

PELATIHAN IMPLEMENTASI E-COMMERCE UNTUK PENGRAJIN MEBEL DI KELURAHAN WOLOAN DUA, KECAMATAN TOMOHON BARAT

Fransisca Joanet Pontoh¹, Harni Seven Adinata²

^{1,2} Universitas Sam Ratulangi

fransisca@unsrat.ac.id¹, seven@unsrat.ac.id²

ABSTRAK

Model penjualan klasik, atau menunggu pelanggan datang membeli barang yang dijual, masih terus dilakukan sampai saat ini. Hal serupa juga terjadi pada para perajin mebel di Kelurahan Woloan Dua, Kota Tomohon. Dengan adanya pandemi Covid-19 beberapa waktu lalu, hasil usaha menjadi menurun. Tentu saja hal ini menyebabkan para perajin mebel ini berusaha melakukan inovasi baik dari segi produk maupun strategi pemasaran untuk meningkatkan hasil penjualan, karena ini merupakan sumber pendapatan utama keluarga dan juga menunjang roda perekonomian di era adaptasi terhadap kebiasaan baru. *E-commerce* adalah kebutuhan teknologi dasar bagi setiap aktivitas yang bergerak di bidang perdagangan. *E-commerce* adalah cara konsumen membeli produk yang mereka inginkan dengan menggunakan teknologi internet. Konsumen maupun pelaku ekonomi dapat merasakan pemanfaatan teknologi *e-commerce*. Pengabdian masyarakat ini memberikan pelatihan pemanfaatan *e-commerce* bagi para perajin mebel di Kelurahan Woloan Dua sebagai pelaku usaha. Kegiatan ini dilakukan antara lain memberikan pengetahuan tentang tren perkembangan *e-commerce* di era industri 4.0, pelatihan penggunaan *e-commerce* dalam penjualan *online*, dan dukungan penggunaan aplikasi *e-commerce* dalam penjualan jejaring sosial, serta hadir dalam pasar seperti Tokopedia, Shopee, WA dan Facebook. Kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan ketrampilan kepada mitra dalam bidang komunikasi internet khususnya *e-commerce* sebagai sarana penjualan/promosi produk yang efektif dan efisien, sekaligus dapat memanfaatkan berbagai media berbasis internet sebagai sarana penjualan produk dan peningkatan omset produk mebel buatan tangan melalui *e-commerce*.

Kata kunci: *E-Commerce, Wirausaha, Kerajinan Mebel*

PENDAHULUAN

Kota Tomohon tidak hanya dikenal sebagai kota dengan pemandangan indah yang dihiasi banyak bunga, tetapi juga memiliki keunikan lain yaitu kreativitas penduduk setempat yang seringkali terabaikan. Keahlian di bidang pertukangan menjadi salah satu kelebihan sebagian warga Kota Tomohon, khususnya sebagian masyarakat di Kelurahan Woloan Dua yang terletak 5km dari pusat kota Tomohon dalam waktu tidak lebih dari 15 menit. Diantaranya adalah pengrajin pembuatan rumah panggung dan mebel. Namun pengrajin rumah panggung lebih dikenal baik di Sulawesi Utara, bahkan di luar Sulawesi Utara, malahan dikenal hingga ke luar negeri. Berbeda dengan para pekerja mebel itu sendiri. Sebenarnya banyak sekali pengrajin mebel di Woloan Raya, khususnya yang berada di Kelurahan Woloan Dua. Pemasaran dan penjualan mebel buatan tangan ini sendiri hanya menggunakan cara

konvensional yaitu menunggu calon pembeli datang ke *workshop* dan melakukan pemesanan sesuai keinginan calon pembeli. Tentu saja hal ini berdampak besar terhadap pendapatan, meski setiap hari selalu ada keuntungan meski jumlahnya sangat kecil. Maka, untuk meningkatkan penjualan diperlukan teknik pemasaran yang lebih baik melalui media pemasaran *online*.

Pandemi Covid-19 merupakan bencana yang belum pernah terjadi sebelumnya. Dalam kondisi perekonomian yang sulit dan krisis ekonomi, masyarakat Indonesia juga harus menghadapi fenomena pandemi Covid-19 yang semakin membebani pertumbuhan ekonomi. Demikian juga dengan situasi perekonomian masyarakat di tingkat keluarga, tentunya mengalami penurunan bahkan kesulitan[1]. Hal ini tentunya juga dialami oleh pengrajin mebel di Kelurahan Woloan Dua. Oleh sebab itu, inovasi harus diperlukan untuk meningkatkan daya saing

dan nilai pasar perekonomian masyarakat guna memperbaiki keadaan perekonomian khususnya bagi masyarakat pengrajin mebel di Kelurahan Woloan Dua.



