

Pemanfaatan Teknologi Informasi sebagai Media Promosi Produk Hasil Kerajinan Dynler (Dainy Leather)

¹Erma Sulisty Rini, ²Ni Wayan Sri Arini

Program Studi Manajemen Informatika¹, Program Studi Sistem Komputer²

ITB STIKOM BALI

Email: erma@stikom-bali.ac.id¹, sri_arini@stikom-bali.ac.id²

ABSTRAK

Seni kerajinan kulit adalah kerajinan yang menggunakan bahan baku dari kulit yang sudah diproses atau dimasak, kulit mentah dan kulit sintetis. Bahan tersebut dapat dibuat menjadi tas, sepatu, wayang, dompet, jacket, sandal dan lain-lain. Pengerajin kulit di Bali, tepatnya di kawasan Kuta, Badung, jumlahnya cukup banyak. Salah satu pengerajin kulit tersebut adalah Dainy kulit. Produk kulit yang dihasilkan dari pengerajin ini masih mengandalkan pesanan penjual atau toko yang belum membuat produk kerajinan sendiri. Selain itu, tidak adanya label stamp produk yang dihasilkan serta belum adanya media promosi yang digunakan dalam setiap produk yang dijual, menjadi keterbatasan pengerajin untuk mengembangkan usaha kerajinan kulitnya. Teknologi Informasi (TI) saat ini banyak diadopsi oleh organisasi tidak terkecuali usaha kecil menengah (UKM). Pemanfaatan teknologi informasi dalam segala bidang organisasi mulai dari sistem informasi untuk memudahkan pengelolaan atau transfer data perusahaan sebagai media promosi dan penjualan online serta digunakan untuk desain company profile, label, iklan dan pengemasan produk. Terkait dengan permasalahan mitra dan adanya peluang pemanfaatan teknologi, diusulkan kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan dan pendampingan tentang pemanfaatan teknologi informasi khususnya media sosial dan *market place* sebagai media promosi produk hasil kerajinan serta pendampingan pembuatan desain label stamps dalam bentuk logo, emboss stamp dan hot stamps untuk digunakan sebagai identitas dari produk yang dihasilkan mitra.

Kata kunci : kerajinan kulit Dynler, media promosi, desain label stamps

ABSTRACT

The Leather craft is a craft using raw leather, processed leather and synthetic leather, it's can made a bags, shoes, puppets, wallets, jackets, sandals and others. Dainy leather one of crafter in kuta badung bali, have to produces bag and wallets from leather, all of production based on orders received from the seller or shop, and does not have stamp label product andthan promotion tools or media for identity to his product. The development of information technology in all areas of organizations such as small and medium enterprises (UKM) starting from information systems to facilitate management or transfer of company data, as a medium of promotion and online sales and used for company profile design, labeling, advertising and product packaging. Regarding partner problems and the opportunity to use technology, the community service activities proposed to help partners are training and mentoring, training to increase partner knowledge related to the use of information technology, especially social media and marketplaces as promotional media for craft products and assistance in making label design stamps in the form of a logo, stamp

emboss and hot stamps so that it can be used as the identity of the product produced by the partner.

Key words: *the leather craft, promotional media, label stamps design*

PENDAHULUAN

Teknologi Informasi (TI) saat ini menjadi teknologi yang banyak diadopsi oleh hampir seluruh organisasi baik organisasi yang menghasilkan barang ataupun jasa, teknologi informasi dipercaya dapat membantu meningkatkan efisiensi proses atau kegiatan dari organisasi serta pencapaian visi dan misi organisasi. Perkembangan terbaru dalam Teknologi informasi dianggap telah memberikan dampak besar dalam berbagai bidang dan aspek organisasi baik bidang penjualan, pemasaran, pembelajaran sampai pemerintahan. Sehingga teknologi informasi sudah banyak diterapkan oleh organisasi contohnya penerapan sistem informasi dalam pengelolaan transaksi, transfer data, media promosi, penjualan online serta mendesain *company profile*, pembuatan label kemasan, desain iklan untuk publikasi serta *packaging* atau pengemasan produk. Seni kerajinan kulit adalah kerajinan yang menggunakan bahan baku dari kulit yang sudah diproses baik kulit mentah, kulit yang sudah dimasak dan kulit sintetis yang dapat dibuat menjadi tas, sepatu, wayang, dompet, *jacket*, sandal dan lain-lain. Industri Kerajinan Kulit saat ini mengalami penurunan yang cukup signifikan, hal ini disebabkan oleh : (1) adanya produk substitusi (penganti) seperti kulit imitasi (2) semakin luasnya penggunaan barang berbahan dasar plastik dikarenakan harga jauh lebih murah. (3) adanya kebijakan pemerintah yang memberi kebebasan ekspor kulit mentah seluas-luasnya (4) Keterbatasan peralatan dan perlengkapan yang dimiliki oleh pengerajin serta (5) Persaingan yang tinggi dengan pengerajin

lain yang memiliki fasilitas lebih lengkap dan memadai.

