

MENGENAL *SIDE-HUSTLE* DALAM MENINGKATKAN KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN PENGALAMAN PARA PENCARI KERJA

Shedriko¹⁾, Muhammad Firdaus²⁾

Program Studi Teknik Informatika, FTIK, Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak

Perkembangan Teknologi informasi yang semakin cepat, serta pemanfaatan yang maksimal akses informasi di dunia maya, hal ini dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan keahlian dan pengalaman seseorang yang khususnya berkecimpung di bidang TI (Teknologi Informasi). *Gig-Economy*, dimana kondisi ekonomi berkecimpung dan tidak menentu, dirasakan dampaknya di setiap lini kehidupan masyarakat. Aktivitas kegiatan PKM (Pengabdian kepada Masyarakat) ini diadakan untuk memberikan penyuluhan dalam memperkenalkan *Side-Hustle* sebagai salah satu solusi dalam menghadapi dan mengantisipasi kondisi tersebut. Metoda observasi, wawancara dan praktik, kami gunakan sebagai bagian dalam menggali informasi dan memberikan penyuluhan atas solusi yang diberikan. Oleh karena itu, pada penerapannya bisa memberikan kontribusi dan disebarluaskan informasi ini di lingkungan yayasan. Suatu saat nanti, baik peserta didik maupun pengajar bisa merasakan dampak positif, dengan melatih kemampuan keahlian dan keterampilan mereka dalam menghadapi persaingan global yang begitu ketat. Pekerjaan paruh-waktu bukan lagi menjadi pekerjaan-sampingan, tapi bisa menjadi pekerjaan tetap yang dapat menambah pundi-pundi penghasilan, dan apabila digeluti secara serius, maka hal ini bisa menjadi profesi yang menggiurkan di masa depan. Kami mendorong para pengurus dan guru secara aktif membagikan informasi ini kepada anak-anak di panti asuhan dan mendukung mereka dalam menerapkan keterampilan ini, sehingga mereka bisa menghadapi skenario di dunia nyata.

Kata Kunci: Pekerjaan, Paruh-Waktu, Pekerjaan-Sampingan, Ekonomi, *Side-Hustle*.

Abstract

The rapid development of information technology, and the maximum access to information in cyberspace can positively impact the skills and experience of those involved in IT (Information Technology). In today's gig economy, where economic conditions are often volatile and uncertain, these changes affect many aspects of people's lives. This PKM (Community Service) activity was held to provide education in introducing Side-Hustle as a solution in dealing with and anticipating these conditions. We use observation, interview and practice methods as part of gathering information and providing counseling on the solutions provided. Therefore, in its application it can contribute and disseminate this information within the foundation. One day, both students and teachers will be able to feel a positive impact, by training their skills and expertise in facing fierce global competition. Part-time work is no longer a side job but can be a permanent job that can increase your income, and if you take it seriously, it can become a lucrative profession in the future. We encourage administrators and teachers to actively share this information with orphanage children and support them in applying these skills in real-world scenarios.

Keywords: Job, Part-Time, Side-Job, Economy, Side-Hustle.

Correspondence author: Muhammad Firdaus, dasurichi@gmail.com, Jakarta, Indonesian.



