

PENINGKATAN KOMPETENSI SDM MELALUI PELATIHAN PENGEMBANGAN BISNIS DAN PROMOSI ONLINE BAGI PARA LPK HILLSI DPC KAB. BANDUNG

Fetty Poerwita Sary^{1*}, Adhi Prasetyo², dan Nidya Dudija³

^{1,2,3} Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi no. 1, Bandung 40257, Indonesia

*E-mail: fettyps@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Terdapat masalah utama yang dihadapi oleh para penyelenggaraan LPK yang tergabung dalam HILLSI, yaitu permasalahan keterbatasan dana dan promosi, adaptasi teknologi, serta kualitas program. Solusi yang ditawarkan adalah peningkatan Kompetensi SDM melalui Pelatihan Pengembangan Bisnis dan Promosi Online bagi para LPK. Materi yang diberikan meliputi Teori Pengenalan *Business Model Canvas* (BMC), Teori Promosi Online, dan Praktik Pembuatan BMC dan Promosi. Penyampaian materi dilakukan secara praktis dan interaktif memanfaatkan *Classpoint*. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta cukup mampu memahami materi yang disampaikan dan merasa puas serta memperoleh manfaat tambahan berupa metode penyampaian materi yang baru.

Kata Kunci: LPK, HILLSI, Pengembangan Bisnis, Promosi Online.

1. Pendahuluan

LPK (Lembaga Pelatihan Kerja) di Indonesia, termasuk LPK yang berada dalam naungan HILLSI DPC Kab. Bandung, sering kali menghadapi berbagai permasalahan yang dapat mempengaruhi kualitas dan efektivitas pelatihan yang mereka sediakan. Beberapa permasalahan yang sering dihadapi oleh LPK antara lain:

- a. Keterbatasan Dana: LPK sering menghadapi keterbatasan sumber daya keuangan untuk menyelenggarakan pelatihan yang berkualitas. Biaya operasional, pembayaran instruktur, pembelian materi pelatihan, dan promosi dapat menjadi tantangan yang signifikan dalam menyediakan program pelatihan yang efektif.
- b. Kurangnya Sarana dan Prasarana: Beberapa LPK mungkin mengalami kesulitan dalam menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk pembelajaran. Hal ini bisa termasuk fasilitas ruang kelas, peralatan pelatihan, dan infrastruktur teknologi yang diperlukan untuk mendukung pelatihan secara efektif.
- c. Kualitas Instruktur dan Pelatih: Kualitas instruktur dan pelatih sangat berpengaruh pada hasil pelatihan. Kurangnya instruktur yang berpengalaman dan berkompeten dapat mengurangi efektivitas pelatihan dan mengakibatkan rendahnya kualitas lulusan.
- d. Tantangan Adaptasi Teknologi: LPK perlu terus mengikuti perkembangan teknologi dan tren bisnis agar dapat memberikan

pelatihan yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja saat ini. Tantangan ini dapat mempengaruhi kemampuan LPK untuk menyediakan program pelatihan yang mutakhir dan sesuai dengan tuntutan industri.

- e. Rendahnya Minat Peserta: Rendahnya minat peserta untuk mengikuti program pelatihan tertentu dapat mengakibatkan kurangnya jumlah peserta. Faktor-faktor seperti persepsi masyarakat terhadap nilai dan relevansi pelatihan, serta daya tarik program yang disediakan, dapat mempengaruhi minat calon peserta untuk mendaftar.
- f. Kurangnya Keterlibatan Industri: Kurangnya keterlibatan industri dalam merancang kurikulum dan menghadirkan pemangku kepentingan bisnis sebagai pembicara tamu dapat mengurangi kualitas pelatihan dan relevansinya dengan kebutuhan pasar kerja.
- g. Kurangnya Jaringan dan Kemitraan: LPK yang kurang memiliki jaringan dan kemitraan dengan industri dan lembaga lain mungkin kesulitan dalam mencari peluang kerja bagi lulusan mereka dan mendapatkan dukungan dalam penyediaan program pelatihan.
- h. Kurangnya Evaluasi dan Pemantauan: Beberapa LPK mungkin kurang melakukan evaluasi dan pemantauan terhadap program pelatihan yang diselenggarakan. Kurangnya pengukuran dan analisis terhadap hasil pelatihan dapat

menghambat kemampuan LPK untuk melakukan perbaikan dan peningkatan.

