



LAPORAN PENGABDIAN MASYARAKAT

**WORKSHOP IT UNTUK PEMBANGUNAN DESA PESERTA
PKKP 2020 DISPORAPAR PROVINSI JAWA TENGAH**

Surat Tugas No : 037/A.38.04/UDN-09/II/2020

Oleh :

DR. FIKRI BUDIMAN, M.Kom

0686.11.1995.070

**Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Dian Nuswantoro
Semarang
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul IbM : Workshop IT untuk pembangunan Desa peserta PKKP 2020
DISPORAPAR Provinsi Jawa Tengah

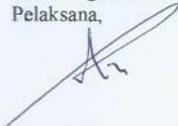
Pelaksana :

- Nama : Dr. Fikri Budiman, M.Kom
- NPP : 0686.11.1995.070
- Golongan : IVA
- Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
- Jabatan Struktural : Ketua Program Studi TI-D3
- Fakultas / Jurusan : Ilmu Komputer / Teknik Informatika D3
- Bidang Keahlian : Ilmu Komputer
- Alamat Kantor : Jl.Imam Bonjol I No.207 Semarang 50131
- No.Telpon : 024-3517361, 3520145
- Alamat Rumah : Perum, Bukit Diponegoro B.205 Tembalang Semarang
- Telp / E-mail : 08122804229 / fikri.budiman@dsn.dinus.ac.id

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Dr. Abdul Syukur
NPP.0686.11.1992.017

Semarang, 26 Februari 2020
Pelaksana,


Dr. Fikri Budiman
NPP.0686.11.1995.070


Direktur LPPM UDINUS Semarang

Dr. Eng. Yuliman Purwanto, M.Eng
0686.11.2001.266

Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga kami dapat melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berwujud sebagai narasumber pada Workshop IT untuk pembangunan Desa peserta PKKP 2020 DISPORAPAR Provinsi Jawa Tengah. PKKP adalah Pengembangan Keperdulian dan Kepeloporan Pemuda. Kegiatan pelatihan ini telah diselenggarakan pada Hari / Tanggal: Selasa / 25 Februari 2020, di Hotel New Puri Garden Jl. Arteri Utara Blok D4, Puri Anjasmoro, Semarang. Dalam Program ini materi yang disampaikan memiliki judul “Peran IT Dalam Pembangunan Desa”.

Dari Pelatihan ini diharapkan adanya minat pengembangan bisnis online dengan memanfaatkan facebook sebagai sarana untuk mendapatkan penghasilan tambahan, tentang penyusunan media promosi bisnis online yang memegang peranan penting sebagai sarana promosi yang efektif dan dan memiliki jangkauan yang luas.

Kami menyadari pada laporan ini masih banyak kekurangan, karena itu tidak lupa kami menyampaikan maaf sebesar-besarnya.

Semarang, Februari 2020

Fikri Budiman

Daftar Isi

Halaman Pengesahan	2
Kata Pengantar	3
Daftar Isi	4
1. Latar Belakang	5
2. Kegiatan	6
3. Tujuan	6
4. Peaksanaan Kegiatan	7
a. Surat Tugas	7
b. Foto Kegiatan	8
5. Materi Pelatihan	10

1. Latar Belakang

Wirausaha adalah suatu proses peningkatan kesejahteraan yang dinamis. Untuk itu kesejahteraan diciptakan oleh yang menghadapi resiko terbesar dari sisi equity (modal), waktu, dan komitmen untuk memberi nilai untuk suatu produk atau jasa.

Menurut Winarso Drajat Widodo (2005), wirausaha adalah usaha atau bisnis yang selalu berusaha memindahkan segala sumber daya ekonomi dari wilayah yang kurang produktif ke wilayah yang lebih produktif agar memperoleh penghasilan yang lebih besar, dan semakin besar. Pendapat lain dari Rambat Lupiyoadi Jero Wacik (1998) mendefinisikan bahwa wirausaha adalah kegiatan yang melaksanakan proses penciptaan kekayaan dan nilai tambah melalui peneloran dan penetasan gagasan, memadukan sumber daya dan merealisasikan gagasan tersebut menjadi kenyataan.

Seseorang yang berwirausaha adalah orang yang menjalankan usaha atau perusahaan dengan kemungkinan untung atau rugi. Oleh karena itu wirausaha perlu memiliki kesiapan mental, baik untuk menghadapi keadaan merugi maupun untung besar.

