

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan pada teknologi khususnya pada teknologi informasi dan komunikasi didalam dunia lingkungan bisnis di indonesia membuat sebuah persaingan yang ketat dalam dunia bisnis. Penggunaan teknologi pun tidak dapat dihindari dikehidupan sehari-hari, penggunaan teknologi sudah menjadi alat bantu dalam kehidupan hidup manusia, teknologi pun dapat mempermudah dalam belajar, bekerja dan berwirausaha. Pada tahun-tahun ini adanya sebuah pengembangan yang dapat membantu dalam hal publikasi atau pemasaran dalam berjualan dan berbetuk elektronik yaitu bisnis *e-commerce*. Teknologi tersebut berperan dalam mempermudah dan membantu serta menawarkan perkembangan baru pada dunia perdagangan.

Pada berwirausaha dapat membantu untuk menyebarkan informasi yang tepat dan cepat sasaran sehingga pada teknologi informasi harus dikembangkan melalui sistem elektronik. Dan sistem elektronik yang sangat cepat peredarannya ialah sistem pada *e-commerce* yaitu dapat berfungsi untuk media penjualan, penyebaran, pembelian, informasi, dan pemasaran pada barang serta jasa.

Disamping pesatnya teknologi di indonesia, namun ada juga hal yang cukup memperhatikan yaitu banyak pengangguran di indonesia yang selalu menjadi pusat perhatian. Badan Pusat Statistika, pada 5 Nobember 2021 menunjukkan yaitu pada angka pengangguran terdidik di Indonesia berada pada posisi yang masih sangat tinggi yaitu sebesar 9,1 juta orang pada bulan angustus 2021. Jumlah ini naik 8,7 juta orang pada februari 2021. Jika angka pengangguran berada pada status tinggi masih berlanjut, maka akan menimbulkan suatu gejala krisis sosial yang terjadi seperti kriminalitas, naiknya angka kemiskinan serta persoalan masalah sosial yang lain.

Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut, menekan angka penganguran terserbut dengan cara untuk mendorong suatu rencana dan suatu kebijakan membina masyarakat untuk menjadi calon seorang wirausaha.

Yaitu dilakukan dengan dibarengi pemanfaatan teknologi untuk bisa menjadi sarana pembantu untuk menciptakan pekerjaan seperti berwirausaha menggunakan *e-commerce*.

Dilansir dari kominfo.go.id pada tanggal 23 Februari 2021, Gubernur Bank Indonesia Perry Warjiyo mengatakan bisnis *e-commerce* di Indonesia akan semakin menjanjikan di era pandemi ini, pada bisnis dagang berbasis digital ini bahkan akan berlanjut dan diproyeksi tumbuh 33,2 persen dari 2020 yang mencapai Rp253 triliun menjadi Rp337 triliun pada tahun ini. Di semua basis bisnis online ini, tren transaksi berbasis digital ini terjadi peningkatan dengan seiring banyaknya waktu orang di rumah sepanjang waktu terutama pada masa pandemi. Selain itu, adanya teknologi yang semakin canggih dengan diiringi kecepatan transaksi yang semakin mudah dan cepat sehingga sangat membantu pada akselerasi bisnis digital ini.

E-commerce kini dapat diakses melalui beberapa aplikasi yang sedang populer seperti shopee, tokopedia, lazada, bukalapak dan sebagainya. Pada platform *e-commerce* ini sebagai suatu platform yang akan berguna untuk bisnis ini tidak hanya untuk perusahaan saja namun bisa juga untuk individu itu sendiri.

Untuk menjadi wirausaha dapat dimulai dari sejak berada di bangku sekolah yaitu di Sekolah Menengah Kejuruan yaitu dengan menumbuhkan minat berwirausaha agar nantinya dapat mengurangi angka pengangguran tersebut. Pada lembaga pendidikan dan pelatihan, SMK diharapkan dapat mampu mendidik para siswanya untuk menjadi seorang calon wirausahawan, dengan cara memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini seperti memanfaatkan *E-commerce*.

Berdasarkan studi pendahuluan di lapangan, peneliti memperoleh informasi melalui wawancara dengan tenaga pengajar yang mengajar mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Ditinjau dari hasil wawancara, narasumber menyebutkan bahwa dalam pelaksanaan pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan yaitu siswa mempelajari bagaimana cara membuat produk yang dapat dijual dan siswa didorong untuk dapat menggunakan jasa serta keterampilan dalam berwirausaha, seperti dalam membuat produk yaitu membuat maket dengan membuat produk tersebut siswa sudah dapat membuat produk yang dapat dijual,

