

Sosialisasi Pentingnya Penerapan SI/TI Di Usaha Kecil Menengah MakMar

Tony Dwi Susanto¹, Arif Wibisono¹, Mahendrawathi ER.¹, Rully Agus Hendrawan¹,
Erma Suryani¹, Muhammad Septama Prasetya¹, Litafira Syahadiyanti¹,
Anggi Yhurinda Perdana Putri¹, Rindu Puspita Wibawa¹

¹Departemen Sistem Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya 60111 Indonesia.

E-mail:

tonydwisusanto@is.its.ac.id;
wibisono@is.its.ac.id;
mahendra_w@is.its.ac.id.

ABSTRAK

Usaha kecil menengah(UKM) MakMar merupakan usaha kecil menengah yang beralamat di Jalan Kedungtommas 4/39B Surabaya. UKM MakMar beranggotakan bapak dan ibu PKK yang ada di lingkungan Kedungtommas Surabaya. UKM ini memiliki visi “Menjadi UKM terbesar di Surabaya dalam bidang penjualan minuman herbal dan organik”. Sedangkan misi dari UKM ini adalah; (1) Menghasilkan produk minuman herbal dan organik bersertifikat BPOM, (2) Meningkatkan pemasaran dengan mengikuti pameran dan event daerah. UKM ini memproduksi minuman herbal, susu murni dan jus organik. Harga minuman herbal yang diproduksi oleh UKM ini adalah Rp. 8.000 untuk temulawak dan Rp. 10.000 untuk beras kencur. Sedangkan harga susu murni dan jus organic adalah Rp. 10.000. UKM MakMar dapat menjual 10-30 botol minuman perharinya. Sedangkan ketika mengikuti pameran atau event tertentu, omset penjualan dapat meningkat 50-100 botol perharinya. UKM yang sudah berjalan 5 tahun ini masih menerapkan prinsip manual dalam mengelola proses bisnis. Hal ini yang mendasari pengabdian untuk menerapkan teknologi informasi di dalam UKM MakMar. Dalam pelaksanaannya, kami melibatkan anggota UKM MakMar dalam kegiatan pengabdian antara lain: (1) Wawancara terkait kebutuhan perancangan sistem. (2) Pelatihan dasar Microsoft Office untuk para anggota UKM MakMar. (3) Launching sistem operasional yang telah dibangun (website dan sistem informasi keuangan berbasis Microsoft Excel). Berdasarkan tahapan diatas dapat diketahui bagaimana hasil Pengabdian Masyarakat dalam Topik Adopsi SI/TI berupa bagaimana penerimaan SI/TI di dalam UKM MakMarKedungtommas-Surabaya.

Kata Kunci: website, ms. office, UKM MakMar, sistem operasional, inovasi

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Usaha kecil menengah(UKM) MakMar merupakan usaha kecil menengah yang beralamat diJalan Kedungtommas 4/39B Surabaya.UKM MakMar beranggotakan bapak dan ibu PKK yang ada di lingkungan Kedungtommas Surabaya.Struktur organisasi UKM MakMar dapat dilihat pada gambar 1. UKM ini memiliki visi “Menjadi UKM terbesar di Surabayadalam bidang penjualan minuman herbal dan organik”. Sedangkan misi dari UKM ini adalah; (1) Menghasilkan produk minuman herbal dan organik bersertifikat BPOM, (2) Meningkatkan pemasaran dengan mengikuti pameran dan event daerah. UKM ini memproduksi minuman herbal, susu murni dan jus organik. Harga minuman

herbal yang diproduksi oleh UKM ini adalah Rp. 8.000 untuk temulawak dan Rp. 10.000 untuk beras kencur. Sedangkan harga susu murni dan jus organic adalah Rp. 10.000. UKM MakMar dapat menjual 10-30 botol minuman perharinya. Sedangkan ketika mengikuti pameran atau event tertentu, omset penjualan dapat meningkat 50-100 botol perharinya. UKM yang sudah berjalan 5 tahun ini masih menerapkan prinsip manual dalam mengelola proses bisnis. Hal ini yang mendasari pengabdian untuk menerapkan teknologi informasi di dalam UKM MakMar.

Berdaskan wawancara dengan manajer UKM MakMar, diketahui bahwa belum adanya pemanfaatan teknologi informasi di dalam UKM MakMar dikarenakan minimnya pengetahuan mengenai teknologi informasi. Sebagai contoh, dalam melaksanakan pencatatan

keuangan masih menggunakan buku sebagai medianya. Media formal sebagai identitas UKM juga masih belum dimiliki (masih menggunakan instagram dan facebook yang tidak dikelola resmi oleh UKM,). Selain sebagai identitas, media formal seperti website yang dikelola oleh UKM juga bisa menjadi media promosi.

Pada bagian administrasi keuangan terkait perhitungan laba dan pemutaran modal masih dilakukan secara manual juga menimbulkan berbagai kendala, seperti: (1) pencatatan data keuangan dicatat dalam buku besar, (2) perekapan data dilakukan bendahara dengan menghitung secara manual menggunakan kalkulator, (3) laporan yang dihasilkan juga berdasarkan rekapan data manual yang dimiliki. Keadaan seperti ini tidak hanya membutuhkan waktu lama untuk perekapan dan pembuatan laporan tetapi juga rentan dengan kehilangan. Hal ini sesuai dengan keluhan yang pernah disampaikan oleh bendahara keuangan. Perhitungan yang dilakukan secara manual sangat menyulitkan bendahara petugas dalam merekap. Sering kali bendahara harus menghitung berulang kali karena ada ketidakcocokan uang yang masuk dengan catatan yang ada. Tidak hanya itu, pencatatan di kertas juga rentan sekali dengan kerusakan atau kehilangan data. Padahal jika dilihat catatan keuangan adalah hal yang krusial dalam administrasi sebuah organisasi. Hal ini diperparah dengan jumlah bendahara yang hanya satu orang yang ternyata juga dibebani tugas produksi.

