

PELATIHAN PENGGUNAAN DOMPET DIGITAL UNTUK MEMPERMUDAH USAHA DALAM AKSI MULTIMEDIA BERBAGI 7 (AMUBA 7) DISELENGGARAKAN SECARA LIVESTREAMING

Dwi Mandasari Rahayu

Teknologi Rekayasa Multimedia, POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF, Indonesia
mandasari@polimedia.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Meningkatnya kebutuhan barang dan jasa bagi masyarakat Indonesia maka kita perlu mencari alternatif dalam proses pembayaran yang bersifat praktis, aman dan menghemat waktu. Oleh karena itu, transaksi non tunai menjadi pilihan dalam proses pembayaran. Adanya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi dapat memudahkan proses transaksi yang dilakukan secara instan dan fleksibel menggunakan dompet digital. Hal ini menjadi strategi yang dilakukan pemilik usaha dalam memudahkan pelanggan melakukan transaksi pembayaran untuk menghadapi persaingan usaha. Adapun tujuan kegiatan ini untuk berbagi ilmu dan pengalaman terhadap generasi muda yang ingin berusaha dalam mempermudah proses transaksi menggunakan dompet digital, serta meningkatkan usahanya sehingga memiliki kepercayaan diri dan kemampuan bersaing di dunia luar. Metode yang dilakukan pada pengabdian kepada masyarakat ini berupa pelatihan yang dilaksanakan secara livestreaming. Kegiatan ini diperuntukkan bagi pengguna media sosial dan tunawisma di beberapa daerah. Hasil dari pelatihan ini yaitu berupa peningkatan *softskill* dalam penggunaan dan pemanfaatan dompet digital untuk mempermudah usaha generasi muda.

Kata Kunci: *dompet digital; pelatihan ; multimedia berbagi*

Abstract: *Abstract: The increasing demand for goods and services for the Indonesian people, we need to find alternatives in the payment process that are practical, safe and save time. Therefore, non-cash transactions are an option in the payment process. The development of technology, information and communication can facilitate the transaction process that is carried out instantaneously and flexibly using a digital wallet. This is a strategy used by business owners to make it easier for customers to make payment transactions to face business competition. The purpose of this activity is to share knowledge and experience with the younger generation who want to try to simplify the transaction process using digital wallets, as well as increase their business so that they have confidence and the ability to compete in the outside world. The method used for community service is in the form of training carried out livestreaming. This activity is intended for social media users and the homeless in several areas. The results of this training are in the form of increasing soft skills in the use and utilization of digital wallets to facilitate the business of the younger generation.*

Keywords: *E-wallet; training ; multimedia sharing*

A. LATAR BELAKANG

Meningkatnya kebutuhan barang dan jasa membuat para pemilik usaha mencari alternatif bagi para konsumen/pelanggan dalam melakukan transaksi pembayaran. Saat ini uang tunai bukan merupakan satu-satunya cara untuk melakukan transaksi pembayaran. Pemilik usaha memberikan kemudahan dengan cara pembayaran yang aman, praktis dan menghemat waktu sehingga pembayaran dapat memberikan dampak positif bagi para konsumen.

Permasalahan yang sering terjadi saat ini ketika melakukan pembayaran dengan menggunakan uang tunai yaitu para konsumen tidak memiliki uang pas, pemilik usaha kesulitan menyiapkan uang kembalian, membutuhkan waktu menunggu yang cukup lama bila belum mendapatkan uang kembalian, memicu terjadinya penggunaan uang palsu sehingga pemilik usaha mengalami kerugian, menimbulkan kesalahan saat

melakukan perhitungan sehingga uang yang diberikan tidak sesuai dengan total pembayaran.

Dengan adanya permasalahan-permasalahan tersebut maka perlu dilakukan antisipasi untuk mencegah terjadi kesalahan saat melakukan transaksi pembayaran. Penggunaan dompet digital dapat menjadi solusi yang terbaik bagi para konsumen dan pemilik usaha. Berdasarkan penjelasan dari Bank Danamon Tahun 2021 bahwa dompet digital yang berbentuk uang elektronik berada pada *server based*. Sehingga para pengguna harus tekoneksi terlebih dahulu dengan *server* penerbit. Dalam menjaga keamanan para pengguna dapat menggunakan aktivasi nomor ponsel dan pin ketika melakukan transaksi pembayaran.

