

PENINGKATAN KEMAMPUAN DIGITAL MASYARAKAT MELALUI PELATIHAN WEBSITE E- COMMERCE BERBASIS AI

Sarifah Agustiani¹, Riska Aryanti², Tri Wahyuni³, Atang Saepudin⁴, Pristya Haliza Ramadhanti⁵, Andreas Roy Prasetya⁶

Informatika, Universitas Bina Sarana
Informatika^{1, 2, 3, 4, 5, 6}

Article history

Received : 16 Mei 2025

Revised : 31 Mei 2025

Accepted : 31 Mei 2025

*Corresponding author

Email : sarifah.sgu@bsi.ac.id

ABSTRAK

Kemampuan masyarakat dalam mengadopsi teknologi digital merupakan faktor krusial dalam mendukung pengembangan usaha lokal. Warga RT.010 Kelurahan Tegal Parang, Jakarta Selatan, yang mayoritas berprofesi sebagai pelaku usaha mikro seperti pengrajin, pengemudi ojek online, dan sopir taksi, masih menghadapi kendala signifikan dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya di bidang e-commerce dan kecerdasan buatan (AI). Rendahnya literasi digital dan keterbatasan akses terhadap pelatihan teknologi menjadi hambatan utama dalam memperluas jangkauan usaha mereka di era digital. Untuk mengatasi hal tersebut, dilakukan kegiatan pelatihan pembuatan website berbasis AI yang bertujuan meningkatkan kemampuan digital warga. Selain mengenalkan konsep dasar e-commerce dan AI, kegiatan ini membimbing peserta dalam membangun website usaha secara instan menggunakan platform ZipWP AI Website Builder tanpa memerlukan keterampilan pemrograman. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan digital warga serta tumbuhnya semangat untuk mengelola usaha secara daring. Pelatihan ini juga berkontribusi dalam pembentukan ekosistem digital komunitas yang mendukung inklusi teknologi secara berkelanjutan. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan warga menjadi lebih siap menghadapi tantangan ekonomi digital sekaligus memperkuat ketahanan dan kemandirian komunitas dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0.

Kata Kunci: e-commerce; kecerdasan buatan; literasi digital; pelatihan teknologi; pemberdayaan masyarakat;

ABSTRACT

The community's ability to adopt digital technology is a crucial factor in supporting local business development. Residents of RT.010 Tegal Parang Village, South Jakarta, who mostly work as micro-entrepreneurs such as craftsmen, online motorcycle taxi drivers, and taxi drivers, still face significant obstacles in utilizing digital technology, especially in the fields of e-commerce and artificial intelligence (AI). Low digital literacy and limited access to technology training are the main obstacles in expanding their business reach in the digital era. To overcome this, an AI-based website development training activity was conducted to improve the digital skills of the residents. In addition to introducing the basic concepts of e-commerce and AI, this activity guides participants in building a business website instantly using the ZipWP AI Website Builder platform without the need for programming skills. The results of the training showed an increase in residents' understanding and digital skills as well as a growing enthusiasm for managing businesses online. This training also contributes to the formation of a community digital ecosystem that supports sustainable technological inclusion. With this activity, it is hoped that residents will be better prepared to face the challenges of the digital economy while strengthening community resilience and independence in facing the Industrial Revolution 4.0 era.

Keywords: e-commerce; artificial intelligence; digital literacy; technology training; community empowerment;

© 2022 Damkar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang ekonomi dan perdagangan (Fricticarani et al., 2023). Salah satu wujud transformasi tersebut adalah kemunculan platform *e-commerce* yang memungkinkan transaksi jual beli dilakukan secara daring, dengan efisiensi dan jangkauan yang jauh lebih luas (Putri & Fasa, 2024). Di tengah tren Revolusi Industri 4.0 yang mengintegrasikan teknologi *cyber*, *Internet of Things* (IoT), serta kecerdasan buatan (AI), masyarakat dituntut untuk memiliki literasi digital agar dapat beradaptasi dengan perubahan tersebut dan memanfaatkan peluang yang ada (Adiastri, 2024). Fenomena ini merupakan bagian dari Revolusi Industri 4.0 ke dalam kehidupan sehari-hari (Yasir & Gunawan, 2024).