Beragam cara dilakukan oleh para pewirausaha (entrepreneur) untuk menjalankan roda usahanya. Salah satu cara yang cukup banyak dilakukan oleh para entrepreneur adalah menggunakan teknologi sebagai alat untuk menjalankan bisnisnya. Penaksanaan usaha tersebut dikenal dengan istilah technopreneurship. Dalam hal ini, peran teknologi sangat besar. Teknologi dijadikan andalan dalam memasarkan setiap produk yang dijualnya.

Di Indonesia sudah banyak sekali para pewirausaha atau pebisnis yang memanfaatkan kecanggihan teknologi agar memperoleh pangsa pasar yang memuaskan. Yang difokuskan dalam pemanfaatan teknologi disini adalah pemanfaatan internet dalam pemasaran suatu produk.

Saat ini internet sudah sangat mudah diakses oleh siapa pun tanpa melihat usia dan pendidikan seseorang. Dengan internet, semua orang diseluruh dunia

dapat mendapatkan dan memberikan informasi apa pun kepada siapa pun di seluruh dunia. Termasuk para pebisnis yang menggunakan internet sebagai sarana pemberi informasi tentang produk yang ditawarkannya secara *online* di internet.

Peluang usaha online menawarkan berbagai kemudahan yang tak tertandingi dibanding dengan bisnis lainnya. Dua dari sekian banyak keunggulan tersebut adalah modal yang relatif rendah (bahkan tanpa modal) dan fleksibilitas. Kita dapat membangun bisnis sampingan dan bekerja dari rumah, mengatur waktu kita sendiri tanpa harus terikat dengan jam kerja.

Saat ini situs jejaring sosial menjadi pilihan termudah bagi para pebisnis untuk mempromosikan produknya. Juga untuk bertransaksi secara manual melalui media social. Contohnya Facebook, situs pertemanan ini banyak dimanfaatkan untuk berbisnis online.

2. Kegiatan

Nama : Workshop IT untuk pembangunan Desa peserta PKK
2020 DISPORAPAR Provinsi Jawa Tengah.

Hari / Tanggal : Selasa / 25 Februari 2020

Jam : 19.00 - selesai

Tempat : Hotel New Puri Garden
Jl. Arteri Utara Blok D4, Puri Anjasmoro, Semarang

3. Tujuan

- a. Untuk memberi informasi bagaimana cara yang efektif untuk memasarkan produk dalam menggunakan Facebook.
- b. Untuk memberi informasi apa saja kendala dalam penggunaan Facebook sebagai media pemasaran produk.

4. Pelaksanaan Kegiatan

a. Surat Tugas



SURAT TUGAS
Nomor : 037/A.38.04/UDN-09/II/2020

Direktur Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro Semarang memberikan tugas kepada tersebut dibawah ini :

No	Nama	NPP
1	AJIB SUSANTO, M.KOM	0686.11.2000.253
2	IBNU UTOMO, M.KOM	0686.11.2002.310
3	SUDARYANTO, M.KOM	0686.11.1990.006
4	WIJANARTO, M.KOM	0686.11.2009.354
5	SLAMET SUDARYANTO N, ST., M.KOM	0686.11.2009.361
6	DR. FIKRI BUDIMAN, M.P'OM	0686.11.1995.070

Untuk melakukan pengabdian Masyarakat "Pengembangan Kepedulian Dan Kepeloporan (PKKP) Dinas Kepemudaan, Olahraga Dan Pariwisata (DISPORAPAR)" yang diadakan pada :

Hari/Tgl. : Selasa, 25 Februari 2020
Waktu : 19.00 s/d Selesai
Tempat : Hotel New Puri Garden
Jl. Arteri Utara Blok D4, Puri Anjasmoro, Semarang

Lain-Lain :
Harap dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan penuh tanggung jawab.
Memberikan laporan kepada Kepala Pusat Pengabdian kepada Masyarakat selambat-lambatnya **14 hari** setelah melaksanakan tugas.