Dari permasalahan-permasalahan tersebut, terdapat masalah utama yang dihadapi oleh para penyelenggaraan LPK yaitu permasalahan keterbatasan dana dan promosi, adaptasi teknologi, serta kualitas program dapat diatasi. Permasalahan tersebut membuat LPK masih kurang efektif dalam kemandirian dan penyediaan pelatihan berkualitas bagi calon tenaga kerja di wilayah tersebut terutama yang terkait dengan pemanfaatan teknologi digital.

Hasil wawancara awal dengan pengurus HILLSI juga mengungkapkan fakta perlunya menyelipkan materi bisnis dan pemasaran digital. Hal ini diperlukan untuk lebih mempersiapkan dan memberdayakan peserta LPK dalam pemanfaatan teknologi internet untuk pengembangan bisnis mereka selepas proses pembelajaran di LPK. Mengingat perkembangan penggunaan internet yang semakin meluas bahkan sampai ke pelosok pedesaan, sudah saatnya untuk mulai mencoba mempraktikkan kewirausahaan digital (Hatammimi, et al., 2022).

Solusi yang ditawarkan adalah peningkatan Kompetensi SDM melalui Pelatihan Pengembangan Bisnis dan Promosi Online bagi para LPK HILLSI DPC Kab. Bandung. Pelatihan ini bertujuan untuk membantu meningkatkan kualitas LPK di mana mereka akan diberi pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi dan tren bisnis terkini, sehingga mampu menyediakan program pelatihan yang lebih sesuai dengan kebutuhan pasar kerja dan industri. Selain itu, untuk memperkuat kemandirian keuangan LPK, di mana dengan memanfaatkan strategi pemasaran digital, LPK diharapkan dapat meningkatkan visibilitasnya secara *online* dan menarik lebih banyak peserta pelatihan baru. Dengan demikian, LPK dapat meningkatkan pendapatan sendiri dan mengurangi ketergantungan pada bantuan dana dari pihak lain, termasuk pemerintah.

Solusi yang ditawarkan diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan yang relevan dalam mengelola bisnis dan meningkatkan visibilitas LPK secara *online*. Pengetahuan dan keterampilan tersebut dapat dimanfaatkan baik untuk kepentingan pengembangan LPK maupun pengembangan materi ajar maupun metode pembelajaran bagi peserta LPK ke depannya. Pengajar LPK perlu menerapkan metode pembelajaran interaktif sebagaimana halnya pengajar di perguruan tinggi dalam pelatihan pemanfaatan *Thinglink* yang pernah dilakukan sebelumnya (Sary, Dudija, & Prasetyo, 2023).

2. Metodologi

Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan bidang keilmuan yang dapat memberikan nilai tambah bagi masyarakat sasaran. Pelatihan keilmuan berupa pelatihan Pengembangan Bisnis dan Promosi Online bagi para LPK HILLSI DPC Kab. Bandung dengan jumlah peserta 18 orang dari berbagai jenis LPK Peserta mendapatkan materi pelatihan guna menunjang kegiatan pembelajaran tersebut. Pemberi materi untuk pelatihan ini sebanyak satu orang dan didampingi tim panitia yang terdiri dari 3 dosen dan 1 mahasiswa untuk mendampingi peserta pada saat pelaksanaan praktikum. Kegiatan ini akan berlangsung pada tanggal 27 Oktober 2022 secara tatap muka dengan perincian materi kegiatan sebagai berikut :

- a. Teori Pengenalan *Business Model Canvas* (BMC)
- b. Teori Promosi *Online*
- c. Praktik Pembuatan BMC dan Promosi

Materi pelatihan yang diberikan adalah teori mengenai Pengenalan *Business Model Canvas* (BMC) dan Teori Promosi *Online*, dan akan dilanjutkan dengan praktek simulasi pembuatan BMC dan promosi *online* dengan menggunakan *Keyword Research* dan Google Blog. Tujuan materi tersebut adalah supaya masyarakat sasaran dapat memahami apa yang dimaksud BMC dan Promosi Online serta bagaimana menerapkannya secara tepat guna. Metode yang digunakan adalah ceramah, praktik, diskusi serta tanya jawab dengan peserta pelatihan secara langsung.

