

## PKM E-Commerce Pengrajin UMKM Batik Desa Trusmi

Odi Nurdiawan<sup>1\*</sup>, Ahmad Faqih<sup>2</sup>, Ade Irma Purnamasari<sup>2</sup>, Salsa Billa Agistina<sup>1</sup>,  
Nanda Permatasari<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Manajemen Informatika, STMIK IKMI Cirebon, Kota Cirebon, Indonesia.

<sup>2</sup>Program Studi Teknik Informatika, STMIK IKMI Cirebon, Kota Cirebon, Indonesia.

Email: <sup>1\*</sup>[odinurdiawan2020@gmail.com](mailto:odinurdiawan2020@gmail.com), <sup>2</sup>[ahmadfaqih367@gmail.com](mailto:ahmadfaqih367@gmail.com), <sup>3</sup>[irma2974@yahoo.com](mailto:irma2974@yahoo.com),

<sup>4</sup>[salsabila001@gmail.com](mailto:salsabila001@gmail.com), <sup>5</sup>[nanda00dpermatasari@gmail.com](mailto:nanda00dpermatasari@gmail.com)

**Abstrak** – Perkembangan teknologi informasi juga telah mengubah pandangan para penggiat teknologi informasi untuk menciptakan terobosan-terobosan dalam bidang bisnis dan promosi untuk meningkatkan daya saing dalam mengembangkan bisnis. Terobosan dalam dunia bisnis, khususnya bisnis jual beli sudah mengarah ke penggunaan telepon genggam. Penggunaan telepon genggam (*mobile phone*) yang telah berubah fungsi menjadi perangkat multifungsi untuk menjalankan berbagai macam aplikasi *mobile*, baik itu media untuk mengakses dan mengolah informasi. *Marketplace* merupakan sebuah pasar elektronik (*virtual market*) di mana pasar tersebut menjadi tempat bertemunya pembeli dan penjual untuk melakukan transaksi. *Marketplace* secara prinsip maupun fungsi sama dengan pasar tradisional, hanya kalau *marketplace* ini terkomputerisasi dan terkoneksi dengan internet. *Marketplace* atau pasar elektronik yang mempertemukan penjual dan pembeli yang terhubung melalui transaksi elektronik yang dapat diakses secara cepat, aman, dan dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja [1][5]. Permasalahan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini Sistem pemasaran dan penjualan di pengrajin masih secara manual yaitu pengerajin batik memberikan hasilnya kepada pengepul (*showroom*), pemilik showroom atau toko akan menjual kembali dengan harga yang tinggi sebagai contohnya pengrajin batik mengerjakan kain batik tulis motif mega mendung dihargai Rp 250.000 oleh showroom, kemudian pemilik showroom menjual kembali kain batik dengan harga yang fantastis yaitu Rp 500.000. Urgensi Pengabdian Kepada Masyarakat ini bagaimana mempersingkat distribusi penjualan hasil pengrajin batik dengan teknologi aplikasi dodolan. Tujuan Aplikasi “Dodolan” adalah tempat pemasaran dan penjualan produk-produk hasil pengrajin batik di desa trusmi kabupaten cirebon yang dibuat berupa aplikasi berbasis android. Kehadiran Aplikasi Dodolan adalah dalam upaya mewujudkan perhatian pengerajin batik dalam hal pemasaran dan penjualan. Dalam pencapaian tujuan Pengabdian Kepada Masyarakat ini menggunakan *Agile Software Development Cycle* dengan metode *Extreme Programming* (XP). Tahapan Pengabdian Kepada Masyarakat terdiri dari 5 tahapan yaitu: 1. Tahap Meeting yaitu brainstorming dengan users tentang rencana pembuatan sistem; 2. Tahap Planning yaitu pembuatan Iterations Schedule and Milestones; 3. Tahap Design yaitu pembuatan UX/UI Design; 4. Tahap Development and Testing yang dilakukan oleh programmer; dan 5. Tahap Evaluation yang terdiri dari pengetesan oleh *users*, *patching by programmer*, dan *project documentation*.

