

## SOSIALISASI PROSEDUR PENDAFTARAN GRABFOOD PADA PELAKU UMKM DI KELURAHAN BONTANG KUALA SEBAGAI UPAYA PEMBERDAYAAN UMKM

*The Socialization of Grabfood Registration Procedures to MSMEs in Bontang Kuala Subdistrict As An Effort to Empower MSMEs*

**Feby Apriliani**, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman  
**Singgih Daru Kuncara\***, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Mulawarman  
 Email: [singgih.daru.kuncara@fib.unmul.ac.id](mailto:singgih.daru.kuncara@fib.unmul.ac.id). Orcid: 0000-0003-4776-3489

---

**Abstract:** *Grabfood is an online food delivery service available on the Grab application with the aim of making it easier for people to order food from home. The presence of Grabfood is one of the digital transformations carried out by creative economy actors by providing an even modifying creative ideas into solutions to help people fulfill their daily needs. The impact given by the presence of this service is also expected to be felt by business actors in Bontang Kuala, this socialization aims to encourage business actors to participate in developing the creative economy in Bontang to develop creative industries by starting to adapt to existing technological developments. One way is to start reaching consumers by relying on technology as a marketing medium by registering a business on an online food delivery service platform. The method used in this activity is to conduct socialization aimed at business actors in Bontang Kuala, which is followed by pre-test and post-test distribution activities as a benchmark for the success of socialization activities.*

**Keywords:** *Grabfood; creative economy*

**Abstrak:** Grabfood merupakan salah satu layanan pesan antar makanan secara online yang tersedia pada aplikasi Grab dengan tujuan memudahkan masyarakat dalam memesan makanan dari rumah. Hadirnya Grabfood ini merupakan salah satu transformasi digital yang dilakukan oleh pelaku ekonomi kreatif dengan memberikan bahkan memodifikasi ide-ide kreatif menjadi solusi untuk membantu masyarakat dalam melakukan pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Dampak yang diberikan oleh kehadiran layanan ini diharapkan juga dirasakan oleh para pelaku usaha yang berada di Bontang Kuala, sosialisasi ini bertujuan untuk mendorong para pelaku usaha agar berpartisipasi dalam pengembangan ekonomi kreatif di Kota Bontang untuk mengembangkan industri kreatif dengan mulai beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang ada. Salah satu caranya dengan mulai menjangkau konsumen dengan mengandalkan teknologi sebagai media pemasaran dengan cara mendaftarkan usaha pada platform layanan pesan antar makanan secara online. Adapun metode yang dilakukan pada kegiatan ini dengan melakukan sosialisasi yang ditujukan untuk para pelaku usaha di Bontang Kuala yang diikuti dengan kegiatan penyebaran *pre-test* dan *post-test* sebagai tolak ukur keberhasilan kegiatan sosialisasi.

**Kata kunci:** *Grabfood; ekonomi kreatif*

## A. PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi yang semakin canggih, memberikan dampak perubahan pada pola hidup manusia. Ketika teknologi berkembang, maka ilmu pengetahuan pun ikut berkembang, dengan demikian dapat menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan dapat berperan dalam menciptakan inovasi dalam pengembangan ekonomi kreatif. Salah satu inovasi yang berkembang sekarang, yaitu hadirnya kemajuan dalam bidang transportasi yang dapat dilakukan secara online, di mana banyak menawarkan berbagai layanan yang dapat memberikan kemudahan untuk masyarakat dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Salah satu layanan yang banyak digandrungi oleh masyarakat adalah tersedianya layanan pesan antar makanan secara online. Selain memudahkan masyarakat, inovasi ini juga dapat berperan dalam pengembangan ekonomi kreatif.

Ekonomi kreatif memiliki peranan penting terhadap pertumbuhan ekonomi suatu negara atau daerah. Industri kreatif menjadi salah satu kegiatan pendukung pembangunan ekonomi yang dilaksanakan oleh beberapa faktor penting penggerak ekonomi kreatif yang terdiri dari akademisi, pebisnis, dan pemerintah (Antara & Yogantari, 2018). Ekonomi kreatif sudah tidak mengandalkan pada sumber daya alam, namun yang menjadi bahan utama ekonomi kreatif ini terletak pada sumber daya kreatif, orang-orang yang memiliki pola pikir untuk menciptakan ide dan gagasan yang baru, baik menciptakan suatu hal yang belum ada atau memodifikasi melakukan pembaharuan terhadap sesuatu yang sudah ada.

