



## **Pembiasaan Berwirausaha Untuk Seluruh Warga SMA N 1 Karangnunggal Melalui Aplikasi *E Commerce* SOS (SMANKA Online Shop)**

**Aji Permana<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>SMAN 1 Karangnunggal

✉ [ajipermana0717@gmail.com](mailto:ajipermana0717@gmail.com)

---

### **Article Info**

#### **Article History**

Received : 28-08-2022

Revised : 15-09-2022

Accepted : 30-09-2022

#### **Kata kunci:**

kewirausahaan,  
E-Commerce,  
SOS

---

### **Abstract**

Kewirausahaan adalah sikap, jiwa dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang bernilai dan bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Kewirausahaan adalah pola pikir dan jiwa yang selalu positif atau kreatif, berdaya, kreatif, berkarya, rendah hati, dan berusaha menambah penghasilan dengan usaha bisnis. Kewirausahaan lahir ketika seseorang mencoba mengembangkan usaha atau ide baru. Orang yang berjiwa wirausaha selalu merasa tidak puas dengan pencapaiannya. Wirausahawan adalah orang yang dapat memanfaatkan peluang untuk mengembangkan usahanya guna meningkatkan taraf hidupnya. Berlatarbelakang hal tersebut penulis merasa perlu mengembangkan kewirausahaan di sekolah dengan tujuan pembiasaan, agar tumbuh jiwa wirausaha muda sejak dini. Rumusan masalah dalam study kasus ini bagaimana pengaruh E-Commerce SOS (SMANKA Online Shop) dalam meningkatkan kewirausahaan di sekolah. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil yang sangat memuaskan, dalam 100 hari penggunaan E-Commerce SOS, sudah terdaftar lebih dari 1000 pengguna, 512 mitra dan 600 transaksi dalam E-Commerce SOS. Manfaatnya sangat terasa bagi siswa dalam menumbuhkan budi pekerti/etika pribadi, tata cara berjualan online, mengatur toko agar menarik pembeli, sehingga pembelajaran ini sangat berharga dalam mempersiapkan masa depan peserta didik.

---

*GoEntrepreneurship is the attitude, soul and ability to create something new that is valuable and useful to yourself and others. Entrepreneurship is a mindset and spirit that is always positive or creative, empowering, creative, creative, humble, and seeks to increase income through business. Entrepreneurship occurs when someone tries to develop a new business or idea. Entrepreneurs are always dissatisfied with their performance. An entrepreneur is someone who can seize the opportunity to develop a business in order to improve the standard of living. Against this background, the author believes that entrepreneurship should be cultivated in schools with the aim of making it a habit, so that young entrepreneurs grow from an early age. The problem in this case study is the impact of e-commerce SOS (SMANKA online shop) on increasing entrepreneurship in schools. Based on our findings, we are very satisfied with the results, more than 1000 users, 512 partners, and 600 transactions registered on E-commerce SOS within 100 days of using e-*

## PENDAHULUAN

Berawal dari meningkatnya angka pengangguran di Indonesia menurut Badan Pusat Statistik (BPS) dari bulan Februari 2021 sampai Agustus 2021 yaitu 6,26 % menjadi 6,49 %. Hal tersebut dipengaruhi oleh berkurangnya lapangan pekerjaan. Pengangguran bertambah membuat tersendatnya pertumbuhan dan pembangunan di suatu negara tak terkecuali Indonesia. Sementara pertumbuhan ekonomi menurut aliran neoklasik Shumpeter sangat dipengaruhi oleh adanya wirausahawan. Sehingga untuk memacu pertumbuhan dan pembangunan ekonomi harus dilahirkannya wirausahawan muda yang inovatif.

Wirausahawan mempunyai peran penting dalam kehidupan suatu negara. Karena wirausahawan memberikan manfaat untuk pelaku wirausaha itu sendiri dan untuk masyarakat luas berupa tersedianya lapangan pekerjaan yang akan menyumbang angka pada pertumbuhan dan pembangunan ekonomi. Jiwa wirausaha pada diri seseorang tidak lahir begitu saja namun harus ditempa sehingga menjadi pembiasaan banyak orang.

