

**Pemanfaatan Infrastruktur Digital Go Online Dalam Meningkatkan Produktifitas Petani di Desa Belatu Kecamatan Pongidaha Kabupaten Konawe**

***The Utilization Of Go-Online Digital Infrastructure In Increasing Farmer Productivity In Belatu Village Kecamatan Pongidaha Kabupaten Konawe***

Fajar Sukmajaya<sup>1\*</sup>, Hasddin<sup>2</sup>, Osu Oheoputra Husen<sup>3</sup>, Asrul<sup>4</sup>, dan Alfian Ishak<sup>5</sup>

Prodi Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Lakidende

[Fajarsukmajaya05@gmail.com](mailto:Fajarsukmajaya05@gmail.com)\*

Diterima: Agustus 2020, Revisi : September 2020 , Terbit: September 2020

---

**ABSTRAK**

Permasalahan prioritas yang hendak dijawab dan/atau solusi penyelesaiannya pada kegiatan ini adalah tingkat pengetahuan petani terhadap infrastruktur digital (Go Online) di Desa Belatu relatif sangat rendah, sementara hal ini menjadi sangat urgen dalam menghadapi era digitalisasi pertanian era industri 4.0. Permasalahan kedua adalah petani belum mampu memanfaatkan infrastruktur digital pertanian (Go Online) sebagai media *market place* untuk meningkatkan nilai produksi pertanian di Desa Belatu. Tujuan kegiatan yang akan dicapai khususnya bagi masyarakat sasaran (petani) di Desa Belatu adalah memberikan pengetahuan bagi petani terhadap infrastruktur digital (Go Online) sebagai modal utama dalam meningkatkan produktifitas petani di era digitalisasi pertanian industri 4.0 dengan memanfaatkan *market place*. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk sosialisasi. Mitra dalam kegiatan adalah petani di Desa Belatu sebanyak 21 orang. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil dari kegiatan ini telah memberikan pengetahuan bagi petani bahwa infrastruktur digital memiliki urgensi penting dan menjadi kebutuhan bagi petani dalam mendukung usaha (agroindustry) di dunia digital saat ini setuju untuk diimplementasikan. Teknologi digital mendukung kegiatan agroindustry dengan memfasilitasi pasar (*market place*), menyediakan produk dan dapat meningkatkan distribusi dan pemasaran produk secara cepat berbasis *online*. Petani sangat setuju untuk diimplementasikan. Petani menyatakan sangat setuju untuk diimplementasikan.

**Kata Kunci: Infrastruktur Digital, Market Place dan Petani**

**ABSTRACT**

*The priority problem to be answered and / or the solution to this activity is the level of farmers' knowledge of digital infrastructure (Go Online) in Belatu Village is relatively low, while this is very urgent in facing the era of digitalization of agriculture in the industrial era 4.0. The second problem is that farmers have not been able to utilize digital agricultural infrastructure (Go Online) as a media market place to increase the value of agricultural production in Belatu Village. The purpose of the activities that will be achieved especially for the target community (farmers) in Belatu Village is to provide knowledge for farmers on digital infrastructure (Go Online) as the main capital in increasing farmer productivity in the digitalization era of industrial agriculture 4.0 by utilizing the market place. This activity is carried out in the form of socialization. The partners in the activity were 21 farmers in Belatu Village. Data were analyzed descriptively qualitatively. The results of this activity have provided knowledge for farmers that digital infrastructure has an important urgency and is a necessity for farmers in supporting businesses (agro-industry) in the digital world currently agreeing to be implemented. Digital technology supports agro-industrial activities by facilitating the market (market place), providing products and can improve distribution and marketing of products quickly based on online.*

*Farmers strongly agree to be implemented. Farmers stated that they strongly agreed to be implemented.*

