
PERAN E-COMMERCE DALAM KEWIRAUSAHAAN DI ERA SOCIETY 5.0

Oleh
Vera Maria
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
email: vera.maria@untirta.ac.id

Abstract

Technological disruption is causing unprecedented changes in how every aspect of human life is conducted. The economy and social interactions are greatly affected by these changes. Therefore, the government must intervene to accelerate the use of technology for society. Technology is a tool to make work easier. Current technological developments have become something that is the main need for humans in completing work. Technological developments started from the Industrial Revolution 1.0 to the Industrial Revolution 4.0. In addition, changes in human behavior are also marked by the development of Society 5.0. The impact of technological developments greatly influences the behavior of the Economic Community, especially in e-commerce activities. The development of e-commerce is dominating in Indonesia, especially in increasing interest in entrepreneurship. The research methodology is based on theoretical and conceptual experience, collection of information and data related to entrepreneurship and e-commerce, and additional data from books, journals or other sources.

Keywords: E-Commerce, Entrepreneurship, Society 5.0

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi merupakan perkembangan yang tak terelakkan yang akan membawa peluang lebih besar bagi mereka yang mampu menghadapi situasi tersebut. Selama ini menguntungkan bagi industri, beberapa lapangan pekerjaan hilang karena penggunaan teknologi yang jauh lebih murah dan efisien. Kompetensi sumber daya manusia harus digeser untuk menciptakan talenta digital untuk semua sektor. Kebijakan pemerintah untuk menyelamatkan tenaga kerja dari pengangguran adalah berinvestasi dalam program literasi teknologi. Internet dapat dipahami sebagai konglomerat ide, penemuan teknis dan sosial, konteks politik, keadaan sosial budaya, dan perkembangan ekonomi, yang hasilnya terlihat dalam konteks pembangunan berkelanjutan. Pertanyaannya adalah bagaimana membiasakan diri dengan pengetahuan terkini tentang hubungan antara Internet dan pembangunan berkelanjutan.

Pemerintah Jepang memperkenalkan istilah society 5.0 untuk menggambarkan situasi di mana teknologi tidak hanya mengambil alih posisi manusia dalam bekerja, tetapi juga kemanusiaan dalam masyarakat. Ini adalah fenomena global yang memaksa negara-negara untuk diperhatikan secara serius. Semua kebijakan dirancang untuk menciptakan masyarakat yang kompetitif di masa depan. Sebagai warga global menjadi lebih populer baru-baru ini karena integrasi yang tinggi dari semua masyarakat di seluruh dunia, kompetensi dan setiap aspek manusia harus dikelola dengan baik.

Saat ini, media digital digunakan secara inovatif oleh pembuat konten untuk ekspresi kreatif di bidang seperti seni digital, sains, teknologi, dan bisnis. Media digital memberi pengguna beberapa kemampuan penting. Kemampuan berkisar dari ekspresi hingga pendidikan, sementara komunikasi dan interaksi sosial juga didukung. Dengan

demikian, membuka jalan bagi popularitas ekonomi digital. Sejak tahun 2008, aspek kehidupan, seperti kegiatan ekonomi dan sosial, telah terintegrasi ke dalam ekonomi digital, dimungkinkan oleh teknologi internet dan platform lainnya, seperti sistem seluler dan sensor. Dalam beberapa tahun terakhir, peran yang lebih signifikan di bidang teknologi TIK telah diamati dalam mobilitas transmisi data, komputasi awan, pengembangan sistem intelijen bisnis dan web 2.0, yang juga mencakup media sosial. Web 2.0 dan penerusnya, web semantik 3.0 dan web 4.0, telah berevolusi karena kematangan pendahulunya dan fakta bahwa lebih dari empat miliar orang di dunia memiliki akses ke Internet. Evolusi internet mengarah pada inovasi lebih lanjut di pasar global, yang memanifestasikan dirinya dalam banyak cara, mulai dari mengubah perilaku konsumen, dan dengan demikian menuju perkembangan baru yang berkelanjutan dalam model bisnis (ekonomi berbagi, ekonomi sirkular); reorganisasi industri keuangan dengan pengenalan fintech (pembayaran digital, pengiriman uang digital, crowdlending dan investasi kerumunan); penurunan media tradisional dan munculnya media digital (video game, video-on-demand, e-publishing, dan musik digital).

