

Peningkatan Kapasitas Digital UMKM Simpang Odah Etam Melalui Pendekatan Web Interaktif

Rizky Zakariyya Rasyad¹, Fahrul Musyafa², Yosia Jeremy Ferdy Tumbel³, Ayub Lukman Hakim⁴, Azkia Rahmah⁵

^{1,5}Program Studi Bisnis Digital, STMIK Widya Cipta Dharma, Indonesia

^{2,3,4}Program Studi Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma, Indonesia

*Email korespondensi: rizky@wicida.ac.id

Article History:

Received: 27 Mei 2025

Revised: 28 Mei 2025

Accepted: 15 Juni 2025

Keywords: SME, Interactive Website, Digital Empowerment, Community Service

Abstract: This community service project aims to enhance the digital marketing capacity of SMEs at Simpang Odah Etam (SOE) through the implementation of an interactive web based promotional platform. Using participatory methods, the team worked directly with selected vendors to conduct digital mapping and prototype development. The intervention involved observation, interviews, and the development of digital map website using AI based design tools. The result was an increased awareness among vendors of digital business strategies and a web prototype used to promote vendors locations and products. The strategy also involved collaboration with the local tourism office and media partners to amplify reach.

Pendahuluan

UMKM memiliki peranan penting dalam Pembangunan ekonomi lokal dan nasional (Arifin et al., 2021; Hamza & Agustien, 2019; Jaenab et al., 2023; Rachmawati, 2020; Rusliadi et al., 2024; Tahir et al., 2025; Utari & Fitrawaty, 2025; Vinatra, 2023; Yulindawati et al., 2024). Namun, masih banyak pelaku UMKM yang menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi digital untuk pemasaran produk (Rasyad & Mawardah, 2024) Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Simpang Odah Etam (SOE) Kecamatan Tenggarong, Kabupaten Kutai Kartanegara, sebuah Kawasan yang memiliki potensi ekonomi berbasis usaha mikro yang terletak di Jalan Kartanegara. Kegiatan ini dilaksanakan setiap Sabtu sore hingga malam hari. SOE merupakan salah satu program pemerintah daerah yang bertujuan sebagai wadah terbuka untuk kegiatan wisata kuliner UMKM daerah dan pentas kesenian budaya, dengan mengadopsi konsep seperti Malioboro di Yogyakarta, Jawa Tengah.

Kegiatan ini berhasil meningkatkan minat belanja masyarakat dan pendapatan daerah. Namun, berdasarkan hasil survei lapangan, ditemukan kesulitan dalam mencari lapak UMKM yang diinginkan. Hal ini disebabkan oleh ramainya pengunjung, terutama pada akhir pekan dan perubahan lokasi lapak penjual yang semakin menyulitkan pencarian yang dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Foto Dokumentasi Simpang Odah Etam

Kegiatan SOE mendapat dukungan dari Pemerintah Daerah Kabupaten Kutai Kartanegara, dimana setiap lapak penjual telah terdata dan terdaftar oleh dinas terkait. Akan lebih baik jika dilakukan pemberitahuan atau pengumuman melalui media sosial untuk mempermudah akses Masyarakat berbelanja di lokasi SOE. Berdasarkan hal tersebut, penulis mengusulkan ide adalah penyampaian informasi dalam bentuk visual seperti peta. Hal ini dapat dilakukan melalui unggahan (posting/reels/story) di Instagram Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara atau melalui website sederhana yang menampilkan denah Lokasi lapak dan ketersediannya (. Dengan menggunakan metode penyampaian informasi melalui media sosial atau website yang mudah diakses melalui perangkat seperti smartphone, pemilik lapak dan Masyarakat dapat dengan fleksibel memberikan dan menerima informasi. Hal ini memudahkan pencarian lapak penjual dan berpotensi meningkatkan pendapatan UMKM (Wisnubroto & Yulianto, 2025).