Kata Kunci : UMKM, *Marketplace*, Batik

**Abstract** – *The development of information technology has also changed the views of information technology activists to create breakthroughs in the business sector and promotions to increase competitiveness in developing business. Breakthroughs in the business world, especially the buying and selling business, have led to the use of mobile phones. The use of mobile phones has changed its function to become a multifunctional device for running various kinds of mobile applications, both media for accessing and processing information. Marketplace is an electronic market (virtual market) where the market is a meeting place for buyers and sellers to carry out transactions. Marketplaces are in principle and function the same as traditional markets, only if this marketplace is computerized and connected to the internet. Marketplace or electronic market that brings together sellers and buyers who are connected through electronic transactions that can be accessed quickly, safely, and can be done anywhere and at any time [1] [5]. Problems in Community Service The marketing and sales system in craftsmen is still manually, namely the batik craftsman gives the results to the collector (showroom), the showroom or shop owner will resell it at a high price, for example the batik craftsman working on written batik cloth with a Mega Mendung motif is priced at IDR 250,000 by the showroom, then the showroom owner resells the batik cloth at a price a fantastic Rp. 500,000. The urgency of Community Service is how to shorten the distribution of sales of batik craftsmen's products using dodolan application technology. The purpose of the "Dodolan" application is a place for marketing and selling products made by batik craftsmen in Trusmi village, Cirebon district, which is made in the form of an Android-based application. The presence of the Dodolan Application is an effort to realize the attention of batik craftsmen in terms of marketing and sales. In achieving the goal of Community Service, we use the Agile Software Development Cycle with the Extreme Programming (XP) method. The Community Service Stage consists of 5 stages, namely: 1. Meeting Stage, namely brainstorming with users about plans to create a system; 2. Planning stage, namely making Iterations Schedule and Milestones; 3. Design stage, namely making UX/UI Design; 4. Development and*

*Testing stage carried out by the programmer; and 5. Evaluation stage which consists of testing by users, patching by programmers, and project documentation.*

**Keywords :** *UMKM, Marketplace, Batik*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi juga telah mengubah pandangan para penggiat teknologi informasi untuk menciptakan terobosan-terobosan dalam bidang bisnis dan promosi untuk meningkatkan daya saing dalam mengembangkan bisnis. Terobosan dalam dunia bisnis, khususnya bisnis jual beli sudah mengarah ke penggunaan telepon genggam (Dhika & Isnain, 2020). Penggunaan telepon genggam (*mobile phone*) yang telah berubah fungsi menjadi perangkat multifungsi untuk menjalankan berbagai macam aplikasi *mobile*, baik itu media untuk mengakses dan mengolah informasi (Suwarni et al., 2022).

Permasalahan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini Sistem pemasaran dan penjualan di pengrajin masih secara manual yaitu pengrajin batik memberikan hasilnya kepada pengepul (*showroom*), pemilik showroom atau toko akan menjual kembali dengan harga yang tinggi sebagai contohnya pengrajin batik mengerjakan kain batik tulis motif mega mendung dihargai Rp 250.000 oleh showroom, kemudian pemilik showroom menjual kembali kain batik dengan harga yang fantastis yaitu Rp 500.000. Urgensi Pengabdian Kepada Masyarakat ini bagaimana mempersingkat distribusi penjualan hasil pengrajin batik dengan teknologi aplikasi dodolan.

*Marketplace* diharapkan menjadi solusi dalam mengefisienkan kegiatan antara penjual dan pembeli. Sistem Informasi yang membahas mengenai pendistribusian dan penjualan dikalangan pengrajin batik sangatlah jarang (Bayu Wibawa & Hussein, 2019). Terutama sistem informasi mengenai pendistribusian dan penjualan produk hasil pengrajin batik, perkembangan informasi sangat minim di era teknologi dan informasi saat ini (Prambudia et al., 2020).

Tujuan *Marketplace aplikasi dodolan* adalah sebuah lokasi jual beli produk dimana penjual dan pembeli bertemu disuatu tempat atau disebut sebagai pasar elektronik (Rachman et al., 2018). Dengan menggunakan sistem ini para pengrajin dapat menginformasikan hasilnya kepada pihak luar dengan cepat melalui konsep marketplace yang akan dibangun dengan menggunakan konsep *Business to Business* (B2B).