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Informasi dan teknologi yang semakin berkembang, diiringi pertumbuhan bisnis yang signifikan cepat, bahkan tersebar sampai ke pelosok negeri, membuat pemerintah mengambil peran dalam membuat kebijakan dan regulasi yang mengatur peran setiap orang, organisasi, komunitas yang terlibat di dalamnya, agar bisa sejalan dengan prinsip undang-undang dasar 45 yang menjamin setiap hak warga negaranya dalam menjalankan aktivitas sehari-hari tanpa ada intervensi dan tekanan pengaruh kepada siapa pun, karena kemerdekaan adalah hak setiap bangsa. Teknologi internet hadir dalam menjawab kebutuhan utama untuk memenuhi pendidikan anak sekolah, sehingga jauh lebih baik walaupun aktivitas dilakukan di rumah pada saat daring maupun luring (Firdaus et al., 2022a). Kemudahan dan pemerataan akses internet yang cepat dan handal merupakan kunci sukses dan terbukanya peluang dalam mewujudkan visi Indonesia Maju 2045 yang digadang-gadangkan oleh pemerintah (Khalil et al., 2024). Proses pengelolaan dan manipulasi informasi yang melintasi dunia maya merupakan sarana komunikasi antara data satu sama lain (Nguyen, 2021). Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah dua konsep yang tidak terpisahkan dan saling berkaitan satu sama lain. TIK memiliki pengertian luas yang mencakup segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan pemindahan informasi antar media (Umam et al., 2019). Mengingat peran teknologi perlu mendapatkan perhatian khusus untuk menjamin keaslian dan keabsahannya, sehingga tidak bisa ditiru oleh pihak yang tidak berkepentingan (Resti et al., 2020). Informasi menjadi barang bukti dan menyadarkan kita akan masalah tersebut perlu pembenahan sistem pengelolaan data yang terorganisasi, rapih, terstruktur, dan konsisten (Nugroho, 2018).

Kondisi *Gig-Economy* saat ini, memaksa orang mengambil pekerjaan sampingan untuk mendapatkan penghasilan tambahan. Jenis kultur ekonomi ini memaksa para pekerja untuk bekerja lebih keras dalam menopang stabilitas ekonomi di internal keluarganya sehari-hari. Tanpa meminta para pemberi kerja untuk berkewajiban memberikan jaminan - jaminan sebagaimana dipahami dalam konsep kerja klasik yang mengikat dan hal ini menguntungkan pekerja dengan berbagai fleksibilitas dalam menyelesaikan pekerjaan kapan pun dan dimana saja (Hakim et al., 2021). Memperkenalkan budaya *Side-Hustle* kepada Pengurus dan Guru di Yayasan Mizan Amanah dapat memberikan pandangan dan harapan kepada generasi muda (Gen-Z maupun Gen-Alpha) dalam menilai kesuksesan secara profesional dengan bekerja keras tanpa henti, sehingga dapat meningkatkan etos kerja yang mengedepankan komitmen dan ambisi dalam meraih impian di masa yang akan datang (Iskandar et al., 2022).

Di era revolusi industri 4.0 saat ini, keterampilan dalam mengoperasikan komputer baik perangkat keras dan perangkat lunak sangat berguna sekali bagi mereka yang saat ini sedang mencari pekerjaan. Namun tidak hanya itu saja, apabila di padukan dengan berbagai jenis keterampilan dalam memahami proses mesin bekerja, teknologi aplikasi (Engineering Principles, Artificial Intelligence, dan pengkodean) serta kompetensi penggunaan komputer dan teknologi merupakan komponen penting dan kesiapan kerja (Nikensari et al., 2022) bagi peserta didik.

Budaya *Side-Hustle* ini muncul karena semakin banyaknya pekerja dengan kegiatan magang, kontrak jangka pendek, outsourcing (alih daya), pekerja lepas (freelancer) yang di upah per-pekerjaan sesuai permintaan (on-demand), berjualan secara daring, dan sebagainya. Dimana jenis pekerjaan tersebut memungkinkan bisa dilakukan secara jarak jauh (remote), tanpa perlu mendatangi tempat perusahaan tersebut berada (Pragita et al.,

2024). Hal ini dilansir menjadi bukti penting pada setiap kegiatan yang menggunakan teknologi sebagai panduan serta didukung oleh solusi pengelolaan yang terstruktur dan terorganisir. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di lokasi langsung dengan pengurus yayasan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memahami kondisi ekonomi saat ini dan harus menghadapinya tanpa persiapan yang matang, sehingga menimbulkan permasalahan sendiri. Aktivitas kegiatan PkM ini diharapkan menjadi jembatan dalam memberikan sumbangsih ilmu dan informasi terkait petunju dan cara menggunakan aplikasi di dunia maya dalam mencari pekerjaan yang diinginkan di rumah, karena tidak banyak menyita tempat, tenaga dan waktu (Safitri et al., 2024).

