

PDDITAL (PASAR DESA DIGITAL) SEBAGAI MEDIA PEMASARAN PRODUK  
UMKM KAMPUNG BANDENG, KABUPATEN SIDOARJO

**Faridatul Lailiyah**

**Universitas Negeri Surabaya, [faridatul.19008@mhs.unesa.ac.id](mailto:faridatul.19008@mhs.unesa.ac.id)**

**Abstrak**

Kabupaten Sidoarjo merupakan kabupaten yang terletak di provinsi Jawa Timur, dengan memiliki pesono yang begitu banyak dari industri skala kecil hingga besar, berbagai sentra industri dan juga kampung usaha. Kampung Bandeng merupakan salah satu kampung usaha yang berada di Desa Kalanganyar, Kecamatan Sedati, Kabupaten Sidoarjo yang terkenal dengan hasil olahan bandeng. Kelemahan utama yang dimiliki oleh UMKM yang ada di area Kampung Bandeng ini ialah potensi pasar dan juga strategi *online marketing*, penguasaan teknologi, akses pasar global, dan juga kualitas sumber daya manusia. Untuk meningkatkan kinerja serta mempermudah kegiatan pengolahan data dan informasi produk UMKM maka perlu dibuat suatu sistem informasi penjualan produk UMKM berbasis aplikasi yang dapat mempermudah proses transaksi dan promosi maupun pemesanan persediaan barang dengan memanfaatkan fasilitas aplikasi yakni PDDigital. Model perancangan yang digunakan penulis dalam membangun aplikasi ini adalah model perancangan *System Development Life Cycle (SDLC)* yaitu model pengembangan sistem informasi yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah secara efektif. Dengan adanya PDDigital ini dapat mendukung proses transaksi, promosi, dan pelaporan produk UMKM di Kampung Bandeng, Kabupaten Sidoarjo.

**Kata Kunci: Kampung Bandeng, UMKM, Kabupaten Sidoarjo, PDDigital**

**Abstract**

Sidoarjo Regency is a regency located in the province of East Java, which has so many charms from small to large scale industries, various industrial centers and also business villages. Milkfish Village is one of the business villages located in Kalanganyar Village, Sedati District, Sidoarjo Regency which is famous for its processed milkfish. The main weakness possessed by *UMKM* in the Kampung Bandeng area is the market potential and also online marketing strategies, mastery of technology, access to global markets, and also the quality of human resources. To improve performance and facilitate data and information processing activities for *UMKM* products, it is necessary to create an application-based *UMKM* product sales information system that can facilitate transaction processes and promotions as well as ordering inventory by utilizing application facilities, namely the PDDigital. The design model used by the author in building this application is the *System Development Life Cycle (SDLC)* design model, which is an information system development model that aims to solve problems effectively. With the existence of this Digital Village Market, it can support the transaction process, promotion, and reporting of *UMKM* products in Bandeng Village, Sidoarjo Regency.

**Keywords: Bandeng Village, UMKM, Sidoarjo Regency, PDDigital**

## PENDAHULUAN

Kabupaten Sidoarjo merupakan salah satu kabupaten yang terletak di provinsi Jawa Timur, kabupaten ini memiliki pesona yang tidak dimiliki kabupaten-kabupaten lainnya yang ada di Indonesia. Banyak keunggulan yang dimiliki oleh kabupaten ini salah satunya yaitu banyaknya industri dari skala kecil hingga besar yang dimiliki kabupaten ini. Di kabupaten ini yang memiliki 18 kecamatan terdapat ratusan ribu usaha yang terbagi dari usaha kecil menengah, usaha mikro, dan belasan kampung usaha. Maka seringkali Sidoarjo dicanhngakan sebagai “Kabupaten UKM Indonesia”. Dengan banyaknya sentra industri berbasis UKM di kabupaten ini menunjukkan bahwa pemerintah daerah mendorong bangkit dan berkembangnya UKM di Sidoarjo. (Sidoarjo, 2021)

