

**LAPORAN AKHIR  
PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT**



**PKM PELATIHAN DIGITAL MARKETING BAGI KOMUNITAS  
WARGA STONEN KOTA SEMARANG**

Oleh:

Theodora Indriati Wardani, S.Kom, M.Pd, M.Kom  
Drs. Wijonarko, M.Kom

NIDN.0609117202  
NIDN.0003035801

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG  
JANUARI 2022**

## LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

<b>Judul PKM</b>	: PKM Pelatihan Digital Marketing Bagi Komunitas Warga Stonen Kota Semarang
<b>Skema Pengabdian</b>	: Program Kemitraan Masyarakat
<b>Nama Mitra Program PKM</b>	: Hysteria Kota Semarang
<b>Ketua Tim Pengusul</b>	
a. Nama Lengkap	: Theodora Indriati Wardani, S.Kom, M.Pd, M.Kom
b. NIDN	: 0609117202
c. Jabatan Fungsional	: Asisten Ahli
d. Fakultas/Program Studi	: Pendidikan Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan Teknologi Informasi / Pendidikan Matematika
e. Perguruan Tinggi	: Universitas PGRI Semarang
f. Alamat Surel (e-mail)	: indriatiwardani@upgris.ac.id
<b>Anggota Pengabdian (1)</b>	
a. Nama Lengkap	: Drs. Wijonarko, M.Kom
b. NIDN	: 0003035801
c. Perguruan Tinggi	: Universitas PGRI Semarang
<b>Mahasiswa yang terlibat</b>	
a. Nama/NPM	: Arman Harjono / 19340014
b. Nama/NPM	: Rizky Ardiyanto / 19340004
<b>Lokasi Kegiatan/Mitra</b>	
a. Kelurahan/Desa	: Bendan Ngisor
b. Kecamatan	: Gajah Mungkur
c. Kota/Kabupaten	: Semarang
d. Provinsi	: Jawa Tengah
<b>Lama Pengabdian</b>	: 6 Bulan
<b>Total Biaya</b>	: Rp. 3.100.000
<b>Sumber Biaya</b>	
a. LPPM UPGRIS	: Rp. 3.100.000
b. Sumber lain	: Rp. 0 / in kind : Rp. 0

Mengetahui,



Semarang, 02 Februari 2022

Ketua Tim Pengusul

**Theodora Indriati Wardani, S.Kom, M.Pd,**  
**M.Kom**  
NIDN. 0609117202

Menyetujui,



Ringkasan usulan maksimal 500 kata yang memuat permasalahan, solusi dan target luaran yang akan dicapai sesuai dengan masing-masing skema pengabdian kepada masyarakat. Ringkasan juga memuat uraian secara cermat dan singkat rencana kegiatan yang diusulkan.

#### RINGKASAN

Di kota Semarang ini seiring dengan makin berkembangnya kota Semarang sebagai kota terbesar nomor lima di Indonesia, bermunculan usaha bisnis berskala besar, sehingga mendorong pendapatan pelaku usaha bisnis. Tetapi saat pandemi covid 19 maka banyak pelaku usaha bisnis di kota Semarang terkena imbas pandemi sehingga pelaku usaha bisnis di kota Semarang banyak yang merugi bahkan menutup usaha bisnisnya. Salah satu komunitas yang berada di kota Semarang yakni komunitas warga Stonen RT 003 RW 004 kelurahan Bendan Ngisor kecamatan Gajah Mungkur beberapa warganya telah mempunyai usaha bisnis dan masih memasarkan usaha bisnisnya secara konvensional, sehingga belum mampu mendorong hasil pemasaran dan belum dapat menambah penghasilan, disebabkan masih kurangnya penggunaan teknologi informasi dan science kaitannya dalam perubahan sosial dalam masyarakat. Perkembangan era teknologi digital yakni digital marketing khususnya membutuhkan keahlian dan keterampilan di bidang pemasaran dengan menggunakan teknologi informasi khususnya internet, sehingga terpikirkan bagaimana anggota komunitas warga Stonen Semarang secara mandiri dapat memanfaatkan aplikasi perangkat lunak *Google Sites* digunakan sebagai *website* toko *online* untuk mempromosikan dan memasarkan usaha bisnisnya secara digital, sehingga produk bisnisnya dapat dikenal di dunia maya secara luas. Maka perlu diadakan kegiatan pelatihan keterampilan membuat *website* toko *online*, sehingga pada akhir pelatihan menghasilkan *website* toko *online* berbasis *sites google*. Setelah mengadakan pelatihan digital marketing bagi komunitas warga Stonen kota Semarang, yakni membuat *website* toko *online* berbasis *sites google*, sehingga dalam kegiatan pelatihan *digital marketing* akan terampil dan paham serta mampu cara membuat *website* toko *online* dengan menggunakan aplikasi *Google Sites*, pada akhirnya *website* toko *onlinenya* akan digunakan untuk mempromosikan dan memasarkan hasil usaha produksi secara digital yang telah dimiliki mitra yakni komunitas warga Stonen kota Semarang dalam kegiatan pelatihan *digital marketing*.

Kata kunci maksimal 5 kata

Pelatihan; Digital Marketing; Komunitas; Warga Stonen; Kota Semarang.

Kata\_kunci\_1; kata\_kunci\_2; ..... dst.

Bagian pendahuluan maksimal 2000 kata yang berisi uraian analisis situasi dan permasalahan. Deskripsi lengkap bagian pendahuluan memuat hal-hal berikut.

#### **1. Analisis situasi**

Uraikan analisis situasi wilayah yang berisi peta lokasi, potensi, nilai strategis, kondisi sosial atau ekonomi, permasalahan yang ada dan perlu penanganan segera. Isu-isu lain yang relevan dengan desa/daerah serta terkait dengan teknologi/sains/rekayasa sosial yang akan diterapkan harus dianalisis secara lebih dalam. Uraikan tujuan dari kegiatan yang diusulkan.

#### **2. Permasalahan Prioritas**

Uraikan permasalahan prioritas (minimal 1 bidang permasalahan yang membutuhkan kepakaran dari bidang ilmu yang berbeda) yang akan ditangani. Perlu ditekankan bahwa permasalahan yang ditangani adalah benar-benar merupakan kebutuhan yang sangat mendesak dan sejalan dengan program pembangunan desa.

### **PENDAHULUAN**

Semarang adalah sebuah ibukota provinsi Jawa Tengah merupakan kota yang mempunyai jumlah penduduk yang hampir mencapai 2 juta jiwa dan siang hari bisa mencapai 2,5 juta jiwa. Kawasan *mega-urban* Semarang yang tergabung dalam wilayah metropolitan Kedungsepur (Kendal, Demak, Ungaran, Kabupaten Semarang, Kota Salatiga, Kota Semarang dan Purwodadi, Kabupaten Grobogan) berpenduduk mencapai 7,3 juta jiwa, sekaligus sebagai wilayah metropolitan terpadat keempat, setelah Jabodetabek (Jakarta), Gerbangkertosusilo (Surabaya), dan Bandung Raya. Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan Semarang yang signifikan ditandai pula dengan munculnya beberapa gedung pencakar langit yang tersebar di penjuru kota. Perkembangan regional ini menunjukkan peran strategis Kota Semarang terhadap roda perekonomian nasional. Dari tahun ke tahun, pertumbuhan ekonomi di Kota Semarang cukup tinggi. Pertumbuhan ekonomi ini ditandai dengan meningkatnya jumlah migrasi masuk, penurunan angka pengangguran, dan meningkatnya pembangunan infrastruktur di Kota Semarang. Meskipun pertumbuhan ekonomi di Kota Semarang kalah saing dengan pertumbuhan ekonomi di Jakarta dan Surabaya, namun iklim bisnis yang kondusif memungkinkan pertumbuhan secara bertahap dan berkelanjutan. Kota Semarang juga kaya akan berbagai macam seni, budaya serta kuliner khas Semarang, maka kota Semarang mempunyai banyak kegiatan yang sering diadakan di pusat atau sekitar kota Semarang yakni bisa berupa pameran hasil kerajinan dan kuliner dan hasil produksinya dapat dibawa pulang sebagai oleh-oleh khas kota Semarang, misal batik Semarang, lumpia, wingko babad dan sebagainya (*id.wikipedia*, 2018).

Kemudian bermunculan usaha bisnis di kota Semarang mulai dari kalangan masyarakat kecil sampai masyarakat menengah, memasarkan bisnis dengan cara konvensional. Tetapi ketika pandemi covid 19 melibas semua kegiatan perekonomian hampir selama dua tahun lamanya, sehingga banyak usaha bisnis yang terkena imbasnya. Sebagian pelaku usaha bisnis banyak yang merugi bahkan ada yang menutup usaha bisnisnya karena tidak bisa mengembalikan modal, disebabkan kegiatan pangsa pasar yang dilakukan secara konvensional tidak mendukung usaha bisnis tersebut. Para pelaku usaha bisnis di kota Semarang ternyata belum mempunyai keahlian untuk memasarkan secara digital dengan cara membangun *website* berbasis teknologi informasi. Oleh karena itu sebagian dari pelaku dari usaha bisnis kecil atau pemula masih mengandalkan kegiatan pemasaran secara konvensional atau memasarkan hasil produksi hanya mengandalkan dengan cara menyewa lapak di *Shooper*, *Bukalapak*, *Lazada*, sehingga kegiatan bisnis mereka belum bisa mendongkrak keuntungan yang besar dalam

periode jangka panjang. Salah satu komunitas yakni komunitas warga Stonen kota Semarang yang mempunyai usaha bisnis kecil-kecilan yang masih mengandalkan teknik pemasaran secara konvensional, bahkan masih mengandalkan pemasaran berdasarkan relasi ketika para anggota komunitas warga Stonen sedang mengadakan pertemuan dengan warganya, baru dapat memasarkan usaha bisnisnya. Komunitas ini adalah komunitas yang anggotanya adalah seluruh warga yang bertempat tinggal di perumahan Stonen RT 003 RW 004 kelurahan Bendan Nglisor kecamatan Gajah Mungkur, maka disebut komunitas warga Stonen. Komunitas warga Stonen untuk masing-masing anggota mempunyai latar belakang profesi dan keahlian yang berbeda-beda terdiri dari guru, dosen, dokter, ibu rumah tangga, pegawai ASN, pegawai swasta, pensiunan guru, pensiunan dosen, pensiunan pegawai ASN, pensiunan pegawai swasta dan mahasiswa, sehingga terpikirkan bagaimana anggota komunitas warga Stonen secara mandiri dapat memanfaatkan aplikasi untuk memasarkan dan mempromosikan sesuatu dalam dunia usaha dengan menggunakan *website toko online* berbasis digital agar lebih menarik dengan menggunakan aplikasi *Google Sites*.