Rencana Strategis Pengabdian Kepada Masyarakat STMIK IKMI Cirebon menetapkan Pengabdian Kepada Masyarakat unggulan salah satu Pengabdian Kepada Masyarakat dibidang software engineer, dan Pengabdian Kepada Masyarakat ini sangat sesuai dengan Renstra LPPM dengan judul Pengembangan Aplikasi "dodolan" sebagai Strategi Pemasaran untuk Hasil Pengrajin UMKM Batik Desa Trusmi Berbasis Android

Studi kelayakan melihat hasil observasi ke tempat pengrajin batik, banyak hal diungkapkan masalah pengakuan karya motif dari pengrajin perlu di hak ciptakan dan proses penjualan langsung kepada konsum bukan ke pengepul, dan menurut Pengabdian Kepada Masyarakat Market yang dapat membantu dalam mendistribusikan hasil laut menjadi lebih mudah pada aplikasi ini user dapat melakukan pencarian product, pemilihan product serta melakukan transaksi untuk pemesanan product, selain itu juga pada admin dapat menginput product, mengubah data product, menghapus product, serta dapat mengkonfirmasi pembayaran (Hariono et al., 2020). Adapun dokumentasi observasi ketempat pengrajin sebagai berikut :



**Gambar 1.** Kunjungan Observasi ketempat Pembuatan Batik

Berdasarkan hasil observasi dan hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Fenty Ariani dkk berkaitan dengan proses mempersingkat Distribusi Penjualan maka Pengabdian Kepada Masyarakat ini sangat layak untuk dilakukan Pengabdian Kepada Masyarakat.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

### **2.1 Persiapan Pelaksanaan Program**

Program ini dapat dilaksanakan dengan lancar, maka sebelum semua aktifitas dimulai terlebih dahulu dilakukan sosialisasi terhadap pihak-pihak terkait, diantaranya pemerintah daerah, perangkat desa dan pengrajin batik trusmi yang menjadi wilayah melaksanakan program, diharapkan semua pihak terkait mendukung sepenuhnya program ini baik secara kelembagaan, materiil maupun moril.

### **2.2 Tahapan Pelaksanaan**

Beberapa metode kegiatan antara lain: *training/* pelatihan terkait barang maupun jasa, difusi ipteks, substitusi ipteks (ipteks terbaru), atau simulasi ipteks; Pendidikan berkelanjutan; penyadaran/peningkatan pemahaman terhadap suatu masalah; konsultasi/pendampingan/mediasi.

### **2.3 Tahapan Pelaksanaan**

Untuk memberikan solusi terhadap permasalahan-permasalahan unit usaha, maka tahapan kegiatan disusun.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk E-Commerce bagi pengrajin UMKM Batik Desa Trusmi bisa beragam tergantung pada pelaksanaan dan efektivitas program. Berikut beberapa hasil yang mungkin dicapai dari upaya tersebut

### **3.1 Peningkatan Pengetahuan Digital.**

Melalui pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan platform E-Commerce, pengrajin UMKM dapat meningkatkan pengetahuan mereka tentang teknologi digital. Hal ini dapat membantu mereka dalam mengelola toko online mereka sendiri.