Dampak ini juga dirasakan oleh usaha Dainy kulit salah satu dari pengerajin kulit di kota Denpasar, usaha kerajinan kulit ini dimulai tahun 2014 dimana tahun 2014 – 2016 dainy kulit memiliki workshop dan artshop untuk memproduksi dan menjual hasil kerajinan kulitnya secara langsung dengan tamu, setelah tahun 2016 s.d saat ini Dainy kulit hanya bisa memproduksi berdasarkan orderan milik toko atau penjual lain, dikarenakan hal – hal yang telah dijelaskan sebelumnya. Banyak pengerajin yang berusaha untuk tetap bertahan dengan kondisi seperti ini tetapi juga banyak yang beralih ke produksi berdasarkan orderan dalam bentuk masal tidak untuk dijual sendiri. Dainy kulit saat ini tidak memproduksi produk untuk dijual sendiri, tetapi milik toko atau supplier lain, selain adanya keterbatasan peralatan dan perlengkapan produksi sehingga harus meminjam atau menyewa dari pengerajin lain. Dainy kulit juga belum pernah menggunakan stamp label sendiri untuk setiap produk hasil kerajinan kulitnya, baik stamp label model emboss, logo atau *hot stamp*, yang bisa digunakan sebagai media promosi secara tidak langsung dan pengingat kepada konsumen bahwa produk tersebut adalah produk yang pernah dibeli dari Dainy kulit. Secara teori stamp atau label bagian dari *marketing communication* karena label atau stamp bisa digunakan sebagai identitas atau penciri dari sebuah produk juga bisa dimanfaatkan sebagai pengingat kepada pelanggan. Dari hasil observasi, jika kondisi seperti ini dibiarkan terus berlangsung sulit bagi pengerajin untuk bisa untuk mengembangkan usahanya. Padahal produk yang dihasilkan oleh

dainy kulit memiliki kualitas yang baik seperti jahitan sangat rapi, bersih dan tepat waktu dalam penyelesaiannya, tetapi masih banyak masyarakat belum mengetahui dan mengenal produk yang dibuat oleh Dainy pengerajin kulit ini.

Salah satu cara yang bisa mudah dan murah untuk digunakan oleh Dainy kulit adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi, agar produknya dapat dilihat secara langsung oleh konsumen, pemanfaatan teknologi tersebut bisa digunakan dalam hal promosi, penjualan produk dan pemberian lebeling produk. Misalnya sebagai media promosi bisa menggunakan media sosial tidak berbayar seperti Instagram, sedangkan untuk penjualan secara langsung dan gratis bisa menggunakan model *market place* www.craflines.co.id, www.qlapa.com dan www.kuka.co.id untuk penjualan langsung. Berdasarkan pemaparan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, maka pelaksanaan kegiatan pengabdian STIKOM Bali mengusulkan kegiatan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan tentang pemanfaatan teknologi informasi khususnya media promosi yang bisa digunakan, sebagai media promosi dan penjualan online, pendampingan pembuatan desain logo stamp, serta bantuan peralatan produksi. Gambar-gambar berikut menampilkan *workshop* atau ruang kerja dari Dainy kulit.



Gambar 1 Salah Satu Proses Pembuatan Tas



Gambar 2 Ruang Workshop Dainy



Gambar 3 Contoh Produk Tas Kulit Dainy

RUMUSAN MASALAH

Permasalahan dalam kegiatan pengabdian ini adalah adanya keinginan dari Bpk. Dainy untuk mengembangkan usaha kerajinan kulitnya dengan memproduksi kerajinan menggunakan stamp label sendiri serta memasarkan secara langsung sendiri. Sebab jika berproduksi berdasarkan orderan yang diterima dari pihak penjual atau toko, maka Dainy kulit tidak diizinkan menggunakan label stamp sebagai identitas produk. Permasalahan lainnya adalah Dainy kulit menghadapi kesulitan untuk mempromosikan atau menjual produknya sendiri karena lokasi toko kurang strategis. Dainy kulit juga belum memiliki sarana seperti lemari, untuk mendisplay produk atau tempat penyimpanan produk hasil kerajinan. Selain itu ditemukan juga keterbatasan peralatan dan perlengkapan produksi sehingga untuk peralatan tertentu yang tidak dimiliki harus meminjam dari pengerajin lain.

