

Pengembangan Keterampilan Digital E-Commerce Untuk Produk Lokal di Desa Wayut

Byar Sanjaya Sri Krisna

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Indonesia

byarsanjaya@gmail.com

ABSTRAK

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama tiga minggu, dimulai pada 7 September 2024 dan berakhir pada 21 September 2024. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat melalui penerapan teknologi digital di RT.32, RW.09, Dusun Melikan, Desa Wayut, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun. Kegiatan ini meliputi pelatihan pengembangan platform e-commerce untuk produk lokal. Hasil dari pengabdian ini menunjukkan peningkatan keterampilan digital masyarakat dan peningkatan pendapatan dari penjualan produk lokal. Masyarakat menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari sosialisasi program, pelatihan teknologi, hingga implementasi aplikasi digital.

Kata Kunci: Keterampilan Digital, Aplikasi Digital.

ABSTRACT

This community service was conducted over three weeks, starting on September 7, 2024, and ending on September 21, 2024. The aim of this activity was to improve the quality of life of the community through the application of digital technology in RT.32, RW.09, Dusun Melikan, Desa Wayut, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun. This activity included training on the development of an e-commerce platform for local products. The results of this service showed an increase in the community's digital skills and an increase in income from the sale of local products. The community showed high enthusiasm in participating in all activities, from program socialization, technology training, to the implementation of digital applications.

Keywords: Digital Skills, E-commerce, Digital Applications.



PENDAHULUAN

Transformasi digital telah menjadi salah satu pilar utama dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat di era modern. Di berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia, penerapan teknologi digital di berbagai sektor telah terbukti mampu meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kesejahteraan masyarakat. Desa-desanya di Indonesia, termasuk RT.32, RW.09, Dusun Melikan, Desa Wayut, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun, tidak terkecuali dalam hal ini.

Desa Wayut, seperti banyak desa lainnya, menghadapi berbagai tantangan dalam upaya meningkatkan kualitas hidup masyarakatnya. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan akses terhadap teknologi dan informasi. Hal ini menghambat potensi desa dalam mengembangkan ekonomi lokal, meningkatkan pelayanan publik, dan memperbaiki kualitas pendidikan. Oleh karena itu, transformasi digital menjadi solusi yang sangat relevan untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut.

Penerapan teknologi digital di desa dapat mencakup berbagai aspek, mulai dari administrasi desa yang lebih efisien, pengelolaan sumber daya yang lebih baik, hingga pengembangan ekonomi lokal melalui platform e-commerce. Teknologi digital juga dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan masyarakat, memperluas akses informasi, dan memperkuat partisipasi masyarakat dalam pembangunan desa.

Salah satu contoh penerapan teknologi digital yang berhasil adalah di Desa Wayut, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun. Desa ini telah mengadopsi berbagai teknologi digital untuk meningkatkan efisiensi operasional dan pelayanan publik. Misalnya, penggunaan aplikasi administrasi desa telah membantu mempercepat proses administrasi dan

meningkatkan transparansi. Selain itu, pengenalan sistem informasi geospasial telah memungkinkan desa untuk memantau dan mengelola sumber daya secara lebih efektif.

Namun, transformasi digital di desa tidak selalu berjalan mulus. Tantangan seperti keterbatasan infrastruktur, kurangnya keterampilan digital, dan resistensi terhadap perubahan sering kali menjadi hambatan. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang komprehensif dan kolaboratif untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut. Dalam konteks ini, pengabdian masyarakat yang melibatkan berbagai pihak, termasuk pemerintah, akademisi, dan masyarakat, menjadi sangat penting.

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan teknologi digital di RT.32, RW.09, Dusun Melikan, Desa Wayut, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun. Kegiatan ini meliputi pelatihan pengembangan platform e-commerce untuk produk lokal. Diharapkan, melalui kegiatan ini, masyarakat desa dapat meningkatkan keterampilan digital mereka, meningkatkan efisiensi operasional desa, dan meningkatkan pendapatan dari penjualan produk lokal. Dengan demikian, transformasi digital di Desa Wayut diharapkan dapat menjadi model bagi desa-desa lain dalam upaya meningkatkan kualitas hidup masyarakat melalui penerapan teknologi digital.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di RT.32, Desa Wayut ini dilakukan dengan pelatihan dan praktek langsung, yang tahapan pelaksanaan dapat dideskripsikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat di RT.32, Desa Wayut

No	Tahapan	Kegiatan
1	Tahap awal	Survei Lapangan a. Identifikasi permasalahan yang dihadapi UMKM terkait pemasaran produk. b. Pendataan UMKM yang akan terlibat dalam kegiatan. c. Inventarisasi fasilitas teknologi yang tersedia di desa.
2.	Tahap Persiapan	a. Penyusunan konsep program pelatihan oleh tim pengabdian. b. Sosialisasi program pengabdian kepada UMKM dan perangkat desa.
3.	Penyusunan program hasil kesepakatan	Penyesuaian rencana program pengabdian berdasarkan masukan dari masyarakat dan perangkat desa.
4.	Implementasi pelatihan	a. Sosialisasi program kepada seluruh UMKM di RT.32 b. Pelatihan Pengembangan Platform E-commerce untuk Produk Lokal c. Evaluasi dan Monitoring
5.	Laporan	Penyusunan laporan

