

## Pemanfaatan Aplikasi Blend untuk Promosi Penjualan Produk Kuliner Bagi LPP-PEKKA Palembang

Allsela Meiriza<sup>1\*</sup>, Endang Lestari Ruskan<sup>2</sup>, Putri Eka Sevdiyuni<sup>3</sup>, Nabila Rizky Oktadini<sup>4</sup>, Ken Ditha Tania<sup>5</sup>, Ari Wedhasmara<sup>6</sup>, Pacu Putra<sup>7</sup>

<sup>1234567</sup>Universitas Sriwijaya

<sup>1</sup>[allsela@unsri.ac.id](mailto:allsela@unsri.ac.id), <sup>2</sup>[endanglestari@unsri.ac.id](mailto:endanglestari@unsri.ac.id), <sup>3</sup>[putrieka@unsri.ac.id](mailto:putrieka@unsri.ac.id), <sup>4</sup>[nabila@unsri.ac.id](mailto:nabila@unsri.ac.id),

<sup>5</sup>[kenya.tania@gmail.com](mailto:kenya.tania@gmail.com), <sup>6</sup>[a.wedhasmara@gmail.com](mailto:a.wedhasmara@gmail.com), <sup>7</sup>[pacuputra@unsri.ac.id](mailto:pacuputra@unsri.ac.id)

E-mail: [allsela@unsri.ac.id](mailto:allsela@unsri.ac.id) (Allsela Meiriza)\*

### Article History:

Received: 20 November 2023

Revised: 15 Desember 2023

Accepted: 16 Desember 2023

**Abstract:** Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 33 peserta dari Lembaga Pembinaan Dan Pengembangan Perempuan Kepala Keluarga (LPP-PEKKA). Bertujuan memberikan pendampingan aplikasi promosi digital untuk membantu para peserta dalam mendesain produk usaha kuliner yang mereka menjadi lebih optimal. Adapun teknis pelaksanaannya dengan cara pengenalan aplikasi, penginstalan, serta praktek. Keluaran dari pelaksanaan kegiatan ini telah memberikan kebermanfaatan bagi semua peserta, seperti para peserta mampu mendesain promosi produk kuliner penjualan mereka dengan tampilan yang lebih baik dari sebelumnya.

### Keywords:

*Aplikasi Blend, Promosi Digital, UMKM*

### Pendahuluan

Berdasarkan data BPS dalam (Serly, 2020) pada bulan Juni 2022 terdapat 11.223 usaha dalam bidang makanan dan minuman yang terdapat di seluruh Indonesia. Terdapat 8.042 usaha rumah makan, 269 bisnis katering, dan sisanya 2.912 usaha masuk dalam bidang lainnya. Sedangkan jumlah Usaha Kecil Menengah (UKM) saat ini tercatat 64,2 juta (99,9 %) usaha secara keseluruhan. Namun dari jumlah presentase populasi usaha tersebut, masih 18.83% yang sudah terhubung secara digital. Hal ini juga selaras dengan (Afandi & Maha, 2020) bahwa masalah yang dihadapi oleh pelaku usaha selain mengenai produksi, pengolahan, modal, pemasaran, sumber daya manusia, desain dan penggunaan teknologi. Oleh karena itu pentingnya para pelaku usaha dalam memanfaatkan teknologi yang terdapat pada *platform digital* agar bisa mempunyai akses pasar yang lebih luas. *Platform* digital merupakan sebuah alat canggih yang dapat menjadikan sebuah organisasi untuk menyamakan, mengubah dan mendistribusikan data pada jangkauan yang belum pernah terjadi sebelumnya, sehingga perusahaan dapat membangun keunggulan dalam bersaing. Seperti produk pelaku usaha akan diketahui oleh calon pembeli yang sedang mencari produk tersebut, dimana kemungkinan penjualan produk akan meningkat.



Lembaga Pembinaan Dan Pengembangan Perempuan Kepala Keluarga (LPP-PEKKA) merupakan salah satu lembaga yang anggotanya terdiri dari perempuan-perempuan atau ibu-ibu yang menjadi kepala keluarga yang melakukan wirausaha. Dalam menjalankan usahanya, para anggota LPP-PEKKA paling banyak berwirausaha di bidang kuliner. Masih ada kendala dalam mempromosikan produk kuliner mereka salah satunya mereka belum memahami cara desain promosi dengan tampilan yang menarik dan praktis. Kemudian masalah lainnya kurangnya literasi mengenai digital marketing hingga pengemasan cara penyebaran promosi melalui platform digital (Afit Muhammad Lukman, 2019).

Platform digital menurut (Wibawa, 2021) yaitu sekelompok perangkat lunak yang membentuk suatu sistem tertentu atau berbentuk sebuah aplikasi. Sedangkan menurut (Wahiddin & Nurdiansyah, 2022) adalah sekumpulan teknologi yang menggantikan tugas dan tenaga manusia menjadi terkomputerisasi yang dapat dikenali oleh mesin.

Oleh karena itu diperlukan pendampingan aplikasi berbasis *mobile* seperti aplikasi *blend*, agar pelaku usaha mampu mempromosikan produk kuliner mereka dengan cara yang menarik dan praktis. Selain itu bisa membantu meningkatkan penjualan, karena aplikasi berbasis *mobile* tersebut mudah digunakan.