Pengembangan ekonomi kreatif didukung dengan kegiatan industri kreatif dengan sentuhan ide dan gagasan, Bontang Kuala merupakan salah satu daerah yang memiliki kegiatan industri didalamnya, kegiatan industri rumahan yang berada di Bontang Kuala banyak memanfaatkan sumber daya alam yang tersedia. Dalam mengembangkan ekonomi kreatif para pelaku usaha tidak boleh hanya terpaku dalam kegiatan produksi saja, tetapi perlu ada inovasi didalamnya. Setiap pelaku industri kreatif dituntut untuk memiliki ide atau gagasan yang diharapkan nantinya akan memberikan sebuah gerakan perekonomian kearah yang lebih maju. Selain itu perkembangan ekonomi kreatif harus didukung oleh kreativitas dan inovasi sumber daya manusia yang ada untuk dapat memenuhi kebutuhan masyarakat global. Dalam mengembangkan inovasi tersebut, perlu adanya peranan teknologi sebagai alat pendukung keberlangsungan ekonomi kreatif, agar setiap pelaku industri kreatif dapat mudah beradaptasi dengan perkembangan zaman yang ada.

Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi semakin cepat, masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya banyak dilakukan secara online melalui gawai yang mereka miliki, terlebih dampak Covid-19 yang telah terjadi, membuat masyarakat terbiasa untuk melakukan berbagai aktivitas secara daring. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan *gadget* yang melonjak terutama di Indonesia yang merupakan negara ke-4 di dunia dengan pengguna internet sebesar 73,7% dari total populasi yang berjumlah 202,6 juta pengguna (Sasmita Susanto, 2022). Oleh karena itu, banyaknya industri yang berusaha untuk membuat atau memasarkan produk berbasis teknologi. Hal ini membuat terbukanya peluang bagi pelaku usaha untuk mempromosikan bisnis mereka ke arah digital. Peluang ini diharapkan dapat dimanfaatkan secara baik oleh pelaku usaha khususnya di Bontang Kuala agar memiliki kesadaran akan pentingnya pendaftaran usaha pada layanan pesan antar online, yaitu GrabFood.

Grabfood merupakan platform layanan pesan antar makanan secara online yang terdapat pada aplikasi Grab. GrabFood dapat membantu masyarakat dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Dalam mengembangkan bisnisnya pelaku usaha yang berada di

Bontang Kuala memerlukan keahlian dan kecekatan dalam melihat peluang untuk mempromosikan usahanya. Salah satu cara mempromosikan usaha pada era digital ini yaitu dengan cara mendaftarkan usaha pada platform layanan pesan antar makanan online yang sekarang banyak digandrungi masyarakat sebagai solusi pemenuhan kebutuhan. Para pelaku usaha diharapkan dapat berpartisipasi dalam pengembangan ekonomi kreatif dengan mulai beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang ada. Perluasan pasar ke arah digital merupakan salah satu upaya pengembangan ekonomi kreatif yang perlu dilakukan oleh pelaku usaha yang berada di Bontang Kuala.

Bontang Kuala menjadi salah satu destinasi tempat wisata yang memiliki potensi wisata alam laut yang indah. Hal ini membuat banyaknya wisatawan yang berkunjung untuk menikmati keindahan alam yang begitu memukau sekaligus menikmati aneka kuliner yang beraneka ragam. Oleh karena itu, Bontang Kuala menjadi salah satu pendukung ekonomi kreatif sekaligus pariwisata di Kota Bontang. Tentunya hal ini membuat pelaku usaha memiliki peluang yang besar untuk membangun usaha khususnya pada bidang kuliner di Bontang Kuala. Besarnya dukungan dari pelaku usaha ini diharapkan dapat meningkatkan perekonomian para pelaku usaha maupun masyarakat setempat di Bontang Kuala. Kegiatan ekonomi ini diharapkan dapat mendukung sektor pariwisata yang berfokus pada bisnis atau usaha.

## **B. METODE**

Pelaksanaan kegiatan program kerja individu ini dilakukan menggunakan metode sosialisasi yang ditujukan untuk pelaku UMKM di sekitar Bontang Kuala. Kegiatan ini diawali dengan melihat seberapa besar peluang sosialisasi ini terjadi di Bontang Kuala. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis seberapa banyak UMKM yang ada di Bontang Kuala dan melihat keadaan apakah UMKM yang berada di Bontang Kuala berpotensi untuk dapat mendaftarkan usaha mereka pada *platform* layanan pesan antar makanan secara online sesuai dengan persyaratan pendaftaran usaha pada aplikasi Grab setelah sosialisasi prosedur pendaftaran GrabFood selesai dilakukan. Peneliti menggunakan data UMKM yang telah terdaftar di Kelurahan Bontang Kuala sebagai acuan peneliti sebelum melaksanakan sosialisasi. Peneliti menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur tingkat pengetahuan pelaku usaha sebelum dan sesudah sosialisasi terlaksana. Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan pada saat *pre-test*, yaitu:

1. Apakah pelaku usaha mengetahui apa itu aplikasi Grab?
2. Apakah pelaku usaha mengetahui manfaat mendaftarkan usaha pada aplikasi Grab?
3. Apakah pelaku usaha mengetahui prosedur pendaftaran usaha pada aplikasi Grab?

