

# Revitalisasi Perekonomian Masyarakat melalui Digitalisasi Produk UMKM dan Pembelajaran *Financial technology* di Desa Bugbug, Karangasem, Bali

## *Revitalization of Community Economy through the Digitalization of SME Products and Financial technology Learning in Bugbug Village, Karangasem, Bali*

Juliati Prihatini<sup>1</sup>, I Made Aldy Wijaya<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Institut Pemerintahan Dalam Negeri  
Jalan Ir. Soekarno KM 20, Jatinangor, Sumedang,  
Jawa Barat 45363

### Penulis Korespondensi

Juliati Prihatini  
julie\_pri@ipdn.ac.id  
+62-812-2114-286

### Abstrak

Sektor perekonomian menjadi salah satu sektor vital masyarakat yang terkena implikasi negatif dari merebaknya Pandemi Covid-19. Dalam bidang perekonomian, digitalisasi ekonomi merupakan salah satu solusi yang dapat diterapkan. Bentuk digitalisasi ekonomi yang dapat dilakukan untuk menunjang Program Pemulihan Ekonomi Nasional yaitu digitalisasi produk UMKM dan implementasi *financial technology*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, menganalisis, dan mendeskripsikan upaya revitalisasi perekonomian masyarakat melalui digitalisasi produk UMKM dan pembelajaran *financial technology* di Desa Bugbug Kecamatan Karangasem Kabupaten Karangasem Provinsi Bali. Pelaksanaan kegiatan melalui dua tahap, yaitu tahap prapelaksanaan dan tahap pelaksanaan. Pada tahap prapelaksanaan berhasil menemukan sampel pelaku UMKM di Desa Bugbug melalui proses survei lapangan, yaitu Air Mineral Oksigen *B-Oxy* dan usaha Es Cendol Cincau Komang Ariawan. Pada tahap pelaksanaan, sampel pemilik UMKM yang diambil peneliti diberikan edukasi hingga mampu mengerti dan memahami bagaimana digitalisasi produk dapat dilakukan melalui media sosial. Namun, mereka masih belum bisa menerapkan sistem pembayaran QRIS yang diperkenalkan peneliti dengan alasan masih lebih senang dengan sistem pembayaran tunai. Guna mengatasi hambatan tersebut, disarankan agar perangkat desa bersama pemerintah daerah dapat membentuk lebih banyak program kemasyarakatan yang berorientasi pada pengenalan digitalisasi produk UMKM dan penggunaan QRIS sebagai bagian dari *financial technology* yang mempersingkat alur transaksi keuangan masyarakat

Civitas Consecratio  
Volume 3 Nomor 1 2023: 45-55  
© Penulis 2023  
DOI: 10.33701/cc.v3i1.3256



**Kata Kunci***revitalisasi perekonomian, digitalisasi, UMKM, financial technology***Abstract**

*The economic sector is one of the vital sectors of society that has been negatively affected by the outbreak of the Covid-19 Pandemic. In the economic sector, economic digitalization is one solution that can be applied. The form of economic digitalization that can be done to support the National Economic Recovery Program is the digitalization of SME products and the implementation of financial technology. This study aims to know, analyze, and describe efforts to revitalize the community's economy through digitalization of SME products and financial technology learning in Bugbug Village, Karangasem District, Karangasem Regency, Bali Province. The implementation of activities goes through two stages, namely the pre-implementation stage and the implementation stage. In the pre-implementation stage, they succeeded in finding samples of SME actors in Bugbug Village through a field survey process, namely B-Oxy Oxygen Mineral Water and the Es Cendol Cincau Komang Ariawan business. At the implementation stage, the sample of SME owners taken by researchers was given education to be able to understand and understand how product digitization can be done through social media. However, they are still unable to implement the QRIS payment system introduced by the researchers on the grounds that they are still more happy with the cash payment system. To overcome these obstacles, it is recommended that village officials together with local governments can form more community programs oriented towards the introduction of digitalization of SME products and the use of QRIS as part of financial technology that shortens the flow of financial transactions*

**Keywords***economic revitalization, digitalization, SMEs, financial technology*

## 1. Pendahuluan

Dewasa ini masyarakat dunia telah mengalami berbagai bentuk fenomena global, salah satunya adalah Pandemi Covid-19. Pandemi Covid-19 menjadi ancaman bagi kesehatan dunia semenjak kasus pertamanya muncul di Provinsi Hubei, China pada November 2019 lalu yang kemudian mulai berekspansi ke berbagai negara. Semenjak kasus pertama di Indonesia pada bulan Maret 2020 silam, seluruh sektor-sektor kehidupan masyarakat memperoleh dampak yang signifikan. Sektor perekonomian menjadi salah satu sektor vital masyarakat yang terkena implikasi negatif dari merebaknya virus ini. Seluruh kegiatan ekonomi masyarakat mengalami penurunan intensitas, baik dalam input maupun output-nya. Penurunan intensitas ini kemudian menjadi alasan terjadinya peningkatan harga barang dan jasa yang menurunkan daya beli masyarakat. Oleh karena itu, pemerintah berusaha untuk menghidupkan kembali perekonomian masyarakat melalui program Pemulihan Ekonomi Nasional (PEN). Naskah yang kami terima dapat berupa hasil pengabdian masyarakat, penelitian, atau studi literatur yang harus diajukan melalui situs web pada tautan ini. Sebelum mengajukan naskah, pastikan Anda sudah terdaftar sebagai penulis.

