

Inovasi *Booth* Penjualan Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pendapatan UMKM Binaan Koperasi BSM

Djoko Murdowo¹, Vika Haristianti², Aida Andrianawati³, Naomi Aulia Fatiharani⁴, Desak Putu Ira Maharani⁵, Fathimah⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

*e-mail korespondensi: djoko@telkomuniversity.ac.id

Abstract

The Bumisariwangi Mekar Cooperative, which is a Community Service Partner, there are 24 Micro, Small and Medium Enterprises (MSMEs) which are always active in making sales in the Cooperative area. The problem faced by Partners were the lack of stalls/booths as sales areas so that the impression is too narrow. Therefore, the shape of the booth/stall is too monotonous and does not reflect local wisdom. The aim of this community service program is to help MSMEs improve the economy of target communities and create a good environment that reflects local culture. The research method uses qualitative with direct study objects, in carrying out this activity through the process of survey, design, production, handover and evaluation. The results are prototype of design and implementation of booths/stalls, environmental arrangements, multi-functional furniture designs based on local wisdom. The conclusion show that target partners feel that they have been helped a lot by this community service program. This can be seen from the results of surveys and interviews with the number of agree and strongly agree votes given by target partners regarding the impact of this community service program. This community service program is considered to be in accordance with the needs of the target community.

Keywords: *booth/stall; design; local wisdom; MSMEs.*

Abstrak

Koperasi Bumisariwangi Mekar yang merupakan Mitra Pengabdian Masyarakat, membawahi 24 Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang selalu aktif melakukan penjualan di area Koperasi. Permasalahan yang dihadapi Mitra adalah kurangnya lapak/*booth* sebagai area penjualan sehingga kesannya terlalu sempit. Disamping itu bentuk *booth*/lapak terlalu monoton belum mencerminkan kekhasan lokal. Tujuan dari program pengabdian Masyarakat ini adalah untuk membantu UMKM dalam meningkatkan perekonomian masyarakat sasaran dan menciptakan lingkungan yang indah serta mencerminkan budaya lokal. Metode penelitian menggunakan kualitatif dengan obyek studi langsung, dalam pelaksanaannya kegiatan ini melalui proses survey, desain, produksi, serah terima, dan evaluasi. Hasil pengabdian masyarakat berupa rancangan dan implementasi *booth*/lapak sebagai prototype, penataan lingkungan, desain furniture yang multi fungsi serta berbasis kearifan lokal. Kesimpulan menunjukkan bahwa mitra sasaran merasa banyak terbantu dengan adanya program pengabdian masyarakat ini. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil survey dan wawancara dengan jumlah suara setuju dan sangat setuju yang diberikan oleh mitra sasaran terhadap dampak program pengabdian masyarakat ini. Program pengabdian terhadap masyarakat ini dianggap sudah sesuai dengan kebutuhan masyarakat sasaran.

Kata Kunci: *booth/lapak; desain; kearifan Lokal; UMKM.*

Accepted: 2024-07-29

Published: 2024-10-15

PENDAHULUAN

Kearifan lokal adalah warisan budaya yang mencerminkan nilai-nilai, norma, dan pengetahuan yang berkembang dalam masyarakat lokal dari generasi ke generasi (Afifah, et al., 2022). Kearifan ini sering kali mencakup praktik-praktik tradisional, adat istiadat, dan pandangan hidup yang berkaitan dengan lingkungan, kesehatan, ekonomi, dan hubungan social (Juhaidi, dkk 2018). Implementasi kearifan lokal bisa diwujudkan dalam bentuk ornament, desain dan tampilan fasad bangunan salah satunya di Abdimas di Koperasi Bumi Sariwangi Mekar ini.

Masyarakat sasaran adalah warga dan Komunitas Warga yang berada di Perum Bumi Sariwangi (BSW I) yang masuk ke dalam RW 016, Desa Sariwangi, Kec Parongpong, Kab Bandung Barat.

Cluster Perumahan Bumi Sariwangi berada dalam satu RW dengan 4 RT. Lokasi dan area cukup luas sekitar 5 hektar. Adapun jumlah kepala keluarga yang berada di kompleks perumahan BSW I sejumlah 624 KK setara 1560 jiwa.

Untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat sasaran baik dari segi ekonomi dan sosial, dibentuklah Koperasi Bumi Sariwangi Mekar (BSM) yang membina 24 UMKM yang menyediakan kebutuhan pokok dan kuliner bagi warga kompleks dan sekitarnya. Sehingga kebutuhan dari warga dapat dipenuhi oleh warga sendiri dan sekaligus meningkatkan perekonomian masyarakat sasaran. Koperasi juga bekerja sama dengan Ketua RW 16 dan DKM Al Aniah di Komplek Bumi Sariwangi. Beberapa kegiatan yang dilakukan di komunitas perumahan Bumi Sariwangi (BSW), melalui Koperasi BSM antara lain: penyediaan kebutuhan pokok warga, penjualan makanan dan kuliner oleh UMKM binaan Koperasi, bazar dan pasar murah dan kegiatan konsumtif lainnya.

Dari segi potensi kegiatan ini akan memberikan dampak yang sangat bagus bagi Koperasi dan komunitas dan warga sekitarnya antara lain:

- a. Potensi berkembangnya koperasi dan peningkatan bagi hasil bagi anggotanya
- b. Potensi peningkatan taraf perekonomian masyarakat sasaran
- c. Makin banyak UMKM yang terwadahi dengan baik dalam melakukan aktivitas penjualan
- d. Terbuka nya lapangan kerja baru bagi pelaku UMKM yang dilakukan oleh warga
- e. Lingkungan menjadi bersih, indah dan mencerminkan karakter dan budaya lokal

Berdasar kunjungan dan wawancara tahap pertama, dengan Pengurus Koperasi, Ketua RW/RT dan Komunitas dapat diserap beberapa permasalahan Mitra antara lain:

- a. Suasana, desain dan lingkungan penjualan belum tertata dengan baik dan tidak mencerminkan karakter dan budaya lokal
- b. Booth atau lapak jualan masih temporer dan bongkar pasang, sehingga menimbulkan kesan kurang menarik bagi konsumen
- c. Animo UMKM sangat besar dan banyak, namun tidak terwadahi dengan baik utamanya lokasi/tempat untuk berjualan. Kurangnya lapak dan booth penjualan dan kurang representatif
- d. Rak display, storage dan mebelair kurang tertata dengan baik

Sasaran dari program pengabdian masyarakat ini adalah untuk membantu masyarakat sasaran dalam meningkatkan ekonomi, hubungan sosial dan meningkatkan taraf hidupnya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga bertujuan untuk optimalisasi desain interior yang fokus pada penyiapan rencana desain dan implementasinya pada area penjualan dan penataan lingkungan. Secara khusus pada perencanaan dan pentaan *booth* dan furniturnya. Dengan lingkungan jualan yang baik, maka berpotensi meningkatkan perekonomian masyarakat sasaran, terbukanya lapangan pekerjaan baru, berkembangnya koperasi dan peningkatan bagi hasil bagi anggotanya, serta lingkungan menjadi bersih, indah, dan mencerminkan karakter dan budaya lokal

Konsep peningkatan perekonomian Masyarakat melalui pemberdayaan UMKM telah banyak diteliti sebelumnya, namun fokus nya ber beda beda.

Penelitian yang dilakukan Izzatul M (2023) telah menunjukkan bahwa kegiatan *open booth* UMKM yang mana didalamnya terdapat penjualan prodak makanan dan minuman sehat dapat membantu perekonomian pelaku UMKM yang ada di RW 08, Kelurahan Rungkut Tengah, Surabaya. Penelitian ini menunjukkan bahwa desain *booth* yang tepat dan baik dengan tampilan yang dapat menarik pengunjung, akan mempengaruhi minat beli pelanggan.

Penelitian yang dilakukan Hanafiah dkk (2024) mempunyai topik yang sama terkait dengan desain *booth* stand. Penelitian ini menunjukkan bahwa kegaitan *booth* stand sebagai ajang promosi yang bertujuan untuk memperkenalkan dan membangun jaringan dan memotivasi munculnya UMKM baru. Untuk itu peran *booth* yang baik dan tepat menjadi keharusan.

Penelitian Gunung (2020) yang berjudul Perancangan Produk Interior dan *Booth* dengan pendekatan Kearifan lokal menunjukkan bahwa rancangan *booth* dengan kearifan lokal yang berfokus pada tradisi dan kekayaan Indonesia akan menciptakan produk yang mampu mengikuti tren namun tetap mempertahankan kearifan lokal.

