

PEMBUATAN APLIKASI E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PEMASARAN PRODUK BAGI KOMUNITAS MERSI FANS CLUB

Rani Irma Handayani¹, Nurmalasari², Tuti Haryanti³, Frieyadie^{4*}, Titin Kristiana⁵

Program Studi Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri
Jl. Jatiwaringin Raya No.02, Kecamatan Makasar Jakarta Timur
rani.rih@nusamandiri.ac.id¹, nurmalasari.nmr@nusamandiri.ac.id², tuti@nusamandiri.ac.id³,
frieyadie@nusamandiri.ac.id^{4*}, titin.tka@nusamandiri.ac.id⁵
(*) Corresponding Author

Abstract

Electronic Commerce (E-Commece) is generally a business activity (commerce or trade) or services that are closely related to consumers, manufacturers, Internet Service Providers (ISPs) and intermediaries using electronic media. Currently the development of e-commerce is growing rapidly because it makes it easier for sellers and buyers to transact without having to come to the market or mall, just at home or at the office if you want to buy and sell transactions. This kind of business model is currently very much needed by the community because they don't have to have shops and employees if they want to be entrepreneurs. The problem faced by the Radio MeRsi FM 93.90 community today is the lack of knowledge about entrepreneurship about online sales (E-Commerce). They don't understand how to make an e-commerce application simple and instant to be implemented in the business that they are going to do. The results achieved after the participants participated in this activity were that they could independently create e-commerce websites to market their products.

Keywords: E-Commerce, Training, Web E-Commerce

Abstrak

Electronic Commerce (E-Commece) secara umum merupakan kegiatan bisnis (perniagaan atau perdagangan) atau jasa yang berhubungan erat dengan konsumen, manufaktur, Internet Service Provider (ISP) dan pedagang perantara (intermediateries) dengan menggunakan media elektronik. Saat ini perkembangan e-commerce semakin pesat dikarenakan memudahkan bagi penjual dan pembeli untuk bertransaksi tanpa harus datang ke pasar atau mal, cukup di rumah atau dikantor saja apabila ingin bertansaksi jual beli. Model usaha seperti ini yang sekarang sangat dibutuhkan oleh masyarakat karena mreka tidak harus memiliki toko dan karyawan jika ingin berwirausaha. Permasalahan yang dihadapi komunitas Radio MeRsi FM 93.90 saat ini adalah kurangnya pengetahuan tentang berwirausaha tentang penjualan secara online (E-Commerce). Mereka tidak memahami bagaimana membuat aplikasi e-commerce sederhana dan instan untuk diterapkan dalam usaha yang akan mereka jalani. Hasil yang dicapai setelah peserta mengikuti kegiatan ini adalah mereka dapat mandiri membuat web e commerce untuk memasarkan produk mereka.

Kata Kunci: E-Commerce, Pelatihan, Web E-Commerce

PENDAHULUAN

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual dan moral pegawaisesuai dengan kebutuhan jabatan [1]. Tujuan pengembangan adalah untuk meningkatkan produktivitas kerja. Pengembangan didasarkan pada fakta bahwa seorang pegawai membutuhkan serangkaian pengetahuan, keahlian dan kemampuan yang berkembang supaya bekerja dengan baik dalam melaksanakan tugas dan fungsinya selama kariernya.

Pengembangan mempunyai lingkup yang luas. Sebagaimana yang dikemukakan "*Development: the growth or realization of a person abilitythrough consciouor unconscious learning*" [2].

Ini berarti bahwa pengembangan meliputi seluruh aspek peningkatan kualitas pegawai bukan hanya pendidikan dan pelatihan. Pengembangan lebih terfokus pada kebutuhan jangka panjang umum organisasi [3].