Berdasarkan permasalahan diatas maka kegiatan program kemitraan masyarakat diharapkan dapat meningkatkan pemberdayaan masyarakat dengan menerapkan keilmuan yang dimiliki oleh dosen. Perkembangan teknologi yang pesat diharapkan dapat mempermudah kinerja maupun kebutuhan masyarakat. Berkembangnya Teknologi Informasi dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan suatu bangsa. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi merupakan salah satu jurusan pada Fakultas Pendidikan Matematika Ilmu Pengetahuan Alam dan Teknologi Informasi Universitas PGRI Semarang yang memiliki kewajiban dalam menerapkan keilmuannya (Wijayanto, Menarianti, Wardani, & Wibisono, 2016).

Undang-Undang No.20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 31 ayat (4) yang menyatakan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan: a. Menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis; b. Mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan; dan c. Memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya.

Peraturan Pemerintah No.38 tahun 1992 tentang Tenaga Kependidikan, Bab XIII, pasal 61 ayat (1) yang menyatakan bahwa tenaga kependidikan dapat membentuk ikatan profesi sebagai wadah untuk meningkatkan dan/atau mengembangkan karir, kemampuan, kewenangan profesional, martabat, dan kesejahteraan tenaga kependidikan demi tercapainya tujuan pendidikan secara optimal.

Program aplikasi *Google Sites* merupakan merupakan aplikasi wiki terstruktur untuk membuat situs web pribadi maupun kelompok, untuk keperluan personal maupun korporat. *Google Sites* disiapkan sebagai pengganti dari *Google Page Creator*. Situs yang dibuat mempunyai alamat <http://sites.google.com/site/username/>, sehingga membuat situs bersama-sama semudah mengedit dokumen, dan pengguna selalu mengendalikan siapa yang memiliki akses, apakah itu hanya sendiri, tim atau seluruh organisasi ([https://id.wikipedia.org/wiki/Google\\_Sites](https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Sites)).

Dalam kegiatan pelatihan *digital marketing* ini akan ditunjukkan desain model *website toko online* sederhana menggunakan aplikasi perangkat lunak *Google Sites* berbasis digital untuk membantu proses pemasaran hasil

usaha bisnis perorangan maupun perusahaan serta mempercepat penyebaran informasi bisnis menggunakan fasilitas internet untuk komunitas warga Stonen kota Semarang. Disiapkan pola pelatihan sehari untuk menjembatani kemampuan masing-masing peserta yang merupakan anggota komunitas warga Stonen yang beragam latar belakang profesi dan keahlian. Kegiatan ini juga merupakan wadah dalam melakukan sosialisasi peningkatan mutu keterampilan anggota komunitas warga Stonen dalam mengimplementasikan *website* toko *online* sederhana berbasis digital dengan menggunakan aplikasi *Google Sites*.

Berdasarkan uraian diatas, maka melalui kegiatan program kemitraan masyarakat (PKM) Universitas PGRI Semarang serta untuk meningkatkan kualitas Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi sebagai salah satu institusi yang benar-benar memanfaatkan teknologi informasi dalam membantu proses pemasaran dan menyebarkan informasi bisnis melalui *website* toko *online* dan dalam rangka meningkatkan penguasaan teknologi informasi bagi komunitas warga Stonen di kota Semarang melalui kegiatan peningkatan keterampilan kerja, kami mengusulkan untuk melaksanakan kegiatan program kemitraan masyarakat dengan tema "PKM BAGI KOMUNITAS WARGA STONEN KOTA SEMARANG"

#### 1. Digital Marketing

*Digital marketing* adalah pemasaran produk atau jasa dengan menggunakan media digital dan teknologi berbasis digital untuk menjangkau target pasar yang lebih luas, sehingga dengan pemanfaatan *digital marketing* mampu menambah cakupan target konsumen yang lebih besar daripada menggunakan metode pemasaran secara konvensional. Jadi, pemasaran digital disini lebih mengarah pada proses perpaduan antara pengetahuan pasar dengan teknologi yang ada. Jenis-jenis pemasaran digital <https://www.niagahoster.co.id/blog/manfaat-website/>:

- a). *Website* adalah salah satu media yang saat ini cukup populer sebagai tempat untuk memperkenalkan dan mempromosikan produk atau jasa dari suatu brand. Dengan menggunakan *website* sangat mampu untuk menjangkau target pengguna (*user*) secara luas dari seluruh penjuru daerah. *Website* juga dapat digunakan untuk sarana memperkenalkan profil sebuah perusahaan. Keuntungan dari membuat *website* sendiri adalah biaya penanganan yang relatif murah tanpa mengeluarkan biaya serta promosi produk yang besar.
- b). *Search engine marketing* yang sering banyak digunakan adalah *search engine marketing*, dan terbagi menjadi dua jenis, yaitu SEO dan SEM. Untuk SEO termasuk ke dalam pemasaran digital tanpa mengeluarkan modal yang besar untuk membantu *website* masuk pada halaman pertama di mesin pencari Google. Sedangkan SEM merupakan singkatan dari *Search Engine Marketing*, mempunyai tujuan yang sama digunakan sama dengan SEO (*Search Engine Optimization*), namun biaya yang harus dikeluarkan juga cukup besar. Karena SEM mengandalkan bantuan iklan untuk setiap klik yang dilakukan pengguna (*user*) untuk masuk pada *website* anda.
- c). *Email marketing* merupakan pemasaran email, sehingga seseorang dapat mempromosikan berbagai konten terkait produk, atau informasi untuk disebarluaskan melalui media e-mail. Strategi ini terbukti cukup efektif untuk meningkatkan jumlah pengunjung pada *website* anda.
- d). *Social media marketing* merupakan bentuk promosi melalui situs jejaring sosial. Terdapat banyak sekali platform yang menyediakan fitur untuk melakukan promosi produk. Salah satu contohnya adalah Facebook

ads, Twitter ads, serta Instagram Ads. Keuntungan yang dapat diperoleh dan penggunaan media sosial sendiri adalah tidak membutuhkan biaya penanganan yang besar, serta dapat menjangkau customer secara luas melalui channel yang dibuat.

- e). *Online advertising* merupakan bentuk pemasaran digital melalui internet dengan berbayar dan harus mengeluarkan biaya yang sedikit mahal, namun akan mendapatkan konsumen dan hasil yang lebih cepat daripada menggunakan strategi SEO.
- f). *Video marketing* menggunakan video untuk menampilkan informasi mengenai produk atau layanan perusahaan. Cara ini terbukti cukup efektif saat banyak orang yang menghabiskan waktu untuk mengakses internet. Salah satu channel untuk mempromosikan produk atau jasa adalah melalui *youtube*, sehingga seseorang dapat mengunggah berbagai konten video menarik terkait produk bisnis dan aktivitas usaha perusahaan.

Untuk beberapa konsep *digital marketing* menurut para ahli dalam *digital marketing* adalah kegiatan pemasaran termasuk branding yang menggunakan berbagai media. Sebagai contoh yaitu blog, website, e-mail, adwords, dan berbagai macam jaringan media sosial (Sanjaya, Ridwan dan Tarigan, Josua, 2009). Menurut Heldrick dan Struggles (2009) *digital marketing* menggunakan perkembangan dunia digital untuk melakukan periklanan yang tidak digembar-gemborkan secara langsung akan tetapi memiliki efek yang sangat berpengaruh. Kemudian konsep *digital marketing* menurut Kleindl dan Burrow (2009) pengertian *digital marketing* adalah suatu proses perencanaan dan pelaksanaan dari konsep, ide, harga, promosi, dan distribusi. Secara sederhana dapat diartikan sebagai pembangunan dan pemeliharaan hubungan yang saling menguntungkan antara konsumen dan produsen.

## 2. Toko Online

Belanja merupakan kebutuhan bagi setiap orang, entah itu kebutuhan primer maupun keperluan sekunder. Kalau jaman dahulu orang belanja ke toko atau ke pasar, tapi dalam perkembangannya semua mulai berubah. Sekarang serba mudah, tak perlu lagi kemana-mana sekedar untuk memenuhi kebutuhan, maka sekarang orang bisa dengan mudah berbelanja dengan keberadaan toko *online*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), toko adalah kedai berupa bangunan permanen tempat menjual barang-barang (makanan kecil dan sebagainya). Sedangkan menurut wikipedia, *online* atau daring adalah menunjukkan keadaan konektivitas, dalam hal tentu saja saat terhubung dengan internet. Jadi, dari dua kata diatas bisa disimpulkan bahwa toko *online* adalah sebuah toko yang menjual barang-barang yang direalisasikan dalam tampilan sebuah website yang adapat diakses saat terhubung dengan jaringan internet. Kalau disimpulkan secara garis besarnya, perbedaan antara toko *online* dan konvensional adalah terletak pada tempat penjualannya dan juga cara transaksinya. Bila toko konvensional semua barang dagangan dipajang nyata, kalau toko *online* hanya terpasang contoh gambar dan spesifikasinya. Metode pembayaran juga sedikit berbeda, kalau toko *online* pembayaran lewat transfer, kalau konvensional biasanya menggunakan uang tunai. (<https://www.negeripesona.com/2016/08/pengertian-toko-online-dan-contohnya.html>).

