

Design of E-Commerce Learning Media with Blended Learning Method in Vocational Higher Education

Azizah¹, Isnaini Nurkhayati, Endang Sulistiyani, Winarto

Jurusan Administrasi Bisnis, Politeknik Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

Email: ¹azizah01@gmail.com

ABSTRACT

E-Commerce has experienced very rapid development in Indonesia in recent years. Its practical, making shopping easier and even cheaper, makes people interested in connecting with the world of e-commerce. Given the importance of students' alacrity in dealing with the world of e-commerce, important material related to e-commerce is taught to students. Seeing from these problems, it is appropriate to build a learning media that can help students in their efforts to understand the e-commerce business. The learning media used are based on blended learning, where the learning process is carried out through two main elements, namely classroom learning (classroom lessons) and learning with online learning. In this study, the first thing to do is to describe in full and detail any material that will be delivered to students in E-Commerce courses, referring to SAP and Silabi. The next step is to make observations in class and distribute questionnaires to students to map in detail which materials are easy, medium and which are difficult. From these results, an E-Commerce course learning flow was made which represents the learning model of blended learning which will then be implemented as a learning media.

Keywords : *learning media, ecommerce, blended learning*

Rancang Bangun Media Pembelajaran E-Commerce dengan Metode Blended Learning pada Perguruan Tinggi Vokasi

Abstrak

E-Commerce telah mengalami perkembangan yang sangat cepat di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir. Praktis, membuat belanja lebih mudah dan bahkan lebih murah, membuat orang tertarik untuk terhubung dengan dunia e-commerce. Mengingat pentingnya kesigapan siswa dalam berurusan dengan dunia e-commerce, materi penting yang terkait dengan e-commerce diajarkan kepada siswa. Melihat dari masalah-masalah ini, sangat tepat untuk membangun media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam upaya mereka memahami bisnis e-commerce. Media pembelajaran yang digunakan didasarkan pada blended learning, dimana proses pembelajaran dilakukan melalui dua elemen utama, yaitu pembelajaran di kelas (pelajaran di kelas) dan pembelajaran dengan pembelajaran online. Dalam studi ini, hal pertama yang harus dilakukan adalah mendeskripsikan secara lengkap dan detail setiap materi yang akan dikirimkan kepada siswa dalam kursus E-Commerce, merujuk pada SAP dan Silabi. Langkah selanjutnya adalah melakukan pengamatan di kelas dan mendistribusikan kuesioner kepada siswa untuk memetakan secara terperinci materi mana yang mudah, sedang dan mana yang sulit. Dari hasil ini, dibuat alur pembelajaran E-Commerce yang mewakili model pembelajaran blended learning yang kemudian akan diimplementasikan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran, ecommerce, blended learning

PENDAHULUAN

Di era modern sekarang ini, penggunaan *e-commerce* dalam kehidupan sehari-hari sudah tidak dapat dipisahkan, khususnya di kalangan milenial, baik di dunia maupun di Indonesia yang menjadi salah satu pangsa pasar *e-commerce* ter subur. Menurut Aulia E. Marinto, Ketua Umum Indonesian E-Commerce Association (idEA), Indonesia merupakan negara dengan pertumbuhan *e-commerce* tertinggi di dunia. Beberapa tahun terakhir, makin banyak pelaku usaha, baik perusahaan besar maupun ritel, beralih atau mengembangkan usaha ke arah digital (liputan6.com).

Sejalan dengan boomingnya bisnis *e-commerce* tersebut, maka dituntut adanya sumber daya manusia yang handal dalam mengelola dan memajukan bisnis *e-commerce* tersebut. Di sinilah letak pentingnya Politeknik Negeri Semarang khususnya Jurusan Administrasi Bisnis sebagai salah satu Perguruan Tinggi Vokasi dalam mencetak lulusan mahasiswa yang siap terjun di dalam bisnis *e-commerce*. Siap terjun di sini diartikan bahwa mahasiswa tidak hanya memahami proses-proses bisnis yang terjadi dalam *e-commerce*, akan tetapi juga mampu dalam mengelola bisnis *e-commerce* secara langsung walaupun dalam skala yang kecil.

Permasalahan

Oleh karena permasalahan di atas, diperlukanlah suatu metode pembelajaran serta media pembelajaran yang dapat menjembatani kebutuhan mahasiswa dalam memahami dan menyelesaikan tugas-tugasnya untuk mata kuliah *E-Commerce* ini. Metode pembelajaran dengan konsep *blended learning*, dirasa mampu dalam mengatasi permasalahan yang ada. *Blended learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sumber belajar online dan beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa.