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini melibatkan pengurus yayasan dalam menggali informasi yang lebih akurat. Adapun tahapan kegiatan tersebut sebagai berikut ini.

Tahap Observasi dan Wawancara

Proses pengamatan atau peninjauan dan wawancara, dilakukan secara langsung dengan pengurus yayasan yaitu Ibu Maryani untuk mengetahui tanggapan dari para peserta didik maupun guru-guru, baik keseharian yang mereka lakukan baik di dalam dan diluar lingkungan yayasan. Aktivitas ini berjalan kurang lebih dua sampai tiga minggu lamanya. Hal ini dimaksudkan agar lebih terperinci informasi yang di dapat, sehingga dari penulis bisa menggambarkan latar belakang masalah yang dihadapi oleh mereka. Dengan memahami proses di internal mereka, kami bisa tahu apa yang dirasakan sebagian kecil maupun besar di masyarakat terhadap kondisi ekonomi yang tidak menentu.

Tahap Pelaksanaan Edukasi dan Praktik

Pada tahapan ini, setelah selesai kami kaji dan analisa, berikutnya lanjut dengan penyusunan materi, serta konfigurasi media browser. Dibutuhkan sekitar satu bulan penuh sampai siap dipresentasikan kepada pihak mitra. Kegiatan pembelajaran yang kami lakukan adalah dengan memberikan edukasi dan pengarahan berupa, penjelasan konsep, pembekalan, serta praktik *Side-Hustle* di lingkungan Masyarakat dengan menggunakan perangkat lunak komputer yang membantu meningkatkan keterampilan mereka. Kami dalam hal ini menjelaskan kepada guru dan para pengurus di yayasan tersebut dengan mempergunakan perangkat digital sebagai media untuk membantu menjelaskan lebih mudah kepada peserta mengenai materi yang akan diberikan.

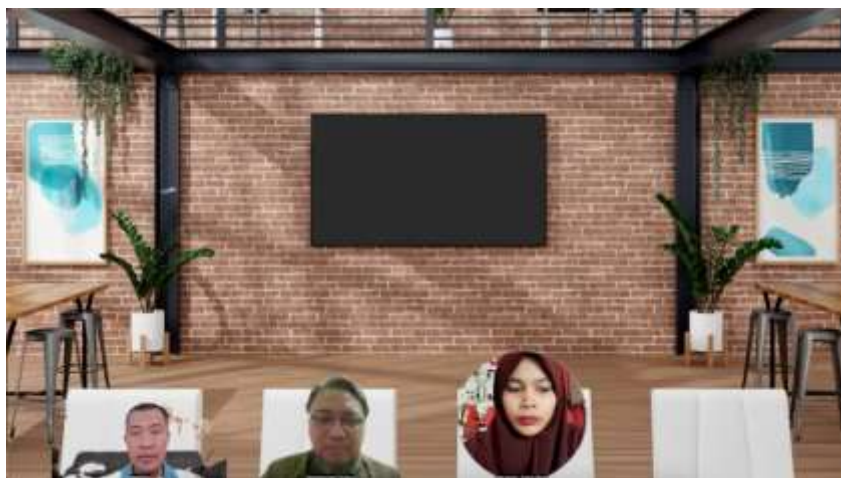
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) kali ini, tim PKM memberikan paparan yang ringan kepada pengurus dan guru, dan tidak selalu berkaitan dengan hal-hal yang berbau teknis. Mulai dari memperkenalkan istilah pekerjaan sampingan, perbedaan antara *Side-Hustle* dengan *Side-Job*. Kemudian, motif apa yang melatar-belakangi menjadikan pekerjaan sampingan sebagai gaya hidup masa kini. Bagaimana memulai terjun kedalam dunia *Side-Hustle*, sampai dengan keuntungan yang dapat dicapai, serta dapat meningkatkan kesejahteraan seseorang, bahkan ada beberapa

