

ANALISA MASALAH DALAM DIGITALISASI PADA UMKM DESA SUKAMEKAR DENGAN METODE *FISHBONE ANALYSIS*

Adi Maulana Alamin, Lania Muharsih, Afif Hakim
Teknik Industri, Fakultas Teknik
Email : ti19.adialamin@mhs.ubpkarawang.ac.id
lania.muharsih@ubpkarawang.ac.id
afif.hakim@ubpkarawang.ac.id

Abstrak

Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan pada Juli 2022 oleh Universitas Buana Perjuangan Karawang mengusung tema digitalisasi UMKM, dimana mahasiswa diharapkan mampu melakukan implementasi untuk UMKM agar bisa terdigitalisasi pada era *modern* ini. Dimana dapat meningkatkan pemasaran dan daya saing UMKM di kabupaten karawang. Dalam pelaksanaan KKN kali ini sebelum melakukan implementasi digitalisasi, mahasiswa melakukan analisa masalah dan kendala terlebih dahulu terkait alasan kenapa masih belum terlaksana digitalisasi pada pelaku UMKM di Desa Sukamekar Karawang. Dalam analisa masalah menggunakan metode *fishbone* dengan analisa 4M yaitu *material*, *machine*, *man*, *method*. Dari hasil analisa tersebut didapatkan kendala pada *material* yaitu *material* yang digunakan hanya dari satu pemasok lokal sehingga harga mahal, lalu masalah pada *machine* ialah peralatan yang digunakan dalam produksi masih manual sehingga memakan waktu dan tenaga, untuk masalah *man* ialah pelaku UMKM masih belum memahami terkait cara penggunaan *e-commerce*, dan untuk masalah pada metode ialah pemasaran masih dilakukan hanya di desa saja sehingga tidak bisa menjangkau lebih luas. Dan dalam analisa tersebut yang menjadi akar masalah yang terkait dengan digitalisasi ialah pada *man* dan *method* dimana pelaku UMKM masih belum memahami cara penggunaan *e-commerce* sehingga pemasaran terbatas. Kesimpulan dari analisa ialah untuk memahami masalah terlebih dahulu yaitu kurangnya pengetahuan dalam penggunaan *e-commerce*, sehingga mahasiswa melakukan edukasi terkait penggunaan *e-commerce* untuk penjualan sehingga pelaku UMKM dapat melakukan penjualan dalam *e-commerce* dan memperluas pemasaran hingga nasional, yang diharapkan kedepannya UMKM bisa lebih maju, mandiri dan memperluas serta meningkatkan penjualan.

Kata kunci: KKN, UMKM, Digitalisasi, 4M *analysis*,

1.PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dampak dari pandemi Covid-19 yang dirasakan pada tahun 2022 ini ialah dikarenakan sebelumnya pergerakan masyarakat dibatasi sehingga masyarakat melakukan pemesanan barang dan kebutuhan beralih menjadi *online* sehingga pengguna *online shop* di Indonesia ini setiap tahun nya mengalami peningkatan yang berdampak pada menurunnya penjualan pada UMKM yang masih belum melakukan digitalisasi .

Sehingga KKN kali ini mengusung tema digitalisasi UMKM , dimana diharapkan dalam kegiatan KKN ini mahasiswa bisa memberikan edukasi pada pelaku UMKM di Desa yang masih belum melakukan digitalisasi pada usahanya , dan diharapkan setelah dilakukannya implementasi digitalisasi ini UMKM bisa meningkatkan penjualan lebih luas hingga keseluruh Indonesia .

Pelaksanaan KKN ini dilakukan pada bulan 1Juli hingga 31 Juli 2022 di beberapa Desa di Kabupaten Karawang , dan dalam kesempatan kali ini penulis melakukan KKN di Desa Sukamekar Kecamatan Jatisari Kabupaten Karawang . Dan dalam kesempatan ini penulis melakukan analisa permasalahan digitalisasi UMKM keripik temped an kerajinan tangan akrilik , yang dimana usaha tersebut masih belum melakukan digitalisasi sehingga penjualan hanya terbatas pada Kecamatan Jatisari saja . Dalam implemetasi digitalisasi ini diharapkan UMKM dapat meningkatkan pemasaran

Tujuan

Adapun tujuan dalam Kuliah Kerja Nyata yang dilakukan pada Desa Sukamekar Kecamatan Jatisari Kabupaten Karawang ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kondisi Pelaku UMKM Desa Sukamekar.
2. Untuk mengetahui potensi UMKM Desa Sukamekar dalam digitalisasi
3. Untuk mengetahui permasalahan UMKM dalam digitalisasi.
4. Untuk meningkatkan pemasaran UMKM dengan melakukan digitalisasi.