Di lihat dari sisi eksternal, persaingan UKM juga tidak bisa dihindarkan (dimana terdapat 3.000 lebih UKM di Surabaya terhitung sejak tahun 2017). Guna meraih keunggulan kompetitif, paling tidak UKM membutuhkan media untuk memperkenalkan profil, promosi dan publikasi, serta berkomunikasi. Hal ini dirasa penting, karena sebagai UKM, inovasi dan perbaikan perlu diperhatikan untuk tetap menarik pelanggan di samping perbaikan dari sisi produk dan layanan.

Sistem terkomputerisasi begitu dibutuhkan untuk mempermudah proses administrasi keuangan dan mengatasi berbagai kendala yang dihadapi oleh bendahara. Web based branding merupakan official website mengenai UKM MakMar yang menjelaskan secara online mengenai UKM MakMar, seperti profil perusahaan, struktur organisasi, prestasi UKM, dsb yang dapat digunakan sebagai media promosi untuk masyarakat umum agar mengetahui adanya UKM MakMar.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan tersebut, maka diusulkanlah pembangunan website sekolah untuk UKM MakMar sebagai media identitas UKM dan sistem informasi keuangan berdasarkan Microsoft Excel untuk administrasi keuangan.

Akan tetapi permasalahan yang ada bukan hanya kebutuhan teknologi, tetapi juga terkait sumber daya manusia. Sebagaimana diketahui bahwa belum ada bagian yang khusus menangani pengembangan teknologi informasi di UKM. Tidak hanya itu, belum ada anggota yang memiliki latar belakang pendidikan di bidang teknologi informasi. Anggota yang ada masih memiliki pemahaman yang minim terkait teknologi informasi dengan dibuktikan belum dikuasainya pengetahuan dasar tentang Microsoft office.

Oleh karena itu, pengabdian masyarakat yang diusulkan untuk dilaksanakan di UKM MakMar ini berkelanjutan. Mulai dari pembuatan website dan sistem informasi administrasi keuangan berdasarkan Microsoft Excel oleh tim pengabdian yang juga di sela-sela itu akan dilakukan pelatihan Microsoft office untuk para anggota UKM mengingat masih minimnya pemahaman yang dimiliki. Sebagai tambahan, karena akan ada teknologi baru yang dikenalkan, maka tim pengabdian juga akan mengamati proses penerimaan teknologi baru (inovasi) di lingkungan UKM sembari menyusun strategi adopsi teknologi informasi yang sesuai dengan kondisi individu dan lingkungan sosial di tempat pengabdian.

Perumusan Konsep dan Strategi

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan melibatkan pihak UKM MakMar, terutama pada penggunaan Teknologi Informasi. Ada pun tahapan pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut :

Persiapan

Kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan pada tahap persiapan yaitu :

1. Survei tempat pelaksanaan kegiatan.
2. Menentukan ruang lingkup (scope) pengabdian masyarakat yang akan dilakukan, berdasarkan kondisi saat ini .
3. Pembuatan proposal dan penyelesaian administrasi perijinan tempat atau lokasi pengabdian masyarakat.
4. Pengarahan pentingnya pemanfaatan teknologi informasi untuk proses operasional UKM

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat di UKM MakMar akan dilaksanakan setelah semua perijinan dan persiapan peralatan sudah selesai dilakukan. Kegiatan pengabdian yang kami lakukan antara lain :

1. Analisa dan perancangan sistem
 - a) Analisa kebutuhan sistem
 - b) Perancangan sistem
2. Pembuatan sistem
 - a) Coding sistem

3. Pelatihan dasar Microsoft Office
4. Pendampingan dan sosialisasi penggunaan usulan Teknologi Informasi
5. Analisa Adopsi Teknologi Informasi
 - a) Indikator penerimaan teknologi informasi
 - b) Indikator keberhasilan pada organisasi

Evaluasi

Evaluasi bertujuan untuk melihat perkembangan program yang dilaksanakan, untuk mengetahui kendala yang ada dan cara menanganinya, sehingga program pengabdian yang dilakukan benar-benar bermanfaat bagi UKM MakMar. Evaluasi yang terakhir adalah melakukan proses analisa dari sisi penerimaan pengguna dan keberhasilan dari organisasi berdasarkan data yang didapatkan, sehingga dapat diketahui keberhasilan adopsi dari Teknologi Informasi yang usulkan.

Pembuatan Laporan

Pada proses pembuatan laporan pengabdian masyarakat dilakukan melalui 3 tahapan, yaitu:

1. Pembuatan Laporan Awal
Pembuatan laporan awal disesuaikan dengan hasil yang telah dicapai selama melakukan kegiatan pengumpulan data dan mendapatkan hasil akhir di UKM MakMar.
2. Revisi Laporan
Revisi laporan dilakukan apabila terjadi perbaikan pada pembuatan laporan awal sebelumnya.
3. Pembuatan Laporan Akhir
Pembuatan laporan akhir dilakukan setelah melakukan revisi laporan agar dalam penyusunan laporan akhir diperoleh hasil yang lebih baik.

Tujuan, Manfaat, dan Dampak Kegiatan yang Diharapkan

Tujuan

Adapun tujuan dari diadakannya kegiatan ini antara lain:

1. Sebagai bentuk kegiatan pengabdian masyarakat, khususnya untuk menerapkan ilmu dan pengetahuan yang selama ini didapat pada Topik Adopsi Teknologi Informasi.
2. Sebagai bentuk latihan bagi mahasiswa di dunia nyata untuk mengaplikasikan teori Adopsi Teknologi Informasi dengan kebermanfaatannya teori untuk organisasi
3. Memberikan pelatihan, usulan teknologi informasi untuk mengatasi permasalahan yang saat ini dihadapi, dan mengawal proses penerimaan teknologi baru di lingkungan UKM. Pelatihan bertujuan memberikan pemahaman tentang pemanfaatan teknologi informasi (Microsoft Office) untuk operasional. Pembuat sistem yang dilengkapi pendampingan dan sosialisasi penggunaannya ditujukan untuk mengawal proses

adopsi sivilitas di lingkungan UKM terhadap teknologi informasi baru. Menjalin kerjasama antara UKM MakMar dengan pihak Jurusan Magister Sistem Informasi ITS Surabaya.