Dalam pelaksanaannya, pemateri memanfaatkan aplikasi untuk membantu meningkatkan keterlibatan peserta bernama *Classpoint* yang memanfaatkan berbagai bentuk multimedia untuk meningkatkan interaksi dengan peserta yang pada akhirnya akan meningkatkan kepuasan (Abdelrady & Akram, 2022). Bagi peserta didik, Dengan multimedia pembelajaran, tujuan pendidikan akan lebih cepat tercapai dengan strategi menyerap informasi secara cepat dan efisien (Simarmata, et. al., 2022).



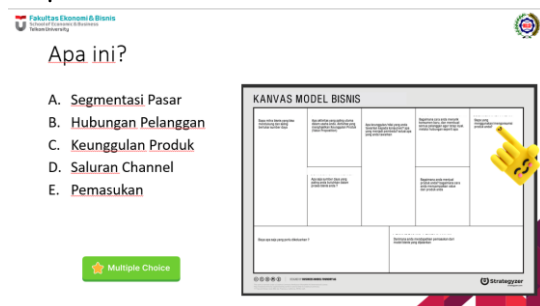
Gambar 1. Peserta Pelatihan

3. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan dilaksanakan secara interaktif dan menggunakan solusi-solusi praktis yang dapat langsung dimanfaatkan oleh peserta dalam proses pengembangan bisnis sehari-hari. Pemaparan dilakukan seperti pada umumnya dengan memanfaatkan aplikasi *Powerpoint*. Pendekatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

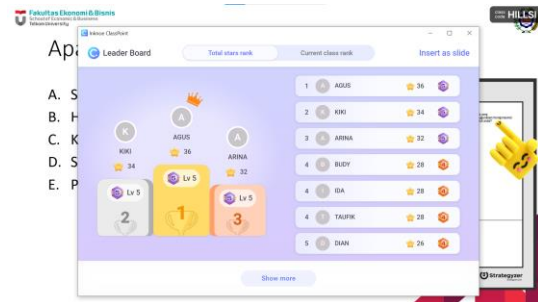
- a) Evaluasi pemahaman peserta dilakukan langsung setelah penjelasan mengenai sebuah topik selesai.
- b) Evaluasi dilakukan secara interaktif dengan melibatkan para peserta. Keterlibatan para peserta dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *Classpoint*.
- c) Penerapan dari teori yang digunakan secara praktis juga langsung dilakukan di kelas. Beberapa *tools online* yang digunakan saat praktik adalah:
 - i) *Google Trends*
 - ii) *The Hoth*
 - iii) *Canva*

Pemanfaatan *Classpoint* dapat membantu pemahaman peserta karena sifatnya yang interaktif. Sebagaimana di tunjukkan pada Gambar 2, peserta akan memperoleh pertanyaan terkait materi dan langsung memperoleh *feedback* benar atau tidaknya jawaban yang diberikan.



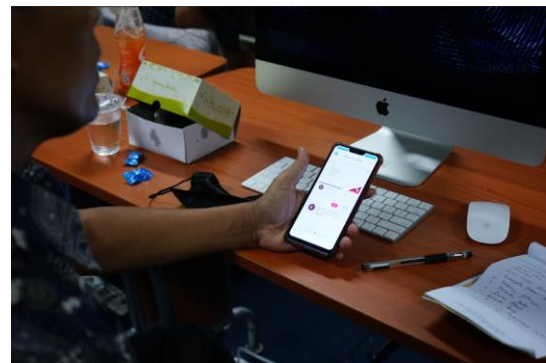
Gambar 2. Salah satu aktivitas *Classpoint*