Selain sebagai solusi untuk krisis kesehatan, pemerintah menjalankan program PEN sebagai jawaban dari menurunnya intensitas aktivitas ekonomi masyarakat dengan fokus sektor informal atau UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah). Program ini memberikan fungsi proteksi dan fungsi pengembangan terhadap para pelaku usaha selama Pandemi Covid-19. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2020 tentang Alokasi Dana Program Pemulihan Ekonomi Nasional, bahwa modal program PEN dialokasikan untuk belanja negara meliputi subsidi bunga UMKM melalui lembaga keuangan, penempatan dana untuk perbankan yang terdampak restrukturisasi, penjaminan untuk kredit modal kerja, penyertaan modal negara untuk BUMN yang permodalannya terdampak dan penugasan khusus, dan investasi pemerintah untuk modal kerja (Kemenkeu, 2020).

Usaha Mikro Kecil Menengah merupakan salah satu solusi produktif untuk membangun kembali sektor makro dan mikro dalam perekonomian Indonesia yang tidak luput memberikan pengaruhnya terhadap sektor lainnya. Sebagai contoh, sektor perbankan menjadi salah satu sektor yang terpengaruh dalam proses pertumbuhan UMKM karena hampir

30% dari usaha-usaha tersebut memperoleh modal dari perbankan (Suci, 2008).

UMKM telah terbukti menyerap tenaga kerja dalam jumlah besar sehingga mengurangi tingkat pengangguran dan kemiskinan masyarakat. Dengan kuatnya pengaruh UMKM dalam perekonomian Indonesia, sudah sepatutnya ada kekuatan hukum yang melindungi UMKM ini. Pemerintah telah mengeluarkan beberapa peraturan untuk perlindungan UMKM, diantara UUD 1945 Pasal 5 ayat (1), Pasal 20, Pasal 27 ayat (2), Pasal 33, UU No. 9 Tahun 1995, Tap MPR RI No. XVI/MPR-RI/1998 RI/1998 tentang Politik Ekonomi dalam rangka Demokrasi Ekonomi, Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah, Perpres No. 5 Tahun 2007 mengenai program Kredit Usaha Kecil bagi pembiayaan operasional UMKM, UU No.20 Tahun 2008 tentang pemberdayaan UMKM bagi perekonomian di Indonesia, dan Paket 4 Kebijakan Ekonomi “Kebijakan Kredit Usaha Rakyat (KUR) yang lebih murah dan luas” bagi UMKM (Suci, 2008).

Pemerintah meluncurkan kebijakan Insentif Pajak UMKM yang tertuang dalam (PP) Nomor 23/2018 tentang Pajak Penghasilan atas Penghasilan dari Usaha yang Diterima atau Diperoleh Wajib Pajak yang Memiliki Peredaran Bruto Tertentu (Dibawah 4.8 Milyar pertahun). Ketentuan ini maksudnya adalah kelompok UMKM tetap melaksanakan kewajibannya membayar Pajak Penghasilan (PPh) yang didasarkan pada peredaran bruto tertentu (Marlinah, 2021). Namun, semakin memburuknya kondisi perekonomian nasional membuat pemerintah melakukan restrukturisasi kebijakan menjadi insentif pajak bebas PPh Final bagi UMKM melalui Peraturan Menteri Keuangan (PMK) Nomor 44/PMK.03/2020 tentang Insentif Pajak untuk Wajib Pajak terdampak Covid-19.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendominasi aktivitas manusia di segala lini. Pandemi Covid-19 seyogianya dapat diminimalisasi dampaknya melalui berbagai usaha di setiap sektor dengan bantuan kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sembari para peneliti menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mengembangkan vaksin di bidang kesehatan, bidang lainnya juga dapat dipraktikkan dengan variabel yang sama. Dalam bidang perekonomian, digitalisasi ekonomi merupakan salah satu solusi yang dapat diterapkan. Sebagai contoh, penggunaan aplikasi e-commerce sebagai wahana bertransaksi ekonomi secara digital setidaknya mampu mengurangi mobilitas masyarakat dalam

upaya memutus rantai penyebaran Covid-19. Interaksi dan konsensus antara penjual dan pembeli dapat terjadi tanpa melalui kontak langsung. Konsumen dapat dengan leluasa memilih produk yang diinginkan dan berkonsultasi dengan seller terkait produk tersebut. Selain itu, proses pembayaran juga telah memanfaatkan konsep *financial technology* yang terintegrasi dengan berbagai platform.

Secara garis besar, *financial technology* dapat diartikan sebagai teknologi aplikasi di bidang keuangan. Fintech menawarkan sisi praktis, kenyamanan dan kemudahan akses, serta penghematan biaya transaksi sebagai hasil dari kombinasi antara fungsi teknologi dan keuangan sehingga mampu merestrukturisasi sistem pasar sebelumnya. Bank Indonesia (2017) mendefinisikan Fintech sebagai perpaduan antara teknologi dan fitur keuangan sehingga mampu mengubah model bisnis dan berbagai hambatan yang ada dalam prosesnya di institusi keuangan. Kominfo (2017) memberikan pengertian serupa yaitu sebuah fenomena perpaduan antara teknologi dan fitur-fitur finansial yang memberikan perubahan terhadap model bisnis dan hambatan. Dari beberapa pengertian tersebut, dapat ditarik simpulan pengertian dari Fintech yaitu gabungan antara teknologi dan keuangan yang memberikan nilai guna melalui penyediaan jasa keuangan dengan keterlibatan teknologi (Prawirasasra, 2018).