Di pemerintahan, berkembang sektor-sektor baru seperti e- government sebagai pelayanan publik, dan e-demokrasi sebagai sistem partisipasi dan pengambilan keputusan warga secara online, yang berada pada revolusi industri keempat, mentransformasi smart governance dalam kerangka kota pintar. Revolusi industri keempat membawa langkah evolusi berikutnya dalam perkembangan teknologi internet. Revolusi industri keempat mengubah makna ideologi jaringan, beralih dari fokus koneksi ke sumber inovasi. Perkembangan jaringan juga meningkatkan pentingnya data. Dalam beberapa tahun terakhir, nilai data telah meningkat secara dramatis untuk bisnis

LANDASAN TEORI

Masyarakat 5.0

Menurut pemerintah Jepang, society 5.0 adalah masyarakat yang berpusat pada manusia yang mampu menggunakan sistem yang menggabungkan dunia nyata dan virtual untuk menjaga keseimbangan antara kemajuan ekonomi dan masalah sosial. ditiadakan di arena publik 5.0 berkat nilai-nilai baru yang kreatif. Masyarakat yang dapat mendukung pertumbuhan ekonomi dan menemukan solusi untuk masalah sosial dengan cara ini dapat dibangun. Namun, pencapaian ini mungkin datang dengan kesulitan atau hambatan. Untuk menjadi yang pertama bangsa yang mampu menjadi model bagi masyarakat di masa depan, Jepang siap untuk menghadapinya secara langsung.

Penciptaan masyarakat dimana orang menjalani kehidupan sepenuhnya adalah tujuan dari Masyarakat 5.0. Itulah alasan pengembangan keuangan dan kemajuan teknologi ada, bukan pengembangan mitra. Meskipun masyarakat 5.0 didirikan di Jepang, tujuan organisasi melampaui kesejahteraan menjadi satu bangsa. Orang-orang di seluruh dunia akan dapat memecahkan masalah dengan teknologi dan kerangka kerja yang telah dikembangkan.

Kewirausahaan

Kewirausahaan adalah kapasitas untuk memproses sumber daya dengan cara baru dan khas untuk menambah nilai pasar (Suryana, 2006). Untuk situasi ini, tidak dapat di pungkiri bahwa usaha bisnis dapat membantu memberikan banyak posisi terbuka, pembeli yang berbeda kebutuhan, administrasi, serta mengembangkan bantuan pemerintah dan tingkat kontes suatu negara. Saat ini, setiap universitas telah berupaya agar mahasiswanya dapat bersaing dalam pelayanan publik. Setiap perguruan tinggi Indonesia menawarkan pendidikan kewirausahaan dalam jumlah yang signifikan dan pelatihan. Melalui pembekalan pendidikan kewirausahaan, perguruan tinggi berperan sebagai salah satu faktor pendorong

berkembangnya kewirausahaan di suatu bangsa.

Menjadi pengusaha sering dianggap sebagai pilihan karir yang menantang karena tantangan sehari-hari, kegagalan, ketidakpastian, dan frustrasi yang terkait dengan proses pembentukan bisnis.

Wirausahawan adalah orang yang dapat memindahkan atau mengubah sumber daya ekonomi dari bawah ke atas, memindahkannya dari tingkat produktivitas yang rendah ke tingkat produktivitas yang lebih tinggi. Suryana menekankan pentingnya memiliki keyakinan diri untuk keberhasilan wirausaha. Menurut Schumpeter, bisnis visioner adalah orang yang mencari cara yang lebih baik untuk beradaptasi dengan pasar yang terus berubah. Memperkenalkan produk atau kualitas baru, memperkenalkan metode atau teknik produksi baru, membuka pasar baru, atau mendapatkan bahan atau komponen baru sebagai sumber sebagai bagian dari kombinasi ini. pasokan di suatu sektor.

