

Hilirisasi Aplikasi *BangunAja* untuk Optimalisasi Bisnis Lokal di Desa Santana Mekar

Teuku Khairul Amri¹, Frans Budi Kashira^{2*}, Fazry Rachman Susanto³, Rangga Gelar Guntara⁴, Btari Mariska Purwaamijaya⁵

^{1,2*,3,4,5} Program Studi Bisnis Digital, Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

Email: amrik0177@gmail.com¹, fransbudikashira@gmail.com^{2*}, azryrachman@gmail.com³, ranggagelar@upi.edu⁴, btarimariska@upi.edu⁵

Histori Artikel:

Dikirim 20 Oktober 2024; *Diterima dalam bentuk revisi* 22 November 2024; *Diterima* 22 Desember 2024; *Diterbitkan* 10 Januari 2025. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Kegiatan pengenalan aplikasi BangunAja di Desa Santanamekar bertujuan menyebarluaskan metode design thinking sebagai pendekatan inovatif dalam pengembangan solusi berbasis teknologi. Tujuan utama kegiatan adalah memberikan pemahaman dasar tentang design thinking dan memperkenalkan aplikasi BangunAja kepada masyarakat sebagai salah satu produk teknologi berbasis desain yang berpusat pada pengguna. Metode pelaksanaan mencakup penyampaian materi teoritis, diskusi interaktif, serta praktik langsung menggunakan template design thinking yang disediakan oleh Tim BangunAja. Kegiatan ini melibatkan 20 peserta dari berbagai kalangan masyarakat. Hasil menunjukkan bahwa peserta mampu memahami konsep dasar design thinking dan mengaplikasikannya dalam studi kasus sederhana. Respons positif diberikan terhadap aplikasi BangunAja, yang dinilai memiliki potensi untuk mendukung pengembangan solusi lokal. Kesimpulan menyatakan perlunya pendekatan inovatif dalam edukasi masyarakat serta pengembangan aplikasi sesuai kebutuhan komunitas.

Kata Kunci: Design Thinking; Aplikasi BangunAja; Inovasi; Pemberdayaan Masyarakat; Teknologi Lokal.

Abstract

The introduction of the BangunAja application in Santanamekar Village aimed to disseminate the design thinking method as an innovative approach to developing technology-based solutions. The primary objective was to provide a foundational understanding of design thinking and introduce the BangunAja application to the community as a user-centered design product. The implementation methods included theoretical material delivery, interactive discussions, and hands-on practice using the design thinking template provided by the BangunAja Team. This activity involved 20 participants from various community groups. The results showed that participants could understand the basic concepts of design thinking and apply them to simple case studies. Positive feedback indicated the application's potential in supporting local solution development. The conclusion highlights the need for innovative approaches in community education and further application development tailored to local requirements.

Keyword: Design Thinking; BangunAja Application; Innovation; Community Empowerment; Local Technology.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk dalam cara manusia mengatasi masalah dan mengembangkan solusi. Dalam dunia teknologi, pendekatan design thinking telah menjadi metode yang sering diterapkan untuk menciptakan inovasi yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Design thinking adalah metode yang menekankan pada empati terhadap pengguna, analisis masalah secara menyeluruh, serta pengembangan solusi kreatif dan relevan. Pendekatan ini terbukti efektif karena mengutamakan kolaborasi, eksperimen, dan iterasi dalam prosesnya (Brown, 2023). Desa Santanamekar, yang terletak di Kecamatan Cisayong, Kabupaten Tasikmalaya, dipilih sebagai lokasi kegiatan pengabdian masyarakat untuk memperkenalkan aplikasi *BangunAja*. Aplikasi ini dirancang menggunakan pendekatan design thinking sebagai upaya untuk menunjukkan bagaimana produk teknologi dapat dikembangkan secara sistematis dengan fokus pada kebutuhan pengguna. Desa ini dipilih karena dianggap memiliki potensi besar untuk menerima inovasi teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Sebagai bagian dari upaya memperkenalkan solusi teknologi kepada masyarakat, kegiatan bernama "Hilirisasi Aplikasi *BangunAja* untuk Optimalisasi Bisnis Lokal di Desa Santanamekar" dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2024 di Aula Desa Santanamekar. Tujuan utama kegiatan ini adalah memperkenalkan aplikasi *BangunAja* sebagai teknologi yang dikembangkan dengan pendekatan design thinking—sebuah metode inovatif yang berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna untuk menghasilkan solusi yang sesuai dan efektif. Melalui kegiatan ini, masyarakat Desa Santanamekar diberikan pemahaman tentang fungsi dan manfaat aplikasi *BangunAja* dalam mendukung transformasi digital. Selain itu, pendekatan design thinking yang diterapkan dalam pengembangan aplikasi ini dijelaskan untuk memberikan gambaran mengenai bagaimana teknologi dapat dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan spesifik pengguna. Kegiatan ini tidak bertujuan langsung untuk membantu UMKM, melainkan sebagai langkah awal untuk mengenalkan teknologi dan pendekatan inovatif yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat dan pelaku usaha di masa depan. Melalui Penelitian ini diharapkan masyarakat dan pelaku UMKM di Desa Santanamekar dapat lebih terbuka terhadap adopsi teknologi dan memahami pentingnya inovasi dalam mengembangkan potensi bisnis lokal di era digital.