Manfaat

Adapun manfaat dari diadakannya kegiatan ini adalah:

1. Menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pemanfaatan teknologi informasi bagi tempat pengabdian
2. Memberikan pemahaman dan gambaran kepada UKM bahwa ada banyak teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan untuk operasional organisasi (melalui pelatihan, pembuatan sistem beserta pendampingan penggunaannya).
3. Tempat pengabdian (UKM MakMar) bisa terbantu dalam menentukan strategi pemanfaatan TI yang sesuai dengan karakteristik individu dan juga lingkungan sosial yang ada.

Dampak Kegiatan

Adapun dampak kegiatan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa (1) kesadaran dan pemahaman “Manfaat SI/TI” oleh UKM MakMar untuk efektifitas dan efisiensi organisasi; (2) Analisa adopsi teknologi informasi baru. Sehingga SI/TI yang diimplementasikan dapat lebih bermanfaat untuk mendukung pencapaian visi misi UKM MakMar.

Target Luaran

1. Terbentuknya prototype website sebagai solusidari permasalahan yang saat ini dihadapi UKM MakMar.
2. Terlaksananya penyusunan modul Ms. Office (pelatihan Ms. Office).
3. Laporan hasil evaluasi pengabdian masyarakat di UKM MakMar.
4. Publikasi jurnal pengabdian masyarakat pada akhir kegiatan pengabdian masyarakat pada posisi submit.

TINJAUAN PUSTAKA

Komponen Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi. Sebuah sistem informasi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik. Sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pemakai. (Kadir, 2003)

Komponen sistem informasi terbagi menjadi (Stair & Reynolds, 2008):

a. Data

“Input the system takes to produce information.”

Diartikan bahwa data adalah sebagai bahan mentah yang akan diolah menjadi informasi.

b. Hardware

“A computer and its peripheral equipment: input, output and storage devices; hardware also includes data communication equipment.”

Diartikan bahwa hardware adalah perangkat keras yang terdiri dari perangkat input, output dan penyimpanan, Hardware ini juga termasuk alat komunikasi data.

c. Software

“Sets of instructions that tell the computer how to take data in, how to process it, how to display information, and how to store data and information.”

Diartikan bahwa software adalah sekumpulan perintah yang memberikan perintah kepada komputer untuk mengambil data, dan memprosesnya serta menampilkan informasi tersebut dan bagaimana menyimpan data dan informasi. Sehingga software digunakan untuk memproses data organisasi.

d. Telecommunications

“Hardware and software that facilitates fast transmission and reception of text, pictures, sound, and animation in the form of electronic data.”

Diartikan bahwa hardware dan software adalah fasilitas dengan kecepatan transmisi dan menangkap teks, gambar, suara dan animasi dalam bentuk data elektronik.

e. People

“Information systems professionals and users who analyse organisational information needs, design and construct information systems, write computer programs, operate the hardware, and maintain software.”

Diartikan bahwa people adalah seorang pengguna atau profesional pengguna dari sistem informasi yang menganalisis kebutuhan informasi organisasi, merancang dan membangun sistem informasi, menuliskannya ke dalam program komputer, mengoperasikan hardware dan memelihara software. Sehingga people adalah orang yang akan mengoperasikan sistem dan melakukan berbagai macam fungsi.

f. Procedures

“Rules for achieving optimal and secure operations in data processing; procedures include priorities in dispensing software applications and security measures.”

Diartikan bahwa procedures adalah peraturan untuk mencapai operasi yang optimal dan aman dalam memproses data. Prosedur termasuk kedalam prioritas dalam pembagian aplikasi software dan pengukuran keamanan. Sehingga procedures merupakan aturan

dalam kegiatan pengumpulan, pemrosesan, dan penyimpanan data mengenai aktivitas organisasi.

Peran Sistem Informasi/Teknologi Informasi

Menurut Haag dan Keen teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu dalam bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi. Teknologi informasi dikelompokkan menjadi enam teknologi, yaitu teknologi komunikasi, teknologi masukan, teknologi keluaran, teknologi perangkat lunak, teknologi penyimpanan, dan mesin pemroses (Kadir & Terra Ch., 2013).

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat sangat berperan penting untuk pengambilan keputusan bagi individu maupun organisasi. Dengan diterapkannya teknologi informasi, maka akan mempermudah pengambilan keputusan dan juga membantu untuk meningkatkan kinerja organisasi. Banyak penelitian yang telah menyoroti peran teknologi informasi yang mampu meningkatkan kemampuan organisasi untuk bekerja sehingga dapat melintasi berbagai batasan geografis dan organisasi.

Teknologi informasi sudah menjadi kebutuhan yang penting dan mendasar bagi suatu organisasi, begitu pula bagi dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi informasi mulai dianggap memiliki dampak yang positif karena dengan perkembangan teknologi informasi pada dunia pendidikan mulai memperlihatkan perubahan positif yang cukup signifikan dibandingkan sebelumnya. Berbagai aplikasi tercipta untuk memfasilitasinya. Namun demikian dampak negatif teknologi informasi juga harus diperhatikan, karena dengan penggunaan teknologi informasi ini orang akan semakin mudah melakukan kecurangan atau pelanggaran demi keuntungan pribadi (Sudiby, Universitas, Bangun, JI, & Sujono, 2011).