## 3. Website Untuk Bisnis

Beberapa manfaat *website* untuk bisnis ketika konsumen ingin membeli sesuatu secara *online* maka konsumen mencari informasi produk terlebih dahulu di Google kemudian memutuskan untuk membeli.

- a) Meningkatkan kepercayaan konsumen. Manfaat *website* yang lain adalah untuk meningkatkan kepercayaan konsumen kepada perusahaan atau bisnis yang dijalankan oleh perusahaan. Karena 81 % konsumen mencari informasi produk google dulu baru kemudian melakukan pembelian. Dengan munculnya *website* perusahaan maka tingkat kepercayaan konsumen terhadap perusahaan akan meningkat. Berdasar survei Verisign bahwa 65% pemilik bisnis mengatakan bahwa *website* membuat bisnis perusahaan lebih kredibel atau terpercaya. Bahkan 60% pemilik bisnis mengungkapkan, *website* adalah salah satu kunci sukses sebuah bisnis.
- b) Sebagai toko pusat. Disini seseorang adalah sebagai pemilik toko, bukan sekedar menyewa lapak karena semua pengelolaan berada ditangan pemilik bisnis (*owner*) sehingga tidak perlu khawatir mengenai kebijakan atau peraturan dari orang lain, karena pemilik bisnis tidak menyewa *marketplace* hanya menumpang atau menyewa lapak.
- c) Punya email dengan domain sendiri, sehingga memiliki email dengan domain *website*, jadi tidak perlu menggunakan email domain gratis. Karena menggunakan email domain perusahaan, kredibilitas perusahaan juga meningkat di mata pelanggan. Fitur ini juga memudahkan konsumen untuk mengetahui email mana yang resmi dari perusahaan atau toko pemilik bisnis (*owner*). Dengan begitu konsumen akan lebih mudah terhindar dari kejahatan penipuan yang mengatasnamakan perusahaan pemilik bisnis (*owner*)
- d) Media untuk *Press Release*, bahwa perusahaan bisnis memerlukan eksposur media sebagai salah satu cara untuk tetap terhubung dengan pelanggan. Di *website* ini pemilik bisnis dapat menerbitkan *press release* yang berisi berita kegiatan perusahaan, *update* produk, event perusahaan ataupun artikel-artikel yang berkaitan dengan produk perusahaan. Jadi pemilik bisnis atau pemilik perusahaan akan selalu terlihat aktif di mata pelanggan.

#### 4. *Google Sites* merupakan aplikasi wiki terstruktur untuk membuat situs web pribadi

maupun kelompok, untuk keperluan personal maupun korporat, *Google Sites* disiapkan sebagai pengganti dari *Google Page Creator*. Situs yang dibuat mempunyai alamat <http://sites.google.com/site/username/>, sehingga membuat situs bersama-sama mudah mengedit dokumen, dan pengguna selalu mengendalikan siapa yang memiliki akses, apakah itu hanya sendiri, tim atau seluruh organisasi ([https://id.wikipedia.org/wiki/Google\\_Sites](https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Sites)). Aplikasi ini semula bernama JotSpot nama yang sama seperti perusahaan pembuatnya. Produk ini awalnya ditunjukkan untuk perusahaan kecil dan menengah. JotSpot pernah masuk daftar 15 perusahaan baru yang patut diawasi perkembangannya. Menurut versi *InfoWord* Google mengakuisisi JotSpot pada bulan Oktober 2006, sehingga *Google Sites* dapat diakses di <http://sites.google.com>. *Google Sites* adalah cara termudah untuk membuat informasi dapat diakses oleh orang yang membutuhkan cepat, akses *up to date*. Orang-orang dapat bekerjasama dalam situs untuk menambahkan berkas file lampiran, informasi dari aplikasi Google lainnya (seperti *Google Docs*, *Google Calendar*, *Youtube* dan *Picasa*), dan konten baru yang bebas bentuk. Membuat situs bersama-sama mudah mengedit dokumen dan pengguna selalu mengendalikan siapa yang memiliki akses, apakah itu

hanya sendiri, tim, atau seluruh organisasi. Pengguna bahkan dapat menayangkan situs untuk dunia bisnis. Aplikasi web google sites dapat diakses dari komputer yang terhubung dengan internet.

Maka jenis usaha yang akan ditingkatkan melalui kegiatan program kemitraan masyarakat ini untuk komunitas warga Stonen Semarang adalah jenis usaha perorangan seperti salon, makanan ringan, kerajinan tangan, fotografer studio, dan asesori kendaraan bermotor. Untuk kondisi sekarang ini beberapa warga Stonen yang mempunyai usaha kecil-kecilan memang belum mempunyai sistem pemasaran melalui digital, dan belum terpikirkan bagaimana warga yang mempunyai bisnis kecil-kecilan akan memasarkan secara digital melalui toko *online* dan masih mengandalkan teknik pemasaran secara konvensional, bahkan masih mengandalkan pemasaran berdasarkan relasi ketika para anggota komunitas warga Stonen sedang mengadakan pertemuan dengan warganya, baru dapat memasarkan usaha bisnisnya, sehingga belum dapat meningkatkan penghasilan. Dan capaian setelah dilakukan pelatihan digital marketing yakni warga Stonen yang memiliki bisnis kecil-kecilan dengan sistem konvensional setelah dilatih untuk membuat website toko *online* berbasis Sites Google, maka mereka yang mempunyai usaha bisnis tersebut akan mempunyai website toko *online* sebagai pemilik usaha yang berhak mengelola website toko *onlinenya* secara pribadi, sehingga pemasaran yang diharapkan tidak menggunakan sistem konvensional dan akan meningkatkan penghasilan, dengan memasarkan produk maupun jasa secara *online* melalui jaringan internet yakni melalui website toko *online* berbasis Sites Google yang telah dibuat oleh pemilik bisnis tersebut.

Solusi permasalahan maksimum terdiri atas 1500 kata yang berisi uraian semua solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Deskripsi lengkap bagian solusi permasalahan memuat hal-hal berikut.

- a. Uraikan solusi untuk mengatasi permasalahan dalam bentuk skema atau deskripsi yang mudah dibaca/dipahami.
- b. Solusi dibuat selama kegiatan sesuai dengan permasalahan masing-masing kelompok masyarakat sasaran.
- c. Uraikan luaran yang akan dicapai dari setiap solusi yang akan dilaksanakan dan bersifat kuantitatif.
- d. Uraian solusi yang ditawarkan dengan hasil riset tim pengusul secara skematis.

#### SOLUSI PERMASALAHAN

Permasalahan mitra dalam hal ini merupakan prioritas permasalahan yang sudah ditentukan bersama antara tim pengusul PKM bersama-sama mitra, dalam hal ini Komunitas warga Stonen kota Semarang dengan objek sasarannya adalah anggota komunitas yang bertempat tinggal atau berdomisili tetap di lingkungan perumahan Stonen RT 003 RW 004 kelurahan Bendan Ngisor kecamatan Gajah Mungkur kota Semarang yang telah mempunyai usaha bisnis pribadi, tetapi usaha bisnis pribadi yang dijalankan sebagai pemilik bisnis masih menjalankan bisnisnya secara konvensional hanya berdasarkan relasi atau hubungan antar tetangga dan teman-teman alumni sekolah maupun perguruan tinggi serta teman-teman instansi. Maka yang perlu dipikirkan disini bahwa dalam menjalankan bisnis akan mengangkat wacana tentang penggunaan teknologi informasi dan science kaitannya dalam perubahan sosial dalam masyarakat, terutama kemampuan menjalankan bisnis dengan menggunakan jaringan internet, namun pada kenyataannya dalam pelaksanaan bisnisnya belum mampu

meningkat pendapatan pemilik bisnis, terhambat juga karena belum mengetahui dan memahami tentang *digital marketing* dalam memasarkan hasil produksi melalui internet, sehingga hasil produksi pemilik bisnis belum dikenal secara luas oleh masyarakat secara *online* dalam dunia maya. Oleh karena mereka sering melakukan bisnis tanpa memanfaatkan aplikasi sederhana dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak *google sites* berbasis digital secara optimal. Hal ini mendorong tim pengusul PKM bersama-sama mitra untuk serius mengatasi hal tersebut.

Dari permasalahan diatas sehingga dapat dirumuskan, bahwa permasalahan *riil* yang dihadapi sasaran mitra "PKM Bagi Komunitas Warga Stonen Kota Semarang" adalah kurangnya penguasaan teknologi informasi dalam pengembangan dan penyampaian informasi pemasaran melalui *website* toko *online* berbasis digital. Berdasarkan dari permasalahan mitra dan sifat kegiatan, maka solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah mengadakan kegiatan pelatihan *digital marketing* dengan membuat *website* toko *online* berbasis digital yang berbentuk sederhana dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak *google sites*, kemudian mempraktekkan cara membuat *website* toko *online* berbasis digital berbentuk sederhana menggunakan aplikasi perangkat lunak *google sites*. Setelah itu mengadakan kegiatan pendampingan untuk mengetahui *kontinuitas* dan kesuksesan pelatihan membuat *website* toko *online* sederhana berbasis digital dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak *google sites*, sehingga pada akhirnya peserta pelatihan *digital marketing* akan terampil dan paham cara membuat *website* toko *online* dengan menggunakan aplikasi *Google Sites*, yang pada akhirnya *website* toko *onlinenya* akan digunakan untuk mempromosikan dan memasarkan hasil usaha produksi secara digital yang telah dimiliki mitra sebagai peserta pelatihan *digital marketing*.

