITIAN

Berkembangnya teknologi informasi sekarang ini telah mempengaruhi masyarakat dalam melakukan kegiatan sehari-hari apalagi dalam Kehidupan sehari-hari dalam hal ini termasuk melakukan jual beli. Salah satu teknologi informasi yang sedang berkembang ialah internet. Internet adalah sekumpulan komputer atau server yang saling terhubung satu sama lain melalui berbagai macam media (kabel, radio, satelit, dll). Komputer-komputer tersebut letaknya tersebar di seluruh belahan dunia sehingga memungkinkan terbentuknya suatu jaringan informasi global. Internet memungkinkan terjadinya komunikasi yang super cepat antara suatu pihak dengan pihak lainnya tanpa mengenal batasan ruang dan waktu.

Sistem pengaksesan informasi dalam internet yang paling terkenal adalah *World Wide Web* (WWW) atau biasa dikenal dengan istilah Web telah berkembang pesat sangat pesat sehingga dapat melampaui kecepatan perkembangan teknologi lainnya di dunia. Internet dan Web juga berkembang pesat dalam hal jangkauan dan luas bidang kegunaan yang secara nyata memengaruhi beberapa aspek kehidupan. Segala bidang kehidupan turut merasakan dampak dari perkembangan yang terjadi. Bidang industri, Biro perjalanan, Rumah Sakit, Perbankan, Pendidikan dan pemerintahan menggunakan Web untuk meningkatkan efisiensi operasional dalam menjalankan fungsinya. Penggunaan internet saat ini hampir dapat ditemui pada setiap lapisan masyarakat. Sebagian besar perangkat media informasi seperti *handphone* atau komputer telah terkoneksi dengan jaringan internet. Oleh karena itu, aplikasi-aplikasi yang kini muncul dan berkembang pun dirancang agar dapat dijalankan menggunakan media internet.

Kegiatan ini bertujuan memberikan Penyuluhan/Sosialisasi dalam pengetahuan tentang produk digital yang dalam beberapa tahun sangat berkembang pesat. dalam Peningkatan Kualitas Pengetahuan bagi warga masyarakat umum yang dalam hal ini adalah warga RT 04 Kp. Berkat perumahan Tjitramas Kalisuren Bogor secara baik dan benar. Dengan adanya penyuluhan ini diharapkan masyarakat Karang Taruna dapat mengetahui cara- cara membuat produk digital yang baik dan benar agar dapat menjadikan mereka lebih berkompeten dalam pembuatannya sehingga dapat menyejahterakan mereka sendiri di tengah gempuran ekonomi yang tidak pasti

A. Metode Pendekatan dan Penerapan IPTEK

Berikut akan disampaikan metode yang telah ditempuh dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini. Sebagaimana telah teridentifikasi dalam pendahuluan mengenai permasalahan yang dihadapi mitra yaitu kurangnya pengetahuan tentang tatacara pembuatan produk digital dalam peningkatan kualitas pengetahuan warga RT 04 Kp. Berkat Perumahan Tjitramas Kalisuren Bogor maka antara pelaksana dan mitra telah tercapai suatu kesepakatan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Adapun cara yang telah disepakati dan ditempuh adalah dengan pemberian Penyuluhan/Sosialisasi Produk Digital kepada warga RT 04 Kp Berkat Perumahan Tjitramas Kalisuren Bogor. Sosialisasi tentang produk digital ini untuk meningkatkan Kualitas Pengetahuan warga dengan menggunakan Pendekatan secara Pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan para peserta untuk memahami langsung materi pelatihan yang diberikan oleh tim pelaksana dari Universitas Indraprasta PGRI.

B. Partisipasi Mitra Dalam Pelaksanaan Program

Dalam kesempatan tersebut para peserta pelatihan warga RT 04 Kp Berkat Perumahan Tjitramas Kalisuren Bogor mempelajari dan mendapat pendampingan secara intensif mengenai cara-cara Pembuatan dan Pengimplementasian produk digital yang baik dan benar.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kegiatan Pendahulu

Setelah izin dan mendapat kesepakatan dengan mitra untuk menjalankan kegiatan, kami tim pengabdian masyarakat meminta surat kesediaan mitra yang akan digunakan sebagai lampiran dalam mengajukan proposal ke LPRM Unindra. Dengan masuknya proposal ke LPRM maka akan mendapatkan surat tugas yang dipergunakan untuk melaksanakan kegiatan.

B. Realisasi Kegiatan Abdimas

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada warga RT 04 Kp Berkat Perumahan Tjitramas Kalisuren Bogor terdiri dari sosialisasi dan pemberian

pelatihan. Tim abdimas melakukan sosialisasi dengan memberikan materi berupa pemanfaatan bisnis digital. Pelaksanaan abdimas dirancang menjadi tiga tahapan. Tahap pertama adalah penyuluhan manfaat bisnis digital. Tahap kedua adalah tahap implementasi dan pelatihan bisnis digital. Tahap ini bertujuan untuk peningkatan pengetahuan tentang pengelolaan dan penggunaan produk-produk bisnis digital. Tahap ketiga adalah evaluasi dan monitoring.