Semarang, 25 Februari 2020
Direktur LPPM


Dr. Eng. Yuliman Purwanto, M.Eng
NPP. 0686.11.2001.266

Yang bersangkutan telah menjalankan tugas dengan sebaik-baiknya pada :
Tanggal :
Di :




Kantor : Jl. Nakula I No. 5 - 11, Semarang 50131 Indonesia Telp. (024) 3520165, 3517261 Fax. (024) 3569684
Home Page : <http://www.dinus.ac.id> E-mail : sekretariat@lppm.dinus.ac.id

b. Foto Kegiatan





5. Materi Pelatihan



Peran IT dalam
Pembangunan Desa

Dr. Fikri Budiman
Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer
UNIVERSITASDIANUSWANTORO
SEMARANG

IT for PKKP Dinporapar Jateng, Hotel Puri Garden 25-02-2020

Information and Computer Technology (ICT)

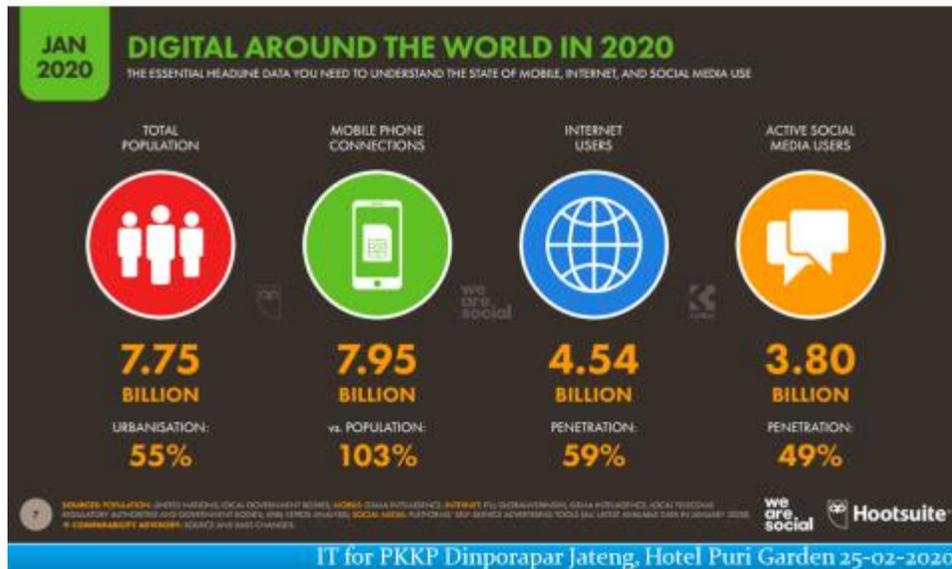
IT for PKKP Dinporapar Jateng, Hotel Puri Garden 25-02-2020

Mengapa ICT?

- Membuka wawasan dan akses ICT terhadap dunia luar, terutama bagi daerah sedang berkembang, tertinggal atau bahkan terpencil.
- Penting untuk proses belajar dan mengajar.
 - Bank Dunia menggarisbawahi bahwa para pendidik dan para pengambil keputusan sepakat bahwa ICT merupakan hal yang sangat penting bagi pengembangan masa depan pendidikan dalam era Melinium.
- Seorang ahli pembangunan menulis tentang peran ICT dalam pembangunan pertanian berkelanjutan menggarisbawahi bahwa meskipun internet bukan obat mujarab bagi masalah pembangunan pedesaan dan ketahanan pangan, tetapi internet dapat membuka saluran komunikasi baru yang membawa pengetahuan baru dan menjadi sumber informasi pada masyarakat pedesaan