METODE

Sasaran dari obyek Abdimas adalah warga dan Komunitas Warga yang berada di Perum Bumi Sariwangi (BSW I) yang masuk ke dalam RW 016, Desa Sariwangi, Kec Parongpong, Kab Bandung Barat. Cluster Perumahan Bumi Sariwangi berada dalam satu RW dengan 4 RT. Adapun jumlah kepala keluarga yang berada di komplek perumahan BSW I sejumlah 624 KK setara 1560 jiwa. Dalam kompleks ini dibentuk Koperasi dengan memberdayakan 24 UMKM untuk melayani kebutuhan Masyarakat sasar. Lokasi kegiatan berada di area Koperasi Bumi Sariwangi Mekar, di sekitar *booth*/Lapak penjualan di Fresh Market

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan implementasi langsung (Creswell, J. W. 2015). Program ini akan dilaksanakan dalam lima tahap, yaitu persiapan dan survey, proses desain, produksi, *setting* & serah terima, dan evaluasi. Rinciannya dijabarkan secara deskriptif sebagai berikut:

a. Tahap persiapan survey

Pada tahap ini dilakukan survey lapangan untuk meninjau kelayakan lokasi, bertemu dengan Pengurus Koperasi, komunitas, PKK, Ketua RT/RW dan warga (Gambar 1) Survey dilakukan untuk mengenali situasi objek pengabdian masyarakat dan memastikan masih ada yang kurang atau permasalahan yang dihadapi. Setelah data terkumpul dan permasalahan dikenali, dilakukan proses *brainstorming* untuk mencari solusi lanjutan terbaik bagi mitra. Hasil *brainstorming* akan menjadi acuan untuk penyusunan konsep desain dan aplikasi teknologi untuk diberikan kepada mitra. Konsep desain dan aplikasi ini disusun berdasarkan studi referensi, permasalahan, dan kondisi objek pengabdian masyarakat.



Gambar 1. Dokumentasi survey lapangan

b. Tahap desain

Proses desain dilaksanakan sebagai pengembangan konsep solusi yang ditawarkan pada permasalahan di mitra, perancangan didahului dengan studi referensi model kebutuhan apa saja yang menjadi permasalahan.

c. Tahap produksi dan pelaksanaan

Setelah proses desain telah selesai akan menghasilkan sebuah ajuan gambar kerja yang dapat direalisasikan untuk diwujudkan menjadi sebuah produk jadi yang sesungguhnya. Proses produksi akan dikerjakan oleh tenaga ahli berpengalaman yang merupakan binaan program studi desain interior Universitas Telkom University.

d. Tahap setting dan serah terima

Pada tahap ini merupakan pengiriman hasil akhir produksi serta penataan langsung di lokasi oleh para anggota tim abdimas. Memastikan *booth/lapak* sudah dirancang dan dikerjakan. Setelah tahapan setting dan implementasi diposisikan pada lokasi akan dilakukan serah terima hasil desain berupa produk mebel kepada pihak Mitra.

e. Tahap evaluasi

Evaluasi dilakukan setelah serah terima desain untuk mengetahui respon mitra dan khususnya komunitas dan warga. Pada tahap evaluasi ini akan diperlukan wawancara dan penyebaran angket untuk mengukur respon terhadap kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari permasalahan yang dihadapi Mitra maka ada beberapa solusi yang dapat diberikan kepada Mitra, namun dalam hal ini akan difokuskan pada perancangan desain dan implementasinya. Terdapat beberapa solusi desain yang mengacu dan berbasis kearifan lokal. Kegiatan ini bisa memberikan nilai tambah dan benefit bagi Koperasi sehingga lingkungan menjadi nyaman dan adanya tempat berjualan yang representative. Diharapkan solusi dan pemecahan masalah ini dapat meningkatkan kegiatan ekonomi masyarakat dan komunitas di Perum Bisariwangi dan ada tersedianya ruang ruang bersama (*communal*) yang dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan sosial Masyarakat.