Pengertian E-Commerce

E-commerce adalah suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan komputer sebagai sarana transaksi bisnis (Laudon & Laudon, 1998). *E-commerce* merupakan suatu set teknologi yang dinamis, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan komunitas melalui transaksi elektronik dan pertukaran barang, pelayanan dan informasi yang dilakukan secara elektronik (David Baum, 1999).

E-commerce merupakan pertukaran bisnis yang rutin dengan menggunakan transmisi *Electronic Data Interchange* (EDI), *email*, *electronic bulletin boards*, mesin faksimili dan *Electronic Funds Transfer* yang berkenaan dengan transaksi-transaksi belanja di internet *shopping*, *stock online* dan surat obligasi, *download* dan penjualan *software*, dokumen, grafik, musik, dan lain-lainnya, serta transaksi *Business to Business* (B2B), (Wahana Komputer Semarang, 2002).

Pengertian Blended Learning

Blended learning terdiri dari kata *blended* (kombinasi/ campuran) dan *learning* (belajar). Istilah lain yang sering digunakan adalah *hybrid course* (*hybrid* = campuran/kombinasi, *course* = mata kuliah). Makna asli sekaligus yang paling umum *blended learning* mengacu pada belajar yang mengkombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (*face to face* = f2f) dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*).

Thorne (2003) menggambarkan *blended learning* sebagai "It represents an opportunity to integrate the innovative and technological advances offered by online learning with the interaction and participation offered in the best of traditional learning. Sedangkan Bersin (2004) mendefinisikan *blended learning* sebagai: "the combination of different training "media" (technologies, activities, and types of events) to create an optimum training

program for a specific audience. The term “blended” means that traditional instructor-led training is being supplemented with other electronic formats. In the context of this book, blended learning programs use many different forms of e-learning, perhaps complemented with instructor-led training and other live formats”.

Saat ini istilah *blended* menjadi populer, maka semakin banyak kombinasi yang dirujuk sebagai *blended learning*. Dalam metodologi penelitian, digunakan istilah *mixing* untuk menunjukkan kombinasi antara penelitian kuantitatif dan kualitatif. Adapula yang menyebut di dalam pembelajaran adalah pendekatan eklektif, yaitu mengkombinasi berbagai pendekatan dalam pembelajaran. Namun, pengertian pembelajaran berbasis *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasi strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*), dan komputer secara *online* (internet dan *mobile learning*).

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun suatu media pembelajaran *e-commerce* dengan berbasis *blended learning* yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan serta menyelesaikan tugas-tugas mata kuliah *E-Commerce*.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini penting dilakukan guna meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran *e-commerce* tidak hanya secara teori tapi juga secara praktek. Dengan media pembelajaran ini diharap mahasiswa bisa terbantu memahami konsep *e-commerce* serta mahasiswa dapat praktek langsung dalam membuat toko *online* atau berdagang *online* untuk usaha yang sedang dibangun sendiri.

METODE PENELITIAN

Tahap Pengumpulan Data

Data di dapat dari studi literatur, pengamatan langsung pada usaha bisnis ritel dan wawancara pada pelaku bisnis *online*. Pada tahap ini, data yang dikumpulkan meliputi segala informasi yang terkait dan diperlukan dalam pengolahan data. Informasi data diperoleh dengan melakukan pengamatan pada proses bisnis *online* dimulai dari pemesanan kepada *supplier*, proses pencatatan, penjualan kepada *customer*, dan laporan keuangan. Serta wawancara dengan pihak-pihak yang terkait seperti pemilik *online* yang merangkap sebagai kepala toko serta beberapa karyawan. Data historis yang diperoleh dari data pemesanan barang ke *supplier* dengan merekap data dari faktur pembelian, data penjualan per *item*, serta data jumlah transaksi, dan data pendukung lainnya misalnya mengenai urutan proses dan semua yang berhubungan dengan proses bisnis *online*.

Setelah itu dilakukan survey terhadap mahasiswa mengenai materi mata kuliah *e-commerce* yang telah diberikan selama ini. Dari survey tersebut akan dibuat skala tingkat kesulitan per pokok materi yang diajarkan. Dari hasil tersebut akan dipetakan pemberian masing-masing materi secara *blended learning*.

