



MantapsNdro, Marketplace Agil Tapis Berbasis Android pada UKM Agil Tapis Lampung Desa Pinang Jaya Kota Bandar Lampung Provinsi Lampung

Rangga Firdaus^{1*}, Rizky Prabowo²

¹Education Technoogy, Lampung University, Bandar Lampung, 35145, Lampung, Indonesia

²Computer Science, Lampung University, Bandar Lampung, 35145, Lampung, Indonesia

Penulis Korespondensi: ranggafirdaus@fkip.unila.ac.id

Abstrak

Desa Tempel Pinang Jaya, Kecamatan Kemiling, Kota Bandar Lampung merupakan salah satu desa destinasi wisata unggulan di Provinsi Lampung. Lokasinya yang strategis menjadikan desa ini sering disinggahi wisatawan sebelum mencapai tujuan wisata utama. Sebagai destinasi wisata, aktivitas penjualan souvenir memiliki peran penting dalam mendukung perekonomian masyarakat setempat. Namun, pandemi COVID-19 menyebabkan penurunan drastis jumlah kunjungan wisatawan, sehingga berdampak langsung pada sektor ekonomi desa, khususnya pada UKM Agil Tapis Lampung yang bergerak di bidang penjualan souvenir khas Lampung. UKM Agil Tapis Lampung telah menghasilkan berbagai produk souvenir, tetapi menghadapi kendala serius dalam promosi dan penjualan akibat keterbatasan pemasaran langsung serta rendahnya pemanfaatan teknologi digital. Selain itu, UKM ini belum memiliki kapasitas yang memadai untuk mengembangkan inovasi produk, kemasan, serta strategi pemasaran berbasis internet. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat kapasitas UKM melalui metode ceramah, workshop, diskusi, dan pendampingan intensif. Program yang dilaksanakan meliputi inovasi desain souvenir, pengembangan kemasan (packaging), serta penerapan digital marketing. Pendampingan juga difokuskan pada penggunaan sistem informasi promosi dan penjualan berbasis Android melalui pengembangan MantapsNdro Marketplace Agil Tapis.

Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya variasi dan kualitas souvenir, optimalisasi promosi dan penjualan secara digital, serta peningkatan profit UKM Agil Tapis Lampung menuju kemandirian usaha. Target luaran tambahan meliputi publikasi artikel pada jurnal pengabdian, keikutsertaan seminar nasional, video kegiatan PKMU, serta pendaftaran HKI untuk platform Android yang dikembangkan.

Kata kunci: Agil Tapis, Android; Marketplace; Souvenir; Tapis Lampung

1. Pendahuluan

UKM Agil Tapis Lampung merupakan UKM baru yang digagas oleh beberapa pemudamasyarakat Desa Pinang Jaya yang memiliki keinginan yang luar biasa dalam technopreneurship. Terbukti dengan beberapa kali sempat mengikuti kegiatan yang dilakukan oleh pemerintah setempat melalui dinas perindustrian kota Bandar Lampung

mengikuti kegiatan pameran yang dilakukan baik tingkat Kota Bandar Lampung, atau tingkat Provinsi Lampung. Desa Tempel Pinang Jaya Kemiling, Kota Bandar Lampung, merupakan daerah yang strategis dikarenakan, jalan ini, dengan nama jalan mata air km 12, adalah jalan yang dilalui para wisatawan yang mau menuju tempat wisata lainnya di Provinsi Lampung. Letak lokasi UKM Agil Tapis Lampung, Sangat strategis, karena jalannya menuju berbagai destinasi wisata di Provinsi Lampung, akan melewati jalan ini. Juga tidak jauh dengan pusat pendidikan, serta berjarak lebih kurang 8,5 km dari Kampus Universitas Lampung. Adapun alamatnya dapat diakses di alamat <https://goo.gl/maps/RzDShVTvo5Z7at9E8> lokasi dan beberapa tim dari UKM Agil Tapis Lampung dapat dilihat pada Gambar 1.1 dan Gambar 1.2



Gambar 1.1 Tampak Depan UKM Agil Tapis Lampung



Gambar 1.2 UKM Agil Tapis Lampung Mengikuti Pameran Dinas Perindustrian

Bidang usaha UKM Agil Tapis Lampung adalah bergerak di usaha pembuatan dan penjualan souvenir dalam bentuk aksesoris dan pajangan seperti yang terlihat pada Gambar 1.3.