Gambaran Umum Desa

Desa Sukamekar merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Jatisari, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat. KKN ke-5 Universitas Buana Perjuangan Karawang ini menempati Dusun Kalenjeruk yang terletak di ruang lingkup Dusun Jebug 1, Jebug 2, dan Kalenjeruk.

Adapun kondisi geografis dan batas wilayah Desa Sukamekar :

1. Luas Wilayah : 550 Ha

2. Batas Wilayah :

a. Sebelah Utara : Desa Kutaraharja dan Desa Tanjung

b. Sebelah Selatan : Desa Kalijati dan Desa Telarsari

c. Sebelah Timur : Desa Pacing dan Desa Telunjaya

d. Sebelah Barat : Desa Kamurang

3. Data Umum :

Tipologi Desa : Persawahan

Klasifikasi Desa : Swakarya

Kategori Desa : Mula

Komoditas Unggulan Berdasarkan Luas Tanam : Padi Sawah

Komoditas Unggulan Berdasarkan Ekonomi : Padi Sawah

4. Keadaan Topografi :

Sawah : 400 Ha

Ladang : 100 Ha

Kondisi sarana transportasi di desa Sukamekar untuk jalannya sudah beraspal namun belum ada transportasi umum. Seluruh penduduk sudah menggunakan aliran listrik dan untuk jaringan telekomunikasi bagi penduduk. Penduduknya sebagian besar merupakan buruh tani.

Demografis Kependudukan

Jumlah Penduduk di Kelurahan Banjarejo ini terdiri dari 1.929 jiwa berjenis kelamin Laki-laki dan 1.927 jiwa berjenis kelamin perempuan. Daerah Sukamekar merupakan desa yang sebagian besar penduduknya sebagai buruh tani, potensi yang dimiliki desa sukamekar yaitu memiliki wilayah persawahan seluas 400,00 Ha, tanah kering luas selebar 79,00 Ha, tanah basah luas selebar 1,00 Ha, tanah perkebunan luas selebar 1,00 Ha dan tanah fasilitas umum luas selebar 29,94 Ha.

Penduduk di Desa Sukamekar kebanyakan bermata pencaharian sebagai buruh tani namun selain itu juga ada warga yang bekerja di pabrik dan kewirausahaan, penduduk di Desa Sukamekar sudah banyak yang melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi, dapat dilihat dari komposisi pendidikan di bawah ini :

Tabel 1. 1 Data Pendidikan masyarakat Desa Sukamekar

Pendidikan	Jumlah
PAUD/ TK	15 Orang
SD/MI	600 Orang
SMP	130 Orang
SMA	32 Orang
D1/D2/D3	3 Orang
SARJANA	8 Orang
PASCASARJANA	-

Di desa Sukamekar ini mayoritas penduduknya memeluk agama Islam. Desa Sukamekar ini terdapat PAUD, TK, SD, serta prasarana kesehatan seperti Posyandu. Sarana dan prasarana Ibadah ada masjid dan mushola, Prasarana yang bisa digunakan masyarakat dalam adanya kegiatan pertemuan warga menggunakan aula kantor desa, dan yang ada di desa Sukamekar yaitu prasarana sanitasi dan irigasi.

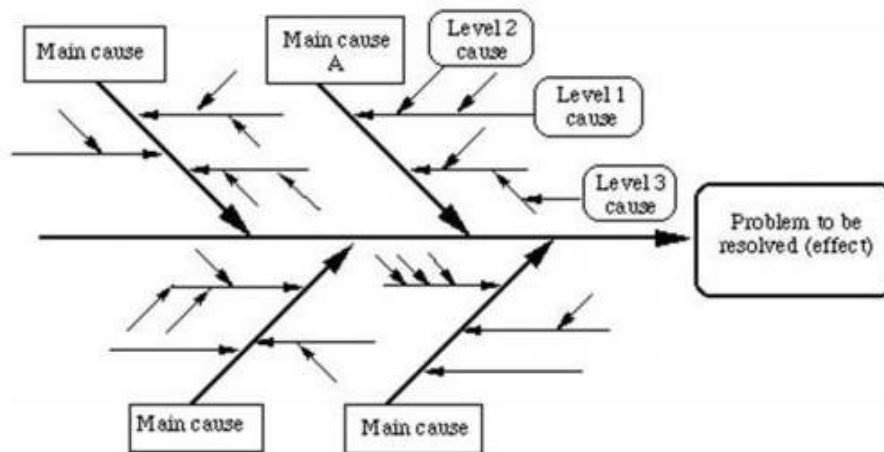
Pengertian Digitalisasi

Digitalisasi sebagai “penggunaan teknologi digital untuk mengubah sebuah model bisnis dan menyediakan pendapatan baru dan peluang-peluang nilai yang menghasilkan; ini adalah sebuah proses perpindahan ke bisnis digital.”

