

Pembuatan Produk *Wall Art* Dan Pemanfaatan *e-Commerce* Sebagai Media Pemasaran

Making Wall Art Products and Using e-Commerce as Marketing Media

^{1*}Khairani Puspita, ²Irwansyah, ³Daifiria

^{1,2,3}Universitas Potensi Utama

Jalan K.L Yos Sudarso Km.6,5 No.3A Tanjung Mulia

Email: ¹khairan.adwa@gmail.com, ²irw.syah23@gmail.com, ³daifiria@potensi-utama.ac.id

Abstrak

Teknologi pada saat ini sangatlah berperan penting di segala aspek baik dalam bidang pendidikan hingga pada bidang bisnis seperti penjualan. Saat ini dalam berbisnis peran teknologi dibutuhkan terutama dalam penjualan produk. E-commerce merupakan cara berbisnis yang sangat memudahkan para penjual dalam memasarkan produknya. SMA Swasta Budi Agung Medan adalah salah satu sekolah yang dituntut untuk menghasilkan lulusan yang mampu bersaing dan berwirausaha. Dengan dilakukannya pengabdian kepada masyarakat ini adalah bertujuan untuk memberikan wawasan dan pengetahuan dalam memanfaatkan teknologi sebagai peluang dalam berwirausaha dengan memanfaatkan platform e-commerce seperti shopee. Selain itu siswa juga akan diberikan pengetahuan tentang bagaimana membuat sebuah produk dengan menggunakan bahan-bahan bekas atau bahan-bahan yang ada disekita. Dalam pelatihan ini, produk yang dibuat adalah produk wall art atau hiasan dinding. Produk tersebut nantinya akan dijual atau dipasarkan melalui platform e-commerce yaitu shopee. Jadi dengan adanya pelaksanaan pengabdian ini, siswa diharapkan mampu berkreaitivitas dan berwirausaha dengan memanfaatkan teknologi secara baik dan benar.

Kata kunci: E-Commerce, Hiasan Dinding, Produk, Teknologi, Wall Art

Abstract

Technology today plays an important role in all aspects, both in education and in business, such as sales. Currently in business, the role of technology is needed, especially in product sales. E-commerce is a way of doing business that makes it very easy for sellers to market their products. SMA Swasta Budi Agung Medan is one of the schools that is required to produce graduates who can compete and be entrepreneurial. By carrying out this community service, it is aimed at providing insight and knowledge in utilizing technology as an opportunity in entrepreneurship by utilizing e-commerce platforms such as shopee. In addition, students will also be given knowledge about how to make a product using used materials or materials that are available around us. In this training, the products made are wall art products or wall hangings. These products will later be sold or marketed through the e-commerce platform, namely shopee. So, with the implementation of this service, students are expected to be able to be creative and entrepreneurial by utilizing technology properly and correctly.

Keywords: E-Commerce, Wall decoration, Product, Technology, Wall Art

1. PENDAHULUAN

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Teknologi pada saat ini sangatlah berperan penting di segala aspek baik dalam bidang pendidikan hingga pada bidang bisnis seperti penjualan. Saat ini dalam berbisnis peran teknologi dibutuhkan terutama dalam penjualan produk. E-commerce merupakan cara berbisnis yang sangat memudahkan para penjual dalam memasarkan produknya. E-commerce merupakan transaksi jual beli yang dilakukan secara elektronik melalui media internet [1]. E-commerce merupakan suatu proses bisnis yang menghubungkan antara perusahaan (penjual), konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran atau penjualan barang atau service serta informasi lainnya secara elektronik [1]. Dengan pemanfaatan e-commerce pada sekarang ini sangatlah menguntungkan bagi para pemilik usaha, karena tidak harus membutuhkan SDM yang sangat banyak apabila masih awal dalam memulai usaha atau bisnis [2].

