

Perilaku Adopsi Teknologi Pada Era Digital

¹Euis Nurul Bahriyah*, ²Ahmad Sururi Afif, ³Resman Muharul Tambunan

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia

²Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia

³Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Al-Azhar Indonesia, Jakarta, Indonesia

Email Corresponding: euis.nurul@esaunggul.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Adopsi Teknologi
Era Digital
Komunikasi
Perilaku Adopsi
Teknologi Digital

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah menciptakan dunia yang semakin terhubung, memudahkan akses terhadap informasi, serta mempercepat proses interaksi dan transaksi di berbagai sektor. Dalam konteks ini, perilaku individu, termasuk perilaku konsumen, mengalami perubahan signifikan. Adopsi teknologi dan integrasi gaya hidup digital telah menciptakan pola-pola perilaku baru yang tidak hanya dipengaruhi oleh kebutuhan dasar, tetapi juga oleh rangsangan atau stimulus yang dihasilkan oleh ekosistem digital. Adopsi perilaku di era digital melibatkan proses kompleks yang melibatkan pemahaman terhadap berbagai faktor yang memengaruhi individu dalam menggunakan teknologi. SMKN 8 Jakarta, sebagai salah satu lembaga pendidikan kejuruan, berada di garis depan dalam mendidik siswa agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dan teknologi. Tujuan utama dari pengabdian ini adalah memberikan pemahaman komprehensif kepada siswa SMKN 8 Jakarta tentang perilaku adopsi teknologi, sehingga mereka tidak hanya menjadi konsumen teknologi yang pasif, tetapi juga individu yang kritis dan bijak dalam menggunakan teknologi. Program pengabdian masyarakat di SMKN 8 Jakarta ditujukan kepada siswa kelas 12, dengan total peserta sebanyak 324 siswa. Metode pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan pendekatan sistematis yang meliputi 5 (lima) tahap yaitu identifikasi kebutuhan, pengembangan materi, mengadakan sesi pelatihan, penerapan program mentoring dan evaluasi. Hasil pengabdian masyarakat ini memberikan dampak positif dan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap manfaat teknologi digital.

ABSTRACT

Keywords:

Adoption Behavior
Communication
Digital Era
Digital Technology
Technology Adoption

The rapid development of information and communication technology has created an increasingly connected world, facilitating access to information, and accelerating the process of interaction and transactions in various sectors. In this context, individual behavior, including consumer behavior, has undergone significant changes. The adoption of technology and the integration of digital lifestyles have created new behavioral patterns that are not only influenced by basic needs, but also by the stimuli generated by the digital ecosystem. Adoption of behavior in the digital era involves a complex process that involves understanding the various factors that influence individuals in using technology. SMKN 8 Jakarta, as one of the vocational education institutions, is at the forefront of educating students to be able to adapt to the development of the times and technology. The main objective of this service is to provide a comprehensive understanding to SMKN 8 Jakarta students about technology adoption behavior, so that they are not only passive consumers of technology, but also critical and wise individuals in using technology. The community service program at SMKN 8 Jakarta is aimed at grade 12 students, with a total of 324 participants. This community service method is carried out with a systematic approach that includes 5 (five) stages, namely identifying needs, developing materials, holding training sessions, implementing mentoring programs and evaluation. The results of this community service have a positive impact and increase students' understanding of the benefits of digital technology.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Era digital telah membawa perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan (Gulo 2023; Harahap *et al.*, 2024). Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menciptakan dunia yang semakin terhubung, mempermudah akses informasi, serta mempercepat interaksi dan transaksi di berbagai sektor (Boestam & Derivanti, 2022). Kehadiran platform digital memungkinkan individu berkomunikasi secara real-time tanpa batas geografis, membuka peluang kolaborasi lebih luas (Varenia & Phalguna 2022). Dalam bidang ekonomi, digitalisasi telah merevolusi cara orang berbelanja, memungkinkan konsumen mengakses produk dan layanan dari seluruh dunia dengan mudah (Asari *et al.*, 2023). Di ranah pendidikan, pembelajaran daring menjadi semakin umum, menyediakan akses pendidikan yang lebih inklusif dan fleksibel bagi semua kalangan (Kuntari 2023; Sulastrri *et al.*, 2022). Namun, di balik kemudahan ini, tantangan baru juga muncul, seperti isu privasi dan keamanan data, yang memerlukan perhatian serius untuk menjaga manfaat teknologi tanpa mengorbankan aspek penting dalam kehidupan manusia (Purnomo *et al.*, 2023). Selain isu privasi dan keamanan, dampak negatif lain seperti ketergantungan berlebihan pada teknologi perlu diperhatikan, karena dapat mengurangi interaksi sosial tatap muka dan menurunkan keterampilan komunikasi interpersonal. Penggunaan perangkat digital yang berlebihan juga berdampak pada kesehatan, seperti gangguan tidur, stres, dan penurunan kesehatan mental (Yamanda *et al.*, 2024; Puhuroji *et al.*, 2023).

