

**Program Kemitraan Masyarakat Stimulus Pada Rumah Singgah Dan
Rumah Belajar Cinderella Kota Batam**

**Stimulate Community Partnership Program In Singgah Houses And
Cinderella Learning Houses In Batam City**

**Sri Langgeng Ratnasari
Gandhi Sutjahjo**

Program Pascasarjana Universitas Riau Kepulauan
Fakultas Teknik Universitas Batam
Jl. Batu Aji Baru No. 99 Batam 29432
E-mail: sarisucahyo@yahoo.com

Abstrak

Program Kemitraan Masyarakat Stimulus bertujuan untuk pemberdayaan perempuan, anak jalanan, dan penyandang cacat. Pemberdayaan perempuan khususnya pada tahanan perempuan di Rumah Tahanan Baloï Kota Batam, perempuan single parent yang tidak mampu, dan pemberdayaan anak jalanan yang tergabung di rumah singgah dan rumah belajar Cinderella Kota Batam. Pengabdian kemitraan masyarakat stimulus ini menggunakan metode studi literatur dengan menggunakan analisis kualitatif dan deskriptif, serta metode andragogi. Metode andragogi adalah metode yang menekankan dan menerapkan Program Tindak Partisipatif dari peserta melalui pelatihan, diskusi, kerja kelompok, dan demonstrasi lapangan pada seluruh kegiatan. Pelaksanaan program kemitraan masyarakat stimulus ini dengan pendampingan, pemberdayaan, dan pelatihan meningkatkan kualitas pembuatan boneka dan pemasaran secara online. Hasil produk berupa boneka Cinderella didonasikan untuk penderita kanker, disabilitas mulai di Indonesia, negara-negara ASEAN, dan beberapa negara Eropa. Setelah dilaksanakan Program Kemitraan Masyarakat Stimulus ini diperoleh hasil berupa peningkatan kualitas pembuatan boneka Cinderella dan meningkatnya pendapatan Rumah Singgah dan Rumah Belajar Cinderella dari pemasaran online.

Kata kunci: Kemitraan Masyarakat Stimulus, Pemberdayaan Masyarakat, Pelatihan, Pemasaran Online

Abstract

The Stimulus Community Partnership Program aims to empower women, street children and people with disabilities. Empowering women, especially women detainees at Batam City Baloï Detention Center, single parent women who are not able to, and empowering street children who are members of the Cinderella Batam Learning Center. This community service stimulus uses the literature study method using qualitative and descriptive analysis, and the andragogy method. Andragogy method is a method that emphasizes and implements Participatory Action Programs from participants through training, discussion, group work, and field demonstrations in all activities. The implementation of this stimulus community partnership program with assistance, empowerment and training improves the quality of doll making and online marketing. The products in the form of Cinderella dolls are donated to cancer patients, with disabilities starting in Indonesia, ASEAN countries, and several European countries. After the implementation of the Stimulus Community Partnership Program, results were obtained in the form of improving the quality of making Cinderella dolls and increasing the income of the Cinderella Shelter House and Learning House from online marketing.

Keywords: Stimulus Community Partnership, Community Empowerment, Training, Online Marketing

PENDAHULUAN

Rumah singgah dan rumah belajar Cinderella Kota Batam didirikan pada tanggal 15 Januari 2013 oleh Ibu Lusi Efriyani Kiroyan, S.Sos., dengan dilatarbelakangi untuk pemberdayaan ratusan perempuan penghuni Lembaga Pemasaryakatan (LAPAS) Baloi Kota Batam, anak-anak jalanan, dan perempuan single parent yang tidak mampu untuk membuat bonek Batik Cinderella, sebuah boneka cantik berambut hitam dan mengenakan batik, Murni (2014). Rumah singgah dan rumah belajar ini sangat menolong perempuan penghuni LAPAS Baloi Kota Batam, karena dapat membantu mereka memperoleh penghasilan selama mereka menjalani hukuman dan penghasilan tersebut dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari selama mereka di LAPAS, seperti membeli pembalut pada saat haid, membeli pasta gigi dan sikat gigi, membeli sabun mandi, sabun cuci baju, shampoo, dan peralatan lainnya untuk kebutuhan sehari-hari selama di LAPAS, selain kebutuhan makan dan minum.