Produk layanan *financial technology* merupakan salah satu output dari proses digitalisasi. Digitalisasi merupakan suatu proses mengalihkan media informasi analog menjadi bentuk digital (Yulianti & Prastowo, 2021). Artinya, terdapat proses konversi dalam rangkaian proses layanan *financial technology*. Digitalisasi cenderung menggunakan sistem pengoperasian otomatis dengan format reading komputer (Aji, 2016). Perubahan pola bisnis yang mengarah pada proses digitalisasi pada perusahaan besar tidak akan memberikan kendala yang berarti mengingat karakteristik perusahaan yang memiliki sumber daya yang optimal. Kondisi tersebut sayangnya tidak diterima oleh pelaku UMKM yang membutuhkan persiapan matang untuk melakukan transformasi digitalisasi.

Kemampuan penguasaan perangkat digital dan pengoperasian aplikasi digital merupakan kemampuan mutlak yang harus dimiliki pelaku UMKM. Penelitian dari Deloitte Access Economics (2015) menyatakan bahwa konsumen semakin mudah untuk memberikan keputusan ekonomi berdasarkan

konten digital yang diperolehnya. UMKM berpeluang memperoleh peningkatan pendapatan apabila menggunakan teknologi digital. Kondisi tersebut dapat menjadi tantangan sekaligus peluang yang cukup menggiurkan untuk para pelaku UMKM yang hendak mengarungi sistem digitalisasi produk (Indah & Pinilih, 2019).

Penerapan digitalisasi produk UMKM dan *financial technology* pada setiap transaksinya saat ini belum dilakukan secara massif. Kondisi ini dapat disebabkan minimnya kapabilitas pelaku UMKM dalam mengoperasikan perangkat digital maupun ketersediaan perangkat digital itu sendiri sehingga mereka lebih memilih menggunakan cara konvensional dibandingkan melakukan digitalisasi yang dinilainya rumit. Oleh karena itu, perlu adanya proses pemberdayaan yang diberikan kepada para pelaku UMKM. Penulis melaksanakan kegiatan pemberdayaan digitalisasi produk UMKM dan pembelajaran *financial technology* di Desa Bugbug, Kecamatan Karangasem, Kabupaten Karangasem. Desa Adat Bugbug merupakan salah satu desa terbesar yang ada di Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali. Secara geografis, Desa Bugbug terletak di daerah pesisir pantai. Selain dalam hal jumlah penduduk, desa ini juga berpotensi besar di sektor perikanan, pertanian, dan perkebunan. Desa wisata sekaligus desa budaya ini memiliki menyelenggarakan kegiatan adat dan budaya hampir setiap bulannya yang tentunya mampu memberikan daya tarik kepada wisatawan.

Secara geografis, Desa Adat Bugbug dengan luas mencapai 8,87 km<sup>2</sup> masuk ke dalam lingkungan Kecamatan Karangasem, Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali. Desa dengan posisi garis lintang dan garis bujur 8.488683,115.594077 ini sebagian besar merupakan wilayah dataran rendah. Kondisi ini tentunya sangat memengaruhi pola aktivitas masyarakat setempat, baik kaitannya dengan mata pencaharian hingga aktivitas perekonomian lainnya.

Terkait dengan kegiatan pemberdayaan yang relevan dan telah dilakukan, kegiatan ini pernah dilakukan oleh (Qamari et al., 2021) dalam bentuk pemberian materi pelatihan tentang cara pelaku UMKM untuk dapat meningkatkan omzet dan jaringan pemasaran dengan memanfaatkan media sosial yang banyak digunakan oleh masyarakat, seperti Instagram, Facebook, Twitter, Youtube, hingga Whatsapp. Selain pemberian materi, pelatihan ini juga dilakukan dengan pemberian pre-test dan post-test yang berfungsi untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman masyarakat terhadap digitalisasi bisnis

sebelum dan setelah memperoleh materi. Kegiatan lainnya juga dilakukan oleh (Mulyaningsih et al., 2021) dalam bentuk pelatihan tatap muka dengan materi teknik foto produk, pencatatan keuangan secara digital, optimalisasi pemasaran melalui *marketplace* dan beberapa persiapan untuk perijinan produk makanan halal.

Berdasarkan dua tulisan tersebut, keduanya berfokus pada masalah digitalisasi produk UMKM. Adapun kegiatan pemberdayaan yang dilakukan penulis adalah berfokus pada pendampingan edukasi terhadap dua hal, yaitu digitalisasi produk dan *financial technology*. Digitalisasi produk UMKM diharapkan dapat memperluas pangsa pasar produk sedangkan *financial technology* diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam setiap proses transaksi atas produk UMKM bersangkutan.