**Keywords:** *Digital Infrastructure, Market Place and Farmers*

## 1. Pendahuluan

Kabupaten Konawe, merupakan salah satu sentra penghasil dan pengembangan pertanian khususnya tanaman pangan (padi) dan hortikultura di Provinsi Sulawesi Tenggara. Rata-rata produksi pertanian di Kabupaten Konawe berkontribusi sekitar 35,44 % dari total rata-rata produksi pertanian di Sulawesi Tenggara (Dinas Tanaman Pangan Hortikultura dan Perkebunan Kabupaten Konawe, 2017). Luas sawah produktif saat ini mencapai 42.750 hektar. Dari luas tersebut mampu memproduksi sekitar 231.725 ton (Dinas Tanaman Pangan Hortikultura dan Perkebunan Kabupaten Konawe, 2017). Luas lahan produktif tanaman hortikultura (sayuran dan buah-buahan). Luas lahan produktif tanaman hortikultura adalah 824 ha dengan jumlah produksi sekitar 22.642 kuintal. Jenis tanaman yang diusahakan diantaranya adalah cabai, terung, tomat, cabai rawit, bayam, cabai besar, petsai, mentimun, kangkong dan lainnya (BPS Kabupaten Konawe, 2019).

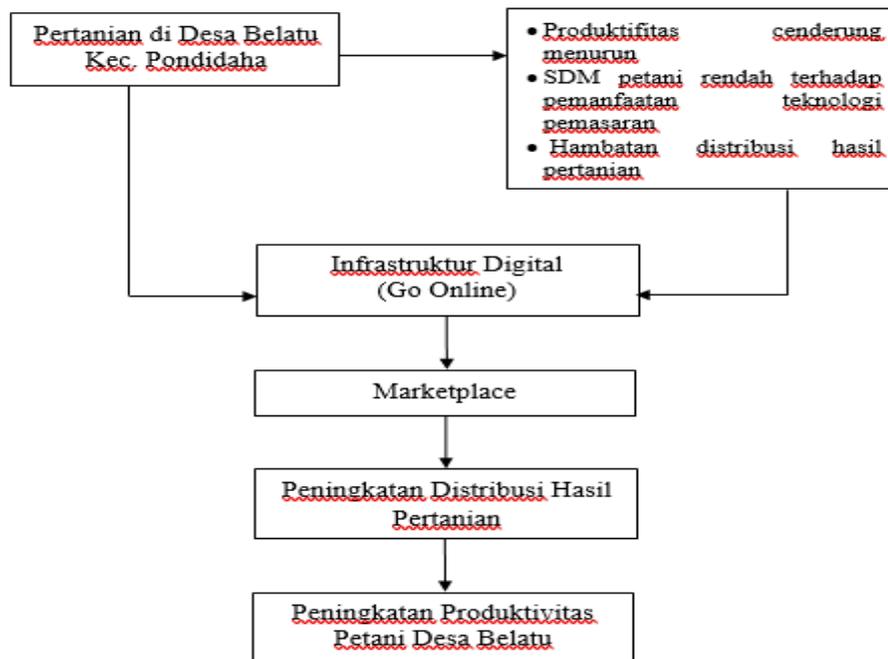
Melihat potensi pertanian tersebut, maka Kabupaten Konawe ditetapkan sebagai kawasan pengembangan agroindustri. Mendukung pengembangan agroindustry tersebut, saat ini telah berkembang industri seperti industri pengolahan pangan sekitar 270 unit dengan kemampuan tenaga kerja sekitar 1.137 orang. Selain itu juga ada industri kerajinan yang terkait dengan hasil pertanian sekitar 39 unit dengan serapan tenaga kerja sekitar 239 orang.

Jika dilihat dari perkembangan capaian produksinya, nampak terlihat kurang baik. Ini terlihat dari jumlah produksi tanaman hortikultura tahun 2018 sebesar 22.642 kuintal justru mengalami penurunan dibanding dengan tahun tahun 2017 yang mana total produksi tanaman hortikultura sebesar 22.967 kuintal, artinya terjadi penurunan produksi sekitar 325 kuintal. Penurunan produksi beberapa komoditi tersebut berimplikasi pada pendapatan dan perekonomian wilayah di Kabupaten Konawe. Pada tahun 2015, kontribusi sector pertanian terhadap PDRB sebesar 30,93 %, tahun 2016 turun menjadi 30,70 %, dan ditahun 2019 diperkirakan hanya sekitar 28,00 %. Sementara itu kontribusi sector pendukung agroindustry seperti industry pengolahan mengalami peningkatan dimana tahun 2015 sebesar 5,71 % menjadi 11,89 % ditahun 2019 dan sector perdagangan dari 10,48 % ditahun 2015 meningkat menjadi 11,02 % ditahun 2019. Hal ini mengindikasikan bahwa peran sector pertanian dalam mendukung sector industri dan perdagangan sebagai basis ekosistem pengembangan agroindustry mengalami penurunan.