Tahap Pembuatan Konsep

Pada langkah pembuatan konsep *blended learning* ini dikembangkan alur/proses dan aturan yang membangun simulasi. Masalah-masalah yang harus diselesaikan oleh mahasiswa adalah masalah yang erat kaitannya dengan pengelolaan bisnis *online* seperti masalah penentuan lokasi, analisis kelayakan pendirian, penentuan *supplier* yang akan memasok barang ke toko, penentuan jadwal kedatangan, jumlah pembelian yang harus dilakukan, penentuan harga jual, penentuan jumlah persediaan, dan laporan keuangan.

Tahap Pembuatan Desain Media Interaktif

Dari konsep yang sudah ada, maka dibuatlah desain dari setiap konsep proses

bisnis yang telah dibuat. Desain dari aliran data, tahap demi tahap beserta entitas yang terkait. Setiap satu proses bisnis yang ada dibuat menjadi satu desain tersendiri untuk kemudian digabungkan dengan desain yang lain sehingga saling terintegrasi.

Tahap Perancangan User Interface

Dari setiap langkah yang digambarkan sesuai dengan desain, akan dibuat *user interface* yang untuk menampilkan informasi perilaku model. Selain itu juga untuk memudahkan dalam memasukkan *input-an* sebagai *feed back* dari perubahan perilaku model.

Tahap Implementasi

Dari desain yang sudah jadi dan perancangan *interface* yang ada, maka diimplementasikanlah menggunakan *script* pemrograman agar terwujud menjadi sebuah aplikasi yang siap diujicoba. *Script* program dibuat terstruktur, dipisahkan setiap fungsinya agar bisa digunakan lagi dan lebih mudah apabila ingin diintegrasikan dengan bagian lain ataupun ingin dikembangkan menjadi proses yang lebih kompleks dan menyeluruh.

Tahap Uji Coba

Media interaktif yang sudah selesai dibuat akan diuji coba untuk mengetahui letak kekurangan dan kesalahan yang masih terjadi. Apabila ada yang salah dan tidak sesuai dengan konsep, maka akan segera diperbaiki.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan Data Materi Mata Kuliah E-Commerce

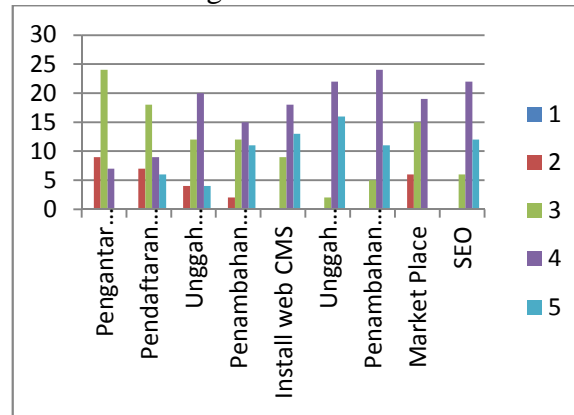
Hal pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengelompokkan materi mata kuliah *e-commerce* menjadi lima kelompok besar sesuai dengan pokok bahasannya. Lima pokok bahasan utama yang ada dalam mata kuliah ini adalah :

1. Pengantar *E-commerce*, materi ini menjelaskan tentang apa dan bagaimana e-commerce berjalan di Indonesia dan dunia serta aspek-aspek yang berkaitan dengan e-commerce. Materi ini dalam bentuk teori.
2. Blog, materi ini menjelaskan bagaimana membangun serta menjalankan blog dalam *e-commerce*. Materi ini dalam bentuk praktek.
3. *Webcommerce*, materi ini menjelaskan bagaimana membangun dan mengelola *webcommerce* sebagai tempat berbisnis *online*. Materi ini dalam bentuk praktek.
4. *Market place*, materi ini menjelaskan bagaimana memanfaatkan marketplace sebagai tempat berbisnis *online*. Materi ini dalam bentuk praktek.
5. SEO (*Search Engine Optimization*), materi ini menjelaskan bagaimana menggunakan SEO untuk mengoptimalkan bisnis *online*. Materi ini dalam bentuk praktek.

Menentukan Rating Kesulitan Materi

Kuesioner disebar kepada 40 mahasiswa Prgram Studi Marketing yang telah mendapatkan mata kuliah *e-commerce* sebagai sampel dalam pengambilan data. Hasil yang diperoleh disajikan pada Gambar 1.