Gambar 1.3 Jenis-jenis souvenir Agil Tapis Lampung

Souvenir-souvenir ini dibuat dengan bahan yang didapatkan lokal setempat, maupun bahan dasar yang dibuat sendiri dengan peralatan yang seadanya. Bahan-bahan ini dengan mudah didapatkan di Kota Bandar Lampung dan dapat didaur ulang menjadi sesuatu yang berharga. Potensi usaha souvenir ini cukup menjanjikan dikarenakan desa Tempel Pinang Jaya Kemiling merupakan salah satu destinasi wisata unggulan di Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung khususnya wisata bahari dimana jenis wisata ini adalah wisata yang memerlukan biaya yang cukup besar karena merupakan wisata minat khusus. Hal ini dikarenakan Desa tersebut merupakan daerah yang dilalui atau yang dapat ditempuh para wisatawan yang datang ke Provinsi Lampung, yang ingin melihat keindahan alam lampung, baik di laut, pantai, gunung bahkan beberapa tujuan wisata lainnya di Kota Bandar Lampung. Permasalahan yang dihadapi oleh UKM Agil Tapis Lampung meliputi tiga hal yaitu:

a) Bidang Produksi

Pada bidang ini, UKM Agil Tapis Lampung masih berfokus pada produk aksesories seperti Topi Kopiah, Kiket, Tas, Aneka Kain Tapis serta pajangan lainnya. Wisatawan secara khusus atau pembeli secara umum memiliki selera yang berbeda-beda terhadap souvenir, ada yang selernya ke kaos, atau kain khas suatu daerah atau yang lainnya.



Inovasi souvenir masih terasa kurang di bidang ini. Di destinasi-destinasi wisata pada umumnya di Indonesia, souvenir kaos merupakan souvenir yang paling banyak dan mudah ditemukan di destinasi wisata, hal ini belum dilirik oleh bidang produksi. Kain Tapis Lampung yang merupakan kain khas Provinsi Lampung karena dirajut manual dengan tangan yang secara rutin oleh dinas pariwisata dipromosikan setiap tahun dengan pagelaran Festival baik di dalam Negeri maupun Mancanegara. Keanekaragaman dalam memproduksi souvenir harusnya juga menjadi fokus bidang produksi. Bagaimana motif-motif unik seperti gambar Siger, Gajah ornamen khas daerah Lampung lainnya yang memberikan sebuah keindahan keberagaman dan keanekgaraman pesona lampung yang indah nan menawan.

b) Bidang Pemasaran

Bidang ini sebenarnya adalah bidang yang vital didalam UKM Agil Tapis Lampung karena bidang ini memiliki tugas untuk memasarkan souvenir sehingga souvenir ini dapat laku di pasaran. Souvenir yang dihasilkan oleh bidang produksi belum dikenal luas oleh wisatawan dan masyarakat secara umum. Pemanfaatan internet dan aplikasi sebagai perantara antara pembeli dengan penjual menjadi sebuah keniscayaan terlebih lagi di masa pandemi COVID- 19 yang belum diketahui kapan akan berakhir. Bidang ini harusnya sudah memiliki teknik bagaimana memasarkan souvenir ini dengan baik dengan memanfaatkan aplikasi dan internet.

c) Bidang Publikasi

Bidang ini selayaknya dapat berkolaborasi dengan bidang pemasaran karena tugas yang diembannya mirip. Namun pada bidang ini belum berjalan dengan efektif, selain UKM Agil Tapis Lampung belum memiliki sistem informasi berbasis web resmi untuk mempublikasikan produk-produk yang dihasilkan oleh UKM Agil Tapis Lampung. Selain belum memiliki sistem informasi berbasis web, UKM Agil Tapis Lampung juga baru memiliki 2 akun sosial media yang belum optimal dalam mengexplore mapun dapat mempublikasikan secara masif souvernir-souvenir yang diproduksi oleh UKM Agil Tapis Lampung dan perlu sentuhan dalam membranding Souvenir yang berasal dari UKM Agil Tapis Lampung

2. Bahan dan Metode

Pada langkah pelaksanaan kegiatan pegabdian kepada masyarakat ini, tim pengusul telah melakukan koordinasi awal pada mitra. Kegiatan ini juga mendapat banyak dukungan dari perangkat desa dan juga Mitra yang memiliki komitmen dalam mendukung dan berpartisipasi secara penuh kegiatan yang telah direncanakan baik dari sisi bidang pemasaran maupun sisi bidang publikasi

a) Bidang Pemasaran

Untuk meningkatkan omset pada UKM Agil Tapis Lampung diperlukan packaging yang modern dan menarik untuk souvenir-souvenir yang dijual oleh UKM Agil Tapis Lampung.