Berdasarkan data dari Kementerian Keuangan Tahun 2018 menyatakan bahwa penggunaan uang elektronik merupakan salah satu alternatif yang berpotensi dalam meningkatkan inklusi keuangan. Penggunaan uang elektronik pada tahun 2015 sebanyak 535.579.528 transaksi sedangkan penggunaan uang elektronik pada tahun 2016 sebanyak 828.678.370 transaksi. Dengan demikian berdasarkan data tersebut maka terjadi peningkatan penggunaan uang elektronik dari tahun ke tahun. Semakin tingginya penggunaan uang elektronik maka akan terjadi penurunan permintaan uang yang menyebabkan penurunan tingkat suku bunga di pasar uang. Hal ini dikarenakan masyarakat akan memilih menggunakan alat pembayaran non tunai yang dibarengi dengan menyimpan uang di bank yang bersangkutan (Mankiw, 2009).

Diharapkan penggunaan dompet digital akan memudahkan transaksi yang dilakukan bagi para pelanggan dan pemilik usaha. Berdasarkan Rahayu (2021) bahwa dengan adanya interaksi yang baik maka hubungan dengan para pelanggan akan lebih terjaga. Hal ini akan dapat mempengaruhi sikap pelanggan terhadap transaksi pembayaran yang telah berlangsung. Saran dan kritik yang baik dari pelanggan akan meningkatkan *brand image* dari produk tersebut. *Brand image* yang baik pada suatu produk akan mempengaruhi keputusan pembelian bagi masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Adapun tujuan dari Pengabdian Kepada Masyarakat ini untuk meningkatkan *soft skill* masyarakat pada penggunaan dompet digital agar dapat memudahkan transaksi pembayaran baik dari segi pembeli ataupun pemilik usaha, memberikan pemahaman tentang cara memanfaatkan dompet digital terutama dalam proses pengisian saldo pada dompet digital, serta keuntungan melakukan pembayaran dengan dompet digital dibandingkan dengan pembayaran yang dilakukan secara tunai.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk pelatihan secara *livestreaming* dalam Aksi Multimedia Berbagi 7 (Amuba 7). Kegiatan pelatihan ini diperuntukkan bagi pengguna media sosial dan tunawisma di beberapa daerah. Kegiatan yang diselenggarakan berupa galang dana dan kegiatan bakti sosial berupa pembagian santunan, hiburan dan edukasi yang ditampilkan secara *livestreaming*. Dalam kegiatan ini saya sebagai nara sumber yang akan membawakan materi-materi yang dapat bermanfaat untuk masyarakat.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan diawali dengan pra kegiatan yaitu pada tahapan ini menyiapkan ide dan menyiapkan materi yang akan disampaikan pada pelatihan tersebut. Selain itu juga perlu melakukan koordinasi dengan para mahasiswa (panitia) untuk memudahkan saat pelaksanaan kegiatan berlangsung.

Kegiatan Pelatihan Penggunaan Dompot Digital Untuk Mempermudah Usaha Dalam Aksi Multimedia Berbagi 7 (Amuba 7) Diselenggarakan Secara Livestreaming yang dilaksanakan pada hari Kamis, 11 Juni 2020 Waktu : 15.00 – Selesai. Tempat pelaksanaan Studio *livestreaming*. Materi yang diberikan terdiri dari :

1. Perkembangan penggunaan dompet digital di Indonesia,

2. Manfaat penggunaan dompet digital,
3. Kelebihan penggunaan dompet digital dibandingkan dengan tunai,
4. Penjelasan cara mengisi saldo pada dompet digital agar dapat digunakan,
5. Contoh penjualan dan pemasaran yang sudah berhasil menggunakan dompet digital,
6. Melakukan pembayaran dengan dompet digital pada usaha yang dijalani.

