

PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SISWA DIBIDANG DESAIN GRAFIS DAN E-COMMERCE DIBIDANG JASA DIGITAL PRINTING

Dony Novaliendry

Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang
E-mail : dony.novaliendry@ft.unp.ac.id

ABSTRACT

Education plays an important role in producing people who can make changes by producing ideas in learning. However, the current problem is the readiness of graduates from schools to be able to continue their survival in finding work. One of them is the lack of skills possessed by graduates of high school/vocational school at this time and also very high competitiveness in getting a job. At present the workforce with graphic and multimedia design skills has considerable opportunities in industries engaged in digital printing printing services. The solution offered is to improve the skills of high school/vocational graduates through digital printing training and marketing their products online.

Keywords: education, students, digital printing, multimedia, skills

INTISARI

Pendidikan memegang peran penting supaya menghasilkan insan yang dapat membuat perubahan dengan menghasilkan gagasan-gagasan dalam pembelajaran. Akan tetapi permasalahan saat ini adalah kesiapan lulusan dari sekolah untuk dapat meneruskan kelangsungan hidup dalam mencari kerja. Salah satunya adalah kurangnya keterampilan yang dimiliki oleh lulusan tamat SMA/SMK saat ini dan juga daya saing yang sangat tinggi dalam memperoleh pekerjaan. Saat ini tenaga kerja dengan keterampilan desain grafis dan multimedia memiliki peluang yang cukup besar dalam industri yang bergerak dibidang jasa percetakan digital printing. Adapun solusi yang ditawarkan adalah dengan meningkatkan keterampilan lulusan SMA/SMK melalui pelatihan digital printing dan memasarkan produknya secara online.

Kata kunci: pendidikan, siswa, digital printing, multimedia, keterampilan

PENDAHULUAN

Kota Payakumbuh terletak di daerah dataran tinggi yang merupakan bagian dari Bukit Barisan. Berada pada hamparan kaki Gunung Sago, bentang alam kota ini memiliki ketinggian yang bervariasi.

Payakumbuh berjarak sekitar 30 km dari Kota Bukittinggi atau 125 km dari Kota Padang. Wilayah administratif kota ini dikelilingi oleh Kabupaten Lima Puluh Kota. Dengan luas wilayah 80,43 km² atau setara dengan 0,19% dari luas wilayah Sumatera Barat, Payakumbuh merupakan kota terluas ketiga di Sumatera Barat. Kota ini pernah menjadi kota terluas pada tahun 1970, sebelum perluasan wilayah administratif Kota Padang dan Kota Sawahlunto.

Kota Payakumbuh sebagai kota persinggahan, menjadikan sektor jasa dan perdagangan menjadi sektor andalan. Namun sektor lain seperti pertanian, peternakan dan

perikanan masih menjanjikan bagi masyarakat kota ini [1] karena didukung oleh keadaan tanahnya juga terbilang subur.

Untuk menjadikan kota ini sebagai sentra perdagangan selain dengan meningkatkan pasar-pasar tradisional yang ada selama ini, pemerintah setempat bersama masyarakatnya mencoba membangun sistem pergudangan untuk mendukung aktivitas perdagangan yang modern. Saat ini kota Payakumbuh telah memiliki sebuah pasar modern yang terletak di jantung kotanya.

Sementara industri-industri yang ada di kota ini baru berskala kecil, namun telah mampu memproduksi untuk memenuhi permintaan pasar luar negeri, diantaranya sulaman bordir dan songkok/peci. [2].

Dari data Badan Pusat Statistik (BPS) Payakumbuh untuk data tahun 2017 [3] terlihat 504

pencari kerja laki-laki dan dibandingkan dengan tahun sebelumnya terjadi peningkatan dalam pencarian kerja.