pada saat guru menjelaskan tentang *e-commerce* yang dapat membantu dan memudahkan dalam berbisnis untuk mendapatkan penghasilan, namun siswa lebih cenderung mengabaikan dari apa yang disampaikan guru, itu sebabnya siswa karena siswa belum semuanya mengenal apa itu *e-commerce*. Siswa memiliki kemampuan untuk membuat gambar kerja, desain rumah 3D, dengan memiliki kemampuan tersebut siswa dapat menjual jasanya melalui platform *e-commerce*, sehingga kedepannya pun siswa dapat menjual produk dan jasa keterampilannya tidak harus masuk dulu ke dalam CV atau PT, namun bisa bergerak secara mandiri dengan menggunakan platform *e-commerce*, bahwa dengan menggunakan platform *e-commerce* tersebut dapat mempermudah dalam menjual produk dan jasanya. Namun jika masih mengandalkan penjualan secara offline, sehingga jika tidak mengikuti jaman akan tertinggal sehingga hal ini menjadi hambatan untuk mainkan minat dalam berbisnis, karena semakin ketatnya persaingan dalam berbisnis diharapkan siswa dapat mengikuti perkembangan jaman didunia teknologi serta memahami dan mempelajari *e-commerce*.

Muncul alasan seperti ini sehingga menjadi hambatan dalam menumbuhkan minat berbisnis karena tidak mempermudah seseorang dalam berbisnis. Karena dengan minat memiliki peranan penting dalam memulai suatu pekerjaan atau usaha. Padahal Direktorat Jenderal Vokasi melalui direktorat SMK menyelenggarakan sosialisasi pengembangan program belajar, melanjutkan studi dan berbisnis (BMW). Sehingga dengan adanya program tersebut dan memanfaatkan *e-commerce* diharapkan akan menjadi sebuah solusi untuk membantu siswa yang ingin berbisnis.

Dalam dunia kerja, terutama pada lulusan SMK ini masih lebih cocok dengan pasar tenaga kerja daripada menggunakan keterampilan dan kemampuannya dengan cara berbisnis. Pada siswa SMK memperoleh berbagai ilmu pengetahuan serta keterampilan, namun sebagian siswa memiliki ketakutan atau keraguan tentang keterampilan dan kemampuannya. Mengingat ketatnya pada persaingan didalam dunia kerja khususnya bagi siswa SMK, hal ini tentu menjadi masalah. Lulusannya harus bersaing dengan banyak pekerja untuk mendapatkan

lowongan pekerjaan. Namun jika dengan menjadi wirausaha akan dapat mengubah dari yang mencari pekerjaan menjadi membuka lapangan pekerjaan.

Dilansir dari republika.co.id pada bulan Februari tahun 2018, Bakhrun sebagai Direktur Pembinaan SMK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), mengungkapkan yaitu pada lulusan Sekolah Menengah Kejuruan yang memasuki kedalam dunia wirausaha masih sangat tergolong rendah. Menurut perkiraan ditahun 2017 terdapat 1,4 juta lulusan SMK, yaitu hanya berjumlah sekitar 2,5% saja siswa yang terlibat didalam dunia usaha, atau sekitar berjumlah 40.000 siswa.

Menurut Yuniarti (2016) Minat berwirausaha adalah keinginan, ketertarikan, seseorang dalam menerima tantangan, namun harus memiliki kemampuan dan keterampilan untuk memenuhi ide untuk memenuhi kebutuhannya. Salah satu cara strategi pada lulusan Sekolah Menengah Kejuruan untuk menjadi wirausahawan dengan mudah, cepat serta murah yaitu adalah perlunya pemanfaatan teknologi dan sistem informasi. Menjual dengan menggunakan teknologi serta informasi ini disebut dengan *e-commerce*.

Sekarang ini dengan perkembangan teknologi khususnya pada jejaring internet sudah semakin maju dan serba praktis ditandai dengan aplikasi yang gratis di media sosial seperti *Facebook, instagram, WhatssApp*. Biasanya aplikasi tersebut digunakan sebagai media sosial yang cenderung hanya untuk bermain saja sekarang bisa digunakan sebagai jalan alternatif untuk berwirusaha, sehingga dapat menawarkan produk dan jasa yang mereka buat melalui aplikasi tersebut.

Menurut Ichsanuddin (2014) Tujuan utama Pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan ini adalah membentuk jiwa kewirausahaan siswa sehingga siswa menjadi individu yang kreatif, inovatif dan produktif, dengan mempelajari ilmu yang didapat dari mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dan pemanfaatan *e-commerce* sebagai teknologi pembantu dalam penjualan atau pemasaran ini diharapkan dapat menambah minat siswa dalam menjadi seorang wirausahawan.