1.1. Tujuan Kegiatan

Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan aplikasi *BangunAja* kepada masyarakat Desa Santanamekar sebagai sebuah inovasi berbasis teknologi yang dikembangkan dengan metode design thinking. Pengenalan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai konsep design thinking sebagai pendekatan yang berfokus pada empati terhadap pengguna, eksplorasi mendalam terhadap masalah, serta pengembangan solusi yang relevan dan efektif. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana sebuah teknologi dapat dirancang secara sistematis untuk memenuhi kebutuhan spesifik pengguna, mulai dari tahap ideasi hingga implementasi. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya inovasi dan teknologi dalam menjawab tantangan di era digital. Dengan memahami proses pengembangan aplikasi seperti *BangunAja*, masyarakat diharapkan mampu melihat peluang untuk mengadopsi atau mengembangkan solusi teknologi yang relevan di lingkungan mereka sendiri. Tujuan akhir dari kegiatan ini adalah membangun wawasan yang lebih luas tentang transformasi digital, menciptakan inspirasi bagi masyarakat untuk berpikir kreatif, serta membuka diskusi yang konstruktif mengenai penerapan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

1.2. Manfaat Kegiatan

Kegiatan ini memberikan manfaat berupa peningkatan wawasan masyarakat Desa Santanamekar tentang pendekatan *design thinking* sebagai metode inovatif dalam pengembangan teknologi. Dengan memahami proses pengembangan berbasis empati dan eksplorasi kebutuhan pengguna, masyarakat dapat memperoleh perspektif baru tentang pentingnya inovasi dalam menjawab tantangan di era digital. Selain itu, pengenalan aplikasi *BangunAja* sebagai hasil hilirisasi

teknologi memberikan gambaran nyata tentang bagaimana solusi digital dapat dirancang untuk memenuhi kebutuhan spesifik pengguna secara efektif. Melalui kegiatan hilirisasi ini, masyarakat tidak hanya diperkenalkan dengan fitur-fitur aplikasi *BangunAja*, tetapi juga mendapatkan penjelasan tentang relevansi teknologi tersebut dalam mendukung berbagai aspek kehidupan. Kegiatan ini diharapkan dapat membuka wawasan masyarakat mengenai pentingnya adopsi teknologi untuk mempermudah aktivitas sehari-hari sekaligus meningkatkan kesadaran akan potensi lokal dalam mengembangkan inovasi serupa. Kegiatan ini memberikan manfaat dalam membangun pola pikir kreatif, mendorong diskusi konstruktif, dan memotivasi masyarakat untuk lebih terbuka terhadap transformasi digital di lingkungan mereka.

2. Metode

2.1. Bentuk Kegiatan & Jadwal, Serta Tempat Kegiatan

a. Metode Pelaksanaan Kegiatan

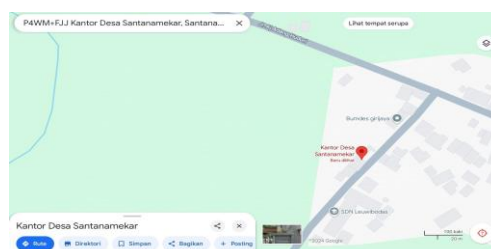
Kegiatan ini dilaksanakan menggunakan pendekatan partisipatif dengan fokus pada pengenalan dan edukasi. Proses pelaksanaannya diawali dengan sesi pemaparan oleh tim penyelenggara mengenai konsep *design thinking*, termasuk tahapan-tahapan utama seperti empati, definisi masalah, ideasi, prototipe, dan pengujian. Penjelasan ini dilakukan dengan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh masyarakat umum. Setelah itu, aplikasi *BangunAja* diperkenalkan sebagai produk teknologi hasil hilirisasi yang dikembangkan menggunakan metode *design thinking*. Sesi berikutnya melibatkan demonstrasi langsung penggunaan aplikasi *BangunAja*, di mana masyarakat diperlihatkan fitur-fitur utama aplikasi serta bagaimana aplikasi tersebut dapat diimplementasikan dalam berbagai aktivitas sehari-hari. Peserta juga diberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi secara interaktif guna memastikan pemahaman yang baik mengenai materi yang disampaikan. Kegiatan ini diakhiri dengan diskusi reflektif, di mana masyarakat diajak untuk memberikan umpan balik terkait aplikasi dan metode yang diperkenalkan, sehingga dapat menjadi masukan untuk pengembangan lebih lanjut. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan relevan bagi masyarakat Desa Santanamekar.