Gambar 1. Jumlah Pencari Kerja Laki-Laki 2017
Sumber BPS Payakumbuh

BPS mencatat tenaga kerja ini berdasarkan tolok ukur standar ILO (International Labour Organisation) atau organisasi ketenagakerjaan dunia. Seorang tenaga kerja dihitung apabila telah berusia lebih dari 15 tahun. Sebelum tahun 2000, Indonesia memang menghitung tenaga kerja setelah usia 10 tahun.

Di sisi yang lain, pada era teknologi saat ini, kemajuan teknologi sangat berkembang pesat dan membantu manusia untuk berinteraksi satu sama lain tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Perkembangan teknologi ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan manusia agar jauh lebih mudah. Hal ini dapat dilihat dengan berkembangnya percetakan digital yang dinilai mempunyai nilai ekonomis yang tinggi yang dapat dimanfaatkan bagi lingkungan sekitar.

Dilihat dari sudut inilah, hampir setiap orang khususnya di Kota Payakumbuh sendiri mempunyai kebutuhan untuk mencetak ID Card, Mug, Piring dll yang merupakan peluang usaha yang bisa dikembangkan bagi Siswa SMKN 4 Payakumbuh, sehingga bisa menjadi peluang bagi mitra untuk membuka lahan pekerjaan sendiri.

PENDEKATAN PEMECAHAN MASALAH

Teknologi saat ini selalu berubah setiap saat, menciptakan aliran tindakan baru yang terus-menerus. Bisnis menjadi mendunia karena daya saing biaya dan keuntungan alami yang dimiliki negara [4].

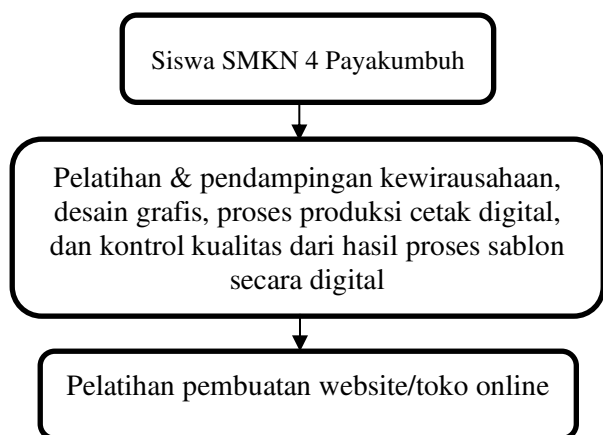
E-commerce adalah jenis model bisnis yang mendukung operasi atau urusan pertukaran barang dan jasa atau pertukaran uang atau ketentuan penjualan dilakukan melalui jaringan elektronik.

Saat ini *E-commerce* memberikan peluang luar biasa di berbagai bidang kehidupan ekonomi. penggunaan TIK yang luas telah membuka pintu bagi perkembangan di bidang bisnis. E-bisnis ritel jelas nyaman karena ketersediaan 24 jam, jangkauan global, dan layanan pelanggan yang umumnya efisien. Pertumbuhan *E-commerce* sendiri akan sangat bergantung pada sistem keamanan TI yang efektif yang mana ketentuan teknologi dan hukum yang diperlukan perlu diberlakukan secara konstan dan diperkuat secara instan [6].

Istilah percetakan (sablon) memiliki konotasi kegiatan *cetak* mencetak grafis yang dilakukan secara manual. Namun seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang banyak menawarkan kemudahan dalam menuangkan ide-ide kreatif bagi desainer grafis, maka teknologi proses cetak secara digital dengan bantuan perangkat komputer menjadi alternatif pilihan bagi pelaku bisnis percetakan maupun konsumen percetakan. Kecanggihan peralatan, kualitas hasil produk yang sangat baik, dan inovasi dalam hal pemasaran/*marketing* merupakan faktor yang berpengaruh pada keberlangsungan usaha/bisnis percetakan saat ini. Disinilah dimanfaatkannya teknologi informasi yang tersedia saat ini untuk pemasaran produk yang dihasilkan oleh siswa [7]. Sehingga dilaksanakan pelatihan digital Printing pada 35 siswa SMKN 4 Payakumbuh selama empat hari.