## **C. PEMBAHASAN**

Sosialisasi dilaksanakan pada hari Kamis, 14 Juli 2022 yang dilakukan di ruang rapat Kelurahan Bontang Kuala. Sosialisasi diawali dengan pengisian daftar kehadiran oleh peserta sosialisasi dengan diikuti pengisian *pre-test* yang telah peneliti siapkan sebagai acuan untuk mengukur pengetahuan peserta mengenai prosedur pendaftaran usaha pada aplikasi Grab sebelum dilaksanakannya sosialisasi.



**Gambar 1. Pengisian *Pre-test* oleh para peserta**

Sosialisasi dilaksanakan dengan jumlah peserta yang hadir sebanyak 43 peserta. Materi yang diangkat dalam sosialisasi ini sendiri, yaitu mengenal apa itu Grab, mengenal apa itu GrabFood, manfaat mendaftarkan usaha pada platform layanan pesan antar makanan secara online pada aplikasi Grab, serta persyaratan dan prosedur mendaftarkan usaha pada aplikasi Grab. Sosialisasi berlangsung selama kurang lebih 45 menit dengan diikuti oleh sesi diskusi setelah materi sosialisasi disampaikan.



**Gambar 2. Penyampaian Materi**

Setelah sosialisasi terlaksana, peneliti membagikan *post-test* yang akan diisi oleh para peserta yang berfungsi untuk mengukur tingkat keberhasilan sosialisasi yang telah dilakukan dengan melihat tingkat pemahaman peserta mengenai prosedur pendaftaran usaha pada aplikasi Grab setelah sosialisasi terlaksana. Pertanyaan yang diajukan dalam *post-test* sama dengan pertanyaan yang telah diajukan pada saat *pre-test*. Pengisian *pre-test* maupun *post-test* ini diharapkan dapat membantu peneliti mengukur seberapa baik materi dapat diserap oleh para peserta setelah sosialisasi berlangsung, kegiatan ini ditutup dengan sesi dokumentasi bersama seluruh peserta yang hadir.



**Gambar 3. Diskusi bersama peserta**

Setelah sosialisasi dilaksanakan, peneliti melakukan pengukuran tingkat keberhasilan sosialisasi dengan menghitung presentase dari setiap butir soal pada *pre-test* setelah *pre-test* dibagikan dan diisi oleh para pelaku usaha yang hadir. Berikut merupakan tabel rincian presentase *pre-test*:

**Tabel 1. Rincian Presentase *Pre-test***

<b>Pertanyaan</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
Apakah pelaku usaha mengetahui apa itu aplikasi Grab?	60%	40%
Apakah pelaku usaha mengetahui manfaat mendaftarkan usaha pada aplikasi Grab?	58%	42%
Apakah pelaku usaha mengetahui prosedur pendaftaran usaha pada aplikasi Grab?	15%	85%

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebelum dilakukannya sosialisasi, sebanyak 25 orang dari 43 peserta mengetahui apa itu aplikasi Grab dan 18 orang peserta yang hadir lainnya tidak mengetahuinya. Hal ini membuktikan bahwa aplikasi Grab cukup dikenal oleh pelaku usaha di Bontang Kuala, dikenalnya aplikasi Grab sendiri dapat memberikan dampak positif bagi para pelaku usaha, karena banyaknya pelaku usaha yang telah menyadari kehadiran aplikasi Grab. Kesadaran pelaku usaha akan hadirnya aplikasi Grab ini dapat dijadikan peluang untuk mendorong para pelaku usaha dalam memanfaatkan aplikasi Grab sebagai media untuk melakukan perluasan pasar ke arah digital.

