

Pengembangan Ecommerce untuk pemasaran produk pada rumah yatim Kota Bandar Lampung

Ochi Marshella Febriani, Dona Yuliawati, Delli Maria

Jurusan Sistem Informasi, Jurusan Sistem Informasi, Jurusan Akuntansi
Fakultas Ilmu Komputer dan Bisnis
Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya
Jalan Zainal Abidin Pagar Alam no 93 Bandar Lampung-Lampung-Indonesia 35142

ABSTRAK

Panti Asuhan Rumah Yatim Aarohman cabang Lampung adalah panti asuhan yang terdiri dari para panti wanita, panti asuhan rumah yatim adalah suatu lembaga pelayanan social yang didirikan oleh pemerintah maupun masyarakat, yang bertujuan untuk membantu atau memberikan bantuan terhadap individu, kelompok masyarakat dalam upaya memenuhi kebutuhan hidup secara umum. Panti asuhan rumah yatim memiliki beberapa kendala pertama, persoalan utama yang ditemukan pada anak-anak seperti adik-adik di panti asuhan ini adalah rasa minder dan adanya mental *blocking*, bahwa mereka adalah orang yang malang dan tidak bisa sukses seperti orang lain. Persepsi ini dapat membuat anak gagal dalam berkompetisi dengan dunia luar. Kedua, Anak Yatim saat ini hanya mengenyam pendidikan Formal, yang masih minim mengajarkan keterampilan. Keterampilan teknis yang bisa menjadi bekal anak yatim dalam mencukupi kebutuhan hidup kedepannya. Misalnya keterampilan pengembangan E-Commerce untuk pemasaran produk menjahit dan membuat perlengkapan berbahan perca kain. Anak yatim sebelumnya telah diberi dan dibimbing dalam hal motivasi untuk mempelajari sesuatu yang nantinya akan berguna bagi hidupnya, selain yang didapat mereka dari sekolah formal. Mereka harus dibimbing dan dilatih untuk menyadari bahwa mereka tidak selamanya akan hidup dipanti asuhan, mereka akan keluar dari panti dan hidup pada lingkungan masyarakat yang heterogen (Badan Kesejahteraan Sosial Nasional). Selama ini panti asuhan rumah yatim Arrohman hanya menyediakan sarana tempat tinggal sedangkan untuk sekolah formal anak-anak panti bersekolah diluar dari panti. Sementara untuk pendidikan informal anak-anak panti hanya mendapatkan seperti mengaji, pesantren, olah raga. Sebelumnya rumah yatim telah menerima pelatihan berupa menjahit dan membuat beberapa asesoris berbahan kain perca seperti bros, jilbab, baju, dsb. Akan tetapi pengembangan produk tersebut hanya terbatas pada lingkungan sekitar rumah yatim. Maka untuk itu dibutuhkan sebuah media pengembangan berbasis online yang nanti dapat membantu proses pemasaran secara online untuk produk yang dihasilkan oleh anak panti. Saat ini anak-anak telah mampu menghasilkan produk jadi jahitan dari keterampilan jahit yang telah dimiliki, seperti baju, jilbab, bros, keset, tempat tisu dan asesoris toples yang memanfaatkan bahan baku kain perca. Akan tetapi dalam proses pemasarannya mereka belum memiliki media khusus berbasis online sebagai saran pemasaran produk, maka dengan membangun e-commerce diharapkan anak-anak panti dapat lebih mudah memasarkan produk keterampilan mereka dengan menyesuaikan teknologi yang saat ini sedang berkembang. Maka dibangun lah sebuah sistem e-commerce dengan menggunakan metode

waterfall, aplikasi e-commerce ini berbasis web yang memudahkan dalam hal mengupload, memesan, membayar, menambahkan informasi detail produk yang dipasarkan. Diharapkan dapat menjadi sarana pendapatan dalam sumbermata pencaharian bagi anak panti dikemudian akhir.

Kata kunci: E-Commerce, menjahit , pemasaran, rumah yatim

LATAR BELAKANG

Panti asuhan adalah suatu lembaga pelayanan sosial yang didirikan oleh pemerintah maupun masyarakat, yang bertujuan untuk membantu atau memberikan bantuan terhadap individu, kelompok masyarakat dalam upaya memenuhi kebutuhan hidup (Bardawi Barzan:1999: 5).