Rumah singgah dan rumah belajar Cinderella Kota Bata mini juga menyediakan tempat dan melakukan pemberdayaan anak-anak jalanan agar mereka berhenti menjadi anak jalanan dan mandiri, agar mereka dapat hidup layak seperti anak seusia mereka bebas berekspresi, dihargai, belajar dan bermain dengan riang, sampai dengan saat ini ada 23 anak jalanan yang menghuni rumah singgah dan rumah belajar ini. Selain itu rumah singgah dan rumah belajar Cinderella Kota Batam juga memberdayakan

perempuan single parent yang tidak mampu dengan bekerjasama dengan Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.

Kegiatan yang dilakukan untuk memberikan ketrampilan seperti membuat *cupcake* es, membuat boneka batik Cinderella, menjahit, dan ketrampilan lainnya, disamping itu juga memberdayakan perempuan disabilitas dengan melibatkan mereka membuat boneka batik Cinderella, menyulam, dan ketrampilan lainnya. Hasil dari pembuatan boneka batik Cinderella digunakan untuk didonasikan pada penderita kanker dan disabilitas di Indonesia dan ASEAN, hal ini dikarenakan peminat boneka batik Cinderella dari masyarakat sangat minim, sebagai solusi alternatif untuk memperoleh penghasilan dari donator dari boneka batik Cinderella yang dihasilkan rumah singgah dan rumah belajar Cinderella tersebut, sambil mencari cara bagaimana alternatif pemasaran lainnya yang bisa dilakukan bekerjasama dengan Universitas Riau Kepulauan dalam program Kemitraan Masyarakat Stimulus (PKMS) untuk meningkatkan penjualan melalui masyarakat umum dan memberdayakan mahasiswa sebagai marketingnya. Hal ini sesuai dengan ketentuan hibah PKMS DRPM Kemenristekdikti, (Kemenristekdikti, 2018)



Gambar 1

Anak Jalanan yang diberdayakan di Rumah Singgah dan Rumah Belajar Cinderella Kota Batam

Permasalahan Mitra

Permasalahan yang dihadapi Mitra dalam hal ini rumah singgah dan rumah belajar Cinderella Kota Batam adalah pemasaran boneka Batik Cinderella kepada masyarakat umum. Beberapa strategi sudah dilakukan, namun belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Ada beberapa penolakan halus dari calon konsumen setelah mengetahui bahwa boneka batik Cinderella diproduksi oleh perempuan penghuni lembaga pemyarakatan, perempuan single parent yang tidak mampu, anak jalanan, dan kaum disabilitas. Mereka enggan melakukan pembelian, karena dalam image mereka, boneka menjadi tidak menarik karena dibuat oleh orang-orang yang menurut pandangan mereka kurang baik.



Gambar 2

Proses Pembuatan Boneka Batik Cinderella di Lapas Baloi Batam

METODOLOGI

Pengabdian kemitraan masyarakat stimulus ini menggunakan metode studi literatur dengan menggunakan analisis kualitatif dan deskriptif, serta metode andragogi. Metode andragogi adalah metode yang menekankan dan menerapkan Program Tindak Partisipatif dari peserta melalui pelatihan, diskusi, kerja kelompok, dan demonstrasi lapangan pada seluruh kegiatan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka solusi yang ditawarkan adalah melakukan perancangan penjualan secara online melalui Facebook dan Tokopedia.



Gambar 3 Ilustrasi Penjualan online melalui Facebook

Sebelum membahas detail tentang solusi yang ditawarkan maka perlu diperkenalkan kepada mitra tentang Pengertian Bisnis adalah suatu organisasi yang menjual barang atau jasa kepada pembeli atau konsumen ataupun bisnis lainnya, yang bertujuan untuk memperoleh laba. Ada tiga hal dalam bisnis yaitu menghasilkan barang dan jasa, mencari profit dan memaksimalkan kebutuhan konsumen.