Berikut ini data nara sumber / penyaji :

1. Nama : Dwi Mandasari Rahayu, MM
2. NIP : 198801052019032012
3. Jabatan/Gol. : Dosen/III-B
4. Bidang Keahlian : Manajemen Pemasaran
5. Email : mandasari@polimedia.ac.id

Adapun bentuk dukungan dan partisipasi para mahasiswa serta lingkungan terhadap kegiatan ini adalah membuka seluas-luasnya bentuk kerjasama dalam upaya pengembangan generasi muda dalam hal peningkatan kemampuan remaja yang produktif. Bentuk kerjasama ini diharapkan tidak hanya berjalan sekali namun juga dapat berkesinambungan, sehingga kreatifitas generasi muda dapat mengalami peningkatan.

Evaluasi yang dilakukan selama kegiatan pelatihan berlangsung berjalan dengan kondusif. Ada juga sesi tanya jawab bagi peserta dan terdapat beberapa pertanyaan yang diberikan. Secara keseluruhan peserta yang mengikuti acara ini juga sangat kooperatif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

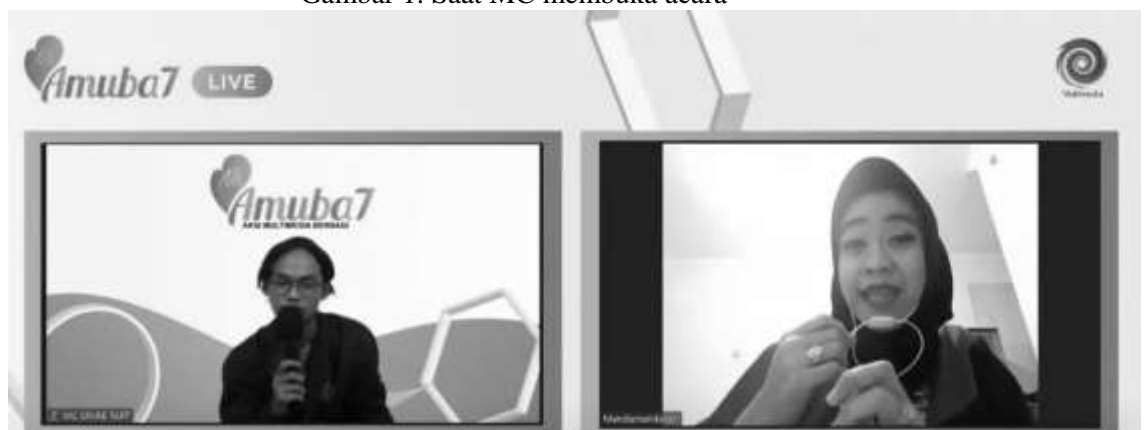
Kegiatan Pelatihan Penggunaan Dompet Digital Untuk Mempermudah Usaha Dalam Aksi Multimedia Berbagi 7 (Amuba 7) Diselenggarakan Secara *Livestreaming* merupakan kegiatan galang dana serta kegiatan bakti sosial berupa pembagian santunan, hiburan dan edukasi yang ditampilkan secara *livestreaming* oleh oleh narasumber dalam bentuk pelatihan. Berikut ini adalah jadwal pelaksanaan kegiatan :

Tabel. 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Waktu	Kegiatan	Keterangan
1.	14.55 – 15.10	<i>Opening</i>	Menunggu <i>livestreaming</i>
2.	15.10 – 15.20	<i>Opening moderator</i>	<i>MC</i>
3.	15.20 – 16.00	Sesi I (Materi)	Dwi Mandasari Rahayu
4.	16.00 – 16.05	Iklan	Operator
5.	16.05 – 16.15	Moderator	<i>MC</i>
7.	16.15 – 16.30	Sesi II (Tips and Trick)	Dwi Mandasari Rahayu
8.	16.30 – 16.35	Iklan	Operator
9.	16.35 – 16.45	Moderator	<i>MC</i>
10	16.45 – 17.15	Sesi III (Tanya Jawab)	Dwi Mandasari Rahayu
11.	17.15 – 17.20	<i>Outro</i>	Operator



