

LAPORAN AKHIR
HIBAH KKN-PPM



PEMBERDAYAAN PEMUDA KARANGTARUNA DALAM RANCANG
BANGUN SISTEM *e-COMMERCE* MELALUI PEMANFAATAN AKSES
INFORMASI MULTIMEDIA JARINGAN PITA LEBAR INDONESIA
BERBASIS WEB-GIS (*GHEOGRAFIC INFORMATION SYSTEM*) UNTUK
PENINGKATAN PRODUK EKSPOR KERAJINAN MOZAIK KACA

Al. Maryanto, M.Pd., (NIDN. 0017016008)
Dr. Dadan Rosana, M.Si. (NIDN: 002026904)

Dibiayai oleh Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Kegiatan PPM Skim: KKN-PPM
Nomor: 037/SP2H/PPM/DRPM/II/2016 tanggal 17 Februari 2016

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Oktober 2016

LAPORAN AKHIR
HIBAH KKN-PPM



**PEMBERDAYAAN PEMUDA KARANGTARUNA DALAM RANCANG
BANGUN SISTEM *e-COMMERCE* MELALUI PEMANFAATAN AKSES
INFORMASI MULTIMEDIA JARINGAN PITA LEBAR INDONESIA
BERBASIS WEB-GIS (*GHEOGRAFIC INFORMATION SYSTEM*) UNTUK
PENINGKATAN PRODUK EKSPOR KERAJINAN MOZAIK KACA**

Al. Maryanto, M.Pd., (NIDN. 0017016008)
Dr. Dadan Rosana, M.Si. (NIDN: 002026904)

Dibiayai oleh Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Kegiatan PPM Skim: KKN-PPM
Nomor: 037/SP2H/PPM/DRPM/II/2016 tanggal 17 Februari 2016

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Oktober 2016

REKAPITULASI DATA PENELITIAN

Induk : PEMBERDAYAAN PEMUDA KARANGTARUNA DALAM RANCANG
SANGKUN TARIKUN 2-KOMUNIKASI TEKNOLOGI PEMERIKSAAN MIKRO
INFORMASI MULTIMEDIA JARINGAN PITA LEBAR INDONESIA
BERBASIS WEB-CMS (Geographic Information System)
UNTUK PENINGKATAN PRODUK EKSPOR KERAJINAN MOZAIK KACA

Peneliti/Pelaksana
Nama Lengkap : Drs ALLESIOS MARYANTO M.Pd
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
NIDN : 0017026008
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Program Studi : Pendidikan Ilmu-Ilmu Keguruan
Nomor HP : 081802651746
Alamat email (pribadi) : allesios_maryanto@uny.ac.id

Anggota (1)
Nama Lengkap : Drs DADAN ROSANA M.Si
NIDN : 0002026904
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Anggota (2)
Nama Lengkap :
NIDN :
Perguruan Tinggi :
Institusi Mitra (jika ada) :
Nama Institusi Mitra : Surya Citra Mozaik
Alamat : Semarang, Simpangrejo Banguntapan Bantul
Penanggung Jawab : Suyanto, B.E.
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 1 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp. 70.000.000,00
Biaya Keseluruhan : Rp. 70.000.000,00

Menyetujui,
Dekan FMIPA UNY

(Dr. Hartono)
NIP/NIK 196203291987021002

Yogyakarta, 31-10-2016
Kedua


(Drs. ALLESIOS MARYANTO M.Pd)
NIP/NIK 196001171987031002

Menyetujui,

(Dr. Suyanta)
NIP/NIK 196605081992031002

PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, sehingga pada akhirnya kami dapat menyelesaikan Laporan Kegiatan Kuliah Kerja Nyata - Pengabdian Pada Masyarakat (KKN PPM) ini. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat Akuntabilitas pelaksanaan Program KKN PPM yang di biyai oleh Direktorat Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat (Ditlitabmas), Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi (Dirjen Dikti), Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) dengan anggaran tahun 2013, yang dikoordinasikan melalui LPPM Universitas Negeri Yogyakarta. Adapun judul PPM ini adalah " **Pemberdayaan Pemuda Karangtaruna Dalam Rancang Bangun Sistem E-Commerce Melalui Pemanfaatan Akses Informasi Multimedia Jaringan Pita Lebar Indonesia Berbasis Web-Gis (Gheografic Information System) Untuk Peningkatan Produk Ekspor Kerajinan Mozaik Kaca** "