b. Waktu Efektif Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2024 di Aula Desa Santanamekar, dengan waktu efektif mulai pukul 09.00 hingga 12.00 WIB. Durasi kegiatan mencakup pemaparan konsep *design thinking*, pengenalan aplikasi *BangunAja*, dan demonstrasi fitur aplikasi. Dengan alokasi waktu yang terstruktur, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang jelas dan efektif kepada peserta.

c. Tempat Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan di Aula Kantor Desa Santanamekar, Kecamatan Cisayong, Kabupaten Tasikmalaya. Lokasi ini dipilih karena merupakan pusat aktivitas masyarakat Desa Santanamekar yang mudah diakses oleh peserta. Fasilitas aula yang memadai juga mendukung kelancaran kegiatan, termasuk penyampaian materi dan demonstrasi aplikasi secara efektif.



Gambar 1. Map Lokasi Kegiatan

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Pelaksanaan Pengabdian

Kegiatan pengenalan aplikasi *BangunAja* yang diselenggarakan di Aula Desa Santanamekar pada tanggal 22 Agustus 2024 berjalan dengan sukses sesuai dengan perencanaan. Sebanyak 20 peserta dari masyarakat setempat hadir dan berpartisipasi dengan penuh semangat. Materi mengenai konsep design thinking dapat disampaikan dengan jelas dan memperoleh tanggapan positif dari peserta, yang menunjukkan ketertarikan mereka terhadap pendekatan inovatif ini. Selain pemaparan teori, peserta diberi kesempatan untuk langsung menerapkan konsep *design thinking* menggunakan template yang disiapkan oleh Tim *BangunAja*. Pada sesi praktik, peserta dibagi menjadi beberapa kelompok untuk memfasilitasi diskusi dan implementasi. Setiap kelompok diberi tugas untuk menyelesaikan studi kasus sederhana yang relevan dengan kebutuhan lokal, seperti mengidentifikasi masalah dan mengembangkan ide kreatif sebagai solusi. Hasil dari sesi ini menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan ide-ide inovatif, beberapa di antaranya memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut. Sesi praktik ini juga memberikan pemahaman langsung kepada peserta mengenai pentingnya memahami kebutuhan pengguna sebelum merancang solusi. Dengan pendekatan berbasis empati, peserta dilibatkan dalam menganalisis akar masalah sebelum merumuskan solusi yang sesuai. Pendekatan ini tidak hanya membantu peserta memahami konsep design thinking secara teori, tetapi juga memberi mereka pemahaman tentang penerapan metode ini dalam kehidupan sehari-hari untuk menyelesaikan berbagai tantangan. Antusiasme peserta sangat terlihat selama berlangsungnya kegiatan, terutama pada sesi diskusi kelompok dan tanya jawab. Banyak peserta yang menyatakan bahwa metode ini memberikan perspektif baru dan mendorong mereka untuk berpikir lebih kreatif dan inovatif. Penggunaan aplikasi *BangunAja* sebagai contoh praktis dalam kegiatan ini juga memudahkan peserta memahami bagaimana proses design thinking diterapkan dalam pengembangan teknologi. Kegiatan ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan baru tetapi juga pengalaman langsung dalam menerapkan metode design thinking. Umpan balik yang diterima menunjukkan bahwa peserta merasa kegiatan ini relevan dan bermanfaat, baik dalam hal pengenalan teknologi maupun praktik yang diberikan. Berdasarkan hasil tersebut, kegiatan pengenalan aplikasi *BangunAja* dapat dianggap sukses dalam memberikan dampak positif serta membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut di Desa Santanamekar.