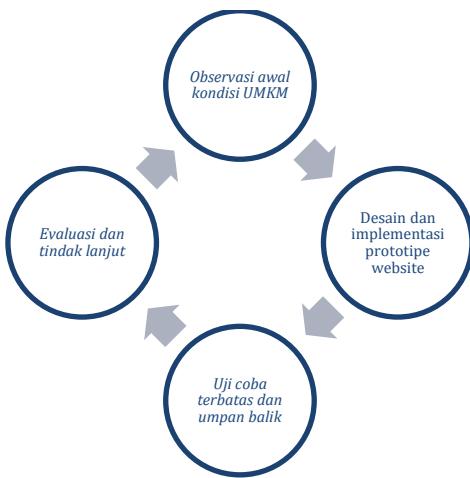
Metode

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) oleh dosen dan mahasiswa dari STMIK Widya Cipta Dharma dilakukan pada bulan Maret hingga Juni 2025. Kegiatan ini dilaksanakan di Simpang Odah Etam (SOE) Kecamatan Tenggarong, Kabupaten Kutai Kartanegara, Provinsi Kalimantan Timur dengan tema Implementasi Web Interaktif.

Metode yang digunakan adalah pendekatan *Community Based Research* (CBR) melalui

pelibatan langsung pelaku UMKM. Sasaran utama adalah para UMKM yang aktif berjualan di sana. Adapun alur atau tahapan kegiatan meliputi: (Jaenab et al., 2023)

1. Observasi awal kondisi UMKM
2. Desain dan implementasi prototipe website
3. Uji coba terbatas dan umpan balik
4. Evaluasi dan Tindak Lanjut