## Metode

Pelaksanaan pendampingan pengabdian ini dilakukan pada minggu ke 3 bulan Oktober 2023 bertempat di Laboratorium Pemograman Lanjut di Lt.4 Gedung Diklat Fasikom Unsri. Berikut langkah teknis yang dilakukan:

1. Peserta mengisi kuesioner pre-test.
2. Penyampaian materi tentang aplikasi digital oleh pemateri.
3. Melakukan penginstalan aplikasi didampingi tim.
4. Penjelasan cara penggunaannya.
5. Praktek penggunaan aplikasi.
6. Para peserta menjawab kuesioner post-test.

## Hasil

Kegiatan pengabdian ini dilakukan oleh tim pengabdian. Peserta yang mengikuti kegiatan berjumlah 33 orang. Penjelasan materi aplikasi *blend* oleh ketua pengabdian serta dibantu oleh anggota pelaksana.

*Gambar 1.* Pemberian materi



Terlihat peserta memperhatikan secara seksama mengenai materi yang sedang disampaikan. Kemudian setelah penyampain materi dari para peserta mempraktekan apa yang disampaikan oleh pemateri dibantu oleh pemateri dan tim mahasiswa. Seperti dokumentasi di bawah ini.

*Gambar 2.* Peserta sedang Mempraktekan Aplikasi Blend



Seperti yang diketahui para peserta ini merupakan para pengusaha bidang kuliner yang terus berusaha untuk terus berkembang dalam bisnis yang mereka tekuni. Untuk itu agar diketahui kebermanfaatan kegiatan ini maka dilakukan pengisian kuesioner pre-test dan post-test terhadap materi yang disampaikan. Adapun penyebaran pertanyaan tersebut dilakukan sebelum dan sesudah kegiatan berlangsung.

Dengan diketahui manfaat bagi peserta salah satunya dapat mendukung promosi penjualan menjadi lebih baik dan praktis. Kegiatan akhir pengabdian ini dilakukan dengan mengabadikan foto bersama dengan peserta dan tim.

Gambar 3. Tim dan Peserta



## Diskusi

Para peserta LPP-PEKKA belum pernah mendapatkan pendampingan mengenai pemanfaatan platform digital khususnya pada aplikasi blend sehingga kegiatan ini sangat bermanfaat bagi anggota LPP-PEKKA. Pendampingan pelatihan ini memperoleh respon yang amat baik dan menyenangkan. Ini dikarenakan peserta dari kegiatan ini sangat antusias dalam mempraktekan materi yang disampaikan selain mendapatkan ilmu desain promosi produk kuliner, mereka juga memberikan pertanyaan mengenai terkait desain promosi. Berikut adalah

Tabel 1. Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan

No.	Pertemuan	Materi Pelatihan	Indikator Pencapaian
1.	Pertama	Pengenalan aplikasi digital	Peserta mengetahui dasar dari aplikasi digital yang akan digunakan seperti mengetahui perbandingan degan aplikasi lainnya, keuntungan dan kekurangan dan lainnya.
2.	Kedua	Instalasi aplikasi promosi digital berbasis android	Para peserta mengenal dan mengetahui aplikasi digital untuk



			promosi produk kuliner.
3.	Ketiga	Praktek pembuatan desain promosi menggunakan aplikasi blend	Peserta dapat melakukan pembuatan desain promosi dengan aplikasi blend.

Dengan adanya aplikasi blend sangat memungkinkan seorang pelaku usaha untuk membuat promosi penjualan kuliner menjadi lebih efektif.

## Kesimpulan

Berdasarkan pelatihan yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan penggunaan aplikasi blend dapat mengupdate keterampilan para peserta dalam merancang promosi produk kuliner mereka dari yang biasa menjadi luar biasa. Seperti mereka mampu mendesain promosi kuliner mereka secara cepat dan lebih menarik. Sehingga dapat meningkatkan penjualan. Selain itu kami mengharapkan kegiatan ini berkelanjutan, agar dapat terus mendampingi para peserta menjadi pengusaha bidang kuliner yang terus maju dan berkembang dengan memanfaatkan keberadaan teknologi informasi.

## Pengakuan/Acknowledgements

Publikasi artikel ini dibiayai oleh Anggaran DIPA Badan Layanan Umum Universitas Sriwijaya Tahun Anggaran 2023. SP DIPA-023.17.2.677515/2023, tanggal 10 Mei 2023, sesuai dengan SK Rektor Nomor: 0006/UN9/SK.LP2M.PM/2023 tanggal 20 Juni 2023.

## Daftar Referensi

- Afandi, D. R., & Maha, M. P. (2020). Pengembangan Kinerja UKM: Penggunaan Platform Digital dengan Kemampuan Jaringan dan Ambidexterity. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, 22(02), 93.
- Afit Muhammad Lukman, D. A. (2019). Aplikasi Mobile Memiliki User Interface Dengan Mekanisme Interaksi Unik Yang Disediakan Oleh Platform Mobile . *Evolusi*, 7(2), 58–65.
- Serly, H. dan S. T. N. (2020). *Statistik Penyedia Makan Minum*. Badan Pusat Statistik.
- Wahiddin, D., & Nurdiansyah, M. F. (2022). Pemanfaatan Platform Digital Pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). *Konferensi Nasional Penelitian Dan Pengabdian (KNPP)*, 12, 1343–1349.
- Wibawa, A. E. yuda. (2021). Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring Di MI Muhammadiyah PK Kartasura Pada Masa Pandemi Covid-19. *Berajah Journal*, 0, 76–84.