

SISTEM INFORMASI

HEWAN QURBAN DAN MASAKAN KEDAI KAMBING BAGI SEKOLAH KAUM MISKIN KOTA – GAJAHWONG KAMPUNG LEDOK TIMOHO YOGYAKARTA

Herlina Jayadianti¹⁾, Juwairiah²⁾, Yuli Fauziah³⁾

^{1,2,3} Prodi Sistem Informasi, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Industri
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta
Jl. Babarsari 2 Tambakbayan, Yogyakarta, 55281 Telp/Fax: (0274) 485786
e-mail: ¹herlinajayadianti@gmail.com

Abstrak

Sekolah Gajahwong didirikan di bantaran sungai gajahwong di sisi selatan Yogyakarta. Sekolah ini didirikan oleh yayasan taabah untuk mengakomodasi anak-anak di bantaran sungai yang minim perhatian pemerintah dari sisi pendidikan. Sekolah ini bertahan dengan perjuangan secara mandiri, dari berjualan kambing Qurban setahun sekali serta mendirikan kedai kambing dengan nama "Kedai Kambing Balai Kota". Promosi dan pemasaran menjadi masalah utama dalam pengembangan usaha yang dijalankan oleh sekolah gajahwong. Tujuan penelitian ini adalah memberikan pendampingan teknologi informasi untuk membantu pemasaran dan promosi penjualan kambing Qurban dan masakan kedai kambing balaikota. Hasil luaran dari PBM ini adalah Web, Foto foto produk dan karya tulis.

Kata kunci: Gajahwong, Kedai kambing balaikota, Hewan Qurban

1. PENDAHULUAN

Tim Advokasi Arus Bawah atau disingkat TAABAH memelopori penyelenggaraan sekolah pendidikan anak usia dini atau paud yang diberi nama Sekolah GajahWong. Sekolah ini ditujukan bagi warga pinggir sungai GajahWong yang notabene warga pengemis, pemulung dan pengamen. Kegiatan serta advokasi yang dilakukan oleh TAABAH membawa komunitas ini bisa terpenuhi hak-hak dasarnya sebagai warga negara Indonesia. Dari berbagai kegiatan pemberdayaannya yang belum banyak tersentuh adalah keberadaan anak-anak khususnya pada anak usia dini yang setiap tahun semakin bertambah jumlahnya. Anak-anak di tempat ini masih dilibatkan dalam urusan kebutuhan ekonomi seperti mengamen, mengemis, memulung dan lain sebagainya. Mereka menamai komunitasnya sebagai Komunitas Ledhok Timoho yang mendiami Kawasan Timoho timur Yogyakarta, tepat dipinggir sungai gajah wong. Satu satunya akses keluar masuk warga adalah jalan selebar 1.5 meter. Warga komunitas tinggal di sekitar jembatan peninggalan pemerintah orde baru yang selesai dibangun pada tahun 1998. Perjuangan Komunitas Ledhok Timoho mendirikan sekolah gajahwong mendapat titik terang. Beberapa waktu lalu sekolah ini diresmikan. Warga Komunitas Ledhok Timoho bergotong royong mengadakan acara peresmian Sekolah GajahWong. Turut hadir pula putri sulung Sri Sultan Hamengkubuwono X, GKR Pembayun yang dalam kesempatan itu menandatangani batu peresmian gedung **Sekolah Gajahwong**. Komunitas Ledhok Timoho saat ini telah beranggotakan 179 jiwa yang terdiri dari 55 Kepala Keluarga. Komunitas ini berharap segera mendapat pengakuan dari pemerintah secara administratif. Mereka berharap keberadaan komunitas ini bisa diakui melalui pemekaran wilayah RT baru di Kelurahan Muja Muju atau menjadi bagian wilayah administratif RT yang sudah ada.