Metode *pelaksanaan* dari program ini merupakan hasil yang diharapkan setelah implementasi kegiatan selesai dilaksanakan. Kegiatan ini merupakan kombinasi antara metode pengenalan, pelatihan, dan pendampingan yang dilakukan melalui dua tahapan, yaitu tahap pengembangan model usaha penyablonan serta tahap pemasaran hasil usaha sablon secara digital.

Pada tahap pengembangan model usaha penyablonan, para Siswa akan diberikan pelatihan dan pendampingan berkaitan dengan kewirausahaan, desain grafis, proses produksi cetak digital, serta kontrol kualitas dari hasil proses sablon secara digital. Pada tahap berikutnya, para Siswa yang telah mengikuti pelatihan pada tahap kedua akan diberi pelatihan berkaitan dengan proses pemasaran hasil produksi melalui *website*/toko. Pelaksanaan kedua tahapan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kemampuan Siswa dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas dan kuantitas produk hasil sablon sehingga mampu menciptakan usaha percetakan yang inovatif yang mampu memberikan nilai tambah bagi masyarakat sekitar. Rangkaian kegiatan ditunjukkan pada Gambar 1 di bawah ini:



Gambar 2. Rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Semua transaksi bisnis dilakukan secara elektronik tanpa menggunakan kertas tetapi melibatkan penggunaan telepon, email, faks, katalog online, keranjang belanja, pembayaran elektronik, sistem transfer uang, pertukaran data elektronik Pertukaran Data Elektronik (EDI), Protokol Transfer File, dan internet. Namun, e-commerce tidak hanya di web.

Sekarang sebagian besar produk atau layanan sehari dapat ditawarkan melalui e-commerce. Rentang produk dari buku dan musik ke layanan keuangan dan tiket pesawat termasuk iklan online, pemesanan online, penerbitan, perbankan, inversi, lelang dan layanan profesional. Jenis bisnis ini membutuhkan keselamatan, keamanan, privasi, dan efektivitas dalam operasinya. Karena itu setiap perusahaan/perusahaan harus mengotentikasi dan mengakses sumber daya dan harus memanfaatkan teknologi informasi dalam mengiklankan produknya.

Elizabeth Goldsmith dkk [5] mengategorikan E-commerce menjadi dua bagian:

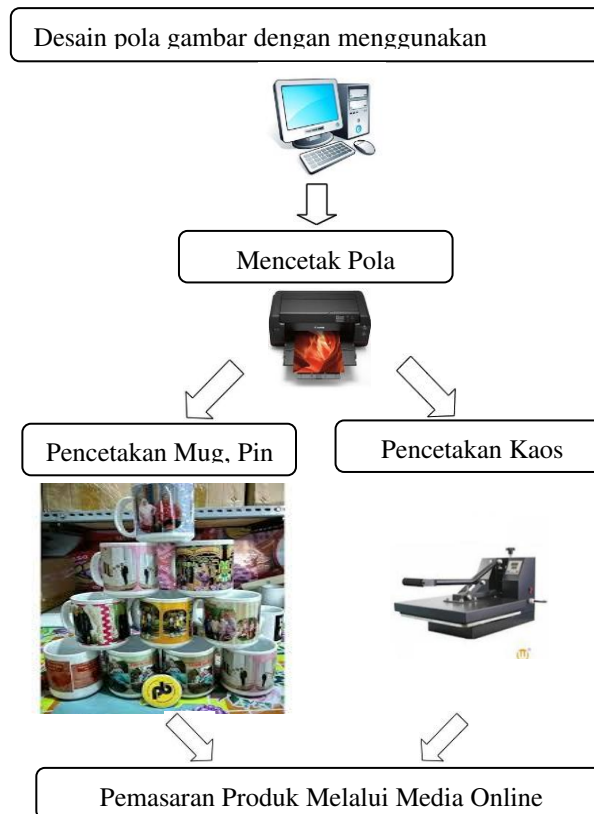
1. *E-merchandise*, menjual barang dan jasa secara elektronik dan memindahkan barang melalui saluran distribusi. Misalnya belanja bahan makanan, tiket, musik, pakaian, perangkat keras, perjalanan, buku, bunga hadiah dll.
2. *E-finance*, perbankan, kartu debit, telepon dan internet banking, asuransi, layanan keuangan dan hipotek online.