Wirausaha di Indonesia sedang menyongsong revolusi industri 4.0, dimana era teknologi digitalisasi digunakan di segala aspek kehidupan. Aplikasi online yang menunjang aktivitas manusia marak bermunculan, tak terkecuali *e commerce* laris di pasaran. Maka dari itu, di sekolah tempat penulis bertugas merasa perlu adanya *e commerce* yang dapat menunjang wirausaha muda baik itu siswa, guru, staff tata usaha maupun darma wanita untuk berperan memanfaatkan aplikasi *e commerce* tersebut sebagai sarana pembiasaan berwirausaha memasarkan produk yang telah dibuat. *E commerce* tersebut bernama SMANKA Online Shop (SOS).

## METODE

Pada penelitian ini menggunakan study kasus dengan subjek penelitian adalah siswa SMAN 1 Karangnunggal yang berjumlah 1554.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi ini dibuat untuk pihak intern seluruh warga SMAN 1 Karangnunggal yaitu Siswa, Guru, Staff Tata Usaha serta Darma Wanita sebagai upaya dalam pembiasaan berwirausaha. Dibuat pada awal tahun ajaran baru 2021/2022 tepatnya awal bulan Agustus 2021 dan diluncurkan pada 23 September 2021

Keanggotaan pada aplikasi SOS ini ada dua yaitu:

1. Pengguna (*User*) yang merupakan semua warga SMANKA, untuk pengguna itu sendiri tidak diwajibkan berjualan melainkan sebagai konsumen dari SOS.
2. Mitra yaitu pihak yang diwajibkan berjualan dengan menjual produk lebih dari satu. Untuk mitra proteksinya lebih banyak karena harus ada *approve* dari admin dengan melampirkan identitas bukti sebagai warga SMANKA. SOS berbeda

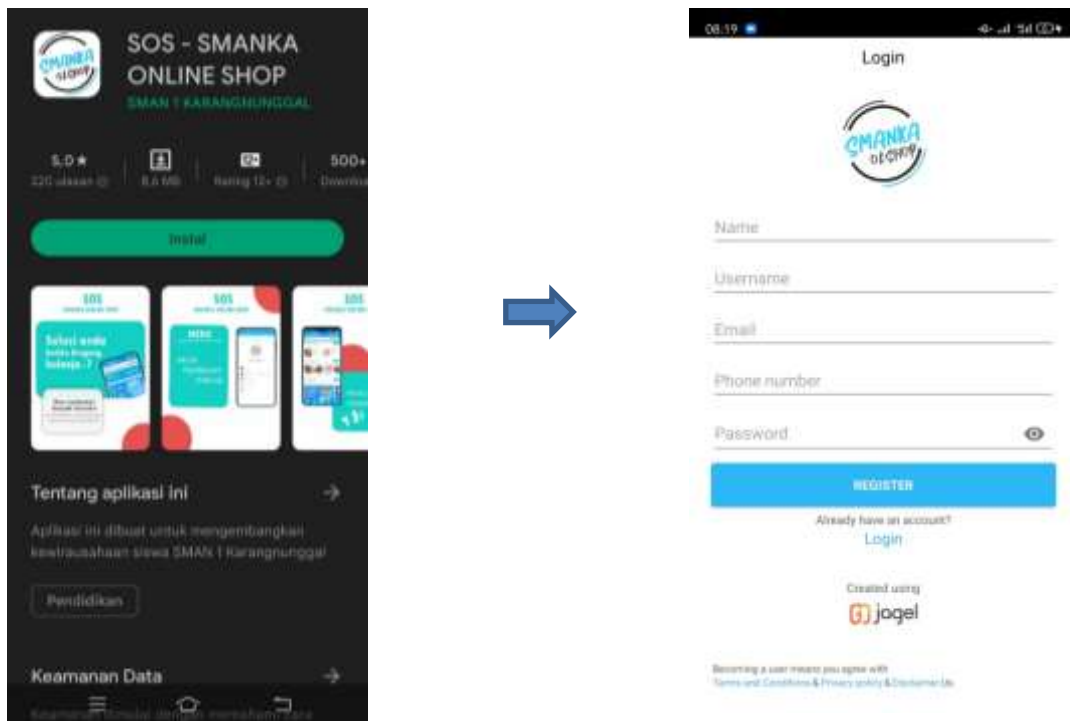
dengan aplikasi *e commerce* yang lain, aplikasi ini tidak berorientasi pada keuntungan meski mendatangkan keuntungan bagi *user* dan mitra karena aplikasi ini difasilitasi oleh sekolah sehingga *user* dan mitra bisa menggunakannya secara gratis.