Metode pelaksanaan maksimal terdiri atas 2000 kata dan mengacu kepada solusi atas permasalahan prioritas wilayah, uraikan langkah-langkah atau tahapan yang ditempuh dalam pelaksanaan solusi yang ditawarkan dengan cakupan sebagai berikut:

- a. Tuliskan rencana kegiatan yang menunjukkan langkah-langkah solusi atas persoalan yang disepakati bersama, mengacu pada program yang ada.
- b. Uraikan metode pendekatan dari masing-masing solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan mitra program yang telah disepakati bersama dengan luaran yang jelas.
- c. Uraikan partisipasi mitra dan pemda/lembaga yang terlibat.
- d. Uraikan evaluasi dan keberlanjutan program yang dilaksanakan.

#### METODE PELAKSANAAN

Seiring dengan perkembangan jaman terutama teknologi informasi yang sangat pesat dengan menggunakan internet, maka penyebaran informasi pemasaran dengan alat komunikasi menggunakan media sosial elektronik terutama tidak menggunakan lagi media kertas yang mengakibatkan banyak pemborosan untuk waktu dan biaya yang sangat mahal dan tidak efisien, terutama dalam dunia usaha ketika mempromosikan dan memasarkan hasil produksi. Di dalam komunitas warga Stonen kota Semarang, beberapa warganya telah mempunyai usaha bisnis, tetapi masih mengandalkan pemasaran secara konvensional, sehingga usaha bisnis tersebut belum bisa mendongkrak penghasilan yang layak, masih seperti penghasilan sampingan dan belum bisa menjadi penghasilan pokok. Maka tim pengabdian mengadakan pertemuan bersama dengan anggota komunitas warga Stonen yang anggotanya terdiri dari berbagai macam ragam latar belakang profesi dan keahlian seperti guru, dosen, dokter,

pegawai ASN, pegawai swasta, pensiunan guru, pensiunan pegawai ASN, pensiunan pegawai swasta, dan ibu rumah tangga, serta mahasiswa, maka sangat perlu dilakukan identifikasi awal bahwa anggota komunitas warga Stonen Semarang yang mempunyai usaha bisnis sering menawarkan dan memasarkan hasil usaha produksinya dengan membuat pesan singkat melalui alat komunikasi kepada relasinya dan saat warga mengadakan pertemuan rutin. Selain itu juga dilakukan identifikasi pada kualitas para anggota komunitas warga Stonen kota Semarang apakah menguasai keahlian dan keterampilan di bidang teknologi informasi khususnya *digital marketing*.

Metode pelaksanaan kegiatan program kemitraan masyarakat (PKM) yang digunakan adalah metode survei dan pelatihan kepada anggota komunitas warga Stonen kota Semarang. Metode survei yang dilakukan yakni melakukan identifikasi dari setiap warga Stonen mengenai teknik cara memasarkan usaha produk bisnisnya melalui pesan dengan menggunakan alat komunikasi dan saat warga mengadakan pertemuan rutin, sehingga dapat ditemukan bahwa teknik pemasaran hasil usaha produksi dalam kegiatan pemasaran yang dilakukan warga Stonen masih dipasarkan secara konvensional tanpa menggunakan *website* yang terhubung langsung secara *online* dengan jaringan internet, sehingga tidak dapat diakses oleh perangkat komunikasi. Dalam pelaksanaan metode pelatihan, peserta akan dilatih bagaimana cara membuat *digital marketing* yakni *website* toko *online* sederhana dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak *Google Sites*, warga Stonen yang telah diberi undangan pelatihan akan dikumpulkan di suatu tempat dan diberi pelatihan. Dalam kegiatan pelatihan, peserta terlebih dahulu diberikan materi teori pelatihan yakni teknik cara membuat *website* toko *online* dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak *Google Sites*, setelah itu peserta pelatihan dijelaskan cara mengoperasikan *website* toko *online* dengan menggunakan internet dengan cara memperlihatkan contoh *website* toko *online* yang sudah jadi. Kemudian peserta diberi pelatihan praktek teknik cara membuat *website* toko *online* yang berbentuk sederhana dengan menggunakan aplikasi *Google Sites* yang pada akhirnya link *website* toko *online* akan terhubung dengan WA android dengan cara masing-masing peserta pelatihan mendemonstrasikannya. Demikian teknik cara membuat *digital marketing* yakni *website* toko *online* berbasis *Google Sites* berupa materi yang disusun oleh tim pengabdian. Selama kegiatan pelatihan bersama warga Stonen sebagai peserta pelatihan dilakukan tanya jawab tentang materi teori dan praktek teknik cara membuat *digital marketing* yakni *website* toko *online* menggunakan *Google Sites*.

Tahapan evaluasi dalam kegiatan ini meliputi awal dan akhir. Dalam evaluasi ini kriteria keberhasilan diukur dengan hasil karya *digital marketing* dari peserta pelatihan yang telah dibuat secara bertahap selama pelaksanaan pelatihan *digital marketing*.

Hasil dan Pembahasan berisi deskripsi Objek, hasil kegiatan dan pembahasan dari hasil pengabdian
--

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Komunitas warga Stonen merupakan komunitas yang anggotanya adalah seluruh warga yang bertempat tinggal di perumahan Stonen RT 003 RW 004 kelurahan Bendan Ngisor kecamatan Gajah Mungkur, maka disebut komunitas warga Stonen. Komunitas warga Stonen untuk masing-masing anggota mempunyai latar belakang profesi dan keahlian yang berbeda-beda terdiri dari guru, dosen, dokter, ibu rumah tangga, pegawai ASN, pegawai

swasta, pensiunan guru, pensiunan dosen, pensiunan pegawai ASN, pensiunan pegawai swasta dan mahasiswa, sehingga terpikirkan bagaimana anggota komunitas warga Stonen secara mandiri dapat memanfaatkan aplikasi untuk memasarkan dan mempromosikan sesuatu dalam dunia usaha dengan menggunakan *website toko online* berbasis digital agar lebih menarik dengan menggunakan aplikasi *Google Sites*. Maka yang perlu dipikirkan disini bahwa dalam menjalankan bisnis akan mengangkat wacana tentang penggunaan teknologi informasi dan *science* kaitannya dalam perubahan sosial dalam masyarakat, terutama kemampuan menjalankan bisnis dengan menggunakan jaringan internet, namun pada kenyataannya dalam pelaksanaan bisnisnya belum mampu meningkat pendapatan pemilik bisnis, terhambat juga karena belum mengetahui dan memahami tentang *digital marketing* dalam memasarkan hasil produksi melalui internet, sehingga hasil produksi pemilik bisnis belum dikenal secara luas oleh masyarakat secara *online* dalam dunia maya. Oleh karena mereka sering melakukan bisnis tanpa memanfaatkan aplikasi sederhana dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak *google sites* berbasis digital secara optimal.

Kegiatan pelatihan keterampilan membuat *website digital marketing* yakni *toko online* berbasis *sites google* dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak *sites google* yang dilaksanakan pada tanggal 18 Desember 2021 di Aula Stonen Semarang. Pelatihan keterampilan membuat *digital marketing* yakni *toko online* berbasis *sites google* ini diikuti 12 peserta dari kalangan mahasiswa, ibu rumah tangga, pegawai swasta, dan wirausaha yang berada di wilayah Stonen Semarang. Dosen Pendidikan Teknologi Informasi dilibatkan sebagai instruktur dalam kegiatan pelatihan ini. Berikut merupakan hasil-hasil yang telah dicapai dalam kegiatan pengabdian ini:

Tabel 1. Hasil Kegiatan Meliputi Langkah, Tujuan, Pelaksanaan dan Hasil

Persiapan		
Langkah	Tujuan	Hasil
Materi teori digital marketing bagaimana cara membuat <i>website toko online</i> berbasis <i>sites google</i> dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak <i>sites google</i> dan bagaimana menggunakan <i>gmail</i> serta internet	Agar peserta pelatihan digital marketing memahami dan mengerti apa itu <i>website toko online</i> berbasis <i>sites google</i> dan cara pengoperasian dalam menggunakan perangkat lunak <i>sites google</i> dan menggunakan <i>gmail</i> serta internet	Peserta pelatihan digital marketing yakni membuat <i>website toko online</i> berbasis <i>sites google</i> dan cara pengelolaan aplikasi <i>sites google</i>
Pelaksanaan		
Langkah	Tujuan	Hasil
Mengadakan kegiatan praktek dengan menggunakan komputer laptop untuk pelatihan keterampilan membuat <i>website toko online</i> berbasis <i>sites google</i>	Memanfaatkan aplikasi perangkat lunak <i>sites google</i> untuk membuat digital marketing yakni <i>website toko online</i> berbasis <i>sites google</i>	Peserta pelatihan digital marketing memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan komputer laptop dan aplikasinya sehingga menghasilkan <i>website toko online</i> berbasis <i>sites google</i>
Penutup		
Langkah	Tujuan	Hasil
Mengirim <i>link website toko online</i> berbasis <i>sites google</i> melalui	Praktek menggunakan internet untuk <i>link website toko online</i>	Peserta pelatihan digital marketing memperoleh keterampilan dalam

internet dengan menggunakan android masing-masing peserta pelatihan digital marketing	berbasis sites google ke android	menggunakan aplikasi sites google dan menghasilkan website toko <i>online</i> berbasis sites google
---	----------------------------------	---

Pelatihan digital marketing berupa teori dan praktek selama sehari ini diawali dengan pembukaan dan dilanjutkan dengan ceramah mengenai materi cara membuat website toko *online* berbasis sites google. Setelah itu dilanjutkan dengan pelatihan praktek komputer dengan menggunakan laptop yakni membuat website toko *online* menggunakan aplikasi perangkat lunak sites google. Setelah website toko *online* tersebut selesai dibuat oleh setiap peserta pelatihan digital marketing maka link website toko *online* setiap peserta pelatihan dapat dikirim menggunakan fasilitas internet yang terhubung ke android dan hasil dari membuat website toko *online* tersebut dapat dilihat melalui link website toko *online* yang dikirim oleh setiap peserta pelatihan dalam android masing-masing peserta pelatihan digital marketing. Untuk pengumpulan tugas peserta pelatihan digital marketing diberi waktu sampai tiga hari termasuk mulai dari pertemuan pertama teori dan praktek sampai dua hari berikutnya untuk mengumpulkan tugas link website toko *online* melalui link *google form* yang telah disediakan.