Desain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan untuk menciptakan sesuatu [3]. Menciptakan sesuatu dapat berupa merancang, atau memperbarui[4]. Suatu desain sangat ditentukan oleh obyek atau tema yang melingkupinya [4][5]. Dinding adalah salah satu hal yang terpenting dalam setiap rumah, tanpa adanya dinding apalah arti sebuah rumah. Karena sesuatu hal yang penting maka dinding perlu diberi hiasan agar rumah terlihat lebih bagus dan biasanya hiasan tersebut menggambarkan atau memiliki makna tersendiri bagi si pemilik rumah [5].

Hiasan dinding masa kini, unik dan terbuat dari bahan-bahan yang aman [5]. Bisa diaplikasikan untuk ruang tamu, untuk dinding kamar tidur anak, dinding kamar tidur remaja, dinding kamar tidur orang tua pun bisa. Menarik juga di aplikasikan untuk dinding ruang makan, ruang tamu.dapur, ruang sholat bahkan hingga kamar mandi. Pemanfaatan limbah plastik atau barang bekas dapat mengurangi polusi bagi lingkungan.

Wall Art adalah seni dinding atau bisa dikatakan sebuah dekorasi dinding [6]. Dinding polos tentu saja membuat interior ruangan terasa membosankan. Agar dinding terlihat lebih atraktif dan menarik, untuk itu dibutuhkan sebuah sentuhan motif diatasnya, sehingga Imuncullah solusi yaitu penggunaan wallpaper [6]. Namun, dengan seiringnya tren dan perkembangan desain interior yang terus berkembang, banyak yang menganggap bahwa wallpaper itu terkesan kuno. Maka muncul sebuah teknik baru untuk menghias dinding yang lebih cepat, praktis dan memberikan hasil yang lebih bagus yaitu teknik Wall Art.

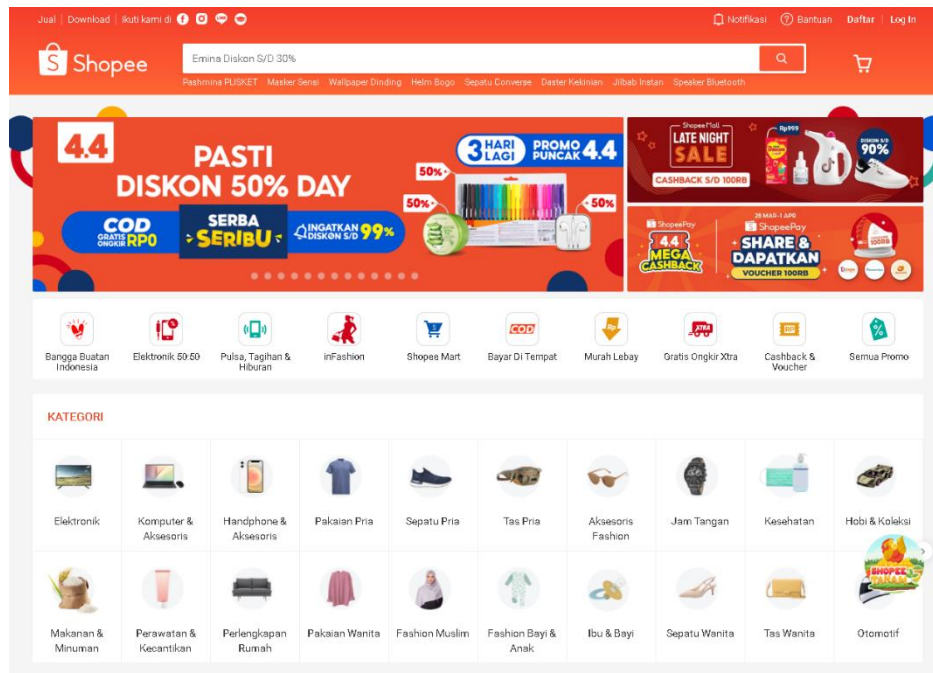
Pada kesempatan kali ini tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat melakukan Workshop Pembuatan Produk Wall Art dan Strategi Memasarkan dengan Memanfaatkan E Commerce, yang diharapkan dapat menjadi masukan serta pengetahuan siswa/i dalam memahami dan mempelajari sebuah kerajinan tangan dari bahan bekas dan bahan yang mudah didapat untuk menghasilkan kreasi yang indah, seperti hiasan dinding dari bahan sendok plastik yang sekaligus dapat langsung dipasarkan melalui jual beli secara elektronik (e-commerce) seperti materi yang akan disampaikan pada workshop ini, sehingga nantinya siswa/i mampu memperdalam ilmu yang berkaitan dengan bagaimana memanfaatkan barang bekas atau bahan sederhana yang bisa menjadi sebuah barang yang bermanfaat dan menawan sekaligus dapat langsung menjual secara online [7].

