

**PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMATIKA DALAM BIDANG
PENJUALAN DI KARANG TARUNA PERUMAHAN GRAHA CATANIA
CITRA RAYA**

**Adilah Qurroh Ayuniyah^{1*}, Aldian Wahyuddin², Iboneo Malik³, Moch. Viqqy Fajar Aditya⁴,
Mohammad Aidul Azis⁵, Supron⁶**

¹⁻⁶Universitas Pamulang

*E-mail: adilahayun@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah untuk berbagi ilmu kepada remaja karang taruna di lingkungan Perumahan Graha Catania Citra Raya. Peserta yang hadir dalam bidang penjualan melalui materi ecommerce, pemrograman web (html,css, blogspot) dan desain grafis (corelDraw). Pemaparan materi yang dilakukan melalui sebanyak 30 orang, sebagian besar remaja Karang Taruna dan dihadiri oleh pejabat setempat yaitu Ketua RW 09 dan Ketua RT 03 Perumahan Graha Catania Citra Raya. Kegiatan ini merupakan bentuk berbagi pengetahuan tentang bagaimana memanfaatkan teknologi informatika presentasi melalui sarana yang disediakan berupa monitor kepada peserta sehingga informasi yang didapatkan lebih jelas dan utuh. Materi yang disampaikan juga berupa pelatihan / praktek langsung serta tanya jawab sehingga kegiatan berjalan interaktif. Dan kegiatan ini dilakukan dengan menerapkan protokol kesehatan 3M karena keadaan yang sedang mengalami pandemic virus COVID-19.

Kata kunci: COVID-19, Web, Toko Online

ABSTRACT

The purpose of this Community Service activity is to share knowledge to the youth of Karang Taruna in Graha Catania Citra Raya Housing neighborhood. The participants were 30 people who were mostly karang taruna teenagers and attended by local officials, namely the Head of RW 09 and Chairman of RT 03 Graha Catania Citra Raya Housing. This activity is a form of sharing knowledge on how to utilize informatics technology in the field of sales through E-commerce materials, web programming (html, css, blogspot) and graphic design (corelDraw). Material exposure is done through presentations through the means provided in the form of monitors to participants so that the information obtained is clearer and intact. The materials presented are also in the form of training / direct practice as well as Q&A so that the activities run interactively. And this activity is carried out by implementing 3M due to the current situation with the COVID-19 pandemic.

Keywords: Web, COVID-19, E-commerce

PENDAHULUAN

Saat ini dunia sedang dilanda krisis kesehatan akibat penularan COVID-19 (corona virus disease) atau lebih dikenal dengan virus corona. Virus ini merupakan virus corona jenis baru dari Sars-CoV-2 yang ditemukan di Wuhan ibukota provinsi Hubei China pada akhir tahun 2019 dan telah diumumkan oleh WHO sebagai pandemi pada 11 Maret 2020 (Friana, 2020). Hingga saat ini terdapat kasus infeksi sebanyak 180.729.556 kasus di dunia dimana dari jumlah tersebut 2.915.122 di antaranya meninggal dunia. Pandemi koronavirus di Indonesia diawali dengan temuan penderita

COVID-19 pada 2 Maret 2020. Hingga 25 Juni 2021, telah terkonfirmasi 2.053.995 kasus positif COVID-19 dengan 55.949 kasus meninggal. Kasus dinyatakan tersebar di 33 provinsi dari 34 provinsi di Indonesia.

Adanya COVID-19, proses jual beli berubah dari penjualan secara langsung menjadi penjualan daring (*E-commerce*). Kegiatan jual beli harus terus berlanjut meski terjadi pandemi yang luas menyebabkan pemerintah melakukan pembatasan sosial. Solusi yang tepat masyarakat saat ini untuk melakukan jual beli adalah dengan memanfaatkan system *E-commerce* sebagai media jual beli. Diharapkan dengan adanya *E-commerce* bisa memudahkan masyarakat dalam melakukan kegiatan tersebut tanpa harus kontak langsung.

E-commerce merupakan cara bagi seorang konsumen untuk dapat membeli barang yang diinginkan secara online Menurut, *E-commerce* adalah sebuah barang langsung dijual menggunakan internet, baik untuk konsumen (Bisnis to Consumen) maupun untuk bisnis (Bisnis to Bisnis). Ali (2008). Dengan kegiatan PKM ini memberikan solusi dan edukasi tentang memanfaatkan system *E-commerce*, sehingga ke depannya remaja Karang Taruna Graha Catania dapat mengelola dan mengembangkan fitur tersebut baik dengan web maupun dalam bentuk aplikasi.

METODE

Lokasi kegiatan

Lokasi pengabdian masyarakat ini berada di Perumahan Graha Catania citra raya Kabupaten Tangerang.