Pada kesempatan ini, penghargaan dan ucapan terimakasih tim pengabdian haturkan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan berupa saran, dukungan dan semangat demi terselesaikannya kegiatan ini. Penghargaan dan terimakasih disampaikan kepada :

1. Ditlitabmas, Dirjen Dikti, Kemdikbud, atas kepercayaan dan dukungan pembiayaan sehingga kegiatan KKN PPM ini dapat terlaksana dengan baik.
2. LPPM Universitas Negeri Yogyakarta atas bantuannya dari aspek manajemen sehingga kegiatan KKN PPM ini dapat dilaksanakan.
3. Mahasiswa peserta KKN PPM UNY tahun 2016 untuk dukungan dan bantuan operasional.
4. Masyarakat Desa Kedungsari, Kecamatan Pengasih, Kabupaten Kuon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta, atas partisipasi aktifnya mengikuti pelatihan dan pembuatan rancang bangun Sistem E-Commerce untuk peningkatan produk UKM

6. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per-satu, yang telah memberikan dukungan baik secara moral maupun material.

Semoga bantuan yang bersifat moral maupun material selama kegiatan ini menjadi amal baik dan ibadah dan akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Tim Pengabdian menyadari kekurangan yang ada dan mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Akhir kata penyusun berharap semoga Laporan ini dapat bermanfaat sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Oktober 2016

Tim Pengabdian Pada Masyarakat

RINGKASAN

Berdasarkan hasil pendekatan empirik, maka untuk menyesuaikan dengan lokasi KKN mahasiswa, dan variasi UKM yang mengajukan permohonan untuk menjadi mitra, maka terdapat sedikit perubahan dari tujuan yang semula hanya untuk satu UKM (usaha Kecil Menengah), Surya Citra Mozaik (Mozaik Kaca), menjadi tujuh UKM. UKM lain yang dijadikan mitra sebanyak enam UKM, yaitu; Sentral Sangkar Perkutut Bang Ongak, Sapu Sari Cempol, Batik Kembang, Royyani Craft, Krimping Puryanto, Zahfran (Belut Goreng). Tujuan umum dari KKN-PPM ini adalah melakukan pemberdayaan pemuda karangtaruna dalam rancang bangun sistem *e-commerce* melalui pemanfaatan akses informasi multimedia jaringan pita lebar Indonesia berbasis Web-GIS (*Geographic Information System*) untuk peningkatan produk ekspor kerajinan UKM. Tujuan khususnya adalah; (1) meningkatkan keterampilan mahasiswa sebagai sasaran antara yang strategis dalam rancang bangun sistem *e-commerce* melalui pemanfaatan akses informasi multimedia untuk mengembangkan produk UKM sebagai sebuah komoditas lokal berbasis ekonomi kerakyatan, (2) melibatkan mahasiswa dalam peningkatan keterampilan pemuda usia produktif sebagai sasaran utama yang strategis dalam rancang bangun sistem *e-commerce* melalui pemanfaatan akses informasi multimedia melalui kegiatan workshop dan pendampingan, (3) membangun jaringan kerja dalam bentuk kelompok produksi usaha kecil dan membuka akses pemasaran melalui kemitraan dengan Kabig Koperasi dan UKMK dalam mengembangkan lembaga karang taruna sebagai rintisan Koperasi dan UMKM, (4) memberikan pelatihan pada karang taruna tentang rancang bangun sistem *e-commerce* melalui pemanfaatan akses informasi multimedia untuk UMKM sekaligus sebagai sarana promosi, (5) mengembangkan pola pemberdayaan kolaboratif melalui pendampingan dalam transfer keterampilan, modal dan akses pemasaran yang lebih luas. Metode yang digunakan dalam pemberdayaan didasarkan pada kelayakan usaha, ketersediaan produk, nilai ekonomi produk, ketersediaan SDM pengelola, teknologi, aspek finansial dan dampak sosialnya.

