

OPTIMALISASI PEMASARAN PRODUK UMKM DESA DALU 10 B MELALUI E-COMMERCE UNTUK PENINGKATAN PENDAPATAN MASYARAKAT

Muhammad Asnawi¹, Rafiqah Yusna Siregar^{2*}, Sri Wahyuni³, Nurhayati⁴

¹Program Studi Manajemen, Universitas Dharmawangsa

²Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Dharmawangsa

³Program Studi Sistem Informasi, Universitas Dharmawangsa

⁴Program Studi Akuntansi, Universitas Dharmawangsa

email: rafiqah@dharmawangsa.ac.id

Abstract: This community service aims to realize the MSME's products of Dalu 10 B Tanjung Morawa Village residents as partners to be marketed online through an application-based e-commerce platform called Dalu 10 Store. Some of the problems faced in marketing MSME's products, such as promotions only implementing in offline and online systems that utilize simple social media such as Instagram, Facebook, and WhatsApp without knowing the working system in depth. The implementation method of this activity includes counseling in the form of introducing the Dalu 10 Store application to village officials and residents; and training on the use of the Dalu 10 Store application to MSME owners. The result of this activity is the application of science and technology in the form of implementing the Dalu 10 Store application which is equipped with features that are easy to use by residents new to e-commerce applications to promote their MSME products. In addition, MSME owners have also used the application to promote their processed products. The system has several users, namely buyers who play a role in viewing, ordering products, and providing assessments. Meanwhile, MSME owners can view stock and income, upload product content, and process orders.

Keywords: *e-commerce*; product marketing; MSME; dalu 10 b village; dalu 10 store.

Abstrak: PKM ini bertujuan untuk membantu mewujudkan produk UMKM warga Desa Dalu 10 B Tanjung Morawa sebagai mitra untuk dipasarkan secara online melalui *platform e-commerce* berbasis aplikasi yang bernama Dalu 10 Store. Beberapa permasalahan yang dihadapi dalam memasarkan produk UMKM, seperti promosi hanya menerapkan sistem *offline* dan *online* yang memanfaatkan media sosial sederhana seperti Instagram, Facebook dan WhatsApp tanpa mengetahui sistem kerjanya secara mendalam. Metode pelaksanaan kegiatan ini diantaranya penyuluhan berupa pengenalan aplikasi Dalu 10 Store kepada perangkat desa dan warga; dan pelatihan penggunaan aplikasi Dalu 10 Store kepada para pemilik UMKM. Hasil dari kegiatan ini adalah penerapan iptek berupa implementasi aplikasi Dalu 10 Store yang dilengkapi dengan fitur yang mudah digunakan oleh warga yang baru mengenal aplikasi *e-commerce* untuk mempromosikan produk UMKM nya. Selain itu, pemilik UMKM juga sudah menggunakan aplikasi tersebut untuk melakukan promosi produk olahannya. Sistem memiliki beberapa pengguna yaitu pembeli berperan untuk melihat, memesan produk serta memberikan penilaian. Sedangkan, pemilik UMKM dapat melihat stok dan pendapatan, mengunggah konten produk dan memproses pemesanan.

Kata kunci: *e-commerce*; pemasaran produk; UMKM; desa dalu 10 b; dalu 10 store.

PENDAHULUAN

Sebagian besar warga Desa Dalu 10 B Tanjung Morawa, Deli Serdang bermata pencaharian sebagai pelaku usaha atau wirausaha, seperti pedagang emping, kerupuk, tapai, kue kering, olahan tempe, jamu hingga minyak urut. Kepala Desa menjembatani warga untuk mempromosikan usahanya melalui koperasi yang sudah berdiri sejak tahun 2022, yaitu Usaha Peningkatan Pendapatan Keluarga (UP2K) Sekar Mentari. Saat ini, koperasi Sekar Mentari sudah memiliki keanggotaan lebih dari 68 keluarga yang keseluruhannya berwirausaha mandiri dan terdapat 33 keluarga yang sudah memiliki kartu keanggotaan.