Dengan memanfaatkan platform E-Commerce siswa/I akan lebih mudah dalam memasarkan produk wall art yang dibuat sendiri dan jangkauan target pasar akan lebih luas. Semoga dengan adanya Pelatihan Pembuatan Produk Wall Art dan Strategi Memasarkan dengan Memanfaatkan E-Commerce ini, selain siswa/i semakin mengetahui dan memahami teknik membuat produk wall art, siswa/i juga mendapat pengetahuan tambahan yakni mengetahui strategi dan teknik dalam memasarkan sebuah produk dengan memanfaatkan platform E-Commerce serta menjadi seorang wirausaha yang berkeaktifitas dan inovasi.

2. METODE PELAKSANAAN

Sebelum melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada program pembuatan sebuah produk Wall Art dan pemanfaatan E-commerce sebagai media pemasaran, maka dilakukan persiapan-persiapan dan metode yang mendukung kegiatan ini, yaitu :

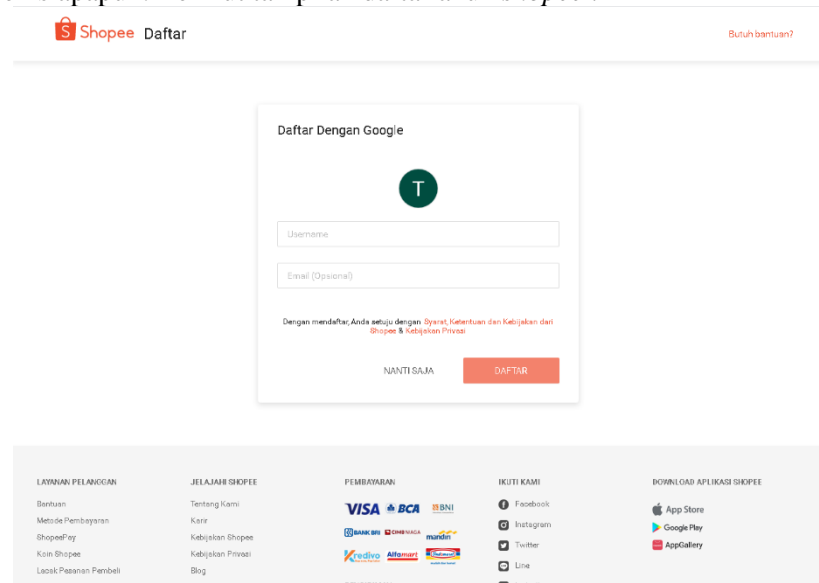
- a. Menentukan studi kasus untuk melihat permasalahan yang terjadi pada masyarakat sehingga penting untuk dibahas dan diselesaikan. Ditemukan ide untuk membuat sebuah produk dari bahan-bahan yang mudah ditemukan atau yang ada disekitar masyarakat, dan kemudian dilakukan pemasaran dengan memanfaatkan platform *E-Commerce*, ide tersebut dituangkan dalam sebuah pelatihan yang diberikan kepada siswa/I SMA yang nantinya mereka belajar berkreativitas dan berinovasi serta mampu berwirausaha dengan memanfaatkan teknologi seperti platform *E-Commerce*.
- b. Setelah menentukan studi kasus, maka dilakukan sebuah survey literature atau lapangan untuk mencari studi pustaka tentang berbagai pembuatan hiasan dinding (*wall art*) dengan material bahan-bahan bekas atau yang mudah didapatkan seperti stik es krim. Melakukan pencarian studi pustaka terkait teknologi informasi sebagai media pemasaran (e-commerce).
- c. Melakukan persiapan alat dan bahan untuk pembuatan hiasan dinding (*wall art*) dengan material bahan-bahan bekas atau yang mudah didapatkan seperti stik es krim.
- d. Kemudian setelah melakukan survey literature, dilakukan sebuah persiapan dengan membuat proposal kegiatan, yang nantinya proposal tersebut digunakan untuk meminta izin kepada program studi dan LPPM, yang kemudian dibuatkan surat permohonan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ke pihak SMA Swasta Budi Agung.