SMK Negeri 7 Baleendah adalah sekolah kejuruan yang selalu meluluskan siswa-siswinya khususnya melalui bidang keahlian kejuruan. Pada siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 7 Baleendah untuk angkatan 2021/2022 mempelajari mata

pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan untuk 1 semester. Dengan telah melaksanakan pembelajaran dengan yang nantinya ditambah tentang pemahaman tentang *e-commerce* sebagai teknologi yang dapat membantu dan memberikan peluang dalam berwirausaha online diharapkan dapat menjadi langkah awal dan menjadi sebuah peluang besar bagi siswa yang sekarang masih mengeyam pendidikan di SMK, khususnya siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 7 Baleendah maupun lulusannya semoga dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk membantu menjadi wirausahawan. Berdasarkan pemaparan diatas, penulis menarik kesimpulan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pemahaman *E-Commerce* Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas XI DPIB SMK Negeri 7 Baleendah Tahun Ajaran 2021/2022.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi yaitu beberapa masalah yang timbul yaitu sebagai berikut:

1. Tingginya angka pengurangan terdidik di Indonesia.
2. Rendahnya minat lulusan SMK dalam berwirausaha.
3. Lulusan SMK yang masih berputar di dunia pasar kerja dibandingkan dengan menggunakan kemampuan serta keterampilannya untuk menjadi seorang wirausahawan.
4. Beberapa siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 7 Baleendah tidak selalu mengikuti perkembangan bidang kewirausahaan.
5. Beberapa siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 7 Baleendah belum mengetahui kemudahan dan manfaat dari penggunaan *e-commerce*.

Berdasarkan hasil identifikasi pada masalah, sehingga dibuat sebuah pembatasan masalah. Bertujuan agar memperjelas atau memfokuskan masalah yang terjadi akan diteliti supaya penelitian ini lebih jelas/terfokus, karena dengan mengingat terdapat banyaknya suatu permasalahan yang terjadi ditemukan. Pada penelitian ini memfokuskan pada setiap faktor yang diprediksi dapat mempunyai pengaruh terhadap minat Minat Berwirausaha Siswa kelas DPIB kelas XI di SMK Negeri 7 Baleendah Tahun Ajaran 2021/2022 yaitu pada pemahaman *e-commerce*.

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana Pemahaman E-Commerce Siswa Kelas XI DPIB SMK Negeri 7 Baleendah Tahun Ajaran 2021/2022 ?
2. Bagaimana Minat Berwirausaha Siswa Kelas XI DPIB SMK Negeri 7 Baleendah Tahun Ajaran 2021/2022 ?
3. Bagaimana Pengaruh Pemahaman *E-Commerce* Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas XI DPIB SMK Negeri 7 Baleendah Tahun Ajaran 2021/2022 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari diadakan penelitian ini sesuai dengan pembahasan rumusan masalah diatas adalah:

1. Mengetahui Pemahaman E-Commerce Siswa Kelas XI DPIB SMK Negeri 7 Baleendah Tahun Ajaran 2021/2022
2. Mengetahui Minat Berwirausaha Siswa Kelas XI DPIB SMK Negeri 7 Baleendah Tahun Ajaran 2021/2022
3. Mengetahui Pengaruh Pemahaman *E-Commerce* Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas XI DPIB SMK Negeri 7 Baleendah Tahun Ajaran 2021/2022.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh penulis dari diadakannya penelitian ini adalah

1. Secara teoritis
Manfaat penelitian diharapkan mampu memberi pengetahuan dan referensi untuk penelitian tambahan yang berkaitan dengan pengaruh dari pemahaman *e-commerce* siswa terhadap minat siswa dalam berwirausaha.
2. Secara praktis
 - a. Bagi peneliti penelitian ini berguna untuk menerapkan disiplin ilmu yang telah dipelajari di perkuliahan serta juga diharapkan dapat merumuskan suatu masalah dalam pandangan yang berbeda berdasarkan disiplin ilmu

- b. Bagi siswa, pada penelitian yang dilakukan nantinya diharapkan akan dapat menjadikan sebuah masukan agar lebih lebih memanfaatkan teknologi terutama *e-commerce* untuk kegiatan berwirausaha
- c. Bagi guru serta sekolah, pada penelitian akan diharapkan dapat mampu memberikan manfaat untuk guru dan sekolah agar dapat dipertimbangan untuk mengenalkan teknologi *e-commerce* sebagai wadah untuk siswa dalam berwirausaha agar menjadi tertarik berwirausaha.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan pada penulisan skripsi yaitu:

Bab I Pendahuluan, terdapat Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

Bab II Kajian Pustaka, terdapat pembahasan yaitu mengenai *e-commerce* dan minat berwirausaha siswa. Serta didalamnya berisi penelitian yang relevan terkait topik pada pembahasan, kerangka berpikir, dan hipotesis.

Bab III. Metode Penelitian, terdapat gambaran desain penelitian yang dilakukan, yang terdiri dari Populasi serta Sampel, Instrumen Penelitian, Prosedur Penelitian dan Analisis Data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, terdapat hasil dari analisis data lalu temuan dan pembahasan berdasarkan dari hasil temuan dan kajian pustaka.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, terdapat kesimpulan dari penulis terkait hasil temuan dan pembahasan, lalu implikasi dan rekomendasi penulis terkait temuan dari hasil penelitian ini.