

## Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Melalui Sosialisasi Platform Kerja Freelance Digital di Warung Kopi Kota Medan

Jam'an Amadi<sup>1</sup>, Jufri Antoni<sup>2</sup>, Juliani<sup>3</sup>, Fajrillah<sup>4\*</sup>, Ari Lestari<sup>5</sup>

<sup>1, 3, 4\*</sup> Manajemen, Universitas IBBI, Jalan Sei Deli No.18 Medan, Sumatra Utara,

<sup>2</sup> Teknik Industri, Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Prima Indonesia, Medan, Sumatera Utara,

<sup>5</sup> Manajemen Informatika, STMIK Logika. Medan, Sumantera Utara.

E-mail: [fajrillahhasballah@gmail.com](mailto:fajrillahhasballah@gmail.com)

\* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4561>

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received: 24 Dec 2025

Revised: 30 Dec 2025

Accepted: 05 Jan 2026

#### Kata Kunci:

Freelance, Ekonomi Digital, Pengabdian Masyarakat, Kota Medan, SMK.

#### Keywords:

Freelance, Digital Economy, Community Service, Medan City, Vocational School.



### ABSTRACT

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan peluang kerja *freelance* digital kepada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan pekerja sektor informal maupun formal di Kota Medan. Metode yang digunakan adalah sosialisasi langsung dengan pendekatan persuasif di empat warung sarapan dan kedai kopi. Tim pengabdian melakukan wawancara informal terkait pekerjaan sehari-hari dan kecukupan penghasilan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa banyak masyarakat belum mengetahui keberadaan *platform* kerja daring resmi yang dapat disesuaikan dengan bakat atau *passion* mereka. Dalam kegiatan ini, diperkenalkan berbagai *platform* terpercaya seperti Projects.co.id, Fastwork, dan Sribu.com, serta edukasi mengenai cara menghindari penipuan kerja daring. Kegiatan ini berhasil membuka wawasan siswa untuk mencari uang saku tambahan tanpa mengganggu sekolah, serta memberikan alternatif penghasilan tambahan bagi para pekerja.

*This community service activity aimed to introduce digital freelance work opportunities to vocational high school (SMK) students and informal sector workers in Medan City. The method used was direct socialization at four breakfast stalls (warungs) and coffee shops, involving informal interviews regarding daily occupation and income sufficiency. The results showed that many participants were unaware of legitimate online platforms to earn extra income based on their passions. The team introduced reputable platforms such as Projects.co.id, Fastwork, and Sribu.com, while educating them on avoiding scams. This activity successfully provided new insights for students to earn pocket money without quitting school and for workers to gain side income..*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Jam'an Amadi, et al (2025). Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Melalui Sosialisasi Platform Kerja Freelance Digital di Warung Kopi Kota Medan, 4(3). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4561>

## PENDAHULUAN

Di tengah perkembangan ekonomi digital yang pesat, peluang untuk mendapatkan penghasilan tambahan tidak lagi terbatas pada pekerjaan fisik atau formal yang terikat waktu. Transformasi digital telah membuka ruang bagi pekerja lepas (*freelancer*) untuk berkontribusi pada ekonomi nasional tanpa batasan geografis (Limanseto, 2023)(Uli et al., 2024)(Ritchi & Aprilianisa, 2017). Kota Medan, sebagai salah satu kota besar di Indonesia, memiliki potensi sumber daya manusia yang besar, mulai dari siswa SMK hingga pekerja sektor formal dan informal. Namun, banyak dari mereka yang masih mengandalkan satu sumber penghasilan yang terkadang dirasa belum mencukupi kebutuhan sehari-hari. Fenomena ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa literasi digital di kalangan masyarakat urban masih perlu ditingkatkan agar berdampak pada kesejahteraan ekonomi (Wahyunengseh et al., 2022)(Limanseto, 2022)(Syafitri, Dhea Adinda, Sutiawati, 2024).