- Keuntungan yang didapat dengan adanya aplikasi SOS, warga sekolah bisa menawarkan produknya secara tidak langsung dari penjual ke pembeli melainkan menyimpan katalog produk di aplikasi ini sehingga memungkinkan banyak orang untuk melihat dan mengetahui detail produk meski tidak saling mengenal.

### Mekanisme SOS:

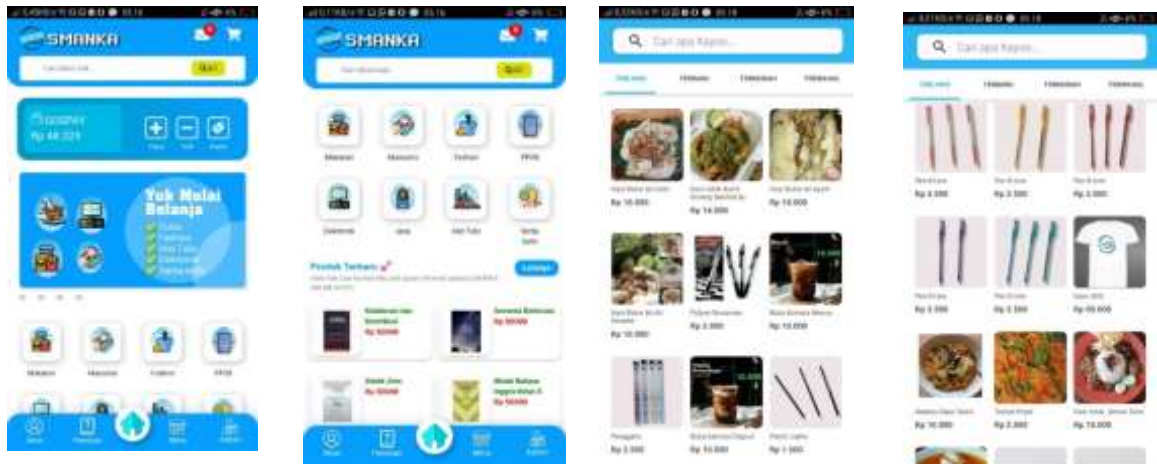
#### 1. Cara Kerja *e commerce* SMANKA Online Shop (SOS).

Baik *User* maupun Mitra SOS pertama kali harus menginstall aplikasi ini melalui Playstore di Perangkat Android 4.1+ dengan versi 2.6. Kemudian akan diminta untuk mengisi identitas, email, nomor handphone.



Gambar 3.3  
Pendaftaran Akun Aplikasi SOS

Setelah itu bisa memilih barang/jasa yang diinginkan. Tampilannya seperti gambar di bawah ini:



Gambar 3.4  
Tampilan Produk di SOS

Kemudian setelah menentukan produk yang akan dibeli masuk ke menu *chek out* dengan tampilan di bawah ini:



Gambar 3.5  
Pemesanan produk SOS

Klik *Chek out* dan lanjutkan ke pembayaran. Pembayaran dalam aplikasi SOS menggunakan dua metode yaitu *Cash On Delivery (COD)* dan *SOS Pay*. Untuk COD sistem pembayarannya berupa uang kas dari *user* dengan mitra saat penyerahan barang sementara untuk sistem pembayaran *SOS Pay* melalui deposit saldo (*top up*) yang bisa disi langsung dari rekening Dana ataupun dari Bank Mandiri, BRI, BNI maupun melalui Alfamart. Tampilannya seperti gambar di bawah ini:



Gambar 3.6  
Top up pada SOS

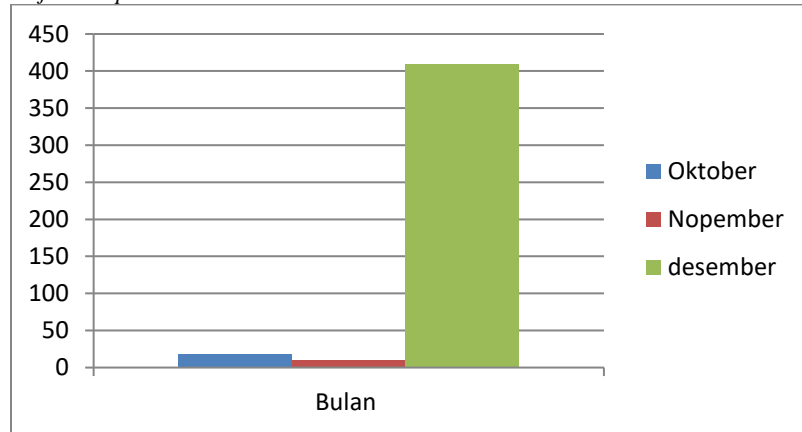
Sementara untuk mitra, bisa mengecek penjualan dengan tampilan di bawah ini:



Gambar 3.7  
Mitra SOS

Setelah itu bisa memilih barang/jasa yang diinginkan kemudian *chek out* dan lanjutkan ke pembayaran. Pembayaran dalam aplikasi SOS menggunakan dua metode yaitu *Cash On Delivery (COD)* dan *SOS Pay*. Untuk *COD* sistem pembayarannya berupa uang kas dari *user* dengan mitra saat penyerahan barang sementara untuk sistem pembayaran *SOS Pay* melalui deposit saldo yang bisa diisi langsung dari rekening Dana ataupun dari Bank Mandiri, BRI, BNI maupun melalui Alfamart.

Adapun untuk penerapan secara nyata bisa dilihat dari jumlah transaksi yang dilakukan oleh para peserta didik menggunakan aplikasi SOS ini.