Gambar 1. Saat MC membuka acara



Gambar 2. Saat penjelasan dari Nara Sumber



Gambar 3. Saat menjawab pertanyaan dari beberapa peserta



Gambar 4. Pembagian makanan untuk orang-orang di jalan



Gambar 5. Pembagian sumbangan kepada orang-orang yang membutuhkan

Gambar 1 sampai dengan Gambar 5 merupakan rangkaian kegiatan pada Aksi Multimedia Berbagi 7. Mulai dari kegiatan pelatihan dompet digital secara *livestreaming* disertai dengan proses galang dana. Setelah dana terkumpul maka

dilakukan pembagian suambangan kepada orang-orang yang membutuhkan dan pembagian makan kepada orang-orang di jalan.

Secara umum dompet digital dapat didefinisikan sebagai aplikasi elektronik yang digunakan untuk transaksi online, seperti pembayaran pembelian makanan, belanja barang, pembelian tiket, dsb. Dompot digital merupakan jenis akun Prabayar yang dilindungi dengan kata sandi dan pengguna dapat menyimpan uang untuk transaksi secara online. Semakin berjalannya waktu, dompet digital semakin berkembang pesat. Sebagai contoh Go-pay sejak tahun 2016 bisa digunakan untuk berbagai layanan dalam melakukan transaksi di berbagai merchant yang terdaftar. Contoh lain seperti OVO yang sudah bekerjasama dengan Grab, Tokopedia, pusat perbelanjaan di Indonesia termasuk kafe, bioskop, pembayaran parkir, dan pembayaran di supermarket.

Ada beberapa cara memanfaatkan dompet digital untuk mempermudah usaha generasi muda :

1. Berbagai promosi yang diberikan oleh penyedia layanan dompet digital sehingga dapat dimanfaatkan oleh pengguna untuk dapat membeli produk yang diinginkan. Dengan demikian ini bisa menjadi cara para generasi muda untuk menjual produknya.
2. Memanfaatkan fitur-fitur yang ada di dompet digital, seperti : pembayaran listrik, top up pulsa, top up saldo game. Sehingga dapat memudahkan transaksi para pengguna.
3. Sebagai alternatif alat pembayaran yang praktis, aman dan efisien
4. Dapat memonitor saldo sehingga bila ingin melakukan transaksi pembayaran pengguna sudah mengerti jumlah saldo yang terdapat dalam dompet digital tersebut.

Adapun dampak dalam pelaksanaan Pengabdian Masyarakat pada kegiatan Pelatihan Penggunaan Dompot Digital yaitu masyarakat mendapatkan informasi dan teredukasi untuk menggunakan dompet digital. Masyarakat jadi lebih mudah dan lebih paham dalam menggunakan dompet digital. Dengan demikian pelatihan ini dapat memudahkan masyarakat dalam melaksanakan transaksi jual beli ketika menggunakan dompet digital.

Evaluasi dilakukan secara observasi selama kegiatan tersebut berlangsung. Kegiatan berjalan dengan lancar terkendali. Materi dari nara sumber dapat tersampaikan dengan baik dan peserta dapat memahami materi yang telah disampaikan. Terdapat sesi tanya jawab bagi para peserta ingin bertanya. Secara keseluruhan peserta mengikuti acara ini dengan kooperatif. Rangkaian acara AKSI MULTIMEDIA BERBAGI 7 (AMUBA 7) dapat berjalan lancar mulai dari galang dana, kegiatan bakti sosial berupa pembagian santunan, hiburan dan edukasi secara livestreaming berupa pelatihan dompet digital.

Kendala yang terjadi saat kegiatan pelatihan yaitu gangguan jaringan yang terjadi selama proses pelatihan penggunaan dompet digital yang diselenggarakan secara livestreaming. Jaringan yang tidak stabil sehingga mempengaruhi proses komunikasi dengan para peserta. Sehingga perlu dilakukan beberapa kali pengulangan saat menjelaskan materi yang sempat terganggu jaringan. Setelah dilakukan pengulangan penjelasan tersebut maka para peserta dapat memahami penjelasan yang telah diberikan.