Terdapat tiga area perancangan dengan total luasan area perancangan kurang lebih 90 m². Area perancangan dibagi menjadi 2, yaitu area duduk dan area jualan. Konsep desain yang digunakan pada perancangan ini yaitu berbasis kearifan lokal. Kearifan lokal yang diambil yaitu budaya suku Sunda karena letak dari lokasi perancangan yang berada di wilayah Jawa Barat. Berikut beberapa solusi yang diberikan yaitu

1. Suasana yang mencerminkan budaya lokal

Untuk mengatasi permasalahan suasana, desain dan lingkungan penjualan yang belum mencerminkan karakter dan budaya lokal. Maka solusi yang akan dilakukan adalah menata ulang dengan konsep desain lingkungan yang baik, dengan mengacu karakter dan kearifan lokal. Karakter dan budaya lokal merupakan suatu pengejawantahan konsep budaya dalam elemen desain seperti logo, warna, bentuk dll (Murdowo, 2020). Penataan lingkungan yang berbasis karakter dan budaya lokal akan mengambil konsep budaya Sunda, karena area dan lokasi ini berada di Kab. Bandung Barat, merupakan wilayah Jawa Barat.

Penataan dan desain dilakukan dengan melakukan pengukuran dan pemetaan area yang tersedia dengan mengikuti pola dan basis lingkungan. Salah satu yang akan dirancang untuk menciptakan suasana lokalitas adalah dengan menambahkan area duduk yang berbasis kearifan lokal. Suasana booth dirancang secara terintegrasi dan kreatif, yang menggabungkan rangsangan visual, pendengaran, bau dan perasaan untuk mencapai beberapa tujuan untuk menarik pengunjung (Kusumowidagdo, 2005).

Area duduk dibuat dengan tujuan untuk menyediakan area duduk bagi warga, yang dapat difungsikan untuk tempat berdiskusi/rapat/berkumpul. Area ini didesain dengan mempertimbangkan estetika dan fungsinya. Area duduk ini dilengkapi dengan tempat duduk, meja, dan rak penyimpanan. Karakter lokal khas Sunda juga tercermin pada area duduk ini (Gambar 2), sebagai area *communal*. Adapun hasil desain area duduk yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

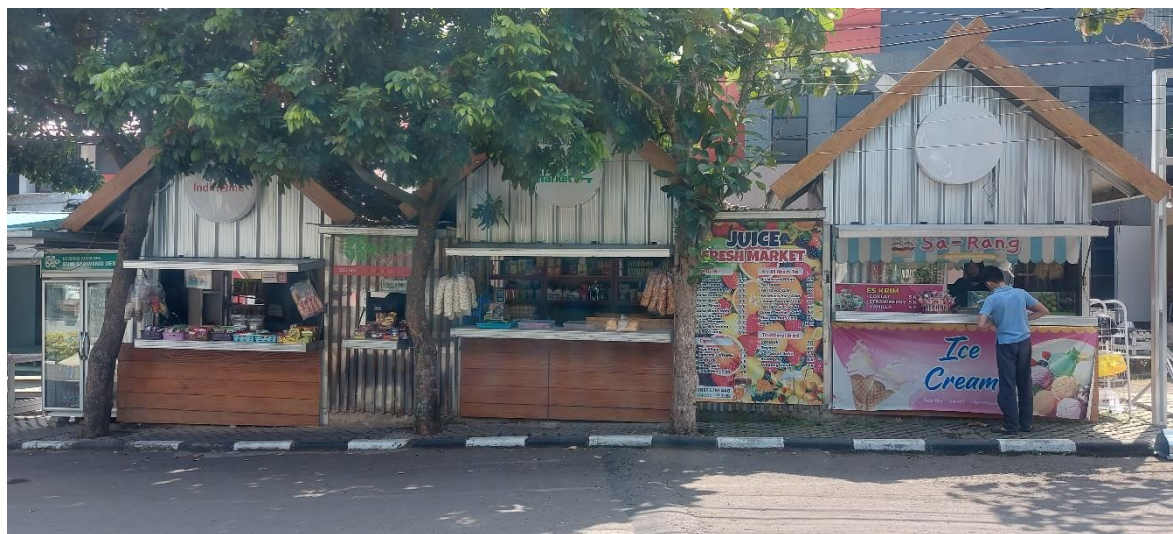


Gambar 2: Penambahan area duduk communal dengan kosep kearifan lokal

Pengukuran keberhasilan dari solusi ini adalah tersedianya lingkungan yang nyaman dalam proses transaksi penjualan. Pelanggan merasa nyaman dan puas dengan konsep lingkungan yang baik dan tersedia area communal sebagai tempat interaksi sosial

2. Penambahan booth atau lapak

Untuk mengatasi permasalahan yang terkait dengan kurangnya booth (lapak) penjualan maka solusi yang dilakukan adalah dengan meredesain atau penataan lahan / ruang sehingga masih bisa untuk penambahan booth. *Existing booth* yang ada hanya ada 3 buah yang sudah penuh (gambar 3) sehingga sudah tidak dapa menampung kegiatan yang aka berjualan. Saat ini baru tertampung 6 UMKM dari 24 yang ada.