Berdasarkan hasil observasi dan kajian pendahulaun ditingkat petani, memperlihatkan bahwa beberapa aspek yang ikut berpengaruh terhadap penurunan produksi pertanian (hortikultura) adalah aspek pemeliharaan pascapanen, distribusi dan pemasaran serta permodalan (Said, 2000). Ketiga masalah tersebut hampir terjadi di beberapa wilayah basis pertanian termasuk yang dialami oleh petani di Desa Belatu, Kecamatan Pondidaha, Kabupaten Konawe. Masalah lain yang turut serta berpengaruh terhadap penurunan produksi pertanian adalah minimnya kerjasama/kemitraan antara petani, terlebih bagi pemerintah (Arini, dkk., 2018). Hal ini juga akan berdampak pada kurang literasi petani terhadap penyesuaian terhadap faktor-faktor eksternal lain seperti penguasaan informasi dan perkembangan pengetahuan dan teknologi pertanian khususnya di era digitalisasi saat ini.

Mencermati permasalahan tersebut, maka salah upaya strategis dalam peningkatan dan pengembangan agroindustry di Kabupaten Konawe termasuk di Desa Belatu adalah dengan memanfaatkan perkembangan infrastruktur digital dengan jangkauan program *Go Online*. Program *Go Online* merupakan program gagasan oleh Kementerian Pertanian bekerjasama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Keminfo). Sasaran program *Go Online* ini adalah memberikan fasilitas edukasi dan pembelajaran (Bukht and Heeks, 2017) khususnya

petani dengan memanfaatkan teknologi berbasis digital sehingga petani dapat memasarkan produk pada *market place* dan memperoleh penyuluhan secara digital serta penyediaan informasi stok produk secara *online*.



Gambar 1. Kerangka Pikir Pelaksanaan Pengabdian

## 2. Metode

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan di Desa Belatu, Kecamatan Pongidaha, Kabupaten Konawe. Kegiatan ini direncanakan selama 3 (tiga) bulan yakni juni-agustus tahun 2020.

Pelaksanaan kegiatan ini diuraikan sebagai berikut:

- Persiapan, meliputi administrasi perizinan, penyiapan instrument alat dan bahan kegiatan, panduan observasi lapangan, materi sosialisasi/penyuluhan dan pelatihan serta *time schedule* kegiatan.
- Sosialisasi pendahuluan, yakni penyampaian rencana kegiatan di wilayah sasaran.
- Pelaksanaan kegiatan pengabdian, meliputi sosialisasi/penyuluhan dan pelatihan.

Sasaran kegiatan ini adalah petani di Desa Belatu, Kecamatan Pongidaha, Kabupaten Konawe. Petani di Desa Belatu saat memiliki 11 kelompok tani. Jumlah petani yang mengikuti kegiatan sebanyak 21 orang. Data dan informasi yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif.

## 3. Hasil Pelaksanaan

### Penggunaan Infrastruktur Digital Melalui Aplikasi *Marketplace*

Permasalahan mitra (petani) yang dijawab dalam kegiatan ini adalah implemtasi *marketplace* sebagai bentuk pemanfaatan infrastruktur digital *go online* dibidang pertanian. Seiring dengan adanya pengetahuan dan perubahan sikap petani, maka mendukung implementasinya petani perlu diberikan pengenalan dan pelatihan operasional penggunaan *marketplace*.



Gambar 2. Kegiatan Sosialisasi Pemanfaatan Infrastruktur Digitak *Go Online*

Dalam upaya memperkenalkan penggunaan marketplace dibidang pertanian, berikut tim penyajikan penggunaannya marketplace yang dapat diakses oleh petani sebagai referensi. Beberapa *marketplace* tersebut adalah:

- a. Agromaret, dengan alamat link (<https://www.agromaret.com/>). Aplikasi agromaret digunakan sebagai sarana untuk menjual produk pertanian bagi para petani sejak tahun 2009 lalu; Mengurangi dominasi pasar dari produk pertanian oleh sekelompok orang tertentu; Peluang pasar baru bagi para petani. Juga dimanfaatkan sebagai sentra informasi bagi petani Indonesia untuk mencari informasi pertanian.
- b. Regopantes, dengan alamat link; (<https://regopantes.com/>). Aplikasi ini dikembangkan oleh PT. 8villages Indonesia yang bertujuan untuk membantu petani-petani di daerah agar dapat memasarkan produk atau hasil pertaniannya langsung ke konsumen secara online dengan harga yang pantas untuk semua pihak.
- c. Pantauharga, dengan alamat link (<https://mastel.id/aplikasi-pantau-harga/aplikasi-pantau-harga-slideshare-net/>). Aplikasi yang disebut oleh Code4Nation ini bertujuan membantu konsumen memantau harga komoditas pangan di lingkungan sekitar mereka, dan membeli produk tersebut dengan kualitas baik serta harga yang kompetitif.
- d. Sikumus, alamat link; (<https://www.agroindustri.id/sikumiscom-situs-marketplace-hasil-pertanian/>). Situs jual beli hasil pertanian online yang menawarkan alternative cara menjual produk, dengan mempertemukan petani dengan konsumen/industry secara online. Tidak hanya petani, layanan jual beli juga pada produk perikanan, peternakan dan beragam produk UKM seperti makanan dan minuman berbasis ahri dari petani.
- e. Limakilo, dengan alamat link (<https://limakilo.com/>). Aplikasi LimaKilo hadir untuk memotong pola pendistribusian produk pertanian, di mana pembeli langsung dipertemukan dengan penjual. Dengan begini, penghasilan petani diharapkan bisa naik hingga 15 persen dan juga harga beli di konsumen bisa turun 15 persen. Aplikasi ini ditujukan bagi pembeli kebutuhan pangan dalam jumlah paling sedikit 5 kilogram. Bila lebih dari 5 kilogram, pelanggan bisa menggunakan layanan beli grosir pada aplikasi ini. LimaKilo menawarkan berbagai macam produk pangan seperti beras, bawang, sayur, daging, dan hasil pertanian lainnya.

#### **Peningkatan Pengetahuan dan Perubahan Sikap Petani Terhadap Pemanfaatan Infrastruktur Digital Melalui Aplikasi *Marketplace***

Hasil dari kegiatan sebagaimana diuraikan pada sub judul diatas, diperoleh bahwa petani di Desa Belatu telah memiliki pengetahuan akan pentingnya penggunaan infrastruktur digital

(Go Online) dalam kegiatan pertanian dan upaya peningkatan produktiitas petani dalam menyongsong ekonomi digital dibidang pertanian. Hal ini terlihat dari persentasi tingkat perubahan masyarakat setelah adanya pengetahuan masyarakat terkait dengan pemanfaatan infrastruktur digital sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pengetahuan dan Perubahan Sikap Petani Terhadap Pemanfaatan Infrastruktur Digital (Go Online) Di Desa Belatu

Pengetahuan Petani	Frekuensi Perubahan Sikap (Orang)					Jlh
	SSD	SD	KSD	TSD	STSD	
Infrastrktur digital memiliki urgensi penting dan menjadi kebutuhan bagi petani dalam mendukung usaha (agroindustry) didunia digital saat ini.	6	12	3	-	-	21
Persentase (%)	28,57	57,14	14,29	-	-	100
Teknologi digital mendukung kegiatan agroindustri dengan memfasilitasi pasar ( <i>market place</i> ), menyediakan produk dan dapat meningkatkan distribusi dan pemasaran produk secara cepat berbasis <i>online</i> .	5	11	5	-	-	21
Persentase (%)	23,81	52,38	23,81	-	-	100

Keterangan:

Sangat Setuju Diimplementasikan (SSD)

Setuju Diimplementasikan (SD)

Kurang Setuju Diimplementasikan (KSD)

Tidak Setuju Diimplementasikan (TSD)

Sangat Tidak Setuju Diimplementasikan (STSD)

Tabel diatas terlihat bahwa mayoritas (57,14 %) petani menyatakan infrastruktur digital memiliki urgensi penting dan menjadi kebutuhan bagi petani dalam mendukung usaha (agroindustry) didunia digital saat ini setuju untuk diimplementasikan. Bahkan petani menyatakan sangat setuju (28,57 %) untuk diimplementasikan. Meskipun demikian, ada sebagian petani (14,29 %) yang menyatakan kurang setuju, hal ini terjadi karena ada suatu pemikiran bahwa mereka tidak memiliki fasilitas yang cukup (Hp android) dan merasa hal tersebut membutuhkan sumberdaya/modal yang cukup besar.