Hasilnya bersifat tidak langsung dan hanya dapat diukur dalam jangka panjang. Pelatihan diarahkan untuk memperbaiki prestasi kerja saat ini

sedangkan pengembangan adalah untuk mengembangkan keterampilan untuk pekerjaan masa depan. Dalam tahap pengembangan pegawai, mengungkapkan dua aspek kegiatan penting yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, yakni kegiatan pelatihan dan kegiatan pengembangan sumber daya manusia itu sendiri. Kedua kegiatan tersebut dimaksudkan untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki pegawai agar dapat digunakan secara efektif [4].

Sebagai penyebaran Tri Dharma Perguruan Tinggi serta tanggung jawab yang luhur dalam usaha mengembangkan kemampuan masyarakat agar dapat mempercepat laju pertumbuhan dan tercapainya tujuan pembangunan nasional maka pengabdian kepada masyarakat dilakukan oleh setiap institusi Perguruan Tinggi [5]. Ditengah menjamurnya media komunikasi [6], teknologi informasi dan elektronik khususnya siaran radio, maka kehadiran **Radio MeRsi FM 93,90** diharapkan dapat semakin melengkapi persaingan radio yang ada di Indonesia khususnya di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi dan sekitarnya. Maka **Radio MeRsi FM 93,90** dengan format music 100% Dangdut, Radio MeRsi FM 93,90 terus berupaya untuk tampil menjadi leader. On Air di Jl. HOS Cokroaminoto No.37 Larangan Utara, Larangan, Kota Tangerang, Banten sejak tanggal 12 Juni 1998 hingga kini. Program acara yang bervariasi serta dukungan SDM yang memadai dan jangkauan yang luas di wilayah Jabodetabek.

Maka tidak mengherankan jika Radio MeRsi FM 93,90 kini tampil menjadi radio Favorit, yang kehadirannya menjadi kebutuhan bagi kalangan orang tua ataupun anak muda [7]. Hal ini dibuktikan dengan data responden baik lewat telepon, sms, media sosial maupun survei AC Nielsen, dan survei langsung dari beberapa klien kami. Itulah sebabnya Radio MeRsi FM 93,90 memiliki pendengar yang sangat loyal dan layak untuk dipilih menjadi sarana **PROMOSI** yang tepat sasaran bagi pelaku usaha di Indonesia. Komunitas Radio MeRsi bertempat Jl. HOS Cokroaminoto No. 37 Larangan Utara - Kota Tangerang.

Seiring dengan melesatnya kemajuan teknologi yang terjadi di dunia, manusia menjadi semakin mudah untuk berkomunikasi satu sama lain tak peduli kapanpun atau dimanapun mereka berada. Batas ruang dan waktu bukan lagi menjadi masalah untuk melakukan komunikasi dua arah bahkan lebih. Salah satu hal yang membuka gerbang komunikasi tanpa batas tersebut adalah internet. Banyak sekali manfaat yang didapat dari penggunaan internet, dan manfaat yang akan diterangkan disini adalah manfaat internet.

Perkembangan Teknologi Informasi masakini sangat pesat dan terus menerus, melalui

pemanfaatan teknologi informasi ini, salah satunya adalah internet yang menjadi sarana komunikasi murah, terjangkau dan mudah bagi komunitas Radio MeRsi FM 93.90 memanfaatkan internet sebagai fasilitas informasi antar daerah sampai pusat dalam proses mengembangkan sistem untuk meningkatkan produktivitas, efisiensi, pelayanan yang cepat, dan mudah untuk tetap dapat unggul dan bertahan di pasar.

Salah satu tren dari internet dalam bisnis adalah E-commerce. E-commerce adalah kegiatan-kegiatan bisnis dengan tujuan mengambil keuntungan seperti penjual, pembelian, pelayanan, informasi, dan perdagangan melalui perantara yaitu melalui jaringan komputer, terutama internet. Dengan adanya e-commerce ini memudahkan konsumen untuk dapat melakukan pemesanan tanpa harus datang ketempatnya. E-commerce sebetulnya dapat menjadi suatu bisnis yang menjanjikan di Indonesia. Hal ini tak lepas dari potensi berupa jumlah masyarakat yang besar dan adanya jarak fisik yang jauh [8].