Di tengah perubahan tersebut, kemampuan masyarakat dalam memahami dan memanfaatkan teknologi digital menjadi semakin krusial. Website *e-commerce* tidak hanya menjadi sarana pemasaran, tetapi juga representasi digital dari identitas usaha (Nurdiyansyah et al., 2025). Meski demikian, belum semua kelompok masyarakat memiliki literasi digital yang cukup untuk mengelola website secara mandiri. Kesenjangan ini menciptakan tantangan bagi pelaku usaha mikro dan sektor informal untuk bisa bersaing di era digital.

Kecerdasan buatan (AI) turut mempercepat perkembangan digitalisasi, termasuk dalam konteks pemasaran. Teknologi ini mampu memberikan solusi otomatis seperti rekomendasi produk, chatbot layanan pelanggan, hingga analisis data penjualan untuk strategi pemasaran yang lebih efektif (Aksenta et al., 2023). Dengan dukungan AI, pengelolaan usaha digital menjadi lebih efisien dan berbasis data (Anas & Zakir, 2024). Dalam konteks *e-commerce*, teknologi AI dapat diaplikasikan pada fitur-fitur seperti rekomendasi produk otomatis, chat-bot layanan pelanggan, hingga pengolahan data penjualan untuk strategi pemasaran yang lebih tepat sasaran (Kisno et al., 2023). Namun, tanpa pelatihan yang memadai, masyarakat akan kesulitan untuk memanfaatkan potensi besar ini secara optimal.

Pentingnya penguasaan teknologi digital, termasuk AI, juga ditegaskan dalam berbagai kajian tentang pengembangan human capital. Yansyah et al. (2024) menyebutkan bahwa pelatihan keterampilan digital merupakan salah satu kunci peningkatan performa baik di tingkat individu, organisasi, maupun komunitas (Yansyah et al., 2024). Dalam konteks masyarakat, pelatihan yang aplikatif dan mudah dipahami akan menjadi jembatan penting dalam membangun ekosistem digital yang inklusif.

Selain mendorong pertumbuhan ekonomi digital lokal, pelatihan juga bertujuan untuk membangun kemandirian teknologi warga. Dengan keterampilan yang memadai, masyarakat dapat mengelola usahanya sendiri secara digital, memasarkan produk lokal lebih luas, dan meningkatkan daya saing di pasar daring. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip inklusivitas digital dan transformasi sosial berbasis teknologi, sebagaimana diuraikan dalam berbagai literatur tentang peran AI dan teknologi informasi dalam pendidikan dan manajemen komunitas (Kodir & others, 2024).

Kondisi inilah yang ditemukan pada warga RT.010 Kelurahan Tegal Parang, Jakarta Selatan. Mayoritas warga bekerja di sektor informal seperti pengrajin olahan kedelai (tahu tempe), pengemudi ojek online, sopir taksi, serta karyawan swasta. Meskipun mereka memiliki potensi untuk mengembangkan usaha, keterbatasan literasi digital dan kurangnya akses terhadap pelatihan teknologi menjadi penghambat utama dalam pemanfaatan platform digital.

Menjawab tantangan tersebut, kegiatan pelatihan pembuatan website usaha berbasis AI dilaksanakan dengan memanfaatkan platform ZipWP AI Website *Builder*. Platform ini memungkinkan peserta membangun website instan secara otomatis tanpa memerlukan keahlian pemrograman, sehingga sangat relevan bagi pemula. Selain itu, pelatihan ini dirancang untuk membentuk semangat kolaboratif di antara warga, menciptakan ekosistem digital komunitas yang saling mendukung.