3.2 Masyarakat Sasaran

Kegiatan ini ditujukan kepada masyarakat Desa Santanamekar, khususnya kelompok yang memiliki minat terhadap inovasi teknologi dan pengembangan solusi kreatif. Sasaran utama mencakup individu dari berbagai latar belakang, seperti perangkat desa, pemuda, serta warga yang aktif dalam kegiatan komunitas lokal. Pemilihan masyarakat sasaran ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang merata mengenai konsep *design thinking* dan manfaat aplikasi *BangunAja*, sehingga mereka dapat menjadi agen perubahan di komunitasnya. Dengan melibatkan beragam elemen masyarakat, kegiatan ini diharapkan mampu memperkenalkan pendekatan inovatif yang relevan dengan kebutuhan lokal. Selain itu, keterlibatan aktif masyarakat dalam praktik langsung juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya kolaborasi dan inovasi dalam menghadapi tantangan sehari-hari. Sasaran ini dipilih untuk memastikan dampak yang lebih luas, baik secara individual maupun komunitas, dari kegiatan pengenalan ini.

3.3 Pembahasan

Kegiatan pengenalan aplikasi *BangunAja* di Desa Santanamekar berhasil meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai design thinking sebagai pendekatan inovatif dalam pengembangan teknologi. Pendekatan praktis dan interaktif yang diterapkan oleh Tim *BangunAja* menjadi kunci keberhasilan dalam menyampaikan konsep-konsep baru kepada masyarakat awam. Penelitian Magistretti *et al.* (2023) menunjukkan bahwa keberhasilan adopsi design thinking sangat dipengaruhi oleh pemahaman empati dan interaktivitas yang tinggi dalam proses pembelajaran.

Dalam sesi praktik langsung, peserta menggunakan template design thinking untuk mengidentifikasi masalah lokal dan menghasilkan solusi kreatif. Misalnya, beberapa kelompok mampu mengembangkan prototipe sederhana yang relevan dengan kebutuhan komunitas mereka. Temuan ini konsisten dengan pandangan Kumar (2020), yang menekankan bahwa pendekatan kolaboratif berbasis design thinking dapat meningkatkan keberhasilan adopsi teknologi inovatif. Walaupun hasil kegiatan ini positif, tantangan tetap ada, terutama dalam membantu peserta yang kurang berpengalaman dalam pendekatan analitis dan kreatif. Beberapa peserta mengalami kesulitan memahami konsep seperti empati dan definisi masalah, yang memerlukan waktu lebih lama untuk dipahami. Costa *et al.* (2024) menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran yang kondusif dan pendekatan berbasis intrapreneurship dapat membantu mengurangi resistensi terhadap design thinking. Adapun masukan dari peserta terkait kebutuhan penyesuaian fitur aplikasi *BangunAja* untuk pengguna dengan literasi digital rendah menjadi aspek penting untuk diperhatikan. Huda (2019) menyarankan bahwa strategi adopsi teknologi harus dirancang secara inklusif dengan memperhatikan aspek profesional dan etis untuk meningkatkan penerimaan oleh komunitas. Kolaborasi aktif antara Tim *BangunAja* dan masyarakat Desa Santanamekar berkontribusi besar dalam menciptakan solusi yang relevan dan aplikatif. Pendekatan ini mendukung temuan Lake *et al.* (2019), yang menekankan pentingnya keterlibatan langsung masyarakat dalam proses inovasi berbasis design thinking untuk menyelesaikan masalah lokal. Gao dan Yu (2023) juga menambahkan bahwa pertukaran pengetahuan berbasis design thinking memungkinkan terciptanya inovasi layanan yang relevan dengan kebutuhan komunitas.