Tujuan Bisnis, pada umumnya tujuan didirikannya sebuah bisnis adalah untuk memperoleh keuntungan, namun jika dilihat secara keseluruhan tujuan bisnis adalah mendapatkan profit, ingin mencukupi berbagai kebutuhannya, ingin memanfaatkan waktu luang, ingin mempunyai usaha sendiri dan tidak bekerja pada orang lain.

Pengertian *Online Shop*, menurut Irwantoko, belanja online (*online shop*) merupakan proses pembelian barang/jasa oleh konsumen ke penjual atau realtime, tanpa pelayan dan melalui internet. Toko virtual ini mengubah paradigma proses membeli barang/jasa dibatasi oleh tembok, pengecer, atau mall. Hal ini dimaksudkan bahwa dalam penjualan

tidak perlu harus bertemu penjual dengan pembeli secara langsung, tidak perlu menemukan wujud pasar secara fisik, namun hanya dengan menghadap layar monitor, dengan koneksi internet tersambung, kita sudah dapat melakukan interaksi jual/beli secara cepat dan nyaman, Arofah (2011).

Hasil survey terakhir (Desember 2011) menunjukkan bahwa 36% dari seluruh transaksi perdagangan yang terjadi di Indonesia dilakukan secara online atau online shop. Diperkirakan 80% dari transaksi online tersebut ternyata dilakukan oleh bisnis online berskala Mikro Kecil (UMK), Astuti (2008). Omset bisnis online berskala UMK ini mulai dari 2juta per bulan, hingga puluhan juta perbulan, namun karena jumlahnya yang sangat banyak, maka omset keseluruhan UMK online mampu mencapai 80% dari keseluruhan transaksi online. (Logo, 2012). Di Indonesia sendiri, belanja online atau *online shop* mulai muncul sekitar tahun 2000an, dan sekarang toko online sudah menjamur dimana-mana. Apalagi dengan adanya dukungan media jejaring sosial seperti: *facebook*, *twitter*, *line*, *bbm*, *ig* yang dapat sangat berguna untuk mempromosikan produk yang ingin dijual/dibeli. Media sosial inilah yang merupakan salah satu media yang membuat berbelanja online semakin mudah terjadi.

Pada awal kemunculannya di Indonesia, belanja online hanya digunakan oleh masyarakat kalangan atas, karena belanja online membutuhkan komputer, jaringan internet dan kartu debit untuk melakukan transaksi jual/beli tersebut. Namun seiring berjalannya

waktu, dikarenakan oleh faktor kenyamanan dan kecepatan, sekarang mulai dari ibu-ibu pejabat, sampai mahasiswa/mahasiswi banyak yang memanfaatkan berbelanja dengan online.

Sebelum dilakukan pemasaran boneka batik Cinderella secara online, maka harus dilakukan Analisis Terhadap Lingkungan Umum, yakni analisis lingkungan eksternal. Analisis lingkungan eksternal bertujuan untuk mengetahui ancaman dan peluang. Ancaman adalah suatu kondisi dalam lingkungan umum yang dapat menghambat usaha-usaha perusahaan untuk mencapai daya saing strategis, sedangkan peluang adalah kondisi dalam lingkungan umum yang dapat membantu perusahaan mencapai daya saing strategis. Proses yang dilakukan secara kontinyu untuk melakukan analisis lingkungan eksternal adalah dengan melakukan pemindaian (scanning), pengawasan (monitoring), peramalan (forecasting), dan penilaian (assessing), Hakim (2013).

1. Pemindaian

Melalui pemindaian perusahaan mengidentifikasi tanda-tanda awal dari perubahan potensial dalam lingkungan umum, dan mendeteksi perubahan-perubahan yang sedang terjadi. Pemindaian lingkungan merupakan hal penting dan menentukan bagi perusahaan-perusahaan yang bersaing dalam lingkungan yang sangat tidak stabil, Hariningsih (2005).