Sehingga e-commerce dapat dimanfaatkan dengan maksimal untuk meningkatkan daya saing Produk. Usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM) memainkan suatu peranan yang sangat penting karena kelompok usaha tersebut paling banyak menyerap tenaga kerja [1].

Pada tahun 2020 Indonesia akan memasuki perdagangan bebas di seluruh dunia (sesuai perjanjian AFTA dan APEC). Akibatnya, pasar di Indonesia akan semakin ramai dengan-produk impor yang dengan leluasa masuk ke Indonesia dan mendesak produk-produk lokal yang tidak mampu bersaing. Hal ini berarti persaingan bisnis akan semakin ketat di Indonesia, sehingga para pengusaha diharapkan mengimplementasi e-commerce untuk pemasaran karena internet merupakan peluang yang sangat besar bagi para pembisnis untuk memulai bisnis atau mengembangkannya [9]. Dengan menggunakan e-commerce sebagai media pemasaran yang mampu menguasai pasar internasional, maka kekuatan ekonomi yang bisa dihasilkan akan sangat besar dengan menjalin hubungan secara jangka panjang dengan konsumen agar diperoleh kesesuaian antara pemasar dengan konsumen sehingga konsumen merasakan puas dan pemasar mendapatkan implikasinya, yaitu pembelian berulang (*usage intention*) [2].

Electronic Commerce (E-Commece) secara umum merupakan kegiatan bisnis (perniagaan atau perdagangan) atau jasa yang berhubungan erat dengan konsumen, manufaktur, *Internet Service Provider* (ISP) dan pedagang perantara (*intermediateries*) dengan menggunakan media

elektronik [10]. Saat ini perkembangan e-commerce semakin pesat [11] dikarenakan memudahkan bagi penjual dan pembeli untuk bertransaksi tanpa harus datang ke pasar atau mal, cukup di rumah atau di kantor saja apabila ingin bertansaksi jual beli. Model usaha seperti ini yang sekarang sangat dibutuhkan oleh masyarakat karena mereka tidak harus memiliki toko dan karyawan jika ingin berwirausaha [12].

Permasalahan yang dihadapi komunitas Radio MeRsi FM 93.90 saat ini adalah kurangnya pengetahuan tentang berwirausaha tentang penjualan secara online (E-Commerce). Mereka tidak memahami bagaimana membuat aplikasi e-commerce untuk diterapkan dalam usaha yang akan mereka jalani.

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Tahapan kajian yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan kegiatan pengabdian masyarakat ini, antara lain:

- Persiapan pengabdian masyarakat
- Pengenalan E-Commerce
- Pembuatan aplikasi E-Commerce
- Penyusunan laporan

Kegiatan pelatihan ini dirancang agar peserta dapat memahami secara komprehensif materi yang disampaikan, sehingga dapat dimplementasikan secara aplikatif dalam dunia kerja. Metode kegiatan pelatihan ini dilakukan berdasarkan pendekatan proses penjelasan teori disertai praktikum langsung. Metode kegiatan pelatihan ini dilakukan berdasarkan pendekatan proses penjelasanteori disertai praktikum langsung.

Metode pelatihan untuk menyampaikan teori, meliputi ceramah, tanya jawab dan diskusi, sedangkan praktikum terdiri dari metode simulasi, studi kasus, tanya jawab serta tugas/latihan.

Secara rinci metode yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- Menjelaskan cara penggunaan *tools* dasar dan fitur-fitur yang tersedia dalam penggunaan cms prestashop.
- Penjelasan disertai dengan praktek langsung.
- Selama kegiatan pelatihan peserta diberikan luas kesempatan untuk bertanya jika ada materi yang kurang dipahami.
- Selesai praktek penjelasan materi kemudian peserta diberikan latihan dari materi praktikum sebagai pembelajaran praktek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi Pelatihan

Isi materi yang tersampaikan dalam pelaksanaan ini:

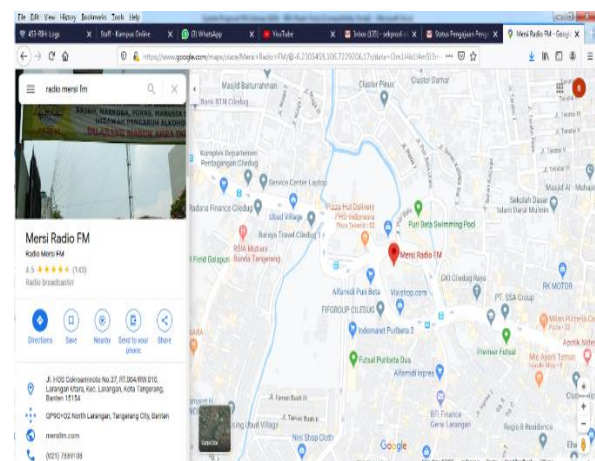
- Instalasi perangkat pendukung aplikasi
Dalam materi pelatihan ini peserta diminta untuk menyiapkan perangkat yang dapat menunjang seperti laptop, perangkat lunak seperti *browser*
- Instalasi prestashop
Dalam instalasi ini prestashop dapat diunduh secara gratis dan bisa dilakukan dengan hosting di server lokal ataupun diserver online
- Konfigurasi toko online
Setelah prestashop terinstall berikutnya membahas tentang inti bahasan yaitu fokus konfigurasi untuk menyesuaikan konten

Bentuk Kegiatan

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dalam bentuk secara online menggunakan aplikasi ZOOM dan peserta yang hadir merupakan Komunitas Mersi Fans Club yang berjumlah 30 orang. Peserta pengabdian masyarakat akan mendapatkan fasilitas berupa Modul Pembuatan E-Commerce, serta Sertifikat dan dilakukan pemaparan materi melalui aplikasi ZOOM.

Pelaksanaan Kegiatan

Dalam berjalannya acara peserta sudah disediakan terlebih dahulu modul pembuatan e-commerce lalu kemudian dijelaskan mulai dari pengenalan sampai memandu pembuatan aplikasi e-commerce sebagai media pemasaran produk.



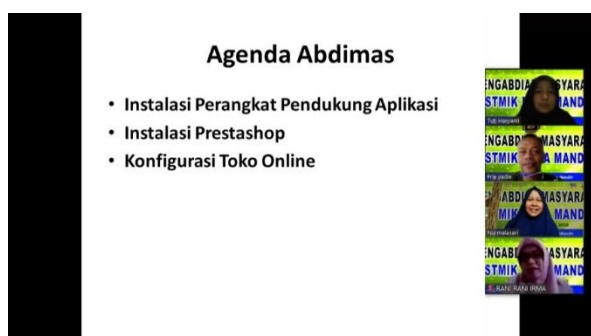
Gambar 1. Lokasi Radio MeRsi FM

Selama kegiatan, para peserta sangat antusias mengikuti jalannya acara karena dukungan sarana dan prasarana memadai. Berikut merupakan beberapa dokumentasi saat acara berjalan:



Gambar 2. Pembukaan materi

Pada gambar 2 pembukaan dimulai dengan menjelaskan alur materi yang akan disampaikan dan tujuan yang diharapkan serta mempersilahkan peserta untuk bertanya dengan memberikan instruksi kapan saja selama acara berjalan



Gambar 3. Agenda Abdimas

Pada gambar 3 terlihat agenda yang akan dijelaskan, mulai dari instalasi perangkat pendukung aplikasi kemudian dilanjutkan dengan instalasi *content management system* yaitu Prestashop sehingga bisa fokus langsung pada konten serta dilanjutkan dengan bahasan mengenai konfigurasi untuk toko online sekaligus mencontohkannya secara langsung serta peserta bisa bertanya kapanpun dengan memberikan instruksi terlebih dahulu.

Pada sesi akhir, dilakukan foto bersama seperti yang terlihat pada gambar 4.