E-Commerce

E-commerce merupakan keaktivitas dalam berwirausaha melalui kemajuan teknologi (Pradana, 2015). Berkembangnya e-commerce yang berbasis jaringan atau internet merupakan inovasi di bidang kewirausahaan. Model kewirausahaan ini memberikan kemudahan bagi penjual dan produsen maupun konsumen. Produsen terbantu dengan tidak harus membawa produknya ke titik penjualan. Dengan mengunggah dagangan yang ditawarkan melalui aplikasi yang tersedia, produsen mengelola atau menawarkan bisnisnya. Karena siapa pun dapat menggunakannya, e-commerce memperluas dan memperluas basis konsumen dan meningkatkan produksi dan ekonomi produsen. Dalam dunia kewirausahaan ini, diharapkan kemajuan teknologi akan mengarah pada peningkatan kesejahteraan

masyarakat. Ecommerce dapat digunakan untuk membantu pertumbuhan atau peningkatan ekonomi suatu negara. Ekspansi

ekonomi suatu negara penting karena merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap kemakmuran rakyat. Diharapkan dapat mendukung kemajuan suatu bangsa dengan meningkatkan kemakmuran rakyat. Hal ini akan mendorong suatu bangsa menjadi bangsa yang mandiri dimana perekonomian dapat bergerak di dalam negeri tanpa harus meminjam uang

atau mengandalkan bangsa lain untuk memenuhi seluruh kebutuhan negara tersebut.

Manfaat E-Commerce

E-commerce memiliki sejumlah keuntungan bagi produsen dan konsumen. Berikut ini adalah beberapa manfaat e-commerce oleh produsen:

1. Deals and Advancement Instruments
 Bisnis berbasis web digunakan oleh vendor atau pembuat untuk menawarkan tenaga kerja dan produk kepada pelanggan tanpa pembuat bertemu secara langsung dengan pembeli, membuatnya lebih mudah bagi mereka berdua untuk melakukan pertukaran perdagangan. Akibatnya, produsen lebih mudah menjual produk dan jasa mereka karena mereka memiliki akses ke pangsa pasar yang besar dan kesempatan untuk menjualnya ke pelanggan untuk memaksimalkan keuntungan.
2. Persaingan yang meningkat jumlah orang yang mengakses aplikasi e-commerce terus meningkat setiap tahunnya, menandakan bahwa aplikasi tersebut digunakan secara efektif. Akses aplikasi tidak dibatasi oleh waktu, usia, kelamin, agama, ras, atau faktor lain karena siapapun dengan koneksi internet dapat menggunakannya. Pabrikan dan penjual menggunakan ini untuk mengiklankan layanan dan barang mereka. Tentu saja, banyak produsen akan menawarkan produknya sebagai hasilnya; Agar konsumen dapat menerima produk yang diproduksi produsen lain, mereka akan

menghasilkan produk yang lebih menarik daripada yang di produksi oleh produsen lain. Akibatnya, produsen menghadapi persaingan ketat untuk menghasilkan barang berkualitas tinggi.

3. E-commerce memungkinkan produsen dan penjual untuk menjangkau target konsumen yang telah ditentukan sebelumnya karena penjual dapat menjual produknya langsung kepada pembeli atau konsumen. Akibatnya, konsumen yang akan dapat membeli atau mengakses barang atau jasa langsung dari penjual juga akan mendapatkan keuntungan dari fitur ini. tanpa merasa dibohongi atau dimanipulasi.
4. Instrumen Khusus Melalui bisnis berbasis web, vendor atau produsen dapat berbicara dengan klien tentang tenaga

METODE PENELITIAN

Barang atau jasa juga dapat melakukan bisnis melalui e-commerce, seperti menjadi pengecer toko. kerja dan produk yang mereka tawarkan. Hal ini membangun kepercayaan produsen dan memastikan bahwa pelanggan tidak merasa dirugikan. Bahkan jika harga berubah, penjual dapat dengan mudah memberikan informasi harga tentang barang mereka dan layanan berkat transaksi e-commerce.

5. Perekonomian baik secara individu maupun negara dapat memperoleh manfaat dari e-commerce. Akibatnya, dengan imbalan yang besar setiap orang yang terlibat dalam usaha kewirausahaan terutama yang melibatkan e-commerce membutuhkan dukungan.