IT for PKKP Dinporapar Jateng, Hotel Puri Garden 25-02-2020

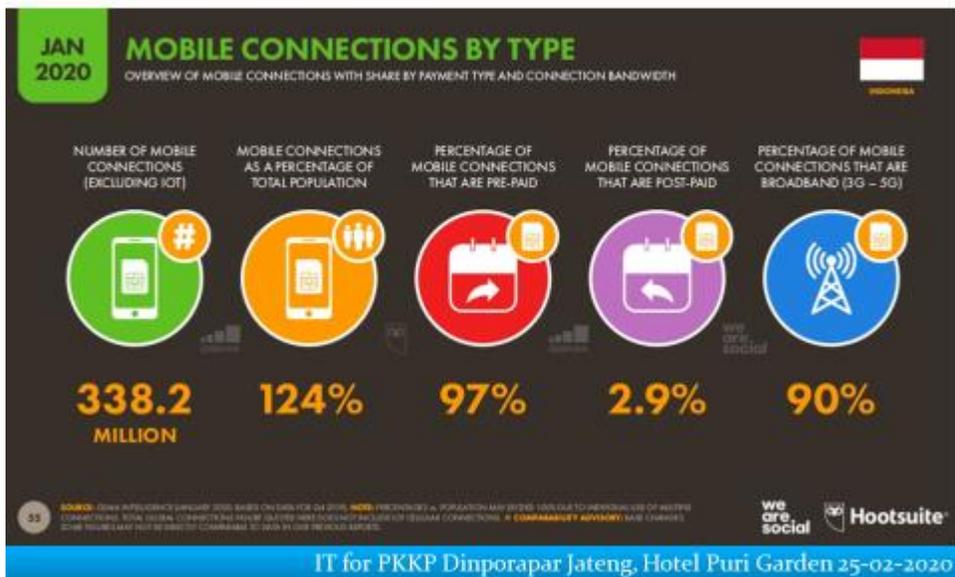
Pengguna Internet



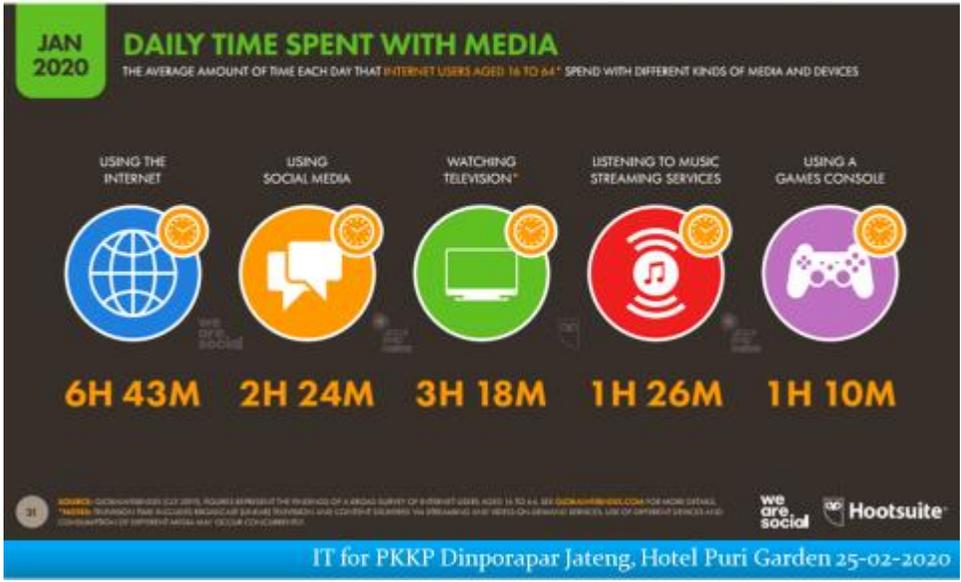
Pengguna Internet Indonesia



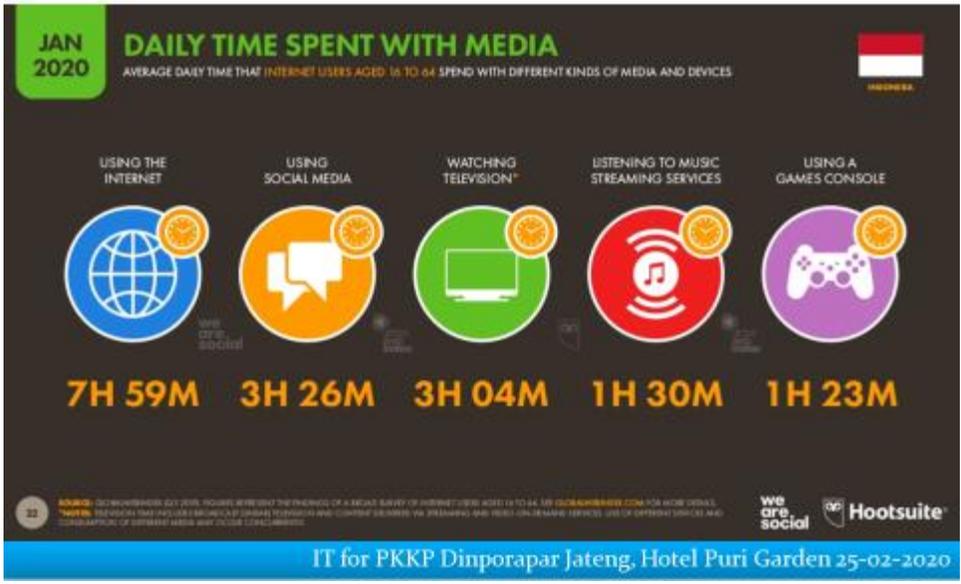
Mobile Connections Indonesia



Waktu dengan Media #Dunia



Waktu dengan Media #Indonesia



Social Media

- **Media sosial** adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi [blog](#), [jejaring sosial](#), wiki, forum dan [dunia virtual](#). Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.
- [Andreas Kaplan](#) dan [Michael Haenlein](#) mendefinisikan media sosial sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*".

IT for PKKP Dinporapar Jateng, Hotel Puri Garden 25-02-2020

Social Network

- "Jejaring sosial adalah struktur sosial yang terdiri dari elemen-elemen individual atau organisasi. Jejaring ini menunjukkan jalan dimana mereka berhubungan karena kesamaan sosialitas, mulai dari mereka yang dikenal sehari-hari sampai dengan keluarga". (profesor J.A. Barnes di tahun 1954).