Salah satu kampung usaha yang dimiliki oleh Kabupaten Sidoarjo adalah Kampung Bandeng merupakan sebutan dari Desa Kalanganyar yang mana merupakan salah satu desa yang berada di kecamatan Sedati kabupaten Sidoarjo. Secara geografis berbatasan dengan Desa Buncitan di sebelah barat, Selat Madura di sebelah timur, Desa Sawohan di sebelah selatan dan Desa Cemandi dan Tambak Cemandi di sebelah utara. Luas wilayah Desa Kalanganyar adalah 4.467 Ha atau kurang lebih 135.00 m<sup>2</sup>. Desa Kalanganyar terdiri dari 6 RW yang di dalamnya terdapat 23 RT. Desa Kalanganyar memiliki jumlah penduduk sebesar 5348 jiwa dengan mayoritas penduduk perempuan sedikit lebih banyak daripada laki-laki. (Purwadi and Nugrono, 2020)

Masyarakat Desa Kalanganyar mayoritas bekerja sebagai petani tambak dan buruh tambak. Hal ini dikarenakan 2/3 luas wilayah Desa Kalanganyar terdiri dari tambak. (Rizkiyah, 2019) Tambak sendiri dapat diartikan sebagai kolam buatan untuk memelihara budidaya ikan (Jantia, Muarif and Mumpuni, 2020). Varietas ikan yang ada di tambak ikan ini adalah ikan bandeng, ikan mujaer, nila, payus, dan udang (sindu dan vanami). Dari hasil panen ikan ini masyarakat mengolah menjadi sebuah produk pangan seperti adanya bandeng asap, bandeng presto, kripek sisik bandeng, bandeng cabut duri, otak-otak bandeng, sambel bandeng asap dan masih banyak olahan bandeng lainnya.

Dari hasil olahan produk yang dilakukan Kampung Bandeng ini memiliki potensi berkembang yang lebih pesat mengingat banyak UMKM yang sudah melakukan pengolahan ikan dan juga dipasarkan ke khalayak publik. Selain itu di desa ini juga seringkali mendapatkan pembekalan dan juga pembinaan untuk melakukan strategi pemasaran digital, hal ini disampaikan oleh sudara Rifas selaku ketua karang taruna Desa Kalanganyar. Namun pelatihan tersebut tidak dapat berlangsung jangka panjang dengan alasan keterbatasan kemampuan warga sehingga produk umkm terbengkalai dan tidak dapat dipasarkan secara digital sehingga proses pemasaran tidak memiliki jangkauan yang lebih luas. Sangat disayangkan mengingat Kampung Bandeng ini merupakan salah satu penghasil ikan bandeng terbesar di Sidoarjo, namun hanya berhenti dan dinikmati oleh masyarakat sekitar itupun dengan target konsumen yang sempit, artinya yang melakukan pembelian adalah mereka yang mengetahui keberadaan hasil olahan bandeng ini saja.

Berdasarkan hasil wawancara secara langsung dengan Pak Irham Taufiq selaku Kepala Desa Kalanganyar menyampaikan bahwasannya masyarakat atau para pelaku UMKM belum bisa kompak hal ini diduga karena para pelaku usaha merasa sudah sukses dan berhasil dalam pengelolaan usahanya, namun pada nyatanya tidak semua pelaku UMKM dapat dikatakan berhasil jika diukur dari segi pendapatan dan penjualan hasil olahannya. Selain itu disisi lain pengurus Badan Usaha Milik Desa (BUMDES) Kalanganyar juga menyampaikan bahwasannya adanya permasalahan tidak kompak atau sulit untuk disatukan ini menjadi tantangan tersendiri bagi desa, beberapa upaya dilakukan untuk mempersatukan mereka seperti adanya satuan UMKM yang tergabung dalam usaha bersama namun dari ratusan pelaku UMKM di Kampung Bandeng ini hanya hitungan jari yang dapat dijaring dalam program tersebut.

Melihat potensi serta kondisi permasalahan yang ada pada masyarakat dan juga desa setelah kami melakukan riset kondisi lapangan Kampung Bandeng diharapkan mampu menguasai pasar internasional, kekuatan ekonomi yang dihasilkan akan sangat besar, para pelaku usaha di kampung ini akan mengalami peningkatan pendapatan dengan menjalin hubungan secara jangka panjang dengan konsumen agar diperoleh kesesuaian antar pemasar dengan konsumen sehingga konsumen akan puas dan melakukan pembelian berulang.