Tim pengabdian masyarakat rencana membuat workshop dan pendampingan packaging souvenir dengan narasumber local Lampung yang memiliki jam terbat tinggi dalam hal packaging produk. Packaging souvenir yang menarik akan membuat wisatawan dan pembeli pada umumnya tertarik untuk membeli. Selain workshop dan pendampingan packaging souvenir juga direncanakan akan membuat workshop dan pendampingan digital marketing yang menjadi tumpuan dari bidang pemasaran. Narasumber pada workshop dan pendampingan ini merupakan narasumber yang biasa dipercaya oleh beberapa instansi baik pemerintah maupun swasta untuk menjadi narasumber digital marketing. Didalam workshop dan pendampingan digital marketing termasuk didalamnya adalah workshop fotografi produk agar souvenir terlihat menarik untuk dibeli. Peserta dalam workshop ini diharapkan dapat mengemas souvenir hingga mempromosikan souvenir secara baik dan efektif. Setelah souvenir dikemas secara baik dan didokumentasikan dengan menarik maka langkah berikutnya adalah dengan membuat workshop dan pendampingan penggunaan aplikasi system informasi promosi dan penjualan souvenir berbasis web. Diharapkan UKM Agil Tapis Lampung dapat secara mandiri mempromosikan sekaligus menjual souvenir yang telah dibuat memanfaatkan aplikasi system informasi promosi dan penjualan souvenir berbasis web.

b) Bidang Publikasi

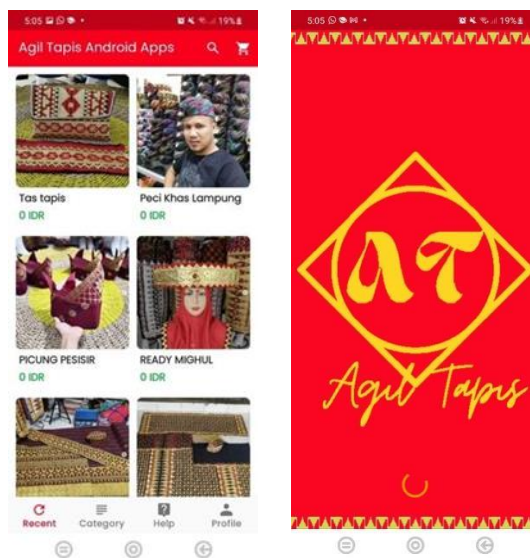
Kelanjutan dari solusi permasalahan pada bidang pemasaran, di bidang publikasi bertugas digencarkan melalui media massa local baik cetak maupun online, selain itu mempromosikan sistem informasi promosi & penjualan souvenir UKM Agil Tapis Lampung melalui platform social media seperti Instagram, facebook dan twitter. Tugas dari tim pengabdian masyarakat adalah membuat workshop dan pendampingan publikasi memanfaatkan internet secara khusus menggunakan social media. Hasil dari solusi ini adalah bidang publikasi mahir dalam mempublikasikan souvenir baik melalui media massa, social media dan melalui system informasi promosi dan penjualan souvenir berbasis web. Lebih lanjut, keterlibatan mitra dalam kegiatan PKM yaitu menyediakan data-data yang berkaitan salah satunya data keuangan sebagai data input pelaitan, data penjualan awal sebagai database pengukuran tingkat keberhasilan penjualan. Keterlibatan dan dukungan mitra berupa dana juga diberikan oleh mitra untuk tercapainya program pengabdian ini. Pengabdian ini menjadi penting bagi mitra dan desa dikarenakan potensi pengembangan menjadi desa wisata berbasis digital (*smart village*). Metode yang diterapkan pada pengabdian masyarakat ini yaitu ceramah, penguatan kapasitas, workshop, diskusi serta pendampingan kepada UKM Agil Tapis Lampung dengan membuat workshop dan pendampingan inovasi souvenir, packaging serta digital marketing bagi UKM Agil Tapis Lampung. Selain itu juga dilakukan workshop dan pendampingan secara khusus dalam penggunaan sistem informasi promosi dan penjualan souvenir UKM Agil Tapis Lampung serta workshop dan pendampingan publikasi produk memanfaatkan internet.



Partisipasi mitra dalam pelaksanaan program ini yaitu dengan menjadi peserta penuh pada setiap workshop dan pendampingan dengan bekerja secara professional pada bidang produksi, Pemasaran serta publikasi. Selain menjadi peserta penuh UKM Agil Tapis Lampung diharapkan dapat menyertakan modal awal didalam menyediakan bahan-bahan penting dalam pengembangan inovasi souvenir. Setiap kegiatan workshop dan pendampingan dilakukan monitoring dan evaluasi oleh tim pengabdian masyarakat secara mandiri maupun oleh tim monitoring dan evaluasi LP2M Universitas Negeri Lampung. Monitoring dilakukan dengan melihat kinerja masing-masing personalia disetiap bidang. Evaluasi dilakukan dengan memberikan masukan yang membangun demi perbaikan kinerja maupun souvenir yang dihasilkan oleh UKM Agil Tapis Lampung.