Pengetahuan lain dari petani yang menyatakan bahwa teknologi digital mendukung kegiatan agroindustri dengan memfasilitasi pasar (*market place*), menyediakan produk dan dapat meningkatkan distribusi dan pemasaran produk secara cepat berbasis *online*. Adanya pengetahuan ini maka mampu merubah sikap masyarakat dan memiliki ketertarikan untuk diimplementasikan sebagai media untuk pengembangan usaha dan produktivitas pertanian. Hal ini sesuai dengan persentase tanggapan petani (Tabel 4.3) bahwa mayoritas petani (52,38 %) petani merasa perlu tahu dan setuju untuk diimpelemntasikan. Bahkan ada sebagian petani (23,81 %) menyatakan perlu tahu dan sangat setuju untuk diimplementasikan.

Dari hasil kajian ini, maka dengan adanya transfer pengetahuan dalam kegiatan pengabdian ini telah mampu merubah sikap positif petani untuk berbuat lebih maju. Dengan perubahan sikap baik ini, diharapkan mampu diimplementasi dengan membuat sistim informasi kegiatan pertanian dalam sebuah aplikasi *marketplace* berbasis online denga memanfaatkan media. Media yang paling populer dikalangan petani yang sangat mungkin dapat dimanfaatkan saat ini adalah media sosial seperti Facebook dan Whatsapp.

## 5. Penutup

Hasil kegiatan ini telah memberikan pengetahuan kepada petani terhadap pemanfaatan infrastruktur digital didunia pertanian berbasis online (go online). Bagi petani Desa Belatu, infrastrktur digital memiliki urgensi penting dan menjadi kebutuhan bagi petani dalam mendukung usaha (agroindustr) didunia digital saat ini setuju untuk diimplementasikan. Selain itu, teknologi digital bagi petani Desa Belatu dapat mendukung kegiatan agroindustri sebagai media pasar (*market place*) menyediakan

produk dan dapat meningkatkan distribusi dan pemasaran produk secara cepat berbasis *online*. Adanya pengetahuan ini maka mampu merubah sikap masyarakat dan memiliki ketertarikan untuk diimplementasikan sehingga mampu mengatasi permasalahan lambatnya distribusi hasil pertanian. Kelancaran rantai pasok distribusi tersebut, maka akan berimplikasi pada semakin cepatnya alur barang dan jasa pertanian yang pada akhirnya mampu meningkatkan ekonomi pertanian, usaha dapat berkembang dan produktivitas tercipta.

Langkah awal yang dilakukan petani adalah dengan membuat *marketplace* berbasis online dengan memanfaatkan media sosial yang dianggap mungkin dilakukan saat ini yakni Facebook dan Whatsapp.

### Daftar Pustaka

- Arini, Ade Ayusri., Arimbawa, Putu dan Abdullah, Sukmawati. (2018). Peran Kelompok Tani Dalam Usahatani Padi Sawah (*Oryza Sativa L*) Di Desa Belatu Kecamatan Pondidaha Kabupaten Konawe. *Jurnal Ilmiah Membangun Desa dan Pertanian*. 3(1): 16-22.
- Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Konawe. (2019). *Kabupaten Konawe Dalam Angka 2019*. BPS Kabupaten Konawe. Unaaha.
- Bukht, Rumana and Heeks, Richard. (2017). *Defining, Conceptualising and Measuring the Digital Economy*. Centre for Development Informatics, Global Development Institute, SEED. University of Manchester, Arthur Lewis Building, Manchester.
- Dinas Tanaman Pangan Hortikultura dan Perkebunan Kabupaten Konawe. (2017). *Laporan Kinerja Tanaman Pangan Hortikultura dan Perkebunan Kabupaten Konawe*. Unaaha.
- Said Didu, M. 2000. Mencari Format Baru Agroindustri dalam Milenium III. *Jurnal Agrimedia* 6(1): 11-15.