- *Situs* jejaring sosial merupakan situs yang dapat membantu seseorang untuk membuat sebuah profil dan kemudian dapat menghubungkan dengan pengguna lainnya. Situs jejaring sosial adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk terhubung menggunakan profil pribadi atau akun pribadinya.
- **Contoh** : Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram dll

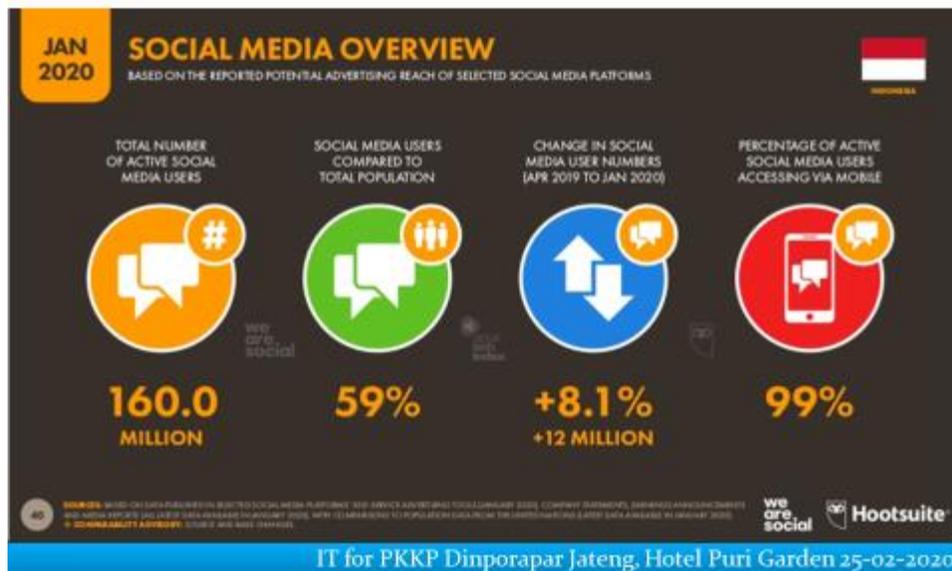
IT for PKKP Dinporapar Jateng, Hotel Puri Garden 25-02-2020

Ciri Social Media

- Pesan yang di sampaikan tidak hanya untuk satu orang saja namun bisa keberbagai banyak orang contohnya pesan melalui SMS ataupun internet
- Pesan yang di sampaikan bebas, tanpa harus melalui suatu *Gatekeeper*
- Pesan yang di sampaikan cenderung lebih cepat di banding media lainnya
- Penerima pesan yang menentukan waktu interaksi

