Scale Up Produksi dan Pemasaran Hasil Karya 3D Konveksi Rumah Inspirasi di Desa Sumbersalak Kecamatan Ledokombo Jember

Eva Rosdiana[*1], Prawidya Destarianto[*2]
[#]*Jurusan Produksi Pertanian, Politeknik Negeri Jember*[*1]
Jl Mastrip PO BOX 164 Jember
[1]eva_rosdhyana@gmail.com
[*]*Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember*[*2]
Jl Mastrip PO BOX 164 Jember
[2]prawidyadestarianto@gmail.com

Abstrak

Desa Sumbersalak, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember, Jawa Timur, memiliki populasi sekitar 56.000 orang. Mata pencaharian sebagian besar pekerja pertanian. Sisanya berjuang di sektor informal (pedagang kecil) selain menjadi pekerja perusahaan, pegawai negeri / swasta dan dicurigai sebagai daerah tertinggal. Di Desa Sumbersalak, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember, ada rumah inspirasi yang diprakarsai oleh Ibu Eni yang berafiliasi atau bekerja sama dengan Tanoker. Di mana di rumah inspirasi orang tua dari komunitas Tanoker berkumpul dan bekerja sama untuk melaksanakan berbagai kegiatan pemberdayaan masyarakat. Salah satu kegiatan pemberdayaan masyarakat yang positif dalam meningkatkan potensi dan kreativitas yang menghasilkan nilai ekonomi adalah dengan membuat souvenir kaos konveksi 3D, jaket dan topi. Namun, dalam membuat souvenir untuk konveksi ini, metode dan mekanisme masih dilakukan dengan cara standar tanpa implementasi atau implementasi teknologi terbaru. Sedangkan untuk teknis atau metode pemasaran produk mereka, mereka juga menggunakan metode konvensional melalui brosur, pamflet atau media lainnya. Dalam program layanan masyarakat ini akan ada pelatihan desain dan proses pencetakan suvenir untuk konveksi 3D kaos, jaket dan topi menggunakan printer 3D. Printer 3D adalah mesin cetak berbagai bentuk objek. Untuk dapat mencetak objek 3 dimensi, diperlukan pengetahuan desain menggunakan perangkat lunak CAD Computer Aided Design, serta perangkat lunak Repetier untuk menjalankan mesin printer 3D. Benda 3 dimensi dapat dicetak sesuai keinginan oleh perancang. Adapun metode pemasaran menggunakan aplikasi e-commerce.

Kata Kunci - Konveksi, Printer 3D, Tanoker

I. PENDAHULUAN

Desa Sumbersalak Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember Jatim berpenduduk sekitar 56.000 jiwa. Mata pencaharian pada umumnya buruh tani. Sisanya berjuang di sektor informal (pedagang kecil) disamping menjadi buruh perusahaan, pegawai negeri/swasta. Dalam dua dasawardsa terakhir semakin banyak penduduk pergi untuk mencari nafkah keluar Ledokombo, baik didalam negeri (terbanyak ke Bali) maupun keluar negeri (TKI/TKW) ke Timur-Tengah, Malaysia, Singapore, Taiwan dan Hongkong. Kabupaten Jember adalah salah satu sending area para migrant workers di Jatim (Jatim dan NTB merupakan dua daerah *sending areas* TKW/TKI papan atas di Indonesia). Di Desa Sumbersalak Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember, banyak masalah sosial yang muncul. Untuk menyebut beberapa seperti anak-putus sekolah, pengangguran (terutama kaum muda), kekerasan terhadap anak, dampak migrasi (dalam dan luar negeri) seperti eksploitasi dan kekerasan di tempat kerja. Secara ekonomis dikategorikan daerah minus (Sumberdaya alam dan Sumber Daya Manusia). Selain itu penduduk di kawasan ini sebagian besar suku Madura. Lazimnya streotipe (label negative) yang disematkan pada suku Madura adalah susah diatur, egois, sulit diajak maju, kepala batu, sulit bekerjasama, iri terhadap keberhasilan orang lain. Label negatif tentang suku ini dianggap sebagai salah satu sebab yang mendasari ketertinggalan Ledokombo desa Sumbersalak dibanding pada umumnya kecamatan lainnya di Jember. Sejak dua tahun terakhir, pengalaman membuktikan bahwa berbagai anggapan diatas tidak "sepenuhnya" benar. Masyarakat berproses dengan kesungguhan untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik melalui berbagai kegiatan kreatif. Di kawasan berbukit ini sangat terasa bahwa masyarakat memiliki potensi dan hasrat untuk berubah. Wilayah ini semakin "berbenah". Meski harus diakui banyak masalah dan tantangan tetapi peluangpun tak kalah mengemuka. Seperti disebut di atas salah satu potensi yang mengemuka adalah sumber daya manusia anak-anak. Potensi ini mendorong kelahiran dan

