

PKM

by rafiqah yusna

Submission date: 11-Sep-2024 06:10PM (UTC+0700)

Submission ID: 2450927617

File name: JURNAL_RESWARA_DESA_DALU_10_B_2.docx (1,001.81K)

Word count: 2504

Character count: 16211

STRATEGI PENINGKATAN PENDAPATAN MASYARAKAT DESA DALU SEPULUH B DENGAN MEMANFAATKAN E-COMMERCE SEBAGAI PEMASARAN PRODUK UMKM

Muhammad Asnawi¹, Rafiqah
Yusna Siregar², Sri Wahyuni^{3*},
Nurhayati⁴

¹²
¹)Program Studi Manajemen,
Universitas Dharmawangsa
²)Program Studi Ilmu Komunikasi,
Universitas Dharmawangsa
³)Program Studi Sistem Informasi,
Universitas Dharmawangsa
⁴)Program Studi Akuntansi, Universitas
Dharmawangsa

³
Article history
Received : diisi oleh editor
Revised : diisi oleh editor
Accepted : diisi oleh editor

***Corresponding author**
Email :
sriwahyuni15jun@dharmawangsa.ac.id

Abstrak

PKM ini bertujuan untuk membantu mewujudkan produk UMKM yang dihasilkan oleh warga Desa Dalu Sepuluh B Tanjung Morawa, Deli Serdang, Sumatera Utara sebagai mitra kegiatan, dengan tanpa memberatkan mereka untuk mempromosikan produk secara online dan tidak dikenakan biaya apapun. Alasan dalam pemilihan mitra tersebut karena terdapat beberapa problematika yang dihadapi oleh warga desa dalam memasarkan produknya sebelum mengenal aplikasi ini, seperti promosi hanya menerapkan sistem *offline* dan *online* yang memanfaatkan media sosial sederhana seperti Instagram, Facebook dan WhatsApp tanpa mengetahui sistem kerjanya secara mendalam. Baik perangkat desa maupun warga nya juga sama-sama masih memiliki keterbatasan dalam kredibilitas dan pengetahuan penggunaan teknologi informasi terkhusus untuk pemasaran produk. Target dari kegiatan ini diantaranya, 1) 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; dan 2) membuat media promosi digital melalui platform *marketplace* berupa aplikasi yang diberi nama *E-Commerce Dalu 10 Store* sebagai salah satu upaya promosi dan menyebarkan informasi produk yang ditawarkan kepada konsumen. Aplikasi *E-Commerce Dalu 10 Store* merupakan aplikasi yang dibangun dengan beberapa *framework programming*, di mana pada bagian *backend* nya dibangun menggunakan Laravel. Sedangkan, untuk *frontend* nya dibangun menggunakan Flutter dan tempat penyimpanan data menggunakan MySQL versi 8.2. Pembuatan aplikasi *E-commerce Dalu 10 Store* di-deploy ke *hosting*-an yang dengan kapasitas 1GB dengan target akses sebanyak 1000 pengguna aktif untuk tahapan pengujian. Kemudian, sistem yang dibangun memiliki beberapa pengguna yaitu, pembeli, pemilik UMKM dan administrator yang ditanggung jawab oleh perangkat. Pembeli berperan untuk melihat, memesan produk yang ditawarkan, pemilik UMKM memiliki peran untuk melihat stok produk yang mereka pasarkan, produk yang terjual serta pendapatan yang dihasilkan. Aplikasi yang dibangun sudah dilengkapi dengan pembayaran menggunakan *payment gateway* serta *check* pengiriman produk yang diimplementasikan dengan Raja Ongkir.

Kata Kunci: E-Commerce, Pemasaran Produk, UMKM, Desa Dalu Sepuluh B.

Abstract

This community service aims to help realize MSME products produced by residents of Dalu Sepuluh B Village, Tanjung Morawa, Deli Serdang, North Sumatra as activity partners, without burdening them to promote products online and without being charged any fees. The reason for choosing these partners is because there are several problems faced by villagers in marketing their products before knowing this application, such as promotions only implementing offline and online systems that utilize simple social media such as Instagram, Facebook, and WhatsApp without knowing the system in depth. Both village officials and residents still have limitations in credibility and knowledge of using the latest information technology for product marketing. The targets of this activity include, 1) helping MSMEs in terms of utilizing information technology to increase MSME production and create Human Resources who are literate in digital media and open up new jobs; and 2) creating digital promotional media through a marketplace platform in the form of an application called *E-Commerce Dalu 10 Store* as an effort to promote and disseminate product information offered to consumers. The *E-Commerce Dalu 10 Store* application is built with several programming frameworks, whereas the backend is built using Laravel. Meanwhile, the frontend is built using Flutter and data storage using MySQL version 8.2. The creation of the Dalu 10

Store E-commerce application is deployed to hosting with a capacity of 1GB with target access of 1000 active users for the testing stage. Then, the system that is built has several users, namely, buyers, MSME owners, and administrators who are responsible for the device. Buyers play a role in viewing and ordering the products offered, and MSME owners have a role in viewing the stock of products they market, products sold, and the income generated. The application that is built is equipped with payments using a payment gateway and product delivery checks implemented with Raja Ongkir.