2. Pengawasan

Melalui pengawasan perusahaan mendeteksi perubahan dan trend-trend lingkungan melalui pengawasan yang berkelanjutan. Kritikal bagi pengawasan yang berhasil adalah kemampuan untuk mendeteksi makna dalam peristiwa-peristiwa lingkungan yang berbeda.

3. Peramalan

Pada peramalan, analisis mengembangkan proyek-proyek yang layak tentang apa yang mungkin terjadi, dan seberapa cepat, perubahan-perubahan dan trend-trend itu dideteksi melalui pemindaian dan pengawasan.

4. Penilaian

Tujuan penilaian adalah untuk menentukan waktu dan signifikansi efek-efek dari perubahan-perubahan dan trend-trend lingkungan terhadap manajemen strategis suatu perusahaan. Selangkah lebih maju tujuan penilaian adalah untuk menspesifikasi implikasi pemahaman tersebut pada organisasi. Tanpa penilaian perusahaan dibiarkan dengan data-data yang menarik, tapi tidak diketahui relevansi kompetitifnya.

Lingkungan umum adalah suatu lingkungan dalam lingkungan eksternal organisasi yang menyusun faktor-faktor tersebut pada dasarnya diluar dan terlepas dari operasi perusahaan,

Dagigil (2011). Faktor-faktor tersebut antara lain:

1. Faktor Ekonomi

Faktor ekonomi mengacu pada sifat, cara dan arah dari perekonomian dimana suatu perusahaan akan atau sedang berkompetisi. Indikator dari kesehatan perekonomian suatu Negara antara lain adalah tingkat inflasi, tingkat suku bunga, defisit atau surplus perdagangan, tingkat tabungan pribadi dan bisnis, serta produk domestik bruto.

2. Faktor Sosial

Faktor sosial yang mempengaruhi suatu perusahaan mencakup keyakinan, nilai, sikap, opini yang berkembang, dan gaya hidup dari orang-orang di lingkungan mana perusahaan beroperasi. Faktor-faktor ini biasanya dikembangkan dari kondiasi kultural, ekologis, pendidikan, dan kondisi etnis, Lemhannas RI (2016).

3. Faktor Politik dan Hukum

Faktor politik dan hukum mendefinisikan parameter-parameter hukum dan bagaimana pengaturan perusahaan harus beroperasi. Kendala politik diberlakukan terhadap perusahaan melalui keputusan perdagangan

yang wajar, program perpajakan, penentuan upah minimum, kebijakan polusi dan harga serta banyak tindakan lainnya yang bertujuan untuk melindungi karyawan, konsumen, masyarakat umum dan lingkungan. Beberapa tindakan politik dan hukum juga didesain untuk member manfaat dan melindungi perusahaan.

4. Faktor Teknologi

Kemajuan teknologi secara dramatis telah mengubah produk, jasa, pasar, pemasok, distributor, pesaing, pelanggan, proses manufaktur, praktik-praktik pemasaran dan posisi persaingan. Kemajuan teknologi dapat menciptakan pasar baru, perkembangan produk, dan lain sebagainya. Perubahan teknologi dapat mengurangi atau menghilangkan perbedaan biaya antar perusahaan, menciptakan proses produksi yang lebih singkat, menciptakan kelangkaan pada tenaga tehnikal serta mampu merubah nilai-nilai dan harapan para stake holders, Harianto (2004).