perkembangan komunitas belajar masyarakat bernama Tanoker (Kepompong dalam bahasa Madura). Dengan semboyan "bersahabat, bergembira, belajar, berkarya", saat ini sedang dilakukan pendampingan anak-anak terutama setingkat SD sampai SMA untuk dapat mengembangkan potensi dan karakter mereka. Anggota Tanoker pada umumnya adalah putra-putri buruh migran (TKW/TKI), buruh tani, tukang ojek, supir, pedagang kecil, guru, pekerja rumah tangga dan pegawai negeri/swasta.

Di Desa Sumbersalak Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember terdapat sebuah rumah inspirasi yang diinisiatori oleh Ibu Eni yang telah berafiliasi atau bekerja sama dengan Tanoker. Dimana di rumah inspirasi ini para orang tua dari komunitas Tanoker berkumpul dan bekerja sama untuk melakukan berbagai kegiatan pemberdayaan masyarakat. Salah satu kegiatan pemberdayaan masyarakat berkarya positif dalam meningkatkan potensi dan kreatifitas yang menghasilkan nilai ekonomi ialah dengan adanya pembuatan souvenir konveksi 3D kaos, jacket dan topi. Desain dan proses pencetakan souvenir konveksi 3D kaos, jacket dan topi dengan menggunakan printer 3D.

Printer 3D merupakan sebuah mesin cetak berbagai bentuk objek. Untuk dapat mencetak objek 3 dimensi, diperlukan pengetahuan desain menggunakan software CAD Computer Aided Design, serta software Repetier untuk menjalankan mesin printer 3D. Objek 3 dimensi dapat dicetak sesuai keinginan desainer. Oleh sebab itu, penggunaan mesin printer 3D dapat membantu meningkatkan kualitas hasil kerajinan tangan. Peningkatan kualitas dan keindahan hasil kerajinan tangan akan meningkatkan daya tarik konsumen.

Sedangkan untuk metode pemasarannya menggunakan aplikasi e-commerce. Perdagangan elektronik (*electronic commerce atau e-commerce*) adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televise atau jaringan komputer lainnya. Industri teknologi informasi melihat kegiatan *e-commerce* ini sebagai aplikasi dan penerapan dari e-bisnis (e-business) yang berkaitan dengan transaksi komersial, seperti transfer dana secara elektronik, SCM (*supply chain management*), pemasaran elektronik (*e-marketing*), atau pemasaran *online (online marketing)*, pemrosesan transaksi online (*online transaction processing*), pertukaran data elektronik (*electronic data interchange* /EDI).

II. METODE PELAKSANAAN

Dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini, telah disusun metode yang akan dilakukan selama proses awal survey dan selama kegiatan berlangsung.