- e. Menentukan dan melakukan persiapan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
- f. Pelatihan tentang pembuatan produk *Wall Art* dan strategi pemasaran dengan *e-commerce* dilakukan dengan cara mengumpulkan siswa/I SMA Swasta Budi Agung Medan di ruang belajar (kelas) yang dihadiri 11 orang siswa/i. Kemudian pelatihan diawali dengan mengenalkan produk yang bisa dihasilkan dari bahan-bahan bekas atau yang mudah didapatkan seperti stik es krim, lalu memberikan materi tentang bagaimana cara memasarkan sebuah produk dengan memanfaatkan teknologi seperti platform *e-commerce*. Setelah melakukan sesi pemahaman materi dan pemberian contoh terkait produk *wall art* dan strategi pemasaran dengan *e-commerce*, siswa/I juga diberikan praktek dalam membuat produk *wall art* dengan stik es krim dan kain flanel.
- g. Menggunakan platform *e-commerce* adalah salah satu materi yang diberikan kepada siswa/I SMA Budi Agung Medan, dimana materi yang diberikan bagaimana strategi dalam memasarkan sebuah produk dengan cepat di zaman teknologi saat ini. Kami melakukan penelusuran dan menyiapkan bahan tentang platform *e-commerce* yang dapat digunakan untuk melakukan pemasaran produk. Jenis platform *e-commerce* yang digunakan untuk pemasaran adalah ***Business to consumer (B2C)***, dimana jenis *e-commerce* ini adalah sebuah perusahaan yang menjual jasa dan produk ke konsumen melalui sebuah aplikasi [7], contoh aplikasi tersebut yaitu *shopee*, berikut tampilan aplikasi tersebut :



Gambar 1. Tampilan Halaman Depan *Shopee*

Dapat di lihat dari tampilan halaman depan aplikasi *shopee* terdapat beberapa menu dan beberapa kategori produk dan jasa yang dapat dijual atau dipasarkan pada aplikasi tersebut. Materi yang diberikan adalah bagaimana memasarkan sebuah produk dengan bantuan platform *e-commerce*. Materi diawali dengan penjelasan tentang teknologi informasi mengenai sebuah pemasaran. Kemudian dilakukan proses pengenalan aplikasi pemasaran (*e-commerce*) yang dihasilkan oleh sebuah teknologi. Adapun platform tersebut adalah *shopee*, selanjutnya kami memberikan buku panduan dan mengajarkan langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *shopee*. Berikut materi yang diberikan dan diajarkan kepada siswa/I dalam kegiatan ini :