METODE

Prioritas permasalahan yang dihadapi oleh mitra ditawarkan 2 (dua) solusi kegiatan yaitu kegiatan pelatihan dan pendampingan, detail kegiatan digambarkan pada tahapan pengabdian berikut.



Gambar 4 Tahapan Kegiatan Pengabdian

Berdasarkan tahapan pada gambar 4 (empat), metode kegiatan pengabdian dijelaskan sebagai berikut:

1. Memberikan pelatihan pemanfaatan teknologi informasi khususnya pengenalan media sosial instagram yang dapat digunakan sebagai media promosi dan marketplace sebagai media penjualan online hasil kerajinan
2. Memberikan pendampingan pembuatan desain label stamp logo produk dan desain katalog produk untuk *market place*.

PEMBAHASAN

Pemaparan pelaksanaan kegiatan digambarkan sebagai berikut :



Gambar 5 Proses Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian (PM)

Kegiatan dimulai dengan melakukan :

1. Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan pemilik UKM yaitu Bapak Dainy Sekin guna menyampaikan informasi tentang latar belakang dan tujuan kegiatan pengabdian dilakukan, mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh mitra, menganalisa situasi dan kondisi mitra dan menjelaskan tentang usulan kegiatan yang rencanakan serta mekanisme pelaksanaan kegiatan.
2. Kegiatan pelatihan merupakan kegiatan pengabdian dengan memberikan pelatihan tentang pemanfaatan teknologi informasi khususnya pemanfaatan media sosial instagram www.instagram.co.id dan pengenalan *market place* www.craflina.co.id, www.qlapa.co.id dan www.kuka.co.id sebagai sarana yang bisa dimanfaatkan untuk media promosi dan penjualan online produk hasil kerajinan mitra. selain dapat meningkatkan pengetahuan mitra terkait pemanfaatan teknologi informasi.
3. Kegiatan pendampingan yang dimaksud adalah pendampingan pemanfaatan hasil pelatihan dimana output dari kegiatan pelatihan pada point 2 (dua) adalah (1) pendampingan penggunaan media sosial instagram sebagai media promosi, dimulai dari pembuatan account di media sosial instagram dengan id http://www.instagram.co.id/Dynler_Shop sampai dengan pemanfaatannya dan (2) pendampingan penggunaan marketplace sebagai media penjualan langsung dimulai dengan pembuatan atau registrasi account toko online di marketplace kuka dengan id <http://www.kuka.co.id/Dynlerleather.>, sampai dengan pembuatan desain produk untuk di upload di marketplace.
4. Pendampingan lain yang dilakukan adalah pendampingan pembuatan

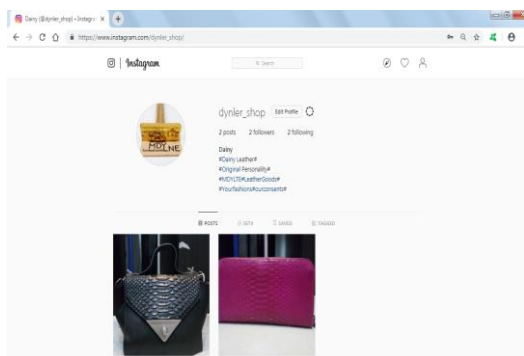
lebel logo stamps produk, contoh desain lebel stamp logo yang sudah dibuat dan disetujui oleh mitra pada gambar di bawah ini.