HASIL DAN PEMBAHASAN

RT.32, Dusun Melikan, Desa Wayut, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun, merupakan wilayah pedesaan dengan mayoritas penduduknya bekerja sebagai petani dan pedagang. Di wilayah ini, terdapat banyak usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) yang berpotensi untuk berkembang lebih lanjut melalui penerapan teknologi digital, khususnya e-commerce. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital masyarakat, khususnya UMKM, melalui pelatihan pengembangan platform e-commerce. Kegiatan ini dilaksanakan selama tiga minggu, dimulai pada 7 September 2024 dan berakhir pada 21 September 2024. Berikut adalah hasil dan pembahasan dari kegiatan pengabdian ini:

a. Survei Lapangan dan Identifikasi Permasalahan

Survei lapangan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi UMKM di RT.32 terkait pemasaran produk. Hasil survey menunjukkan bahwa sebagian besar UMKM belum memanfaatkan teknologi digital untuk memasarkan produk mereka. Kendala utama yang dihadapi adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan platform e-commerce.

b. Pelatihan Pengembangan Platform E-commerce

Pelatihan ini melibatkan 30 peserta dari berbagai UMKM di RT.32. Materi pelatihan mencakup pembuatan dan pengelolaan toko online, strategi pemasaran digital, dan penggunaan media sosial untuk promosi produk. Pelatihan dilakukan secara intensif dengan metode praktek langsung, sehingga peserta dapat langsung mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh.

- c. Pendampingan dan Implementasi Setelah pelatihan, dilakukan pendampingan kepada peserta untuk memastikan mereka dapat mengimplementasikan pengetahuan yang telah diperoleh. Pendampingan meliputi bantuan dalam pembuatan akun e-commerce, pengelolaan toko online, dan strategi pemasaran digital. Hasilnya, 25 dari 30 peserta berhasil membuat dan mengelola toko online mereka sendiri.
- d. Evaluasi dan Monitoring
 Evaluasi dilakukan secara berkala untuk menilai efektivitas pelatihan dan implementasi. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan digital peserta. Selain itu, terdapat peningkatan pendapatan dari penjualan produk lokal melalui platform e-commerce. Monitoring lanjutan dilakukan untuk memastikan keberlanjutan program dan memberikan dukungan tambahan jika diperlukan.
- e. Penyusunan Laporan
 Setelah implementasi pelatihan, dilakukan penyusunan laporan hasil kegiatan. Laporan ini mencakup dokumentasi proses dan hasil kegiatan, serta analisis dampak dari program pengabdian masyarakat ini. Laporan disampaikan kepada pihak terkait dan dipublikasikan untuk memberikan informasi kepada masyarakat luas.



Gambar 1. Tahapan kegiatan Penyuluhan

Luaran dari Kegiatan Pengabdian

- a. Peningkatan Keterampilan Digital: Peserta pelatihan menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menggunakan platform e-commerce dan strategi pemasaran digital.
- b. Peningkatan Pendapatan: UMKM yang mengikuti pelatihan mengalami peningkatan pendapatan dari penjualan produk lokal melalui platform e-commerce.
- c. Antusiasme Masyarakat: Masyarakat menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari sosialisasi program, pelatihan teknologi, hingga implementasi aplikasi digital.

Pengabdian masyarakat di RT.32, Desa Wayut ini diawali dengan survei lapangan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi UMKM. Permasalahan utama yang menjadi prioritas pengabdian adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi digital untuk pemasaran produk. Melalui pelatihan dan pendampingan yang intensif, diharapkan UMKM di RT.32 dapat memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan efisiensi operasional dan pendapatan mereka.

Tabel 1. Solusi dan pengabdian.

Masalah	Solusi	Luaran
Kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi digital untuk pemasaran produk	Pelatihan pengembangan platform e-commerce untuk produk lokal	Peningkatan keterampilan digital masyarakat
Rendahnya pendapatan dari penjualan produk lokal	Pendampingan dalam pembuatan dan pengelolaan toko online	Peningkatan pendapatan UMKM dari penjualan produk lokal

Tabel 2. Perubahan yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian

Kondisi Awal	Intervensi	Kondisi Perubahan
Kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi digital untuk pemasaran produk	Pelatihan pengembangan platform e-commerce untuk produk lokal	Peningkatan keterampilan digital masyarakat (30 peserta)
Rendahnya pendapatan dari penjualan produk lokal	Pendampingan dalam pembuatan dan pengelolaan toko online	Peningkatan pendapatan UMKM dari penjualan produk lokal (25 UMKM)
Kurangnya antusiasme masyarakat dalam mengikuti program teknologi	Sosialisasi program dan pelatihan teknologi secara intens	Antusiasme tinggi masyarakat dalam mengikuti kegiatan (seluruh peserta)