C. Pembahasan Hasil Kegiatan

Perkembangan teknologi yang pesat telah mendorong perubahan signifikan dalam berbagai aktivitas masyarakat, menjadikannya lebih praktis dan efisien. Dalam konteks ini, pengembangan produk digital seperti aplikasi, platform, dan sistem berbasis teknologi menjadi peluang strategis dalam pengembangan bisnis digital. Produk digital tidak hanya membantu memenuhi kebutuhan masyarakat di berbagai sektor, tetapi juga dapat menjadi sumber nilai ekonomi yang berkelanjutan serta meningkatkan daya saing usaha di era digital.

Namun, masih banyak masyarakat yang belum memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan maupun memanfaatkan produk

digital sebagai peluang bisnis. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan untuk meningkatkan kapasitas digital masyarakat agar mampu menciptakan dan mengelola bisnis digital secara mandiri. Pengembangan bisnis digital diharapkan dapat mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif, membuka peluang usaha baru, serta berkontribusi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan mengurangi kesenjangan ekonomi.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berlangsung telah dilaksanakan berjalan dengan baik dan lancar, dapat dilihat dari para peserta pelatihan terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan tersebut dengan persiapan yang sangat matang baik dari tim pengabdian maupun dari para peserta untuk tempat pelatihannya. Materi pelatihan yang diberikan oleh tim pengabdian kepada masyarakat dapat dipahami dan dimengerti dengan baik oleh para peserta pelatihan.

Pelatihan pemanfaatan bisnis digital agar warga RT 04 Kp Berkat Perumahan Tjitramas Kalisuren Bogor dapat meningkatkan pengetahuan tentang pengelolaan dan

penggunaan produk-produk bisnis digital. Dengan adanya sosialisasi ini dapat mengetahui dan menambah wawasan serta pengetahuan warga RT 04 Kp Berkat Perumahan Tjitramas Kalisuren Bogor tentang macam- macam produk bisnis digital.

D. Foto Kegiatan



Gambar 1. Presentasi



Gambar 2. Diskusi Produk Digital Dalam Seminar

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan Dari Kegiatan Penyuluhan atau kegiatan pengabdian masyarakat dapat di simpukan bahwa di era teknologi yang sangat berkembang dengan cepat nya dibutuhkan keterampilan dalam mencari keuntungan khususnya di bidang ekonomi . karena salah satu cara yang sangat bisa dilakukan banyak orang adalah mempelajari produk digital itu sendiri dan mempraktekkan nya. Karena apapun yang dijual sangat dibutuhka dengan masyarakat itu sendiri dan bisa dibeli kapanpun dan dimanapun. Saran dari kegiatan ini atau artikel ini adalah untuk lebih membuat keuntungan dan lebih banyak yang beli adalah membuat lebih dari satu produk digital dan cari sesuatu yang sangat dibutuhkan masyarakat dalam beberapa tahun terakhir (*up to date*).

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih Kepada Mitra yang Membantu kelancaran Kegiatan abdimas ini terutama kepada Bapak Ketua RT 04 Tjitramas Bogor . Lalu Kepada Tim Riset Serta Ketua Program Studi Yang sudah memberikan dukungan sehingga kegiatan ini berjalan dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

- Alexander F. K. Sibero, 2011, Kitab Suci Web Programming, MediaKom, Yogyakarta
- Ali, M., & Asrori, M. (2018). Psikologi remaja: Perkembangan peserta didik
Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arifuddin . A., & Alimudin, F. (2023). Pengaruh Bauran Pemasaran Terhadap
Keputusan Pembelian Sepeda Motor Honda Beat Manajemen Dan Kewirausahaan
4(1), 41–52.
- Hakim, Lukmanul dan Uus Musalini. 2004. Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain dan
Aplikasi Web. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Henky Prihatna. 2005. Kiat praktis menjadi web master professional. PT.Elex
media komputindo. Jakarta
- Rachbini, W. (2023). Transformasi Marketing-Tradisional Ke Digital. CV. AA.
Rizky. Supriyanto, Aji. 2008. Pengantar Teknologi Informasi . Makasar : Salemba
Empat Syawie
- , 2011, Kemiskinan Dan Kesenjangan Sosial,. Politeknik kesejahteraan seosial,
- Vito Benediktus, Krisnani Hetty, Resnawaty Risna, 2016 , Kesenjangan pendidikan
desa dan kota, PROSIDING KS: Riset & PKM
- Trie andari Ratna Widyastuti Dkk. (2024) . Produk Digital (Revolusi Produk Digital dan
Inovasi di era teknologi . Sonpedia Publishing Indonesia.