Bentuk pelatihan ini perlu dilakukan karena sangat bermanfaat bagi mereka dalam meningkatkan kemampuannya serta sebagai modal untuk meningkatkan usahanya.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan pada Pelatihan Penggunaan Dompot Digital dalam Aksi Multimedia Berbagi 7 (Amuba 7) yang diselenggarakan secara livestreaming pada generasi muda pengguna media sosial memiliki beberapa kesimpulan, yaitu kegiatan ini memberikan pelatihan kepada peserta

agar dapat menggunakan dompet digital untuk mempermudah usaha generasi muda, peserta dapat meningkatkan *soft skill* untuk menggunakan dompet digital dengan baik, selama proses pelatihan terjadi tukar pengalaman dan pengetahuan antara nara sumber dan para peserta dalam sesi tanya jawab. Dan sampai dengan acara ini berakhir mendapat sambutan yang baik dari seluruh peserta. Selain itu dampak dalam pelaksanaan Pengabdian Masyarakat pada kegiatan Pelatihan Penggunaan Dompet Digital yaitu masyarakat mendapatkan informasi dan teredukasi untuk menggunakan dompet digital serta memudahkan masyarakat dalam melaksanakan transaksi jual beli ketika menggunakan dompet digital.

Saran

Adapun saran dalam pelaksanaan kegiatan ini sebaiknya dapat dilanjutkan untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan kemampuan generasi muda dengan jenis pelatihan yang berbeda. Strategi pemasaran masih perlu dikembangkan dan dipelajari sebagai alternatif cara memasarkan produk terbaik yang ingin dipasarkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada HIMA Multimedia yang sudah sangat membantu terlaksananya kegiatan ini, serta masyarakat sudah mengikuti pelatihan ini dengan baik

DAFTAR RUJUKAN

- Basu Swastha. (2001). Manajemen Pemasaran Modern. Yogyakarta. BPFE.
- Danis Puntoadi. (2011). Meningkatkan Penjualan Melalui Sosial Media. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Fahmi, I. (2014). Bank & Lembaga Keuangan. Bandung: Alfabeta.
- Fandy Tjiptono. (2008). Strategi Pemasaran. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Hanieh Mirzaei, E. J. (2012). Differences of Traditional Marketing in Opposition to Electronic. Makalah disajikan dalam International Conference on Economics, Business, and Marketing Management, Singapore, 2012.
- Iman, N. (2016). Financial Technology dan lembaga keuangan .
- Kotler and Keller, Marketing Management, 14th Edition, United States of America: Pearson, 2012.
- Mauliyana, k. k. (2017). Bank vs Telecommunication E-Wallet : System. International Conference on Information Management and Technology.
- Mankiw N,Gregory. (2009). Macroeconomics, 7th Edition. NewYork: WorthPublishers.
- MarkPlus. (2012). Profil Pengguna Internet Indonesia. Jakarta: APJII.
- Muzdalifa, I., Rahma, I. A.,& Novalia, B. G. (2018). Peran Fintech dalam Meningkatkan Keuangan Inklusif pada UMKM di Indonesia. Masharif alSyariah.
- Rahayu, DM. (2021). Pengaruh Social Media Marketing Efforts dan Brand Equity terhadap Consumer Response. MEDIASI 2 (3), 163-180.
- S. Assauri. (2011). Manajemen Pemasaran Dasar Konsep dan Strategi, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- W. J. Stanton, Prinsip Pemasaran, Jakarta: Erlangga, 2005.
- Danamon. (2021). Pilihan Uang Elektronik dan Dompet Digital. <https://www.danamon.co.id/id/D-Bank/Artikel/Pilih-Uang-Elektronik-dan-Dompet-Digital>
- Kemenkeu. (2018). Sudah Saatnya Beralih ke E-Money Alat Pembayaran Zaman Now. <https://www.kemenkeu.go.id/publikasi/artikel-dan-opini/sudah-saatnya-beralih-ke-e-money-alat-pembayaran-zaman-now/>