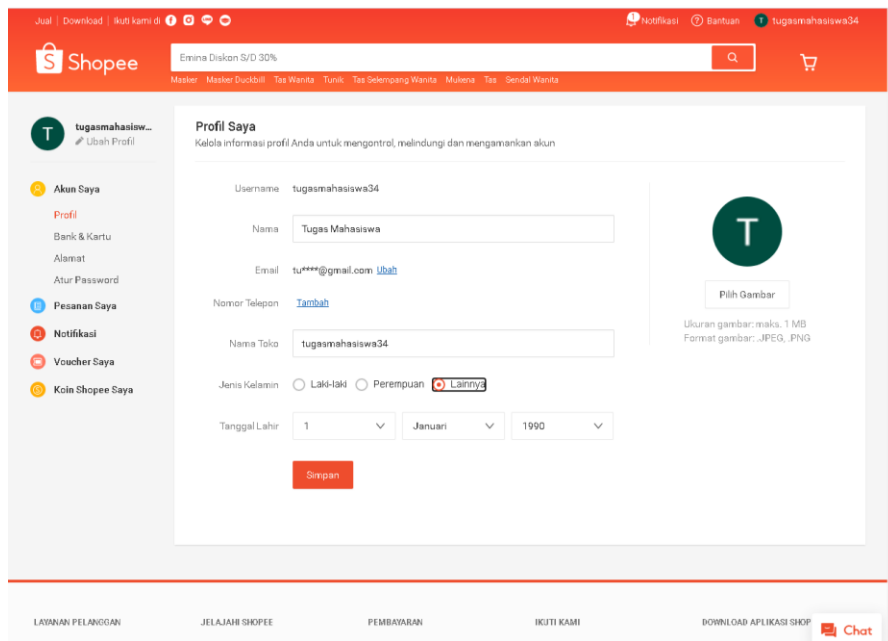
- Melakukan proses pembuatan akun penjual di aplikasi *shopee*, proses pembuatan aplikasi *shopee* dapat dilakukan dengan email ataupun nomor telepon. Pendaftaran akun *shopee* bisa dilakukan oleh siapapun. Berikut tampilan daftar akun *shopee* :



Gambar 2. Menu Daftar

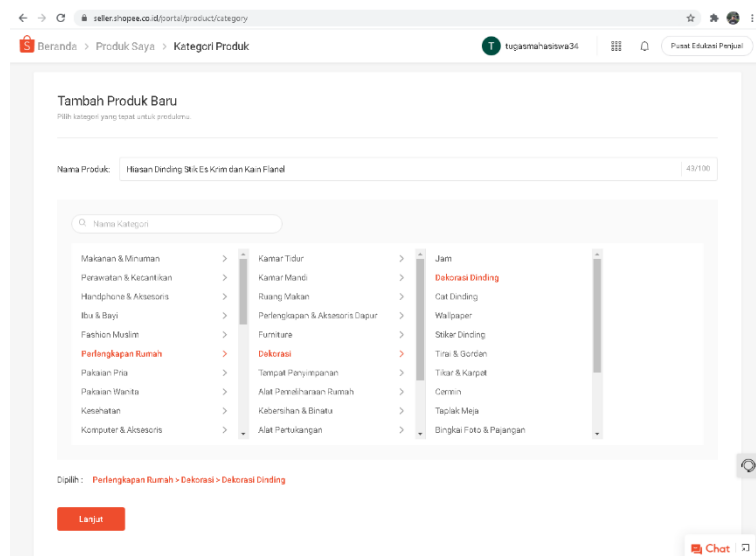
Para peserta kegiatan dapat melakukan pendaftaran akun *shopee* dengan menggunakan nomor telepon dan dapat dengan email. Disini kami memberikan contoh pendaftaran dengan menggunakan email.

- b. Setelah proses pendaftaran akun *shopee*, maka akun *shopee* sudah dapat digunakan. Selanjutnya dapat mengatur profil akun *shopee* tersebut. Berikut tampilan profil yang sudah terdaftar :



Gambar 3.. Tampilan Profil Akun *Shopee*

- c. Jika sudah melakukan pengaturan profile, selanjutnya kita masuk ke menu jual untuk memasukkan produk atau jasa yang ingin dipasarkan atau dijual. Berikut tampilan menu jual aplikasi *shopee*:



Gambar 4. Tampilan Menu Jual

- d. Kemudian dilakukan proses penginputan produk atau jasa yang ingin dipasarkan atau dijual.