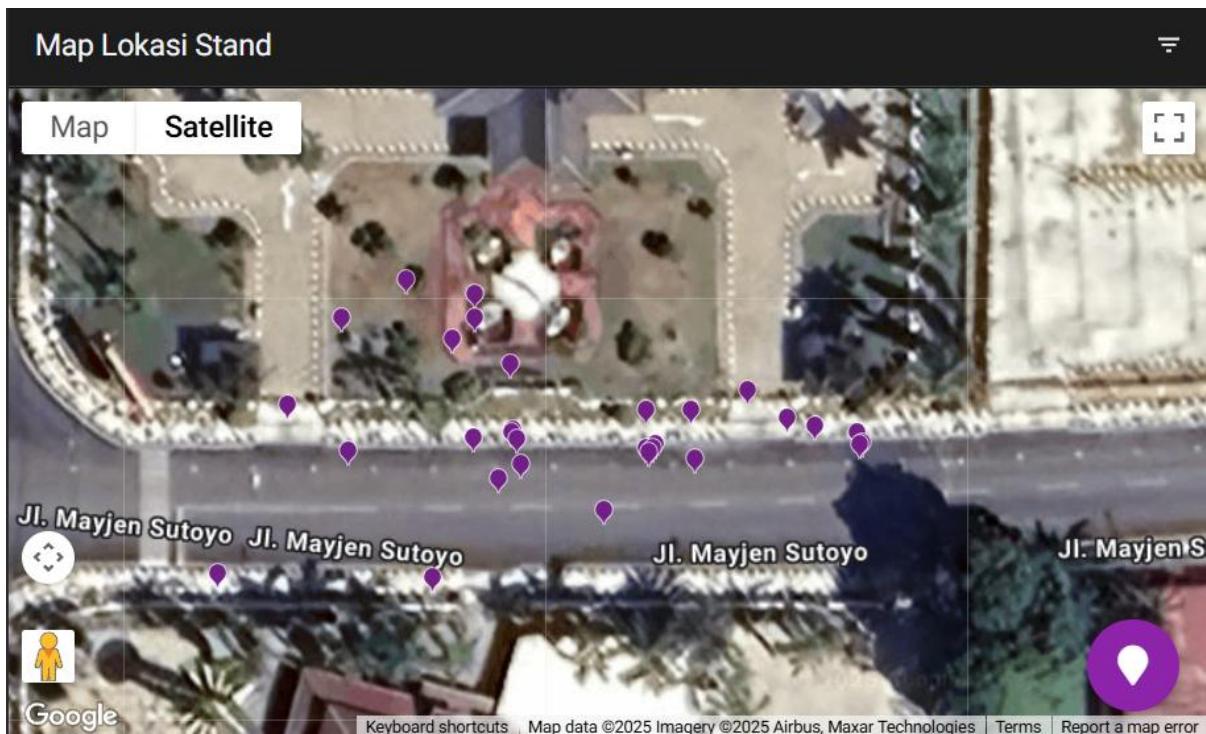


Gambar 2. Metode Pengabdian

Pembahasan

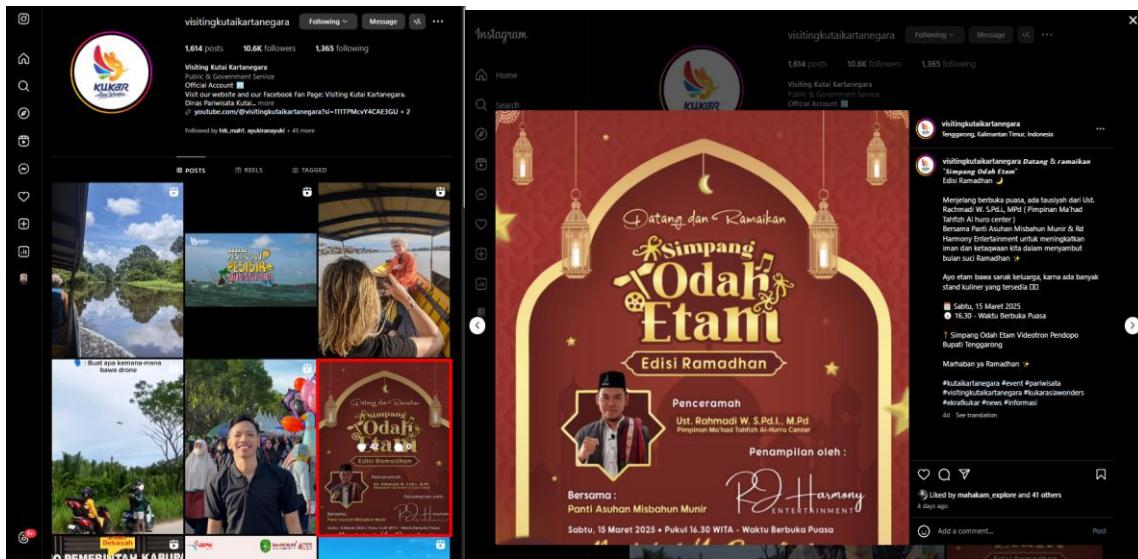
Kegiatan PkM dari dosen dan mahasiswa STMIK Widya Cipta Dharma telah dilaksanakan dengan baik. Pengabdian Masyarakat ini penting untuk dijalankan guna membantu mengembangkan UMKM (Arifin et al., 2021; Mardiani et al., 2024; Rafida et al., 2022; Rusliadi et al., 2024; Vinatra, 2023; Wisnubroto et al., 2023). Kegiatan PkM dilaksanakan sesuai dengan metode pengabdian yang dapat dibahas sebagai berikut:

1. Observasi awal kondisi UMKM
Lokasi kegiatan Simpang Odah Etam:



Gambar 3. Peta Lokasi Kegiatan Simpang Odah Etam

Media informasi Simpang Odah Etam saat ini hanya bersifat postingan, tanpa adanya informasi lapak penjual yang dapat dilihat pada gambar 4 berikut ini:



Gambar 4. Postingan Instagram SOE



Gambar 5. Dokumentasi Pengabdian Kepada Masyarakat di SOE

Berdasarkan hasil observasi di SOE, terdapat berbagai macam UMKM yaitu dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. *Survei Status Lapak SOE*