Keywords: E-Commerce, Product Marketing, MSME, Dalu Sepuluh B Village.

Copyright © 20xx Author. All rights reserved

PENDAHULUAN

6

Kehidupan masyarakat Desa Dalu Sepuluh B Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera utara direpresentasikan dari interaksi sosial masyarakatnya yang berjalan aman dan rukun. Selain itu, masyarakat desa ini sangat menjunjung tinggi toleransi, kekompakan dan saling membantu dalam kegiatan sosial apapun yang dilaksanakan, seperti acara keagamaan, kegiatan sosial di Posyandu dan Puskesmas, sosialisasi Keluarga Berencana (KB) dan lain sebagainya. Sebagian besar warga 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 problematika 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 membuka 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 (Napitupulu et al., 2023).

Perlu nya menjembatani warga dan perangkat desa dengan melakukan Pengabdian kepada Masyarakat untuk mengangkat permasalahan penjualan masyarakat dari *person to person* melalui pemanfaatan *platform marketplace*. Tim Pengabdian Kepada Masyarakat membangun suatu *platform* atau aplikasi yang kemudian diberi nama *E-Commerce Dalu 10 Store* untuk dimanfaatkan warga desa Dalu Sepuluh 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. UMKM saat ini telah mengambil peran penting dari sistem perekonomian baik skala nasional maupun daerah. UMKM dianggap mampu mempercepat pertumbuhan ekonomi melalui misinya yaitu menyediakan lapangan kerja dan usaha, peningkatan pendapatan masyarakat, berperan dalam meningkatkan perolehan devisa serta mengokohkan struktur ekonomi nasional (Hafni & Rozali, 2015).

Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk membantu mewujudkan produk yang dihasilkan oleh warga setempat dengan tanpa memberatkan mereka untuk mempromosikan produk secara online dan tidak dikenakan biaya apapun. Sehingga, memudahkan warga desa serta memperkenalkan kepada mereka *platform marketplace* yang diberi nama *E-Commerce Dalu 10 Store*. Platform atau aplikasi ini dapat digunakan untuk memasarkan produk olahannya, yang akan dibantu oleh koperasi UP2K Sekar Mentari. Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka target dari pemanfaatan *platform E-Commerce Dalu 10 Store* untuk peningkatan strategi promosi dan penjualan UMKM di Desa Dalu Sepuluh B diantaranya:

1. 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.
2. Membuat 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 PELAKSANAAN

Tabel 1. Target dan Metode Pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat

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

HASIL PEMBAHASAN

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. Akan tetapi, pemilik UMKM juga bisa menjalankan berbagai aksi sosial kepada masyarakat dan menjadi seorang UMKM Wirausaha Sosial serta dipublikasikan secara online (Siregar, 2022).

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 memanfaatkan media sesuai dengan kepentingannya.

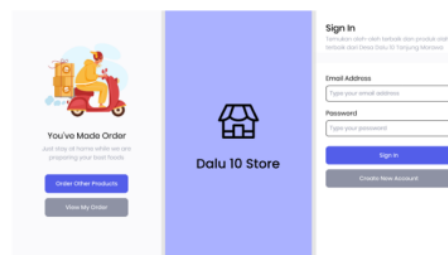
Berbelanja online merupakan salah satu gaya hidup baru yang terus berkembang di tengah masyarakat dunia. E-Commerce atau *Electronic Commerce* yang dalam Bahasa Indonesianya diartikan "Belanja Online," merupakan proses transaksi jual beli atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan internet (Grandon & Pearson, 2004). Aplikasi *E-Commerce Dalu 10 Store* merupakan aplikasi yang dibangun dengan beberapa *framework programming*, di mana pada bagian *backend* nya dibangun menggunakan Laravel. Sedangkan, untuk *frontend* nya dibangun menggunakan Flutter dan tempat penyimpanan data menggunakan MySQL versi 8.2. Terdapat beberapa halaman yang perlu untuk diketahui bahwa halaman administrator dipegang oleh pihak desa atau perangkat desa yang berperan sebagai admin, kemudian ada halaman yang dapat digunakan oleh customer untuk melihat produk yang ditawarkan dan ada halaman untuk penjual untuk menampilkan produk yang ingin dipasarkan. Sehingga, penjual dalam hal ini warga Desa Dalu Sepuluh B tidak perlu merasa bingung dalam mendagangkan produk olahannya dan tidak perlu memikirkan tempat sewa untuk membuka toko.