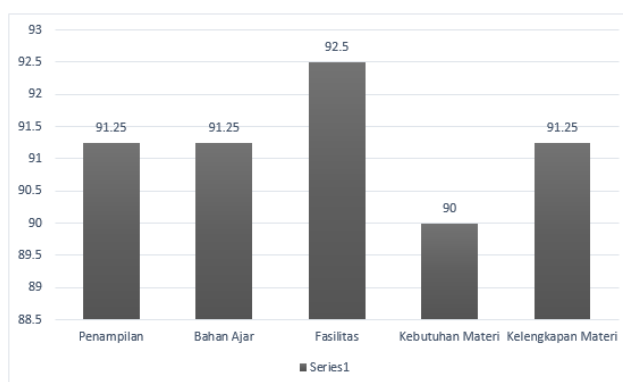
Gambar 4. Sesi akhir foto bersama

Pada awalnya, peserta mengalami kendala atau masalah dengan kurangnya penguasaan terhadap kurangnya pengetahuan tentang berwirausaha tentang penjualan secara online (E-Commerce). Mereka tidak memahami bagaimana membuat aplikasi e-commerce untuk diterapkan dalam usaha yang akan mereka jalani. Dengan adanya kegiatan ini, peserta mendapatkan ilmu baru serta tips dan trik untuk menguasai penggunaan prestashop. Sehingga dapat berwirausaha secara cepat dan efektif pada saat menggunakan aplikasi e-commerce.

Kepuasan peserta pembinaan juga terlihat berdasarkan *output* kuisioner yang disebarkan buat menerima respon atas aplikasi pembinaan menggunakan total responden yaitu 30 orang. Teknik yg dipakai merupakan UAT (*User Acceptance Test*) menggunakan instrumen berupa berita umum online (Google Form) & berdasarkan lima pertanyaan yg diberikan menerima respon jawaban menjadi berikut:

1. Tutor berpenampilan baik dan bersuara jelas dalam penyampaian materi= 91,25%
2. Bahan ajar (modul/ slide ppt) tersedia dengan baik= 91,25%
3. Fasilitas (Layanan Internet berupa kuota) tersedia dengan baik= 92,5%
4. Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan Anda, sehingga mampu menunjang pekerjaan yang Anda lakukan= 90%
5. Materi yang diberikan lengkap dan dapat dengan mudah dipahami= 91.25%

Secara grafik dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Kepuasan Peserta

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta puas dengan pelatihan ini, dengan materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta, sehingga mampu menunjang pekerjaan. Peserta juga menyatakan bahwa materi yang diberikan lengkap dan dapat dengan mudah dipahami. Pelatihan ini diharapkan dapat menjadi kontribusi yang bermanfaat untuk peningkatan

kualitas dan kemampuan peserta guna mengoptimalkan teknologi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pada Komunitas Mersi Fans Club yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa simpulan bahwa proses kegiatan dengan tema edukasi e-commerce kepada komunitas mersi fans club berjalan dengan lancar. Peserta yang hadir sebanyak 30 orang. Peserta yang hadir dan mengikuti *workshop* edukasi e-commerce ini juga diharapkan dapat mengimplementasikan hasil kegiatan ini dan memanfaatkan Content-Management-System seperti prestashop untuk kebutuhan bisnis kedepannya dengan optimal.

SARAN

Adapun saran yang penulis berikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat tentang edukasi E-commerce bagi peserta komunitas Mersi Fans Club diantaranya bagi peserta hendaknya segera mengkoneksikan bisnis mereka ke dunia digital agar bisa mengoptimalkan proses promosi usaha yang pada akhirnya berdampak terhadap perkembangan usaha mereka. Pemerintah, praktisi dan akademisi diharapkan berperan aktif untuk melakukan sosialisasi dan edukasi tentang pentingnya digitalisasi pelaku UMKM untuk mengoptimalkan perkembangan bisnis, menciptakan tenaga kerja yang pada akhirnya diharapkan mampu mendorong pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Diharapkan akan semakin banyak pengabdian kepada masyarakat ini dengan cara melakukan kunjungan ke beberapa peserta yang hadir guna memastikan bahwa mereka sudah memahami bagaimana memaksimalkan peran internet untuk memaksimalkan bisnis mereka.