Hasil kegiatan KKN-PPM yang dicapai pada tahun ini adalah; (1) terlihat peningkatan keterampilan mahasiswa sebagai sasaran antara yang strategis dalam rancang bangun sistem *e-commerce* melalui pemanfaatan akses informasi multimedia untuk mengembangkan produk UKM sebagai sebuah tempat pemberdayaan ekonomi kerakyatan, (2) dilibatkannya mahasiswa dalam peningkatan keterampilan pemuda usia produktif sebagai sasaran utama yang strategis dalam rancang bangun sistem *e-commerce* melalui pemanfaatan akses informasi multimedia melalui kegiatan workshop dan pendampingan, (3) terbangunnya jaringan kerja dalam bentuk kelompok produksi usaha kecil dan membuka akses pemasaran melalui kemitraan dengan Kabig Koperasi dan UKMK dalam mengembangkan lembaga karang taruna sebagai rintisan Koperasi dan UMKM, (4) dilaksanakan pelatihan pada karang taruna tentang rancang bangun sistem *e-commerce* melalui pemanfaatan akses informasi multimedia serta produk UKM sekaligus sebagai sarana promosi, (5) telah terlihat indikator berkembangnya pola pemberdayaan kolaboratif melalui pendampingan dalam transfer keterampilan, modal dan akses pemasaran yang lebih luas. Metode yang digunakan dalam pemberdayaan didasarkan pada kelayakan usaha, ketersediaan produk, nilai ekonomi produk, ketersediaan SDM pengelola, teknologi, aspek finansial dan dampak sosialnya.

Kata kunci: sistem *e-commerce*, jaringan pita lebar Indonesia, Web-GIS, produk UKM

BAB I PENDAHULUAN

Masyarakat Ekonomi Asean yang akan diberlakukan pada akhir 2015 ini membuat persaingan tenaga kerja semakin ketat. Menghadapi pasar tunggal ASEAN memerlukan proses liberalisasi pasar domestik masing-masing negara anggota untuk aliran barang, jasa, investasi, tenaga kerja, dan modal. Kata kunci dalam proses tersebut dan dalam mengoptimalkan dampak positif dari MEA adalah kesiapan. Kesiapan menghadapi proses liberalisasi, standarisasi dan harmonisasi peraturan, kesiapan dalam meningkatkan daya saing, kesiapan dalam menjadi pemain dalam pasar tunggal ASEAN. Namun sampai saat ini kita masih belum siap menghadapinya, terutama kalau melihat angka pengangguran yang masih sangat besar.

Mengingat kondisi dan keadaan ekonomi masyarakat Indonesia saat ini, masih perlu akselerasi dalam berbagai sector agar Indonesia dapat melaksanakan MEA di tahun 2015 ini. Kita perlu melihat dan mengingat keadaan masyarakat menengah kebawah. Dimana mereka melakukan usahanya dengan cara yang masih sederhana dan belum bisa dikatakan "bisa bersaing" dengan negara-negara lain. Tidak adanya skill yang mumpuni juga akan mengakibatkan rakyat Indonesia nantinya hanya akan menjadi "pembantu" di rumah sendiri. Dikarenakan pada MEA nantinya setiap individu dituntut untuk bisa berkompetisi dengan orang-orang yang sudah mempunyai berbagai pengalaman baik dari dalam negeri maupun luar negerinya. Salah satu yang akan menjadi sasaran negara lain adalah kekayaan negara ini. Indonesia yang sangat kaya akan kekayaan alamnya yang tidak dipergunakan dan di kelola oleh pemerintah dan masyarakatnya dengan baik, nantinya pada saat berlangsungnya MEA akan menjadi milik orang asing yang berada di Indonesia. Lagi-lagi dikarenakan rakyat Indonesia yang masih belum faham dan belum mengerti hakekat dari persaingan global.