Perangkat desa juga selaku koordinator dalam aplikasi akan menyetujui terlebih dahulu dagangan yang ingin diunggah. Hal tersebut dilakukan untuk membatasi penjualan produk yang dilarang oleh pemerintah, sehingga perlu adanya kontrol dari administrator atau dalam hal ini kepala desa. Berikut ini adalah beberapa tampilan produk yang dimiliki oleh Desa Dalu Sepuluh B:

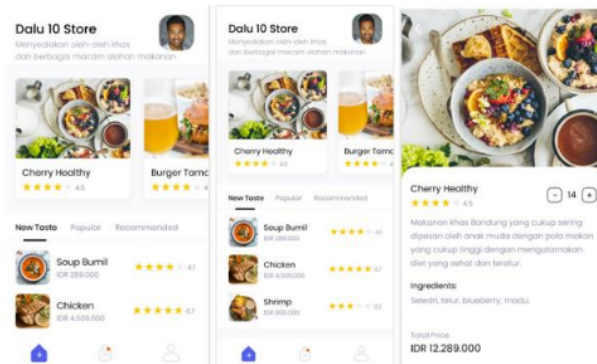


Gambar 1. Aneka Produk Olahan UMKM Desa Dalu Sepuluh B

Pembuatan aplikasi *E-commerce 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. Kemudian, sistem yang dibangun memiliki beberapa pengguna yaitu, pembeli, administrator dan pemilik UMKM. Pembeli memiliki peran untuk melihat, memesan produk yang ditawarkan, pemilik UMKM memiliki peran untuk melihat stok produk yang mereka pasarkan, produk yang terjual serta pendapatan yang mereka dapatkan. Sehingga, berdasarkan kesepakatan dengan pimpinan desa dapat dilakukan klaim pendapatan, dimana administrator bertugas untuk memantau dan menjalankan aplikasi sesuai dengan konsep yang sudah dibuat. Pembagian peran dalam Sumber Daya Manusia ini dilakukan sejalan dengan hasil dari suatu penelitian yang mengatakan bahwa perancangan *platform* digital perlu memuat beberapa langkah penting seperti penerapan implementasi, dimana tujuan dari langkah ini adalah mengatur biaya dan waktu yang dibutuhkan, dilanjutkan dengan pemilihan dan pelatihan personil atau operator yang akan menjalankan sistem tersebut (Wahyuni, 2022).



Gambar 2. Tampilan Awal Aplikasi *E-Commerce Dalu 10 Store*



Gambar 3. Mockup Design Data Produk dan Kategori Produk Olahan UMKM Desa Dalu Sepuluh B

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.

KESIMPULAN

Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk membantu mewujudkan produk UMKM yang dihasilkan oleh warga Desa Dalu Sepuluh B Tanjung Morawa, Deli Serdang, Sumatera Utara, dengan tanpa memberatkan mereka untuk mempromosikan produk secara online dan tidak dikenakan biaya apapun. Sehingga, memudahkan warga desa serta memperkenalkan kepada mereka *platform marketplace* yang diberi nama *E-Commerce Dalu 10 Store*. Adapun target dari kegiatan ini adalah 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; dan membuat 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. Sebab, terdapat beberapa problematika yang dihadapi oleh warga desa dalam memasarkan produknya sebelum mengenal aplikasi ini, seperti promosi hanya menerapkan sistem *offline* dan online yang memanfaatkan media sosial sederhana seperti Instagram dan Facebook tanpa mengetahui sistem kerjanya secara mendalam. Baik perangkat desa maupun warga nya juga sama-sama mengakui masih minimnya kredibilitas dan pengetahuan dalam penggunaan teknologi informasi terkini, sehingga perlu nya menjembatani warga dan perangkat desa dengan melakukan Pengabdian kepada Masyarakat untuk mengangkat permasalahan penjualan masyarakat dari *person to person* melalui pemanfaatan *platform marketplace*.

UCAPAN TERIMA KASIH (BILA PERLU)

Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada lembaga pemberi dana Hibah Eksternal BIMA yaitu Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi (Dirjen Dikti/ristek) Tahun Anggaran 2024 untuk Skema Pengabdian Kepada Masyarakat.

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Telkom University

Student Paper

4%

2

journal.upgris.ac.id

Internet Source

3%

3

jurnal.dharmawangsa.ac.id

Internet Source

3%

4

www.jurnalekonomi.unisla.ac.id

Internet Source

2%

5

jamak.fe.ung.ac.id

Internet Source

1%

6

repository.uinsu.ac.id

Internet Source

1%

7

Submitted to Universitas Dharmawangsa

Student Paper

1%

8

lppm.uim.ac.id

Internet Source

1%

9

eprints.umm.ac.id

Internet Source

<1%

10	dillashop.com Internet Source	<1 %
11	tirto.id Internet Source	<1 %
12	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
13	Syakban Zaman, J. Prayoga, Sri Wahyuni. "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI TOKO FURNITURE WIJAYA BERBASIS WEB", DEVICE : JOURNAL OF INFORMATION SYSTEM, COMPUTER SCIENCE AND INFORMATION TECHNOLOGY, 2023 Publication	<1 %
14	journal.ubpkarawang.ac.id Internet Source	<1 %
15	news.ums.ac.id Internet Source	<1 %
16	repository.unika.ac.id Internet Source	<1 %
17	www.slideshare.net Internet Source	<1 %