Oleh karena itu, penulis akan melakukan penelitian Pengembangan PDDigital berbasis *mobile* aplikasi sebagai solusi meningkatkan perekonomian masyarakat Kampung Bandeng sehingga pemasaran lebih luas. Dengan fokus pengembangan pada hal tersebut diharapkan dapat mendorong peningkatan kesejahteraan masyarakat dan juga meningkatkan pendapatan masyarakat dalam jangka panjang.

## METODE

Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu tergolong penelitian deskriptif yang mana mencari penjelasan terkait fakta atau peristiwa yang terjadi, menganalisisnya, membandingkannya dengan kenyataan kemudian mencari solusi atas masalah yang muncul (Sukmadinata, 2005). Sasaran penelitian yang digunakan yaitu UMKM Kampung Bandeng, Desa Kalanganyar, Kecamatan Sedati, Kabupaten Sidoarjo.

Penelitian dilakukan dalam tiga tahap: penyebaran, pengumpulan data, pengolahan, dan analisis hasil. Tahap pendahuluan diawali dengan survei lapangan yang bertujuan untuk mengetahui realitas UKM Kampung Banden dengan menggunakan platform digital, serta melakukan studi literatur terhadap penelitian-penelitian sebelumnya. Langkah selanjutnya adalah pengumpulan data menggunakan metode wawancara dan survei untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan UKM Kampung Banden akan platform digital. Tahap pengolahan data dilakukan dengan menggunakan pendekatan QFD. Pada fase ini, berdasarkan hasil survei dan wawancara, dilakukan ringkasan kebutuhan pengguna dan konsumen UMKM terkait format platform digital. Tahap terakhir adalah menganalisis hasil dari permintaan yang dibuat untuk pengembangan aplikasi. (Febriyantoro and Arisandi, 2018)

Metode desain yang digunakan adalah model desain siklus hidup pengembangan sistem (SDLC ). Ini adalah model pengembangan sistem informasi yang ditujukan untuk memecahkan masalah secara efektif (Sofyan *et al.*, 2021). Tahap pengembangan didasarkan pada analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan pemilihan konsep menggunakan pendekatan Pugh-Matrix yang terdiri dari metode *screening* dan *scoring* untuk mendapatkan konsep terbaik untuk platform digital. Desain akhir yang dipilih dikembangkan menggunakan pendekatan *prototyping* menggunakan prototipe beta. Prototipe berupa aplikasi berbasis Android untuk platform bisnis digital.



Bagan 1 Tahapan Metode SDLC

Aplikasi yang sudah dibentuk lalu diuji dalam termin pengujian desain buat mengestimasi *forecasting user*. Dengan adanya pelaksanaan ini, UMKM Kampung Bandeng bisa memasarkan produk secara luas & menaikkan kenaikan pangkat penjualannya (Maulani, 2020). Sedangkan buat pelanggan manfaat pelaksanaan ini merupakan mereka nir perlu berkunjung pribadi ke lokasi buat menerima barang yang diinginkan. Dari penelitian ini diperlukan solusi yang sudah ditelaah melalui pendekatan ilmiah membantu pada acara pemerintah yaitu *digital platform* buat UMKM pada Indonesia.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

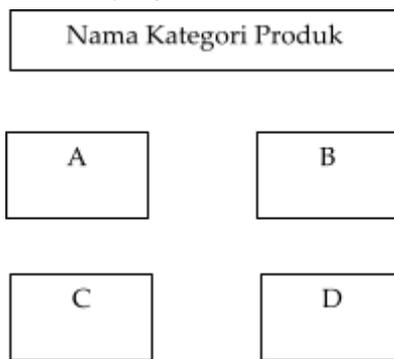
### Hasil

perancangan sistem nantinya akan dibedakan menjadi beberapa bagian yang sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah diterapkan pada metode perancangan yaitu:

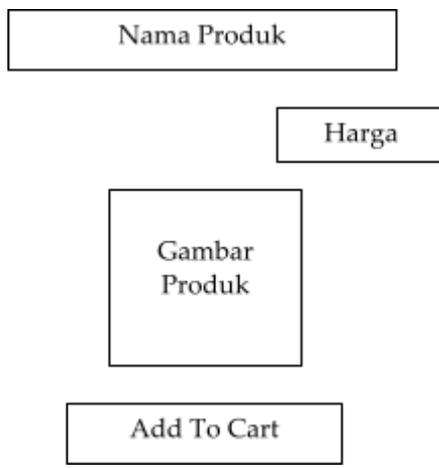
1. Halaman Awal Aplikasi



2. Halaman Keranjang

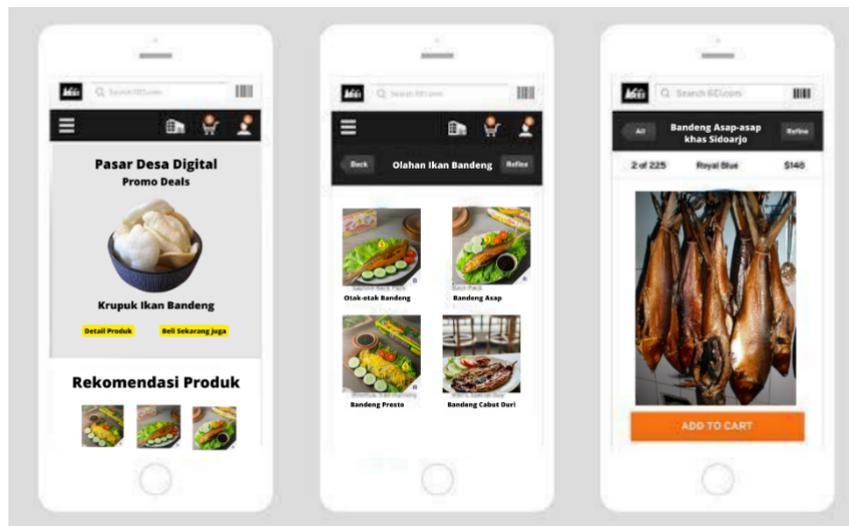


3. Halaman Deskripsi Produk



## Pembahasan

Berdasarkan hasil rancangan desain aplikasi PDDital yang digunakan sebagai media pemasaran produk UMKM Kampung Bandeng, Kabupaten Sidoarjo dirancang sesuai dengan kebutuhan konsumen dan juga pelaku UMKM hal ini dilakukan berdasarakan temuan permasalahan yang ada pada lapangan. Kemudahan akses dan penggunaan merupakan salah satu aspek yang menjadi perhatian terpenting karena tidak semua pelaku UMKM dapat dengan cepat mengoperasikan gadget, dengan demikian dibuatlah desain yang mudah digunakan dengan *user friendly*.



Gambar 4 Desain Aplikasi

Adanya aplikasi PDDital ini diharapkan dapat menuai berbagai manfaat, meningkatkan perekonomian, meningkatkan volume penjualan yang mana seperti penelitian sebelumnya yaitu Pemanfaatan digital marketing ini sangat berguna dan berdampak pada volume penjualan, hal ini dibuktikan dengan adanya penelitian yang dilakukan pada UMK di Kota Batam yang mengatakan adanya digital marketing akan memudahkan pelaku UMKM untuk memberikan informasi dan berinteraksi secara langsung dengan konsumen, memperluas pangsa pasar, meningkatkan awareness dan meningkatkan penjualan bagi pelau UKM (Febriyantoro and Arisandi, 2018).

Selain itu keberadaan digital platform akan mempermudah proses transaksi dan promosi maupun pemesanan stok barang dengan memanfaatkan fasilitas dan fitur yang ada, seperti penelitian yang dilakukan dengan judul Pengembangan aplikasi E-Commerce Sebagai Media Pemasaran Produk UMKM di Kabupaten Pringseweu, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kinerja serta mmeprcepat dan mempermudah kegiatan UMKM dan dirasa dengan adanya aplikasi ini UMKM akan lebih efektif dan efisien dalam proses transaksi dan promosi produk yang dihasilkan (Pitriyani and Kasmi, 2019).