Tujuan panti asuhan itu sendiri adalah, memberikan pelayanan yang berdasarkan pada profesi pekerja sosial kepada anak terlantar dengan cara membantu dan membimbing mereka ke arah perkembangan pribadi yang wajar serta mempunyai keterampilan kerja, sehingga mereka menjadi anggota masyarakat yang dapat hidup layak dan penuh tanggung jawab, baik terhadap dirinya, keluarga dan masyarakat (Depsos, 1997). Oleh karenanya salah satu fungsi Panti asuhan adalah sebagai pusat pengembangan keterampilan (yang merupakan fungsi penunjang).

Mitra pertama pada pengabdian adalah Rumah Yatim Arrohman Indonesia Lampung, khusus asrama putri yang beralamat di Jl. Teluk Diponegoro No. 74 Teluk Betung utara dan sekarang pindah ke Jl. Wolter Monginsidi No. 45 Tanjung Karang Pusat, bandar lampung.

Masalah mendasar panti asuhan rumah yatim yang paling menonjol menyangkut penyediaan fasilitas pendukung yaitu penggunaan teknologi dengan pemanfaatan pengembangan media E-commerce. Kebutuhan E-commerce akan menjadi hal yang paling penting ketika akan memulai usaha maupun pada usaha yang sudah berjalan, E-commerce tetap menjadi kendala lanjutan untuk berkembang. Masalah yang muncul panti rumah yatim menyangkut kemampuan akses teknologi, akses media online promosi dan pemasaran serta akses informasi. Kesulitan dalam melakukan promosi dan pemasaran produk dari rumah yatim karena belum adanya media E-commerce. Padahal untuk akses internet dan peralatan komputerisasi telah tersedia pada rumah yatim. Dengan melihat permasalahan yang ada, maka permasalahannya adalah “Bagaimana melakukan pengembangan pelatihan Ecommerce dalam peningkatan layanan promosi dan pemasaran Bagi Anak Panti Asuhan di Kota Bandar Lampung?”

Tujuan diadakannya pengabdian ini adalah memberikan pengetahuan kepada pelaku UMKM tentang bagaimana mengembangkan E-commerce sebagai media promosi dan pemasaran produk mereka.

Manfaat yang akan diperoleh sesudah diadakannya pengabdian ini adalah:

- Membantu Rumah Yatim dalam mengembangkan E-commerce sebagai

media online untuk promosi dan pemasaran.

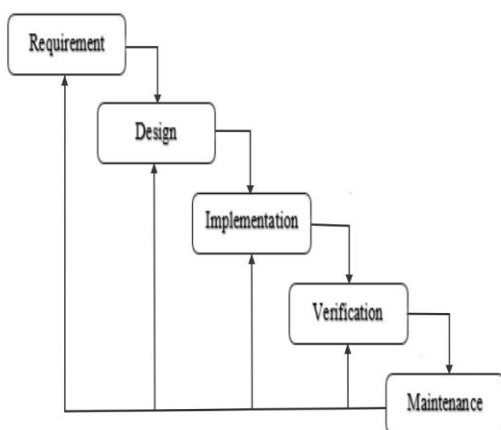
- b. Membantu Rumah Yatim melakukan transaksi menggunakan jaringan internet tanpa batasan waktu dan tempat
- c. Membantu Rumah Yatim dalam meningkatkan pendapatan dibidang penjualan produk
- d. Meningkatkan kepercayaan diri anak-anak rumah yatim dalam mempromosikan dan memasarkan produk.

METODOLOGI

Materi yang akan diberikan pada kegiatan tersebut adalah :

1. Identifikasi peluang dan kebutuhan dalam pengembangan E-commerce
2. Pengenalan tools dan template E-commerce
3. Pengisian spesifikasi dan upload produk
4. Promosi dan pemasaran produk dengan E-commerce.