IT for PKKP Dinporapar Jateng, Hotel Puri Garden 25-02-2020

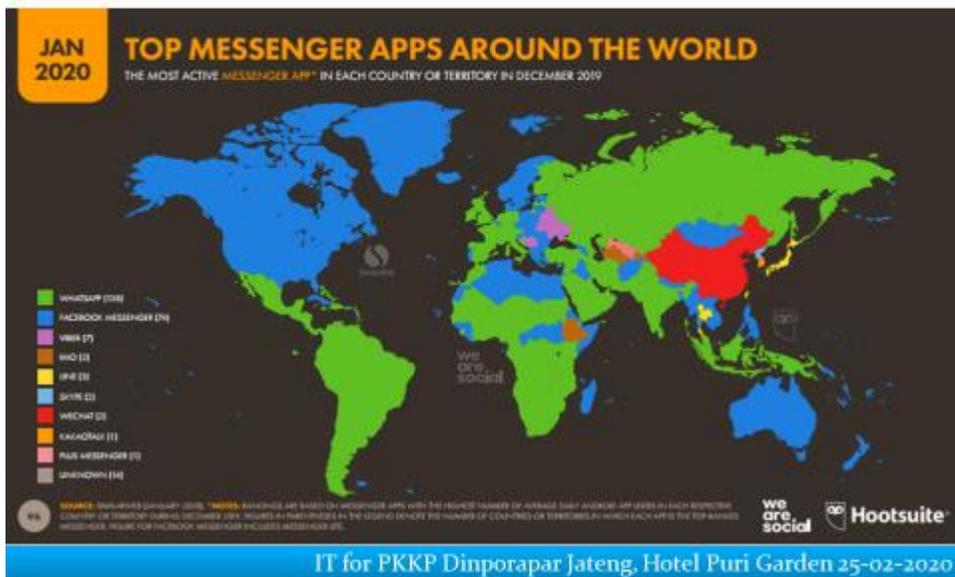
Social Media Indonesia



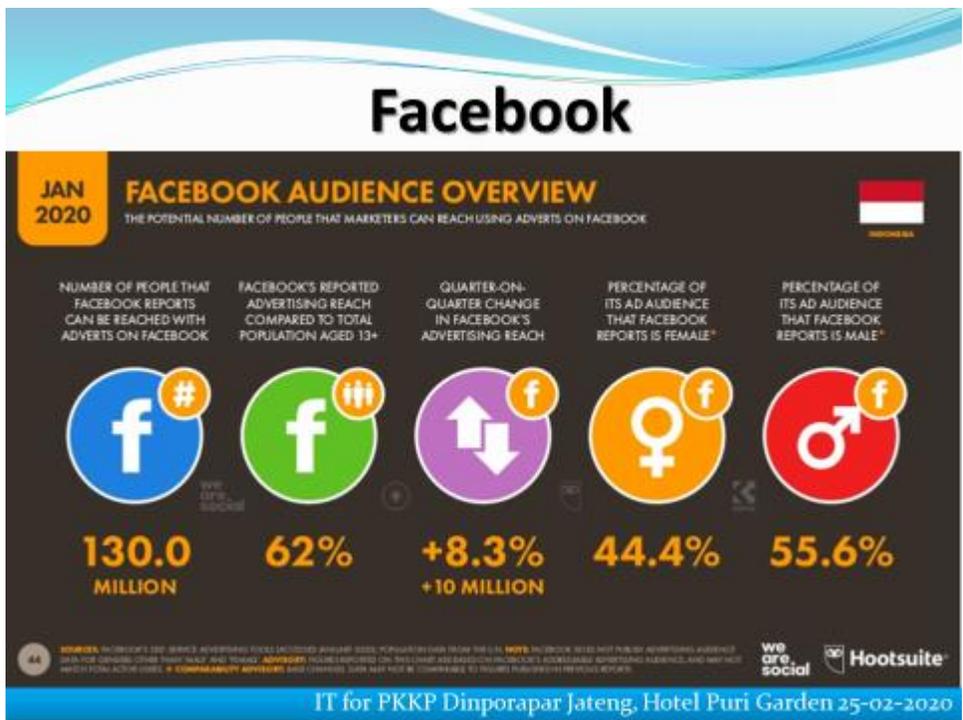
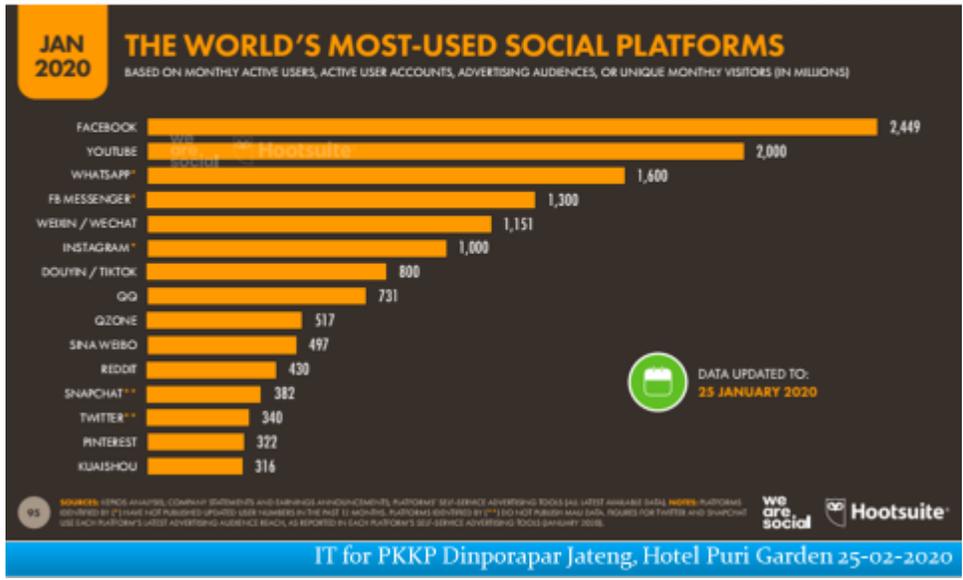
Waktu di Social Media