Untuk pembahasan bahwa kegiatan pelatihan keterampilan membuat website toko *online* dalam program PKM pelatihan digital marketing bagi warga Stonen kota Semarang ini dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 18 Desember 2021. Adapun rincian kegiatan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel Jadwal Kegiatan

No	Waktu	Hari ke 1
		Sabtu, 18 Desember 2021
1.	07.30-08.00	Registrasi
2.	08.00-08.45	Pembukaan
3.	08.45-09.30	Peserta
4.	09.30-10.15	Peserta
5.	10.15-10.30	Break
6.	10.30-11.15	Peserta
7.	11.15-12.00	Peserta
8.	12.00-13.00	istirahat
9.	13.00-13.45	Peserta
10.	13.45-14.30	Peserta
11.	14.30-15.15	Peserta
12.	15.15-16.00	Break
13.	16.00-17.00	Peserta

a) Kegiatan untuk Sesi 1

Kegiatan untuk sesi 1 dimulai pada pukul 08.45-10.15, pelatihan digital marketing diawali dengan pembukaan dan ceramah mengenai bagaimana membuat website toko *online* dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak sites google serta tujuan dan manfaat.

b) Kegiatan untuk Sesi 2

Kegiatan untuk sesi 2 pada pukul 10.30-12.00 adalah pelatihan keterampilan membuat website toko *online* dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak sites google. Disini peserta mulai membuat dan menentukan isi (*content*) website toko *online* berupa gambar produk maupun jasa dan tulisan atau kalimat mengenai

informasi harga dan cara pemesanan yang diletakkan di *template* website. Kemudian pelatihan digital marketing dilanjutkan kembali setelah peserta pelatihan selesai makan siang pada pukul 12.00-13.00, masih dalam pelatihan digital marketing para peserta membuat halaman beranda atau halaman utama serta halaman kedua pada website toko *online* untuk artikel serta keterangan informasi produk dan jasa toko *online*.

c) Kegiatan untuk sesi 3

Kegiatan pelatihan berikutnya pada sesi ke 3 pukul 15.15-17.00, setiap peserta pelatihan digital marketing mengirimkan link website toko *online*, sehingga pada akhir pelatihan ini peserta menghasilkan website toko *online* berbasis sites google.

Tuliskan secara ringkas kesimpulan pengabdian yang dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian.

**KESIMPULAN**

Setelah mengadakan pelatihan digital marketing bagi komunitas warga Stonen kota Semarang yakni membuat website toko *online* berbasis sites google, sehingga peserta pelatihan *digital marketing* akan terampil dan paham serta mampu cara membuat website toko *online* dengan menggunakan aplikasi *Google Sites*, pada akhirnya website toko *onlinenya* akan digunakan untuk mempromosikan dan memasarkan hasil usaha produksi secara digital yang telah dimiliki mitra sebagai peserta pelatihan *digital marketing*.

Tuliskan jenis, identitas dan status ketercapaian setiap luaran wajib dan luaran tambahan (jika ada) yang dijanjikan. Jenis luaran dapat berupa publikasi, perolehan kekayaan intelektual, hasil pengujian atau luaran lainnya yang telah dijanjikan pada proposal. Uraian tatus luaran harus didukung dengan bukti kemajuan ketercapaian luaran sesuai dengan luaran yang dijanjikan. Lengkapi isian jenis luaran yang dijanjikan serta mengunggah bukti dokumen ketercapaian luaran wajib dan luaran tambahan melalui *simpelmasV2*.

**STATUS LUARAN**

No.	Jenis Luaran {Seminar/ Jurnal/ Buku/ HKI}	Uraian	Tanggal	Status
<b>Luaran Wajib</b>				
1	Jurnal Nasional ISSN	-	-	-
2	Semnas SNHP			
<b>Luaran Tambahan</b>				
1	-			
2				

Daftar pustaka disusun dan ditulis berdasarkan system nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada usulan penelitian yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

**DAFTAR PUSTAKA**

1. Hendro. 2011. *Dasar-Dasar Kewirausahaan*. Jakarta: Erlangga.

2. Indriati, T, Wardani, Wibisono, Arif. 2020. *PKM Pelatihan Leaflet Digital Bagi Komunitas Hysteria Kora Semarang*, Semina Nasional Hasil Pengabdian (SNHP) LPPM Universitas PGRI Semarang, ISBN: 978-602-14020-5-4, 1-13
3. Kadir, Abdul dan Triwahyuni. 2005. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
4. Kasmir. 2013. *Kewirausahaan*. Jakarta: Erlangga.
5. Sawyer, William. 2007. *Using Information Technology, Pengenalan Praktis Dunia Komputer dan Komunikasi*. Yogyakarta: ANDI.
6. Tjiptono. 2000. *Prinsip-Prinsip Total Quality Service*. Yogyakarta: ANDI.

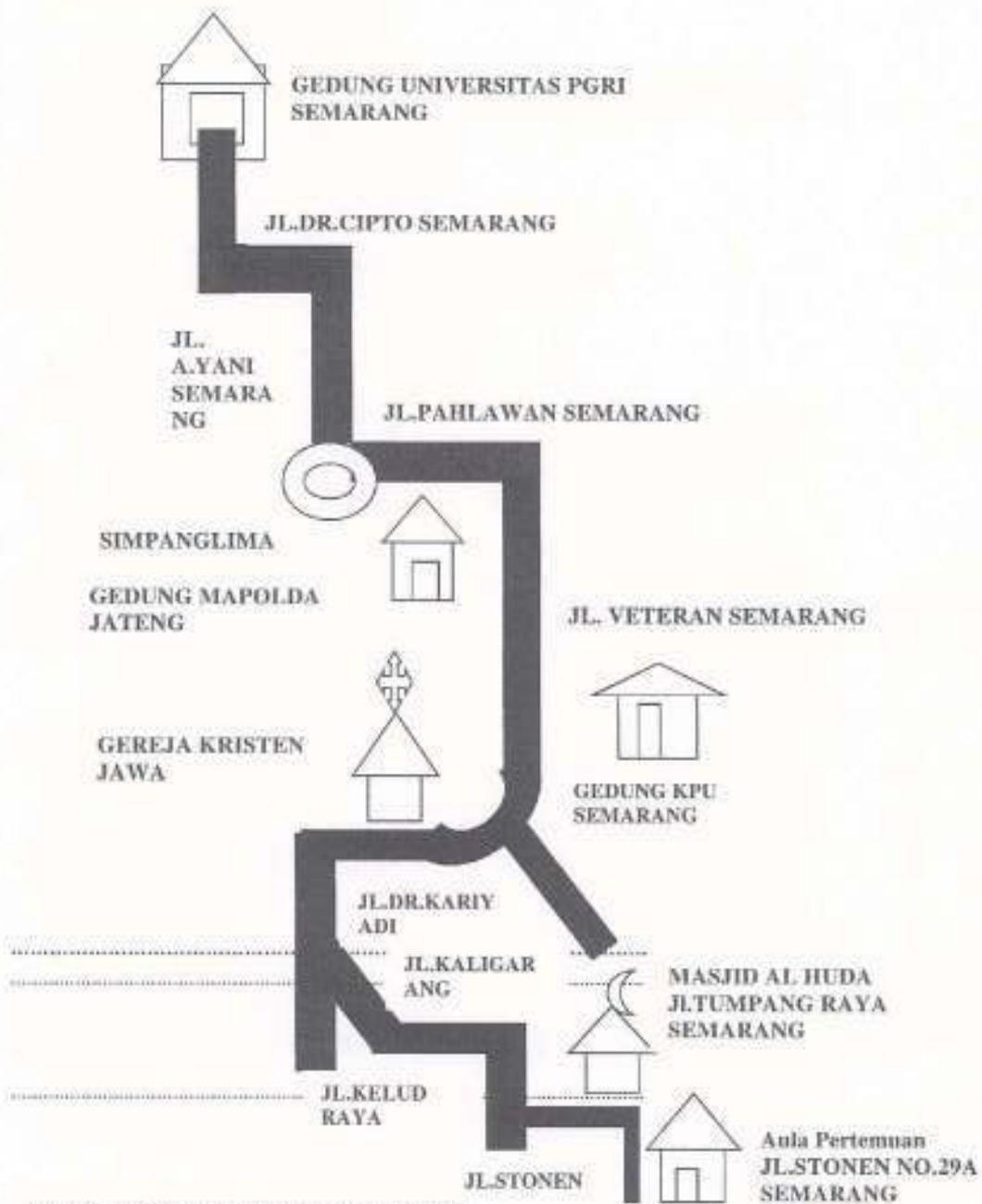
Gambaran iptek berisi uraian maksimal 500 kata menjelaskan gambaran iptek yang akan diimplementasikan di mitra sasaran.

#### GAMBARAN IPTEK

Gambaran *transfer of knowlegde* yang akan disampaikan kepada peserta pelatihan digital marketing bagi warga Stonen RT 003 RW 004 kelurahan Bendan Ngisor kecamatan Gajah Mungkur Semarang dalam kegiatan pelatihan adalah sebagai berikut (1) disampaikan materi teori cara membuat *website* toko *online* sederhana menggunakan aplikasi *google sites*, (2) disampaikan materi cara mengoperasikan *website* toko *online* berbasis *Google Sites*, disertai contohnya, (3) praktek cara membuat *website* toko *online* sederhana menggunakan aplikasi perangkat lunak *google sites*, dan (4) mendemonstrasikan hasil praktek membuat *website* toko *online* sederhana dengan menggunakan internet yang terhubung dari link *website* toko *online* yang telah dibuat melalui WA android masing-masing peserta pelatihan *digital marketing*.