Tujuan dari program pemberdayaan ini adalah untuk memberikan edukasi kepada pelaku UMKM di Desa Bugbug agar dapat menerapkan digitalisasi produk dan *financial technology* untuk efisiensi dan efektivitas kegiatan ekonomi. Kondisi perekonomian masyarakat yang sedang berfluktuasi membutuhkan solusi yang relevan untuk kestabilannya. Upaya revitalisasi ekonomi sangat diperlukan mengingat implikasi dari Pandemi Covid-19 telah menghambat sumber penghasilan masyarakat dan desa. Seperti di tempat penulis melaksanakan kegiatan pemberdayaan masyarakat, yaitu di Desa Bugbug, Kecamatan Karangasem, Kabupaten Karangasem, Bali. Sebagai salah satu destinasi wisata, Desa Bugbug menyimpan segudang potensi, mulai dari potensi desa wisata hingga potensi sosial masyarakatnya yang banyak menjadi pelaku usaha yang sempat terpuruk sebagai akibat dari erupsi Gunung Agung pada tahun 2018 silam dan baru-baru ini kembali ditimpa musibah Pandemi Covid-19. Potensi desa wisata berangsur-angsur membaik sejalan dengan kelonggaran kebijakan pemerintah terkait mobilitas masyarakat. Namun, pembangkitan UMKM di desa ini memerlukan terobosan baru untuk percepatan pemulihannya. Salah satu jalan yang dapat ditempuh adalah dengan digitalisasi produk UMKM dengan melibatkan *financial technology*. Penulis bermaksud memberikan edukasi kepada pelaku UMKM di Desa Bugbug terkait digitalisasi produk dengan suatu platform media sosial dan bagaimana transaksi fintech tersebut berlaku.

Desa Bugbug yang dikenal sebagai salah satu desa wisata di Kabupaten Karangasem ini sangat mendukung upaya partisipasi masyarakatnya dalam meningkatkan daya tarik desa. Salah satunya adalah

melalui swasembada UMKM. Namun, banyaknya produk UMKM di Desa Bugbug masih belum diimbangi dengan kemampuan digitalisasi dari produsennya, terutama dalam hal promosi dan pemasaran. Tidak dapat dipungkiri bahwa digitalisasi saat ini menjadi terobosan baru dalam sistem ekonomi nasional. Sebagian besar masyarakat sudah memiliki ponsel pintar, tetapi belum mampu untuk mengoperasikannya dan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia untuk kemudahan pengelolaan UMKM.

Berdasarkan uraian yang telah disajikan di atas, penulis tertarik untuk melaksanakan program pemberdayaan masyarakat terkait Digitalisasi Produk UMKM dan Pembelajaran *Financial technology* di Desa Bugbug, Kecamatan Karangasem, Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali.

## 2. Metode

Kegiatan pemberdayaan yang dilakukan penulis terdiri atas 2 (dua) tahapan proses kegiatan yakni (1) tahap prapelaksanaan dan (2) tahap pelaksanaan. (1) Dalam tahap prapelaksanaan penulis melakukan survei lapangan dan mencari sampel pelaku UMKM untuk diberikan edukasi mengenai digitalisasi produk UMKM dan *financial technology*. Tahapan ini dilakukan untuk menemukan sampel pelaku UMKM yang bersedia diberikan edukasi sehingga serangkaian proses pemberdayaan dapat berjalan secara maksimal. Di samping itu, tempat dan waktu yang dipilih diupayakan sesuai dengan situasi dan kondisi yang dialami pelaku UMKM sehari-hari agar kegiatan yang telah direncanakan dapat berjalan secara efektif dan efisien dan dapat terimplementasi secara langsung di lapangan. Pada akhirnya, kegiatan pemberdayaan yang telah direncanakan dapat terlaksana sesuai harapan dan tujuan awal kegiatan pemberdayaan di Desa Bugbug Kecamatan Karangasem Kabupaten Karangasem. (2) Tahap pelaksanaan mencakup kegiatan pada hari H pemberdayaan, yaitu memberikan edukasi terkait digitalisasi produk UMKM dan *financial technology* di tempat pelaku UMKM terpilih melaksanakan kegiatan pemasaran produk. Adapun rencana kegiatan yang telah ditentukan sebagai berikut.

- a. Melaksanakan sesi wawancara dan diskusi terkait pemahaman sampel pelaku UMKM terhadap digitalisasi produk UMKM dan *financial technology* serta bagaimana penerapannya dalam dunia usaha.
- b. Meningkatkan pemahaman sampel pelaku UMKM terkait digitalisasi produk UMKM dan *financial technology* melalui edukasi langsung dengan konsep demo.

- c. Mengajarkan secara langsung metode postingan produk dan penggunaan e-money sebagai bentuk transaksi digital melalui beberapa aplikasi pendukung.
- d. Sampel pelaku UMKM diambil berdasarkan kategori usaha yang kompatibel untuk dilakukan digitalisasi dan pemilik bersedia diberikan edukasi mengenai digitalisasi produk UMKM dan *financial technology*. Penulis memperoleh dua (2) sampel pelaku UMKM di Desa Bugbug, Kecamatan Karangasem, Kabupaten Karangasem, yaitu usaha Air Mineral Oksigen B-Oxy dan usaha Es Cendol Cincou Komang Ariawan.
- e. Waktu pelaksanaan program khusus Magang I Praja Muda Angkatan XXXII dengan kegiatan edukasi digitalisasi produk UMKM dan *financial technology* di Desa Bugbug Kecamatan Karangasem Kabupaten Karangasem adalah 25 sampai dengan 30 Mei 2022. Pada hari pelaksanaan penulis melakukan dialog secara langsung bersama pelaku UMKM sebagaimana yang dimaksud dalam huruf a terlihat pada Gambar 1 dan Gambar 2 berikut.