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, tim pelaksana berupaya memberikan solusi konkret terhadap tantangan literasi digital di tingkat komunitas. Program pelatihan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknologi warga, tetapi juga membuka peluang pengembangan usaha lokal yang lebih inovatif, mandiri, dan berkelanjutan. Tulisan ini disusun untuk menggambarkan proses pelaksanaan, hasil, dan dampak dari

pelatihan yang dilakukan kepada masyarakat RT.010 sebagai bagian dari upaya mendukung transformasi digital inklusif.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara tatap muka langsung agar penyampaian materi dan proses interaksi dengan peserta dapat berlangsung lebih efektif dan optimal. Sasaran kegiatan adalah warga RT.010 yang berdomisili di Jl. Mampang Prapatan VII RT.010/RW.003, Kelurahan Tegal Parang, Kecamatan Mampang Prapatan, Jakarta Selatan. Peserta terdiri atas pelaku usaha mikro, seperti pengrajin makanan, pengemudi ojek online, dan pekerja sektor informal lainnya, yang memiliki potensi untuk memanfaatkan teknologi digital dalam mengembangkan usaha mereka. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi:



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan kegiatan pelatihan

PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan website e-commerce berbasis AI yang diselenggarakan di RT.010 Kelurahan Tegal Parang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kemampuan warga dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan usaha mikro mereka. Pelatihan ini sangat relevan mengingat mayoritas peserta adalah pelaku usaha mikro seperti pengrajin tahu tempe, pengemudi ojek online, dan sopir taksi yang selama ini memiliki keterbatasan dalam pengelolaan digital usaha. Berikut merupakan susunan acara kegiatan:

1. Persiapan Acara

Sebelum pelatihan dimulai, tim pengabdian masyarakat melakukan berbagai persiapan guna mendukung kelancaran kegiatan. Berbagai perlengkapan seperti laptop, proyektor, materi pelatihan, serta koneksi internet telah disiapkan dengan baik. Langkah ini dilakukan untuk menghindari kendala teknis saat pelatihan berlangsung, sehingga peserta bisa lebih fokus dan nyaman dalam menyimak materi yang disampaikan.

2. Pembukaan

Pembukaan oleh koordinator kegiatan memberikan gambaran tujuan dan manfaat pelatihan secara jelas kepada peserta. Hal ini membantu menciptakan motivasi dan antusiasme yang tinggi untuk mengikuti kegiatan sampai selesai.

3. Penyampaian Materi

Materi pelatihan difokuskan pada pemahaman konsep dasar e-commerce dan aplikasi AI dalam mendukung pengembangan bisnis online. Pemaparan materi disampaikan secara interaktif dengan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh peserta yang berasal dari latar belakang non-teknis. Penjelasan tentang platform ZipWP AI Website Builder menjadi kunci, karena platform ini memungkinkan pembuatan website secara instan tanpa perlu keterampilan coding.

4. Praktik Pembuatan Website

Sesi praktik merupakan bagian terpenting dalam pelatihan ini. Peserta secara langsung mempraktikkan cara membuat website e-commerce menggunakan ZipWP. Kemudahan penggunaan platform ini memungkinkan peserta yang belum pernah membuat website sebelumnya dapat menghasilkan situs

yang fungsional dalam waktu singkat. Pengalaman langsung ini meningkatkan rasa percaya diri peserta dalam mengelola usaha mereka secara digital.



Gambar 2. Antusiasme peserta dalam membuat website



Gambar 3. Peserta mempresentasikan hasil website yang telah dibuat

5. Tanya Jawab dan Pembagian Doorprize

Sesi Sesi tanya jawab memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengutarakan pertanyaan, berbagi pengalaman, serta menyampaikan kendala yang dihadapi selama sesi praktik. Interaksi ini tidak hanya memperdalam pemahaman peserta terhadap materi, tetapi juga menciptakan suasana pelatihan yang lebih interaktif dan partisipatif. Sebagai bentuk apresiasi, doorprize diberikan kepada peserta terbaik yang menunjukkan antusiasme, partisipasi aktif, serta hasil praktik yang paling menonjol. Inisiatif ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta sepanjang kegiatan.