Peta lokasi mitra berisikan gambar peta lokasi mitra yang dilengkapi dengan penjelasan jarak mitra sasaran dengan PT pengusul

PETA LOKASI MITRA



Gambar 1. Peta Lokasi wilayah mitra PKM

Lampiran-lampiran yang terdiri dari

1. Surat Tugas yang sudah ditanda-tangani
2. Surat Pernyataan Kesiapan Mitra
3. Daftar Hadir Mitra
4. Materi Pengabdian
5. Foto Kegiatan

LAMPIRAN

1. Surat Tugas yang ditanda tangani



**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

Jl. Soedadi Tinter No. 24 - Dr. Cipto Semarang, Jawa Tengah - Indonesia  
Telp. (034)8315377, Fax. 8448217, Email: simpelmas@upgris.ac.id, Homepage: simpelmas2.upgris.ac.id

**SURAT TUGAS**

Nomor: 730/ST/W/LPPM-UPGRIS/XI/2021

Dengan ini Ketua LPPM Universitas PGRI Semarang memberikan tugas kepada:

- |                    |   |
|--------------------|---|
| 1. Nama            | : Theodora Indriati Wardani, S.Kom, M.Pd, M.Kom   |
| NIDN               | : 0609117202  |
| Pangkat/Golongan   | : III / Pengajar Mula Tingkat I   |
| Jabatan Fungsional | : Asisten Ahli  |
| Fakultas/Prodi     | : Pendidikan Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan Teknologi Informatika / Pendidikan Matematika            |
| 2. Nama            | : Drs. Wijanarka, M.Kom   |
| NIDN               | : 0003035801  |
| Pangkat/Golongan   | : III / Pengajar Mula Tingkat I   |
| Jabatan Fungsional | : Asisten Ahli  |
| Fakultas/Prodi     | : Pendidikan Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan Teknologi Informatika / Pendidikan Teknologi Informatika |

Untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul:

**PKM Pelatihan Digital Marketing bagi Komunitas Warga Stonen Kota Semarang**

- |        |   |
|--------|---|
| Waktu  | : 18 Desember 2021 s/d 20 Desember 2021                                     |
| Tempat | : Balai Pertemuan Kelurahan Benda Nglaur Kecamatan Gejahanpur Kota Semarang |

Demikian surat tugas ini dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan setelah selesai harap melaporkan hasilnya.



## 2. Surat Pernyataan Kesiediaan Mitra

### SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN BEKERJASAMA DARI MITRA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gumilang Cahyo Pramudito  
Jabatan : Ketua RT 003 RW 004 Kelurahan Bendan Ngisor  
Alamat : Jl. Stadion Timur IV No.8 RT 003 RW 004 Kelurahan Bendan Ngisor Semarang 50233

Demikian ini menyatakan bersedia sebagai mitra dalam pelaksanaan **Program Kemitraan Masyarakat** berjudul **"PKM Pendidikan Digital Marketing Bagi Komunitas Warga Stadion Kota Semarang"** yang dilaksanakan oleh:

Nama : Theodora Indriati Wardani, S.Kom, M.Pd, M.Kom.  
Pangkat/Golongan/NDN : III / Pengantar Muda Tingkat I / 0609117202  
Jabatan : Asisten Ahli  
Instansi : Universitas PGRI Semarang  
Alamat : Jl. Sidodadi Timur No. 24 - Dr. Cipto Semarang, Jawa Tengah - Indonesia

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran, tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan dan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 19 November 2021

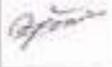


3. Daftar Hadir Mitra

ABSENSI PESERTA PELATIHAN DIGITAL MARKETING  
WEBSITE TOKO ONLINE BERBASIS SITES GOOGLE  
SEMARANG, 18 DESEMBER 2021

NO	NAMA	NO HP	NAMA USAHA	TANDA TANGAN
1	Nita Rizki	08134 86 659	Orbitryum	Nita
2	Rifa Nugraha	085875 109109	semangitkreatif.com	Rifa
3	Rani Kurniasari	0895 2466 700	pt.kreatifkopi	Rani
4	Dani Septiana Sari	08006666023	Direksi Rsp	Dani
5	Lailaha Srinanti	601 6459190	Ric. trite	Laila
6	Fatcha Amalia	0802060 7113	Kromin	Fatcha
7	RITSA M	0878 20025662	PVARY	Ritza
8	Dyah Puspita Sari,ta	081844 86 5001	Dyah Ayu	Dyah
9	Rizkiy A.	0896 800000	Rahmi Rizki	Rizki

**ABSENSI PESERTA PELATIHAN DIGITAL MARKETING  
WEBSITE TOKO ONLINE BERBASIS SITES GOOGLE  
SEMARANG, 18 DESEMBER 2021**

NO	NAMA	NO HP	NAMA USAHA	TANDA TANGAN
10	Aman Harjono	095248 26 35 39	Arbunaga	
11	J. TETTY HERMANY	08112 77 262	DADOER POMI	
12	Bikah Ayom S	0858705333 87	EMLOY YUMI	
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				



Google  
Login  
Lanjutkan ke Google Sites

Email atau ponsel  
theodorawardani@gmail.com

Lupa email?

Bukan komputer Anda? Gunakan mode Tamu untuk login secara pribadi. Pelajari selengkapnya

Buat akun

Berikutnya

Afrikaans Bantuan Privasi Persyaratan

3. Masukkan password gmail, pilih berikutnya,

Google  
theodora wardani  
theodorawardani@gmail.com

Masukkan sandi Anda  
\*\*\*\*\*

Tampilkan sandi

Lupa sandi?

Berikutnya

4. Masuk ke situs google sites, dan ada beberapa pilihan template yang disediakan oleh google sites, tetapi jika ingin membuat website sesuai desain kita sendiri maka bisa menggunakan menu kosong,



5. Dalam kasus ini ingin mendesain dimulai dari template kosong



6. Sesuaikan sesuaikan nama situs anda



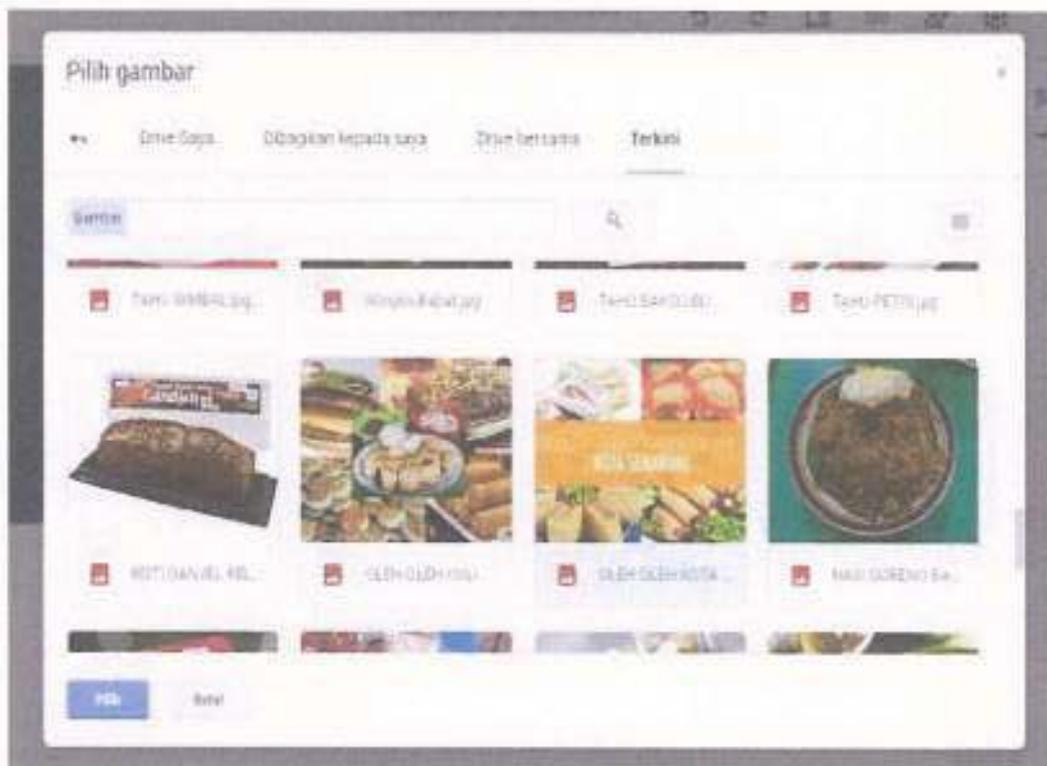
7. Kemudian ubah judul situs, sesuaikan font dan ukurannya, serta format rata teksnya



8. Setelah itu mengganti background header



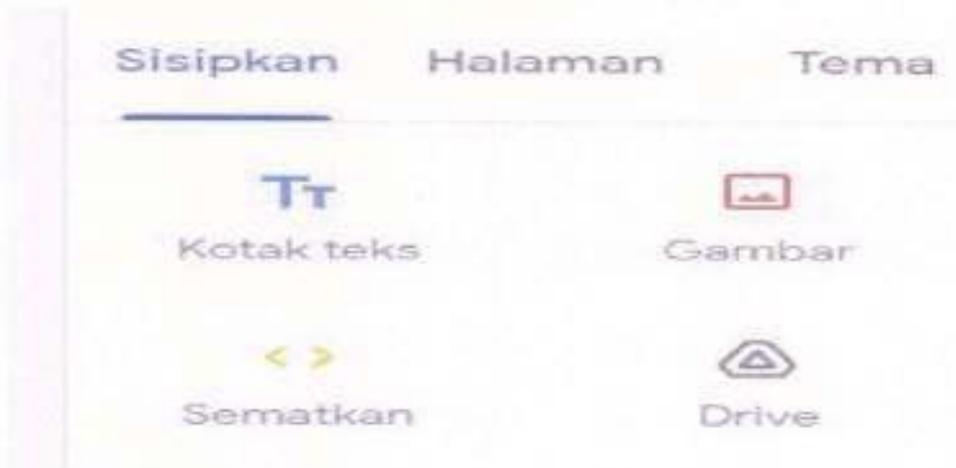
9. Pilih ubah gambar, kemudian pilih upload untuk mengambil gambar dari komputer, pilih gambar untuk mengambil gambar dari drive google



