

## Bab II Pelaksanaan Program

### 2.1 Program-program yang Dilaksanakan

Kegiatan khusus dalam program PKPM di desa Kampung Baru adalah membantu pemulihan kegiatan UMKM, menciptakan ruang pasar melalui digital marketing, optimalisasi peran Badan Usaha Milik Desa (BUMDes), menciptakan produk inovasi, memberikan pendampingan belajar bagi siswa dilapangan atau mahasiswa mengajar. Secara detail tahapan-tahapan dan program yang disusun dapat dilihat pada tabel.

No	Program	Tujuan Program
1	Pendidikan dan penyuluhan : tentang penting penggunaan internet sehat bagi siswa-siswi yang di setiap sekolah.	Diharapkan siswa-siswi dapat menggunakan internet secara sehat dan positif, membatu mereka dalam belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan positif di internet.
2	Pengelolaan data : membantu aparatur desa terkait dalam pengelolaan dan pemeliharaan data agar dapat diakses dengan mudah dan aman.	Meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan data, akurasi data, keamanan data, memudahkan akses data.
3	Membantu masyarakat branding produk UMKM	Meningkatkan nilai tambah dan kalitas produk.

*Tabel 2.1: Program kegiatan*

Selanjutnya kegiatan dalam melaksanakan proses pengembangannya mendasar pada proses kegiatan PKPM. Tujuan dari kegiatan

program PKPM ini adalah membantu masyarakat dalam meningkatkan ekonomi kerakyatan pulih lebih cepat, bangkit lebih cepat.

## 2.2 Waktu Kegiatan

No	Kegiatan	Waktu
1	Sosialisasi kepada masyarakat desa <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Silaturahmi kepada aparat desa</li> <li>➤ Silaturahmi kepala dusun di setiap dusun dan warga sekitar</li> <li>➤ Mengikuti kegiatan pengajian rutin masyarakat</li> <li>➤ Gotong royong untuk penyambutan kedatangan Bupati</li> <li>➤ Menggali informasi terkait sistem pelayanan aparat desa kepada masyarakat</li> </ul>	Minggu ke-1 Tanggal 01-07 Februari 2023
2	Kunjungan ke kantor desa <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperkenalkan pelayanan administrasi dan informasi desa secara digitalisasi</li> <li>• Wawancara terkait analisa kebutuhan</li> </ul>	Minggu ke-2 Tanggal 08-15 Februari 2023
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain perancangan sistem yang akan di terapkan dalam sistem</li> <li>• kunjungan ke lembaga pendidikan</li> </ul>	Minggu ke-3 Tanggal 16-22 Februari 2023
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kunjungan ke rumah warga yang mempunyai produk UMKM</li> <li>• Serah terima hasil sistem yang sudah dibuat</li> </ul>	Minggu ke-4 Tanggal 23 Februari – 02 Maret 2023

*Tabel 2.2 : Waktu Kegiatan Selama Program Kerja*

### 2.3 Hasil Kegiatan dan Dokumentasi

Laporan kegiatan program PKPM yang saya susun ini berisi tentang dokumentasi selama satu bulan di Desa Kampung Baru. Dalam kegiatan PKPM, saya dan kelompok saya berhasil melakukan pengabdian kepada masyarakat desa dengan tujuan mengembangkan kemampuan dan meningkatkan pengalaman dalam konteks kehidupan nyata.

#### A Minggu ke-1 Tanggal 01-07 Febuari 2023



*Gambar 2.3 : silaturahmi sekaligus wawancara kepada aparat desa*

Dalam foto terlihat kami sedang mewawancarai aparat desa yang didalam terdapat Bapak Kepala Pekon sendiri, Operator desa, KESRA keuangan, KESRA umum, SEKDES, Kepala Dusun. Wawancara guna untuk mengumpulkan informasi terkait potensi desa yang bisa di kembangkan, salah satunya di bidang teknologi informasi. Pengembangan teknologi yang akan diterapkan yaitu pelayanan publik dan informasi berbasis website di pemerintahan desa.