Hasil kegiatan menunjukkan potensi besar masyarakat Desa Santanamekar dalam mengadopsi pendekatan berbasis inovasi. Namun, tantangan terkait literasi digital dan kesenjangan dalam pemahaman konsep design thinking memerlukan strategi pelatihan tambahan yang lebih modular. Wahyudi dan Fauzi (2023) menyarankan pendekatan berbasis literasi digital sebagai solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman teknologi di komunitas lokal. Selain itu, iterasi pengembangan aplikasi dengan melibatkan umpan balik masyarakat dapat memperkuat keberlanjutan program ini. Rizki dan Setiawan (2021) menemukan bahwa iterasi produk berdasarkan kebutuhan pengguna berkontribusi signifikan pada keberhasilan adopsi teknologi dalam komunitas. Kegiatan pengenalan aplikasi *BangunAja* di Desa Santanamekar berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan pemahaman masyarakat tentang design thinking dan relevansi teknologi dalam menjawab kebutuhan lokal. Keberhasilan ini menunjukkan pentingnya pendekatan kolaboratif dan inklusif dalam memperkenalkan inovasi teknologi di tingkat komunitas. Untuk keberlanjutan program, pelatihan tambahan yang lebih terstruktur dan iterasi pengembangan aplikasi berbasis umpan balik lokal direkomendasikan untuk memastikan dampak yang lebih luas.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengenalan aplikasi *BangunAja* di Desa Santanamekar berhasil mencapai tujuan utama yang telah ditetapkan, yaitu memperkenalkan konsep design thinking dan aplikasi *BangunAja* kepada masyarakat setempat. Berdasarkan hasil kegiatan, peserta mampu memahami dan mempraktikkan tahapan-tahapan design thinking, serta mengaplikasikan pendekatan tersebut dalam menyelesaikan studi kasus yang relevan dengan kebutuhan mereka. Selain itu, pengenalan aplikasi *BangunAja* mendapat respons positif dari peserta, yang menunjukkan minat untuk menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini membuktikan bahwa masyarakat Desa Santanamekar memiliki potensi untuk mengadopsi metode inovatif dalam kehidupan mereka, meskipun masih membutuhkan lebih banyak bimbingan dalam hal penerapan teknologi. Keberhasilan kegiatan ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut, baik melalui pelatihan lanjutan mengenai design thinking maupun penyesuaian fitur aplikasi *BangunAja* untuk kebutuhan lokal. Selanjutnya, upaya hilirisasi aplikasi ini dapat dilanjutkan dengan melibatkan masyarakat lebih dalam dalam pengembangan aplikasi yang sesuai dengan konteks mereka, untuk mendukung keberlanjutan dan pemberdayaan teknologi di desa.

5. Daftar Pustaka

- Anwar, H. M., Mariani Alimuddin, S. E., Hustianto Sudarwadi, S. E., Nurchayati, S. E., MM, A., Sariyani, N. L. P., ... & Aziz, M. S. (2023). *TEKNIK PENGEMBANGAN UMKM BERBASIS TEKNOLOGI*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Arumsari, N. R., Lailyah, N., & Rahayu, T. (2022). Peran Digital Marketing dalam Upaya Pengembangan UMKM Berbasis Teknologi di Kelurahan Plamongsari Semarang. *SEMAR (Jurnal Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Seni Bagi Masyarakat)*, 11(1), 92-101. <https://doi.org/10.20961/semar.v11i1.57610>.
- Brown, T. (2009). Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society. *Collins Business*.
- da Costa, A. J. S., Reis, R. Q., & de Souza, C. R. B. (2024). Reducing Challenges in Design Thinking Adoption Using Intrapreneurship and a Learning Environment. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 13.
- Gao, B., & Yu, K. (2023). Knowledge exchange in SMEs service innovation with design thinking. *Management Decision*, 61(7), 2029-2049. <https://doi.org/10.1108/md-06-2022-0795>.
- Huda, M. (2019). Empowering application strategy in the technology adoption: insights from professional and ethical engagement. *Journal of Science and Technology Policy Management*, 10(1), 172-192. <https://doi.org/10.1108/JSTPM-09-2017-0044>.
- Kabra, G., & Mukerjee, H. S. (2024). Analyzing barriers to design thinking adoption within organizations: a DEMATEL approach. *International Journal of Productivity and Performance Management*. <https://doi.org/10.1108/ijppm-12-2023-0670>.
- Kumar, N. (2020). Key Factors for Improved Adoption of Emerging Technologies in Organizations Fueled by Design Thinking. *Int. J. Manag. Humanit*, 4, 1-4.
- Lake, D., Lehman, M., & Chamberlain, L. (2019). Engaging through design thinking: Catalyzing integration, iteration, innovation, and implementation. *eJournal of Public Affairs*.
- Li, X., Chen, J., & Fu, H. (2024). The roles of empathy and motivation in creativity in design thinking. *International Journal of Technology and Design Education*, 1-20.
- Nurendah, Y., Mekaniwati, A., & Khim, S. (2021). Inovasi Kemasan Dan Pemasaran Berbasis Teknologi Kunci Pengembangan Produk UMKM Kota Bogor. *Jurnal Abdimas Dedikasi Kesatuan*, 2(2), 211-220. <https://doi.org/10.37641/jadkes.v2i2.1647>.
- Statistik, B. P. (2023). *Statistik UMKM Indonesia 2023*. Jakarta: BPS.
- Wahono, H. T. T., & Effrisanti, Y. (2018). Literasi digital di era millennial. *Journal Proceeding*, 4(1).
- Yulistiawan, B. S., Hananto, B., PD, C. N., & Handayani, L. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Upaya Meningkatkan Daya Jual Produk UMKM. *Jurnal Abmas Negeri (JAGRI)*, 5(1), 141-149. <https://doi.org/10.36590/jagri.v5i1.847>.