

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN E-COMMERSE DALAM JARINGAN (DARING) BERBANTUKAN APLIKASI ZOOM CLOUD MEETING

Ipan Ripai, M.Kom
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi
STKIP Muhammadiyah Kuningan
Jalan R.A Mertasiah Soepomo No. 28B, Kuningan, Jawa Barat, 45511
E-mail: ipanripai@gmail.com

ABSTRAK

E-commerce merupakan salah satu mata kuliah yang ada di perguruan tinggi. Dengan adanya mata kuliah tersebut diharapkan mahasiswa mampu memahami pentingnya mempelajari ilmu pengetahuan tentang *e-commerce*. Namun dimasa sekarang ini kegiatan belajar mengajar bertatap muka secara langsung kurang efektif dilaksanakan, karena dunia sedang mengalami pandemi. Untuk itu guna melangsungkan pembelajaran pengganti bertatap muka secara langsung bisa dilakukan melalui daring (dalam jaringan). Materi kuliah *e-commerce* bisa disampaikan secara virtual melalui aplikasi bernama *zoom meeting*. Aplikasi *zoom meeting* menyediakan fitur diskusi secara langsung antar pemateri dan penerima materi secara bersamaan yang menampilkan audio visual. Dengan demikian kegiatan belajar mengajar akan tetap berjalan dimanapun dan kapanpun tanpa harus berkumpul bertatap muka secara langsung didalam satu ruangan.

Kata kunci : E-Commerce, Zoom Meeting

ABSTRACT

E-commerce is one of the courses in higher education. With this course, it is hoped that students will be able to understand the importance of learning knowledge about e-commerce. However, face-to-face teaching and learning activities are currently ineffective, because the world is experiencing a pandemic. For this reason, in order to carry out face-to-face substitute learning directly, it can be done online (online). E-commerce course materials can be delivered virtually through an application called zoom meeting. The zoom meeting application provides a direct discussion feature between the presenters and the recipient of the material simultaneously which displays audio visuals. Thus teaching and learning activities will continue wherever and whenever without having to meet face to face in one room.

Keywords: E-Commerce, Zoom Cloud Meeting

PENDAHULUAN

Dalam kegiatan belajar mengajar mengenai mata kuliah *e-commerce* antar dosen dengan mahasiswa terkadang menghadapi kendala seperti dosen tidak bisa hadir karena ada keperluan lain atau mungkin kendala cuaca buruk. Namun profesionalitas, sekarang ini dengan berkembangnya teknologi hadir aplikasi bernama *zoom cloud meeting* yang dapat melaksanakan kegiatan meeting atau diskusi secara bersama seperti bertatap muka secara langsung tanpa harus bertemu secara fisik. Aplikasi untuk videoconference dengan mudah dapat di instal pada perangkat PC, Laptop dan Mobile.

"*Zoom Meeting*" begitulah sebutannya, aplikasi ini sangat cocok sekali untuk melakukan *video conference*, dengan ringanya bandwidth yang digunakan, tidak ada iklan di aplikasi tersebut, serta tidak terlalu banyak memakan *resource* memory jika dijalankan di *smartphone* atau PC.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan Negara. (UU SISDIKNAS No.20 Tahun 2003)

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik untuk mengubah tingkah laku manusia,

baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia tersebut melalui proses pengajaran dan pelatihan. (Sugihartono)

Pendidikan adalah usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak agar tertuju kepada kedewasaannya, atau lebih tepatnya membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri. (M.J. Longeveled)

E-commerce saat ini sangat dibutuhkan oleh banyak orang terutama mahasiswa perguruan tinggi sebagai bekal ilmu pendidikan dimasa yang akan datang. Karena pengetahuan *e-commerce* akan sangat bermanfaat dikala zaman yang semakin berkembang dengan teknologi yang semakin canggih.

Aplikasi *zoom meeting* merupakan sarana prasarana yang bisa digunakan sebagai media untuk melangsungkan kegiatan belajar mengajar secara virtual. Dengan berbantuan aplikasi *zoom meeting* kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan tanpa harus bertatap muka secara langsung dan bisa di lakukan dimanapun dan kapanpun melalui jaringan internet.

E-COMMERSE

Perdagangan elektronik atau yang disebut juga *e-commerce*, adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis. Pandangan populer dari *e-commerce* adalah penggunaan internet dan komputer dengan *browser web* untuk membeli dan menjual produk. (McLeod Pearson, 2008) Menurut

(Shely Cashman, 2007) *E-commerce* atau kependekan dari elektronik *commerce* (perdagangan secara *electronic*), merupakan transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik, seperti internet. Siapapun yang dapat mengakses komputer, memiliki sambungan ke internet, dan memiliki cara untuk membayar barang-barang atau jasa yang mereka beli, dapat berpartisipasi dalam *e-commerce*.