Tabel 1. *UMKM di Kegiatan SOE*

Jenis Usaha	Terdaftar di		Tidak Berjualan	Total
	Kukar	Buka		
Tidak Aktif			1	1
Fashion	2	1		3
Makanan	82	23		105
Makanan dan Minuman	1			1
Merchant	8	1		9
Minuman	23	5		28
Grand Total	116	30	1	147

2. Desain dan implementasi prototipe website

Rencana desain peta interaktif adalah dengan melihat referensi venue map Sisterhood Modest Bazaar yaitu sebagai berikut:



Gambar 6. Contoh Rencana Desain – Peta Interaktive

Implementasi prototipe website menggunakan AI yaitu sebagai berikut: (Nursobah et al., 2022)

```

Gemini
make interactive map using js and css and based from image, on click one of point show detail information
Show thinking
I can certainly help you create an interactive map! This map will use an image as its base, and you'll be able to click on specific points to reveal detailed information.
I'll provide you with a complete HTML file that includes the CSS for styling and the JavaScript for interactivity. You can easily replace the placeholder map image with your own and adjust the coordinates and details for your points.
Here's the interactive map:
Peta Interaktif dengan Titik yang Dapat Diklik
May 21, 3:22 PM
How to Use and Customize:
1. Save the Code: Save the provided code as an HTML file (e.g., interactive_map.html).
2. Replace Map Image:
Ask Gemini
+ Canvas
Gemini can make mistakes, so double-check it

```

```

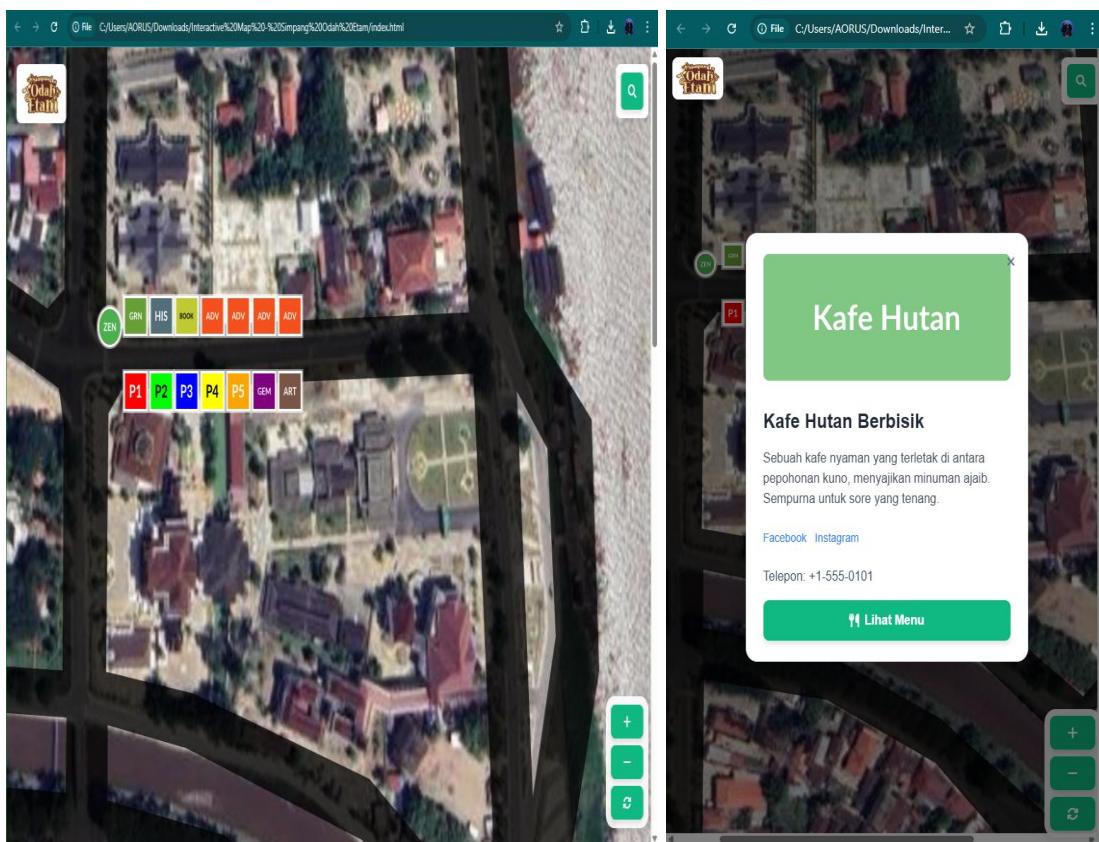
Peta Interaktif dengan Titik yang Dapat Diklik
Code Preview Share
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="id">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width">
6   <title>Peta Interaktif</title>
7   <script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/@mapbox/mapbox-gl-js-v2@2.5.0/dist/mapbox-gl-js-v2.js"></script>
8   <link rel="stylesheet" href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/font-awesome/6.5.2/css/all.min.css" xintegrity="sho512-SnH5W
9 <style>
10    /* Custom styles for the map and points */
11    html, body {
12      height: 100%; /* Ensures html and body take full height initially */
13      margin: 0;
14      padding: 0;
15      overflow-x: hidden; /* Prevents horizontal scrollbar on body unless necessary */
16    }
17
18    body {
19      font-family: "Inter", sans-serif;
20      background-color: #f0f4f8; /* Light background */
21      display: flex;
22      flex-direction: column; /* Arranges content vertically */
23      justify-content: flex-start; /* Aligns content to the top */
24      align-items: center;
25      /* Removed height: 100vh; and overflow: hidden; to allow natural scrolling */
26      min-height: 100vh; /* Ensures at least viewport height */
27      box-sizing: border-box;
28    }
29
30    .logos-container {
31      position: fixed; /* Fixed position relative to the viewport */
32      top: 20px;
33      left: 20px;
34      background-color: #fffffe; /* White background */
35      padding: 10px;
36      border-radius: 0.5rem;
37      box-shadow: 0 4px 15px rgba(0, 0, 0, 0.1);
38      z-index: 1000; /* Ensures it floats above other content */
39    }