Penerimaan Teknologi (Difusi Inovasi)

Difusi didefinisikan sebagai proses dimana suatu inovasi dikomunikasikan melalui suatu saluran tertentu dalam jangka waktu tertentu di antara para anggota suatu sistem sosial. Difusi dianggap sebagai suatu jenis perubahan sosial yaitu proses perubahan yang terjadi dalam struktur dan fungsi sistem sosial. Dalam difusi terdapat empat elemen yaitu inovasi (innovation), waktu (time), saluran komunikasi (communication channels) dan sistem sosial (system social). Inovasi adalah suatu gagasan yang dianggap baru, saluran komunikasi adalah alat untuk menyampaikan gagasan kepada seseorang (sebagai penerima), waktu adalah proses penerimaan dari inovasi dimulai dari pengetahuan mengenai suatu inovasi

sampai dengan keputusan untuk menerima atau menolak dan sistem sosial adalah kumpulan unit yang berbeda.

Difusi inovasi (*Diffusion of innovation*) didefinisikan sebagai proses penyebaran serapan ide atau gagasan baru dalam upaya untuk merubah kelompok atau masyarakat yang terjadi secara terus menerus dari suatu tempat ke tempat yang lain, dari suatu kurun waktu ke kurun waktu, dari suatu bidang tertentu ke bidang yang lainnya kepada sekelompok anggota dari sistem sosial. Dalam proses difusi tersebut tidak semua inovasi dapat disebar dan diterapkan oleh masyarakat. Sehingga keterbaruan dari inovasi dapat ditekankan pada suatu pengetahuan persuasi dan keputusan untuk mengadopsi. Karakteristik inovasi adalah sifat dari difusi inovasi, dimana karakteristik inovasi merupakan salah satu yang menentukan kecepatan suatu proses inovasi. Terdapat lima karakteristik dari inovasi, yaitu:

a) *Relative advantage*

Tingkat dimana inovasi dianggap lebih baik daripada gagasan yang lain dan secara ekonomis memberikan keuntungan. Selain diukur dari ekonomis, *relative advantage* juga mempertimbangkan faktor prestise sosial, kenyamanan dan kepuasan.

b) *Compatibility*

Sejauh mana inovasi sejalan dengan nilai-nilai yang ada, pengalaman masa lalu, dan kebutuhan adopter.

c) *Complexity*

Sejauh mana inovasi dianggap sulit untuk dipahami dan digunakan. Beberapa inovasi yang mudah dipahami oleh sebagian besar anggota dari suatu sistem sosial, mungkin dirasa rumit dan diadopsi lebih lambat oleh kelompok sistem sosial lain.

d) *Trialability*

Sejauh mana inovasi dapat dicoba terlebih dahulu atau harus terikat untuk menggunakannya. Suatu inovasi dapat diuji cobakan pada keadaan sesungguhnya, inovasi pada umumnya lebih cepat diadopsi. Untuk lebih mempercepat proses adopsi, maka suatu inovasi harus mampu menunjukkan keunggulannya.

e) *Observability*

Sejauh mana hasil penggunaan inovasi dapat dilihat oleh orang lain. Semakin mudah seseorang melihat hasil suatu inovasi, semakin besar kemungkinan inovasi diadopsi oleh orang atau sekelompok orang.

Salah satu hal yang utama dalam proses difusi adalah pengkomunikasian atau pertukaran informasi mengenai ide baru antar individu. Komunikasi didefinisikan sebagai suatu proses dimana seseorang membuat dan berbagi informasi dengan satu sama lain untuk guna mencapai pemahaman bersama. Dalam komunikasi tersebut terdapat suatu alat yang menghubungkan antara satu dengan yang lain yaitu saluran komunikasi atau

communication channels. Saluran komunikasi didefinisikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan-pesan inovasi dari sumber kepada penerima. Sifat alami dari hubungan pertukaran informasi antara sepasang individu menentukan kondisi dimana sumber akan meneruskan atau tidak informasi mengenai inovasi yang diterima. Terdapat tiga media yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi kepada adopter mengenai inovasi, yaitu:

a) *Mass media channels*

Merupakan salah satu cara yang cepat dan efisien dalam memberikan informasi kepada potensial adopter mengenai adanya suatu inovasi yang difungsikan untuk menciptakan kesadaran dan pengetahuan. Sarana pengiriman pesan yang dilakukan melalui media massa seperti radio, televisi, surat kabar dan sebagainya yang memungkinkan tercapainya banyak audiens yang menerima informasi.

b) *Interpersonal channels*

Interpersonal channels lebih efektif dalam membujuk sebuah individu untuk menerima ide baru, terutama jika saluran komunikasi tersebut menghubungkan antara individu yang serupa dalam status sosial ekonomi, pendidikan atau hal lain. *Interpersonal channels* merupakan pertukaran informasi dengan cara tatap muka (*face to face*).

c) *Interactive Communication*

Merupakan komunikasi melalui internet. Saluran komunikasi ini dirasa penting untuk difusi inovasi tertentu dalam beberapa dekade terakhir.

Waktu merupakan suatu proses keputusan inovasi dari mulai seseorang mengetahui sampai memutuskan untuk menerima atau menolaknya. Elemen waktu terlibat dalam difusi dalam 3 hal yaitu:

- a) proses keputusan dalam melakukan inovasi
- b) keinovatifan dan kategori adapter
- c) tingkat adopsi

Proses Pengambilan Keputusan Inovasi

Merupakan proses mencari informasi dan pengolahan informasi dimana seorang individu memperoleh informasi dalam rangka untuk secara bertahap mengurangi ketidakpastian mengenai inovasi. Dalam pengambilan keputusan tersebut, terdapat lima tahapan yang akan dilalui seperti yang tergambar pada Gambar 3 berikut.

Proses dari pengambilan keputusan inovasi yang terdiri dari lima tahapan, yaitu:

1. *Pengetahuan (Knowledge)*

Dalam tahap ini, seseorang belum memiliki informasi mengenai inovasi baru. Untuk itu informasi mengenai inovasi tersebut harus disampaikan melalui berbagai

saluran komunikasi yang ada, bisa melalui media elektronik, media cetak, maupun komunikasi interpersonal diantara masyarakat. Informasi mengenai inovasi tersebut dapat diperoleh ketika individu mempelajari keberadaan inovasi beserta keuntungan dan fungsinya.