Dalam rangka memecahkan masalah yang dihadapi oleh Rumah Yatim dibangun sebuah E-commerce dengan menggunakan metode pengembangan sistem, maka langkah yang ditempuh dapat dilihat pada gambar berikut:



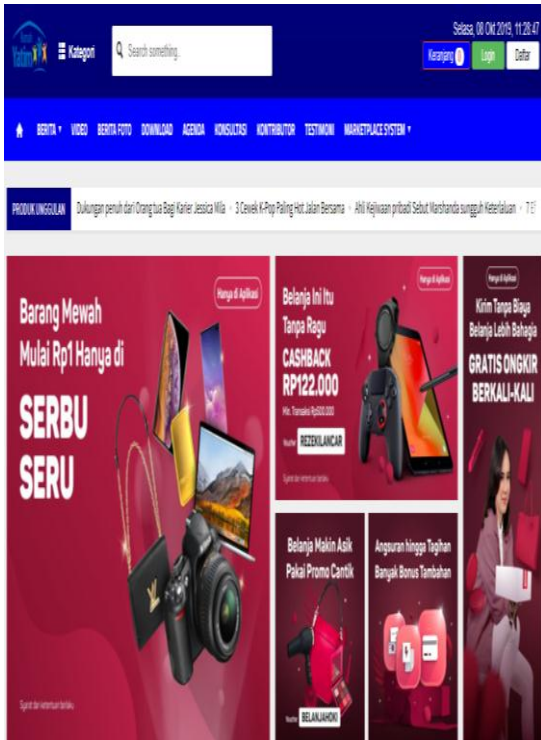
Gambar 1. Metode waterfall

Selain itu Metode yang paling efektif untuk kegiatan ini adalah metode interaktif langsung. mengingat metode ini bisa dilaksanakan dalam waktu yang singkat. Metode ini dinilai lebih cocok diterapkan untuk pembelajaran bagi Rumah Yatim karena pada umumnya rumah yatim merupakan unit non UKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan di Rumah Yatim Arrohman Indonesia Lampung, khusus asrama putri yang beralamat di Jl. Teluk Diponegoro No. 74 Teluk Betung utara dan sekarang pindah ke Jl. Wolter Monginsidi No. 45 Tanjung Karang Pusat, bandar lampung. dihadiri oleh 15 orang peserta yang merupakan anak panti, pengurus, dan admin.

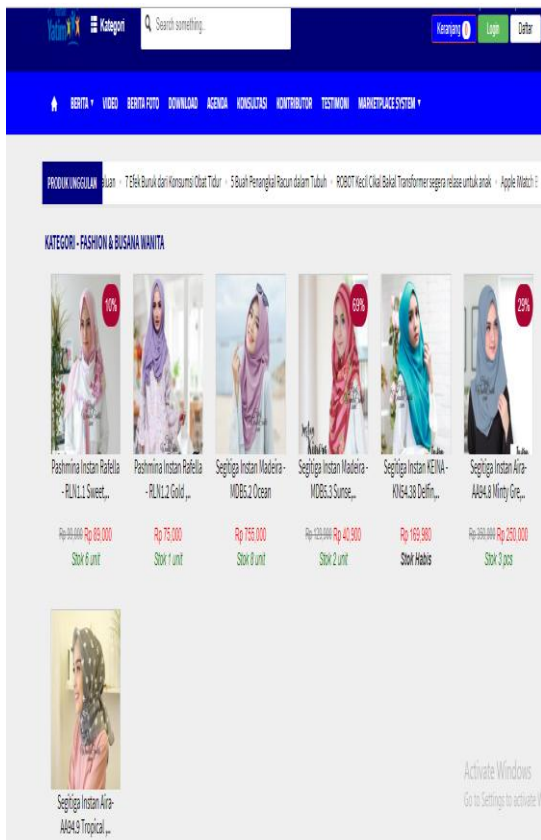
Selama kegiatan berlangsung terlihat bahwa peserta begitu antusias mengikuti penyajian materi maupun pada saat tanya jawab atau diskusi mengenai pemanfaatan E-commerce sebagai fasilitas untuk mempromosikan dan memasarkan produk rumah yatim. Untuk memudahkan ketika mencari alamat online rumah yatim, konsumen cukup memasukkan alamat <http://tokokerajinanrumahyatim.com/> pada kolom pencarian pada browser yang tersedia pada fasilitas google browser.