orang yang beralih dari pekerjaan tetap menjadi seorang *Side-Hustle* yang tidak terbatas oleh prosedur dan aturan di perusahaan maupun di organisasi. Peserta juga dijelaskan bagaimana membangun keahlian dan jaringan komunitas tidak hanya berguna untuk mencari pendapatan sampingan, tetapi juga kepribadian sosial yang tinggi di masyarakat. Pemateri tidak hanya menjelaskan konsep dan teori, tetapi juga menyampaikan bagaimana memanfaatkan media maya dengan mengunjungi salah satu situs internet yang menyediakan fasilitas *freelancing* dengan terhubung ke setiap perusahaan global di dunia yang menawarkan pekerjaan sampingan paruh-waktu. Fitur, fungsi, kelebihan, dan kekurangannya kami bahas bersama, walaupun tidak secara detail, tetapi menggambarkan *the whole picture* dari setiap aktivitas teknis.

Peserta dapat belajar, dari setiap pekerjaan yang diambil, sehingga bisa meningkatkan pengalaman kerja, serta ilmu yang didapatnya. Hal ini penting, mengingat ada faktor pendukung lainnya disamping ilmu yang didapat di bangku sekolah maupun perguruan tinggi. Kami berpesan kepada pengurus dan guru agar menyebarkan informasi dan pengetahuan ini kepada peserta didiknya dengan menambahkan program ekstrakurikuler diluar jam belajar siswa, dengan mengajarkan pembuatan aplikasi sederhana dengan menggunakan pemrograman dasar *coding* serta ilmu manajemen dasar. Disamping dapat menambah wawasan, dan juga cara bertahan yang paling dasar ketika menghadapi persaingan yang gencar sudah terlebih dahulu dicanangkan dan digaungkan oleh negara maju.

Program pengabdian kepada masyarakat (AbdiMas), kami lakukan secara daring atau online menggunakan *video conference* dengan media perangkat digital, dimana para peserta menyimak penjelasan kami di tempat yayasan, tanpa mengharuskan tim kami hadir di tempat. Adapun kendala dilapangan yang biasa kami hadapi adalah pertama, berkaitan dengan penyesuaian jadwal kesediaan pihak mitra dan sinyal jaringan internet yang seringkali putus koneksi, pada saat pelaksanaan kegiatan berlangsung. Sebagai tim Abdimas, kami berharap peserta dapat menyampaikan respon aktif dan mempraktikannya di kehidupan sehari-hari. Tim kami sangat bersemangat dan berupaya menjelaskannya secara detil dan sejelas-jelasnya sehingga para peserta dapat mengambil manfaat dari ilmu yang di sampaikan oleh para pemapar. Kegiatan ini bisa terselenggara dengan lancar tanpa hambatan. Pada akhir sesi pun, kami berdialog dengan para peserta, dan mereka menanggapi dengan kritis dan dapat mengungkapkan pendapat yang relevan dan rasional, sehingga memberikan kesimpulan yang tepat dan nyata.



Gambar 1. Tim abdimas dan peserta pelaksana kegiatan abdimas



Gambar 2. Materi Program AbdiMas

SIMPULAN

Kondisi *Gig-Economy* memang menjadi momok yang menakutkan dan seringkali menghantui perekonomian di masyarakat. Kegiatan PkM ini bisa memberikan solusi kepada para guru dan pengurus yayasan untuk dapat mengasah keahlian dan keterampilan sedini mungkin dan melengkapinya dengan basis pengetahuan manajemen, sebelum terjun ke dunia *Side-Hustle* yang sangat luas dan beragam. Hal ini bisa mengajarkan kepada peserta didiknya, bahwa pendidikan di sekolah maupun perguruan tinggi itu penting, tapi mempersiapkan bekal pengalaman juga penting dalam menghadapi kompetisi global yang hadir disetiap lini masyarakat di dunia. Secerach harapan kepada murid-murid di yayasan Mizan Amanah, agar kelak mudah dalam mendapatkan pekerjaan di berbagai bidang dan bertahan dalam persaingan yang tidak menentu di masa depan.