The screenshot displays the 'Tambah Produk Baru' (Add New Product) form on the Shopee Seller Portal. The form is divided into several sections:

- Informasi Produk:** Includes fields for 'Nama Produk' (Product Name), 'Kategori' (Category), 'Sub-kategori' (Sub-category), 'Merek' (Brand), 'Asal Produk' (Product Origin), 'Bahan' (Material), 'Ukuran' (Size), and 'Tipe' (Type).
- Informasi Penjualan:** Includes fields for 'Harga' (Price), 'Stok' (Stock), 'Berat' (Weight), and 'Dimensi' (Dimensions).
- Pengaturan Media:** Includes a section for 'Foto Produk' (Product Photo) with a grid of 5 slots and a 'Tambah Foto' (Add Photo) button.
- Pengiriman:** Includes a section for 'Pengiriman' (Shipping) with a 'Tambah Jasa Kirim' (Add Shipping Service) button.
- Lainnya:** Includes a section for 'Lainnya' (Others) with a 'Pre-Order' checkbox, a 'Kondisi' (Condition) dropdown, and a 'SKU Produk' (Product SKU) field.

The form is titled 'Tambah Produk Baru' and includes a 'Simpan & Tampilkan' (Save & Display) button at the bottom right.

Gambar 5. Tampilan Penginputan Produk atau Jasa

- e. Setelah proses penginputan produk atau jasa, maka produk atau jasa sudah ada ada didalam toko online (*shopee*). Berikut tampilannya :

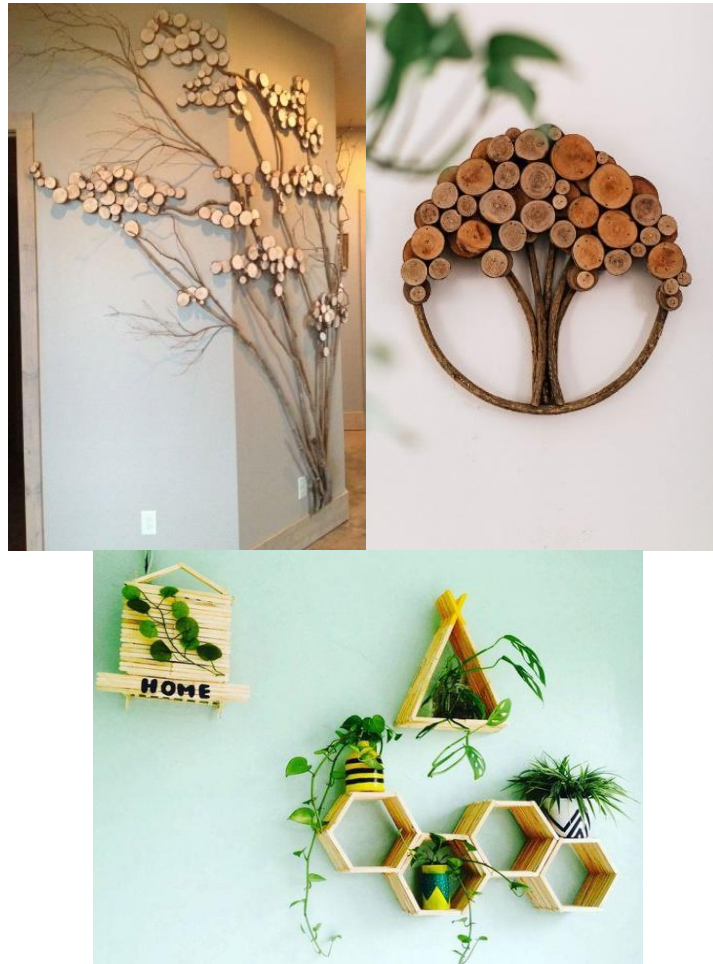
The screenshot displays the 'Produk Saya' (My Products) page on the Shopee Seller Portal. The page shows a list of products with the following columns: 'Nama Produk' (Product Name), 'Kategori' (Category), 'Sub-kategori' (Sub-category), 'Merek' (Brand), 'Asal Produk' (Product Origin), 'Bahan' (Material), 'Ukuran' (Size), 'Tipe' (Type), 'Harga' (Price), 'Stok' (Stock), 'Berat' (Weight), and 'Dimensi' (Dimensions).