Lebih jauh, generasi Z (Gen Z) yang tumbuh di era digital memiliki perilaku yang sangat dipengaruhi oleh teknologi dan tren media sosial. Menurut artikel SIRCLO, perilaku belanja mereka cenderung impulsif dan dipengaruhi oleh konsep Fear of Missing Out (FOMO). Mereka juga lebih mempercayai ulasan konsumen dan influencer ketimbang iklan tradisional, serta lebih menyukai pengalaman belanja yang otentik dan real. Platform e-commerce dan media sosial telah menjadi favorit mereka untuk berbelanja, dan mereka sering membandingkan produk serta harga secara online sebelum membuat keputusan. Gen Z cenderung mencari produk dengan nilai sosial atau dampak positif bagi lingkungan. Oleh karena itu, perusahaan yang ingin menarik perhatian Gen Z perlu memperhatikan kualitas produk, transparansi produksi, dan relevansi sosial merek. SIRCLO melihat tren ini sebagai peluang untuk membantu UMKM dan bisnis e-commerce dalam menyesuaikan diri dengan preferensi Gen Z (Eka 2023).

Menurut survei Populix yang dipublikasikan oleh DailySocial pada Agustus 2023, faktor-faktor seperti cakupan luas dan kecepatan pengiriman menjadi pertimbangan utama dalam memilih layanan logistik di kalangan Generasi Z dan milenial. Survei ini mencatat bahwa 88% responden menggunakan layanan pesan antar untuk pembelian online, di mana J&T Express, Shopee Express, dan JNE adalah pilihan utama mereka (Winarso, 2023). Dalam konteks pendidikan, siswa SMK, termasuk mereka yang berada di SMKN 8 Jakarta, menjadi kelompok yang sangat terpengaruh oleh perkembangan teknologi ini. Siswa SMK berada di masa transisi menuju dunia kerja atau pendidikan lanjutan, sehingga penting bagi mereka untuk memahami bagaimana teknologi dapat memengaruhi kehidupan, terutama dalam aspek perilaku adopsi teknologi (Taopan *et al.*, 2019). Sebagai lembaga pendidikan kejuruan, SMKN 8 Jakarta berada di garis depan dalam mendidik siswa agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman.

Oleh karena itu, tujuan utama dari pengabdian ini adalah memberikan pemahaman komprehensif kepada siswa SMKN 8 Jakarta tentang perilaku adopsi teknologi, sehingga mereka tidak hanya menjadi konsumen teknologi yang pasif, tetapi juga individu yang kritis dan bijak dalam menggunakan teknologi. Dengan memahami manfaat dan tantangan teknologi, siswa diharapkan mampu membuat keputusan yang lebih baik terkait penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam aktivitas belajar, bekerja, maupun berinteraksi sosial. Program literasi ini juga bertujuan membekali siswa dengan keterampilan kritis dalam menilai dampak teknologi terhadap kesehatan fisik dan mental mereka serta terhadap interaksi sosial mereka. Pada akhirnya, diharapkan para siswa dapat mengembangkan sikap adaptif dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi digital, sehingga mereka siap menghadapi tantangan era digital di dunia profesional maupun dalam kehidupan pribadi mereka.