3. Hasil dan Pembahasan

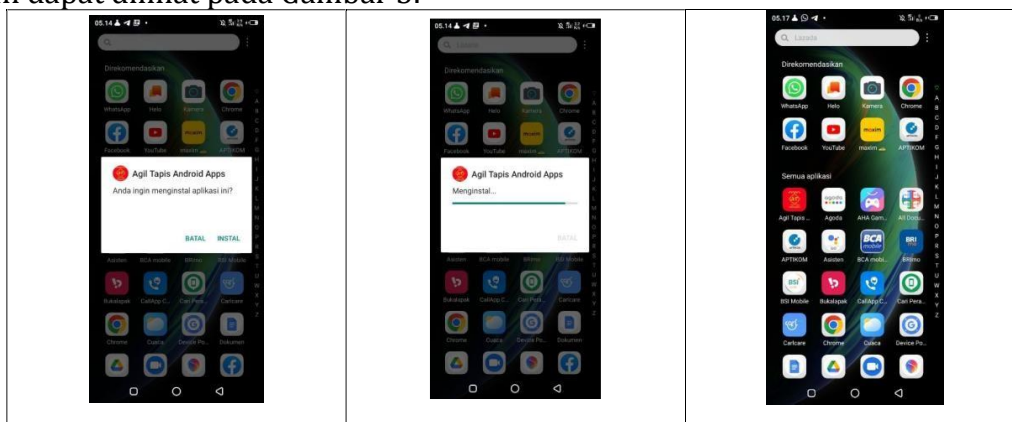
Aplikasi E-Commerce yang dikembangkan merupakan sistem promosi seluler yang berjalan pada platform Android yang digunakan untuk mempromosikan dan menjual produk dari UMKM. Aplikasi ini dilengkapi dengan admin panel berbasis web yang responsive. Fitur admin panel ini mempermudah dalam mengelola pesanan, membuat kategori dan menu produk, juga dapat melakukan konfigurasi seperti mata uang, pajak dan juga pengguna. Anda dapat menambah, memperbarui, memperbarui atau mengubah menu produk, kategori, pajak, mata uang dan mengubah kata sandi admin. Aplikasi ini dibuat pada platform Android untuk sisi klien dan kemudian PHP MySQL untuk sisi Admin. Aplikasi yang dikembangkan untuk e-commerce umkm ini dikembangkan dengan menggunakan metode native development sehingga memperjelas dalam setiap proses pengerjaan kode program. Pengembangan dilakukan dengan menyertakan beberapa material design untuk memperindah user interface pada aplikasi android yang terlihat pada Gambar 2.