Berdasarkan observasi awal, banyak siswa SMK yang memiliki keahlian teknis namun belum memanfaatkannya secara optimal, serta pekerja yang menghabiskan waktu luang di warung kopi tanpa kegiatan produktif. Masalah utama yang dihadapi adalah kurangnya informasi mengenai akses pasar

kerja digital yang aman dan terpercaya. Kondisi ini menuntut adanya intervensi berupa edukasi pemanfaatan teknologi untuk produktivitas (Ningsih, 2024)(Adiastri, 2024)(Priastuti, 2025)(Syuhada, 2025). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini hadir dengan pendekatan "jemput bola", yakni mendatangi tempat berkumpul warga seperti warung sarapan dan kedai kopi untuk mensosialisasikan peluang kerja *freelance* (pekerja lepas).

Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan edukasi mengenai *platform* kerja digital yang sesuai dengan *passion* atau bakat masing-masing individu, serta memberikan solusi konkret bagi mereka yang membutuhkan penghasilan tambahan tanpa harus meninggalkan kewajiban utama, baik sebagai pelajar maupun pekerja tetap. Melalui pendekatan partisipatif di ruang publik informal seperti warung kopi, diharapkan transfer pengetahuan dapat terjadi lebih efektif dan santai (Candrawardhani, 2023)(Pradhana, 2022).

## METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan partisipatif (*Participatory Action Research*). Kegiatan dilaksanakan pada November 2025 di wilayah Kota Medan. Lokasi spesifik menyasar empat titik kumpul masyarakat, yaitu warung sarapan dan kedai kopi (*coffee shop*) yang memiliki tingkat kunjungan tinggi. Pemilihan lokasi didasarkan pada observasi awal bahwa tempat-tempat tersebut menjadi pusat interaksi berbagai lapisan masyarakat, mulai dari pelajar hingga pekerja sektor informal.

Target dan subjek sasaran Sasaran utama kegiatan ini terbagi menjadi dua kelompok. Pertama, siswa SMK yang memiliki kewajiban sekolah namun membutuhkan dukungan finansial tambahan untuk pengembangan bakat. Kedua, pekerja sektor non-formil maupun formil yang ditemui sedang beristirahat, yang mengindikasikan kebutuhan akan penghasilan tambahan (*side job*). Teknik pengambilan subjek dilakukan secara *accidental sampling*, yaitu memilih responden yang kebetulan ditemui di lokasi kegiatan dan bersedia diajak berkomunikasi.

Prosedur dan instrumen Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan sekuensial. (1) Tahap observasi dan pendekatan, dimana tim pengabdian mendatangi meja pengunjung untuk memperkenalkan diri secara persuasif. (2) Tahap identifikasi masalah, menggunakan instrumen wawancara tidak terstruktur untuk menggali profesi dan tingkat kepuasan finansial responden. (3) Tahap sosialisasi dan edukasi, dimana tim memberikan solusi berupa demonstrasi akses *platform freelance* menggunakan materi pendukung (modul dan panduan digital) bagi responden yang berminat.

Teknik analisis data Data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi di lapangan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Analisis difokuskan untuk memaknai respon masyarakat terhadap pengenalan teknologi *freelance*, serta mengukur tingkat pemahaman peserta sebelum dan sesudah diberikan sosialisasi. Keberhasilan kegiatan diukur dari antusiasme peserta dan kemampuan mereka dalam mengakses *platform* yang diperkenalkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di empat lokasi warung sarapan dan kedai kopi di Kota Medan, ditemukan fakta bahwa tingkat literasi digital masyarakat terkait peluang ekonomi *online* masih beragam. Sebagian besar responden (pengunjung warung) memiliki gawai, namun penggunaannya terbatas pada media sosial dan hiburan. Antusiasme peserta meningkat signifikan ketika tim pengabdian mendemonstrasikan bahwa gawai tersebut dapat menjadi alat produksi ekonomi.

Untuk memudahkan pemahaman peserta mengenai kanal pekerjaan yang sesuai dengan keahlian mereka, tim pengabdian mengklasifikasikan *platform freelance* ke dalam beberapa kategori minat. Data klasifikasi yang disosialisasikan dapat dilihat pada Tabel 1.