Dalam mempromosikan usaha tersebut warga masih menerapkan cara tradisional yaitu melalui promosi dari rumah ke rumah atau sistem *offline* dan melalui media sosial seadanya seperti Facebook, Instagram serta *instant messenger* WhatsApp. Meskipun warga telah menerapkan penjualan online, nyatanya masih ditemui berbagai permasalahan dalam mempromosikan usaha olahan mereka. Adapun berbagai kendala yang dihadapi warga desa diantaranya kurang memahami cara memanfaatkan teknologi dalam hal *design* produk, minimnya kredibilitas dan pengetahuan para perangkat desa dan warga untuk memaksimalkan penggunaan media sosial, belum mengenal pemasaran melalui *platform marketplace* hingga bagaimana memperluas jaringan produk olahan tersebut agar lebih dikenal masyarakat luar desa bahkan kota, sampai benar-benar dikenal di seluruh Indonesia. Sehingga, perlu adanya strategi

bagaimana cara melakukan peningkatan penjualan produk olahan desa.

Kondisi tersebut bertolak belakang dengan prinsip era modern, dimana pembangunan desa merupakan salah satu target pembangunan nasional pemerintah Indonesia, dimana tujuannya adalah meningkatkan kehidupan dan kualitas hidup untuk kesejahteraan masyarakat. Salah satu upaya mewujudkan tujuan tersebut melalui program digitalisasi ekonomi yang merupakan tonggak penting dalam pembangunan desa (Rusdianto et al., 2022). Teknologi dan digitalisasi dianggap dapat berkontribusi untuk pembangunan desa dengan meningkatkan akses, tentunya hal itu akan memberikan peluang baru bagi ekonomi masyarakat desa melalui *platform* atau website (Fardani et al., 2022). Hal ini sesuai dengan hasil penelitian, dimana adanya media *platform* dalam penyimpanan database program suatu instansi yang baik, maka akan mampu memberikan informasi data yang *ter-up-to-date*, akurat, tepat waktu dan merata (Wahyuni, 2022). Apabila terlaksana secara optimal, maka digitalisasi desa dapat membawa manfaat bagi perkembangan pembangunan desa secara kontinu (Arifin, 2022). Penelitian lainnya juga mengatakan bahwa *platform e-commerce* berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian di suatu produsen, dimana jika pelayanan dan kemudahan penggunaan *platform e-commerce* semakin baik, maka keputusan pembelian konsumen juga akan semakin tinggi (Napatupulu et al., 2023).

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat membangun suatu *platform* berbasis aplikasi yang kemudian diberi nama *E-Commerce Dalu 10 Store* untuk dimanfaatkan warga desa Dalu 10 B sebagai wadah promosi produk UMKM.

Aplikasi ini dapat diunduh melalui Google Play Store yang berbasis mobile dan tanpa berbayar.

Menurut UU No.20 Tahun 2008 tentang UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) merupakan usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria usaha mikro sebagaimana diatur di dalam Undang Undang. Selain itu, UMKM dalam pembangunan ekonomi di Indonesia selalu direpresentasikan sebagai wadah yang berperan penting dan hadir memberikan solusi bagi sehatnya perekonomian negara dan masyarakat (Kustanto, 2022).

Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk membantu mewujudkan produk UMKMssetempat dengan tanpa memberatkan mereka untuk mempromosikan produk secara online dan tidak dikenakan biaya apapun. Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka target dari pemanfaatan *platform E-Commerce* Dalu 10 Store untuk peningkatan strategi promosi dan penjualan UMKM di Desa Dalu 10 B diantaranya:

Membantu UMKM dalam hal pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan produksi UMKM dan menciptakan Sumber Daya Manusia yang berliterasi media digital serta membuka lapangan kerja baru.

Membuatkan media promosi digital melalui *platform marketplace* berupa aplikasi *E-Commerce Dalu 10 Store* sebagai salah satu upaya promosi dan menyebarkan informasi produk yang ditawarkan kepada konsumen.

METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan di Desa Dalu 10 B, Tanjung Morawa, Deli Serdang. Kegiatan dilaksanakan pada hari Kamis, 29 Agustus 2024 pukul 14.00 sd 18.00 WIB. Adapun beberapa metode yang diterapkan pada kegiatan ini diantaranya:

1. Penyuluhan, dimana kegiatan ini meliputi memfasilitasi Desa Dalu 10 B dengan *platform e-commerce* berbasis aplikasi bernama Dalu 10 Store. Aplikasi ini dapat diunduh melalui Google Play Store secara gratis di *smartphone* agar tidak memberatkan warga.
2. Pelatihan dan mendampingi warga pemilik UMKM desa Dalu 10 B dalam menggunakan aplikasi Dalu 10 Store yang dimulai dari tahap:
 - a. Meng-*instal* aplikasi Dalu 10 Store di Google Play Store
 - b. Registrasi Akun
 - c. Mengunggah konten berupa foto, video dan keterangan produk ke dalam laman administrator
 - d. Memproses pemesanan produk
 - e. Proses pembayaran hingga pengantaran oleh kurir.

Pelatihan ini didampingi oleh narasumber yang berasal dari Universitas Negeri Manado. Kemudian, agar semakin memudahkan warga dalam penggunaan aplikasi Dalu 10 Store, tim pengabdian juga akan menyediakan buku panduan penggunaan aplikasi yang ber-ISBN.

Tabel 1. Target dan Metode Pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Target	Metode Pelaksanaan
1	Pemasaran Produk Olahan Warga UMKM	Memfasilitasi dan mengenalkan kepada warga Desa Dalu 10 B yang memiliki UMKM untuk memasarkan produknya melalui aplikasi <i>E-Commerce</i> Dalu 10 Store guna meningkatkan pendapatan warga pemilik UMKM
2	Sumber Daya Manusia	Melatih dan mendampingi perangkat desa dan warga pemilik UMKM dalam menggunakan <i>platform</i> digital yaitu <i>E-Commerce</i> Dalu 10 Store. Adapun pelatihan bagi SDM Desa Dalu 10 B ini dipandu oleh narasumber yang berasal dari Universitas Negeri Manado dan dibantu oleh anggota tim Pengabdian Kepada Masyarakat.

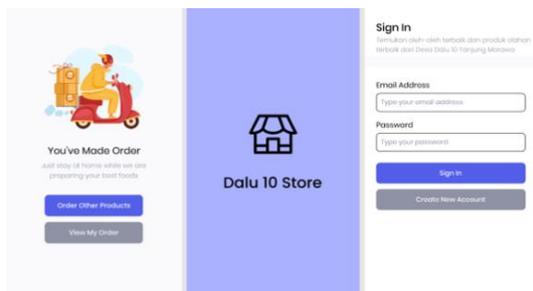
PEMBAHASAN

Berbelanja online merupakan salah satu gaya hidup baru yang terus berkembang di tengah masyarakat dunia. *E-Commerce* atau *Electronic Commerce* merupakan fenomena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam hal berbelanja dan berbisnis online. Digitalisasi di era sekarang ini sudah menjadi salah satu kekuatan utama bagi industri *e-commerce* untuk mendorong laju pertumbuhan perekonomian (Asyifah et al., 2023).

Aplikasi *E-Commerce* Dalu 10 Store merupakan aplikasi yang dibangun dengan beberapa *framework programming*, di mana pada bagian *backend* nya dibangun menggunakan Laravel. Laravel adalah suatu *framework* atau kerangka kerja PHP (Hypertext Preprocessor) yang memuat banyak modul dasar untuk mengoptimalkan kinerja PHP tersebut yang

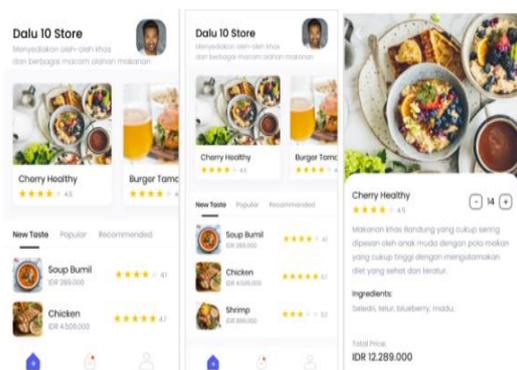
sejalan dengan pengembangan aplikasi dan website. Singkatnya, Laravel berperan sebagai *web development* yang lebih aman, cepat dan simpel. Laravel membuat proses Pembangunan aplikasi dan web menjadi lebih efektif dan efisien serta aman dari berbagai serangan siber.