Adapun jenis – jenis *e-commerce* berdasarkan kriterianya yaitu sebagai berikut :

1. Business to Business (B2B)
 - a. *Trading partners* yang sudah saling mengetahui dan antara mereka sudah terjalin hubungan yang berlangsung cukup lama. Informasi yang dimiliki hanya ditukar dengan partner tersebut.
 - b. Pertukaran data dilakukan secara berulang-ulang dan berkala dengan format data yang telah disepakati bersama.
 - c. Salah satu pelaku tidak harus menunggu rekan mereka lainnya untuk mengirimkan data.
 - d. Model yang umum digunakan adalah *peer to peer*, di mana *processing intelligence* dapat didistribusikan di kedua pelaku bisnis.
2. Business to Consumer (B2C)
 - a. Terbuka untuk umum, di mana informasi disebarkan secara umum pula dan dapat diakses secara bebas.
 - b. Servis yang digunakan bersifat umum, sehingga dapat digunakan oleh orang banyak. Sebagai

contoh, karena sistem web sudah umum digunakan maka service diberikan dengan berbasis web.

- c. Servis yang digunakan berdasarkan permintaan. Produsen harus siap memberikan respon sesuai dengan permintaan konsumen.
 - d. Sering dilakukan sistem pendekatan *client-server*.
3. Cosumer to Consumer (C2C)

Dalam C2C seorang konsumen dapat menjual secara langsung barangnya kepada konsumen lainnya, atau bisa disebut juga orang yang menjual produk dan jasa ke satu sama lain.
 4. Customer to Busines (B2C)

Customer to Busines adalah model bisnis dimana konsumen (individu) menciptakan nilai, dan perusahaan mengkonsumsi nilai ini.

MANFAAT E-COMMERSE

Beberapa manfaat *e-commerce*, diantaranya :

1. Dapat meningkatkan *market exposure* (pangsa pasar).
2. Menurunkan biaya operasional (*operating cost*).
3. Melebarkan jangkauan (*global reach*).
4. Meningkatkan *customer loyalty*
5. Supply management naik.

ZOOM MEETING

Zoom meeting merupakan aplikasi perangkat lunak yang memiliki fitur video conference yang dapat mempertemukan banyak orang secara langsung tanpa harus bertatap muka secara fisik. Hanya dengan melalui koneksi internet dan melakukan registrasi pada website pada computer

atau mengunduh aplikasi pada smartphone, lalu ikuti alur yang tersedia. Aplikasi *zoom meeting* sangat efektif digunakan sebagai media komunikasi dalam jaringan ketika salah satu pihak dosen atau mahasiswa mempunyai kendalah untuk berkumpul bertatap muka secara fisik.

MANFAAT APLIKASI ZOOM CLOUD MEETING

Berikut ini merupakan manfaat dari aplikasi *zoom cloud meeting* dalam kegiatan belajar mengajar, diantaranya :

1. Mempermudah pertemuan secara langsung tanpa harus bertemu secara fisik.
2. Memudahkan dosen menyampaikan materi pelajaran kepada mahasiswa.
3. Bisa dilakukan secara langsung dengan bersamaan lebih dari 50 orang.
4. Terdapat banyak fitur yang bisa digunakan mahasiswa untuk melakukan presentasi.
5. Menyediakan fitur video conference yang akan menampilkan audio visual seluruh peserta yang join link didalam aplikasi *zoom cloud meeting*.

PENGGUNAAN APLIKASI ZOOM CLOUD MEETING

1. Registrasi

- 1) Buka aplikasi browser yang terinstal pada laptop anda.
- 2) Lalu buka halaman web <https://zoom.us/>
- 3) Pilih tombol *Sign Up It's Free*

- 4) Masukkan tanggal lahir masing – masing lalu klik *continue*.
- 5) Masukkan email anda lalu klik *sign up*.
- 6) Selanjutnya periksa email masuk dari aplikasi *zoom meeting* kemudian klik link aktivasi yang tersedia.
- 7) Kemudian anda harus memasukkan nama dan kata sandi setelah diisi klik *continue*.
- 8) Registrasi akun *zoom meeting* telah aktif.

2. Login

- 1) Buka *web browser* <https://zoom.us/>
- 2) Lalu klik tombol *login*, masukkan email dan kata sandi yang telah aktif.
- 3) Selanjutnya klik *sign in*.

3. Menyelenggarakan Meeting

- 1) Login pada laptop ataupun smartphone lalu masukkan email dan kata sandi.
- 2) Selanjutnya pilih menu *start with video*.
- 3) Untuk melihat *meeting ID* ini ada pada pojok kanan atas layar.
- 4) *Meeting ID* itulah yang bisa host/dosen bagikan kepada para peserta/mahasiswa.

4. Join Meeting

- 1) *Login* pada laptop atau smartphone dengan memasukkan email dan kata sandi.
- 2) Klik tombol *join* lalu masukkan *meeting ID* yang telah anda dapatkan dari host/dosen.