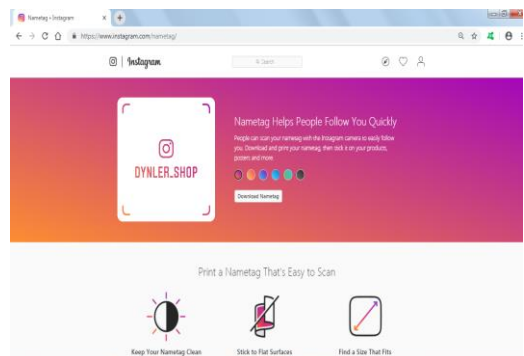
Gambar 5 Desain Logo Stamp Produk



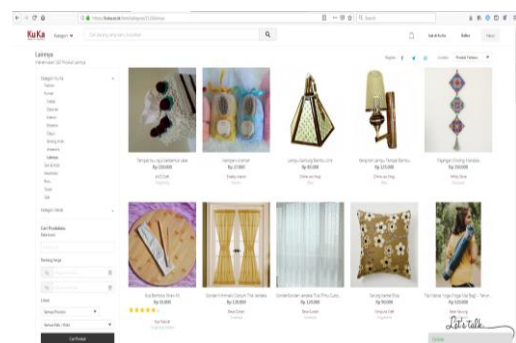
Gambar 6 Desain Logo Stamp Emboss



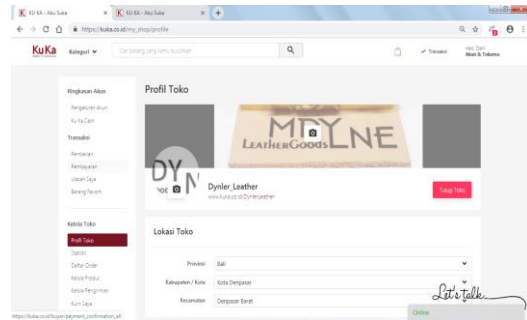
Gambar 7 Account Instagram Profil Dynler Shop



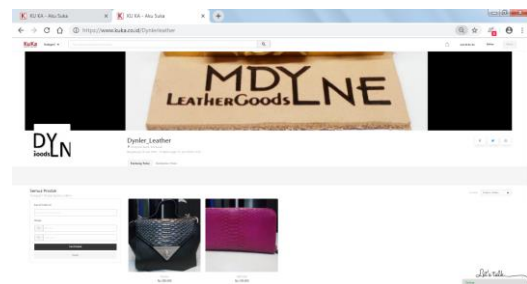
Gambar 8 Desain Profil Dynler Shop



Gambar 9 Market Place www.kuka.co.id



Gambar 10 Profil Toko di <http://www.kuka.co.id/Dynlerleather>



Gambar 11 Katalog Produk di <http://www.kuka.co.id/Dynlerleather>

Tahap akhir pelaksanaan kegiatan pengabdian adalah evaluasi kegiatan dan dari hasil evaluasi tersebut ditarik kesimpulan. Hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian ini secara keseluruhan mendapatkan respon positif dari mitra, berdasarkan hasil wawancara, mitra berharap kedepannya, setelah kegiatan ini selesai tim pelaksana kegiatan tetap bisa memberikan pendampingan khususnya dalam hal optimalisasi penggunaan marketplace untuk membantu mengupdate atau menambah varian produk pada katalog produk.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan yang sudah dilaksanakan bisa memberikan manfaat kepada mitra, dimana pemilik pak dainy dapat memanfaatkan teknologi informasi seperti media sosial Instagram untuk mempromosikan hasil produk kerajinan kulitnya menggunakan media sosial instagram.

2. Mitra dapat menggunakan *marketplace* www.kuka.co.id melakukan penjualan online, dengan account yang sudah dimiliki oleh mitra <http://www.kuka.co.id/Dynlerleather> secara langsung kepada konsumen sebagai langkah awal untuk pengembangan usahanya.
3. Mitra memiliki desain label stamps untuk logo produk baik dalam bentuk emboss dan hot stamps, dengan logo produk ini mitra bisa memberikan identitas terhadap produk yang dihasilkan dan juga bisa digunakan sebagai pengingat kepada *customer*.
4. Harapan di masa mendatang agar dapat dilakukan optimalisasi penggunaan media sosial untuk promosi dan *marketplace* untuk penjualan langsung mengingat mitra memiliki potensi untuk mengembangkan usahanya melalui media yang telah dimiliki oleh mitra.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dainy Sekin yang telah bersedia menjadi mitra dan mendukung penuh kegiatan ini, dan Rektor ITB STIKOM Bali yang telah memberikan kesempatan dan pendanaan demi terselenggaranya kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurudin. 2012. *Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi Proses Komunikasi*. Yogyakarta: Buku Litera. pp 34 – 40
- Lovelock, Christopher. Wirtz, Jochen, Mussry, Jacky. 2012. *Pemasaran Jasa : Manusia, Teknologi, Strategi*. Jakarta: Erlangga. pp. 25-28