Tahapan ini juga dipengaruhi oleh beberapa karakteristik dalam pengambilan keputusan, yaitu: (1) Karakteristik sosial-ekonomi, (2) Nilai-nilai pribadi dan (3) Pola komunikasi.

2. Persuasi (Persuasion)

Pada tahap ini individu tertarik pada inovasi dan aktif mencari informasi/detail mengenai inovasi. Tahap kedua ini terjadi lebih banyak dalam tingkat pemikiran calon pengguna. Inovasi yang dimaksud berkaitan dengan karakteristik inovasi itu sendiri, seperti: (1) Kelebihan inovasi, (2) Tingkat keserasian, (3) Kompleksitas, (4) Dapat dicoba dan (5) Dapat dilihat.

3. Keputusan (Decision)

Pada tahap ini individu mengambil konsep inovasi dan menimbang keuntungan/kerugian dari menggunakan inovasi dan memutuskan apakah akan mengadopsi atau menolak inovasi.

4. Implementasi (Implementation)

Implementasi terjadi ketika individu mulai menggunakan inovasi dan mencari tahu lebih mendalam mengenai inovasi tersebut.

5. Konfirmasi (Confirmation)

Konfirmasi terjadi ketika individu berusaha untuk memperkuat keputusan inovasi yang telah dibuat. Proses ini dapat merubah keputusan inovasi.

Proses pengambilan keputusan dalam inovasi dapat menyebabkan adopsi (keputusan untuk memanfaatkan sepenuhnya dari inovasi sebagai tindakan terbaik yang tersedia) atau penolakan (keputusan untuk tidak mengadopsi suatu inovasi). Keputusan tersebut dapat dibalik dikondisi lain. Sebagai contoh, tindakan discontinuance atau penghentian. Discontinuance adalah keputusan untuk menolak inovasi setelah sebelumnya telah diadopsi. Discontinuance dapat terjadi jika individu menjadi tidak puas dengan inovasi atau karena inovasi diganti dengan ide lain. Hal lain juga dapat terjadi, misalnya sebelumnya menolak adopsi kemudian berubah menjadi menerima. Hal-hal tersebut dapat terjadi selama tahapan konfirmasi dari proses pengambilan keputusan inovasi.

Keinovatifan dan Kategorori Adapter

Innovativeness adalah sejauh mana seorang individu atau unit lain dari adopsi relatif awal dalam mengadopsi ide-ide baru dari anggota lain dalam sistem. Kategori adopter merupakan klasifikasi anggota dari sistem sosial atas dasar keinovatifan. Kategori adopter ada lima yaitu:

a) Innovator

Kelompok orang yang berani dan siap untuk mencoba hal-hal baru. biasanya orang-orang ini adalah mereka yang memiliki gaya hidup dinamis dan memiliki banyak teman atau relasi.

b) Early Adopter

Kategori adopter ini menghasilkan lebih banyak opini dibanding kategori lainnya, serta selalu mencari informasi tentang inovasi.

c) Early Majority

Kategori adapter ini akan berkompromi secara pelan-pelan sebelum akhirnya memutuskan untuk mengadopsi inovasi, bahkan dalam kurun waktu yang lama.

d) Late Majority

Kelompok adapter ini lebih menekankan mengenai fungsi sebuah inovasi. Kelompok ini akan menunggu hingga kebanyakan orang telah mencoba dan mengadopsi inovasi sebelum mereka mengambil keputusan.

e) Laggards

Kelompok adapter ini merupakan individu yang terakhir melakukan adopsi inovasi, dan memiliki sifat lebih tradisional, dan segan untuk mencoba hal hal baru. Saat kelompok ini mengadopsi inovasi baru, kebanyakan orang justru sudah jauh mengadopsi inovasi lainnya, dan menganggap mereka ketinggalan zaman.

Tingkat Adopsi

Didefinisikan sebagai kecepatan relatif suatu inovasi diadopsi oleh anggota dari sistem sosial. Tingkat adopsi biasanya diukur dengan menghitung waktu yang dibutuhkan dari anggota sistem sosial untuk mengadopsi suatu inovasi. Tingkat adopsi digambarkan dalam bentuk S-shaped curve. Kurva ini memberikan gambaran berjalannya adopsi inovasi.

Jenis keputusan dalam inovasi

Sistem sosial memiliki pengaruh penting dalam difusi ide-ide baru. Inovasi dapat diadopsi atau ditolak oleh anggota individu dari sistem atau dengan seluruh sistem sosial. Terdapat tiga jenis keputusan dalam inovasi yaitu:

a) Optional innovation-decisions

Merupakan keputusan yang dibuat oleh individu dengan mengabaikan keputusan yang dipilih individu lain dalam suatu sistem sosial.

b) Collective innovation-decisions

Merupakan keputusan yang dilakukan individu-individu dalam suatu sistem sosial yang telah disetujui bersama.

c) Authority innovation-decisions

Merupakan keputusan yang dipaksakan oleh seseorang yang memiliki kekuasaan lebih besar daripada individu lainnya.

Dari ketiga keputusan tersebut, umumnya yang memiliki tingkat adopsi inovasi tercepat berasal dari keputusan otoritas. Meskipun demikian, keputusan otoritas dapat dielak oleh anggota sistem selama pelaksanaannya.

Konsekuensi Inovasi

Sistem sosial berpengaruh terhadap konsekuensi dari adanya inovasi, hal ini dikarenakan perubahan yang terjadi akan mempengaruhi sistem, selain berpengaruh terhadap individu itu sendiri. Terdapat tiga klasifikasi dari konsekuensi inovasi yaitu:

1. Desirable versus undesirable consequences, tergantung pada apakah efek dari sebuah inovasi dalam sistem sosial berfungsi (functional) atau tidak (disfunctional).
2. Direct versus indirect consequences, tergantung pada apakah perubahan pada individu atau sistem sosial terjadi sebagai respon langsung terhadap suatu inovasi atau sebagai akibat kedua dari konsekuensi langsung dari suatu inovasi
3. Anticipated versus unanticipated consequences, tergantung pada apakah ada atau tidak perubahan yang diketahui oleh anggota sistem sosial.
4. Website merupakan kumpulan halaman web yang saling terhubung satu sama lain dan file– filenya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan homepage. Homepage berada pada posisi teratas dengan halaman terkait berada di bawahnya. Halaman di bawah homepage disebut child page yang berisi hyperlink ke halaman lain dalam web (Agung, 2000).

