
PERAN MEDIA SOSIAL DAN APLIKASI PENJUALAN ONLINE SEBAGAI SARANA MENINGKATKAN PENJUALAN DI MASA PANDEMI COVID 19 (Studi Pada Rumah Makan Sate Ikan Laut Segara Nadhi)

I Putu Edy Arizona^{1,*}, I Gusti Agung Lanang Aryantara²

^{1,2} Universitas Mahasaraswati Denpasar, Bali, 80233, Indonesia

*Email: edyarizona@unmas.ac.id

ABSTRAK

Pandemi merupakan peristiwa yang disebabkan oleh penyebaran virus secara serempak. Pandemi ini sangat berdampak pada seluruh aspek, terutama pada aspek perekonomian global. Banyak perusahaan di dunia harus menutup bisnis mereka karena diterapkannya *lockdown*. Permasalahan yang terjadi di Rumah Makan Sate Ikan Laut Segara Nadhi, pada masa pandemi COVID-19, yaitu menurunnya tingkat penjualan. Rumah Makan Sate Ikan Laut Segara Nadhi adalah unit usaha yang bergerak dibidang makanan. Berdasarkan hasil observasi dan kondisi permasalahan di Rumah Makan Sate Ikan Laut Segara Nadhi, maka program pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan, yaitu meningkatkan penjualan Rumah Makan Sate Ikan Laut Segara Nadhi melalui peran media sosial dan aplikasi penjualan online. Dengan cara memberikan Metode penyuluhan, metode ini merupakan metode yang digunakan untuk memberikan penyuluhan kepada Rumah Makan Sate Ikan Laut Segara Nadhi mengenai upaya promosi dan meningkatkan penjualan pada pandemi Covid-19. Metode Praktik, Metode praktik merupakan metode yang digunakan untuk pembuatan media sosial dan pendaftaran aplikasi penjualan online *Grab food*.

Kata kunci : COVID-19, Sosial Media, Aplikasi Penjualan Online.

ANALISIS SITUASI

Di awal tahun 2020 ini, dunia dilanda kejadian infeksi berat dengan penyebab yang belum diketahui, yang berawal dari laporan dari Cina kepada *World Health Organization (WHO)* terdapatnya 44 pasien pneumonia yang berat di suatu wilayah, yaitu Kota Wuhan, Provinsi Hubei, China, tepatnya di hari terakhir tahun 2019 Cina. Dugaan awal hal ini terkait dengan pasar basah yang menjual ikan, hewan laut dan berbagai hewan lain.

Pada 10 Januari 2020 penyebabnya mulai teridentifikasi dan didapatkan kode genetiknya, yaitu virus corona baru. Pada akhir Januari 2020 WHO menetapkan status *Global Emergency* pada kasus virus Corona ini dan pada 11 Februari 2020 WHO menamakannya sebagai COVID-19 (Handayani dkk. 2019). Virus COVID-19 merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan yang menyebabkan

infeksi saluran nafas pada manusia seperti batuk pilek (Kemenkes 2020).

Pandemi merupakan peristiwa yang disebabkan oleh penyebaran virus secara serempak. Pandemi ini sangat berdampak pada seluruh aspek, terutama pada aspek perekonomian global, yang menyebabkan sebagian masyarakat khawatir akan kekurangan persediaan dan melakukan pembelian yang panik. Banyak perusahaan di dunia harus menutup bisnis mereka karena diterapkannya *lockdown*. Di Indonesia, kondisi ekonomi mengalami penurunan sejak wabah *corona virus* muncul. Dalam hal pecegahan, pemerintah Indonesia menerapkan *Work From Home* dan Pembatasan Sosial Berskala Besar. Masyarakat yang pendapatannya berasal dari penjualan sehari-hari harus menutup usahanya dikarenakan harus mematuhi kebijakan yang diberlakukan oleh pemerintah dan banyak pekerja kehilangan pekerjaannya (PHK). Hal tersebut menyebabkan sebagian masyarakat kehilangan pendapatan sehingga sulit untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Teknologi Informasi di era modern ini berkembang pesat di dalam kehidupan masyarakat, hal itu terlihat pada masyarakat yang mengakses media sosial untuk kepuasan tersendiri. Hadirnya media sosial dapat menyebabkan sebagian besar masyarakat secara tidak langsung merubah pola perilakunya sendiri yang berdampak pada lingkungan di sekitarnya.