10. Maka memilih salah gambar untuk dipasang di headernya seperti tampilan berikut.



11. Pilih kotak teks untuk menambahkan judul produk



12. Ketikkan judul produknya seperti gambar berikut,



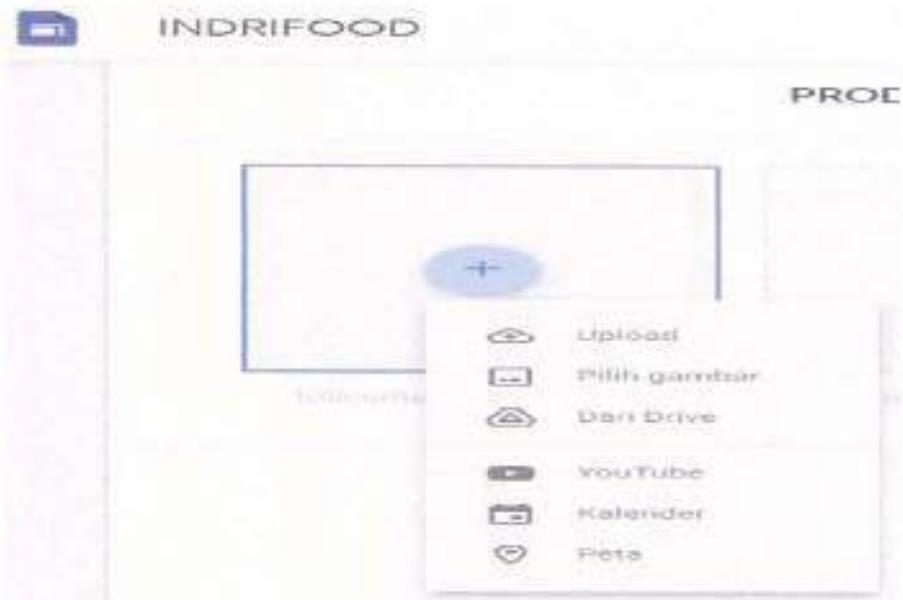
13. Membuat produk yang ingin ditampilkan, pilih tata letak sesuai dengan kebutuhan, disini memilih empat tata letak untuk menampilkan empat produk



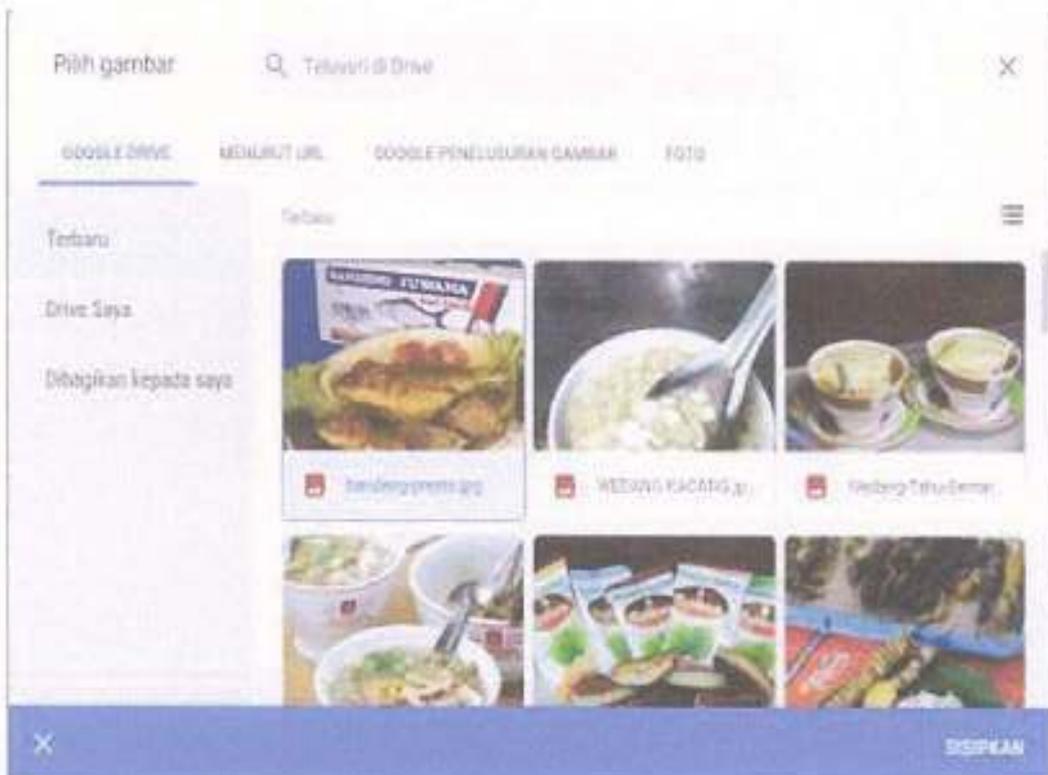
14. Pilih pada tat letak empat, sehingga seperti gambar berikut,



15. Pilih tombol plus untuk menambahkan gambar produk, kemudian pilih gambar



16. Tentukan gambar produk yang akan dimasukkan, pilih sisipkan,



17. Berikan nama produk dan harganya,

### PRODUK OLEH-OLEH KHAS KOTA SEMARANG

Bandeng Presto  
Rp. 32.000 per kilo

18. Kemudian ulangi langkah nomer 15 sampai 17 untuk membuat produk lain,

INDRIFOOD

### PRODUK OLEH-OLEH KHAS KOTA SEMARANG

			
Bandeng Presto Rp. 32.000 per kilo	Lumpia Semarang Rp. 12.500 per biji	Wingko Babat Rp. 2.000 per biji	Peta Udeg Rp. 45.000 per botol

19. Membuat kalimat Cara Pemesanan produk menggunakan kotak teks,

INDRIFOOD



Barding Presto	Lumpia Semarang	Wingko Babat	Feta Ulang
Rp. 32.000 per kilo	Rp. 12.500 per biji	Rp. 2.000 per biji	Rp. 45.000 per total

Text normal Times New Roman 14 B I U A

**CARA PEMESANAN:**  
Hubungi Whatsapp: 082134240379

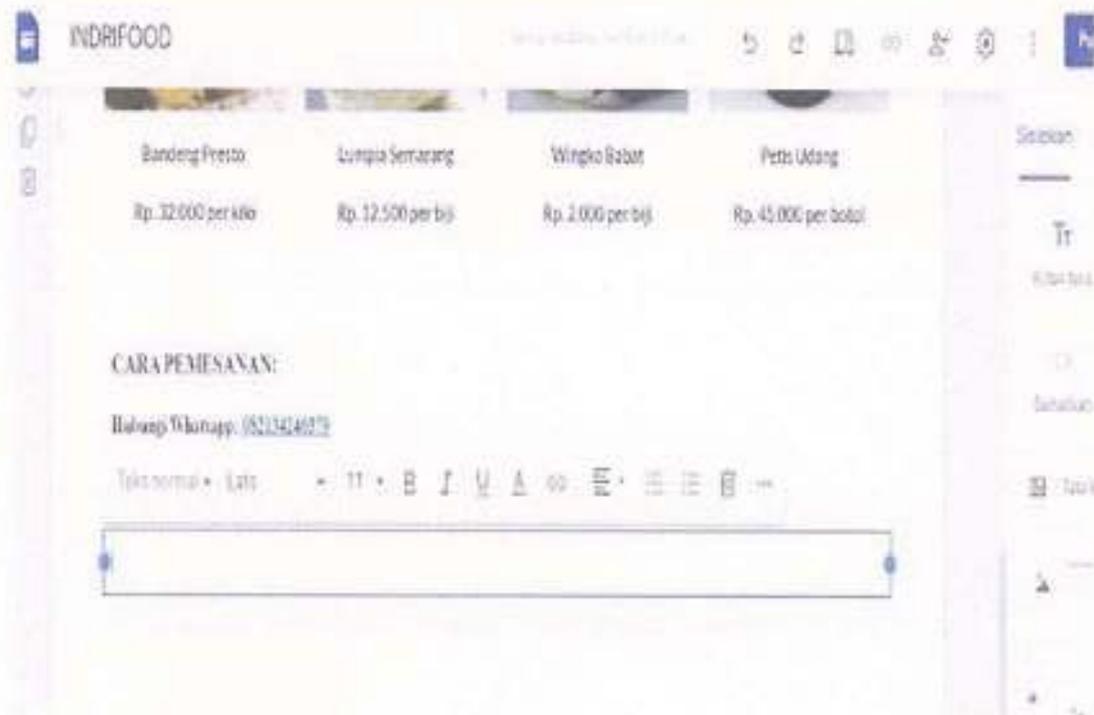
20. Membuat link pada nomer agar bisa menuju ke aplikasi whatsapp, pilih terapkan

**CARA PEMESANAN:**  
Hubungi Whatsapp: 082134240379

082134240379

<https://wa.me/6282134240379> Terapkan

21. Kemudian sisipkan kembali kotak teks untuk Cara pengiriman produk,



22. Setelah itu ketik Cara Pengiriman Produknya, berikut ini





Untuk melihat situs alamat ada di <https://sites.google.com/view/indrifood>. Setelah itu publikasikan.