- 3) Selanjutnya klik join.
5. Membuat *Schedule Meeting*
 - 1) Login ke aplikasi *zoom meeting*.
 - 2) Lalu pilih tombol *meeting* dan anda bisa mulai mengatur waktu *meeting* tersebut akan dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mata kuliah *e-commerce* merupakan materi penting yang harus di sampaikan dosen kepada mahasiswa. Karena saat ini pertemuan bertatap muka secara fisik tidak bisa dilakukan, beradaptasi dengan keadaan serta melakukan inovasi dalam metode pembelajaran menjadi kunci penting untuk tetap melangsungkan kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien. Dengan memanfaatkan teknologi secara baik dan benar, hambatan yang menjadi kendala kegiatan belajar mengajar bagi dosen kepada mahasiswa di perguruan tinggi ini bisa teratasi.

Teknologi menjadi salah satu jalan untuk tetap bisa melanjutkan kegiatan belajar mengajar. Aplikasi *zoom meeting* yang berbasis *video conference* dan memiliki berbagai macam fitur pendukung yang bermanfaat lainnya. Mampu mempertemukan beberapa orang secara langsung disaat yang bersamaan. Tanpa harus bertemu fisik secara langsung.

Pembelajaran pada mata kuliah *e-commerce* berbantuan aplikasi *zoom cloud meeting* bisa disampaikan dosen kepada mahasiswanya secara langsung dengan efektif. Menjadi satu pemecahan

masalah yang dihadapi ketika salah satu pihak berhalangan hadir secara langsung, karena pembelajaran dengan berbantuan aplikasi *zoom meeting* ini bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa harus berkumpul didalam satu ruangan yang sama secara fisik.

Adapun hasil dari penerapan pembelajaran mata kuliah *e-commerce* dalam jaringan (Daring) berbantuan aplikasi *zoom meeting*, diantaranya :

1. Inovasi media pembelajaran baru dalam jaringan (Daring) yang berbasis *video conference*.
2. Memberikan pengalaman virtual yang bisa dirasakan secara nyata tanpa harus bertemu secara fisik.
3. Memberikan kemudahan kepada dosen dalam menyampaikan materi.
4. Mahasiswa bisa dengan mudah menerima materi yang disampaikan dosen.
5. Menciptakan diskusi aktif antara dosen dan mahasiswa.
6. Menghasilkan komunikasi dua arah yang efektif dalam *video conference*.

Berikut ini merupakan hasil angket respon mahasiswa pada mata kuliah *e-commerce* berbantuan aplikasi *zoom meeting* :

Tabel Interpretasi Angket Sikap Mahasiswa

Indikator	Item Soal			Total Skor	Persentase
	4	8	10		
1. Menyenangi Pelajaran	104	105	133	342	81%
	5	11	12		
2. Meningkatkan Motivasi Belajar	132	104	120	356	85%
	1	6	7		
3. Meningkatkan Pemahaman Konsep Bahan Ajar	120	95	124	339	81%
	2	3	9		
4. Meningkatkan Minat Belajar	105	135	133	373	89%

Dari table diatas diperoleh hasil 81% mahasiswa menyenangi pelajaran, 85% mampu meningkatkan motivasi belajar, 81% mampu meningkatkan pemahaman konsep bahan ajar, 89% meningkatkan minat belajar mahasiswa.

KESIMPULAN

Dari paparan *e-commerce* berbantuan *zoom meeting* diatas dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Mampu mempertemukan banyak orang dalam satu waktu secara virtual tanpa harus bertemu secara fisik.
2. Kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan jarak jauh.
3. Mempermudah proses pembelajaran tanpa harus berkumpul di tempat yang sama.
4. Ketika berada diluar kota itu tidak akan menjadi kendala dalam melangsungkan kegiatan belajar mengajar.
5. Menjadi media pembelajaran yang efektif karena aplikasi *zoom meeting* ini memiliki fitur *video conference*.

SARAN

Adapun saran dalam menyelenggarakan pembelajaran menggunakan aplikasi *zoom meeting* adalah sebagai berikut :

1. Ketika dosen menghadapi kendala dan akan mendajwalkan ulang kegiatan pembelajaran agas bisa diinformasikan terlebih dahulu.
2. Membuat jadwal *meeting* yang bisa dihariiri oleh dosen dan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- M.J. Longeveled. (n.d.). Retrieved from <http://repository.unpas.ac.id/13318/4/BAB%20II%20acc.pdf>
- McLeod Pearson. (2008). *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta.
- Shely Cashman. (2007). *Discovering Computer*.
- Sugihartono. (n.d.). Retrieved from <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/10578/5/BAB%20II.pdf>

UU SISDIKNAS No.20 Tahun 2003.

(n.d.). Retrieved from

<http://luk.staff.ugm.ac.id/atur/U>

U20-2003Sisdiknas.pdf