Gambar 2. Sosialisasi Digital

Adapun pengembangan aplikasi E-Commerece tentang batik

a. Tampilan layar untuk *login/register*

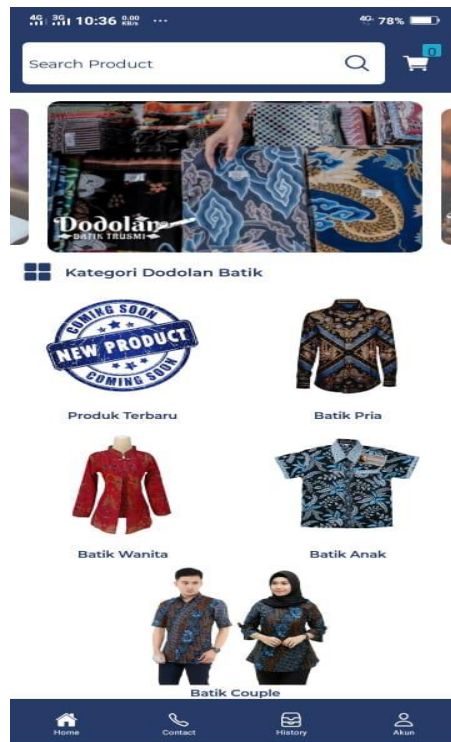
Form login jika sudah memiliki akun atau Form register jika belum memiliki akun.



Gambar 3. Tampilan Login

b. Tampilan layer halaman *home* aplikasi

Ketika berhasil *login*, maka akan muncul halaman beranda untuk memilih produk, dapat memilih kategori produk sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 4. Tampilan Home Aplikasi

c. Tampilan layer memasukkan ke keranjang belanja

Ketika sudah dipilih, klik tombol keranjang yang ada dibawah produk tersebut, lalu anda masukkan jumlahnya sesuai kebutuhan dan klik simpan.

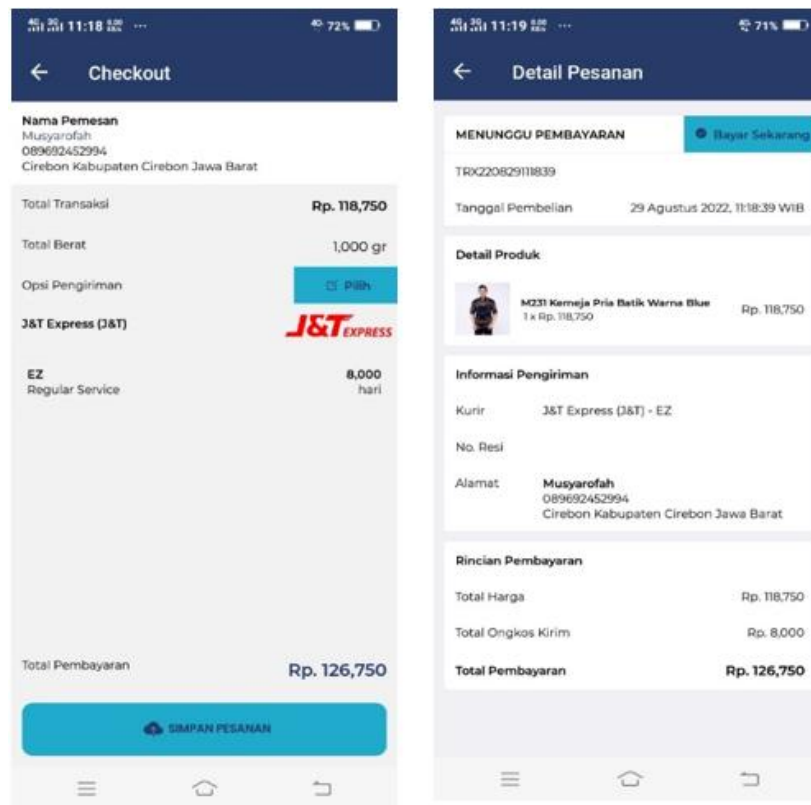


Gambar 5. Tampilan Keranjang belanja



d. Tampilan layer proses *checkout* produk

Ketika produk sudah berhasil di simpan maka akan tampil seperti dibawah ini, anda memilih expedisi dan metode pembayaran sesuai keinginan anda, lalu klik simpan.