Gambar 3: Lapak atau Booth existing yang hanya menampung 6 UMKM

Penambahan *booth* akan dillakukan dengan mempertimbangkan area dan lahan yang tersedia, untuk itu perlu dilakukan dengan mempertimbangkan zoning, blocking, sirkulasi dan estetika. *Booth* dalam sebuah tempat yang berfungsi sebagai tempat promosi dan berjualan untuk menarik konsumen dan menjadi penghubung kegiatan penjual dan pembeli. Untuk itu dari segi desain, harus diupayakan agar bagaimana booth atau lapak tampak atraktif serta membuat konsumen penasaran dan tertarik untuk mengunjungi (Ariyanti, 2015). Penambahan booth dilakukan dengan mengikuti standard dan acuan desain interior, baik dari sisi bentuk, warna dan ukuran. Penambahan *booth* akan dilakukan secara permanen pada area disamping kanan booth existing dengan menyediakan 6-8 lapak yang bisa dibongkar / diliipat.

3. Perancangan dan implementasi desain booth/lapak penjualan

Untuk mengatasi permasalahan booth atau lapak jualan yang masih temporer dan bongkar pasang, maka akan disusun dan ditata ulang dengan menyediakan tempat yang permanen dan penataan ruang yang akan digunakan sebagai area untuk kegiatan temporer. Konsep ini akan mengacu pada standard zoning dan blocking area pada konsep desain interior. Menurut (Bloch et al., 2017) Hal yang paling menentukan dalam perancangan Booth terdapat pada pemilihan empat elemen diantaranya: Desain, suhu warna, Layout, dan bentuk.

Berdasar Badan Standar Nasional Indonesia (BSNI) 7329: 2009 maka penataan area harus mempertimbangkan kesediaan lahan, ukuran standard booth dan area umum. Penataan ulang layout yang memperhatikan aspek-aspek kebutuhan dari kegiatan user dan dapat mengantisipasi penyebab yang dapat mengganggu aktivitas yang terjadi di area penjualan.



Gambar 4. A : Visualisasi Desain *Booth* UMKM



Gambar 4.b : Implementasi Booth

Area *booth* penjualan UMKM adalah ruang yang dirancang khusus untuk menampilkan dan menjual produk-produk usaha mikro, kecil, dan menengah. Area jualan para UMKM ini didesain dengan konsep terbuka, namun tidak melupakan corak lokalitasnya (Gambar 4). Dengan desain yang inovatif dan ramah pelanggan, area *booth* penjualan UMKM tidak hanya berfungsi sebagai tempat transaksi tetapi juga sebagai sarana promosi yang efektif untuk memperkenalkan produk dan meningkatkan pendapatan usaha (Gambar 4.b)

4. Penataan rak display, storage dan furniture

Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan terkait rak *display*, *storage* dan mebelair kurang tertata dengan baik. Maka solusi yang disusulkan adalah membuat desain rak, meja dan mebelair yang multifungsi (Anggraeni, 2017) yang dapat dilipat atau di bentangkan sehingga ketika digunakan dalam kondisi norma dimensi meja mengikuti standart kebutuhan tetapi menjadi besar dengan cara membentangkan muka meja yang di lipat sehingga menjadi lebih luas. Pemilihan furniture/meja tidak dibuat sendiri tetapi dicari dengan bahan yang sudah jadi dengan tetap mempertimbangkan fungsi, efektifitas dan kemudahan. Meja yang dipilih adalah meja atau furniture yang bisa dilipat saat tidak digunakan (gambar 5). Jika meja tidak digunakan maka dapat disimpan pada salah satu meja yg difungsikan sebagai area penyimpanan dengan diberikan kunci pengaman.