1. Analisa permasalahan
   Pada tahapan awal ini dilakukan identifikasi permasalahan yang nyata terjadi di mitra dengan mengunjungi daerah Desa Sumbersalak Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember ke rumah inspirasi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dan memahami secara langsung permasalahan yang ada, sehingga tim pengabdian kepada masyarakat dapat menemukan dan menerapkan solusi yang sesuai terhadap permasalahan tersebut.
2. Analisa kebutuhan
   Untuk tahapan ini, dilakukan analisa kebutuhan pengguna dari pihak rumah inspirasi yang diwakili oleh Ibu Eni sebagai penanggung jawab rumah inspirasi. Analisa kebutuhan merupakan tahapan untuk mengetahui hal apa saja yang diperlukan dalam pemenuhan untuk pembuatan desain, model dan sistem yang sesuai dengan pengguna.
3. Perancangan desain, model dan sistem
   Di dalam tahapan ini, tim pengabdian masyarakat membuat rancangan desain, model dan sistem yang akan digunakan untuk solusi permasalahan tersebut. Perancangan ini sebagai langkah awal dalam pembuatan model, desain dan sistem yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.
4. Pembuatan desain, model dan sistem
   Setelah melakukan tahapan perancangan, tahapan selanjutnya ialah pembuatan desain, model dan sistem yang akan diimplementasikan. Tahapan ini menggunakan perangkat *hardware* printer 3D dan *software CAD (Computer Aided Design)* sebagai alat untuk desain dan model konveksi 3D kaos, jacket dan topi. Sedangkan untuk sistem pemasarannya menggunakan perangkat *software PHP: Hypertext Prepocessor* dengan *database My SQL (Structured Query Language)* sebagai media pembuatan aplikasi *e-commerce*.
5. Implementasi solusi permasalahan
   Pada tahapan ini, model dan sistem yang telah selesai dibuat dapat di implementasikan langsung kepada pengguna. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui jalannya perangkat dan aplikasi dalam memecahkan permasalahan yang ada serta untuk mendeteksi apabila terdapat kesalahan atau kekurangan yang akan dapat segera dievaluasi dan diperbaiki secara *real time*.
6. Pendampingan dan pelatihan
   Tahapan ini dilakukan agar pengguna dapat memahami dan mengerti prosedur serta mekanisme jalannya perangkat aplikasinya. Selain itu dalam tahapan ini untuk mencegah dan meminimalisir kesalahan pengguna dalam pengoperasian perangkat aplikasinya.
7. Perawatan perangkat dan aplikasi sistem
   Dalam tahapan terakhir ialah diperlukannya perawatan perangkat dan aplikasi sistem guna menjaga kestabilan serta keberlanjutannya.

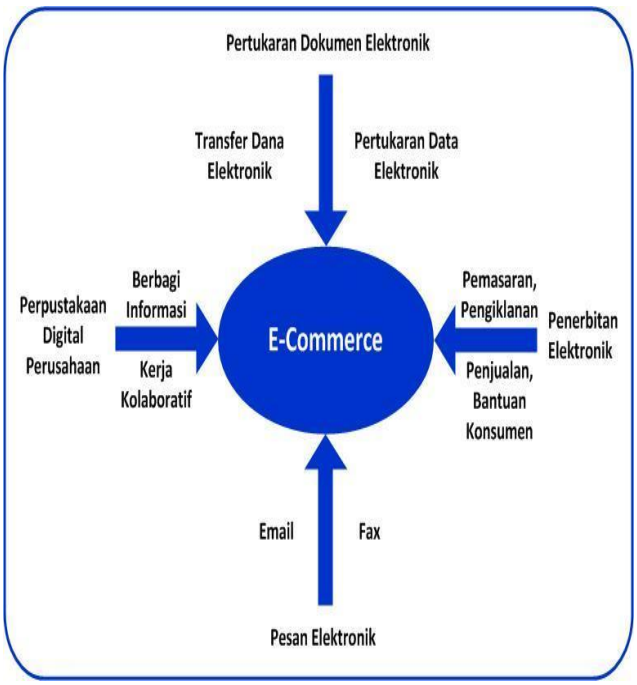
III. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Tahap pertama kegiatan pengabdian masyarakat diawali dengan koordinasi dan pemantapan rencana aksi kegiatan bersama mitra pengabdian. Melalui koordinasi yang dilakukan, tim pengabdian melakukan konfirmasi terhadap kebutuhan prioritas dari mitra yang mendesak untuk segera direalisasikan.

Dalam proses produksi pembuatan souvenir konveksi di Rumah Inspirasi Ledokombo Jember peralatan yang digunakan masih tradisional dan kurang bernilai ekonomis. Pelatihan ini melibatkan para remaja dengan rentan usia 12 - 18 tahun dimana dengan usia ini, remaja mempunyai imajinasi dan kreatifitas model gambar seni yang up to date. Diharapkan hasil bentuk gambar yang dihasilkan dapat menjadi daya tarik tersendiri untuk peningkatan produksi dan pemasarannya.