Website merupakan halaman situs sistem informasi yang dapat diakses secara cepat. Website ini didasari dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui perkembangan teknologi informasi, tercipta suatu jaringan antar komputer yang saling berkaitan. Jaringan yang dikenal dengan istilah internet secara terus-menerus menjadi pesan–pesan elektronik, termasuk e-mail, transmisi file, dan komunikasi dua arah antar individu atau komputer.

Menurut Laquey dalam Ardianto internet merupakan, jaringan longgar dari ribuan jaringan komputer dapat menjangkau jutaan orang di seluruh dunia. Pada saat ini, internet telah berkembang menjadi sarana komunikasi yang sangat cepat dan efektif, karena internet dijadikan alat pertukaran informasi dan komunikasi secara langsung bagi setiap orang dengan tempat yang berbeda. Kehadiran internet ini memunculkan media baru yang dapat menjangkau semua kalangan secara cepat, tepat dan bersamaan dengan biaya yang murah. Internet suatu

media yang sangat besar manfaatnya yang menjadikan cyberspace komunikasi baru dari masyarakat dunia.

Penggunaan website sudah menjadi suatu perhatian oleh banyak kalangan, mulai dari pengusaha, akademisi, pemasaran, praktisi media massa, perusahaan, hingga instansi pemerintahan. Dari website ini banyak kalangan menggunakannya sebagai media promosi, alat penjualan, hingga memberikan materi informasi yang berkaitan gambaran detail suatu organisasi tidak terkecuali UKM. Tak hanya itu dengan adanya website banyak orang yang berlomba-lomba untuk dapat mempromosikan dirinya (Ardianto, 2007).

STRATEGI, RENCANA KEGIATAN DAN KEBERLANJUTAN

Pelaksanaan pada program pengabdian masyarakat ini dengan melibatkan anggota UKM MakMar sebagai responden untuk data-data yang dibutuhkan

Strategi dan Rencana Kegiatan

Persiapan

Kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan pada tahap persiapan yaitu:

- Survei tempat pelaksanaan kegiatan
- Pembuatan proposal dan penyelesaian administrasi perijinan tempat atau lokasi pengabdian masyarakat.
- Persiapan media (PPT, artikel, video, dll) untuk pengarahannya penting pemanfaatan teknologi informasi pada proses operasional UKM.

Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat di UKM MakMarakan dilaksanakan setelah semua perijinan dan persiapan peralatan sudah selesai dilakukan. Dalam pelaksanaannya, kami melibatkan anggota UKM MakMar dalam kegiatan pengabdian antara lain:

- [1] Wawancara terkait kebutuhan perancangan sistem
 - a) Penggalan ruang lingkup kebutuhan sistem yang akan di bangun
 - b) Penggalan data tentang alur bisnis dan alur teknis sistem
 - c) Fiksasi rancangan sistem
- [2] Pelatihan dasar Microsoft Office untuk para anggota UKM MakMar
- [3] Launching sistem operasional yang telah dibangun (website dan sistem informasi keuangan berbasis *Microsoft Excel*)
 - a) Sosialisasi manfaat penggunaan sistem untuk kemajuan UKM MakMar
 - b) Pendampingan dan tutorial penggunaan sistem

- c) Penggalan data terkait proses penerimaan sistem oleh pengguna

Evaluasi

Evaluasi bertujuan untuk mengukur kesuksesan pengabdian masyarakat oleh tim pengabdian. Evaluasi dilakukan dengan melihat perkembangan kondisi anggota UKM MakMar setelah tim pengabdian memberikan program-program terkait pemanfaatan penerapan SI/TI. Proses evaluasi keberlanjutan program dilakukan dengan beberapa tahap antara lain :

- [1] Mengamati optimalitas penggunaan fitur-fitur Microsoft Office para anggota untuk menyelesaikan operasional UKM.
 - [2] Mengamati keberlanjutan sistem yang telah dibangun, kendala yang ada dan cara menanganinya
- Pengolahan data adopsi SI/TI baru bagi UKM MakMar dari proses evaluasi digunakan untuk membuat modul mengulas Microsoft office lebih dalam dan membuat user guide penggunaan sistem oleh pengguna. Modul dan user guide yang dibuat oleh tim pengabdian diharapkan memberikan manfaat untuk keberlanjutan pemanfaatan penerapan SI/TI bagi kemajuan UKM MakMar.

Pembuatan Laporan

Laporan yang dibuat selama proses pengabdian masyarakat antara lain:

- [1] Laporan rancangan kebutuhan sistem awal, laporan ini berisi identifikasi alur bisnis sistem dan fungsi sistem yang sesuai dengan kebutuhan operasional bisnis.
- [2] Laporan rancangan kebutuhan sistem revisi, laporan ini berisi identifikasi alur bisnis sistem dan fungsi sistem yang telah difiksasi oleh pihak UKM MakMar dan sistem siap dibangun sesuai rancangan kebutuhan sistem
- [3] Modul Penggunaan Fitur – Fitur Microsoft Office , modul ini berisi penjelasan mengenal lebih dalam fitur-fitur pengelolaan dokumen menggunakan microsoft office. Modul di sajikan dengan bahasa dan struktur yang sederhana sehingga para anggota UKM mudah mempelajari fitur Microsoft Office secara mandiri
- [4] User guide sistem (website dan sistem informasi keuangan berbasis Microsoft Excel)

Keberlanjutan

Keberlanjutan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini tentu saja sangat diharapkan. Bukan saja dapat memberikan pemahaman akan pentingnya pemanfaatan penerapan SI/TI bagi proses operasional UKM, selain itu sistem yang telah diterapkan dapat ditindaklanjuti dengan evaluasi penggunaan sistem oleh pengguna dan

meningkatkan kemampuan pengguna untuk mengembangkan sistem yang lebih efisien lagi. Adopsi penerapan SI/TI ini diharapkan dapat dilakukan evaluasinya setiap periode tertentu agar keberlanjutan penerapan terjamin dan implementasi proses operasional menjadi lebih efektif dan efisien. Peningkatan efektifitas dan efisiensi proses operasional diharapkan berimplikasi untuk kemajuan UKM MakMar.