6. Membuka peluang lapangan kerja, Nugroho menegaskan bahwa aksesibilitas e-commerce dapat memberikan kesempatan kerja kepada masyarakat. Individu yang tidak memproduksi barang

Metodologi penelitian didasarkan pada pengalaman teoritis dan konseptual, pengumpulan informasi dan data terkait kewirausahaan dan e-commerce serta data tambahan dari buku, jurnal, atau sumber lain. Konsep penelitian kepustakaan adalah suatu metode yang di praktikkan menginformasikan kepada pembaca tentang penelitian yang sedang dilakukan pada saat itu dengan menghubungkan literatur dan penelitian. Inti dari metode telaah pustaka ini adalah tidak memerlukan kerja lapangan atau penelitian, tetapi penelitian hanya dilakukan pada dokumen-dokumen koleksi perpustakaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

E-Commerce di Indonesia Penggunaan dan perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi, telah berubah sebagai akibat dari perjalanan waktu dan teknologi. Berkembangnya inovasi data memudahkan individu untuk mengakses dan mendapatkan data yang ada di mata publik. Satu lagi memanfaatkan peningkatan inovasi data adalah untuk membantu bisnis. Perkembangan teknologi informasi ini membuat pelaku usaha, produsen dan konsumen, lebih mudah untuk bekerja sama. E-commerce merupakan wujud dari kemajuan teknologi informasi di sektor wirausaha. Indonesia juga mengalami perkembangan teknologi informasi dalam dunia bisnis.

Data Menkominfo tahun 2018 menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia menggunakan 300 triliun rupiah untuk aplikasi e-commerce untuk menjalankan bisnis. Hal ini menunjukkan tingginya perilaku dan minat masyarakat Indonesia dalam bertransaksi e-commerce.

Penjual akan bersaing satu sama lain selain kemungkinan memulai bisnis sendiri. Diharapkan setiap penjual atau produsen dapat menemukan cara baru untuk membuat barang atau jasa yang mereka jual, yang akan memudahkan pelanggan. untuk datang ke toko mereka dan menggunakan barang yang mereka

jual. Penjual dan produsen juga harus mempertimbangkan kualitas layanan pelanggan saat menyediakan barang dan jasa. Untuk memastikan pelanggan puas, nyaman, dan tidak merasa tertipu saat berbisnis di toko penjual, layanan ini harus memiliki kualitas setinggi mungkin.

4.2 Peran E-Commerce

Para pelaku bisnis dapat menjual produknya kepada pelanggan tanpa harus bertemu langsung berkat e-commerce. Aplikasi yang terhubung dengan jaringan internet menyediakan satu cara untuk jual beli. Produsen dapat menggunakan aplikasi ini tidak hanya untuk memasarkan produknya tetapi juga menjelaskan mereka. Ini membantu produsen mendapatkan hasil maksimal dari aplikasi dan memberi pelanggan lebih percaya diri saat melakukan pembelian.

Konsumen dapat dijadikan sebagai sasaran atau pengguna produk berkat kemajuan teknologi berupa e-commerce, dan produsen dapat memanfaatkannya sebagai penjual produk untuk memasarkan produknya dan menghasilkan uang sebanyak-banyaknya agar pelanggan tidak merasa dirugikan.

Dealer dan pembuat yang menggunakan bisnis berbasis web sebagai alat pemasaran harus siap untuk memperkenalkan produk baru tanpa henti untuk membuat pelanggan tertarik. Akses ke banyak e-niaga, memungkinkan penjual untuk bersaing satu sama lain. Penjual ini akan dapat berkolaborasi operasi bisnis karena mereka akan menghadapi persaingan yang sehat. Agar barang yang ditawarkan dapat memuaskan keinginan dan kebutuhan pelanggan, produsen dan dealer harus memahami kepentingan pembeli.