```

Gambar 7. Prototipe website SOE Interactive Map

3. Uji coba terbatas dan umpan balik

Setelah desain dan prototipe website dirancang, maka dilakukan uji coba terbatas dan umpan balik dari UMKM di kegiatan SOE yaitu sebagai berikut:



Gambar 8. Prototipe -SOE Interactive Mape

4. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa prototipe website interaktif yang dikembangkan menampilkan peta lokasi pedagang yang mudah diakses oleh Masyarakat. Strategi promosi digital seperti pembuatan konten reels dan pemanfaatan media partner memberikan dampak signifikan terhadap kunjungan ke website.

Selain itu, para pedagang memberikan respon positif terhadap prototipe website dan Sebagian besar bersedia untuk terus menggunakan platform tersebut. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan intervensi digital mampu meningkatkan kepercayaan diri dan kapasitas promosi UMKM (Tahir et al., 2025).

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan kapasitas digital pelaku UMKM di Simpang Odah Etam. Platform web interaktif menjadi media promosi yang efektif. Ke depan, kegiatan serupa dapat dilanjutkan dengan penambahan fitur transaksi online dan pelatihan pemasaran digital lanjutan.

Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada para UMKM di Simpang Odah Etam dan Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara yang telah mendukung jalannya kegiatan ini.