The product listed is 'Hewan Endang di Atas Kaki Besar' (Elegant Animal on Big Feet) with a price of Rp16.000 and a stock of 10. The product is in the 'Hewan Endang' category.

The page includes a 'Simpan & Tampilkan' (Save & Display) button at the bottom right.

Gambar 6. Tampilan Produk atau Jasa

- h. Setelah melakukan pemaparan materi tentang bagaimana melakukan pemasaran dengan memanfaatkan teknologi yaitu dengan platform *e-commerce*, kami juga memberikan pemaparan materi tentang pengenalan produk *wall art* atau hiasan dinding. Berikut contoh-contoh produk *wall art* atau hiasan dinding :



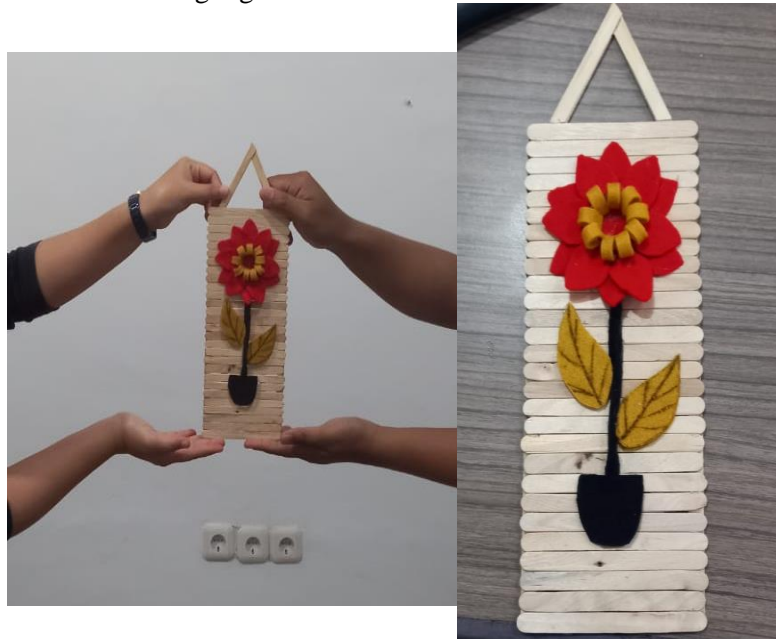
Gambar 7. Contoh Produk Hiasan Dinding

- i. Pemaparan materi tentang produk *wall art* atau hiasan dinding, kami juga melakukan praktek langsung kepada siswa/I dalam membuat produk *wall art* atau hiasan dinding dari bahan-bahan yang mudah ditemukan atau yang ada disekitar. Dalam kegiatan ini, bahan yang digunakan adalah stik es krim dan kain flannel. Berikut proses praktek yang dilakukan oleh siswa/I dalam kegiatan ini:



Gambar 8. Proses Pembuatan Produk Hiasan Dinding

- j. Setelah proses praktek pembuatan produk *wall art* atau hiasan dinding selesai dilakukan oleh siswa/I SMA Swasta Budi Agung Medan dalam kegiatan ini, siswa/I diharapkan setelah ini dapat mengolah, membuat serta mampu berkreaitivitas dalam membuat produk *wall art* atau hiasan dinding dari bahan-bahan yang mudah ditemukan atau yang ada disekitar. Kemudian nantinya produk yang dibuat oleh siswa/I dapat dijual atau dipasarkan melalui platform *e-commerce* seperti *shopee*. Sehingga hasil akhir dari kegiatan ini adalah siswa/I SMA Swasta Budi Agung Medan mampu berkreaitivitas dan berwirausaha dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pemasarannya. Berikut produk hasil praktek yang dibuat oleh siswa/I SMA Swasta Budi Agung Medan :