Keberadaan Sekolah GajahWong diharapkan bisa merubah nasib garis keturunan warga Komunitas Ledhok Timoho. Mereka kini berkeinginan kuat agar anak-anaknya kelak memiliki nasib yang lebih baik dengan bekal ilmu yang didapat dari bangku sekolah. Sekolah ini didirikan gratis dengan kesukarelaan para pendidiknya. Sebagai upaya keberlanjutan, untuk mendukung biaya operasional sekolah GajahWong dan menggaji guru-gurunya, segala kegiatan dilakukan untuk menjaga keberlangsungan sekolah ini salah satunya dengan mengumpulkan sampah (memulung), memelihara kambing, menjual hewan Qurban hingga membuat kedai sate kambing kecil kecilan.

Ada juga beberapa donatur yang memberikan sumbangan sukarela untuk sekolah Gajah Wong. Dari sisi Penjualan hewan Qurban dan dihubungkan dengan kecepatan teknologi informasi dapat dikatakan bahwa Yayasan Taabah kalah bersaing dengan para penjual hewan Qurban yang telah menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi dalam bisnisnya. Selama ini untuk pemasaran dan promosi penjualan kambing masih melalui facebook, sehingga hanya terbatas untuk teman-teman yang menjadi relasi dan teman dalam media sosial tersebut.



Gambar 1. Peternakan Gajahwong (gajah wong farm)

Masalah kedua adalah **Kedai Kambing Balaikota**, untuk pemasaran masakan yang terbuat dari daging kambing. Karena untuk penjualan kambing kurban hanya terbatas di bulan yang mendekati hari raya Idul Adha, sedangkan di bulan-bulan lain, penjualan hanya sedikit. Sehingga pemilik sekolah Gajah Wong (Faiz Fakhruddin) membuka Kedai Sate Kambing dekat Balaikota yang menjual berbagai macam masakan dari daging kambing.

Berdasarkan uraian di atas dan hasil diskusi dengan pemilik sekolah Gajah Wong diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh mitra yakni :

1. Penjualan menu kedai kambing Balaikota yang belum memanfaatkan teknologi Informasi seperti Gofood.
2. Penjualan kambing Qurban Gajahwong farm belum memanfaatkan Teknologi Informasi.
3. Aspek E-Marketing menjadi masalah utama baik dipenjualan menu makanan kambing balai kota dan serta Penjualan hewan Qurban.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Definisi

Electronic Commerce (e-commerce) adalah proses pembelian, penjualan atau pertukaran produk, jasa, dan informasi melalui jaringan komputer. E-commerce merupakan bagian dari e-business, dimana cakupan e-business lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasi mitra bisnis (Irmawati, 2011). Menurut Rahmati (Rahmati, 2009) E-commerce singkatan dari Electronic Commerce yang artinya sistem pemasaran secara atau dengan media elektronik. E-Commerce ini mencakup distribusi, penjualan, pembelian, marketing dan service dari sebuah produk yang dilakukan dalam sebuah sistem elektronika seperti Internet atau bentuk jaringan komputer yang lain. E-commerce bukan sebuah jasa atau sebuah barang, tetapi merupakan perpaduan antara jasa dan barang. E-commerce kegiatan yang terkait melalui internet dapat menjadi penggerak untuk memperbaiki ekonomi domestik melalui liberalisasi jasa domestik dan mempercepat integrasi dengan kegiatan produksi global. Karena e-commerce akan mengintegrasikan perdagangan domestik dengan perdagangan dunia, berbagai bentuk pembicaraan atau negosiasi tidak hanya akan terbatas dalam aspek perdagangan dunia, tetapi bagaimana kebijakan domestik tentang pengawasan di sebuah negara, khususnya dalam bidang telekomunikasi, jasa keuangan, dan pengiriman serta distribusi. Electronic Commerce di definisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa, dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. Salah satu jaringan yang digunakan adalah internet. Electronic Commerce (Perniagaan Elektronik), sebagai bagian dari Electronic Business (bisnis yang dilakukan dengan menggunakan electronic transmission (Hildamizanthi. 2011).

3. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, juga merupakan suatu usaha yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban. Hakekat penelitian dapat dipahami dengan mempelajari berbagai aspek yang mendorong penelitian untuk melakukan penelitian. Setiap orang mempunyai motivasi yang berbeda, di antaranya dipengaruhi oleh tujuan dan profesi masing-masing. Motivasi dan tujuan penelitian secara umum pada dasarnya adalah sama, yaitu bahwa penelitian merupakan refleksi dari keinginan manusia yang selalu berusaha untuk mengetahui

sesuatu. Keinginan untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan merupakan kebutuhan dasar manusia yang umumnya menjadi motivasi untuk melakukan penelitian.

Adapun tujuan Penelitian ini adalah penemuan, pembuktian dan pengembangan ilmu pengetahuan di bidang e commerce untuk sekolah Gadjah Wong.

1. **Penemuan.** Data yang diperoleh dari penelitian merupakan data-data yang baru yang belum pernah diketahui. Dalam penelitian ini data data mengenai jenis jenis kambing Qurban, harga, berat kambing, ukuran, dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan pengelola sekolah Gadjahwong. Observasi juga dilakukan di Kedai kambing Balaikota guna mengumpulkan data foto, jenis makanan dan harga.
2. **Pembuktian.** Data yang diperoleh dari penelitian digunakan untuk membuktikan adanya keraguan terhadap informasi atau pengetahuan tertentu. Pembuktian dilakukan dengan uji coba sistem penjualan di sekolah gadjahwong. Penjualan hewan Qurban menjadi lebih efektif, begitu juga dengan penjualan menu makanan di kedai kambing Balaikota.
3. **Pengembangan.** Data yang diperoleh dari penelitian digunakan untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada. Pengembangan di lakukan dengan membangun web berbasis e commerce.

4. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Web Untuk pemasaran Hewan Qurban dan Promosi makanan Kedai Kambing Balai Kota

Website merupakan halaman situs sistem informasi yang dapat diakses secara cepat. Website ini didasari dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui perkembangan teknologi informasi, tercipta suatu jaringan antar komputer yang saling berkaitan. Jaringan yang dikenal dengan istilah internet secara terus-menerus menjadi pesan-pesan elektronik, termasuk *e-mail*, transmisi *file*, dan komunikasi dua arah antar individu atau komputer.

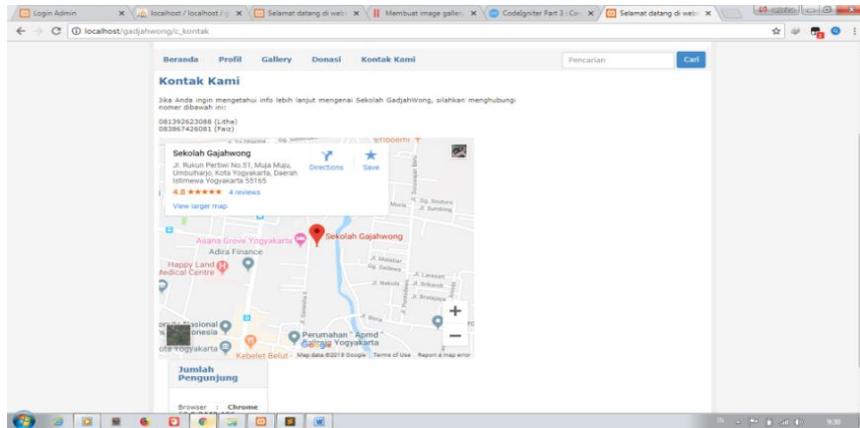
Fungsi Web Penjualan Kambing Qurban Sekolah Gajah Wong

Secara umum situs web mempunyai fungsi sebagai berikut:

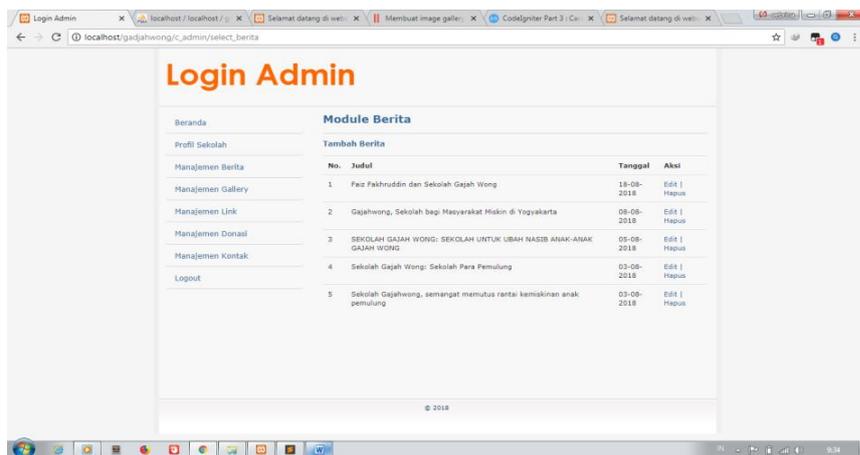
1. Fungsi komunikasi : Situs web yang mempunyai fungsi komunikasi pada umumnya adalah situs web dinamis. Karena dibuat menggunakan pemrograman web (*server side*) maka dilengkapi fasilitas yang memberikan fungsi-fungsi komunikasi, seperti *web mail*, *form contact*, *chatting form*, dan yang lainnya.
2. Fungsi informasi : Situs web yang memiliki fungsi informasi pada umumnya lebih menekankan pada kualitas bagian kontennya, karena tujuan situs tersebut adalah menyampaikan isisnya. Situs ini sebaiknya berisi teks dan grafik yang dapat di download dengan cepat. Pembatasan penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak seperti *shockwave* dan *java* diyakini sebagai langkah yang tepat, diganti dengan fasilitas yang memberikan fungsi informasi seperti *news*, *profile company*, *library*, *reference*, dll.
3. Fungsi transaksi . Situs web dapat dijadikan sarana transaksi biisnis, baik barang, jasa, atau lainnya. Situs web ini menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik. Pembayaran bisa menggunakan kartu kredit, transfer, atau dengan membayar secara langsung.



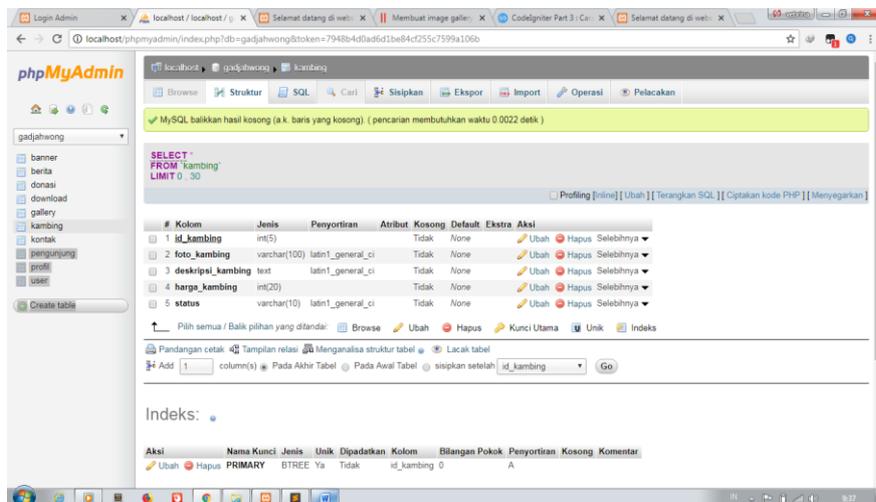
Gambar 2. Laman web memberikan informasi tentang Sekolah Gajah Wong