Pada bagian *frontend* dibangun menggunakan Flutter dan tempat penyimpanan data menggunakan MySQL (sistem manajemen database) versi 8.2. Flutter adalah sebuah *framework* milik Google bagi para *developers* untuk merancang atau membangun suatu aplikasi, khususnya aplikasi berbasis seluler. Kemudian, aplikasi Dalu 10 Store akan di-*deploy* ke *hosting-an* yang memiliki ukuran kapasitas sebesar 1GB dengan target akses sebanyak 1000 pengguna aktif untuk tahapan pengujian.



Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi E-Commerce Dalu 10 Store.

Terdapat beberapa halaman yang perlu untuk diketahui bahwa halaman administrator ditanggung jawabi langsung oleh pemilik UMKM yang berperan sebagai admin. Admin dapat melihat stok barang dan pendapatan yang dihasilkan, mengunggah konten, memproses pemesanan *customer* hingga melihat dan memberikan *feedback* atas testimoni yang mereka dapatkan. Kemudian, ada halaman yang dapat digunakan oleh *customer* untuk melihat produk yang ditawarkan, melakukan pembelian dan memberikan testimoni. Penjual dalam hal ini warga Desa Dalu 10 B tidak perlu merasa bingung untuk mempromosikan produk olahannya dan tidak perlu memikirkan tempat sewa untuk membuka toko.



Gambar 2. Mockup Design Data Produk dan Kategori Produk di dalam aplikasi Dalu 10 Store.

Proses pemesanan produk dapat dilakukan pembeli dari mana saja, sama seperti aplikasi atau platform e-

commerce pada umumnya. Aplikasi yang dibangun sudah dilengkapi dengan pembayaran menggunakan *payment gateway* serta *check* pengiriman produk yang diimplementasikan dengan Raja Ongkir. Sehingga, pembeli tidak perlu khawatir dengan posisi barang atau produk sudah terkirim atau tidak, sistem juga sudah meng-cover *feedback* dari pembeli demi meningkatkan pelayanan dari aplikasi E-Commerce Dalu 10 Store tersebut guna memberikan kenyamanan pada pembeli.

Gambaran iptek yang terdapat dalam kegiatan ini dapat digambarkan pada alur penggunaan aplikasi Dalu 10 Store yang meliputi:

1. Peng-*instal*-an aplikasi melalui Google Play Store di *smartphone* pengguna
2. Registrasi akun dengan menggunakan email dan password
3. Pembuatan akun
4. Mengunggah konten berupa foto, video dan keterangan produk
5. Memproses pemesanan
6. Memproses pembayaran

Baik perangkat desa maupun warga pemilik UMKM menyambut pro aktif kegiatan ini. Sebab, mereka sangat terbuka turut serta dalam mewujudkan pengembangan desa berbasis digital teknologi. Sehingga, nilai positif dari kegiatan ini adalah aplikasi Dalu 10 Store mudah digunakan dan tidak membebankan masyarakat dalam penggunaannya. Aplikasi ini gratis dan dilengkapi dengan fitur yang mudah untuk dijalankan prosesnya. Oleh karena itu, hasil dari kegiatan ini meliputi:

1. Tersedianya aplikasi Dalu 10 Store yang dapat di-*instal* secara gratis melalui *smart phone* dengan memanfaatkan Google Play Store
2. Pemilik UMKM sudah menggunakan aplikasi tersebut untuk

memasarkan produk olahannya, seperti pada gambar berikut:



Gambar 3. Penggunaan Aplikasi Dalu 10 Store oleh Beberapa UMKM di Desa Dalu 10 B

Setelah penyuluhan dan pelatihan kepada SDM Desa Dalu 10 B ini, maka diharapkan akan terbentuk lapangan pekerjaan baru, dimana nantinya melalui perangkat desa akan dibentuk sebuah tim kerja sebagai pengantar produk olahan sesuai dengan pesanan. Harga ongkos kirim akan menjadi upah pendapatan yang didapatkan oleh tim kerja pengantar produk yang secara otomatis diolah oleh sistem yang disesuaikan dengan *rate* berdasarkan jarak. Hal ini sejalan dengan suatu hasil penelitian yang mengatakan bahwa salah satu manfaat adanya *e-commerce* yang dapat dirasakan oleh masyarakat adalah terciptanya lapangan kerja baru di dunia bisnis. Ada banyak masyarakat terpaksa menutup usaha fisiknya bahkan kehilangan pekerjaan yang diakibatkan oleh berbagai faktor (Maulana et al., 2021).

Berbagai permasalahan yang ada sebagai akibat dari aspek informasi berbasis digital dapat diatasi dengan

melakukan perancangan media informasi dalam bentuk website atau aplikasi. Perancangan *platform* tersebut diperlukan bagi instansi manapun baik sektor pemerintah maupun swasta yang dapat dikases oleh semua *stakeholder* (Rusydi & Wahyuni, 2023). Adanya media informasi seperti website dan aplikasi, menjadikan penyampaian informasi menjadi lebih cepat dan *platform* juga menjadi media promosi bagi instansi oleh masyarakat umum. Selain itu, adanya tahapan pelatihan dan pendampingan yang baik kepada perangkat instansi dalam mengelola konten *platform* akan berdampak pada kualitas konten yang dinamis, sehingga informasi yang tersebar selalu tersajikan dalam kondisi baru dan terkini. Suatu penelitian mengatakan bahwa kreativitas konten dalam *platform* pemasaran dapat dilakukan dalam beragam kegiatan, dimana usaha tidak hanya berorientasi pada peningkatan keuntungan semata.

Kreativitas dalam diri pemilik UMKM perlu dikembangkan dan distimulasikan agar dapat menghasilkan berbagai ide unik dan menarik melalui eksperimen atas usaha yang tengah dijalankan. Selain itu, pemilik UMKM juga dapat mengembangkan kreativitasnya dengan mempelajari dan memanfaatkan teknologi agar dapat bertahan dalam persaingan bisnis yang semakin hari semakin ketat (Nurhaliza et al., 2022).

Jika pemilik UMKM telah mampu mengoperasikan berbagai *platform online* untuk kegiatan pemasaran, maka mereka dianggap telah memahami dan menerapkan literasi media. Baran (Siregar, 2023) mengatakan bahwa arti dari literasi media adalah pembekalan kepada khalayak dengan kemampuan untuk memilih, memilah dan menilai secara kritis isi media massa. Sehingga, mereka me-

manfaatkan media sesuai dengan kepentingannya.

Anggaran 2024 untuk Skema Pengabdian Kepada Masyarakat.

SIMPULAN

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memberikan penyuluhan dan pelatihan kepada warga Desa Dalu 10 B Tanjung Morawa, Deli Serdang, Sumatera Utara yang memiliki produk berskala UMKM untuk memasarkan produknya secara online melalui *platform e-commerce* berbasis aplikasi yang bernama Dalu 10 Store. Sehingga, target dalam kegiatan ini adalah membantu UMKM dalam pemanfaatan teknologi informasi terkini untuk meningkatkan pendapatan melalui penjualan berbasis online dan menciptakan Sumber Daya Manusia yang berliterasi media digital. Metode yang digunakan diantaranya penyuluhan berupa pengenalan aplikasi Dalu 10 Store dan pelatihan penggunaannya kepada pemilik UMKM. Terdapat beberapa halaman yang perlu untuk diketahui bahwa halaman administrator ditanggung jawab langsung oleh pemilik UMKM yang berperan sebagai admin. Kemudian, ada halaman yang dapat digunakan oleh *customer* untuk melihat produk yang ditawarkan. Hasil dari kegiatan ini adalah tersedianya aplikasi Dalu 10 Store yang mudah digunakan dan gratis serta sudah digunakannya *platform* tersebut oleh UMKM di Desa Dalu 10 B.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada lembaga pemberi dana Hibah Eksternal BIMA yaitu Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi (Dirjen Diktiristek) Tahun

