

PEMASARAN ONLINE UMKM BIBIT BANDENG PAK EDI DI DESA CEMARAJAYA MENGGUNAKAN MARCET PLEACE HASANATUL.ID

Nanang Kosim¹, Bayu Priatna M.kom²

Program Studi Teknik Informatika¹

Program Studi Sistem Informasi²

Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer, Universitas Buana Perjuangan Karawang

If18.nanangkosim@mhs.ubpkarawang.ac.id¹

Bayu.priyatna@ubpkarawang.ac.id²

Abstrak- Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan kegiatan intrakulikuler yang merupakan pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi Universitas Buana Perjuangan Karawang. KKN ini didasari pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 20 Ayat 2 yang menyatakan bahwa, “Perguruan tinggi berkewajiban menyelenggarakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat”. Begitu pula pada Pasal 24 Ayat 2 disebutkan, “Perguruan tinggi memiliki otonomi untuk mengelola sendiri lembaga sebagai pusat penyelenggaraan pendidikan tinggi, penelitian ilmiah dan pengabdian kepada masyarakat” (BP-KKN, 2016). Universitas buana perjuangan karawang ini sedang melaksanakan kuliah kerja nyata di desa cemarajaya dengan tema membangkitkan sinergi ekonomi kerakyatan di era newnormal, atas landasan tersebut saya selaku penulis bertujuan untuk membantu pemilik UMKM bibit ikan bandeng di desa cemarajaya agar dapat meningkatkan ekonomi si pemilik UMKM tersebut. Atas dasar tersebut saya bertujuan membina si pemilik UMKM bibit ikan bandeng untuk membuat sebuah olineshop/toko online agar pemasaran lebih luas dan juga bisa membantu pendapatan perharinya si pemilik umkm.

Kata Kunci: KKN, UMKM, Marcet Pleace.

PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan kegiatan intrakulikuler yang merupakan pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi Universitas Buana Perjuangan Karawang. KKN ini didasari pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 20 Ayat 2 yang menyatakan bahwa, “Perguruan tinggi berkewajiban menyelenggarakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat”. Begitu pula pada Pasal 24 Ayat 2 disebutkan, “Perguruan tinggi memiliki otonomi untuk mengelola sendiri

lembaga sebagai pusat penyelenggaraan pendidikan tinggi, penelitian ilmiah dan pengabdian kepada masyarakat” (BP-KKN, 2016).

Pada saat ini di desa cemarajaya ada satu pemilik umkm bibit ikan bandeng yang belum mempunyai online shop/toko online nya sendiri yang Sekarang si pemilik masih memasarkan produkmilik nya secara offline.

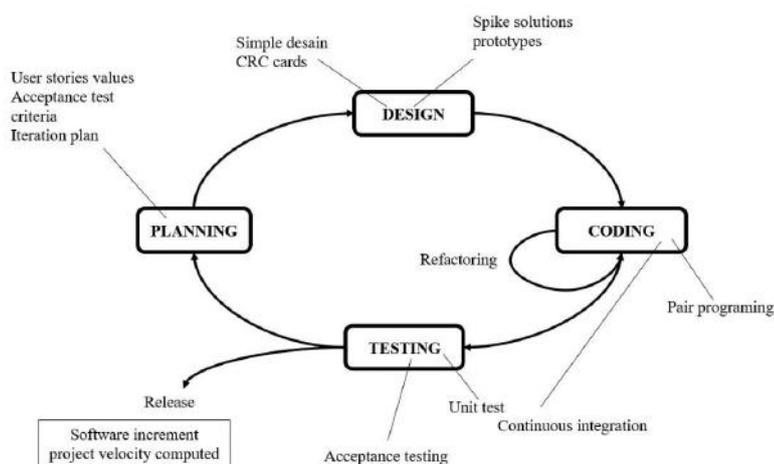
Pesatnya perkembangan teknologi, dunia digital dan internet tentu juga berimbas pada dunia pemasaran. Tren pemasaran di dunia beralih dari yang semula konvensional (offline) menjadi digital (online). Strategi digital marketing ini lebih prospektif karena memungkinkan para calon pelanggan potensial untuk memperoleh segala macam informasi mengenai produk dan bertransaksi melalui internet. Digital marketing adalah kegiatan promosi dan pencarian pasar melalui media digital secara online dengan memanfaatkan berbagai sarana misalnya jejaring sosial. Dunia maya kini tak lagi hanya mampu menghubungkan orang dengan perangkat, namun juga orang dengan orang lain di seluruh penjuru dunia. Digital marketing yang biasanya terdiri dari pemasaran interaktif dan terpadu memudahkan interaksi antara produsen, perantara pasar, dan calon konsumen. Di satu sisi, digital marketing memudahkan pebisnis memantau dan menyediakan segala kebutuhan dan keinginan calon konsumen, di sisi lain calon konsumen juga bisa mencari dan mendapatkan informasi produk hanya dengan cara menjelajah dunia maya sehingga mempermudah proses pencariannya. Pembeli kini semakin mandiri dalam membuat keputusan pembelian berdasarkan hasil pencariannya. Digital marketing dapat menjangkau seluruh masyarakat di manapun mereka berada tanpa ada lagi batasan geografis ataupun waktu Juli Sulaksono, Nizar Zakaria(2010:14).