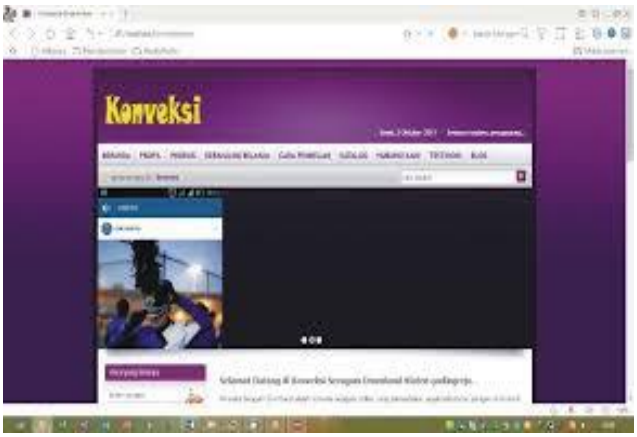
E-Commerce atau Electronic Commerce adalah metodologi bisnis modern yang membahas kebutuhan organisasi bisnis, pihak vendor dan pelanggan untuk menyusutkan biaya dan meningkatkan kualitas barang dan jasa sekaligus meningkatkan kecepatan pengiriman. E-commerce ini mengarah pada pertukaran informasi bisnis paperless menggunakan cara berikut ini :

1. Pertukaran Data Eletronik
2. E-mail Elektronik
3. Papan Buletin Elektronik
4. Transfer Dana Elektronik
5. Teknologi Berbasis Jaringan lainnya



Gambar 1. Konsep E-Commerce Konveksi Rumah Inspirasi

Gambar 2. Sistem E-Commerce Konveksi Rumah Inspirasi



Gambar 3. Use Interface E-Commerce Konveksi Rumah Inspirasi

Pembuatan desain, model dan system yang akan diimplementasikan. Tahapan ini menggunakan perangkat *hardware* printer 3D dan *software CAD (Computer Aided Design)* sebagai alat untuk desain dan model konveksi 3D kaos, jacket dan topi. Sedangkan untuk sistem pemasarannya menggunakan perangkat *software PHP: Hypertext Prepocessor* dengan *database My SQL (Structured Query Language)* sebagai media pembuatan aplikasi *e-commerce*.

Luaran wajib ialah publikasi media masa dan prosiding seminar nasional. Sedangkan untuk target pencapaian ialah pemberdayaan masyarakat menjadi lebih mandiri. Pemasaran produk semakin maju dengan perluasan akses pasar. Pendapatan perekonomian semakin meningkat.

Daerah Kecamatan Ledokombo desa Sumbersalak lebih terkenal dan maju.

Publikasi media masa telah dilakukan secara online di rri.co.id dengan URL (Uniform Resource Locator) yaitu : http://rri.co.id/jember/post/berita/576754/ekonomi/remaja_ledokombo_kembangkan_konveksi_3d.html

Gambar 4. Publikasi Page 1 Online di rri.co.id

Gambar 5. Publikasi Page 2 Online di rri.co.id

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan adanya kegiatan pengabdian ini, diharapkan dapat memperkaya desain, model serta bentuk dari 3D konveksi kaos, jacket dan topi. Sehingga produk konveksi akan lebih menarik dan kekinian. Untuk pemasaran menggunakan media e-commerce, akan meningkatkan omzet penjualan dan perluasan pasar konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Al Fatta , Hanif. 2007. *Analisis & Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.

[2] Hartono, J. 2010. *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan, Terstruktur Teori, dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta : Andi Yogyakarta.

[3] Kotler, Phillip. 2000. *Marketing Management* , Prentice Hall, New Jersey.

[4] Kusuma Dewi, Shanty dan Annisa Kesy Garside. 2014. Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Penjualan Pada Home Industry Abon. Jurnal Teknik Industri, Vol. 15, No. 2, Agustus 2014: 170–181. Universitas Muhammadiyah Malang.

[5] Turban, E. 2010. *Infromation technology for Management Transforming Organizations in the Digital Economy*. New Jersey : Wiley and Sons.