Sumber: diolah oleh penulis (2022)

**Gambar 2. Dialog bersama pelaku UMKM**



Sumber: diolah oleh penulis (2022)

**Gambar 3. Dialog bersama pelaku UMKM**

**Tabel 1.**  
**Rekapitulasi Data Keragaman UMKM di Provinsi Bali Tahun 2017**

NO	KABUPATEN/ KOTA	PERDAGANGAN			INDUSTRI PERTANIAN			INDUSTRI NON PERTANIAN			ANEKA JASA			JUMLAH		2019
		F	IF	JML	F	IF	JML	F	IF	JML	F	IF	JML	F	IF	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)	(16)	(17)
1	Buleleng	2.505	3.369	5.874	498	1.585	2.083	622	1.238	1.860	441	938	1.379	4.066	7.130	11.196
2	Jembrana	2.119	4.321	6.440	342	1.488	1.830	235	557	792	617	392	1.009	3.313	6.758	10.071
3	Tabanan	8.791	3.597	12.388	1.222	4.581	5.803	596	1.338	1.934	516	18.049	516	11.125	27.565	38.690
4	Badung	10.754	10.757	21.511	880	888	1.768	890	1.167	2.057	105	1.422	1.527	12.629	14.234	26.863
5	Dienpasar	2.639	7.915	10.554	4.184	12.551	16.735	294	880	1.174	558	1.673	2.231	7.675	23.019	30.694
6	Gianyar	5.972	15.149	21.121	60	33.832	33.892	630	25.925	26.555	172	9.771	9.943	6.834	84.677	91.511
7	Bangli	4.516	7.542	12.058	428	21.677	22.105	244	4.009	4.253	1.048	3.460	4.508	6.236	36.688	42.924
8	Klungkung	279	830	1.109	2.216	4.585	6.801	487	929	1.416	119	267	386	3.101	6.611	9.712
9	Karangasem	4.589	8.560	13.149	10.299	10.274	20.573	1.057	1.074	2.096	2.157	979	3.136	18.102	20.887	38.989
JUMLAH DATA UMKM AKHIR DESEMBER 2016		42.164	62.040	104.204	20.129	91.461	111.590	5.055	37.117	42.137	5.733	18.902	24.635	73.081	227.569	300.650

Sumber: Dinas Koperasi Usaha Kecil Dan Menengah Provinsi Bali (2022)

### 3. Hasil dan Pembahasan

Dalam pelaksanaan program khusus, penulis berupaya untuk memberikan edukasi terhadap sampel pelaku UMKM terkait digitalisasi produk dan penggunaan aplikasi *financial technology* sebagai alternatif sistem pembayaran dalam setiap transaksi. Sebelum memilih sampel pelaku UMKM sebagai penerima edukasi, penulis melakukan pendataan terlebih dahulu mengenai kondisi perekonomian dan kepemilikan UMKM di lingkungan Kecamatan Karangasem dan Desa Bugbug.

Perekonomian di lingkungan Kecamatan Karangasem tersusun atas sektor-sektor yang seimbang. Setiap desa dan kelurahan memiliki fokus perekonomian yang berbeda. Sebagai contoh, Lingkungan Perbekel Bugbug berfokus pada sektor pariwisata karena memiliki satu dari tiga kawasan wisata utama di Kabupaten Karangasem, yaitu Kawasan Wisata Candidasa. Di wilayah Perbekel Seraya berfokus pada sektor pertanian (dengan komoditas yang menonjol adalah jagung) serta sektor pariwisata berupa kerajinan tangan "Ate" (kerajinan dengan berbahan dasar semacam rotan). Selain itu, di wilayah Ujung, Seraya juga terdapat salah satu landmark khas Kabupaten Karangasem, yaitu Istana Air Taman Soekasada Ujung. Selain itu, hampir di setiap desa yang berada di pesisir pantai memiliki potensi perikanan yang baik, sebut saja Desa Bugbug, Desa Jasri, dan Desa Seraya. Setiap desa di Kecamatan Karangasem telah menggerakkan perekonomian melalui berbagai sektor tanpa perlu terfokus pada satu sektor saja.

Banyaknya jumlah penduduk mengindikasikan kebutuhan masyarakat ikut meningkat. Hal ini tentunya dapat dimanfaatkan oleh beberapa kalangan masyarakat untuk membuka Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM). Semakin banyaknya warung dan toko yang dibuka di sekitaran jalan wilayah Bugbug memberikan sinyal peningkatan ekonomi masyarakat di sektor usaha swasta dan perdagangan selain mengandalkan Pasar Tradisional Bugbug.

Berdasarkan Rekapitulasi Data Keragaman UMKM di Provinsi Bali Tahun 2017, Kabupaten Karangasem menduduki posisi ketiga dengan jumlah UMKM terbanyak setelah Kabupaten Gianyar dan Kabupaten Bangli. Tercatat sebanyak 38.989 unit UMKM terdata di Kabupaten Karangasem pada tahun 2017 seperti terlampir pada tabel 1.

Data kepemilikan usaha kemudian diproyeksikan ke dalam pembagian kategori usaha usaha mikro,

usaha kecil, dan usaha menengah. Menurut BPS (2013), yang termasuk usaha kecil adalah usaha yang menggunakan tenaga kerja lima orang sampai dengan 19 orang, sedangkan usaha menengah menggunakan tenaga 20 orang hingga 99 orang. Klasifikasi UMKM di Desa Bugbug ditunjukkan pada tabel 2.