Daftar Pustaka

- Arifin, R., Ningsih, A. A. T., & Putri, A. K. (2021). The Important Role of MSMEs In Improving The Economy. *South East Asia Journal of Contemporary Business, Economics and Law*, 24(6), 52–59.
- Hamza, L. M., & Agustien, D. (2019). Pengaruh Perkembangan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah Terhadap Pendapatan Nasional Pada Sektor UMKM di Indonesia. *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 8(2), 127–135. <https://doi.org/10.23960/jep.v8i2.45>
- Jaenab, J., Fatmawati, R., Jariah, A., Anisah, R., & Khairunisyah, K. (2023). Pelatihan Penyusunan Business Model Canvas Untuk Pengembangan Produk dan Usaha Bandeng Presto pada UMKM UMA ME'E di Desa Belo Kecamatan Palibelo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(6), 757–763. <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmbs/index>
- Mardiani, E., Rasyad, R. Z., & Hasian, I. (2024). Evaluasi Efektivitas Iklan Aero Street di Media Sosial dengan Consumer Decision Model (CDM). *Jurnal EMT KITA*, 8(1), 431–441. <https://doi.org/10.35870/emt.v8i1.2165>
- Nursobah, N., Salmon, S., Lailiyah, S., & Sari, S. W. (2022). Prototype Sistem Telemetri Suhu dan Ph Air Kolam Budidaya Ikan Air Tawar (Ikan Nilai) Berbasis Internet of Things (IOT). *Sebatik*, 26(2), 788–797. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2053>
- Rachmawati, M. (2020). Kontribusi Sektor UMKM Pada Upaya Pengentasan Kemiskinan di Indonesia. *Intelektiva : Jurnal Ekonomi, Sosial, dan Humaniora*, 1(7), 1–13.
- Rafida, V., Arfyanti, I., & Hidayat, I. (2022). Sales Management Application at Widya Collection Store Web-based. *International Journal of Information Engineering and Electronic Business*, 14(4), 1–10. <https://doi.org/10.5815/ijieeb.2022.04.01>
- Rasyad, R. Z., & Mawardah, P. N. (2024). Effective Digital Business Management Strategy: A Structured Approach to Turning Challenges into Opportunities for Sustainable Growth and Innovation. *International Journal of Management Science and Information Technology*, 4(2), 366–375. <https://doi.org/10.35870/ijmsit.v4i2.3142>
- Rusliadi, R., Lestari, D., Amiruddin, I., & Puspita, D. P. (2024). Dynamics of Governance and Private Partnership in Social Programme Implementation: A Comparative Study-Regency of Sinjai, Takalar and Bantaeng in Indonesia. *Journal of Governance and Local Politics (JGLP)*, 6(1), 92–106.
- Tahir, N., Nasrullah, N., Hamna, D. M., Handayani, N. A., & Masnawi, N. A. (2025). Pelatihan dan Pendampingan Peningkatan Skill dan Keterampilan Bagi Pelaku UMKM Raja Bandeng Tanpa Tulang di Kabupaten Maros. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 184–194. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v8i1.56572>
- Utari, W., & Fitrawaty, F. (2025). Peran Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) Dalam Mendorong Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*

Sosial, 12(2), 529–537. <https://doi.org/10.31604/jips.v12i2.2025.529-537>

Vinatra, S. (2023). Peran Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) dalam Kesejahteraan Perekonominian Negara dan Masyarakat. *Jurnal Akuntan Publik*, 1(3), 1–08. <https://doi.org/10.59581/jap-widyakarya.v1i1.832>

Wisnubroto, M. P., Edwin, E., Sari, W. K., Heriza, S., Rezki, D., Ikhsan, Z., Suhendra, D., Karjunita, N., & Hasibuan, H. S. (2023). Optimalisasi Lahan Pekarangan Rumah Dengan Penanaman Buah-Buahan di Nagari Sungai Kambut, Kabupaten Dharmasraya, Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Abdi Insani*, 10(2), 1092–1102. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v10i2.984>

Wisnubroto, M. P., & Yulianto, K. (2025). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Business Model Canvas pada Usaha Konveksi Johor Production Kota Medan. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 58–67. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v8i1.54719>

Yulindawati, Y., Rafida, V., Yusnita, A., Lailiyah, S., & Kusnandar, K. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Peluang Usaha Untuk Meningkatkan Penjualan Dari Hasil Olahan Limbah Organik. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(1), 99–108. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v5i1.1486>