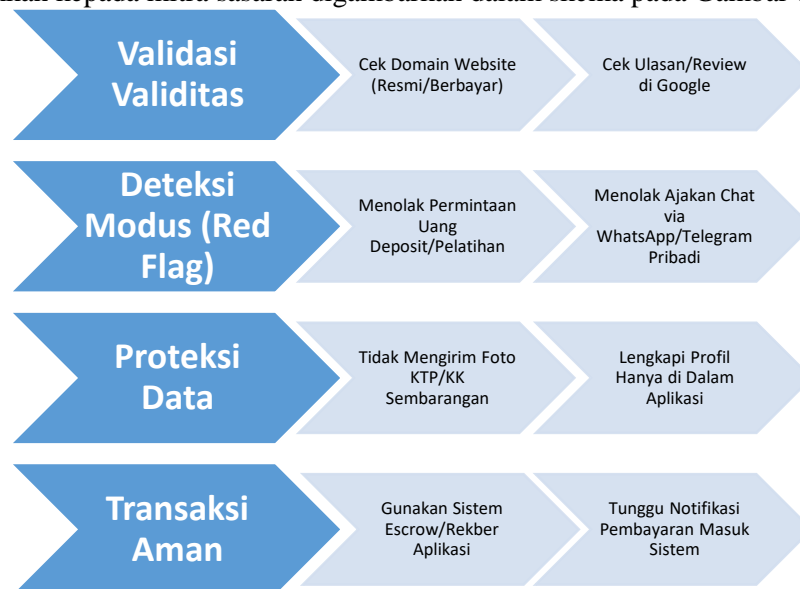
**Tabel 1.** Klasifikasi Rekomendasi Platform Freelance Berdasarkan Minat Peserta

No.	Kategori Minat	Platform Rekomendasi	Deskripsi dan Fokus Pasar
1.	Pemula & Umum	Projects.co.id & Fastwork.id	Pasar lokal Indonesia. Cocok untuk entri data, admin, dan jasa umum. Menggunakan sistem arbitrase untuk keamanan pembayaran (Fastwork.id., 2025).

2.	<b>Desain &amp; Kreatif</b>	Sribu.com & Etsy	Sribu.com untuk pasar jasa desain lokal (Sribu.com, 2025), sedangkan Etsy untuk penjualan produk kerajinan tangan ke pasar global (Etsy, 2025).
3.	<b>Penulisan &amp; Literasi</b>	Mojok.co & Basabasi.co	Media penulisan opini santai dan sastra (cerpen/puisi) yang memberikan honorarium bagi kontributor yang tulisannya dimuat (Mojok.co, 2025)(Basabasi.co, 2025).
4.	<b>Bahasa Asing</b>	Rev.com & Upwork	Rev.com fokus pada transkripsi audio (Rev, 2025), sedangkan Upwork untuk berbagai jasa profesional pasar global (Upwork, 2025).

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa diversifikasi *platform* sangat penting diperkenalkan agar masyarakat tidak terpaku pada satu jenis pekerjaan saja. Dalam diskusi interaktif, ditemukan bahwa siswa SMK lebih tertarik pada kategori Desain dan Penulisan, sedangkan pekerja sektor formal lebih berminat pada kategori Pemula yang tidak membutuhkan *skill* teknis mendalam.

Selain pengenalan *platform*, proses edukasi juga menekankan pada aspek keamanan digital. Hal ini krusial mengingat maraknya penipuan berkedok lowongan kerja daring. Alur pemahaman keamanan yang ditanamkan kepada mitra sasaran digambarkan dalam skema pada Gambar 1 dan Gambar 2.



**Gambar 1.** Alur Mitigasi Risiko Penipuan Kerja Daring (Versi 1)



## **Gambar 2.** Alur Mitigasi Risiko Penipuan Kerja Daring (Versi 2)

Pembahasan mendalam dilakukan terkait temuan banyaknya peserta yang pernah terjebak situs *data entry* palsu seperti *Onlinedataentryjob*. Tim menekankan bahwa *platform* resmi tidak pernah meminta uang deposit atau biaya pelatihan di muka. Edukasi ini sejalan dengan prinsip literasi keuangan digital, di mana pengguna harus mampu membedakan transaksi yang sah dan tidak.