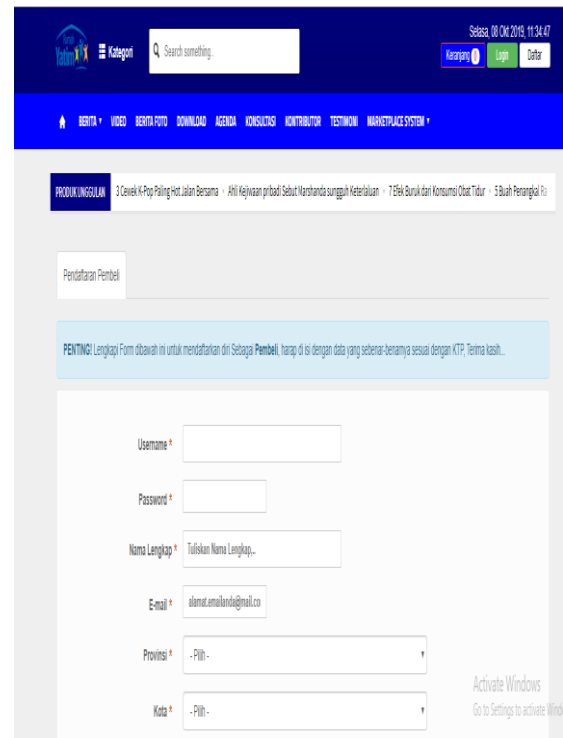
Gambar 2. Tampilan beranda E-commerce



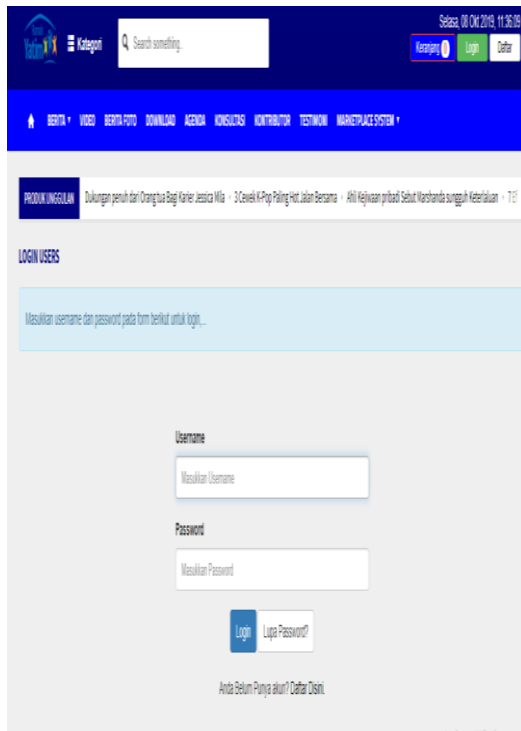
Gambar 4. Video kegiatan



Gambar 3. Produk



Gambar 5. Registrasi



Gambar 6 Login

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Rumah Yatim Arrohman sangat antusias dalam menerima pelatihan E-commerce yang diberikan khususnya tentang promosi dan pemasaran produk.
2. Dengan pengetahuan yang telah diperoleh dari pelatihan tersebut diharapkan nantinya Rumah yatim Arrohman dapat memperoleh pengetahuan bagaimana caranya mempromosikan dan memasarkan produk agar dapat meningkatkan kepercayaan diri rumah yatim dan pendapatan rumah yatim.

Saran

Kegiatan pengabdian masyarakat semacam ini sebaiknya perlu dilakukan secara berkala dan meluas ke semua panti asuhan seluruh provinsi lampung.

DAFTAR PUSTAKA

Pelaksanaan pengasuhan dalam panti asuhan bukan saja kewajiban dari pihak Panti Asuhan, melainkan juga tanggungjawab dari pemerintah, pihak swasta yang memiliki kompetensi dan profesi pekerjaan sosial.(Depsos,1997).

Barzan. B. (1999). Panti Asuhan sebagai Lingkungan Keluarga. Yogyakarta: Rineka Cipta

<https://bulelengkab.go.id/detail/artikel/1embaga-kesejahteraan-sosial-anak-lksa-93>

Hastanti, R. P., & Purnama, B. E. (2015). Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan. *Bianglala Informatika*, 3(2).

Jauhari, Jaidan. "Upaya pengembangan usaha kecil dan menengah (UKM) dengan memanfaatkan e-commerce." *Jurnal Sistem Informasi* 2.1 (2014).

Febriani, Ochi Marshella. "Rancang Bangun Aplikasi E-commercemenggunakan Freewebstore pada UKM Kelanting di Desa Sidoharjo Lampung Selatan." *Prosiding Sembistek* 2014 1.02 (2015): 446-458.