II. MASALAH

Permasalahan yang dihadapi oleh para siswa di SMKN 8 Jakarta dalam era digital yang terus berkembang, adalah, permasalahan yang memengaruhi proses belajar, perilaku, dan gaya hidup mereka. Meskipun kemajuan teknologi menawarkan banyak manfaat, termasuk akses informasi yang lebih mudah dan peluang untuk mengembangkan keterampilan digital, ada berbagai tantangan yang memerlukan perhatian serius. Beberapa permasalahan utama yang dihadapi siswa di SMKN 8 Jakarta terkait dengan

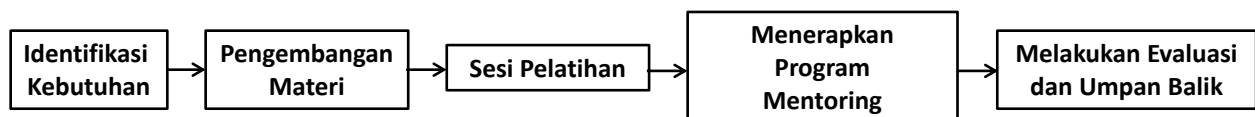
adopsi perilaku di era digital meliputi: 1). Minimnya Literasi Digital dan Pemahaman Etika Penggunaan Teknologi. 2). Kesenjangan Penggunaan Teknologi untuk Kegiatan Produktif. 3). Kurangnya Keterampilan Manajemen Waktu dan Prioritas.



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian Masyarakat di SMAN 8 Jakarta

III. METODE

Program pengabdian masyarakat bertema “Perilaku Adopsi Teknologi pada Era Digital” di SMKN 8 Jakarta ditujukan kepada siswa kelas 12, dengan total peserta sebanyak 324 siswa. Program ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa dalam menghadapi tantangan era digital. Konsep pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan pendekatan sistematis yang meliputi 5 (lima) tahap sebagai berikut:



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

1. Identifikasi Kebutuhan: Melakukan survei awal untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang dihadapi siswa terkait literasi digital dan perilaku di era digital.
2. Pengembangan Materi: Menyusun materi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan siswa, termasuk modul pelatihan tentang literasi digital, etika online, dan keterampilan teknologi.
3. Mengadakan sesi pelatihan pemahaman tentang media sosial dan dampaknya terhadap perilaku siswa.
4. Menerapkan program mentoring di mana siswa dapat berinteraksi dengan mentor untuk mendapatkan bimbingan lebih lanjut terkait penggunaan teknologi dalam konteks akademis dan profesional.
5. Melakukan evaluasi di setiap akhir sesi pelatihan dan kegiatan untuk mendapatkan umpan balik dari siswa mengenai pengalaman mereka.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian di SMKN 8 Jakarta terdiri dari lima tahapan utama, yaitu identifikasi kebutuhan, pengembangan materi, pelaksanaan sesi pelatihan, penerapan program serta mentoring, dan diakhiri dengan evaluasi serta pemberian umpan balik. Seluruh tahapan ini dilaksanakan secara sistematis dan berkesinambungan, dengan tujuan untuk memastikan bahwa program yang dijalankan dapat memenuhi kebutuhan siswa secara optimal, meningkatkan keterampilan mereka, serta memberikan dampak yang berkelanjutan bagi perkembangan pendidikan di sekolah.

1. Identifikasi Kebutuhan

Identifikasi kebutuhan program pengabdian di SMKN 8 Jakarta pada tahapan awal dilakukan dengan mengumpulkan informasi dan melakukan analisis untuk memahami kebutuhan siswa dan sekolah. Observasi langsung dilakukan dengan mengamati kondisi belajar siswa dan fasilitas yang ada di sekolah. Wawancara dilakukan kepada siswa, guru, dan staf sekolah mengenai tantangan yang mereka hadapi atau keterampilan apa yang mereka butuhkan. Dengan hasil dari identifikasi kebutuhan ini, tim pelaksana merancang program

yang tepat sasaran, menyesuaikan materi dan metode pelatihan, serta memastikan bahwa program dapat memberikan solusi yang sesuai dengan kebutuhan sekolah dan siswa, baik untuk jangka pendek maupun jangka panjang.



Gambar 2. Observasi langsung dan penandatanganan kerja sama dengan SMAN 8 Jakarta

2. Pengembangan Materi

Tahap pengembangan materi dilakukan dengan merancang dan menyiapkan konten serta sumber daya yang akan digunakan dalam sesi pelatihan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan bahwa materi yang disusun relevan, informatif, dan mampu memenuhi kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya.