4.3 Kesiapan Indonesia Hadapi Society 5.0 Society

Dengan mengusulkan untuk memperdalam potensi hubungan individu dan teknologi dalam mempromosikan peningkatan kualitas hidup yang berkelanjutan bagi semua orang. Society 5.0 adalah konsep baru sebagai panduan untuk pembangunan

sosial yang berpotensi berdampak signifikan pada masyarakat di semua tingkatan. Orang di dunia melalui masyarakat dengan kecerdasan luar biasa. Society 5.0 memiliki potensi untuk memberikan dampak yang signifikan pada masyarakat di semua tingkatan, terutama dalam hal keberlanjutan masyarakat dan standar hidup. Relevansi dari aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan yang terkait dengan proses inovasi mengacu pada keberlanjutan sebagai komponen penting dari inovasi.

Komponen laba terkait dengan dimensi ekonomi keberlanjutan, yang mencakup isu-isu seperti pertumbuhan ekonomi, efisiensi sumber daya, dan kelayakan finansial bisnis. Aspek lingkungan berfokus pada pengurangan polusi dan penggunaan sumber daya alam secara bijak dan efektif. Perilaku etis, keadilan, persamaan kesempatan, dan distribusi kekayaan hanyalah sebagian kecil dari dimensi sosial.

Keterampilan informasi, media, dan teknologi adalah yang paling penting bagi masyarakat Indonesia untuk menghadapi industri 4.0. Dengan kata lain, orang perlu melek teknologi, atau memiliki keterampilan dalam teknologi, media, dan teknologi informasi, seperti kesadaran multikultural, teknologi literasi,

literasi media, dan literasi visual. Masyarakat juga membutuhkan keterampilan pemecahan masalah, pengambilan risiko, kreatif, dan rasa ingin tahu untuk pembelajaran dan inovasi. Kepemimpinan dan tanggung jawab, nilai etika dan moral, produktivitas dan akuntabilitas, kemampuan beradaptasi dan fleksibilitas, sosial dan lintas - keterampilan budaya, inisiatif, dan kemandirian adalah semua keterampilan hidup dan belajar yang penting. Selain itu, orang-orang di Society 5.0 harus dapat berkomunikasi secara efektif, bekerja dalam tim dan berkolaborasi, memiliki tanggung jawab pribadi dan sosial, berkomunikasi secara interaktif, dan memiliki perspektif tentang kedua hal tersebut. bangsa dan dunia.

Selain itu, politik dan regulasi menjadi jantung dari Society 5.0 serta teknologi. Pemerintah Jepang mendorong bisnis lokal untuk lebih banyak berkolaborasi dan berbagi data besar untuk mengembangkan inovasi baru. Karena data yang dibutuhkan dimiliki oleh pihak lain bisnis, kemampuan perusahaan saat ini masih terbatas. Kedepan, sektor publik dan swasta dapat berkolaborasi untuk mengembangkan sistem baru yang lebih efisien, aman, dan efektif. Tentu saja, lebih banyak bisnis akan terdorong untuk berbagi informasi dan bisnis lain akan dapat menggunakan data karyawan untuk membuat produk yang lebih baik dari sebelumnya.

4.4 Penguatan Peran Pemerintah dan Dunia Usaha Di era society Pemerintah dan dunia usaha harus menggunakan data yang terpercaya dan lebih terbuka. Publik, pada bagian mereka harus terlibat dengan pemerintah dan bisnis secara berkelanjutan dan proaktif sambil menghasilkan data mereka sendiri, dan pemerintah serta bisnis harus merespons sesuai dengan itu. Untuk memastikan bahwa siklus ini mengarah pada masyarakat yang lebih melek data, penting untuk secara progresif mengembangkan praktik terbaik dan menumbuhkan budaya yang kondusif. Begitu banyak konsultasi pemangku kepentingan tentang layanan, teknologi, dan hukum, publik akan semakin menjadi aktor utama dalam masyarakat, dan inovasi akan semakin dihasut oleh dan untuk masyarakat. Inilah yang dimaksud dengan Inovasi Habitat. Menurut Habitat Innovation, begitu masyarakat mengambil inisiatif dalam menggunakan data, akan memungkinkan untuk menyeimbangkan penyelesaian masalah sosial dengan pertumbuhan ekonomi dan menciptakan kondisi yang diperlukan untuk transformasi perkotaan yang berkelanjutan; inilah bagaimana Habitat Innovation dapat membantu mengantarkan masyarakat 5.0.