HASIL YANG DICAPAI DAN KEBERLANJUTANNYA

Proses interview semi terstruktur dan penggalan data berkaitan dengan persiapan pengadopsian website UKM MakMar dilakukan ± satu bulan (Oktober-November 2017) di UKM MakMar.

Hasil yang Dicapai

Hasil pengabdian masyarakat ini terdiri dari dua tugas utama. Pertama menjabarkan penyusunan prototype website UKM MakMar untuk memperluas promosi dan penjualan. Kedua penyusunan modul Ms. Office dan pelatihan untuk sistem akuntansi UKM MakMar.

Wawancara Kebutuhan UKM MakMar

Metode yang digunakan dalam melakukan pengabdian masyarakat ini adalah secara kualitatif, yaitu dilakukan dengan menggali informasi kepada informan yaitu pendiri UKM MakMar. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengumpulan data kebutuhan.

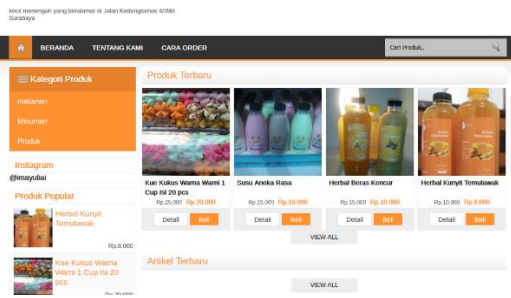
- Nama Informan: Ima Yulianti
- Posisi Informan : Kepala Seksi Produksi
- Pengalaman Kerja Informan : 5 Tahun
- Pengalaman Menggunakan SI/TI : Belum Pernah
- Hasil interview dengan Ibu Ima selaku kepala seksi produksi pada UKM MakMar terdapat pada lampiran II. Setelah melakukan interview, kemudian peneliti melakukan interpretasi dari hasil interview yang diperoleh ke dalam bentuk pernyataan yang masing-masing dikelompokkan ke dalam kebutuhan untuk pembuatan prototype website dan penyusunan modul Ms. Office dan pelatihan. Setelah itu hasil interpretasi peneliti tersebut akan disosialisasikan kepada informan. Sosialisasi terhadap hasil interpretasi yang dilakukan oleh peneliti penting untuk agar dapat melanjutkan ke tahap adopsi SI/TI.

Penyusunan Prototype Website MakMar

Berikut adalah prototype website MakMar, panduan secara detail tersedia pada buku manual yang terlampir pada lampiran.

1. Beranda

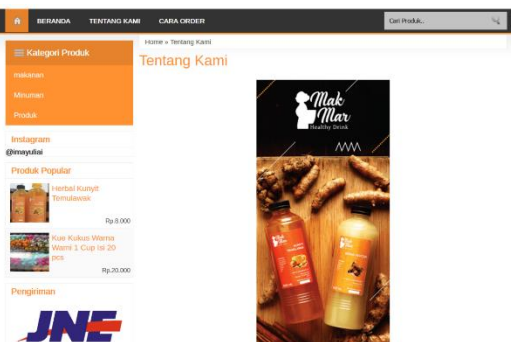
Pada gambar 1 halaman beranda dari website MakMar



Gambar 1. Halaman Beranda.

Halaman beranda merupakan halaman utama dari website MakMar. Pada halaman ini menampilkan gambar dari produk dan manu-manu yang tersedia pada website. Beberapa menu yang tersedia yaitu beranda, tentang kami, cara order, menu *search*, kategori produk dan produk yang populer.

2. Tentang Kami

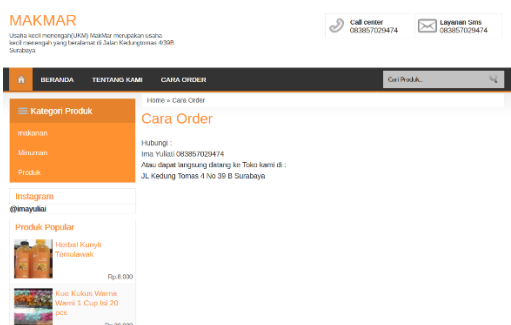


Gambar 2. Halaman Tentang Kami.

Pada gambar 2 menunjukkan halaman Tentang Kami dari website MakMar. Halaman tentang kami berisi mengenai informasi dari UKM MakMar. Halaman ini menunjukkan logo dari UKM, Contact Person, dan deskripsi singkat mengenai MakMar.

3. Cara Order

Pada gambar 3 menunjukkan halaman beranda dari website MakMar

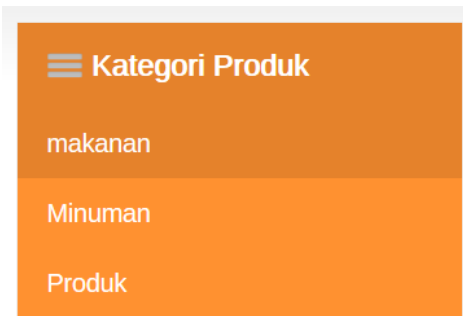


Gambar 3. Halaman Cara Order

Pada halaman Cara Order menampilkan nomor yang dapat dihubungi dan alamat. Pelanggan dapat memilih melakukan pemesanan dengan menghubungi nomor yang tersedia, maupun datang langsung ke alamat MakMar.

1. Produk

Pada gambar 4 menunjukkan halaman beranda dari website MakMar



Gambar 4. Menu Kategori Produk.