Adapun kegiatan ini mampu mengoptimalkan potensi dan meningkatkan peran serta masyarakat khususnya siswa SMKN 4 Payakumbuh untuk mendukung pengembangan industri kreatif sebagai penunjang sistem ekonomi. Dari 35 peserta yang mengikuti pelatihan keseluruhannya bisa membuat rancangan yang akan dicetak pada tahapan produksi berupa mug, baju dan pin beserta gantungan kunci.

Beberapa langkah kongkrit yang ditawarkan pada pelatihan ini yaitu antara lain :

1. Memberikan pelatihan berupa keahlian dalam perancangan dan pembuatan desain grafis khususnya teknologi cetak digital.
2. Menyediakan fasilitas dan peralatan yang dibutuhkan selama proses cetak digital dan pemasaran hasil produk sehingga dapat berjalan dengan baik.
3. Pemanfaatan internet sebagai sarana pemasaran hasil produksi cetak digital.
4. Pemanfaatan sistem kepakaran dan penciptaan sinergi secara networking.

Sedangkan gambaran IPTEK yang diberikan kepada siswa ditunjukkan pada Gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Gambaran IPTEKS Yang Akan Ditransfer Kepada Para Siswa

KESIMPULAN

Konsep awal dari digital printing adalah pengembangan ilmu dari desain grafis dan juga multimedia. Di rancangnya program siap pakai buat siswa SMKN 4 dimaksudkan agar mereka bisa langsung terjun dalam dunia usaha khususnya dibidang percetakan digital. Sehingga 2 dasar ilmu tadi (desain grafis dan multimedia) bisa diteruskan sehingga menghasilkan produk yang siap untuk dipasarkan. Setelah implementasi kegiatan program/pelatihan ini selesai dilaksanakan didapatkan :

1. Mampu menghasilkan jiwa wirausahawan mandiri yang berasal dari kalangan Siswa SMKN 4 Payakumbuh.
2. Meningkatnya kemampuan dan keahlian para Siswa SMKN 4 Payakumbuh dalam mengembangkan usaha sablon secara digital.
3. Mampu memperluas jaringan informasi dan bisnis dalam proses pemasaran hasil produksi melalui internet.
4. Mampu mengembangkan dan menghasilkan ide-ide kreatif sekaligus sebagai fasilitas pengembangan kewirausahaan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Payakumbuh. Diakses tanggal 10 April 2019.
- [2] <http://payakumbuhkota.go.id/?lang=ina&action=profil&tipe=potensi>. Diakses tanggal 10 April 2019.
- [3] <https://payakumbuhkota.bps.go.id/>. Diakses tanggal 10 April 2019.
- [4] Ravi B, E-Commerce: Problems and Prospects, *International Research Journal of Commerce Arts and Science*, vol. 8 Issue 6, pp. 191-200, 2017.
- [5] Elizabeth Goldsmith and Sue L. T. McGregor. E-commerce: consumer protection issues and implications for research and education. *J Consumer Studies & Home Economics*, vol. 24, no. 2, pp. 124-127, 2000.
- [6] Clayton, T. et al, *Electronic Commerce and Business Change*, 2002.
- [7] T Sriwahyuni, A Huda, Ds Afka, D Suadi. Web Based base Advertising Information Systems Design For Newspaper <https://jurnalteknologi.utm.my/index.php/jurnalteknologi/article/view/6683>