6. Pengisian Kuesioner dan Penutupan

Evaluasi melalui kuesioner membantu tim pengabdian untuk mengukur tingkat kepuasan peserta dan efektivitas materi yang disampaikan. Data ini penting sebagai bahan refleksi dan perbaikan di pelatihan selanjutnya. Penutupan kegiatan dengan foto bersama menandai berakhirnya pelatihan secara resmi dan membangun kebersamaan di antara peserta dan tim pelaksana.



Gambar 4. Foto bersama antara peserta, panitia dosen dan mahasiswa

7. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengukur efektivitas pelatihan serta sejauh mana tujuan yang diharapkan tercapai. Dari hasil kuesioner yang diberikan kepada peserta, terlihat bahwa sebagian besar merasa sangat puas dengan materi dan metode pelatihan yang disampaikan. Peserta melaporkan peningkatan pemahaman mengenai konsep e-commerce dan pemanfaatan AI dalam pembuatan website usaha. Selain itu, keterampilan teknis dalam membangun website menggunakan platform ZipWP AI Website Builder juga mengalami peningkatan signifikan. Meski demikian, beberapa peserta mengusulkan perlu adanya pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih mendalam dan waktu pelaksanaan yang lebih panjang agar pembelajaran dapat lebih optimal. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil meningkatkan literasi digital warga RT.010 dan membuka peluang untuk pengembangan usaha secara digital yang lebih mandiri. Evaluasi ini menjadi masukan penting untuk perbaikan dan pengembangan program di masa mendatang.

Sebagaimana terlihat pada Tabel 2, hampir seluruh peserta memberikan penilaian sangat puas terhadap manfaat yang mereka peroleh dari pelatihan ini. Selanjutnya, Tabel 3 mengungkapkan bahwa pelatihan secara signifikan menambah wawasan peserta mengenai tema yang disampaikan, dengan mayoritas peserta juga memberikan respons sangat puas. Selain itu, hasil pada Tabel 4 menunjukkan peningkatan keterampilan digital yang signifikan, di mana peserta merasa lebih mampu mengelola website usaha mereka secara mandiri setelah mengikuti pelatihan. Terakhir, Tabel 5 memperlihatkan bahwa pelatihan ini memberikan solusi nyata terhadap permasalahan yang dihadapi peserta dalam pengembangan usaha digital. Dengan hasil-hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa program pelatihan ini berhasil mencapai tujuan utamanya dalam meningkatkan literasi dan kemandirian digital masyarakat RT.010.

Tabel 2. Hasil kuesioner: manfaat pelatihan bagi peserta

F3-1. Kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	0	0%
4. Setuju	1	6%
5. Sangat Setuju	15	94%
Jumlah respon	16	100%
Skor rata-rata		4,94
Grade (Keterangan)		A (Sangat Puas)

Tabel 3. Hasil kuesioner: penambahan wawasan bagi peserta

F3-2. kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan)	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	1	6%
4. Setuju	2	13%
5. Sangat Setuju	13	81%
Jumlah respon	16	100%
Skor rata-rata		4,75
Grade (Keterangan)		A (Sangat Puas)

Tabel 4. Hasil kuesioner: peningkatan keterampilan peserta

F3-3. Kegiatan ini menambah keterampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	0	0%
4. Setuju	4	25%
5. Sangat Setuju	12	75%
Jumlah respon	16	100%
Skor rata-rata		4,75
Grade (Keterangan)		A (Sangat Puas)

Tabel 5. Hasil kuesioner terkait solusi atas permasalahan yang dihadapi peserta

F3.6. Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	1	6%
4. Setuju	3	19%
5. Sangat Setuju	12	75%
Jumlah respon	16	100%
Skor rata-rata		4,69
Grade (Keterangan)		A (Sangat Puas)

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan pelatihan pembuatan website e-commerce berbasis AI, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada peserta, yang tercermin dari skor rata-rata tinggi di setiap aspek penilaian. Kegiatan ini dinilai memberikan manfaat besar bagi peserta dengan skor rata-rata 4,94 dan grade A (Sangat Puas), menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta merasa terbantu dengan materi dan pelatihan yang diberikan. Selain itu, kegiatan ini juga berhasil menambah wawasan peserta

mengenai tema yang disampaikan, khususnya terkait pemanfaatan teknologi AI dan e-commerce, dengan skor rata-rata 4,75.