Semakin banyak pemerintah yang meluncurkan portal data pemerintah terbuka yang menyediakan data yang dapat diakses dan

digunakan oleh semua orang. Hal ini tidak hanya berkontribusi pada pengambilan keputusan berbasis data, tetapi juga secara langsung memengaruhi kepercayaan, keyakinan, dan kepuasan warga terhadap pemerintah, karena data pemerintah yang terbuka memungkinkan warga untuk memantau kinerja dan manajemen pemerintah serta memfasilitasi solusi dan layanan berbasis data.

Ekosistem data terbuka (pemerintah) sangat kompleks karena melibatkan banyak pemangku kepentingan dan menciptakan saluran multi-arah di mana data dapat menciptakan nilai ekonomi, sosial, dan lingkungan, tetapi data itu sendiri secara signifikan dipengaruhi oleh hasil politik, sosial, dan ekonomi, yang memengaruhi data akan disediakan dan pemeliharannya.

Munculnya society 5.0 dan revolusi industri 4.0 memberikan dampak yang signifikan bagi kehidupan bisnis. Di Indonesia, bentuk revolusi industri dan society 5.0 saat ini adalah perilaku masyarakat yang lebih puas menggunakan teknologi untuk memenuhi kebutuhan dan menikmati semua kemudahan yang diberikannya. Di Indonesia, e-commerce merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi yang dapat dengan mudah memuaskan pelanggan. Namun, penting bagi masyarakat, pemerintah, dan dunia pendidikan untuk tidak terbawa oleh perkembangan yang ada. agar dampak sosial yang negatif tidak berubah menjadi kontroversi sosial.

PENUTUP

Kesimpulan

Dapat ditarik kesimpulan bahwa e-commerce merupakan inovasi online berdasarkan sejumlah pernyataan yang dibuat oleh para ahli mengenai pengertian perdagangan elektronik, atau e-commerce. Hal ini terutama berlaku di era masyarakat 5.0 sistem manajemen dan pengembangan untuk pembaruan kewirausahaan atau pemasaran. Melalui e-commerce, konsumen, produsen, dan bahkan pelaku bisnis dapat membeli barang dan

.....

jasa manufaktur. Siapa saja dengan koneksi internet dapat mengakses e-commerce kapan saja dan dari lokasi mana saja. Konsumen dapat membeli atau menggunakan barang dan jasa yang mereka butuhkan atau inginkan kapan saja ketika produsen ingin memasarkan produknya. Melalui pengembangan sistem wirausaha ini, pelanggan yang memperhatikan produk atau jasa dapat melihat detail gambar dan deskripsi serta bertanya tentang produk yang ditawarkan kepada produsen. Hal ini memastikan tidak ada pihak yang melakukan penipuan atau merasa dirugikan. Akses ke e-commerce telah meningkat selama beberapa tahun terakhir karena peningkatan aksesibilitasnya. Bagi semua orang di komunitas wirausaha.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hasyiyati, Z., Achyar, D. H., Wafda, F., Yamni, H., Agustino, A., Athalla, F. (2022). Escalating Human Capital Contribution to the Economy Through Digital Literacy Policy as the Development of Society 5.0. Gebyar Hari Keputeraan
- [2] Nursyamsu. (2022). Business Sustainability in the Era of Society 5.0: Optimizing the Utilization of Social Media and Fintech for Muslim Millennial Entrepreneurs. *Iqtishodia: Jurnal Ekonomi Syariah*, 7 (2), 21-28
- [3] Dewi, H., P. (2021). Determination of Green Marketing Strategies Through Marketing Communication in the Business World in the Society 5.0 Era. *Advances in Economics, Business and Management Research*, 180, 181-187
- [4] Wuryan, S., Mustofa, M. B., Rachmy, R. M., Indriyani, S. N. L., Putri, S. J., & Sari, T. Y. D. (2022). Social Impact Analysis off Mass Communication on Community in the Society 5.0 Era. *Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*, 14 (1), 19-32

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN