

INFOKAM

INFORMASI KOMPUTER AKUNTANSI DAN MANAJEMEN

ISSN 1829 - 7458
E-ISSN 2798 - 4753

SK DIREKTUR AMIK "JTC" SEMARANG
NO. 6856/AMIK-JTC/DIR/XII/2022

Penasehat : Kolonel Ctp (Pur) Drs. Satriya Wardana (Direktur)
Pengarah : Sugeng Murdowo, S.Kom, M.Kom (Ketua SPMI)

Penanggung Jawab : Sumardi, S.Kom, M.Kom (Ka Progdi KA)
Subianto, S.Kom, M.Kom (Ka.Progdi MI)

Ketua Dewan Redaksi

Wahjono, SE, M.Si (Ketua Editor)

Sekretaris Editor

Anton Sujarwo, S.Kom, M.Si

Bendahara

Agus Pitoyo, SE., M.Si

Anggota Dewan Editor

Subianto, S.Kom. M.Kom

Dr. Heru Sulistiyo, SE, MSi (STIE Dharmaputra)

Editor Teknis Dan Pelaksana

Sugeng Murdowo, S.T, S.Kom, M.Kom

Mitra Bestari Peer Reviewer

Komputer

Daniel Alfa Puryanto, M.Kom (STMIK AKI Pati)

Aslam Fathkudin, M.Kom (Univ. Muhammadiyah Pekalongan)

Entot Suhartono, M.Kom (Univ. Dian Nuswantoro)

Fata Nida'ul Khasanah, M.Eng (Univ. Bhayangkara Jakarta Raya)

Akuntansi

Dr. Heru Sulistiyo, M.Si, Akt (STIE Dharmaputra)

Dr. Arini Novandalina, SE., M.Si (STIE Semarang)

Manajemen

Prof. Dr. Amron, SE. MM (Univ. Dian Nuswantoro)

Entot Suhartono, M.Kom (Univ. Dian Nuswantoro)

Section Editor

Subianto, S.Kom, M.Kom

Administrasi Keuangan

Anintya Rizky N, A.Md

Distribusi

Rizky Viandari, S.Pd

Jurnal Ilmiah INFOKAM terbit minimal setiap 6 bulan sekali (2 X dalam setahun, bulan Maret & September) oleh AMIK "JTC" Semarang dengan maksud sebagai media informasi tentang Komputer, Akuntansi dan Manajemen bagi Sivitas Akademika pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Alamat Redaksi / Penerbit :

Badan Penerbit Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (BP-P3M)
AKADEMI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

"JAKARTA TEKNOLOGI CIPTA"

Jl. Kelud Raya No. 19 Telp. 024 – 8310002 Semarang
www.amikjtc.com/jurnal, email : infokam.amikjtc@gmail.com

INFOKAM

INFORMASI KOMPUTER AKUNTANSI DAN MANAJEMEN**ISSN 1829 - 7458
E-ISSN 2798 - 4753****DAFTAR ISI**

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk Usaha Mikro Kecil Menengah Warung Pereng Kaliabank Kabupaten Kebumen Diana Ratna Sari, Agus Pitoyo, Idayu Rahmadewi	85 – 95
Dampak Tranformasi Digital Terhadap Bisnis Cut Zurnali, Wahjono	96 – 102
Perancangan Sistem Informasi Penjualan Roti Siti Rukhayah Nur Anggraini, Sugeng Murdowo	103 – 110
Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Mengakses Media Sosial Sebagai Upaya Penguatan Pemasaran Usaha Kuliner Wahjono, Alek Chandra Iswanto.....	111 – 118
Perancangan Sistem Informasi Permintaan Alat Tulis Kantor (Studi pada Gudang Instalasi Garuda di RSUP Dr Kariadi Semarang) Rengganis, Sugeng Murdowo, Siti Muthmainnah	119 – 127
Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Kamar Pada Hotel Suronegaran Purworejo Dinar Lestari, Anton Sujarwo, Anita Sulistyawati.....	128 – 139
Perancangan Sistem Informasi Tabungan Nasabah Berbasis Web Aufa Rahmah, Sugeng Murdowo, Anton Sujarwo.....	140 – 148
Menggunakan Metode Pieces Dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan Subianto	149 – 157

Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Mengakses Media Sosial Sebagai Upaya Penguatan Pemasaran Usaha Kuliner

Wahjono¹⁾, Alek Chandra Iswanto²⁾

wahyono.amikjtc@gmail.com¹⁾, alex_cndr@yahoo.com²⁾

Manajemen Informatika¹⁾, Komputerisasi Akuntansi²⁾

AMIK Jakarta Teknologi Cipta Semarang

Abstrak

Kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan usahanya oleh perusahaan selalu butuh yang namanya teknologi. Dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat seperti sekarang ini, maka penyampaian produk dan informasi produk baru melalui media sosial sangatlah dimudahkan dan dapat langsung dirasakan manfaatnya oleh pelanggan secara cepat dan akurat. Peranan dari Teknologi informasi dalam penyampain produk melalui media sosial sangat dibutuhkan setiap saat agar usaha Katering dapat berjalan dengan lancar dan tidak menimbulkan kekecewaan bagi pelanggan yang sudah sekian lama menaruh kepercayaan pesanan makanan kepada Indah Katering Purworejo. Dengan adanya peran yang sangat tinggi dari perangkat teknologi informasi ini diharapkan dapat semakin menumbuhkan usaha dibidang penyediaan makanan dari Indah Katering Purworejo.

Kata Kunci : Teknologi Informasi, Pertumbuhan, Media Sosial, Katering

Abstract

Activities carried out to improve their business by companies always require technology. With today's rapid technological developments, delivering new products and product information via social media is very easy and customers can immediately feel the benefits quickly and accurately. The role of information technology in delivering products via social media is needed at all times so that the catering business can run smoothly and not cause disappointment for customers who have long trusted food orders to Indah Katering Purworejo. With the very high role of information technology devices, it is hoped that Indah Katering Purworejo's food supply business can further grow. Keywords: Information Technology, Growth, Catering

Keywords: Information Technology, Growth, social media, Catering

1. Pendahuluan

Dalam perkembangan dunia yang semakin modern seperti sekarang ini, masyarakatnya tidak lepas dari keberadaan teknologi informasi, dikarenakan kebutuhan masyarakat akan informasi yang diperoleh dari hasil teknologi yang sangat tinggi, demikian halnya dengan penggunaan media sosial untuk upaya pemasaran produknya, sehingga setiap perusahaan pastilah akan berusaha semaksimal mungkin melakukan berbagai kegiatan untuk mencapai tujuan dalam meningkatkan usahanya. Semua kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan usahanya oleh perusahaan selalu butuh yang namanya teknologi yang mendukung dalam pemasaran. Memang tidak dipungkiri bahwa pada era digital ini banyak kemudahan yang dapat dirasakan untuk mendapatkan informasi oleh masyarakat, dengan adanya teknologi informasi masyarakat akan dimudahkan dalam berkomunikasi, mudahnya mencari dan mendapatkan informasi. Seperti halnya yang dilakukan oleh perusahaan UMKM Indah Katering dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat kota Purworejo untuk pemesanan segala jenis kuliner baik berupa makanan berat maupun makanan ringan (*snack*). Sebelum adanya perkembangan teknologi digital ini mereka hanya menggunakan fasilitas informasi dari mulut ke mulut untuk penyampaian informasi produknya, sehingga terasa adanya keterbatasan penyampaian produk maupun jasa layanan pembuatan kuliner berskala banyak seperti adanya kebutuhan makanan saat acara hajatan maupun acara-acara seremonial lainnya. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat seperti sekarang ini, maka penyampaian produk dan informasi produk baru sangatlah dimudahkan dan dapat langsung dirasakan manfaatnya oleh pelanggan secara cepat dan akurat, sehingga konsumenpun akan dengan mudah melakukan pemesanan dan pemilihan produk yang diinginkan. Menelaah dari informasi diatas maka sejauh mana pengaruh dari penggunaan media sosial dalam pertumbuhan dari mulai penggunaan alat sederhana berupa

handphone sampai penggunaan peralatan komputer, *smartphone*, dan penggunaan fasilitas internet dalam kontribusinya untuk menumbuh kembangkan usaha kuliner di UMKM Indah Katering Purworejo.

2. Kajian Teori

a. Teknologi Informasi

Dalam era saat ini masyarakat sangatlah tidak asing dengan istilah yang dinamakan Teknologi Informasi, ada beberapa pengertian tentang kata Teknologi Informasi tetapi untuk mengetahui pengertian teknologi informasi terlebih dahulu harus mengerti pengertian dari teknologi dan informasi itu sendiri. Teknologi adalah pengembangan dan aplikasi dari alat, mesin, material dan proses yang menolong manusia menyelesaikan masalahnya (Kadir, 2021). *Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang memiliki arti bagi si penerima dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang* (Raymond McLeod, 1994)

Pengertian teknologi informasi menurut beberapa ahli :

- 1) Teknologi Informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melaksanakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi (Haag & Keen, 1996)
- 2) Teknologi Informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (*software & hardware*) yang digunakan untuk memproses atau menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi (Martin, 1999)
- 3) Teknologi Informasi adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronis (Lucas, 2000)
- 4) Teknologi Informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan video (William & Sawyer, 2003)

b. Tujuan Teknologi Informasi

Teknologi informasi bertujuan untuk menyelesaikan masalah, menumbuhkan kreativitas, meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam melaksanakan suatu pekerjaan. Maka dengan adanya teknologi informasi membuat manusia lebih mudah dan efisien dalam bekerja.

Menurut Sutarmi (2009: 17), tujuan dari teknologi informasi adalah:

- 1) Untuk memecahkan masalah,
- 2) Untuk membuka kreativitas,
- 3) Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam melakukan pekerjaan”.

c. Fungsi Teknologi Informasi

- 1) Menangkap (*Capture*), yaitu melakukan atau melaksanakan *capture* terhadap data dan informasi
- 2) Menyimpan (*Storage*), yaitu menyimpan data atau informasi dalam bentuk media untuk kepentingan lain. Seperti disket, *hard disk*, *compact disk* dan lainnya.
- 3) Mengolah (*Processing*), fungsi mengolah pada teknologi informasi adalah memproses data yang diterima untuk menjadikan suatu informasi. Pengolahan data atau pemrosesan bisa berbentuk mengubah data ke bentuk lainnya. Menganalisis kondisi, menghitung, menggabungkan dan semua dalam bentuk data dan informasi
- 4) Transmisi (*Transmission*), transmisi yaitu mengirim data dan juga informasi dari satu lokasi menuju lokasi lain dengan jaringan komputer.
- 5) Mencari Kembali (*Retrieval*), adalah melaksanakan penelusuran untuk memperoleh kembali atau menyalin data dan informasi yang sudah disimpan.
- 6) Menghasilkan (*Generating*), adalah mengorganisasi data dan informasi ke dalam bentuk yang lebih bermanfaat.

d. Pengertian Media Sosial

Istilah media sosial tersusun dari dua kata, yakni “media” dan “sosial”. “Media” diartikan sebagai alat komunikasi. Sedangkan kata “sosial” diartikan sebagai kenyataan sosial bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat. Pernyataan ini menegaskan bahwa pada kenyataannya, media dan semua perangkat lunak merupakan “sosial” atau dalam makna bahwa keduanya merupakan produk dari proses sosial. Dari

pengertian masing-masing kata tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah alat komunikasi yang digunakan oleh pengguna dalam proses sosial.

Media Sosial (*Social media*) adalah media *online* yang mendukung interaksi sosial. Media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain : Whatsapp, BBM, Facebook, Youtube, Twitter, Wikipedia, Blog, dll. Definisi lain dari media sosial juga dijelaskan oleh Antony Mayfield menurutnya media sosial adalah media dimana penggunanya dengan mudah berpartisipasi di dalamnya, berbagi dan menciptakan pesan, termasuk blog, jejaring sosial, wiki/ensiklopedia *online*, forum-forum maya dan termasuk *virtual worlds* (Fahlepi, 2017).

Media sosial menyediakan dan membentuk cara baru dalam berkomunikasi. Sebagaimana yang diketahui sebelum muncul dan populernya media sosial, kebanyakan orang berkomunikasi dengan cara bertatap muka dan saling menyapa secara langsung. Namun sekarang dengan adanya media sosial, orang cenderung berkomunikasi lewat layanan obrolan (*chat*) atau berkirim pesan lewat layanan yang tersedia di media sosial.

Kebanyakan media sosial memiliki batasan usia paling tidak 13 tahun untuk memiliki akun. Tetapi, media sosial tidak memiliki sistem yang memadai untuk menghindarkan anak-anak di bawah usia 13 tahun untuk memalsukan usianya. Padahal, media sosial melibatkan iklan yang kontennya kurang cocok untuk anak-anak. Kebanyakan iklan yang tidak cocok adalah iklan *game* yang mengandung kekerasan dan pornografi.

Anak dan remaja mengatakan bahwa secara tidak sengaja (dan sengaja) mereka sering memperoleh informasi mengenai kekerasan (melalui iklan *game*, melalui berita, melalui film yang muncul pada *time line*), pornografi (melalui iklan *game*, melalui berita, melalui film) dan ujaran kebencian (melalui postingan teman/keluarga/temannya teman yang masuk pada *timeline* mereka). Selain itu, sifat media sosial yang publik juga menambah risiko yang lain. Sifat media sosial yang berpotensi publik, berisiko pada privasi anak dan remaja. Apalagi, kebanyakan anak dan remaja (juga orang tua) kurang memahami dengan baik informasi mengenai pengaturan privasi yang telah disediakan oleh *platform* media sosial. Media Sosial merupakan alat komunikasi atau informasi yang memungkinkan penggunanya dapat melakukan percakapan, bertukar informasi atau menuangkan ide dalam sebuah web. (Triastuti, 2017)

e. Dampak Penggunaan Media Sosial

1) Adapun dampak positif sosial media adalah:

- a) Mempermudah kegiatan belajar, karena dapat digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman sekolah tentang tugas (mencari informasi)
- b) Mencari dan menambah teman atau bertemu kembali dengan teman lama. Baik itu teman di sekolah, di lingkungan bermain maupun teman yang bertemu melalui jejaring sosial lain.
- c) Menghilangkan kepenatan pelajar, itu bisa menjadi obat stress setelah seharian bergelut dengan pelajaran di sekolah. Misalnya: mengomentari status orang lain yang terkadang lucu dan menggelitik, bermain game, dan lain sebagainya.

Selain dampak positif sosial media juga memiliki dampak negatif terhadap pendidikan anak.

2) Adapun dampak-dampak negatif yang ditimbulkan sosial media adalah:

- a) Berkurangnya waktu belajar, karena keasyikan menggunakan sosial media seperti terlalu lama ketika facebookkan dan ini akan mengurangi jatah waktu belajar.
- b) Mengganggu konsentrasi belajar di sekolah, ketika siswa sudah mulai bosan dengan cara pembelajaran guru, mereka akan mengakses sosial media semaunya.
- c) Merusak moral pelajar, karena sifat remaja yang labil, mereka dapat mengakses atau melihat gambar porno milik orang lain dengan mudah.
- d) Menghabiskan uang jajan, untuk mengakses internet dan untuk membuka facebook jelas berpengaruh terhadap kondisi keuangan (terlebih kalau akses dari warnet) sama halnya mengakses facebook dari handphone.
- e) mengganggu kesehatan, terlalu banyak menatap layar handphone maupun komputer atau laptop dapat mengganggu kesehatan mata. (Khairuni, 2016).

Maka berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sosial media ini akan berdampak positif jika penggunaannya sosial media ini menggunakan untuk hal-hal yang baik, akan tetapi jika si pengguna sosial media menggunakan untuk hal-hal yang

cenderung tidak baik, maka sosial media ini akan berdampak negatif, media sosial juga berdampak dalam pembentukan prilaku atau akhlak seseorang, dalam penggunaan media sosial orang bisa jadi hanya menikmati kesenangan saja, dan meyebabkan mereka lalai terhadap tugas-tugasnya.

Dampak baik atau buruk dari jejaring sosial itu tergantung dari kemampuan seseorang mengatur dirinya. Jika tidak digunakan secara berlebihan tentu tidak akan merugikan penggunanya sendiri dan tentu saja para pengguna harus lebih berhati-hati dalam menggunakan agar tidak menjadi korban kriminalitas.

Demikian juga apabila media sosial digunakan untuk kepentingan pengenalan produk bagi para pengusaha kuliner, maka akan sangat bermanfaat bagi penggunaanya baik yang menyampaikan produk maupun yang menerima produk akan mendapatkan informasi produk tanpa harus datang ke tempat lokasi penyedia produk.

f. Pengertian Kuliner

Kuliner menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti berhubungan dengan masak-memasak. Kuliner dalam konteks ekonomi kreatif merupakan sebuah kegiatan persiapan makanan dan minuman yang menekankan aspek estetika dan kreativitas sebagai unsur terpenting dalam memberikan nilai tambah pada suatu produk kuliner dan mampu meningkatkan harga jual (Syamsul Rahman, 2021).

Berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 72 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif, terdapat 16 jenis sektor usaha yang masuk kategori ekonomi kreatif salah satunya adalah kuliner. Kuliner merupakan kegiatan persiapan, pengolahan, penyajian produk makanan dan minuman yang menjadikan unsur kreativitas, estetika, tradisi, dan kearifan lokal sebagai elemen terpenting dalam meningkatkan cita rasa dan nilai produk untuk menarik daya beli dan memberikan pengalaman bagi konsumen (Syamsul Rahman, 2021)

g. Pengertian Usaha Kuliner

Usaha kuliner adalah usaha yang bergerak di bidang makanan dan minum. Usaha yang menyediakan makanan dan minuman dalam bentuk apa pun masuk dalam jenis usaha kuliner (Wulan Ayodya, 2016). Usaha kuliner adalah kegiatan usaha pada bidang makanan. Usaha ini merupakan salah satu dari tiga bidang usaha yang tidak pernah mati atau usaha yang potensial sepanjang zaman karena makanan merupakan kebutuhan pokok manusia selain sandang dan papan.

h. Macam-macam usaha kuliner

Kuliner adalah bisnis yang tak pernah mati karena makanan merupakan kebutuhan semua orang. Ragam usaha kuliner yang bisa dikembangkan sangat banyak. Seiring dengan peluang yang masih terbuka membuat usaha kuliner menjamur dimana-mana. Bisnis kuliner menjadi salah satu jenis bisnis usaha mikro kecil dan menengah yang paling digandrungi. Macam-macam bisnis kuliner ialah:

- 1) Sate
- 2) Gorengan
- 3) Bakso
- 4) Soto
- 5) Mie ayam
- 6) Ayam geprek
- 7) Ayam bakar
- 8) Burger
- 9) Sosis bakar (Siti Maemanatun Nisa, 2020).

i. Bentuk-Bentuk Usaha Kuliner

Usaha kuliner memiliki beberapa bentuk yaitu:

- 1) Usaha rumah : termasuk perusahaan kecil atau perusahaan menengah.
- 2) Usaha di luar rumah : perusahaan sedang atau perusahaan besar.
- 3) Usaha di dalam kota : di komplek pertokoan atau di pasar.
- 4) Usaha di luar kota : di pinggiran kota atau dikota yang strategis pada jalur lalu lintas menuju atau di luar kota tertentu.
- 5) Usaha makanan/minuman di tempat rekreasi tertentu, yang bersifat modern atau bersifat tradisional.

- 6) Usaha boga di komplek tertentu : sekolah, hotel dan lembaga-lembaga lain. (Risky Cahyaningrum, 2013)

j. Bentuk-bentuk usaha kuliner berdasarkan sifat yaitu:

- 1) Usaha kuliner yang bersifat komersial, usaha yang bertujuan untuk mencari keuntungan sebesar-besarnya.
- 2) Usaha kuliner yang bersifat semi komersial, usaha yang memiliki tujuan untuk memenuhi kepentingan umum atau kepentingan orang banyak, namun tetap melakukan langkah-langkah komersial, yaitu untuk mencari laba guna menutupi biaya-biaya yang dikeluarkan untuk memelihara kelangsungan hidup usaha tersebut.
- 3) Usaha kuliner yang bersifat sosial, usaha yang sepenuhnya ditujukan kepada segi perikemanusiaan, sehingga tida melaksanakan hal-hal yang bersifat komersial. Dana yang digunakan untuk penyelenggaraan makanan didapat dari bantuan pemerintah, yayasan dan sebagainya. (Risky Cahyaningrum, 2013)

k. Pengertian Katering

Menurut (Moehyi, 1992) arti dari kata Katering adalah merupakan jenis penyeleggaraan makanan yang posisi tempat memasak makanan berbeda dengan tempat menghidangkan makanan. Makanan akan diangkut ke tempat lain untuk dihidangkan, misalnya makanan diangkut ke tempat penyelenggaraan pesta, rapat, pertemuan, kantin atau kafetaria industri. Makanan yang disajikan bisa berupa makanan kecil atau bisa juga berupa makanan lengkap untuk sekali makan atau lebih, tergantung permintaan pelanggan.

Sebagai suatu usaha yang menyelenggarakan makanan, ada dua sifat katering yakni:

- 1) Penyelenggara makanan bersifat komersial.

Yaitu katering yang mempunyai tujuan utama mendapatkan keuntungan. Usaha katering yang tergolong dalam kategori ini adalah restoran, kantin, kafetaria, warung makan, Katering yang melayani untuk pesta, pertemuan-pertemuan, jamuan makan dan pusat jajanan.

- 2) Penyelenggara makanan yang bersifat non-komersial.

Katering yang tidak bertujuan untuk mencari keuntungan. Usaha katering ini tergolong adalah penyelenggara makanan yang bersifat non-komersial. Tidak semata mempunyai tujuan untuk mencari keuntungan. Usaha katering ini adalah penyelenggara makanan institusi (rumah sakit, asrama, panti asuhan dan lembaga pemasarakatan).

Dari definisi diatas, katering yang dimaksud dalam tulisan ini adalah jenis penyeleggaraan makanan yang posisi tempat memasak makanan berbeda dengan tempat menghidangkan makanan. Katering ini mempunyai maksud dan tujuan untuk mendapatkan profit melalui jasa layanan katering agar konsumen dapat puas sesuai dengan kebutuhan pelayanan dan ketersediaan makanan melalui produk (jasa) yang disediakan.

3. Pembahasan

Perusahaan UMKM Indah Katering dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat kota Purworejo untuk pemesanan segala jenis kuliner pada saat ini sudah dapat melalui berbagai media sosial, selain menggunakan media yang sedang populer saat ini yaitu Whatsapp, TikTok juga dapat menggunakan media Facebook dan Instagram sebagai media komunikasi maupun media promosi dan informasi. Dengan peralatan *smartphone* dan laptop sebagai alat yang dapat mengakomodir semua media informasi baik dari desain promosi produk maupun pembuatan konten video dan media cetak untuk keperluan promosi dan pengenalan produk tertentu.

Peranan peralatan-peralatan tersebut sangatlah penting karena dapat digunakan dengan mudah dalam penyimpanan konten-konten yang akan di persiapkan untuk diunggah sebagai media yang digunakan untuk kepentingan promosi maupun informasi pemesanan. *Owner* dari Indah Katering Purworejo ini menganggap bahwa penggunaan alat-alat Teknologi Informasi saat ini sudah sangat mempermudah mengakses media sosial dan pengguna sudah sangat dimudahkan dalam hal pemesanan maupun pengambilan pesanan. Hal ini dikarenakan pelayanan pemesanan kuliner di Indah Katering tidak semua makanan atau *snack* diproduksi sendiri, tetapi bekerjasama dengan UMKM yang lain sehingga sarana komunikasi disini sangat diperlukan. Koordinasi tanggal pesanan sangatlah penting disampaikan kepada rekan UMKM perusahaan lain agar tidak terjadi kesalahan komunikasi dengan kesiapan makanan/*snack* yang dipesan

pelanggan. Peran media sosial disini sangatlah penting untuk sarana komunikasi antar pengusaha UMKM di Kota Purworejo, sehingga sangatlah fatal apabila terjadi kesalahan informasi dikarenakan tidak adanya sarana informasi yang memadai.

Disinilah peranan dari Teknologi informasi untuk digunakan sebagai sarana mengakses media sosial sangat dibutuhkan setiap saat agar usaha Katering dapat berjalan dengan lancar dan tidak menimbulkan kekecewaan bagi pelanggan yang sudah sekian lama menaruh kepercayaan pesanan makanan kepada Indah Katering Purworejo. Maka dari itu peran teknologi informasi sangatlah penting seperti terlihat sebagai berikut:

a. Peranan Teknologi Informasi dalam Bisnis

Berdasarkan penjelasan di atas, secara langsung maupun tidak langsung teknologi informasi mempunya peran yang sangat penting untuk kelangsungan bisnis atau perusahaan katering yaitu diantaranya:

1) Mempermudah komunikasi

Aplikasi *Whatsapp* merupakan salah satu bentuk teknologi informasi yang sudah familiar sebagai alat komunikasi. *Whatsapp* dalam bisnis digunakan sebagai sarana komunikasi antar karyawan, *supplier* dan pelanggan.

2) Manajemen Data

Dengan adanya *database*, maka saat ini tidak lagi diperlukan kumpulan dokumen arsip berupa kertas lagi. Pada bisnis profesional saat ini semua pengarsipan dokumen maupun gambar dan video dilakukan secara digital tersimpan dalam perangkat penyimpanan.

3) Sistem Informasi Manajemen

Dengan adanya Teknologi informasi sangat mendukung Sistem Informasi Manajemen perusahaan dimana sistem ini bisa melacak data penjualan, biaya dan tingkat produktivitas perusahaan. Dengan sistem informasi ini dapat digunakan untuk melacak profitibilitas dari waktu ke waktu, mengidentifikasi bagian yang memerlukan perbaikan, dan memaksimalkan laba.

4) *Customer Relationship Management* (CRM)

Penggunaan teknologi informasi sangat berguna untuk merancang dan mengelola hubungan dengan pelanggan. CRM dapat menyimpan setiap interaksi perusahaan dengan pelanggan sehingga apabila sewaktu-waktu butuh data tentang pelanggan, maka data tersebut sudah tersimpan dengan baik. Selain itu, CRM juga dapat memaksimalkan kepuasan pelanggan dengan melakukan pelayanan yang cepat dari perusahaan.

5) Bisnis dapat Beraktivitas Selama 24 jam Sehari

Dengan adanya teknologi informasi memungkinkan bisnis dapat beroperasi selama 24 jam dan bisnis dapat dijalankan tidak terbatas ruang dan waktu, hal ini berkaitan dengan kompetisi. Semakin mudah pelayanan yang diberikan maka usaha akan semakin mudah dikenal masyarakat secara luas.

6) Munculnya Peluang *e-Business*

Dengan adanya Teknologi informasi melalui *e-business* atau *e-commerce* maka penggunaan waktu dan biaya menjadi lebih efisien. *E-business* memungkinkan untuk berbinis secara *online* melalui internet.

7) Mengurangi Biaya Operasional dan Produksi

Dengan adanya Teknologi informasi maka dapat membantu perusahaan untuk mendapatkan keuntungan yang maksimal dengan pengeluaran yang sedikit. Sehingga dengan penurunan biaya operasional, maka perusahaan dapat menambah jumlah produksi.

b. Peran Teknologi Informasi dalam Pemberdayaan SDM

Dalam kehidupan masyarakat, peran teknologi sangat penting bahkan dapat mempengaruhi pola hidup saat ini. Ini menandakan bahwa teknologi berkembang secara pesat dan mampu memberikan kontribusi yang sangat besar. Teknologi yang sering digunakan oleh masyarakat setempat ialah teknologi informasi dan komunikasi, yang salah satunya berupa *handphone*. Dengan demikian, *Handphone* sebagai landasan untuk membantu masyarakat sehari-hari mengetahui dan memahami. Maksud dari kalimat di atas, *handphone* dapat membantu masyarakat dalam membangun SDM yang berkualitas. Sebaliknya juga teknologi informasi dan komunikasi ini disalah gunakan dengan baik, maka mempengaruhi kualitas teknologi yang minim untuk membangun SDM yang berkualitas. Artinya bahwa SDM yang rendah disebabkan kurangnya pengetahuan dan teknologi informasi.

Tujuan dari teknologi yang canggih adalah mempermudah aktivitas manusia, menghasilkan produk yang berkualitas, membantu proses perkembangan dalam kebutuhan

kehidupan masyarakat akan tetapi, tidak banyak orang yang bisa menggunakan teknologi dengan baik dan benar. Maka dari berbagai teknologi yang canggih, pasti memiliki dampak yang positif dan yang negatif dalam penggunaan teknologi.

Contoh Dampak positif teknologi sebagai berikut: membantu meningkatkan SDM (mendapatkan ilmu pengetahuan), mendapatkan informasi yang tepat dan lebih luas. Dan mampu memberikan kontribusi yang sangat besar.

Sedangkan contoh untuk dampak negatif dari teknologi adalah penyalahgunaan *handphone*. Dari berbagai sumber pengetahuan dan informasi, banyak orang yang salah memanfaikan HP seperti : pada jam kerja, tidak fokus kerja atau menghiraukan pekerjaan, mengganggu aktifitas orang lain, dan menjadi orang sukar memberikan pendapat kepada orang lain tanpa memperhatikan kata atau kalimat yang baik, sehingga dapat menyakiti orang tersebut, adapun dampak negatif teknologi pada suatu perusahaan adalah semakin tinggi tingkat teknologi pada sebuah perusahaan, perusahaan tersebut sudah tidak membutuhkan banyak karyawan lagi karena lebih bisa melakukan segala sesuatu dengan bantuan teknologi yang canggih tersebut dan tingkat pengangguran semakin tinggi.

Jadi dari beberapa pengalaman yang didapatkan, mengambil kesimpulan bahwa di zaman modern ini, penting untuk meningkatkan SDM, agar semakin tinggi tingkat teknologi, SDM juga bisa di andalkan dan tingkat pengangguran menjadi lebih rendah. Ketika kembali ke masyarakat, bukan tentang teori lagi tapi bagaimana cara membuat metode sehingga aplikasi yang digunakan itu bisa di terima oleh masyarakat (Kristina Timuwelan, 2022)

4. Kesimpulan

Teknologi yang sering digunakan oleh masyarakat ialah teknologi informasi dan komunikasi, tujuan dari teknologi adalah mempermudah aktivitas manusia, menghasilkan produk yang berkualitas, membantu proses perkembangan dalam kebutuhan kehidupan masyarakat,

- a. Dalam penggunaan Teknologi Informasi di usaha kuliner Indah Katering Purworejo dalam menggunakan media sosial sebagai media pemasarannya sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan usaha kuliner yang sudah dijalankan, terlihat dengan semakin mudahnya *owner* dalam mempromosikan produk melalui media komunikasi sosial berupa Whatsapp, Instagram dan Facebook dengan menggunakan konten-konten yang menarik hasil dari editing menggunakan aplikasi dan media teknologi informasi yang semakin canggih.
- b. Penggunaan Teknologi informasi di Indah Katering diantaranya dapat : Mempermudah komunikasi, memudahkan dalam Manajemen Data, Penyimpanan dokumentasi dengan menggunakan Sistem informasi manajemen yang semakin bagus, Adanya *Customer Relationship Management* (CRM) sehingga lebih terjalin hubungan yang semakin baik dengan Konsumen maupun *supplayer*, Aktifitas bisnis dapat Beraktivitas Selama 24 jam Sehari, Munculnya Peluang *e-Business*, Mengurangi Biaya Operasional dan Produksi.

Daftar Pustaka

- Abdul Kadir-Terra CH. Triwahyuni, 2003, Pengenalan Teknologi Informasi, Yogyakarta: ANDI Dewi, Irra Chrisyanti. 2011. Pengantar Ilmu Administrasi. Jakarta: PT Prestasi. Pustakaraya.
- Endah Triastuti, Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak Dan Remaja, (Jakarta :Puskakom, 2017) 70
- Fahlepi Roma Doni, Perilaku Penggunaan Media Sosial Pada Kalangan Remaja, Indonesian Journal On Software Engineering, Volume 3 No 2 (2017), 4
https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/618/jbptunikompp-gdl-rurisunary-30892-10-unikom_r-i.pdf
<https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/teknologi-informasi.html>
- Kristina Timuwelan, 2022, "Peran Teknologi dalam Membangun SDM"
<https://www.kompasiana.com/kristina88670/61dc65a64b660d543527bcb3/peran-teknologi-dalam-membangun-sdm>
- Nisa Khairuni, Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak, Jurnal Edukasi, Vol 2 Nomor 1 Januari (2016), 99-100
- Raymond McLeod, Jr, 1992, Management Information System A Study Of Computer-Base Information System 6 th edition, by Prentice-Hall, Inc
- Risky Cahyaningrum, 2013 "Usaha Membangun Brand Usaha Kuliner di Yogyakarta Melalui Facebook dan Twitter", Skripsi, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta,

- Siagian. Sondang P. 2012. Manajemen Sumber Daya Manusia. Edisi I. Cetakan. Ketiga Belas. Bumi aksara. Bumi Aksara. Jakarta
- Siti Maemanatun Nisa dan Muhammad Alif, 2020 "Pengembangan Ekonomi Syariah Melalui Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) Di Desa Tanjung Anom Kecamatan Mauk", Banten:Penerbit 3M Media Karya Serang
- Syamsul Rahman, 2021 "Pengembangan Industri Kuliner Berbasis Makanan Tradisional Khas Sulawesi", Yogyakarta: CV BUDI UTAMA
- The Liang Gie. 2009. Administrasi Perkantoran Modern. Yogyakarta: Liberty
- Wulan Ayodya, 2016 "14 Hari Langsung Mulai Jadi pengusaha Modal Usaha Sesuai Kantong, Bisa Untung Besar, Risiko Kecil", Jakarta: PT Elex Media Komputindo