Laman ini untuk menampilkan produk yang dijual berada pada halaman beranda website. Terdapat menu kategori produk baik minuman maupun makanan. Pelanggan dapat memilih produk yang ingin dibeli dari menu ini.

Penyusunan Modul Ms. Office (Pelatihan Ms. Office)

Berdasarkan hasil wawancara kebutuhan dengan anggota UKM MakMar, didapatkan bahwa UKM MakMar memiliki visi: Menjadi UKM minuman herbal dan susu fullcream terbesar di Jawa Timur. Dengan misi:

1. Menerapkan SI/TI untuk menunjang kegiatan promosi dan penjualan UKM MakMar
2. Menerapkan sistem pembukuan berbasis SI/TI
3. Meningkatkan omset menjadi 2x lipat dalam 2 tahun kedepan

Salah satu misi yaitu menerapkan sistem pembukuan berbasis SI/TI pada UKM MakMar menjadi dasar peneliti untuk menyusun sebuah modul Ms. Office yang berfokus pada Ms. Excel untuk mendukung kegiatan pembukuan UKM MakMar. Selain penyusunan modul, peneliti juga melaksanakan pendampingan dalam penerapan dalam kegiatan UKM MakMar selama 2 minggu. Adapun panduan dari modul Ms. Excel telah dijabarkan peneliti pada lampiran V dan dituliskan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti.

Pemanfaatan Website bagi Pemilik UKM MakMar

Pemanfaatan website bagi UKM MakMar guna meningkatkan penjualan maupun citra UKM MakMar di masyarakat. Selain itu, tim pengabdian masyarakat melakukan wawancara dengan pemilik UKM MakMar untuk mengetahui bagaimana penggunaan website tersebut dan manfaat apa saja yang dirasakan. Beberapa hal yang kami peroleh dari hasil wawancara yaitu sebagai berikut:

1. Website membantu meningkatkan penjualan

UKM MakMar sebelumnya melakukan transaksi penjualan tidak secara online. Pemilik mengakui bahwa adanya perubahan sejak adanya website. Jumlah pelanggan meningkat dibandingkan dengan sebelum penggunaan website. Hal ini dapat dilihat dengan bertambahnya pengunjung website setiap harinya yang ditunjukkan pada gambar 5. Penjualan melalui website meningkatkan hasil penjualan, karena banyak pelanggan yang dilayani sehingga semakin besar prospek yang dapat dijual.



Gambar 5. Statistik Pengunjung.

2. Efisiensi

Pemanfaatan website bagi UKM MakMar sangat memangkas biaya operasional. Website UKM MakMar membantu pelanggan agar tidak perlu datang ke gerai atau alamat UKM. Selain itu, UKM MakMar menghemat kertas yang digunakan untuk transaksi, dan periklanan. Selain itu, pemilik UKM merasa website juga sangat efisien dari sudut pandang waktu yang digunakan. Pencarian informasi produk dan transaksi penjualan dapat dilakukan dengan cepat serta akurat.

3. Memperluas pasar

Pemanfaatan website bagi UKM MakMar, dapat memperluas pemasaran dan tidak terbatas dimanapun pelanggan berada. Sebelum menggunakan website, pelanggan UKM MakMar hanya dari pelanggan sekitar alamat UKM. Selain itu, pemasaran hanya dari mulut ke mulut dan dari pengunjung pameran. Dengan adanya website, pemasaran lebih luas dan pelanggan datang tidak hanya datang dari dalam kota namun juga luar kota serta dari berbagai kalangan.

Analisis Capaian Target Luaran

Berdasarkan target luaran yang disampaikan di sub bab 1.4. menunjukkan bahwa keseluruhan mencapai target, hal ini dikarenakan telah didapatkan hasil sosialisasi dan adopsi SI/TI pada UKM MakMar yang berfokus pada penerapan teknologi website untuk kegiatan promosi dan penjualan serta penerapan Ms. Office yang berfokus pada Ms. Excel untuk kegiatan pembukuan beserta saran keberlanjutan dari adopsi SI/TI.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini memaparkan kesimpulan dari pengabdian masyarakat mengenai pemanfaatan website di UKM MakMar disertai dengan saran

Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari pengerjaan pengabdian masyarakat ini yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan website untuk UKM mempermudah pemilik UKM dalam melakukan promosi dan dapat menjangkau pasar yang lebih luas. Sehingga dapat meningkatkan jumlah pelanggan dan omset penjualan.
2. Gambar dari produk dapat menarik minat pelanggan untuk membeli, karena dengan melihat gambar dari produk pelanggan dapat melihat bentuk dari produk yang akan dibeli.
3. Pengunjung website semakin meningkat disertai dengan meningkatnya penjualan dibandingkan dengan penjualan secara offline

Saran

UKM MakMar dapat mengoptimalkan penggunaan website dalam transaksi penjualan dan pemasaran dengan menambahkan fitur pemesanan melalui website. Fitur tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan efisiensi dalam melakukan pemesanan dan komunikasi antara penjual dan pembeli.

RENCANA SELANJUTNYA

Rencana selanjutnya diperlukan teknologi lain yang dapat menunjang kegiatan UKM MakMar. Selain itu sistem yang telah diterapkan dapat ditindaklanjuti dengan evaluasi penggunaan sistem oleh pengguna dan meningkatkan kemampuan pengguna dalam bidang SI/TI. Sehingga visi UKM MakMar untuk menjadi UKM minuman herbal dan susu fullcream terbesar di Jawa Timur dapat terwujud.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, G. (2000). *Membuat Homepage Interaktif Dengan CGI/Perl*. Jakarta: PT. Elex Media Koputindo.
- Ardianto, E. (2007). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama.
- Kadir, A., & Terra Ch., T. (2013). *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sudibyo, L., Universitas, P., Bangun, V., Ji, N., & Sujono, L. (2011). Peranan dan Dampak Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan di Indonesia. *WIDYATAMA*, 20(2), 175–185. Retrieved from <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=268282&val=7107&title=Peranan>