Gambar 1. Aktivitas Pengrajin Bambu di Kelurahan Woloan Dua

Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), data pengguna Internet di Indonesia pada tahun 2016 mencapai 132,7 juta pengguna. Pemanfaatan internet juga banyak digunakan untuk keperluan bisnis. Pemanfaatan internet dalam dunia bisnis memegang peranan yang sangat penting, baik sebagai sarana promosi maupun sebagai sarana penjualan, karena sebagian besar produk dijual di Internet. Para pebisnis merasakan manfaat yang besar dalam menggunakan media internet dibandingkan cara konvensional karena dapat menekan biaya dan waktu yang diperlukan dalam proses penjualan [2].

Untuk dapat bertahan dalam persaingan bisnis di era digital, aktivitas bisnis mau tidak mau harus menerapkan teknologi. Bisnis yang tidak menerapkan teknologi *e-commerce* lama kelamaan akan tertinggal jauh dari bisnis lainnya, karena *e-commerce* memberikan peluang baru dalam model penjualan, baik untuk membeli maupun berurusan dengan pelanggan dan pemasok. *E-commerce* adalah kebutuhan teknologi dasar bagi setiap organisasi yang bergerak di bidang perdagangan. *E-commerce* merupakan suatu cara bagi konsumen untuk membeli produk yang diinginkannya dengan menggunakan teknologi internet [3]. Dengan menggunakan teknologi *e-commerce*, semua orang dapat menerapkan strategi pemasaran produk yang dapat berdampak pada peningkatan penjualan [4].

E-commerce juga membawa banyak manfaat bisnis seperti peningkatan pendapatan, pengurangan biaya operasional, pengurangan biaya pembelian dan pasokan, peningkatan loyalitas pelanggan, pengurangan biaya pemasaran, dan memperkuat hubungan dengan pemasok serta meningkatkan kepuasan secara keseluruhan. Namun pada kenyataannya penggunaan *e-commerce* lebih banyak digunakan oleh perusahaan-perusahaan besar, sedangkan pemanfaatannya oleh usaha kecil masih tertinggal jauh [5].

Permasalahan yang dihadapi mitra antara lain:

- Pengrajin furnitur yang juga merupakan pelaku ekonomi belum terbiasa menggunakan teknologi sebagai sarana periklanan dan melakukan transaksi penjualan *online*. Jadi mereka memerlukan bantuan dalam hal itu.
- Promosi produk mebel buatan tangan belum dilakukan secara maksimal sehingga perlu adanya media sebagai wadah untuk melakukan promosi.
- Pemasaran produk masih dilakukan secara lokal, belum menjangkau wilayah luar Kota Tomohon maupun sebagai produk ekspor.
- Pendapatan menurun meski setiap hari tetap ada untung meski jumlahnya sangat kecil.

Mengingat pentingnya upaya untuk memberikan kemudahan bagi para pengrajin mebel di Kelurahan Woloan Dua dengan memperluas cakupan target pasarnya, tidak hanya menunggu pelanggan melewati *workshop* namun dengan menggunakan *E-commerce*, pelanggan bisa saja berasal dari berbagai daerah, tidak hanya terbatas pada wilayah Kelurahan Woloan Dua ataupun Kota Tomohon saja. Tentunya hal ini akan berdampak pada peningkatan hasil penjualan dan pendapatan pengrajin.

METODE

A. Pelaksanaan Kegiatan PKM

1. Cara pelaksanaan kegiatan PKM ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Pelatihan konsep pemasaran, strategi periklanan dan konsep bisnis *online*.

Pada langkah pertama ini akan dipahami konsep pemasaran dan cara atau strategi dalam mempromosikan produk anda serta pengetahuan dan pengalaman berbisnis *online* dengan *e-commerce*

- Pelatihan penggunaan *e-commerce* melalui website belanja online. Tahap selanjutnya adalah pelatihan penggunaan *e-commerce* melalui website penjualan online bagi pengrajin dan penjual.
- Pendampingan penggunaan *e-commerce* dalam penjualan. Langkah terakhir adalah mendukung mitra dalam menggunakan *e-commerce* dalam berjualan di jejaring sosial, serta di marketplace seperti Tokopedia, Shopee, WA dan Facebook.