Melihat pembahasan tersebut maka di butuhkan nya pembinaan terhadap pemilik Umkm Agar jangkauan Pemasaran nya lebih luas lagi dan juga dapat memebangkitkan ekonomi di masa pandemic ini bagi sepemilik Umkm tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode dengan pendekatan *Agile Development*. *Agile Development* adalah tahapan pengembangan perangkat lunak jangka pendek, yang memungkinkan tim membuat keputusan cepat dengan kualitas dan prediksi yang baik dan memiliki potensi tepat sasaran dalam menangani setiap perubahan (Pradana & Kuswinardi, 2020). Metode *Agile Development* memiliki beberapa model pengembangan sistem, pada penelitian ini model pengembangan sistem yang digunakan adalah model *Extreme Programming*. *Extreme Programming* merupakan metode pengembangan software dapat menghasilkan aplikasi dalam kurun waktu lebih cepat dengan jumlah anggota tim yang sedikit

dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak terhadap perubahan dan kebutuhan pengguna. Pada model *Extreme Programming* terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan sistem yaitu *Planning*, *Design*, *Coding*, *Testing* dan *Software Increment* (Supriyatna & Puspitasari, 2021).



Gambar 1 Skema Extreme Programming.

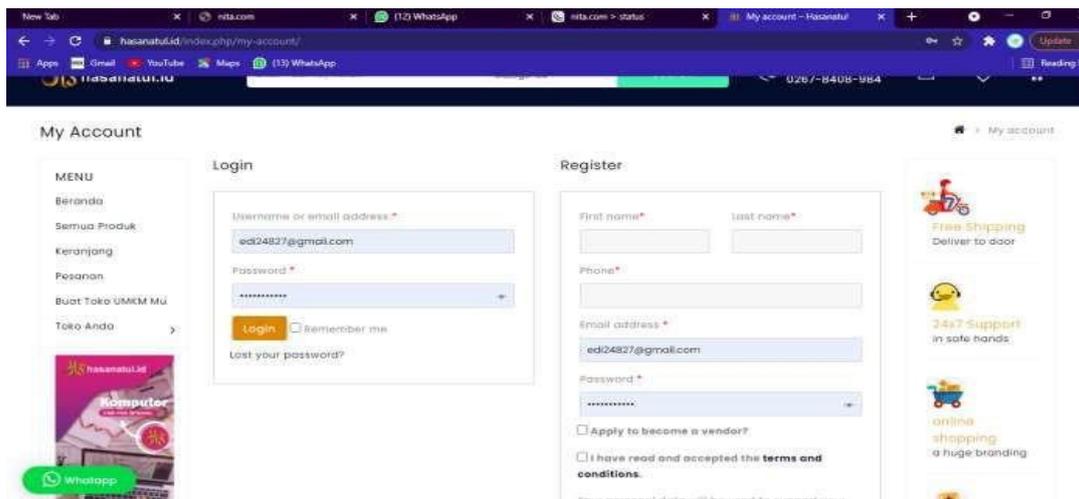
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Program lain yang kami laksanakan untuk membantu UMKM di Desa Cemarajaya yaitu dengan mendaftarkan ke program Hasanatul id. Hasanatul Id adalah *Website* media penjualan dan pemasaran UMKM di kota karawang. Hal ini bisa juga memperkenalkan hasil produk UMKM Desa Cemarajaya ke Seluruh kota karawang, Dan membantu promosi dan pemasaran.