Gambar 1 Grafik Tingkat Kesulitan Materi E-Commerce



Sumber: Data Penelitian 2019

Berdasarkan hasil survey dan masukan dari mahasiswa, maka dibuat pemetaan untuk sistem pengajaran *blended learning* sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pemetaan Pengajaran Blended Learning

Sub Pokok Bahasan	Rata-rata Tingkat Kesulitan	Offline	Online		
			Buku	PPT	Video
Pengantar Ecommerce (teori)	13.33	V	V		
Pendaftaran Blog	10		V	V	
Unggah Konten Blog	10		V	V	
Penambahan fitur dan customisasi blog	10		V	V	
Install web CMS	13.5	V	V	V	V
Unggah konten pada web	13.33	V	V		
Penambahan fitur dan customisasi blog	13.33	V	V		
Market Place	13.33	V	V		V
SEO	13.5	V	V	V	V

Sumber: Data Penelitian 2019

Pengajaran Blended Learning Dengan Sistem Online Teaching

Blended learning yang menekankan pembelajaran *offline* dan *online* haruslah

mempunyai tempat untuk pembelajaran *online* bagi mahasiswanya pada *website* yang telah disediakan dan mudah diakses.

Gambar 2. Halaman Utama *blended learning* web untuk mata kuliah *E-Commerce*



KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil survey kepada mahasiswa yang menunjukkan tingkat kesulitan yang cukup tinggi untuk pokok bahasan tertentu maka metode *blended learning* ini sangat diperlukan, sehingga apabila mahasiswa belum paham akan materi yang disampaikan dikelas dan melakukan pembelajaran secara *online* dengan melihat materi yang ada yang sudah diunggah secara *online* oleh dosen yang bersangkutan. Pembuatan media ajar berbasis online cukup memakan waktu dan tenaga dengan tingkat kesulitan yang cukup tinggi, apalagi bagi pengajar yang bukan berbasis IT, maka diperlukan kesabaran dan tekad yang kuat dalam membuat materi-materi *online* yang interaktif (misal : video tutorial) untuk diunggah di web pembelajaran.

Saran

1. Metode pembelajaran metode *blended learning* ini bisa diaplikasikan pada mata kuliah lain agar mahasiswa bisa dapat memaksimalkan pembelajarannya tidak hanya saat kuliah di kelas saja tetapi juga bisa di luar kelas.
2. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang keberhasilan pembelajaran metode *blended learning* ini terhadap mahasiswa dan direview apa saja kekurangannya untuk dilakukan peningkatan pembelajaran metode ini

baik secara penyampaian maupun media pembelajaran yang dipakai.

REFERENSI

- Alavi, M. and D.E. Leidner, "Research Commentary: Technology Mediated Learning - A Call for Greater Depth and Breadth of Research," *Information Systems Research*, 2001, 12: 1, pp. 11-10.
- Barbian, J. 2002. *Blended Works : Here is Proof : Online Learning Magazine*. 6(6), 26-30.
- Baum, David. 1999. *E-Commerce*. New Jersey : Oracle Corp.
- Bersin, Josh. 2004. *The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies, and Lessons Learned*. San Francisco: Pfeiffer.
- Dwiyogo, Wasis D., 2010. Pembelajaran Berbasis Blended Learning, retrieve Januari, 2019 from www.pembelajaranvisioner.com.
- Laudon, Kenneth C. And Laudon, Jane P. 1998. *Management Information Systems: New Approaches to Organization & Technology*, Prentice Hall International.
- Piccoli, G., R. Ahmad and B. Ives, "Web-Based Virtual Learning Environments: A Research Framework and a Preliminary Assessment of Effectiveness in Basic IT Skills Training," *MIS Quarterly*, 2001, 25: 4, pp. 1401-426.

- Ranganathan, S., S. Negash and M.V. Wilcox, "Hybrid Learning: Balancing Face-to-Face and Online Class Sessions," Proceedings of the Tenth Annual Conference of the Southern Association for Information Systems Jacksonvill, Florida, 2007.
- Rovai AP, and Jordan HM.2004. Blended Learning and Sense of Community : A Comparative Analysis with Traditional and Fully Online Graduate Courses. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 5(2), 1-13.
- Sauers, D. and R.C. Walker, "A Comparison of Traditional and Technology-Assisted Instructional Methods in the Business Communication Classroom," *Business Communication Quarterly*, 2004, 67: 4, pp. I430-442.
- Seng, L.C. and S. Al-Hawamdeh, "New Mode of Course Delivery for Virtual Classroom," *Aslib Proceedings*, 2001, 53: 6, pp. I238-242.
- Thorne, Kaye. 2003. *Blended Learning: How to Integrate Online & Traditional Learning*. London: Kagan Page Limited.
- Wahana komputer Semarang. 2002. *Apa dan Bagaimana E-Commerce*, Andi Yogyakarta