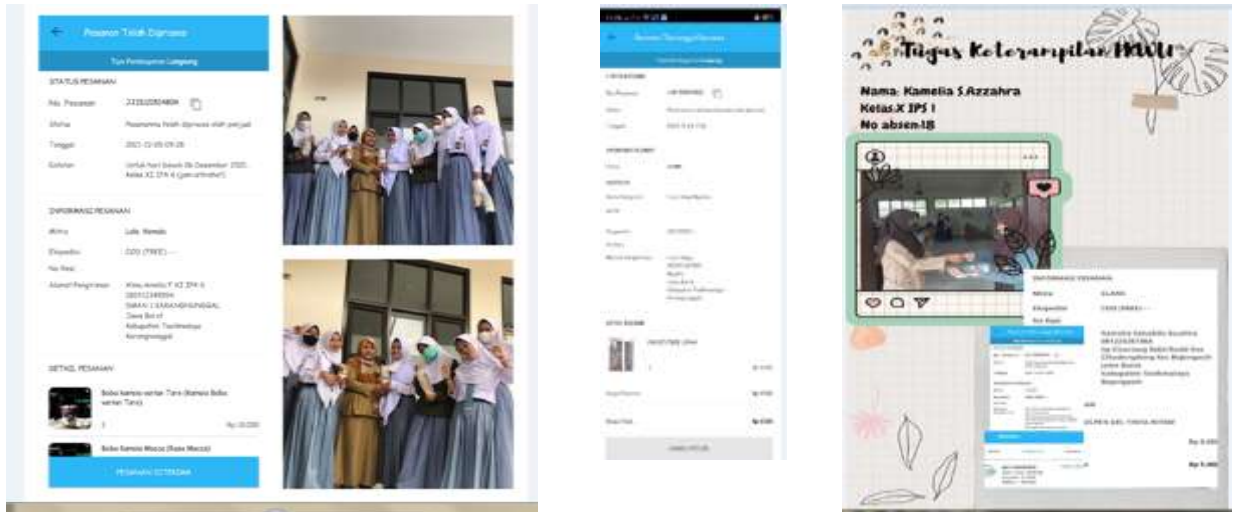


**Tabel 3.1**  
**Jumlah transaksi SOS**

Data tersebut diambil dari server SOS bahwa bulan pertama Oktober setelah peluncuran hanya terjadi sebanyak 18 transaksi, kemudian pada bulan ke dua Nopember menurun menjadi 10 transaksi, kemudian pada bulan ketiga Desember terjadi peningkatan sebanyak 409 transaksi per tanggal 6.

Bukti penerapan transaksi SOS dalam kehidupan sehari-hari di sekolah ada pada kumpulan gambar di bawah ini:





Gambar 3.2  
Aktivitas peserta didik menggunakan SOS.

## 2. Manfaat *e commerce* SMANKA Online Shop (SOS) untuk warga Sekolah.

Manfaat SOS yang dirasakan oleh *user* dan mitra adalah:

1. Mempermudah pemasaran produk dengan harga yang lebih murah karena rute penjualannya langsung dari produsen ke konsumen tanpa perantara
2. Memacu persaingan secara sehat untuk saling memperbaiki produk antar mitra.
3. Terbiasanya warga sekolah berwirausaha sehingga muncul mitra-mitra baru setiap harinya.

Untuk melengkapi manfaat di atas bisa dilihat dari banyaknya *user*, mitra dan seringnya transaksi yang dilakukan oleh seluruh warga sekolah. Adapaun untuk jumlah *user* sudah melebihi 1000 user dan yang menjadi mitra difokuskan pada kelas kelas tertentu dan siswa yang berminat menjadi penjual di aplikasi.

## SIMPULAN DAN SARAN

Dari uraian yang telah dijelaskan pada makalah ini, sehingga penulis bisa menarik kesimpulan bahwa:

1. SOS adalah kepanjangan dari SMANKA Online Shop yang merupakan salah satu *e commerce* yang ada di Indonesia, diperuntukan untuk warga SMAN 1 Karangnunggal yaitu Siswa, Guru, Staff Tata Usaha serta Darma Wanita sebagai upaya dalam pembiasaan berwirausaha.
2. SOS bisa diinstal melalui Perangkat Android 4.1+ dengan versi 2.6. Baik *user* atau mitra bisa menggunakan aplikasi ini secara gratis

3. Salah satu manfaat SOS yaitu terbiasanya warga sekolah berwirausaha sehingga muncul mitra-mitra baru setiap harinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchari.2007. *Kewirausahaan*. Bandung: Alfabeta.
- Kuncoro, Mudrajad.2003. *Ekonomi Pembangunan, Teori, Masalah, dan Kebijakan*. Cetakan ke-3. Yogyakarta: APP AMP YPKN
- Suyanto, M.2003.*Strategi periklanan pada e-commerce perusahaan top dunia*. Yogyakarta: Andi.
- <https://www.bps.go.id/indicator/6/543/1/tingkat-pengangguran-terbuka-menurut-provinsi.html>. Diunduh 12 November 2021
- Munafi'ah, M. A. (2022). Hasil Belajar Bahas Inggris melalui Pemanfaatan Zoom Meeting: Penelitian Tindakan Kelas pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan (JURINOTEP)*, 1(1), 72-86.
- Sringatin, S. (2022). Media "Kubinov" Berbasis Project Based Learning sebagai Strategi Pemecahan Masalah. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan (JURINOTEP)*, 1(1), 109-11.
- Suparman, Y. (2022). Penggunaan Quipper dalam Pembelajaran di Masa Pandemi pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan (JURINOTEP)*, 1(1), 10-19.