Pengertian analisa fishbone

Fishbone Analysis atau yang sering disebut juga Cause Effect Diagram merupakan sebuah metode yang digunakan untuk membantu memecahkan masalah yang ada dengan melakukan analisis sebab dan akibat dari suatu keadaan dalam sebuah diagram yang terlihat seperti tulang ikan.

Tabel 1. 2 Contoh diagram fishbone



Fishbone Analysis dapat berfungsi sebagai pengidentifikasi penyebab-penyebab yang mungkin timbul dari suatu spesifik masalah dan kemudian memisahkan akar penyebabnya, memungkinkan juga untuk mengidentifikasi solusi yang dapat membantu menyelesaikan masalah tersebut (bisa lebih dari satu masalah) Berikut langkah-langkah untuk melakukan Fishbone Analysis:

- Mulai dengan pernyataan masalah-masalah utama yang penting dan mendesak terlebih dahulu.
- Menuliskan masalah tersebut pada bagian kepala ikan yang merupakan penyebab utama masalah tersebut bisa terjadi.
- Tulis pada sisi sebelah kanan dari kertas (kepala ikan), kemudian gambarkan tulang belakang dari kiri ke kanan dan tempatkan pernyataan masalah itu dalam kotak.

- d. Tuliskan faktor-faktor penyebab utama (sebab-sebab) yang mempengaruhi masalah kualitas sebagai tulang besar, juga ditempatkan dalam kotak. Faktor-faktor penyebab atau kategori-kategori utama dapat dikembangkan melalui Stratifikasi ke dalam pengelompokan dari faktor-faktor: manusia, mesin, peralatan, material, metode kerja,

Kelebihan dan Kekurangan Diagram FishBone:

Kelebihan Fishbone diagram adalah dapat menjabarkan setiap masalah yang terjadi dan setiap orang yang terlibat di dalamnya dapat menyumbangkan saran yang mungkin menjadi penyebab masalah tersebut. Sedangkan Kekurangan Fishbone diagram adalah opinion based on tool dan di design membatasi kemampuan tim / pengguna secara visual dalam menjabarkan masalah yang menggunakan metode “level why” yang dalam, kecuali bila kertas yang digunakan benar – benar besar untuk menyesuaikan dengan kebutuhan tersebut. Serta biasanya voting digunakan untuk memilih penyebab yang paling mungkin yang terdaftar pada diagram tersebut.

2. Metode

A. Waktu dan tempat kajian

Hari dan Tanggal : Minggu 24 Juli 2022

Tempat : UMKM kerajinan tangan

Alamat : Desa Sukamekar Kec. Jatisari Kab. Karawang .

B. Sasaran Dan Subjek kajian

Adapun pada kajian ini yang menjadi sasaran kajian yaitu UMKM Kerajinan tangan dan yang menjadi subjek kajian nya adalah produk UMKM bunga akrilik.

C. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam kajian ini adalah metode dengan pendekatan kualitatif, yaitu melakukan analisa permasalahan melalui wawancara secara mendalam dan observasi lapangan.

1) Wawancara

Melakukan wawancara dengan pemilik UMKM Kerajinan tangan dilakukan untuk mengetahui kendala apa saja yang dialami dalam melakukan digitalisasi untuk produk yang dibuat .

2) Observasi lapangan

Observasi lapangan dilakukan untuk mengamati setiap proses pembuatan kerajinan tangan bunga akrilik .

Tabel 2. 1 Dokumentasi setelah wawancara



Tabel 2. 2 Produk kerajinan tangan

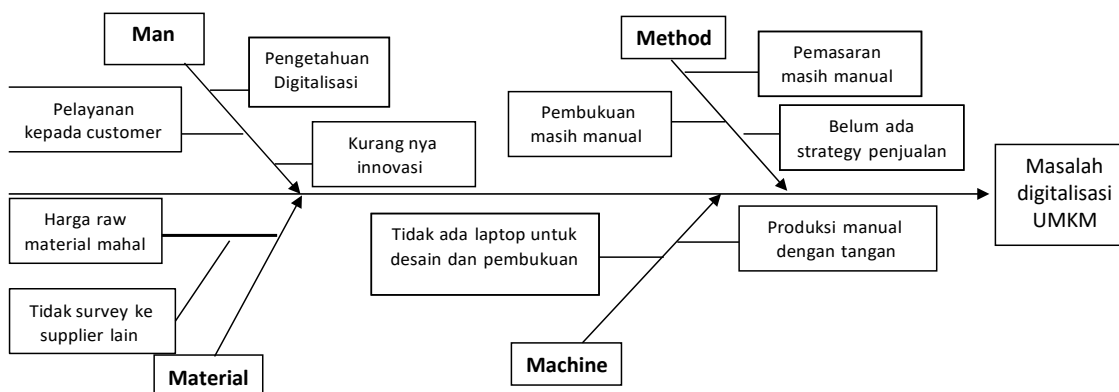


Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Permasalahan

Dari hasil interview dilakukan analisa dengan menggunakan diagram fishbone sebagai berikut :

Tabel 2. 3 Diagram *fishbone*



Dari hasil analisa diagram *fishbone* dengan metode 4M (*man , material , method & machine*) diketahui permasalahan sebagai berikut .