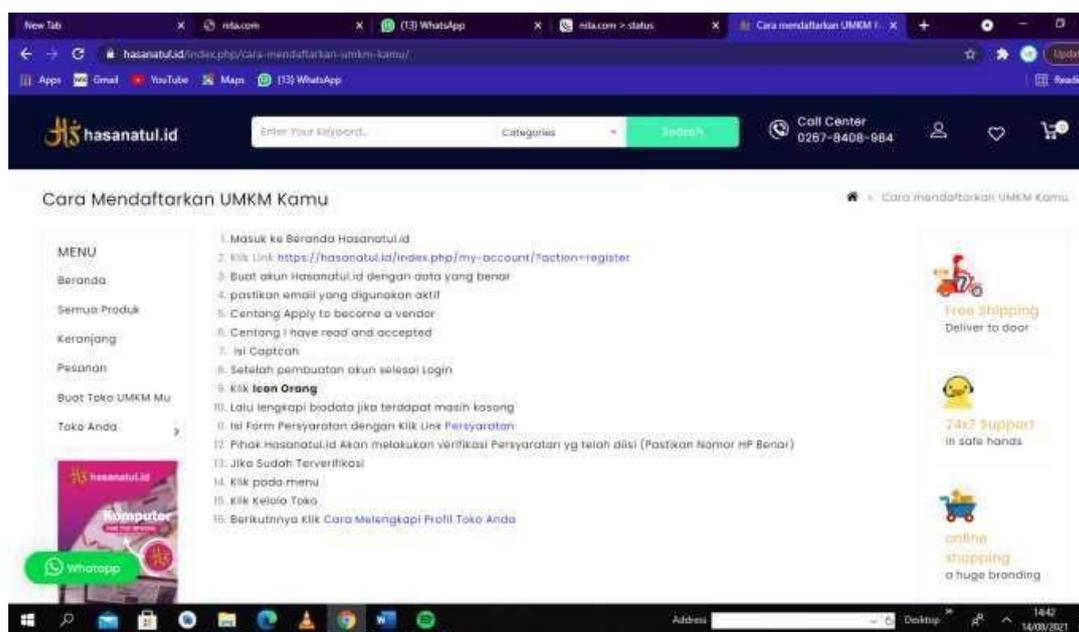
Gambar 2 halaman website hasanatul.id

Pertama kita mengarahkan pemilik umkm untuk menggunakan web saite yang sudah tersedia yaitu hasanatul.id ini *Website* media penjualan dan pemasaran UMKM di kota karawang.



Gambar 3 menu pembuatan akun

Kedua kita mengarahkan pemilik umkm untuk membuat akun pribadi di hasanatul.id agar bisa dapat mendaftarkan toko miliknya di hasanatul.id.



Gambar 4 menu pendaftaran Toko

Lalu yang ketiga kita mengarahkan pemilik umkm mendaftarkan tokonya.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Melihat pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembinaan pemasaran online sangat penting agar dapat mempermudah si pemilik umkm saat memasarkan produknya dan juga dapat memperluas jangkauan pemasaran yang tidak di daerah desa cemarajaya saja, dengan adanya pembinaan ini diharapkan parapemilik umkm selain bibit bandeng yang ada di desa cemarajaya dapat lebih mengenal lagi tentang dunia digitalisasi agar dapat mempermudah si pemilik umkm dalam melakukan hal apapun dari segi pemasaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Gde Deny Larasdiputra, Ni Ketut Ety Suwitari. (2005). "PEMBINAAN PEMBUATAN LAPORAN KEUANGAN SEDERHANA USAHA." *p-ISSN: 2716-4780 e-ISSN: 2721-6144* 1: 20.
- Sarastuti, Dian. 2010. "STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN ONLINE." *Jurnal Visi Komunikasi* 2:
- Onno W Purbo and A. A. Wahyudi, *Mengenal E-commerce*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2001.
- Pradana, Y. F., & Kuswinardi, W. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Android Penilaian Kinerja Guru Dengan Metode Agile Development Di Man 1 Kabupaten Malang*. 2(1), 182–191.
- Putra, D. W. T., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. *Jurnal TeknoIf*, 7(1), 32. <https://doi.org/10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39>
- Rahardja, U., Febriyanto, E., & Aldiya, M. A. (2019). Penerapan Central Event Information Untuk Mencetak Sertifikat dan Verifikasi Dengan QR Code Menggunakan Global Extreme Programming. *Jurnal Informatika Upgris*, 4(2), 2–7. <https://doi.org/10.26877/jiu.v4i2.2843>
- Rahmi, R., Sari, R., & Suhatman, R. (2016). Pendekatan Metodologi Extreme Programming pada Aplikasi E-Commerce (Studi Kasus Sistem Informasi Penjualan Alat-alat Telekomunikasi). *Jurnal Komputer Terapan*, 2(2), 83–92. Retrieved from
- Resort, C. (2013). *Penggunaan Aplikasi* “. 1(2), 81–88.
- Sahi, A. (2020). Aplikasi Test Potensi Akademik Seleksi Saringan Masuk Lp3I Berbasis Web Online Menggunakan Framework Codeigniter. *Tematik*, 7(1), 120–129. <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.386>

- Sanjaya, R., & Hesinto, S. (2018). Rancang Bangun Website Profil Hotel Agung Prabumulih Menggunakan Framework Bootstrap. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 7(2), 57–64. <https://doi.org/10.34010/jati.v7i2.758>
- Sohaib, O., Solanki, H., Dhaliwa, N., Hussain, W., & Asif, M. (2019). Integrating design thinking into extreme programming. *Journal of Ambient Intelligence and Humanized Computing*, 10(6), 2485–2492. <https://doi.org/10.1007/s12652-018-0932-y>
- Supriyatna, A., & Puspitasari, D. (2021). Implementation of Extreme Programming Method in Web Based Digital Report Value Information System Design. *IJISTECH (International Journal of Information System & Technology)*, 5(1), 67. <https://doi.org/10.30645/ijistech.v5i1.116>