Gambar 5: Meja yang bisa dilipat dan multifungsi

Dengan menghadirkan desain mebel yang multifungsi akan memudahkan penjual dalam menata dagangan saat penjualan dan menyimpan kembali dengan baik. Penataan mebel ini akan menghadirkan ruang yang lebih luas, tempat penyimpanan yang lebih luas dan rapi

KESIMPULAN

Abdimas memberikan solusi terkait apa yang menjadi permasalahan mitra yaitu solusi desain meliputi penataan kawasan dengan suasana yang mencerminkan kearifan lokal, penambahan dan perancangan *booth* serta rak/furniture. Disamping itu diimplementasikan *booth* dengan kelengkapannya yang mengacu dan mempertimbangkan kearifan lokal.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian Masyarakat yang berjudul "Inovasi *Booth* Penjualan Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pendapatan UMKM Binaan Koperasi BSM, dimulai pada bulan Maret 2024 dan berakhir pada bulan Juli 2024. Program pengabdian terhadap masyarakat ini dianggap sudah sesuai dengan kebutuhan masyarakat sasaran.

Berdasar sampling dan wawancara menunjukkan bahwa mitra sasaran merasa banyak terbantu dengan adanya program pengabdian masyarakat ini. Mitra menilai bahwa program pengabdian masyarakat berdampak baik, dan diharapkan dapat terus dilanjutkan

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, F. N., Hanifa, Z. N., & Setiabudi, D. I. (2022). Pembiasaan Pendidikan Muatan Lokal Nyunda Dalam Membangun Karakter Cinta Tanah Air Pada Siswa SD/MI. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 1(1), 22-27
- Anggraeni, L. K. (2017). Kajian Penerapan Ergonomi dalam Perancangan Bangunan Sekolah Dasar, Studi Kasus SDN Bubutan IV Surabaya. *Jurnal Desain Interior*. Vol. 2 (1), pp: 43-54
- Ariyanti, Novarikha., Rengu, S. Pani. Hermintatik. (2015). "Peran Desain Interior terhadap Kepuasan Pemustaka (Studi pada Perpustakaan SMK Negeri 4 Malang)". *Jurnal Administrasi Publik (JAP)*. Vol. 3, No. 11 (2015):, p. 1868-1873.
- (BSNI), B. S. (2009). Standar Nasional Indonesia: Perpustakaan Sekolah (SNI 7329:2009). Jakarta: BSNI.
- Bloch, Peter H., Srinath Gopalakrishna, Andrew T. Crecelius, and Marina Scatolin Murarolli. (2017). Exploring Booth Design as a Determinant of Trade Show Success. *Journal of Business-to-Business Marketing* 24(4):237–56. doi: 10.1080/1051712X.2018.1381399.
- Creswell, J. W. (2015). Penelitian Kualitatif dan Desain Riset Memilih diantara Lima Pendekatan Edisi ke-3. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Creswell, J. W. (2015). Penelitian Kualitatif dan Desain Riset Memilih diantara Lima Pendekatan Edisi ke-3. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Ervia Okta Izzatul M, Annisa Lailatul B, Noor Rizkiyah. (2023). Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Melalui Open Booth UMKM RW 8 Kelurahan Rungkut Tengah. *Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia*, 2(4), 99–102. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8141444>
- Gunung, L. D. R. A. D., Nuradhib, L. M., & Rahadiyanti, M. (2020). PERANCANGAN PRODUK INTERIOR DAN BOOTH DENGAN PENDEKATAN KEARIFAN LOKAL. *Aksen: Journal of Design and Creative Industry*, 4(2), 65–74. <https://doi.org/10.37715/aksen.v4i2.1315>
- Hanafiah, H., Harsono, P. ., Chafid, N. ., Susanto, B. ., & Sofian, O. . (2024). PENGGUNAAN BOOTH STAND DAN MEMBANGUN EKONOMI DIGITAL BAGI PRODUK MEMBER UKM JASERCO DI KOTA SERANG. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 5(2), 863-868. <https://doi.org/10.46306/jabb.v5i2.926>
- Juhaidi, Muis, A., & Sriyanto. (2018). Kearifan Lokal dalam Mitigasi Bencana. Semarang: Fastindo.
- Kusumowidagdo, A. (2005). Peran Penting Perancangan Interior Pada Store Based . *aksen Volume 4 Nomor 2 April 2020, Retail. Dimensi Interior*, 3(1).
- Murdowo, D., Liritantri,W., Syifa, W., Munadia. (2020). Perancangan Desain Interior Perpustakaan Ramah Anak sebagai Upaya menumbuhkan Minat Baca Anak di Masjid Al Aniah Bandung, *Abdimas Berdaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat* , Vol. 3 (02),pp: 99-109