Dalam rangka meningkatkan kemampuan daya saing tersebut, maka sangat perlu untuk membekali generasi muda agar mempunyai wawasan yang luas tentang

BAB II TARGET DAN LUARAN

Kegiatan KKN-PPM yang berjudul pemberdayaan pemuda Karangtaruna dalam rancang bangun sistem *e-commerce* melalui pemanfaatan akses informasi multimedia jaringan pita lebar Indonesia berbasis Web-GIS (*Geographic Information System*) untuk peningkatan produk ekspor produk UKM, ini ditujukan untuk meningkatkan keterampilan pemuda usia produktif dalam rancang bangun sistem *e-commerce* untuk Produk UKM dan membantu akses pemasaran melalui kemitraan dengan Kabig Koperasi dan UMKK untuk membantu berkembangnya produk unggulan seni kreatif berpotensi ekspor. Kegiatan ini diiringi dengan pemberdayaan kolaboratif dengan membangun system kelembagaan yang baik bagi para pemuda usia produktif dalam bentuk usaha kecil. Indikator capaian produk Program KKN-PPM yang dituju dalam kegiatan ini adalah:

1. Peningkatan keterampilan pemuda usia produktif dalam rancang bangun sistem *e-commerce* untuk produk UKM yang ditunjukkan dengan kualitas produk dan penerimaan oleh pasar internasional.
2. Terbentuknya kelompok pemuda usia produktif yang memiliki kemampuan dalam rancang bangun sistem *e-commerce* untuk produk UKM yang secara terus-menerus dapat memenuhi kebutuhan UMKK dan pemasarannya.
3. Tersedianya sistem rancang bangun sistem *e-commerce* untuk Produk UKM sehingga mendorong terciptanya desain produk sehingga berkualitas ekspor.
4. Meningkatkan persepsi masyarakat terhadap profesi pemuda usia produktif Karang Taruna agar memiliki pencitraan yang lebih positif dan berharga.
5. Membangun kemitraan dan kerjasama yang efektif antara Perpelaku UKM an Tinggi, Dinas Pendidikan dan masyarakat pemuda usia produktif Karang Taruna di Kecamatan Pengasih Kulon Progo DIY.

Sedangkan luaran yang diharapkan muncul dari kegiatan KKN-PPM ini adalah:

1. Teknologi tepat guna sistem *e-commerce* untuk pemasaran Produk UKM sehingga mendorong terciptanya desain produk sehingga berkualitas ekspor.

BAB III
METODE PELAKSANAAN

A. Persiapan dan Pembekalan

Metode kegiatan KKN-PPM ini adalah metode workshop dalam bentuk pelatihan dan pendampingan secara intensif sampai menghasilkan sistem *e-commerce* untuk Produk UKM sehingga mendorong terciptanya desain produk sehingga berkualitas ekspor. Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 24 jam dengan struktur program sebagai berikut:

Tabel 1.

Struktur Program Pelatihan Perancangan Sistem *e-commerce* dan produk
UKM Bagi Mahasiswa KKN

No	Materi Pelatihan	Jenis Kegiatan	Jumlah JKEM	Jumlah Mahasiswa
1	Pengantar Pengembangan Sistem <i>e-commerce</i> dan produk UKM	Presentasi dan Focus Group Discussion (FGD)	2 JKEM	44
2	Teknik pemilihan bahan Produk UKM	Simulasi dan Focus Group Discussion (FGD)	2 JKEM	44
3	Desain alat percobaan Sains	Presentasi dan Praktek	4 JKEM	44
4	Pembuatan program untuk input data produk	Teori dan Praktek	5 JKEM	44
5	Pembuatan program untuk input data produk	Teori dan Praktek	2 JKEM	44
6	Pembuatan program untuk input data buyer	Teori dan Praktek	5 JKEM	44
7	Pembuatan program untuk input data konsumen	Teori dan Praktek	2 JKEM	44
8	Pembuatan program untuk input data kualitas	Teori dan Praktek	5 JKEM	44
9	Pembuatan program untuk input data informasi perusahaan	Teori dan Praktek	2 JKEM	44
10	Pembuatan program	Teori dan Praktek	5 JKEM	44

BAB IV HASIL KEGIATAN KKN-PPM DAN PEMBAHASAN

A. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan yang telah dilakukan telah dapat mencapai terpenuhinya tujuan dari KKN-PPM ini, baik tujuan umum maupun tujuan khusus. Tujuan umumnya adalah telah dilakukan pemberdayaan pemuda karangtaruna dalam rancang bangun sistem *e-commerce* melalui pemanfaatan akses informasi multimedia jaringan pita lebar Indonesia berbasis Web-GIS (*Geographic Information System*) untuk peningkatan produk ekspor produk UKM. Sedangkan tujuan khusus yang berhasil diwujudkan melalui kegiatan KKN-PPM ini adalah;