Classpoint juga memanfaatkan *gamification*. *Gamification* dapat membuat peserta lebih tertarik dan berpartisipasi dibandingkan kelas biasa (Ansar & George, 2022). Peserta akan memperoleh penghargaan berupa bintang setiap kali menjawab pertanyaan atau mengerjakan aktivitas dengan benar sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3. Proses pengumpulan Bintang ini mendorong peserta untuk aktif dalam berbagai kegiatan



Gambar 3. *Screenshot* perolehan Bintang peserta

Gambar 4 dan Gambar 5 menunjukkan bahwa peserta dapat terlibat selama penyampaian materi pelatihan. Keterlibatan ini dapat dilakukan baik menggunakan *smartphone* maupun laptop/PC. Hal ini meningkatkan fleksibilitas bagi peserta untuk belajar dan melakukan praktik.



Gambar 4. Akses terhadap keterlibatan dalam sesi pembelajaran



Gambar 5. Aktivitas Peserta Menggunakan PC

Hasil evaluasi dapat dilihat pada Tabel 1. Dalam tabel tersebut dapat dilihat bahwa nilai Rata-rata berada pada angka 61,25 dari skala 100. Nilai ini diperoleh dari nilai yang dikumpulkan peserta sepanjang proses pemaparan materi berlangsung. Tabel 1 juga menunjukkan perbedaan capaian nilai antara peserta yang berasal dari LPK teknis dan non teknis. Peserta dengan latar belakang teknis memiliki rerata nilai 73,8, sementara peserta dengan latar belakang non teknis memiliki rerata nilai 57,1. Dari hasil ini, dapat dilihat bahwa peserta dengan latar belakang

LPK teknis memiliki rerata nilai yang lebih tinggi dibandingkan non teknis.

Tabel 1. Contoh menulis *caption* Tabel berada di atas Tabel

Kategori	Nilai Rerata
Non Teknis	57.1
Teknis	73.8
Total	61.3

Selain memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru di bidang pengembangan bisnis dan pemasaran digital, sebagian peserta juga merasakan manfaat tambahan dari proses belajar yang dilakukan secara interaktif. Testimoni yang diberikan saat akhir sesi menunjukkan bahwa

Sebagian peserta merasakan dampak langsung dari metode pembelajaran interaktif dan proses evaluasi yang dilakukan secara langsung setelah materi. Metode ini dirasakan berbeda dari pendekatan yang biasa dilakukan selama ini di LPK. Testimoni yang diberikan menunjukkan bahwa peserta merasa puas dengan proses pembelajaran yang interaktif selama sesi dan berencana untuk menerapkan metode yang sama di LPK yang mereka kelola.

4. Kesimpulan

Pelatihan yang diberikan memberikan hasil yang cukup memuaskan. Pada umumnya peserta

lebih memahami tentang pengembangan bisnis dan pemasaran digital. Sebagai tambahan, peserta juga memperoleh cara belajar baru dengan memanfaatkan teknologi yang diharapkan dapat diterapkan pada proses belajar mengajar di LPK masing-masing.

5. Referensi

- Abdelrady, A. H., & Akram, H. (2022). *An empirical study of ClassPoint tool application in enhancing EFL students' online learning satisfaction*. *Systems*, 10(5), 154.
- Ansar, M., & George, G. (2022). *Gamification in Education and Its Impact on Student Motivation—A Critical Review*. *Emerging IT/ICT and AI Technologies Affecting Society*, 161-170.
- Hatammimi, J., Krisnawati, A., Fariska P., Octavia, D., Prasetio, A. (2022). *Menjadi Wirausaha Digital*. Diandra Creative.
- Sary, F. P., Dudija, N., & Prasetio, A. (2023, March). *Peningkatan Kompetensi Mengajar Dosen Melalui Aplikasi Thinglink Di Fakultas Bahasa Dan Budaya Universitas Dharma Persada*. In *Prosiding COSECANT: Community Service and Engagement Seminar* (Vol. 2, No. 2).
- Simarmata, J., Romindo, R., Suryani, S., Harlina, S., Prasetio, A., Saputra, H., ... & Nur, M. N. A. (2022). *Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Yayasan Kita Menulis.