Tabel 1. Pengembangan Materi

No	Materi	Deskripsi
1.	Faktor perilaku pembelian konsumen	Pengidentifikasi faktor psikologis, sosial, dan budaya yang memengaruhi keputusan pembelian. Materi ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta mengenai perilaku konsumen dalam pembelian di era digital.
2.	Stimulus perilaku konsumen	Stimulus perilaku konsumen berfungsi sebagai faktor pendorong yang mendorong individu untuk mengambil tindakan tertentu, seperti melakukan pembelian. Memahami stimulus ini untuk membantu merancang strategi yang lebih efektif untuk memenuhi kebutuhan Siswa SMAN 8 Jakarta.
3.	Gaya hidup digital	Cara hidup yang dipengaruhi oleh penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mencakup pola perilaku, kebiasaan, dan nilai-nilai yang terbentuk seiring dengan kemajuan teknologi informasi.
4.	Adopsi perilaku	Proses individu atau kelompok mulai menerima dan mengintegrasikan perilaku, sikap, atau praktik baru ke dalam kehidupan mereka.

3. Sesi Pelatihan

Proses sesi pelatihan dimulai dengan persiapan yang matang, mencakup pemilihan lokasi ruangan yang nyaman dan mudah diakses, serta penyediaan semua perlengkapan yang diperlukan, seperti proyektor, papan tulis, dan materi cetak. Sesi pelatihan dibuka dengan sambutan oleh, Euis Nurul Bahriyah selaku ketua pelaksana pengabdian masyarakat dan Kaprodi Ilmu Komunikasi Universitas Esa Unggul, diikuti dengan pengenalan peserta dan anggota. Aktivitas ice breaking dilaksanakan untuk menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan, sehingga peserta merasa lebih nyaman untuk berpartisipasi aktif. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif, memanfaatkan berbagai metode, seperti presentasi multimedia, diskusi kelompok yang mendorong kolaborasi, serta studi kasus yang relevan untuk memperdalam pemahaman.

Setelah itu, peserta diberikan kesempatan untuk berlatih keterampilan melalui latihan praktik langsung dan role-playing, yang memungkinkan mereka menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata.



Gambar 3. Sesi Pelatihan

4. Menerapkan Program Mentoring

Program mentoring dalam pengabdian masyarakat ini untuk membantu memperkuat keterampilan yang telah dipelajari, memastikan penerapan yang efektif di dunia nyata, dan memfasilitasi pengembangan pribadi serta profesional peserta. Berikut adalah langkah-langkah dalam menerapkan program mentoring:

Tabel 2. Program Mentoring

No	Program Mentoring	Deskripsi
1.	Pemilihan Mentor	Memilih mentor yang memiliki pengalaman dan keahlian yang relevan dengan topik pelatihan.
2.	Penetapan Tujuan	Mendorong mentee untuk menetapkan tujuan yang jelas dan spesifik dalam pengembangan keterampilan atau pengetahuan yang ingin dicapai.
3.	Diskusi dan Bimbingan	Melakukan sesi diskusi yang produktif, di mana mentee dapat mengajukan pertanyaan, membahas tantangan yang dihadapi, dan mendapatkan bimbingan dari mentor.
4.	Pengembangan Jaringan	Mendorong mentee untuk terlibat dalam komunitas yang lebih luas, seperti kelompok profesional atau forum diskusi, untuk memperluas jaringan dan peluang belajar.
5.	Refleksi dan Adaptasi	Mengajak mentee untuk melakukan refleksi terhadap pengalaman mentoring dan menyesuaikan pendekatan jika diperlukan, agar program tetap relevan dan bermanfaat.

5. Umpan Balik

Umpan balik dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat di SMAN 8 Jakarta dilakukan untuk memastikan keberhasilan program dengan melibatkan beberapa langkah penting untuk memastikan efektivitas program. Pertama, dalam perencanaan pengumpulan umpan balik, dilakukan dengan mengevaluasi efektivitas materi pelatihan atau kinerja mentor. Kedua, pengumpulan data dengan mengadakan sesi umpan balik langsung setelah pelatihan, di mana peserta berbagi pengalaman mereka dan pengisian kuisisioner digunakan untuk mengumpulkan masukan tertulis. Ketiga, menganalisis data untuk mengidentifikasi pola dan tema yang muncul. Hasil analisis ini digunakan untuk mengambil tindakan dengan menentukan area perbaikan dan menyusun rencana tindakan selanjutnya. Keempat, mengevaluasi program secara berkelanjutan dengan siklus umpan balik yang berlangsung secara reguler.

V. KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat di SMKN 8 Jakarta berjalan efektif melalui lima tahapan sistematis: identifikasi kebutuhan, pengembangan materi, sesi pelatihan, program mentoring, dan evaluasi umpan balik. Setiap tahap berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan siswa dan memenuhi kebutuhan mereka. Sesi pelatihan interaktif menciptakan partisipasi aktif, sementara program mentoring membantu peserta menerapkan keterampilan baru dalam kehidupan sehari-hari. Umpan balik yang dikumpulkan menunjukkan bahwa peserta merasa program ini bermanfaat dan relevan. Secara keseluruhan, program ini memberikan dampak positif dan berkelanjutan bagi perkembangan pendidikan di SMKN 8 Jakarta, dengan kontribusi yang signifikan bagi siswa dan lingkungan sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada para Guru, Staf dan Siswa di SMKN 8 Jakarta atas dukungan dan kerja sama yang luar biasa dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini. Kami juga mengapresiasi antusiasme siswa yang berpartisipasi aktif dalam setiap sesi pelatihan dan program mentoring.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinus Gulo (2023). Revitalisasi Budaya Di Era Digital Dan Eksplorasi Dampak Media Sosial Terhadap Dinamika Sosial-Budaya Di Tengah Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* Vol.3, No.3. Hal 172-184 DOI: 10.55606/juridikbud.v3i3.2655
- Andi Asari, Efa Rubawati Syaifuddin, Nurfitriya Ningsi, Sudianto, Hana Diana Maria, Iwan Adhicandra, Rini Nuraini, Achmad Baijuri, Adie Pamungkas, Firdan Gusmara Kusumah, Genik Puji Yuhanda, Sudaru Murti (2023). *Komunikasi Digital*. Penerbit Lakeisha.
- Boestam, A. B. & Derivanti, A. Des (2022) 'Komunikasi Digital Dan Perubahan Sosial', *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 6(4), pp. 2829–2834. doi: 10.36312/jisip.v6i4.4032/http
- Della Irona, V. et al. (2022) 'Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen: kualitas produk, harga dan promosi (literature review smm)', *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(1), pp. 174–185.
- Dera Sulastri, Luthfi Hamdani Maula, Din Azwar Uswatun (2023). Pemanfaatan Platform Digital Dalam Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*. DOI: doi.org/10.21009/JPD.011.22.
- Harahap, M. G. et al. (2024) *PERILAKU KONSUMEN Teori dan Praktik*. Sada Kurnia pustaka.
- Ida Ayu Nadia Varenia & Ida Bagus Yudha Phalguna (2022). Implikasi Media Baru Sebagai Media Komunikasi Dan Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Hindu Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram*. DOI:10.53977/sadharananikarana.v4i1.614
- Muhamad Pahrurajil, Salsa Fatia Azhar, Kholid Abudullah Harras (2023). Intensitas Penggunaan Teknologi Digital dan Implikasinya Terhadap Perilaku serta Kesehatan Mental Remaja. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*.
- Nida Yamanda, Ahmad Fauzi, Jihan Andini, Githa Aryanthi (2024). Pengaruh Teknologi Terhadap Kesehatan Mental Siswa Di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Non Formal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*.
- Purnomo, M. et al. (2023) 'Determinan Faktor Adopsi Teknologi Internet of Things: TOE
- Randi Eka (2023). SIRCLO: Memahami Tren Belanja Gen Z untuk Memenangkan Hati 74 Juta Konsumen di Indonesia. https://dailysocial.id/wire/sirclo-memahami-tren-belanja-gen-z-untuk-memenangkan-hati-74-juta-konsumen-di-indonesia#google_vignetteb
- Septi Kuntari (2023). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*. DOI:10.47435/sentikjar.v2i0.1826
- Taopan, Y. F., Oedjoe, M. R. and Sogen, A. N. (2019) 'Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Perilaku Moral Remaja di SMA Negeri 3 Kota Kupang', *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 5(1), p. 61. doi: 10.33394/jk.v5i1.1395.
- Winarso, B. (2023) 'Survei Populix: JNT dan JNE Jadi Logistik Pilihan Generasi Z dan Milenial Laporan "Indonesia Outlook on the Logistic Delivery Services" menyoroti perilaku pengiriman barang'. Available at: <https://dailysocial.id/post/jnt-dan-jne-jadi-logistik-pilihan>.