Sebagai tindak lanjut agar peserta tidak merasa berjuang sendirian pasca sosialisasi, tim mengarahkan mereka untuk bergabung dalam jejaring komunitas seperti grup Facebook "*Freelance Jobs*" atau "*Digital Nomad Entrepreneurs*" (Ammar, 2023)(Meta, 2025)(BillJ, 2025)(Quora.com, 2025). Jejaring ini berfungsi sebagai *support system* untuk berbagi tips, portofolio, dan info lowongan yang valid. Melalui pendekatan ini, pola pikir masyarakat yang semula menganggap "mencari uang harus ke kantor", perlahan bergeser menjadi lebih fleksibel dengan memanfaatkan teknologi digital di genggaman mereka.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, dapat disimpulkan bahwa metode sosialisasi *door-to-door* ke warung kopi dan sarapan di Kota Medan efektif untuk menjangkau masyarakat akar rumput yang minim literasi digital. Pengenalan *platform freelance* resmi seperti (Fastwork.id., 2025) dan (Projects.co.id, 2025), serta edukasi mengenai mitigasi risiko penipuan daring, terbukti mampu membuka wawasan siswa SMK dan pekerja sektor informal akan alternatif solusi ekonomi yang fleksibel. Kunci keberhasilan bagi para pemula terletak pada pemilihan *platform* yang aman dan konsistensi dalam membangun portofolio sesuai *passion*. Sebagai langkah selanjutnya, direkomendasikan adanya pendampingan teknis berkelanjutan (seperti *workshop* pembuatan akun) agar pemahaman kognitif peserta dapat dikonversi menjadi pendapatan riil yang berkelanjutan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pemilik warung dan kedai kopi di Kota Medan yang telah memberikan izin tempat, serta kepada seluruh masyarakat dan siswa SMK yang antusias berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian ini.

## **REFERENSI**

- Adiastri, S. E. (2024). Peran Teknologi Modern dalam Meningkatkan Efektivitas Pekerjaan di Perusahaan. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran (JIKAP)*, 8(5), 428–433.
- Ammar, M. A. (2023). *Manfaat Bergabung dengan Komunitas Freelancer*. Seenau Digital. <https://seenaudigital.com/blog/manfaat-bergabung-dengan-komunitas-freelancer/>
- Basabasi.co. (2025). *Kirim Naskah Puisi, Cerita Pendek, Tajalli, Menulis Buku.*. BASABASI.CO. <https://basabasi.co/>
- BillJ. (2025). Best Facebook Groups for Freelancers. *Legit*. <https://legit.com/blog/best-facebook-groups-for-freelancers>
- Candrawardhani, S. (2023). *15 Kerja Online untuk Pelajar yang Bisa Kamu Coba*. KitaLulus. <https://www.kitalulus.com/blog/seputar-kerja/kerja-online-untuk-pelajar/>
- Etsy. (2025). *Etsy's Guide to Vintage Discover timeless denim, heirloom jewelry, antique decor, and more from small shops*. Etsy.Inc. <https://www.etsy.com/>
- Fastwork.id. (2025). *Kenapa fastwork? Karena kami mengubah ide Anda menjadi kenyataan dengan freelancer professional*. Fastwork. <https://fastwork.id/>
- Limanseto, H. (2022). Pengembangan Literasi dan Keterampilan Digital yang Lebih Inklusif dan Produktif Menjadi Bagian dari Agenda Transformasi Ekonomi Berbasis Digital. *Kepala Biro Komunikasi, Layanan Informasi, Dan Persidangan - Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian*. [https://ekon.go.id/publikasi/detail/4087/pengembangan-literasi-dan-keterampilan-digital-yang-lebih-inklusif-dan-produktif-menjadi-bagian-dari-agenda-transformasi-ekonomi-berbasis-digital?utm\\_source=copilot.com](https://ekon.go.id/publikasi/detail/4087/pengembangan-literasi-dan-keterampilan-digital-yang-lebih-inklusif-dan-produktif-menjadi-bagian-dari-agenda-transformasi-ekonomi-berbasis-digital?utm_source=copilot.com)
- Limanseto, H. (2023). *FEKDI 2023 : Ekonomi Digital Sebagai Buffer dan Akselerator Perekonomian*