UCAPAN TERIMAKASIH

1. Komunitas Mersi Fans Club
2. Semua kru dan jajaran yang bertugas

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pitriyani and Kasmi, "PENGEMBANGAN APLIKASI E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PEMASARAN," *Informasi, Jur. Sist.*, vol. 1, no. 09, pp. 425-433, 2019.
- [2] P. B. Widagdo, "Perkembangan Electronic Commerce (E-Commerce) di Indonesia," *researchgate.net*, pp. 1-10, Dec. 2016, Accessed: Oct. 06, 2020. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/311650384>.
- [3] B. Setiawan, "Edukasi E-Commerce Pada Pelaku Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah (Ukm) Di Kota Palembang," *J. Abdimas Mandiri*, vol. 2, no. 2, pp. 106-110, 2018, doi: 10.36982/jam.v2i2.531.
- [4] W. Windihastuty, T. Fatimah, Windarto, and Martini, "Analisis Pelatihan Komputer Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Biro SDMKementerian Pendidikan dan Kebudayaan," *jurnal.iaii.or.id/index.php/JAMTEKNO*, vol. 1, no. 1, pp. 45-51, 2020.
- [5] L. Marlinda, H. Supendar, U. Radiah, F. Handayanna, L. B. Doing, and K. T. Dan, "Implementasi Microsoft Word Untuk Mengolah Laporan Kegiatan Karang Taruna dan PKK Cipinang," *J. Abdimas UBJ*, vol. 1, no. 1, pp. 61-69, 2019.
- [6] N. Maulidina, "Strategi Manajemen Komunikasi M Radio Dalam Merancang Program On Air dan Off Air Untuk Meningkatkan Jumlah Pendengar," 2019, Accessed: Nov. 25, 2020. [Online]. Available: <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/7428>.
- [7] H. Amalina, D. I.- PANTAREI, and undefined 2019, "Strategi Penyiar Program 'Bandar Jakarta' Pada Radio Mersi 93, 90 Fm Dalam Menjalin Komunikasi Dengan Pendengar," *jom.fikom.budiluhur.ac.id*, Accessed: Nov. 25, 2020. [Online]. Available: <http://jom.fikom.budiluhur.ac.id/index.php/Pantarei/article/view/434>.
- [8] Sahrul, F. Karimah, A. Muhazabah, A. D. Prasetyo, A. Yunita, and N. L. Zahra, "Pengembangan Aplikasi Permainan 'Pilah Sampah' Menggunakan Pemodelan Finite State Machine," *J. Teknol.*, vol. 1, no. 1, pp. 38-46, 2018.
- [9] A. Faruq, D. Nurrahman, and Asep, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENJUALAN KREDIT PADA PD . LAJUAR MOTOR," vol. 1, no. 2, pp. 41-47, 2020.
- [10] H. Almai, "Pengaruh E-commerce Terhadap Peningkatan Pendapatan UMKM (Studi Pada UMKM Rumah Kreatif BUMN (RKB) BRI Kota Serang)," 2020, Accessed: Nov. 25, 2020. [Online]. Available: <http://repository.uinbanten.ac.id/id/eprint/5639>.
- [11] L. Suryati *et al.*, "BAURAN PEMASARAN OLAHAN LIDAH BUAYA TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN SECARA E-COMMERCE UKM I SUN VERA," *SOCA J. Sos. Ekon. Pertan.*, vol. 14, no. 1, pp. 132-145,

- 2020, doi:
10.24843/SOCA.2020.v14.i01.p11.
[12] F. Fajrillah, S. Purba, S. Sirait, A. Sudarso, and
S. Sugianto, *SMART ENTREPRENEURSHIP:
Peluang Bisnis Kreatif & Inovatif di Era
Digital*. Yayasan Kita Menulis, 2020.