SARAN

Kami harapkan kegiatan ini terus berlanjut mulai dari pembahasan mendalam terkait dengan materi yang telah disampaikan maupun informasi lainnya yang berhubungan dengan teknologi informasi. Kegiatan PkM berikutnya akan membahas tentang dasar-dasar pengetahuan AI (Artificial Intelligence), serta dampak yang ditimbulkan darinya. Semoga pihak mitra bisa terinspirasi dan kembali menyebar-luaskan ilmu dan informasi yang kami berikan.

DAFTAR PUSTAKA

Firdaus, M., & Shedriko. (2022). Transformasi dan Pengolahan Data Pelaporan Bank Umum Menggunakan Teknik Data Virtualisasi. *In Semnas Ristek (Seminar*

- Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi*), 7(2), 216–222. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/string.v7i2>
- Hakim, Y. R., Yustisia Firdasanti, A., Din Khailany, A., Ahmad Dzulkirom, N., Maulina Putri Sitompul, T., & Saviran, A. (2021). Mahasiswa dan Gig Economy: Kerentanan Pekerja Lepas (Freelancer) di Kalangan Tenaga Kerja Terdidik. *Jurnal PolGov*, 3(1), 195–234. <https://doi.org/10.22146/polgov.v3i1.3611>
- Iskandar, R., & Rachmawati, N. (2022). Perspektif “Hustle Culture” dalam Menelaah Motivasi dan Produktivitas Pekerja. *JUPEA*, 2(2), 108–117. <http://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jupea>
- Khalil, & Syah, R. (2024). Peran Pemerintah dalam Meningkatkan Aksesibilitas Teknologi Informasi di Daerah Terpencil. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 9(6), 3449–3457.
- Nguyen, D. (2021). Mediatisation and datafication in the global COVID-19 pandemic: on the urgency of data literacy. *Media International Australia*, 178(1), 210–214. <https://doi.org/10.1177/1329878X20947563>
- Nikensari, Suparno, & Putri. (2022). *Pemetaan literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia pada mahasiswa pendidikan ekonomi koperasi di era revolusi industri 4.0* [Thesis, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta]. <http://repository.fe.unj.ac.id/id/eprint/10216>
- Nugroho, K. B. (2018). Pengembangan Data Warehouse Penerimaan Mahasiswa Baru Untuk Informasi Strategik Pada Universitas BSI. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 18(2), 168. <https://doi.org/10.31599/jki.v18i2.293>
- Pragita, H., Dimas, T. &, & Wicaksono, A. (2024). *Pengaruh Side Hustle Engagement terhadap Performa Kerja Individu pada Pekerjaan Utama*.
- Resti, R., Listiyoko, L., Saragih, M., & Presillia, A. (2020). Sistem Pengelolaan Dokumen Surat Menggunakan Metode Alphabetical Filing Dan Chronology System. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 192–200.
- Safitri, Z., El, W., Sitorus, V. P., & Noviyanti, I. (2024). Analisis SWOT terhadap Pengembangan Strategi Bisnis Pada Warung Makan Asyik Desa Balunijuk. *Jurnal Manuhara : Pusat Penelitian Ilmu Manajemen Dan Bisnis*, 2(3), 140–153. <https://doi.org/10.61132/manuhara.v2i3.967>
- Umam, Q., Wicaksono, S. A., & Purnomo, W. (2019). Analisis Dan Perancangan Data Warehouse Menggunakan Pendekatan (Studi Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Sidoarjo). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(2), 1824–1833. <https://ejournal.unair.ac.id/index.php/JISEBI/article/view/1981>