Ekasari (2014) menyatakan bahwa kini era social media secara

pelan namun pasti telah ‘memaksa’ banyak perusahaan mengubah cara mereka berkomunikasi. Maraknya penggunaan sosial media seperti Facebook, Twitter, dan forum komunikasi sosial media yang lain mau tak mau memaksa perusahaan meningkatkan model ber-komunikasi. Perangkat sosial media ini adalah hal yang lumrah selalu bersentuhan dengan aktivitas kita terutama bagi para pengguna internet. Menurut Van Dijk (2013) dalam Gumilar (2015) menyatakan bahwa media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.

Penerapan teknologi komunikasi informasi yang bisa digunakan untuk menunjang sistem perdagangan online adalah E-commerce. E-commerce adalah penjualan yang dilakukan melalui media elektronik. Kecepatan perkembangan teknologi, komunikasi, dan informasi serta E-commerce memungkinkan konsumen untuk membeli produk dan jasa secara online. Pada saat yang sama, pertumbuhan yang pesat dari toko online telah mendorong persaingan hebat diantara penjualan E-commerce yang semakin melihat pengalaman pelanggan sebagai sesuatu yang penting. E-commerce menjadi alternatif bisnis di era modern yang sejalan dengan kondisi pasar yang semakin dinamis dan persaingan yang

kompetitif, mengakibatkan perubahan pada perilaku konsumen.

Di Indonesia, belanja secara online telah menjadi pilihan banyak pihak untuk memperoleh barang. Pertumbuhan E-commerce yang terus meningkat di Indonesia membuat Grab ikut meramaikan industri ini. Grab sebagai salah satu situs jual beli secara online yang telah melakukan banyak perubahan untuk menarik minat pelanggan agar lebih banyak bertransaksi melalui situs tersebut. Dukungan sistem yang memudahkan dan menguntungkan penjual, grab banyak menyediakan panduan untuk penjual yang dapat diakses secara langsung di website resmi grab untuk menjawab segala macam pertanyaan yang berkaitan dengan promo, dan fitur jual beli.

Permasalahan yang terjadi di Rumah Makan Sate Ikan Laut Segara Nadhi pada masa pandemi COVID-19, yaitu menurunnya tingkat penjualan. Rumah Makan Sate Ikan Laut Segara Nadhi adalah usaha yang bergerak dibidang makanan. Berdasarkan hasil observasi dan kondisi permasalahan di Rumah Makan Sate Ikan Laut Segara Nadhi, maka program pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan, yaitu meningkatkan penjualan di Rumah Makan Sate Ikan Laut Segara Nadhi melalui peran media sosial dan aplikasi penjualan online.

PERUMUSAN MASALAH

1. Kurangnya peran media sosial dalam upaya meningkatkan promosi

Rumah Makan Sate Ikan Laut Segara Nadhi.

2. Tidak tersedianya aplikasi penjualan online untuk meningkatkan penjualan Rumah Makan Sate Ikan Laut Segara Nadhi pada pandemi Covid-19.

SOLUSI YANG DIBERIKAN

1. Membuatkan Media Sosial Seperti Instragram
2. Mendaftarkan dan memberikan pelatihan kepada karyawan Rumah Makan Sate Ikan Laut Segara Nadhi terkait dengan aplikasi penjualan online yaitu *Grab Merchant food*.

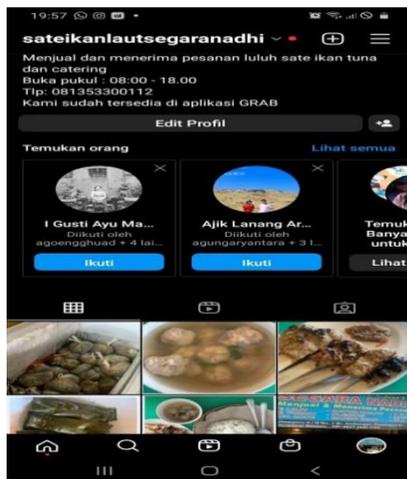
METODE PELAKSANAAN

1. Metode Penyuluhan
Metode penyuluhan merupakan metode yang digunakan untuk memberikan penyuluhan kepada Rumah Makan Sate Ikan Laut Segara Nadhi mengenai upaya promosi dan meningkatkan penjualan pada pandemi Covid-19.
2. Metode Praktik
Metode praktik merupakan metode yang digunakan untuk pembuatan media sosial dan pendaftaran aplikasi penjualan online *Grab food*.

HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini di laksanakan di Rumah Makan Sate Ikan Laut Segara Nadhi pada tanggal 25 agustus sampai dengan

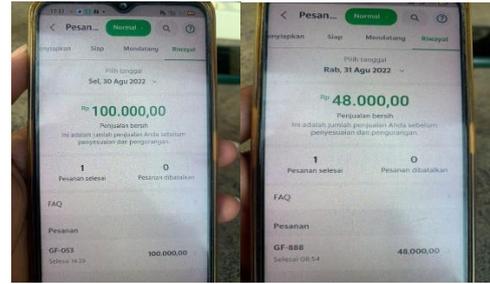
tanggal 1 september 2022. Upaya promosi dan meningkatkan penjualan pada pandemi Covid-19 pada Rumah Makan Sate Ikan Laut Segara Nadhi telah berhasil ditingkatkan dengan program kerja pengabdian masyarakat, yaitu dengan pembuatan sosial media oleh peneliti yaitu instragram.



Gambar 1. Mahasiswa Universitas Mahasaraswati sedang melakukan pembuatan akun media sosial instagram



Gambar 2. Mahasiswa Universitas Mahasaraswati memberikan pelatihan mengenai cara penggunaan aplikasi grabfood dan media sosial instagram.



Gambar 3. Mahasiswa Universitas Mahasaraswati memberikan pelatihan mengenai hasil penjualan pada aplikasi grabfood

Berdasarkan **Gambar 3** hasil penjualan sesudah menggunakan aplikasi grabfood menunjukkan adanya suatu penjualan. Hal ini membuktikan aplikasi Grab Food dapat di operasikan secara maksimal dan berjalan dengan baik dan juga dapat membantu meningkatkan penjualan di Rumah Makan Sate Ikan Laut Segara Nadhi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah dilaksanakannya kegiatan pengabdian masyarakat di Rumah Makan Sate Ikan Laut Segara Nadhi. Kegiatan pengabdian masyarakat penanggulangan dampak social dan ekonomi akibat pandemic covid-19 dengan program kerja peran media sosial dan aplikasi penjualan online sebagai sarana promosi sangat dibutuhkan oleh untuk meningkat omset penjualan ditengah pandemic covid-19. Kegiatan yang dilaksakan telah memberikan perubahan yakni mengalami peningkatann terhadap daya beli konsumen, omset penjualan dan perluasan pangsa pasar. Program kerja yang dilaksanakan diterima baik oleh Owner dan karyawan Rumah Makan Sate Ikan Laut Segara Nadhi

dan program ini telah berjalan dengan baik sesuai dengan rencana.

</full-content/structure-faq.html>.

Diharapkan Rumah Makan Sate Ikan Laut Segara Nadhi tetap melakukan promosi di media sosial dan aplikasi online agar lebih dikenal masyarakat luas dan memperluas pangsa pasar, serta menggunakan aplikasi penjualan online yaitu grab food. Dengan kegiatan promosi melalui social dan penjualan online grab food diharapkan dapat meningkatkan omset penjualan sehingga perekonomian dimasa pandemic tetap stabil..

DAFTAR PUSTAKA

- Ekasari, N. (2014). Pengaruh Promosi Berbasis Sosia Media Terhadap Keputusan Pembelian Produk Jasa Pembiayaan Kendaraan Pada PT. BFI Finance Jambi. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Humaniora* 2014. 81-102.
- Gumilar, G. (2015). Pemanfaatan Instagram Sebagai Sarana Promosi Oleh Pengelola Industri Kreatif Fashion Di Kota Bandung. *Jurnal Ilmu Politik dan Komunikasi* 2015. 77-84.
- Handayani, D., Hadi, D. R., Isbaniah, F., Burhan, E., & Agustin, H. (2020). Corona Virus Disease 2019. *Jurnal Respirologi Indonesia*, 40(2), 119-129.
- Kementrian Kesehatan. (2020). Virus COVID-19. Diakses 20 September 2020, dari <https://www.kemkes.go.id/folder/view>