**Tabel 2.**  
Klasifikasi UMKM di Desa Bugbug berdasarkan Jumlah Karyawan

No.	Jenis Usaha	Rata-rata Jumlah Karyawan	Kategori UMKM		
			Usaha Mikro	Usaha Kecil	Usaha Menengah
1.	Jasa Angkut	5		✓	
2.	Dagang Canang(Sarana Sembahyang)	2	✓		
3.	Ternak Ayam	5		✓	
4.	Ternak Babi	8		✓	
5.	Ternak Sapi	5		✓	
6.	Reseller Obat Herbal	1	✓		
7.	Jual Beli Ikan	2	✓		
8.	Reseller Pakaian Bekas (OB)	1	✓		
9.	Dagang Keliling	1	✓		
10.	Jual Pisang	1	✓		
11.	Jual Kelapa	1	✓		
12.	Dagang Palen-Palen	2	✓		
13.	Fotocopy	2	✓		
14.	Bengkel Sepeda Motor	4	✓		
15.	Bengkel Mobil	25+			✓
16.	Jual Es Cendol Cincou	2	✓		
17.	Pangkas Rambut	2	✓		
TOTAL			12	5	1

Sumber: diolah oleh penulis (2022)

Dari data di atas, diperoleh informasi bahwa terdapat 12 jenis usaha mikro, lima jenis usaha kecil, dan hanya satu jenis usaha menengah yang mendominasi bentuk UMKM di Desa Bugbug. Terkhusus usaha mikro dan menengah ini dimiliki oleh beberapa pelaku berbeda yang menjalankan usaha yang sama. Untuk memperoleh sampel pelaku UMKM yang tepat, penulis memilih menggunakan indikator jenis usaha dan usia pelaku usaha. Jenis usaha memengaruhi intensitas kedatangan konsumen ke tempat usaha, sedangkan indikator usia memengaruhi tingkat kemampuan pelaku UMKM untuk menerima perkembangan teknologi dalam dunia dan memahami

edukasi yang penulis berikan. Pada program khusus di Desa Bugbug, penulis mengambil sampel pelaku UMKM Jasa Isi Ulang Air Mineral Oksigen dengan nama *brand* “B-Oxy” dan Es Cendol Cincau Komang Ariawan sebagai sampel pelaku UMKM untuk diberikan edukasi mengenai digitalisasi produk dan *financial technology*.

### 3.1. Jasa Isi Ulang Air Mineral Oksigen “B-Oxy”

Selain telah memiliki *brand* tersendiri, pengiriman air galon isi ulang ini juga sudah memakai sistem grosir dan retail serta pangsa pasarnya telah banyak dikenal di Kecamatan Karangasem, bahkan pangsa pasarnya sudah masuk ke kecamatan lain, seperti Kecamatan Manggis. Gambar 3 berikut menyajikan tampilan depan lokasi usaha air mineral oksigen B-Oxy.



Sumber: diolah oleh penulis (2022)

**Gambar 4.** Tampilan Depan Lokasi Usaha Air Mineral Oksigen B-Oxy

Untuk memulai edukasi, penulis melaksanakan wawancara singkat dengan Bapak I Wayan Bagus Sudiarsana terkait usaha air mineral isi ulang ini. Bapak Wayan membuka usaha ini pada bulan Juni 2018 silam dengan modal awal sebesar 70 juta rupiah. Dari usaha ini, beliau dapat meraup omzet hingga 9 juta rupiah perbulan.

Penulis memulai sesi edukasi dengan memperkenalkan fitur-fitur postingan dan *marketplace* di aplikasi Facebook. Pemilik ternyata telah mengetahui fitur-fitur postingan di aplikasi Facebook, hanya saja belum menerapkannya pada fokus promosi usaha. Oleh karena itu, penulis memberikan arahan bagaimana menggunakan fitur *marketplace* di Facebook sebagai laman promosi usaha.

Selain edukasi digitalisasi produk, penulis juga memberikan edukasi terkait *financial technology* berupa sistem “QRIS”. Dikutip dari bi.go.id, Quick

Response Code Indonesian Standard yang selanjutnya disingkat QRIS merupakan sistem pembayaran terstandarisasi dari Bank Indonesia bersama industri sistem pembayaran dengan penyatuan berbagai macam kode QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang menyediakan fitur QR Code. Dengan QRIS Bapak Wayan selaku pemilik merchant dapat menerima pembayaran dari seluruh aplikasi pembayaran baik dari penyelenggara berupa bank maupun nonbank. Bapak Wayan hanya perlu membuka rekening atau akun pada salah satu platform QRIS, baik dari aplikasi Dompot Digital seperti, Ovo, Gopay, ShopeePay, Dana, LinkAja (nonbank) maupun melalui aplikasi mobile banking dari rekening bank yang dimiliki. Selain itu, untuk mendapatkan satu QR Code tetap, penulis mengarahkan Bapak Wayan untuk melakukan registrasi InterActive QRIS yang dikembangkan oleh Telkom Indonesia pada website <https://QRIS.id>.

### 3.2. Es Cendol Cincau Komang Ariawan

Sebelum memulai sosialisasi edukasi, penulis melontarkan beberapa pertanyaan kepada Bapak Komang Ariawan. Dari hasil wawancara, beliau memberikan beberapa data tentang usaha yang dilakoninya. Bapak Komang Ariawan memulai usaha berjualan Es Cendol Cincau sejak April 2021 dengan modal awal 10 juta rupiah. Omzet yang didapatkannya mampu menembus angka 25 juta perbulan. Berkaitan dengan digitalisasi produk dan *financial technology*, beliau mengaku mengetahui *e-commerce* dan sistem transaksi berbasis *fintech* di dalamnya. Namun, Bapak Komang belum pernah mengaplikasikannya pada produk olahannya. Gambar 2.2 berikut menyajikan kondisi usaha es cendol cincau Komang Ariawan