Gambar 8. Hasil Produk Hiasan Dinding

3. HASIL PELAKSANAAN

Berdasarkan wawancara, tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

- a. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman Siswa/i SMA Swasta Budi Agung Medan dalam melakukan pembuatan produk hiasan dinding (*Wall Art*) dengan material bahan bekas dan memasarkannya dengan memanfaatkan teknologi informasi (platform *e-commerce*).
- b. Meningkatnya keterampilan Siswa/I SMA Swasta Budi Agung dalam pembuatan hiasan dinding (*Wall Art*) dengan material bahan bekas dan memasarkannya dengan memanfaatkan teknologi informasi (platform *e-commerce*) yang menjadikan peluang usaha bagi siswa/I SMA Swasta Budi Agung.

Meningkatnya keterampilan Siswa/I SMA Swasta Budi Agung dalam pembuatan hiasan dinding (*Wall Art*) dengan material bahan bekas dan memasarkannya dengan memanfaatkan teknologi informasi (platform *e-commerce*) yang menjadikan peluang usaha bagi siswa/I SMA Swasta Budi Agung. Berikut adalah foto-foto kegiatan pelatihan pembuatan produk *wall art* dan pemanfaatan *e-commerce* sebagai media pemasaran.



Gambar 9. Kegiatan Pelatihan pembuatan produk *wall art* dan pemanfaatan *e-commerce*

4. KESIMPULAN

- Pelatihan yang telah di analisis maka dapat hasil yang dapat disimpulkan sebagai berikut:
- a. Minat, semangat serta keingintahuan para Siswa/i peserta workshop dalam pemanfaatan teknologi informasi (platform *e-commerce*) sebagai strategi pemasaran produk, dan pembuatan produk hiasan dinding (*Wall Art*) dengan bahan bekas atau bahan-bahan yang mudah didapat begitu tinggi setelah terlaksananya workshop tersebut, dibandingkan sebelum adanya terlaksananya pelatihan tersebut. Selain itu, ini akan menjadi pembelajaran dan pemahaman mereka untuk menjadi wirausaha.
 - b. Dengan pelatihan tersebut dapat meningkatkan motivasi para Siswa/i dalam meningkatkan minat belajar untuk pemanfaatan teknologi informasi (platform *e-commerce*) sebagai strategi pemasaran produk, dan pembuatan produk hiasan dinding (*Wall Art*) dengan bahan bekas atau bahan-bahan yang mudah didapat seperti stik es krim dan kain flanel.

5. SARAN

Secara umum kegiatan pelatihan dalam program Pengabdian Kepada Masyarakat ini telah berlangsung dengan baik dan memenuhi target tujuan dari sasaran. Pelatihan keterampilan pemanfaatan teknologi informasi (platform *e-commerce*) sebagai strategi pemasaran produk, dan pembuatan produk hiasan dinding (*Wall Art*) dengan bahan bekas merupakan sebuah keterampilan baru bagi para Siswa/i peserta workshop, sehingga menjadi sebuah pengalaman baru yang mengesankan bagi target sasaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Widagdo, P. B. (2016). Perkembangan Electronic Commerce (E-Commerce) di Indonesia. *researchgate.net*, 1-10.
- [2]. Aziz, A. (2012). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Bisnis Pos. *Buletin Pos dan Telekomunikasi*, 10(1), 35-50..
- [3]. Hendy Y. (2009). Membuat Iklan Sukses, Yogyakarta. Graha Ilmu.
- [4]. Rondhi, Moh. dan Anton Sumartono. (2002). Tinjauan Seni Rupa 1. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- [5]. Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2000). Tinjauan Desain. *Penerbit Institut Teknologi Bandung*.
- [6]. Ahmad, F. R., Jalaluddin, S. Z. A. S. A., & Shamsudin, M. K. (2017). Review on Wall Art Around Shah Alam, Selangor, Malaysia. *Advanced Science Letters*, 23(11), 10612-10615.
- [7]. Wibowo, E. A. (2014). Pemanfaatan Teknologi E-Commerce Dalam Proses Bisnis. *EQUILIBRIA*, 1(1).