Penelitian serupa den judul Pengembangan E-Commerce produk Fashion Menggunakan Metode ser Centered Design yang mana menggunakan metode pengembangan *user center design* (UCD) dengan fokus kebutuhan pada sisi pengguna. Pengguna dalam hal ini diklasifikasikan menjadi admin, pelanggan, reseller, dan pengunjung yang mana digunakan untuk meminimalisir adanya kesalahan pencatatan dan juga persediaan barang dagang, dengan hasil akhir rancangan siap untuk diimplementasikan (Widianti, 2019).

## SIMPULAN

Dari penelitian yang dilakukan menghasilkan sebuah soluis yang memeberikan alternatifr bentuk promosi penjualan, memperluas pangsa pasar, meningkatkan penjualan, dan juga mempermudah sistem pencatatan dan persediaan melalui *digital platform* yaitu PDDital yaitu bentuk aplikasi yang dapat membantu proses transaksi yang mudah digunakan bagi UMKM di wilayah Kampung Bandeng, Kabupaten Sidoarjo.

## DAFTAR REFERENSI

- Febriyantoro, M. T. and Arisandi, D. (2018) 'Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah Pada Era Masyarakat Ekonomi Asean', *JMD: Jurnal Riset Manajemen & Bisnis Dewantara*, 1(2), pp. 61–76. doi: 10.26533/jmd.v1i2.175.
- Jantia, T. D., Muarif, M. and Mumpuni, F. S. (2020) 'PERTUMBUHAN IKAN BANDENG (Chanos chanos) PADA TAMBAK SILVOAKUAKULTUR DI KABUPATEN INDRAMAYU PROVINSI JAWA BARAT', *JURNAL MINA SAINS*. doi: 10.30997/jmss.v6i2.3263.
- Maulani, J. (2020) 'PENERAPAN METODE WATERFALL PADA PENGEMBANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI JASA DAN PENJUALAN DENGAN PEMODELAN BERORIENTASI OBJEK', *Technologia: Jurnal Ilmiah*. doi: 10.31602/tji.v11i2.2779.
- Pitriyani and Kasmi (2019) 'Pengembangan Aplikasi E-Commerce Sebagai Media Pemasaran', *Informasi, Jurusan Sistem*, 1(09), pp. 425–433.
- Purwadi, P. and Nugrono, S. D. (2020) 'Pemberdayaan Nelayan Dan UMKM melalui Diversifikasi Olahan Ikan Menuju "Desa Iwak" dan Kawasan Minapolitan Di Desa Kalanganyar, Kec Sedati, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur', *JATI EMAS (Jurnal Aplikasi Teknik dan Pengabdian Masyarakat)*. doi: 10.36339/je.v4i2.335.
- Rizkiyah, T. A. (2019) 'Pemberdayaan Perempuan Buruh Tambak Di Desa Kalanganyar Kecamatan Sedati Kabupaten Sidoarjo', 45(45), p. 2019. Available at: [http://www.ghbook.ir/index.php?name=فرهنگ و رسانه های نوین&option=com\\_dbook&task=readonline&book\\_id=13650&page=73&chckhashk=ED9C9491B4&Itemid=218&lang=fa&tmpl=component%0Ahttp://www.albayan.ae%0Ahttps://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&q=APLIKASI+PENGENA](http://www.ghbook.ir/index.php?name=فرهنگ و رسانه های نوین&option=com_dbook&task=readonline&book_id=13650&page=73&chckhashk=ED9C9491B4&Itemid=218&lang=fa&tmpl=component%0Ahttp://www.albayan.ae%0Ahttps://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&q=APLIKASI+PENGENA).
- Sidoarjo, D. K. (2021) *Sidoarjo*.
- Sofyan, A. A. et al. (2021) 'pengertian sdlc', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Sukmadinata, S. (2005) 'Metode Peneliti', *Metode Penelitian*.
- Widiyanti, I. S. (2019) 'Pengembangan E-Commerce Produk Fashion Menggunakan Metode User Centered Design', *Jurnal IT CIDA*, 5(2), pp. 31–43.