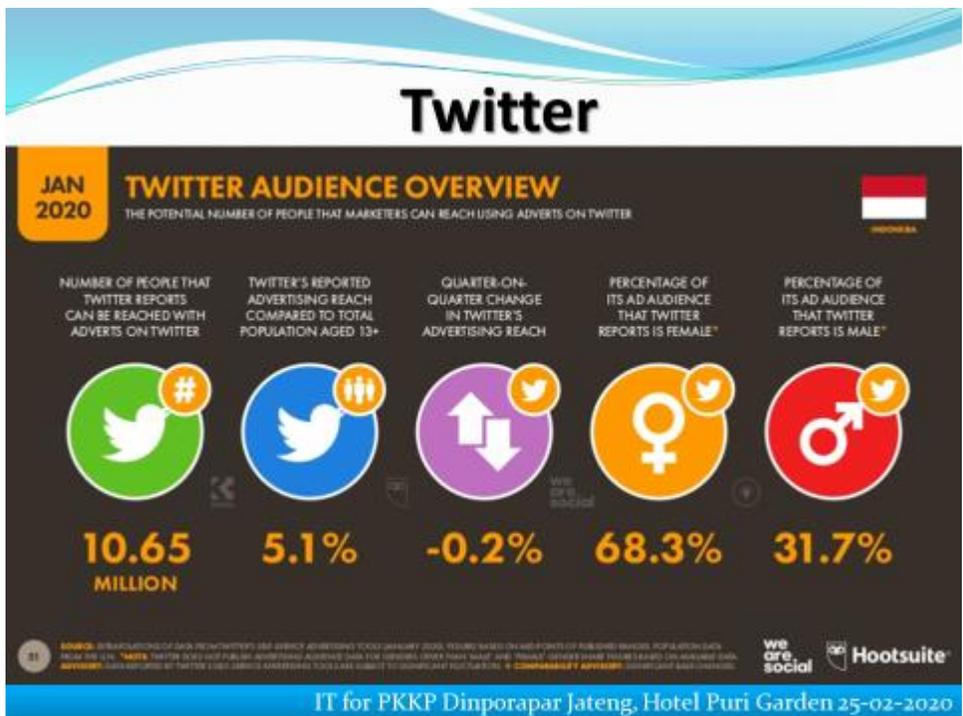
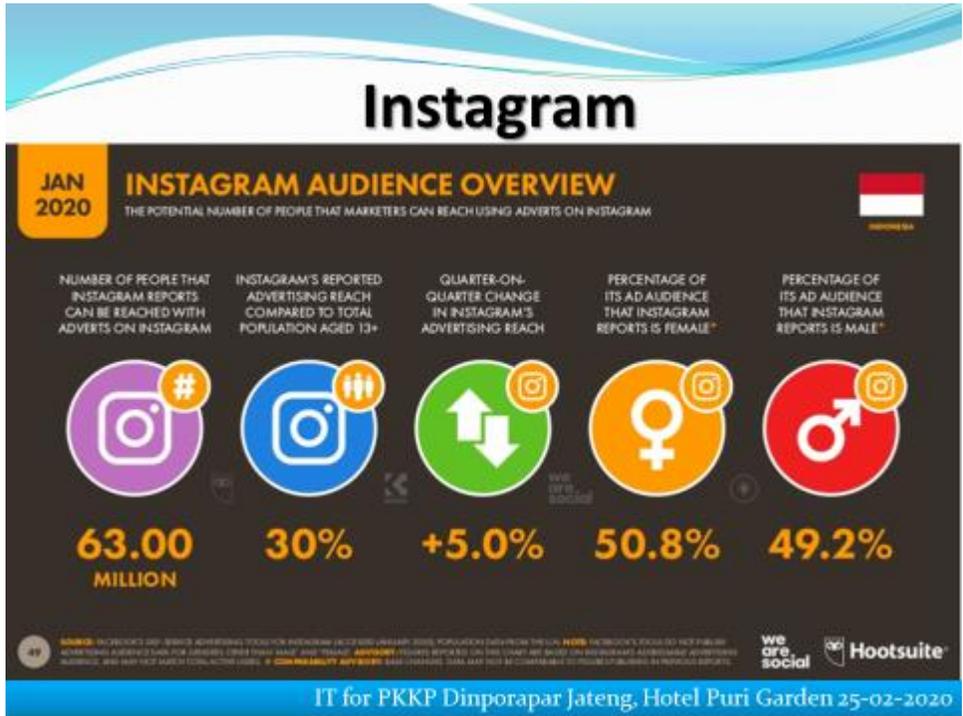