2. Sasaran kegiatan ini adalah pengrajin bambu yang ada di Kelurahan Kinilow, Kecamatan Tomohon Utara, Kota Tomohon

B. Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan PKM

Evaluasi yang akan dilakukan pada pelaksanaan program PKM ini yaitu:

- Menilai tingkat pengetahuan terhadap pemanfaatan *e-commerce*
- Koordinasi dengan pengrajin sebagai mitra untuk tetap mendampingi dan melakukan edukasi
- Memantau perkembangan program setelah kegiatan PKM selesai dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp Group* sehingga memudahkan koordinasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi diberikan untuk mitra agar mitra menangkap dan mengerti pengetahuan dan rencana pokok cara kerja *e-commerce*. Pemberian materi ini dilakukan secara langsung dengan metode tatap muka antara pelaksana program PKM dan mitra. Metode pemberian materi yaitu dengan cara presentasi oleh pelaksana PKM mengenai pengenalan *e-commerce*, infrastruktur *e-commerce*, model bisnis *e-commerce*, pembangunan *e-commerce*

dan marketing dan komunikasi. Kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab / dialog serta diikuti dengan demo pembuatan *e-commerce*. Tentunya pemberian materi ini bertujuan untuk:

- a. memberikan pemahan dan pengetahuan kepada mitra mengenai konsep *e-commerce*,
- b. memberikan pengetahuan kepada mitra mengenai kelebihan penjualan melalui *e-commerce*
- c. supaya mitra mengerti cara kerja *e-commerce*
- d. mitra memperoleh pengetahuan mengenai proses pembuatan *e-commerce*,
- e. mitra bisa mendaftar atau membuat toko *online* secara mandiri

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pelatihan pemanfaatan *e-commerce* untuk pengrajin mebel ini dilaksanakan pada hari Kamis, 12 Oktober 2023, jam 10.30 di *workshop* pengrajin mebel di Kelurahan Woloan Dua, Kecamatan Tomohon Barat, yaitu workshop mitra Sdr. Des Melo. Mitra ini adalah salah satu pengrajin sekaligus penjual kerajinan mebel. Sejumlah pengrajin dan penjual yang adalah pemilik *workshop* dilatih dan diberikan pendampingan bagaimana menggunakan dan mengelola *e-commerce* dalam hal ini Platform Shopee dan Tokopedia. Sejumlah fitur-fitur diperkenalkan dan langsung dicoba untuk membuat toko sendiri dan memperkenalkan hasil kerajinan mereka. Selain itu peserta pelatihan juga diberikan pendampingan bagaimana memanfaatkan telepon seluler untuk dapat mengakses *e-commerce*.



Gambar 2. Pendampingan Pemanfaatan *E-Commerce*



Gambar 3. Pelaksanaan Pelatihan Pemanfaatan E-Commerce

Selain itu, tujuan yang dicapai melalui kegiatan PKM pelatihan e-Commerce Untuk Pengrajin Mebel di Kelurahan Woloan Dua, Kecamatan Tomohon Barat ini adalah seperti berikut:

1. Pengrajin perabot menangkap draf marketing dan sketsa advertensi sehingga nantinya bendu bisa mencitrakan domain pasaran tambah setia dan menangkap hukum berpromosi yang berguna .
2. Meluasnya domain pasaran karena advertensi beres dilakukan secara online sehingga siapa saja bisa menangkap perlengkapan bendu.
3. Mitra memegang kodrat bagian dalam memanifestasikan peraturan keterangan penjualan bermotif web menjelang permufakatan penjualannya.
4. Memberikan fasilitas bagian dalam bermusyawarah dan perhitungan tiru efisien bagian dalam penanggung dan berguna bagian dalam masa karena semua beres dijalankan secara online.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dapat menjadi solusi bagi para pengrajin mebel dengan memberikan pemahaman dan keahlian baru dalam e-commerce sebagai sarana penjualan/promosi produk yang berdaya guna dan praktis.

Adapun solusi dari kegiatan PKM ini bagi mitra adalah sebagai berikut:

- Wawasan mitra mengenai teknik marketing melalui e-commerce.
- Mengakomodasi mitra dalam hal penggunaan teknologi informasi untuk meningkatkan hasil produksi.
- Meningkatnya omzet penjualan kerajinan bambu yang diperoleh dengan memanfaatkan e-commerce.

DAFTAR PUSTAKA

- Wibowo, A., Pradiptha, A. P., Mulyati, M., & Utari, D. R. (2020). Penyuluhan Wirausaha Berbasis Teknologi untuk Pemulihan Ekonomi Masyarakat Terdampak Covid-19 di Masa New Normal. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(3), 357-365
- Ahyuna, Hamzah, M., D., dan Najib, M., 2013. Pemanfaatan Internet Sebagai Media Promosi Pemasaran Produk Lokal Oleh Kalangan Usaha Di Kota Makassar. *Jurnal Komunikasi KAREBA* Vol. 2, No.1 Januari – Maret 2013, 30-40
- Haryanti, Sri. Tri Irianto, “Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Untuk Usaha Fashion Studi Kasus Omah Mode Kudus,” *Jurnal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, vol. Vol. 3, no. 1, pp. 8-14, 2011
- Mumtahana, H. A., Nita, S., & Tito, A. W. (2017). Pemanfaatan Web E-Commerce untuk meningkatkan strategi pemasaran. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 3(1),