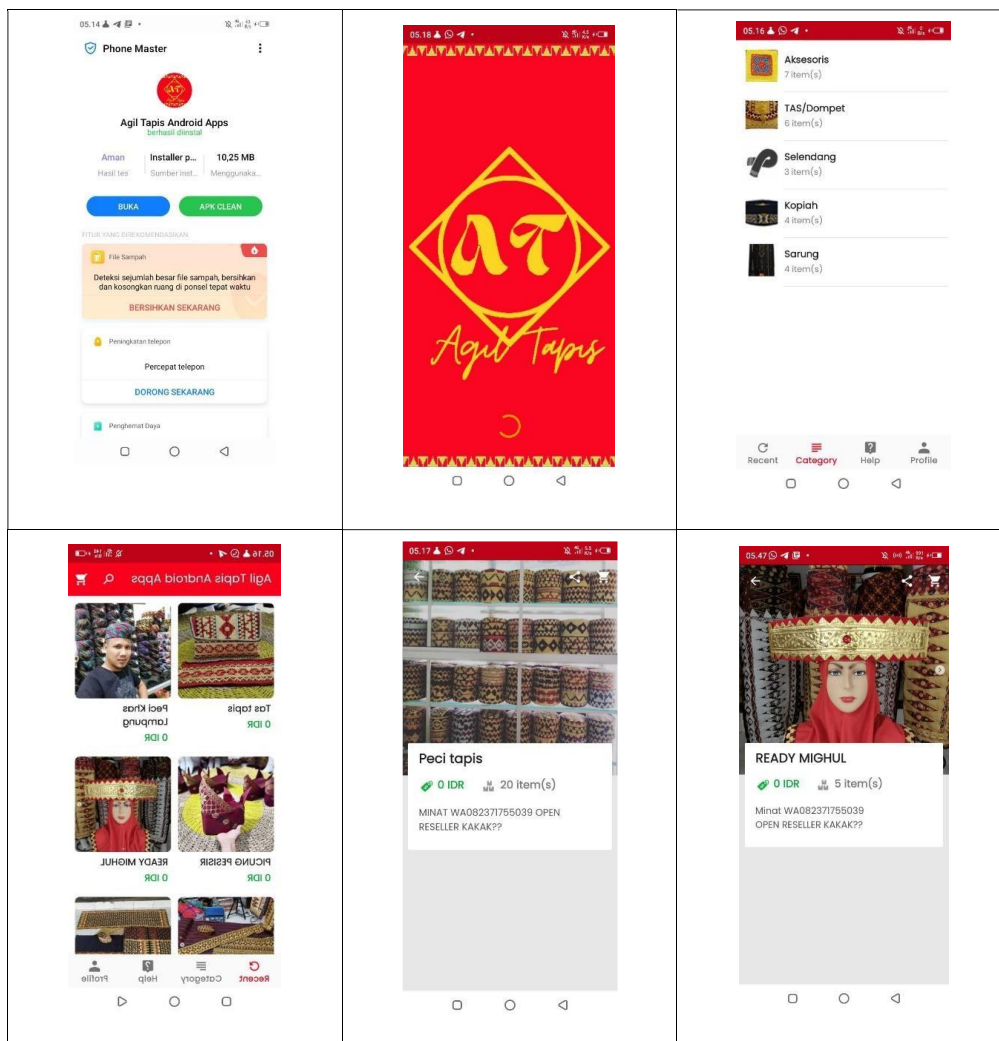


Gambar 2. Sistem Aplikasi Android Agil Tapis Lampung – Mantapz Ndro



User interface dikembangkan berdasarkan pada material design yang sesuai dengan petunjuk resmi dari material design user guide. Pengembangan juga dilakukandengan menggunakan library resmi yang langsung di support oleh google library. Hal ini memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan dapat digunakan pada perangkat dengan system operasi Android terbaru. Aplikasi e-commerce UMKM yang dikembangkan dilengkapi dengan navigasi bawah atau buttom navigation untuk mempermudah pengguna dalam pemilihan menu yang di inginkan. Pada aplkasi juga dilengkapi dengan category produk yang tidak dibatasi jumlahnya. Admin dapat melakukan penambahan atau pengurangan category produk sesuai dengan kebutuhan Admin sesuai dengan jenis produk yang dimiliki oleh UMKM. Proses penambahan dan pengurangan category dilakukan pada aplikasi Admin panel yang disediakan. Penggunaan category dimaksudkan untuk pengelompokan barang yang ada di UMKM. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 3.





Gambar 3. Tahapan ADDIE Sistem Agil Tapis Berbasis Android – Mantapzz Ndro

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dari pengabdian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah kami lakukan dengan judul MantapsNdro, Marketplace Agil Tapis Berbasis Android pada UKM Agil Tapis Lampung Desa Pinang Jaya Kota Bandar Lampung Provinsi Lampung berhasil dengan baik, mulai dari tahap analisis kebutuhan, mendesain sistem hingga proses development hingga dilanjutkan dengan memberikan implementasi bagaimana menggunakan sistem android Agil Tapis berlangsung dengan baik dan sesuai dengan rencana.



Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami ucapkan kepada lembaga penelitian dan pengabdian Masyarakat Universitas Lampung yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kami dalam melakukan pengabdian untuk berbagi knowledge dan value bagi UMKM di Bandar Lampung, Khususnya UMKM Agil Tapis Lampung yang telah memberikan peluang untuk dapat berkolaborasi dalam bidang pemasaran produk dengan menggunakan perkembangan teknologi dengan memanfaatkan aplikasi android, dan berhasil membuat sebuah produk aplikasi android Agil Tapis Mantapz Ndro untuk meningkatkan promosi dalam penjualan produk Agil Tapis

Daftar Pustaka

Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Deputi Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan, 2020, Panduan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Edisi XIII, Kementerian Riset dan Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional.

Menteri Keuangan Republik Indonesia, 2019, Peraturan Menteri Keuangan Republik Indonesia Nomor 78/PMK.02/2019 tentang Standar Biaya Masukan Tahun Anggaran 2020.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Lampung, 2022, Panduan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Lampung, Edisi 2022 Revisi.