## **B Minggu ke-2 Tanggal 08-15 Februari 2023**

Pada minggu ini, kami melakukan kegiatan di lembaga pendidikan yang ada didesa, kegiatan yang dilaksanakan yaitu edukasi perkembangan teknologi sistem informasi dan internet sehat.



*Gambar 2.4 : edukasi internet sehat di sekolah dasar*

Dengan kami berkunjung kesekolahan, dengan tema “manfaat dan bahaya penggunaan internet bagi pelajar”. Kegiatan ini diikuti oleh siswa kelas V, kami memperkenalkan beberapa materi seperti penyalahgunaan media sosial, game online, konten yang tidak pantas. Kegiatan berlangsung dengan interaktif dan lancar.

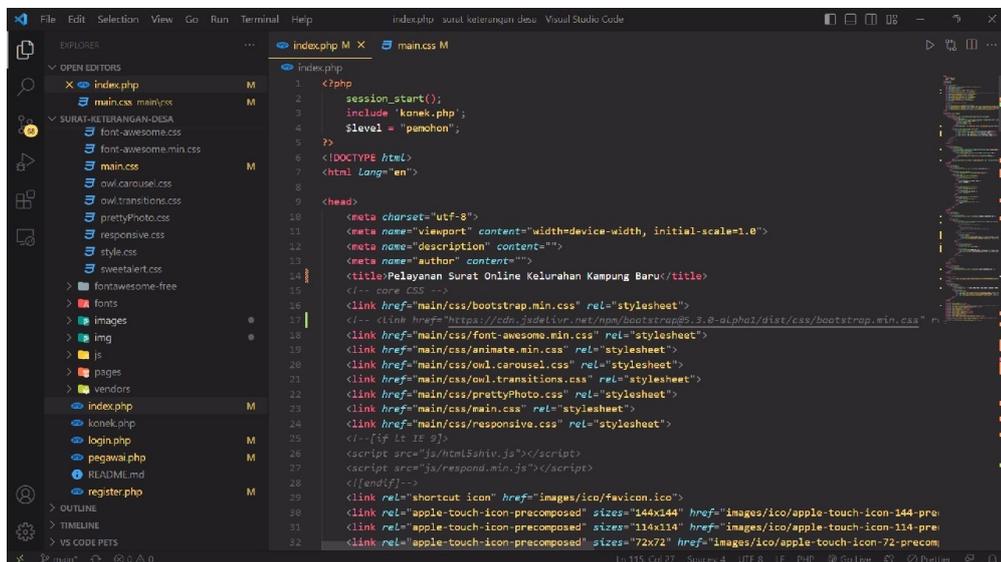
## **C Minggu ke-3 Tanggal 16-22**

Program kerja desain UI disebut sistem website dimana proses merancang tampilan antarmuka pengguna. Tujuannya untuk menciptakan tampilan yang mudah dipahami, mudah digunakan, dan menarik bagi pengguna. Beberapa proses pembuatan :

- Analisa kebutuhan

Dalam proses desain UI, perlu dilakukan analisa kebutuhan pengguna terlebih dahulu agar desain yang diharapkan oleh stactholder/pengguna yaitu pemerintah desa dan masyarakat.

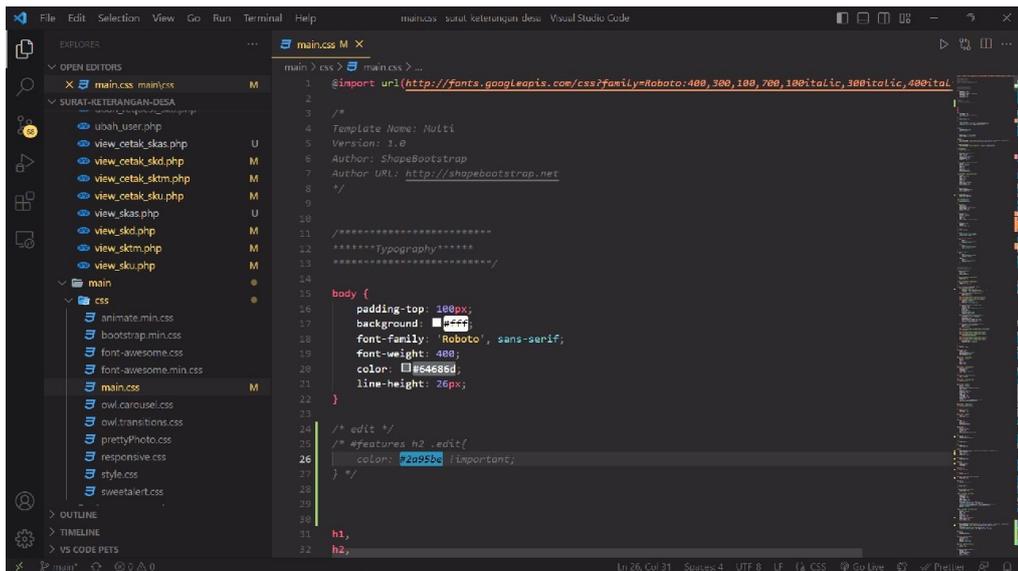
- Kemudian menampilkan desai UI mengambarkan tampilan antar muka.
- Penggunaan warna pada desain UI harus diperhatikan agar tidak menimbulkan kontras yang berlebihan.
- Teks yang ditampilkan haruslah jelas dan mudah dibaca agar pengguna tidak kesulitan dalam mengakses informasi.
- Menentukan tata letak elemen-elemen agar mudah di pahami dan digunakan oleh pengguna.



```
index.php
1 <?php
2 session_start();
3 include 'koneksi.php';
4 $level = 'pamohon';
5 ?>
6 <!DOCTYPE html>
7 <html lang="en">
8
9 <head>
10 <meta charset="utf-8">
11 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
12 <meta name="description" content="">
13 <meta name="author" content="">
14 <title>Pelayanan Surat Online Kelurahan Kampung Baru</title>
15 <!-- core CSS -->
16 <link href="main/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet">
17 <!-- <link href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.3.0-alpha/dist/css/bootstrap.min.css" n
18 <link href="main/css/font-awesome.min.css" rel="stylesheet">
19 <link href="main/css/animate.min.css" rel="stylesheet">
20 <link href="main/css/owl.carousel.css" rel="stylesheet">
21 <link href="main/css/owl.transitions.css" rel="stylesheet">
22 <link href="main/css/prerPhoto.css" rel="stylesheet">
23 <link href="main/css/main.css" rel="stylesheet">
24 <link href="main/css/responsive.css" rel="stylesheet">
25 <!-- [if lt IE 9]
26 <script src="js/html5shiv.js"></script>
27 <script src="js/respond.min.js"></script>
28 <[[endif]]-->
29 <link rel="shortcut icon" href="images/ico/favicon.ico">
30 <link rel="apple-touch-icon-precomposed" sizes="144x144" href="images/ico/apple-touch-icon-144-pre
31 <link rel="apple-touch-icon-precomposed" sizes="114x114" href="images/ico/apple-touch-icon-114-pre
32 <link rel="apple-touch-icon-precomposed" sizes="72x72" href="images/ico/apple-touch-icon-72-precom
```

Gambar 2.5 : Proses coding pembuatan desain beranda

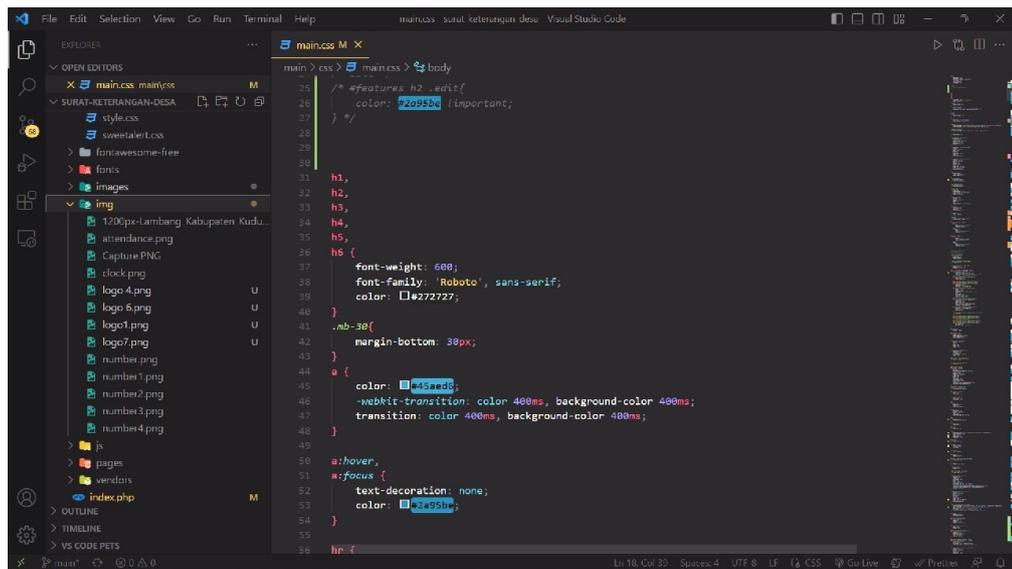
Desain ini menyajikan tampilan informasi secara visual dan terstruktur dalam satu halaman, dengan pengaturan layout yang efektif dan penempatan elemen yang tepat dan responsif, sehingga dapat diakses dengan mudah diperangkat dan ukuran layar.



The image shows a screenshot of the Visual Studio Code editor. The Explorer sidebar on the left shows a project structure with folders for 'SURAT-KETERANGAN-DESA' and 'main'. The 'main' folder contains a 'css' subfolder with files like 'main.css'. The main editor window displays the content of 'main.css'. The code includes a font import from Google Fonts, a comment for typography, and a 'body' selector with various styling properties such as padding-top, background, font-family (Roboto), font-weight (400), color (#3488E8), and line-height (26px). There are also comments for editing and features for h2 elements.

Gambar 2.6 : Coding Css untuk style desain

Gambar ini menggambarkan sebuah tampilan website yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan CSS. Desain terlihat modern dengan warna-warna yang cerah menggunakan font yang legible. Coding CSS-nya terlihat rapi dan terstruktur dengan penggunaan class dan id yang tepat. Tampilan website ini akan sangat menarik bagi pengunjung yang mencari pengalaman browsing yang menyenangkan dan mudah dipahami.



Gambar 2.7 : Coding Css style color

Gambar ini menampilkan kode CSS yang digunakan untuk mengatur style color pada halaman web. Terdapat beberapa properti yang digunakan seperti background-color, color, dan border-color yang memiliki nilai warna tertentu. Berikut adalah tampilan awal dari desain UI yang telah di buat, dengan tata letak yang simpel dan mudah di pahami.



Gambar 2. : Tampil hasil desain UI/antarmuka website

**D Minggu ke-4 Tanggal 23 Februari – 02 Maret 2023**

Dipenghujung waktu kami melanjutkan program kerja potensi UMKM masyarakat desa salah satunya yaitu produk kuliner yaitu peyek makanan



*Gambar 2.9 : Tanda Terima Hasil Pembuatan Website*



*Gambar 2.9 : Hasil branding produk UMKM*

Ini adalah gambar hasil produk UMKM yang menampilkan label dan nama brand, desain kemasan yang minimalis dan simpel membuat produk ini mudah dikenali dan menarik perhatian konsumen. Dengan cara branding ini harapan produk mempunyai nilai jual tinggi.

#### **2.4 Dampak Kegiatan**

- Menumbuhkan rasa kepedulian terhadap masyarakat, terutama bagi anak-anak sekolah betapa pentingnya dalam penggunaan internet sehat
- Meningkatkan nilai kualitas produk UMKM, dimana produk mampu bersaing dengan kompetitor dunia e-commers
- Masyarakat akan lebih mudah mengakses informasi pemerintah desa baik dalam pengurusan adminitrasi, informasi kebijakan, produk UMKM bisa menggunakan layanan, dengan adanya sistem informasi berbasis website