- Nasional. KEMENTERIAN KOORDINATOR BIDANG PEREKONOMIAN REPUBLIK INDONESIA - Kepala Biro Komunikasi, Layanan, Informasi Dan Persidangan Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian. [https://ekon.go.id/publikasi/detail/5126/fekdi-2023-ekonomi-digital-sebagai-buffer-dan-akselerator-perekonomian-nasional?utm\\_source=copilot.com](https://ekon.go.id/publikasi/detail/5126/fekdi-2023-ekonomi-digital-sebagai-buffer-dan-akselerator-perekonomian-nasional?utm_source=copilot.com)
- Meta. (2025). *Mengasah keterampilan digital*. Direktorat Jenderal Perlindungan Konsumen Dan Tertib Niaga Kementerian Perdagangan Republik Indonesia. <https://indonesia.fb.com/>
- Mojok.co. (2025). *MOJOK SUARA PRANG BIASA Liputan, Esai, Pojokan, Otomojok, Konter, Malam Jumat, Kilas, & Video*. PT NARASI AKAL JENAKA. <https://mojok.co/>
- Ningsih, S. R. (2024). Pengaruh Teknologi Terhadap Produktivitas Tenaga Kerja di Indonesia. *BENEFIT: Journal Of Business, Economics, And Finance*, 2(1), 1–9.
- Pradhana, I. B. (2022). *Begini Cara Mendapatkan Penghasilan Sampingan di Zaman Digital*. Manajemen Situs Kemenkeu. <https://mediakeuangan.kemenkeu.go.id/article/show/begini-cara-mendapatkan-penghasilan-sampingan-di-zaman-digital>
- Priastuti, R. (2025). Pengaruh Literasi Digital , Pelatihan dan Pengembangan Terhadap Produktivitas Karyawan di Universitas Atma Jaya Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan (Jerkin)*, 4(1), 3441–3450.
- Projects.co.id. (2025). *Temukan freelancer dari seluruh penjuru Indonesia untuk berbagai pekerjaan*. PT Panonpoe Media. <https://projects.co.id/>
- Quora.com. (2025). *Quora Tempat berbagi pengetahuan dan memahami dunia lebih baik*. Quora. <https://id.quora.com/>
- Rev. (2025). *Rev Freelance Jobs Let You Work from Anywhere Earn money transcribing, captioning, or subtitling from anywhere, anytime*. Rev.Com. <https://www.rev.com/freelancers>
- Ritchi, H., & Aprilianisa, W. (2017). Meneropong Ekonomi Digital Indonesia dalam Penguatan Ketahanan Ekonomi. *Center For Digital Innovation Studies - Digits*, 1–10. [https://digits.feb.unpad.ac.id/wp-content/uploads/2023/04/PB-Ekonomi\\_Digital\\_v1.1.pdf](https://digits.feb.unpad.ac.id/wp-content/uploads/2023/04/PB-Ekonomi_Digital_v1.1.pdf)
- Sribu.com. (2025). *Brief, Klik, Beres! 3 Cara Kerja, Semua Tanpa Resiko Sisanya #SribuinAja*. PT. Sribu Digital Kreatif. <https://www.sribu.com/id>
- Syafitri, Dhea Adinda, Sutiawati, I. F. R. (2024). Menghadapi Tantangan Digital: Peran Literasi Digital Dalam Mewujudkan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan. *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 145–156. Role, Digital Literacy, Sustainable Development Goals (SDG).
- Syuhada, A. (2025). PENGARUH TEKNOLOGI TERHADAP PRODUKTIVITAS TENAGA KERJA GUNA MEMBANGUN KETERAMPILAN DI ERA DIGITAL. *Jurnal Literasi Indonesia ( JLI )*, 2(5), 185–189.
- Uli, A. S., Irmayani, R., Hadis, R., & Gibran, F. (2024). Transformasi Ekonomi Digital di Indonesia : Tantangan , Peluang , dan Dampaknya pada Perekonomian Nasional. *Prosiding Seminar Nasional P-ISSN 2623-0291 E-ISSN 2623-2774 Literasi Digital Ekonomi Modern (LPP Mandala)*, 3(1), 22–27.
- Upwork. (2025). *Connecting businesses in need to freelancers who deliver*. Upwork® Global LLC. <https://www.upwork.com/>
- Wahyunengseh, R. D., Haryani, T. N., & Susiloadi, P. (2022). Masyarakat Digital dan Problematika Kesejahteraan : Analisis Isi Wacana. *Spirit Publik Volume*, 17(2), 163–172. <https://jurnal.uns.ac.id/spirit-publik/article/viewFile/63520/pdf>