5. Faktor Demografi
Yang perlu diperhatikan oleh perusahaan menyangkut faktor demografi ini diantaranya adalah ukuran populasi, struktur umum, distribusi geografis, pencampuran etnis serta distribusi pendapatan. Lingkungan industri adalah tingkatan dari lingkungan eksternal organisasi yang menghasilkan komponen yang secara normal memiliki implikasi yang relative lebih spesifik dan langsung terhadap operasional perusahaan. Hal tersebut mempengaruhi dalam hal diantaranya:
1. Perubahan basis konsumen, yang dapat meningkatkan kekuatan pembeli
 2. Keberagaman dalam karakteristik desain dan kualitas diantara pemain akan meningkatkan.
 3. Persaingan
 4. Pemain baru

Analisis Pesaing pada Konsep Persaingan. Hal ini untuk mengetahui bagaimana perusahaan mengumpulkan dan menafsirkan informasi tentang para pesaing mereka disebut analisis pesaing. Analisis pesaing memusatkan perhatiannya pada setiap perusahaan yang bersaing secara

langsung dengan sebuah perusahaan. Perusahaan perlu memahami:

1. Apa yang menggerakkan pesaing, seperti yang ditunjukkan oleh tujuan-tujuan masa depannya.
2. Apa yang sedang dilakukan oleh pesaing, seperti yang diungkapkan oleh strateginya saat ini.
3. Apa yang diyakini oleh pesaing tentang dirinya sendiri dan tentang industri, seperti yang ditunjukkan oleh asumsi-asumsinya.
4. Apa kemampuan perusahaan, seperti yang ditunjukkan oleh kapabilitasnya.

Setidaknya ada tiga faktor yang mempengaruhi kompetisi global, yaitu antara lain:

1. Peningkatan produktifitas perusahaan-perusahaan dalam wilayah tertentu
2. Kluster mendorong arah dan langkah inovasi
3. Menciptakan stimulus untuk penciptaan formasi bentuk bisnis baru yang pada akhirnya akan memperkuat kluster itu sendiri.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan program kemitraan masyarakat stimulus ini, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Model implementasi berupa pelatihan, pendampingan, dan pemberdayaan masyarakat pada Rumah Singgah dan Rumah Belajar Cinderella Kota Batam berjalan dengan baik.
2. Dukungan mahasiswa dan masyarakat terhadap program pengabdian masyarakat sangat baik.
3. Terjadi peningkatan pendapatan melalui pemasaran online pada Rumah Singgah dan Rumah Belajar Cinderella Kota Batam.

Saran

Saran yang dapat diberikan dalam pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Memberdayakan masyarakat untuk peduli dan mau memberdayakan kaum marginal dan minoritas untuk kehidupan yang lebih baik khususnya di Rumah Singgah dan Rumah Belajar Cinderella.
2. Memberikan penyuluhan dan pelatihan secara berkala, minimum sebulan sekali untuk mengembangkan implementasi kegiatan pengabdian masyarakat program kemitraan masyarakat stimulus..

REFERENSI

- Arofah, Y., 2011, Sistem Informasi Toko Online Branded, *Tugas Akhir*, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Gadjah Mada.
- Astuti, W., 2008, Sistem Pemesanan Buku Online Di Toko Buku Sahabat Pena, *Tugas Akhir*, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Gadjah Mada.
- Daqiqil, I., 2011, Framework Codeigniter2 Sebuah panduan dan best practice.
- Hakim, L., 2013, *Proyek Website Super wow dengan PHP dan JQuery*, Lokomedia, Yogyakarta.
- Harianto, K., 2004, *Konsep dan Perancangan Database*, ANDI, Yogyakarta
- Hariningsih, 2005, *Teknologi Informasi, Graha Ilmu*, Yogyakarta.
- <https://cinderellafromindonesiacenter.wordpress.com/cinderella-from-indonesia-center>
- <https://bestyoungindonesia.blogspot.com/2016/09/lusia-efriyani-pendiri.html>
- Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi. 2018. *Panduan Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Edisi XII*. Jakarta: Kemenristekdikti.

The First National Conference for Community Service Project (1st NaCosPro 2019)
“Empowering Society, Driving Change: Social Innovation”

Lembaga Ketahanan Nasional
Republik Indonesia. *Modul*
Bidang Studi Kepemimpinan.
2016. Jakarta: Lemhannas RI.

Murni, Sri. 2014. *Cinderella from*
Indonesia Centre Asuh 23
Anak Jalanan. Batam: Tribun
news