SIMPULAN

Pelatihan pembuatan website e-commerce berbasis AI yang dilaksanakan di RT.010 Kelurahan Tegal Parang, Jakarta Selatan, memberikan hasil yang sangat baik dan bermanfaat bagi warga. Berdasarkan hasil evaluasi, peserta merasa sangat puas dengan kegiatan ini, karena materi yang diberikan mudah dipahami, sesuai kebutuhan, dan mampu menambah wawasan serta keterampilan, terutama dalam hal penggunaan teknologi digital. Skor penilaian yang tinggi di semua aspek menunjukkan bahwa pelatihan ini benar-benar membantu warga dalam memahami dan menerapkan teknologi untuk mendukung usaha. Selain itu, warga juga aktif terlibat mulai dari menyiapkan tempat pelatihan hingga mempraktikkan hasil pelatihan dalam kehidupan sehari-hari. Kerja sama yang baik antara tim pelaksana dan warga menjadikan kegiatan ini sukses, dan layak dijadikan contoh untuk program pengabdian masyarakat berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiastri, S. E. (2024). *Peran teknologi modern dalam meningkatkan efektivitas pekerjaan di perusahaan*. 8(5), 428–434.
- Aksenta, A., Irmawati, I., Ridwan, A., Hayati, N., Sepriano, S., Herlinah, H., Silalah, A. T., Pipin, S. J., Abdurrohm, I., Boari, Y., & others. (2023). *LITERASI DIGITAL : Pengetahuan \& Transformasi Terkini Teknologi Digital Era Industri 4.0 dan Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=XVxmEAAAQBAJ>
- Anas, I., & Zakir, S. (2024). Artificial intelligence: Solusi pembelajaran era digital 5.0. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 8(1), 35–46.
- Frictarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Kisno, K., Fatmawati, N., Rizqiyani, R., Kurniasih, S., & Ratnasari, E. M. (2023). Pemanfaatan teknologi artificial intelligences (ai) sebagai respon positif mahasiswa pialud dalam kreativitas pembelajaran dan transformasi digital. *IJIGAE: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 4(1), 44–56.
- Kodir, A., & others. (2024). Peran Teknologi Informasi Dalam Manajemen Pendidikan Islam. *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 10(1), 151–158.
- Nurdiyansyah, F., Suksmawati, A. N., & Malang, K. (2025). MELALUI WEBSITE SISTEM INFORMASI DAN. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT - TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA*, 4(1), 42–53. <https://doi.org/10.26798/jpm.v4i1.1782>
- Putri, R. P., & Fasa, M. I. (2024). Transformasi Digital: Dampak E-Commerce terhadap Perkembangan E-Business di Indonesia. *Journal of Social Science and Multidisciplinary Analysis*, 1(1), 7–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.59827/jossama.v2i2.51>
- Yansyah, T., Zulfahmi, M. Z., & Agusti, A. D. (2024). M en in g katkan K in erja O rg an isasi m elalu i S trateg i M an ajem en M o d al M an u sia. *JURNAL ILMIAH MANAJEMEN FORKAMMA*, 7(2), 187–194.
- Yasir, A. H., & Gunawan, A. (2024). Mengungkap Dampaknya : Peran Teknologi AI dalam Revolusi Industri 4 . 0 bagi Sumber Daya Manusia. *Global: Jurnal Lentera BITEP*, 02(02), 48–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.59422/global.v2i02.229>