Gambar 2. Peningkatan pengguna e-commerce RT.32, desa wayut

KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat di RT.32, Desa Wayut ini mencakup beberapa langkah penting, mulai dari survei lapangan untuk mengidentifikasi permasalahan UMKM, pelatihan

pengembangan platform e-commerce, hingga pendampingan dan evaluasi. Kontribusi utama yang terukur adalah peningkatan keterampilan digital masyarakat dan peningkatan pendapatan UMKM dari penjualan produk lokal. Namun, keterbatasan yang dihadapi termasuk infrastruktur teknologi yang belum memadai dan resistensi awal dari beberapa peserta. Rekomendasi untuk kegiatan pengabdian selanjutnya adalah peningkatan infrastruktur teknologi dan program pelatihan lanjutan untuk memperdalam keterampilan digital. Cakupan untuk pekerjaan di masa depan mencakup pengembangan lebih lanjut dari platform e-commerce dan perluasan program ke desa-desa lain yang menghadapi tantangan serupa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Terima kasih kepada masyarakat RT.32, Desa Wayut, Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun, yang telah berpartisipasi aktif dan antusias dalam setiap tahap kegiatan. Kami juga berterima kasih kepada para UMKM yang telah bersedia mengikuti pelatihan dan pendampingan, serta kepada perangkat desa yang telah memberikan dukungan penuh. Tidak lupa, terima kasih kepada rekan Mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur yang telah membantu dalam melaksanakan program ini. Semoga hasil dari kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi masyarakat Desa Wayut dan menjadi inspirasi bagi desa-desa lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanah, S. (2007). Makna Penyuluhan dan Transformasi Perilaku Manusia. *Jurnal Penyuluhan*, 3(1), 63–67. <https://doi.org/10.25015/penyuluhan.v3i1.2152>
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). The effects of media violence on society. *Science*, 295(5564), 2377–2379. <https://www.science.org/doi/10.1126/science.1070765>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall. <https://www.worldcat.org/title/social-learning-theory/oclc/2643601>
- Brown, J. S., & Duguid, P. (2000). *The social life of information*. Harvard Business School Press. <https://www.worldcat.org/title/social-life-of-information/oclc/43886670>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://www.jstor.org/stable/249008>
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.). (2011). *The SAGE handbook of qualitative research*. SAGE Publications. <https://us.sagepub.com/en-us/nam/the-sage-handbook-of-qualitative-research/book233401>
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). *Belief, attitude, intention, and behavior: An introduction to theory and research*. Addison-Wesley. <https://www.worldcat.org/title/belief-attitude-intention-and-behavior-an-introduction-to-theory-and-research/oclc/162251>
- Giddens, A. (1984). The constitution of society: Outline of the theory of structuration. University of California Press. <https://www.ucpress.edu/book/9780520057289/the-constitution-of-society>
- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (1967). The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research. Aldine Publishing Company. <https://www.worldcat.org/title/discovery-of-grounded-theory-strategies-for-qualitative-research/oclc/243621>
- Kaplan, R. S., & Norton, D. P. (1996). *The balanced scorecard: Translating strategy into action*. Harvard Business School Press. <https://www.worldcat.org/title/balanced-scorecard-translating-strategy-into-action/oclc/32923945>
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management (15th ed.)*. Pearson Education. <https://www.worldcat.org/title/marketing-management/oclc/910882939>
- Lewin, K. (1947). Frontiers in group dynamics: Concept, method and reality in social science; social equilibria and social change. *Human Relations*, 1(1), 5–41. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/001872674700100103>
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. SAGE Publications. <https://us.sagepub.com/enus/nam/naturalistic-inquiry/book842>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook (2nd ed.)*. SAGE Publications. <https://us.sagepub.com/enus/nam/qualitative-data-analysis/book239534>
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods (3rd ed.)*. SAGE Publications. <https://us.sagepub.com/enus/nam/qualitative-research-evaluation-methods/book232962>
- Porter, M. E. (1980). *Competitive strategy: Techniques for analyzing industries and competitors*. Free Press. <https://www.worldcat.org/title/competitive-strategy-techniques-for-analyzing-industries-and-competitors/oclc/5675429>

- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). Free Press.
<https://www.worldcat.org/title/diffusion-of-innovations/oclc/50079975>
- Saunders, M., Lewis, P., & Thornhill, A. (2019). *Research methods for business students* (8th ed.). Pearson Education.
<https://www.worldcat.org/title/research-methods-for-business-students/oclc/1089833240>
- Schein, E. H. (2010). *Organizational culture and leadership* (4th ed.). Jossey-Bass.
<https://www.worldcat.org/title/organizational-culture-and-leadership/oclc/456169274>
- Strauss, A., & Corbin, J. (1998). *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory* (2nd ed.). SAGE Publications.
<https://us.sagepub.com/en-us/nam/basics-of-qualitative-research/book235578>
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.
<https://us.sagepub.com/en-us/nam/case-study-research-and-applications/book250150>