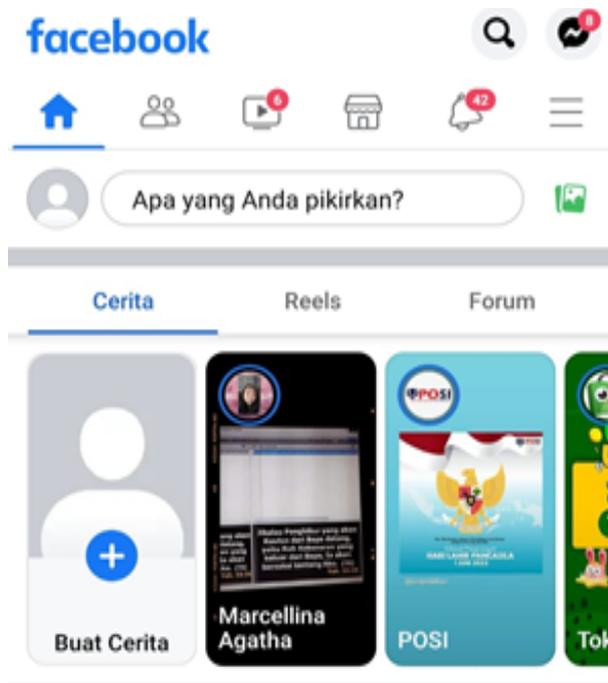


Sumber: diolah oleh penulis (2022)

**Gambar 5.** Kondisi Usaha Es Cendol Cincau Komang Ariawan

Dari hasil wawancara bersama Bapak Komang Ariawan, penulis memberikan alternatif digitalisasi produk melalui aplikasi media sosial *Facebook* guna menarik jangkauan konsumen yang lebih luas. Alasan pemilihan *Facebook* sebagai lokasi promosi produk karena dari hasil pemantauan penulis di dalam aplikasi ini sebagian besar masyarakat Bugbug telah memiliki akun, bahkan hingga masyarakat lansia sekalipun. Selain menyediakan fitur layaknya media sosial lainnya, *Facebook* secara khusus menyediakan fitur untuk promosi produk. Berikut adalah langkah-langkah yang penulis arahkan untuk digitalisasi produk Es Cendol Cincu milik Bapak Komang Ariawan.

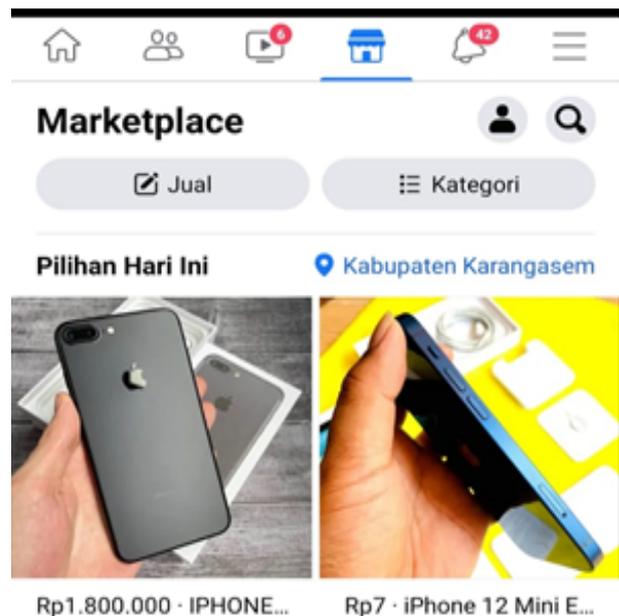
Langkah pertama, Bapak Komang diarahkan untuk membuka aplikasi *Facebook*, kemudian mencari menu berlogo toko seperti ditunjukkan pada gambar 5.



Sumber: diolah oleh penulis (2022)

Gambar 6. Ikon Menu *Marketplace Facebook*

Langkah kedua, Bapak Komang dihadapkan pada *user interface* menu *marketplace* seperti pada gambar 6. Untuk membuka laman promosi, klik “jual”.



Sumber: diolah oleh penulis (2022)

Gambar 7. *User Interface Menu Marketplace*

Langkah ketiga, akan muncul pop-up seperti pada gambar 7, kemudian klik “barang”.



Sumber: diolah oleh penulis (2022)

Gambar 8. Menu *Pop-up Jual Barang*

Langkah keempat, akan muncul *user interface* berupa data promosi produk yang perlu diisi seperti pada gambar 2.6. Pada tampilan ini pengguna dapat mengisi keterangan dan foto produk yang hendak dipromosikan.

← Penawaran Baru Terbitkan

**Made Aldy**  
Penawaran di Marketplace · 📷

Tambahkan Foto

Foto: 0/10 · Pilih foto utama tawaran Anda terlebih dahulu.

Judul

Harga

Kategori ▾

Kondisi ▾

Keterangan

Opsional

**Lokasi**  
Kota Denpasar · 80119 · Edit

Sumber: diolah oleh penulis (2022)

Gambar 9. User Interface Menu Penawaran

Langkah terakhir, terbitkan produk yang telah diberikan foto dan keterangan seperti pada gambar 9.

← Penawaran Baru Terbitkan

Tambahkan Foto

Foto: 1/10 · Pilih foto utama tawaran Anda terlebih dahulu.

Menambahkan lebih banyak foto bisa membantu menarik pembeli yang berminat.