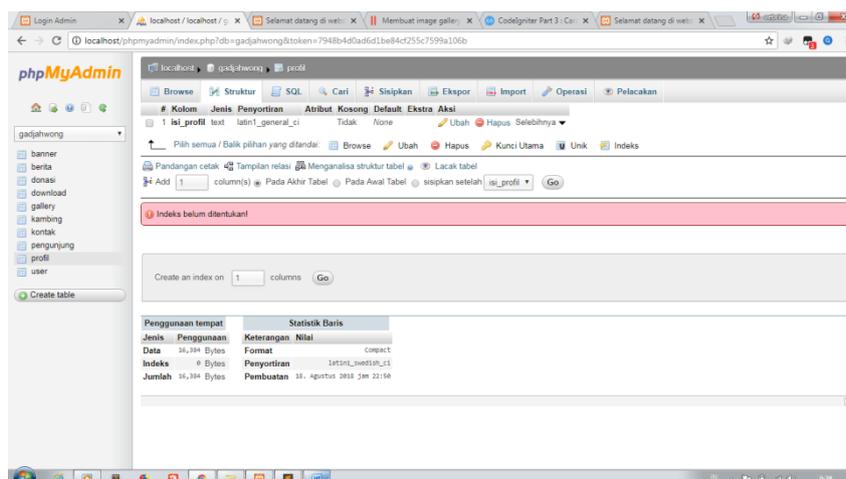
Gambar 3. Laman web memberikan informasi tentang Sekolah Gajah Wong



Gambar 4. Laman web memberikan informasi tentang Sekolah Gajah Wong



Gambar 5. Laman web memberikan informasi tentang Sekolah Gajah Wong



Gambar 6. Laman web php my admin

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program yang dilaksanakan sesuai dengan tahapan sebagaimana diuraikan pada bagian Metodologi, telah menghasilkan luaran sebagai berikut:

1. Metode komunikasi produk Hewan Qurban dan Menu makanan Kedai Kambing Balaikota.
2. Naskah Publikasi dengan judul “Pendampingan Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam pemasaran Hewan Qurban dan Masakan Kedai Kambing bagi Sekolah Kaum Miskin Kota – Gajahwong Kampung Ledok Timoho Yogyakarta.”
3. Foto foto menu makanan kedai kambing yang telah diambil dengan menggunakan teknik fotografi yang baik. Selain dari ketercapaian target dan luaran, keberhasilan program juga dievaluasi berdasarkan kemanfaatannya, baik secara individu maupun kelompok. Secara umum program berjalan dengan sangat baik dan sangat bermanfaat bagi Yayasan Taabah dan Sekolah GadahWong. Secara rinci, hasil evaluasi kemanfaatan yang timbul sebagai akibat dari kegiatan-kegiatan ini adalah:
 1. Pengurus tersadar akan permasalahan lemahnya konten visual dan komunikasi untuk memasarkan hewan Qurban dan menu makanan kedai kambing Balaikota.
 2. Pengurus yayasan taabah termotivasi memproduksi konten visual dan komunikasi *multimedia* sebagai sarana penguatan *E-Marketing sekolah gadajhwong*.
 3. Peningkatan cara berpikir pengurus yayasan Taabah terkait pemanfaatan teknologi multimedia dengan memberi contoh hasil foto produk yang telah dilakukan tim PbM.

5. KESIMPULAN

Dengan pemanfaatan dan penggunaan teknologi internet diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang kompetitif tersebut. Perusahaan yang mampu bersaing dalam kompetisi tersebut adalah perusahaan yang mampu melakukan implementasi teknologi ke dalam perusahaannya. Salah satu jenis implementasi teknologi dalam hal meningkatkan dan meningkatkan pemasukan sekolah gadajhwong adalah dengan menggunakan *electronic commerce (e-commerce)* untuk memasarkan berbagai macam produk atau jasa, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Dengan adanya layanan *electronic commerce (e-commerce)* ini maka pelanggan dapat mengakses serta melakukan pesanan kambing Qurban dan menu kambing balaikota dari berbagai tempat.

DAFTAR PUSTAKA

M, Suyanto, 2003. *Strategi periklanan pada e-commerce perusahaan top dunia*

J. Jauhari, 2014, *Upaya pengembangan usaha kecil dan menengah (UKM) dengan memanfaatkan e-commerce*

D. Irmawati, 2011, *Pemanfaatan e-commerce dalam dunia bisnis* Jurnal Ilmiah Orasi Bisnis, ISSN: 2085-1375

Rahmati., 2009. Pemanfaatan E-commerce Dalam Bisnis Di Indonesia
<http://citozcome.blogspot.com/2009/05/pemanfaatan-e-commerce-dalam-bisnis-di.html>