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, W. (2022). *Digitalisasi Desa Bantuan Pengembangan Ekonomi Daerah*.
<https://Ekonomi.Bisnis.Com/Read/20220214/9/1500275/Digitalisasi->
- Asyifah, A., Syafi'i, A., Hanipah, H., & Ispiyani, S. (2023). PENGEMBANGAN APLIKASI E-COMMERCE UNTUK PENINGKATAN PENJUALAN ONLINE. *Action Research Literate*, 7(1), 70–75.
<https://doi.org/10.46799/ar.v7i1.188>
- Fardani, I., Rochman, G. P., Akliyah, L. S., & Burhanuddin, H. (2022). DIGITALISASI DESA DI DESA CIKOLE LEMBANG. *RESONA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 181.
<https://doi.org/10.35906/resona.v5i2.806>
- Kustanto, A. (2022). Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Sebagai: Pilar Ekonomi Kerakyatan Dalam Dimensi Politik Hukum Integratif. *QISTIE*, 15(1), 17.
<https://doi.org/10.31942/jqi.v15i1.6485>
- Maulana, A., Arjun, N. R., Akbar, F., Suryanti, N. A., & Firmansyah, H. (2021). *eran E-Commerce di Tengah Pandemi terhadap Gaya Hidup Masyarakat Indonesia Masa Kini*. *Journal of Education and Technology*, 1(1).
- Napitupulu, R., Asnawi, M., & Firah, A. (2023). PENGARUH MEDIA E-COMMERCE DAN PROMOSI TERHADAP KEPUTUSAN PEM-

- BELIAN PADA PT. MATAHARI DEPARTEMENT STORE, TBK PLAZA MEDAN FAIR. *Warta Dharmawangsa*, 17(4), 1780–1796. <https://doi.org/10.46576/wdw.v17i4.3825>
- Nurhaliza, S., Asnawi, M., & Nasution, U. H. (2022). PENGARUH KREATIVITAS DAN PEMBINAAN TERHADAP KEBERHASILAN USAHA PADA UMKM DI KELURAHAN NELAYAN INDAH MEDAN LABUHAN. *PROSIDING FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS UNIVERSITAS DHARMAWANGSA*, 1(1), 62–71. <https://doi.org/10.46576/prosfeb.v1i1.38>
- Rusdianto, A. S., Sinatria, B. R., Rambu Anarki, B. G., Ramadhani, C. P. E., Pradana, D. A., Putri, D. R., Meilindasari, D. S., Siagian, L. L., Rizki, M. F., Hidayat, M. N., & Rahmadani, R. A. (2022). Digitalisasi Informasi Desa Bendelan Melalui Program Desa Digital Terintegrasi di Desa Bendelan Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(6), 727–733. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.796>
- Rusydi, I., & Wahyuni, S. (2023). PEMBUATAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI DI SEKOLAH DASAR IT HIKMATUL FADHILLAH. *BUDIMAS: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 5(2).
- Siregar, R. Y. (2023). PENERAPAN LITERASI MEDIA TELEVISI OLEH ORANG TUA PADA ANAK USIA 7 HINGGA 9 TAHUN DI KOTA MEDAN. *Network Media*, 6(1), 36–45. <https://doi.org/10.46576/jnm.v6i1.3018>
- Wahyuni, S. (2022). SISTEM INFORMASI PENJUALAN KURSI BAMBU FURNITURE MEDAN BERBASIS WEB. *Warta Dharmawangsa*, 16(3), 591–602. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i3.2250>