Gambar 6. Hasil Pengiriman

Tabel 1. Pengujian Sistem

No	Jenis Pengujian	Kondisi Pengujian	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Halaman Login	Jika username dan password tidak diisi, lalu klik tombol masuk	Muncul pesan kesalahan“silahkan isi kolom ini”	Valid
		Jika username dan password diisi tetapi salah, lalu klik tombol masuk	Sistem aplikasi tidak akan menampilkan halaman home pembeli	
2	Tombol Pencarian	Pembeli klik tombol pencarian	Sistem akan menampilkan produk yang dicari pembeli	Valid
		Pembeli tidak mengisi form daftar dengan lengkap	Muncul pesan kesalahan “silahkan isi kolom ini”	
		Pembeli mengisi semua form daftar	Muncul pesan “berhasil mendaftar, silahkan masuk”	

			dengan lengkap dan benar	
3	Menu Kategori Produk	Pembeli klik menu kategori produk	Sistem akan menampilkan list kategori batik yang dijual	Valid
4	Halaman Keranjang Pembeli	Pembeli klik menu keranjang	Sistem akan menampilkan halaman keranjang pembeli	Valid
		Pembeli klik tombol checkout	Sistem akan menampilkan halaman checkout	
		Pembeli klik tombol continue shopping	Sistem akan menampilkan halaman home pembeli	
5	Halaman Daftar Order	Pembeli klik menu daftar order	Sistem akan menampilkan halaman daftar order	Valid
		Pembeli klik tombol konfirmasi pembayaran	Sistem akan menampilkan halaman form konfirmasi untuk diisi oleh pembeli	
		Pembeli klik tombol kirim	Sistem akan mengirimkan data konfirmasi kepada admin	
		Pembeli klik tombol batal	Sistem akan menampilkan halaman home	
6	Menu Keluar	Pembeli klik menu keluar	Sistem akan menampilkan halaman logi	Valid

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan program kemitraan masyarakat (PKM) pengrajin batik trusmi Kabupaten Cirebon menyimpulkan

Pengrajin UMKM Batik Desa Trusmi telah diberdayakan melalui pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan teknologi digital. Mereka sekarang memiliki kemampuan untuk mengelola toko online mereka sendiri.

Program E-Commerce telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan perekonomian Desa Trusmi melalui peningkatan penjualan dan pendapatan pengrajin UMKM Batik. Melalui program tersebut dapat meningkatkan pendapatan dan peluang pekerjaan tambahan, program ini telah berdampak positif pada kesejahteraan masyarakat Desa Trusmi secara keseluruhan.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada STMIK IKMI Cirebon yang telah memberikan dana hibah internal Pengabdian Masyarakat Tahun 2022, serta para pengrajin batik Trusmi Kabupaten Cirebon.

## REFERENCES

- Bayu Wibawa, m., & Hussein, s. (2019). Pelatihan e-commerce bagi umkm aceh e-commerce training for aceh smes. In *jurnal pengabdian masyarakat inotec uui* (vol. 1, issue 2).
- Dhika, h., & isnain, n. (2020). Penerapan e-commerce pada kelompok pkk di kelurahan pabuaran-cibinong. *Jurnal pkm: pengabdian kepada masyarakat*, 03(03).
- Hariono, t., ashoumi, h., qoirul tabiin, h., khoirul faizin, m., informasi, s., & a wahab hasbullah, u. K. (2020). *Pkm pembuatan e-commerce desa banjarsari* (vol. 2, issue 2). <https://ecommerce.banjarsari-jbg.desa.id>
- Prambudia, y., caesaron, d., & arini, i. Y. (2020). *Peningkatan keterampilan penggunaan aplikasi e-inventori dan e-commerce masyarakat desa sukajaya cisewu garut*. [Http://jurnal.sttgarut.ac.id](http://jurnal.sttgarut.ac.id)
- Rachman, d., najeri al syahrin, melalui media film dalam upaya meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat anak sekolah dasar wilayah pesisir kepulauan selviana selviana, k., suivarni pdf, l., sunarti, s., herrting puspita, r., & ernawati, r. (2018). Pelatihan pengembangan pemasaran usaha kecil kue tradisional rumahan melalui media e-commerce most read last week current issue. *Archives*, 2(2). <https://doi.org/10.24903/jam.v2i2>
- Suwarni, e., astuti handayani, m., fernando, y., eko saputra, f., fitri, f., & candra, a. (2022). Penerapan sistem pemasaran berbasis e-commerce pada produk batik tulis di desa balairejo. *Jurnal pengabdian masyarakat indonesia*, 2(2), 187–192. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.570>.