25. Klik pada link kemudian salin



26. Untuk melihat hasil kunjungi alamat situs



PRODUK OLEH-OLEH KHAS KOTA SEMARANG



Bakwan Pritan



Lumpia Semarang



Mendoan Satei



Pito Ulang

CARA PEMESANAN

Belanja Online [\(KLIK DISINI\)](#)

CARA PENGIRIMAN PRODUK

1. Pengiriman ke seluruh Indonesia via jasa ekspedisi dan jasa ekspedisi lain (TDD) sesuai

## B. TUTORIAL CARA MEMBUAT HALAMAN WEBSITE DI GOOGLE SITES

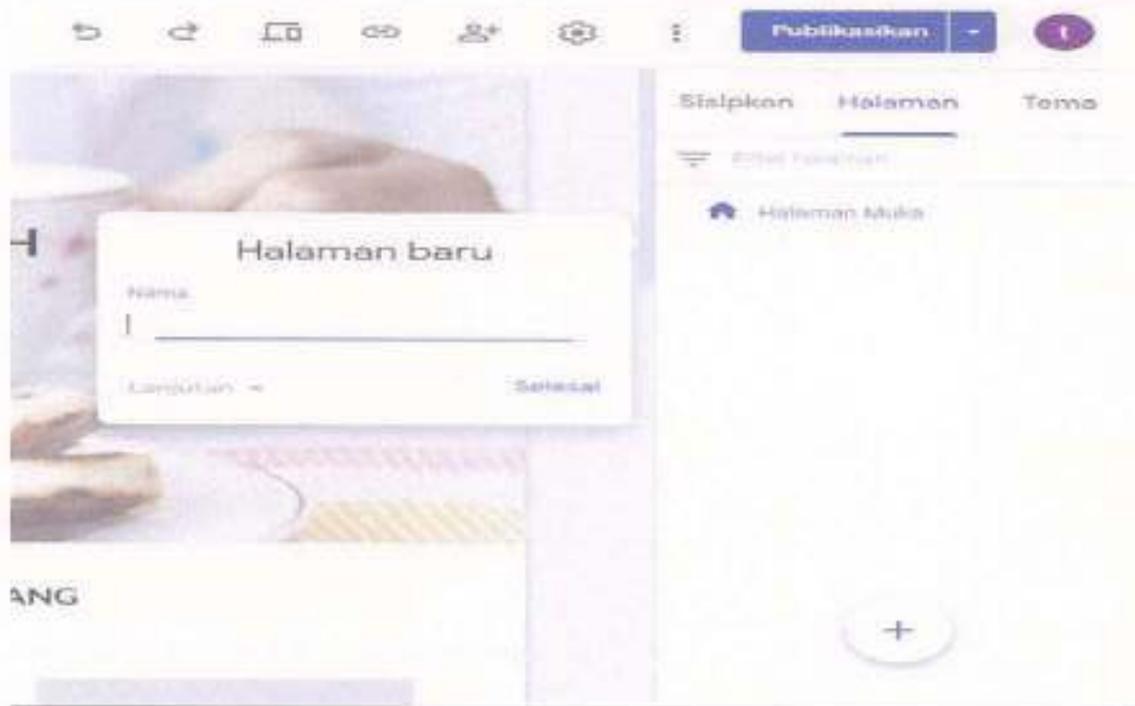
### 1. Pada menu dipilih halaman



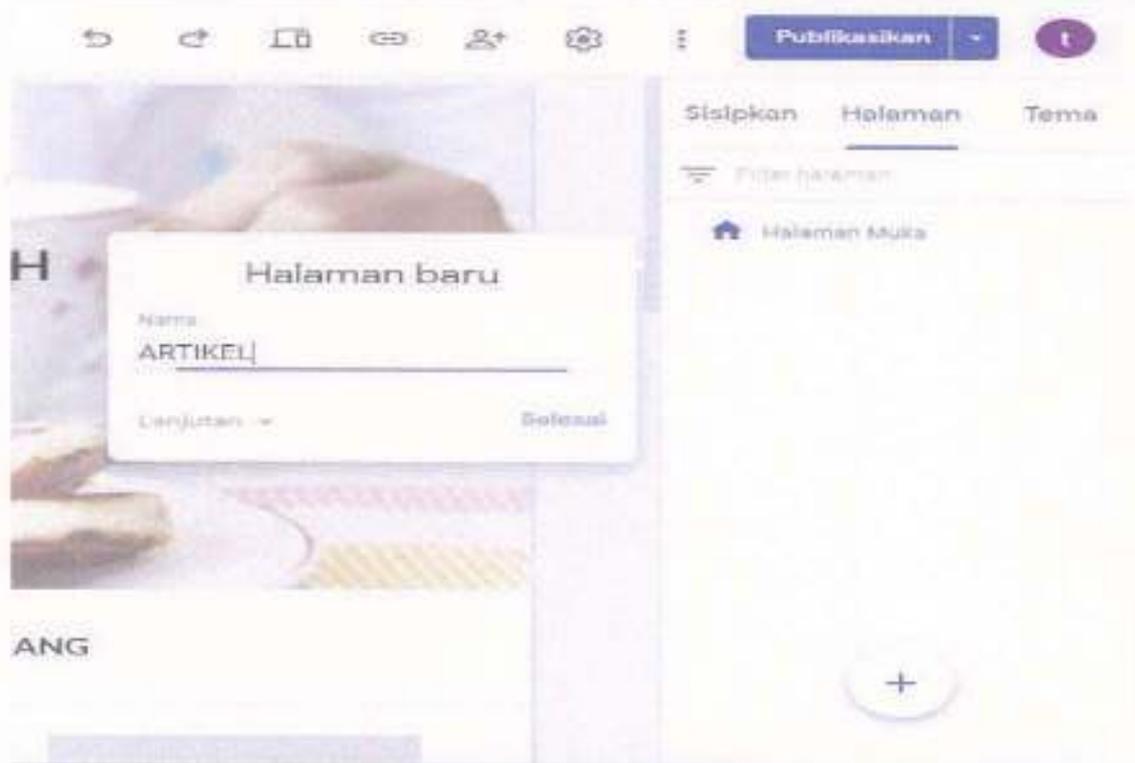
### 2. Untuk menambah halaman pilih tanda plus (+)



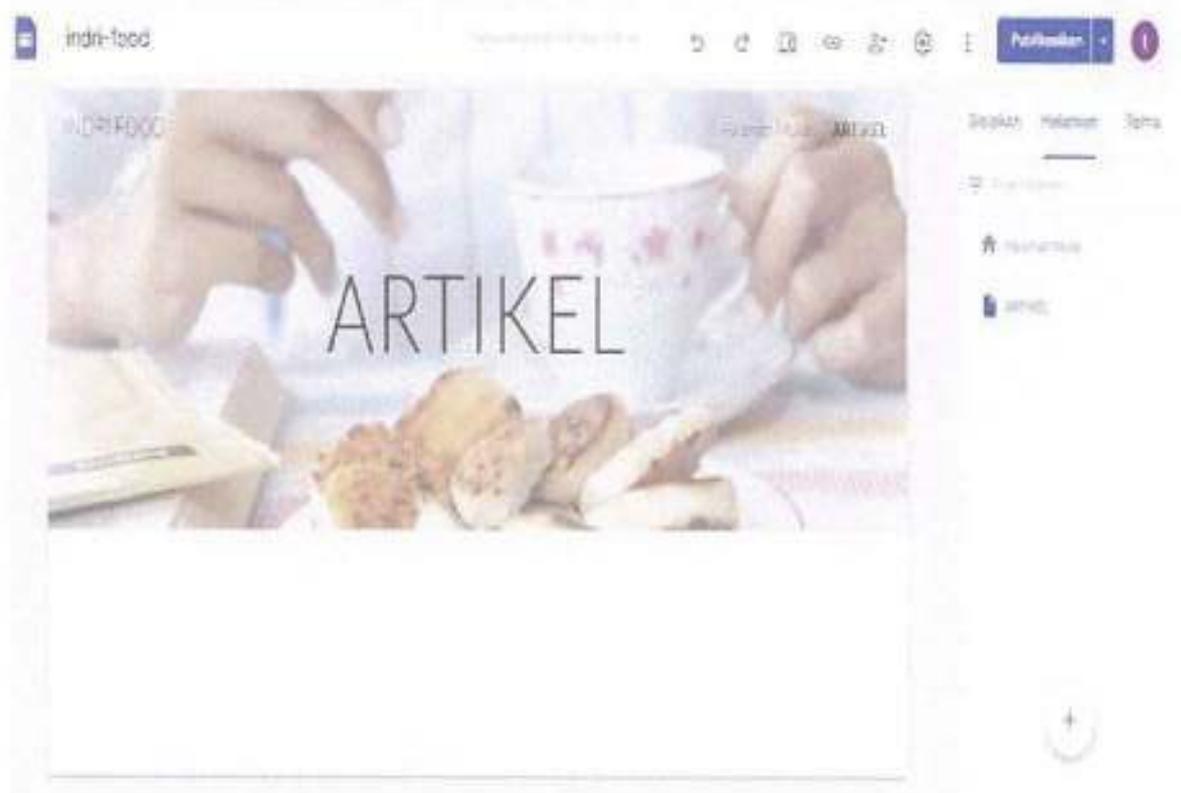
3. Kemudian setelah klik tanda plus (+), maka akan keluar template untuk dituliskan kalimat



4. Tulis kalimat ARTIKEL, setelah itu klik selesai



5. Maka akan terlihat tampilan halaman untuk artikel



6. Untuk mengubah halaman muka menjadi beranda maka dilihat dahulu tampilannya



7. Maka pada halaman muka ada gambar titik tiga diklik pilih properti



8. Maka tulis kalimat Beranda pada properti dan klik selesai



9. Maka Akan terlihat pada web nya



10. Untuk membuat subhalaman artikel dengan cara memilih Subhalaman



## 11. Ketikan Manfaat Lumpia



12. Setelah itu sisipkan teks Manfaat Lumpia



## 5. Foto Kegiatan