1. Telah terlihat peningkatan keterampilan mahasiswa sebagai sasaran antara yang strategis dalam rancang bangun sistem *e-commerce* melalui pemanfaatan akses informasi multimedia untuk mengembangkan produk UKM sebagai sebuah tempat pemberdayaan ekonomi kerakyatan,
2. Telah dilibatkannya mahasiswa dalam peningkatan keterampilan pemuda usia produktif sebagai sasaran utama yang strategis dalam rancang bangun sistem *e-commerce* melalui pemanfaatan akses informasi multimedia melalui kegiatan workshop dan pendampingan,
3. Telah terbangunnya jaringan kerja dalam bentuk kelompok produksi usaha kecil dan membuka akses pemasaran melalui kemitraan dengan Kabig Koperasi dan UKMK dalam mengembangkan lembaga karang taruna sebagai rintisan Koperasi dan UMKM,
4. Telah dilaksanakan pelatihan pada karang taruna tentang rancang bangun sistem *e-commerce* melalui pemanfaatan akses informasi multimedia serta produk UKM sekaligus sebagai sarana promosi,
5. Telah terlihat indikator berkembangnya pola pemberdayaan kolaboratif melalui pendampingan dalam transfer keterampilan, modal dan akses pemasaran yang lebih luas. Metode yang digunakan dalam pemberdayaan didasarkan pada kelayakan usaha, ketersediaan produk, nilai ekonomi produk, ketersediaan SDM pengelola, teknologi, aspek finansial dan dampak sosialnya.

Hasil sementara yang dicapai dalam kegiatan KKN-PPM ini adalah; (1) meningkatnya keterampilan mahasiswa sebagai sasaran antara yang strategis dalam rancang bangun sistem *e-*

BAB V KESIMPULAN

Kegiatan yang telah dilakukan telah dapat mencapai terpenuhinya tujuan dari KKN-PPM ini, baik tujuan umum maupun tujuan khusus. Tujuan umumnya adalah telah dilakukan pemberdayaan pemuda karangtaruna dalam rancang bangun sistem *e-commerce* melalui pemanfaatan akses informasi multimedia jaringan pita lebar Indonesia berbasis Web-GIS (*Geographic Information System*) untuk peningkatan produk ekspor produk UKM. Sedangkan tujuan khusus yang berhasil diwujudkan melalui kegiatan KKN-PPM ini adalah;

1. Telah terlihat peningkatan keterampilan mahasiswa sebagai sasaran antara yang strategis dalam rancang bangun sistem *e-commerce* melalui pemanfaatan akses informasi multimedia untuk mengembangkan produk UKM sebagai sebuah tempat pemberdayaan ekonomi kerakyatan,
2. Telah dilibatkannya mahasiswa dalam peningkatan keterampilan pemuda usia produktif sebagai sasaran utama yang strategis dalam rancang bangun sistem *e-commerce* melalui pemanfaatan akses informasi multimedia melalui kegiatan workshop dan pendampingan,
3. Telah terbangunnya jaringan kerja dalam bentuk kelompok produksi usaha kecil dan membuka akses pemasaran melalui kemitraan dengan Kabig Koperasi dan UMKK dalam mengembangkan lembaga karang taruna sebagai rintisan Koperasi dan UMKK,
4. Telah dilaksanakan pelatihan pada karang taruna tentang rancang bangun sistem *e-commerce* melalui pemanfaatan akses informasi multimedia serta produk UKM sekaligus sebagai sarana promosi,
5. Telah terlihat indikator berkembangnya pola pemberdayaan kolaboratif melalui pendampingan dalam transfer keterampilan, modal dan akses pemasaran yang lebih luas. Metode yang digunakan dalam pemberdayaan didasarkan pada kelayakan usaha, ketersediaan produk, nilai ekonomi produk, ketersediaan SDM pengelola, teknologi, aspek finansial dan dampak sosialnya.