Judul  
**Es Cendol Cincu "Bli Komang"**

Harga  
**Rp4.000**

Kategori  
**Lain-lain** ▾

Pastikan tawaran Anda mematuhi Kebijakan Perdagangan kami.

Kondisi  
**Baru** ▾

Keterangan  
**Es Cendol Cincu Menyegarkan**

Opsional

Sumber: diolah oleh penulis (2022)

Gambar 10. Contoh Pengisian Deskripsi Barang

Selain cara di atas, penulis juga menyarankan Bapak Komang untuk mengunggah foto produk dengan caption menarik pada fitur story maupun postingan secara berkala di waktu senggang.

Dalam hal edukasi *financial technology*, penulis memperkenalkan sistem *QRIS* kepada Bapak Komang. Setelah dijelaskan mengenai sistem *QRIS* ini, Bapak Komang memberikan tanggapan positif terkait kemudahan bertransaksi nontunai dalam sistem ini, terutama ketika menghadapi masalah “uang kembalian” karena di dalam sistem ini pembayaran selalu disesuaikan dengan nominal harga sehingga tidak akan ada uang kembalian. Namun, Bapak Komang belum ingin menggunakan sistem *QRIS* pada usahanya karena masih merasa nyaman dengan pembayaran tunai. Selain itu, sejauh bapak komang berjualan sangat jarang mengalami masalah “uang kembalian” mengingat harga produk es cendol cincu yang dijualnya relatif murah, yaitu dibawah lima ribu rupiah persajian.

## 4. Kesimpulan

Pada tahap prapelaksanaan, penulis berhasil memperoleh sampel pelaku UMKM di Desa Bugbug yang relevan melalui survei lapangan. Pelaku UMKM terpilih kemudian diberi edukasi dalam bentuk mengenai penerapan konsep *financial technology*, terutama dalam proses promosi dan pemasaran. Dalam wawancara pasca pemberian edukasi pelaku UMKM terpilih mengaku mengerti dan memahami bagaimana digitalisasi produk dapat dilakukan melalui media sosial *Facebook*. Namun, mereka masih belum bisa menerapkan sistem pembayaran *QRIS* yang diperkenalkan penulis dengan alasan masih lebih senang dengan sistem pembayaran tunai. Untuk mendukung sosialisasi dan edukasi yang melibatkan lebih banyak pelaku UMKM, perlu adanya dukungan dari pemerintah daerah dan pihak swasta terkait. Masih minimnya kegiatan sosialisasi antara aparat baik di kecamatan maupun desa/kelurahan kepada masyarakatnya. Kedepannya diharapkan terbentuk berbagai program kemasyarakatan yang dilaksanakan secara berkala guna melaksanakan fungsi pemberdayaan dan menghindari stigma negative dari masyarakat terhadap aparat penyelenggara pemerintah di tingkat kecamatan dan desa/kelurahan.

## Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu dan memfasilitasi pelaksanaan kegiatan program khusus di Desa Bugbug Kecamatan Karangasem Kabupaten Karangasem berupa edukasi digitalisasi produk UMKM dan *financial technology*, Pemerintah Desa Bugbug beserta perangkat desa serta pelaku UMKM (Komang Ariawan dan I Wayan Bagus Sudiarsana) yang sudah memberikan waktu dan kesempatan kepada penulis untuk berbagi pengetahuan seputar digitalisasi ekonomi.

## 5. Referensi

- Aji, R. (2016). Digitalisasi, Era Tantangan Media (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital). *Islamic Communication Journal*, 1(1), 43–54. <https://doi.org/10.21580/icj.2016.1.1.1245>
- Indah, Y. M., & Pinilih, M. (2019). Strategi Pengembangan Digitalisasi UMKM. *Lembaga Penelitian dan Perkembangan Masyarakat*, 9(1), 195–204. <http://jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/Prosiding/article/view/1212>
- Kemenkeu. (2020). Program Pemulihan Ekonomi Nasional. <https://pen.kemenkeu.go.id/in/post/mengapa-program-pen>
- Marlinah. Lilih. (2021). Memfaatkan Insentif Pajak UMKM Dalam Upaya Mendorong Pemulihan Ekonomi Nasional. *Jurnal IKRA-ITH Ekonomika*, 4(2), 73–78. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKRAITH-EKONOMIKA/article/view/1019>
- Mulyaningsih, T., Ratwianingsih, L., Hakim, A. R., & Mulyadi, M. (2021). Pelatihan Digitalisasi dan Pengelolaan Produk UMKM Makanan Halal Tradisional di Sukoharjo. *KUAT: Keuangan Umum Dan Akuntansi Terapan*, 3(2), 83–88. <https://doi.org/10.31092/kuat.v3i2.1401>
- Prawirasasra, K. P. (2018). Financial technology in Indonesia: disruptive or collaborative? *Reports on Economics and Finance*, 4(2), 83–90. <https://doi.org/10.12988/ref.2018.818>
- Qamari, I. N., Herawati, R., Handayani, S., Junaedi, F., & Jati, L. J. (2021). Digitalisasi Bisnis Kelompok Umkm Di Desa Poncosari, Bantul, Yogyakarta, Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*, 310–315. <https://doi.org/10.18196/ppm.32.211>
- Suci, Y. R. (2008). Usaha Mikro, Kecil dan Menengah. UU No. 20 Tahun 2008, 1, 1–31.
- Tri Yulianti, D., & Tri Prastowo, A. (2021). Pengembangan Digitalisasi Perawatan Kesehatan Pada Klinik Pratama Sumber Mitra Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 32–39. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>