Tempat dan waktu

Tempat pelaksanaan dilaksanakan pada Lapangan RT 03 (outdoor). Waktu kegiatan 13 Juni 2021 jam 09:00 sampai selesai.

Alat dan bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan PKM ini adalah sebagai berikut: 2 Monitor, 3 Stop Kontak, 5 Meja Belajar, 2 Kabel HDMI, 3 Laptop, 2 Microphone dan 2 Sound Speaker. Langkah-langkah penelitian terdiri dari:

1. Presentasi, presentasi mengenai tata cara menjadi mitra kerja.
2. Pembuatan Web untuk *E-commerce*.
3. Pembuatan desain untuk mempromosikan produk penjualan.

Teknik pengumpulan data

Lokasi Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah:

1. Observasi: Mengamati langsung peserta dan lokasi kegiatan, serta beberapa kendala yang akan dihadapi nantinya, dari perspektif pemahaman remaja Karang Taruna akan kebutuhan lainnya.
2. Wawancara: Melakukan tanya jawab dengan masyarakat khususnya Remaja Karang Taruna terkait tentang kebutuhan yang akan datang.

HASIL

Kegiatan PKM ini memberikan edukasi dan pemahaman mengenai pemanfaatan internet secara bijak dan pemanfaatan *E-commerce* dengan benar dan efektif. Para anggota Karang Taruna sangat tertarik dalam mengikuti kegiatan PKM ini. Hal ini tampak dari para audiens yang semangat mengikuti kegiatan sampai akhir acara dan cukup aktif dalam sesi diskusi dan pertanyaan.



Gambar 1. Kegiatan Pemaparan Materi



Gambar 2. Simbolis pemberian piagam kepada Ketua RW

Hal yang perlu diperhatikan dalam *E-commerce*, terutama saat memaparkan pembelajaran mengenai peningkatan penjualan selama masa pandemi, serta kesadaran untuk merubah pola pikir yang lama atau yang sudah dilakukan sebelumnya. Perumahan Graha Catania merupakan daerah dengan penduduk yang dimana masyarakatnya banyak memiliki usaha rumahan, Namun masih sulit untuk mengembangkannya baik itu dari segi teknologi informasi karena kurangnya ilmu pengetahuan. Daerah ini masih membutuhkan masukan dan bantuan untuk membangun masyarakat dan memajukan lingkungan.

PEMBAHASAN

Secara umum Ketua RW 09 Graha Catania menerapkan kerjasama dalam pengelolaan emansipasi masyarakat. Pelaksanaan kerja sama kelompok oleh ketua RW 09 dilakukan dengan sikap kooperatif. Keberadaan usaha rumahan di masyarakat Graha Catania sangat membantu mengurangi permasalahan ekonomi kecil dan memberikan penghasilan tambahan bagi masyarakat yang menjalankan usaha tersebut. Apalagi di RW 09 Graha Catania, di berbagai RTnya mulai menjalankan usaha rumahan yang memiliki potensi besar kepada masyarakatnya untuk menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang kompeten dan profesional.

SIMPULAN

Tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah untuk berbagi ilmu kepada remaja karang taruna di lingkungan Perumahan Graha Catania Citra Raya. Dan juga untuk menumbuhkan jiwa UMKM sejak dini dengan memanfaatkan teknologi informatika yang mudah dimengerti dan efektif dalam pengaplikasiannya. Karena kegiatan ini merupakan perwujudan dalam pengembangan ekonomi berbasis inovasi dan teknologi sesuai dengan cita-cita bangsa Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, perkenankanlah kami menyampaikan terima kasih kepada :

1. Kaprodi Teknik Informatika Universitas Pamulang.
2. Dosen Pembimbing, yaitu Bapak Maulana Ardiansyah, M. Kom.
3. Ketua RW 09 dan Ketua RT 03 Perumahan Graha Catania Citra Raya
4. Anggota Remaja Karang Taruna Perumahan Graha Catania Citra Raya
5. Dan berbagai pihak lainnya yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu yang telah membantu terlaksananya kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Haryanti,Sri dan Irianto,Tri. 2011. Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Untuk Usaha Fashion Studi Kasus Omah Mode Kudus. *Journal Speed : Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. Volume 3(1)
- Mulyadi, Mohammad. 2020. PARTISIPASI MASYARAKAT DALAM PENANGANAN PENYEBARAN COVID-19. *Penelitian*. Vol. 12(8)
- Husain T, Sani Asrul, Ardiansyah Maulana dan Wiliani Ninuk, Online Shop as an interactive media information society based on search engine optimization (SEO). *Journal Speed : International Journal of Computer Trends and Technology (IJCTT) – Volume 7 Issue 3 - March2020*