Sebanyak 58% peserta yang hadir telah mengetahui manfaat mendaftarkan usaha pada aplikasi Grab, sebagian besar pelaku usaha telah mengetahui manfaat pendaftaran usaha pada aplikasi grab tetapi tidak dapat melakukan pendaftaran usaha karena kurangnya informasi tentang prosedur pendaftaran usaha pada aplikasi Grab. Hal ini dibuktikan bahwa dari 43 peserta yang hadir, hanya 6 peserta yang mengetahui prosedur pendaftaran usaha pada aplikasi Grab. Sebanyak 85% pelaku usaha tidak mengetahui prosedur pendaftaran usaha pada aplikasi Grab. Hal ini menjadi alasan peneliti untuk melakukan sosialisasi prosedur pendaftaran usaha pada aplikasi Grab sebagai upaya pemberdayaan UMKM di Bontang Kuala.

Selanjutnya, peneliti melakukan pengukuran pada *post-test* yang telah dibagikan pada pelaku usaha yang hadir. Pemberian *post-test* ini diharapkan dapat membantu peneliti untuk mengukur tingkat pemahaman peserta setelah sosialisasi dilaksanakan. Berikut merupakan tabel rincian presentase *post-test*:

**Tabel 2. Rincian Presentase *Post-test***

Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah pelaku usaha mengetahui apa itu aplikasi Grab?	60%	40%
Apakah pelaku usaha mengetahui manfaat mendaftarkan usaha pada aplikasi Grab?	58%	42%
Apakah pelaku usaha mengetahui prosedur pendaftaran usaha pada aplikasi Grab?	15%	85%

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pengetahuan pada pelaku usaha mengenai apa itu aplikasi Grab setelah sosialisasi terlaksana. Terdapat kenaikan yang sebelumnya 60% menjadi 96%, kenaikan ini diharapkan dapat membantu pelaku usaha mengenal aplikasi Grab dan mulai menjadikan aplikasi Grab sebagai wadah untuk melakukan perluasan pasar di era modern saat ini. Peningkatan pengetahuan pelaku usaha juga terjadi pada butir pertanyaan ke-dua dimana terjadi peningkatan presentase yang sebelumnya 58% meningkat menjadi 96%. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar pelaku usaha telah mengetahui manfaat mendaftarkan usaha pada aplikasi Grab setelah sosialisasi terlaksana.

Peningkatan presentase juga terjadi pada butir pertanyaan ketiga yang sebelumnya 15% menjadi 87% dimana sebagian besar pelaku usaha telah mengetahui prosedur pendaftaran usaha pada aplikasi Grab setelah sosialisasi dilaksanakan. Hal ini diharapkan dapat mendorong pelaku usaha di Bontang Kuala untuk dapat mendaftarkan usahanya pada aplikasi Grab sehingga pelaku usaha dapat beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang ada, dimana pelaku usaha di Bontang Kuala dapat melakukan perluasan pasar ke arah digital. Hal ini membuat pelaku usaha di Bontang Kuala dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi dan dapat berpartisipasi sebagai pelaku ekonomi kreatif yang diharapkan dapat mendukung Kota Bontang dari sektor pariwisata maupun UMKM yang telah bergerak ke arah digital.

#### **D. PENUTUP**

Kegiatan sosialisasi mengenai prosedur pendaftaran usaha pada layanan Grabfood ini diharapkan dapat mendorong para pelaku UMKM di Bontang Kuala untuk dapat memperluas pasar mereka dengan mengandalkan teknologi sebagai media untuk menarik konsumen dengan skala besar. Tidak hanya di sekitar Bontang Kuala saja, tetapi pelaku usaha berpotensi untuk dapat menjangkau calon konsumen dengan jangkauan yang lebih luas. Hasil dari *post-test* yang telah dibagikan pada saat sosialisasi ini, para pelaku usaha memberikan respon yang positif dengan telah mengenal dan memahami aplikasi Grab, manfaat pendaftaran usaha pada aplikasi Grab, hingga prosedur pendaftaran usaha pada aplikasi Grab setelah sosialisasi dilaksanakan. Usaha Mikro Kecil Menengah yang ada di Bontang Kuala diharapkan dapat beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga dapat mendukung pembangunan ekonomi dari sektor pariwisata maupun pada sektor UMKM yang berfokus pada bidang usaha kuliner.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Crystrie, D. A., & Adhianur, S. (2022). Pengaruh Inovasi Ojek menjadi ojek online Pada Ekonomi Kreatif di era Revolusi Industri 4.0. *Parta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 52–59. <https://doi.org/10.38043/parta.v3i1.3573>
- Susilo, Y., Wijayanti, E., & Santoso, S. (2021). Penerapan Teknologi Digital Pada Ekonomi Kreatif Pada Bisnis Minuman Boba. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 2(4), 457–468. <https://doi.org/10.31933/jemsi.v2i4.383>