Top Social Messenger



Top Social Platforms





E-Commerce

- Electronic Commerce (EC) adalah suatu konsep yang menjelaskan proses pembelian, penjualan dan pertukaran produk, servis dan informasi melalui jaringan komputer yaitu internet (Turban, 2012).
- *E-commerce* merupakan suatu cara belanja atau berdagang secara online atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas internet dimana terdapat website yang dapat menyediakan layanan “*get and deliver*”.
- Laudon & Laudon (1998), *E-Commerce* adalah suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan computer sebagai perantara transaksi bisnis.

IT for PKKP Dinporapar Jateng, Hotel Puri Garden 25-02-2020

Pertumbuhan E-Commerce



Marketplace, Marketspace

- **Marketplace** adalah suatu tempat dimana banyak penjual berkumpul untuk menjual berbagai macam barang produksi yang difasilitasi dengan jaringan internet. Jika dianalogikan, *marketplace* adalah sebuah pasar yang memfasilitasi banyak pedagang dan pembeli untuk melakukan transaksi penjualan
- **Marketspace** adalah sebuah toko yang menyediakan barang grosir maupun eceran untuk dijual kepada pembeli melalui perantara internet atau sebuah toko yang dioperasikan secara virtual atau akrab disebut dengan online shop.

IT for PKKP Dinporapar Jateng, Hotel Puri Garden 25-02-2020

Toko di MarketPlace

- Shopee → <http://shopee.com>
- Tokopedia → <http://tokopedia.com>
- Bukalapak → <http://bukalapak.com/>
- Blibli → <https://www.blibli.com/>
- Lazada → <http://lazada.com/>
- Elevenia → <http://elevenia.com>
- Qoo10 → <https://www.qoo10.co.id/>
- Blanja → <https://www.blanja.com/>
- Cipika → <https://cipika.co.id/>

IT for PKKP Dinporapar Jateng, Hotel Puri Garden 25-02-2020

Web Free Online Shop

- PrestaShop → <http://www.prestashop.com>
- Woocommerce → <https://woocommerce.com>
- OpenChart → <http://www.opencart.com/>
- OSCommerce → <http://www.oscommerce.com/>
- Virtuemart → <http://virtuemart.net/>
- Wordpress Online Shop → <http://wordpress.org/plugins/wp-online-store/>

IT for PKKP Dinporapar Jateng, Hotel Puri Garden 25-02-2020

Jualan di Medsos

- FB → <http://facebook.com> + FB Marketplace
- IG → <http://instagram.com>
- Twitter → <http://twitter.com>
- Pinterest → <http://pinterest.com>
- Youtube → <http://youtube.com>
- WA
- BBM
- LINE

**BANYAK LAPAK
BANYAK REJEKI**

IT for PKKP Dinporapar Jateng, Hotel Puri Garden 25-02-2020