1.Man

Pada permasalahan dari sumber daya manusia ini diketahui bahwa pelaku UMKM masih belum memiliki pengetahuan digitalisasi seperti cara melakukan penjualan dengan *e-commerce* , lalu terkait masalah selanjutnya adalah kurangnya inovasi terhadap produk agar lebih menarik pelanggan , serta yang terakhir adalah cara pelayanan kepada customer yang baik ketika melakukan penjualan secara *online*.

2.Material

Dari permasalahan dibagian material ialah harga raw material mahal dikarenakan hanya membeli material di daerah sekitar saja tanpa melakukan survey perbandingan harga di daerah atau kota lain melalui *online shop* .

3.Method

Permasalahan pada bagian metode ialah pelaku UMKM masih melakukan pemasaran secara manual di daerah sekitar saja , dan masih belum adanya pembukuan terkait kas masuk dan kas keluar serta biaya operasional dalam membuat satu produk serta belum memiliki strategy untuk peningkatan penjualan

4.Machine

Untuk permasalahan mesin ialah pelaku UMKM masih melakukan produksi secara manual sehingga memerlukan waktu yang lama untuk melakukan produksi produk

2.Solusi

Adapun untuk solusi yang bisa penulis berikan ialah pada permasalahan sumber daya manusia perlu untuk dilakukan pelatihan cara penggunaan *online shop*, cara transaksi di *onlineshop* serta memberi pemahaman manfaat penggunaan *online shop* .

Terkait permasalahan material solusi dari penulis ialah melakukan survey perbandingan harga dan kualitas dengan berbelanja melalui online sehingga lebih efisien dan harga bisa lebih murah .

Terkait permasalahan metode ialah memberikan solusi untuk memberi pelatihan kepada UMKM tentang cara pemasaran secara digital , sehingga produk dapat menjangkau pelanggan di berbagai daerah dan kota .

Terkait permasalahan mesin solusi yang diberikan ialah melakukan investasi dengan membeli mesin dan edukasi terkait potensi *break event point* dari pembelian mesin hingga balik modal dan akhirnya bisa mendapat keuntungan , sehingga pelaku UMKM bisa lebih mandiri dan lebih hati hati dalam meleakaukan investasi untuk penambahan mesin .

Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari hasil kajian terkait analisa masalah digitalisasi UMKM di Desa Sukamekar ialah , pelaku UMKM masih belum memiliki pengetahuan terhadap cara menjual barang melalui *e-commerce* . Dan pelaku UMKM masih melakukan pemasaran produk secara manual serta tidak memiliki strategy untuk melakukan penningkatan penjualan produk dan desain produk dikarenakan kurang nya pengetahuan terhadap pengiklanan secara digital yang mana bisa meningkatkan penjualan serta alat yang digunakan masih manual dan tidak memiliki laptop yang bisa dimanfaatkan untuk melakukan desain produk ataupun membuat banner yang menarik .

Rekomendasi

Adapun rekomendasi dari penulis ialah ,mahasiswa KKN melakukan pelatihan kepada pelaku UMKM , agar pelaku UMKM bisa membuat dan menggunakan *e-commerce* untuk melakukan penjualan , serta memberikan edukasi untuk cara pengiklanan secara digital sehingga produk bisa lebih diketahui masyarakat. Dan memberi edukasi terkait cara melakukan desain produk agar lebih menarik ketika dilakukan pengiklanan .

Daftar Pustaka

- Asmoko, H., 2013, Teknik Ilustrasi Masalah-Fishbone Diagrams, Magelang: BPPK.
- Chaffey, D. & Chadwick, F. (2019). Digital Marketing Strategy, Implementation, and Practice. New Jersey: Pearson.
- Fonna, Nurdianita. (2019). Pengembangan Revolusi Industri 4.0 Dalam Berbagai Bidang. Bogor : GUEPEDIA
- Gray, Noah & Fox, Michael. (2018). Social Media Marketing : Step by Step Instruction For Advertising Your Business on Facebook, YouTube, Instagram, Twitter, Pinterest, LinkedIn, and Various Other Platforms. 2nd Edition. San Benardino : Pluto King Publishing
- Murnawan Heri, Mustofa(2014). perencanana produktivitas kerja dari hasil evaluasi produktifitas dengan metode fishbone di perusahaan percetakan kemasan X. 5(2), 111–116.