

BAB II

PELAKSANAAN PROGRAM

2.1 Program-Program Yang Dilaksanakan

Program yang dilakukan pada PKPM kali ini memiliki program kerja yang dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Rencana Kegiatan PKPM

No.	Rencana	Tujuan	Keterangan
1.	Melakukan Penerapan teknologi Hidroponik dengan sistem Deep Flow Technique.	Agar dapat membuka wawasan petani akan adanya sistem alternatif dalam budidaya sayur-mayur.	Terlaksana
2.	Melakukan Desain Branding pada tanaman Seledri.	Agar meningkatkan daya beli produk dan membuat produk lebih menarik.	Terlaksana

2.2 Waktu Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan kerja dilakukan sesuai jadwal kegiatan yang telah ditentukan dan disusun oleh mahasiswa dalam menerapkan kegiatan kerja. Adapun uraian dari waktu pelaksanaan kegiatan sebagai berikut :

Tabel 2.2 Daftar Kegiatan PKPM

No	Tanggal	Kegiatan	Penanggung Jawab
1.	27 Januari 2023	Kunjungan dan penyerahan surat Izin ke Balai Desa Sanggi	Sekdes
2.	01 February 2023	Pemberangkatan menuju Desa Sanggi pada hari pertama PKPM	Mahasiswa IIB Darmajaya
3.	02 February 2023	Melakukan kunjungan ke Balai Desa	Sekdes
4.	07 February 2023	Ikut serta dalam pelantikan kepala Desa	Aparatur Desa
5.	08 February 2023	Ikut serta membantu gotong royong	Warga Masyarakat
6.	09 February 2023	Peran serta membantu dalam mengadakan acara kampung KB	Aparatur Desa
7.	13 February 2023	Ikut serta melaksanakan Musyawarah Bersama	Aparatur Desa
8.	15 February 2023	Mengunjungi dan meminta izin kepada Pemilik UMKM Sirup Mangrove Lasindo	Pemilik UMKM
9.	16 February 2023	Mengumpulkan bahan baku buah mangrove	Mahasiswa IIB Darmajaya

10.	18February 2023	Membantu kegiatan produksi sirup Mangrove sekaligus melakukan kegiatan sharing edukasi mengenai membuat pembukuan keuangan menggunakan aplikasi Buku Warung	Pemilik UMKM
11.	20February 2023	Membantu membuatkan Legalitas usaha UMKM	Pemilik UMKM
12.	21 February	Melakukan perencanaan tentang penanaman sayur seledri menggunakan teknik hidroponik bersama Pak Harli dan Pak Epri	Kepala Desa
13.	22 February	Membantu Membuatkan Pembukuan Keuangan UMKM	Pemilik UMKM
14.	23 February	Membantu Membuatkan Akun Media sosial dan Mengajarkan cara promosi UMKM	Pemilik UMKM
15.	24 February	Melakukan perancangan perangkat teknologi hidroponik DFT	Mahasiswa IIB Darmajaya
16.	25 February	Pembuatan instalasi hidroponik DFT dan penanaman benih	Mahasiswa IIB Darmajaya
17.	26 February	Pembuatan Desain Branding (Logo dan Banner)	Mahasiswa IIB Darmajaya
18.	27 February	Melakukan pengecekan dan melakukan pelancaran air di dalam pipa	Mahasiswa IIB Darmajaya
19.	28 February	Menyiapkan PPT (Power Point) untuk di presentasikan di Kantor Kecamatan	Mahasiswa IIB Darmajaya
20.	1 Maret	Pelepasan dan presentasi hasil PKPM di Kantor Kecamatan	Mahasiswa IIB Darmajaya

2.3 Pelaksanaan Program PKPM

A. Pelaksanaan Program Individu

1. Penerapan Teknologi Hidroponik Sistem Deep Flow Technique

Teknologi hidroponik sistem *Deep Flow Technique* mampu menyediakan air dan oksigen bagi tanaman dan cocok untuk menanam sayuran. Hidroponik ini sesuai diterapkan di Desa Sanggi dan tidak memerlukan lahan luas dalam bercocok tanam untuk mengaplikasikan teknologi ini. Strategi pendampingan dilakukan dengan membuat Desain Branding yaitu membuat logo dan banner untuk UMKM Hidroponik Desa Sanggi. Kegiatan ini memberikan pengaruh positif bagi masyarakat serta banyak warga masyarakat yang ingin menerapkan teknologi hidroponik. Ini merupakan langkah awal dalam rangka meningkatkan pendapatan masyarakat desa khususnya petani. Untuk masyarakat umum, teknologi ini memudahkan masyarakat memperoleh sayur untuk dikonsumsi dengan harga terjangkau. Adapun perangkat teknologi hidroponik DFT yang telah dirancang meliputi:

- a. Mesin Pompa air digunakan untuk sistem drainase hidroponik.
- b. Pipa apung beserta perangkatnya digunakan untuk menampung air dan nutrisi hidroponik.



Gambar 2.1 Instalasi teknologi hidroponik sistem DFT

2. Desain Branding

- a. Logo

Logo adalah suatu gambar atau sekedar sketsa dengan arti

tertentu, dan mewakili suatu arti dari perusahaan, daerah, organisasi, produk, negara, lembaga, dan hal lainnya membutuhkan sesuatu yang singkat dan mudah di ingat sebagai pengganti dari nama sebenarnya.

Dalam membuat desain logo produk tidak lepas seperti pembuatan karya digital pada umumnya, yaitu membutuhkan aplikasi atau program sebagai penunjang dalam hal pengerjaan. Aplikasi dalam pembuatan logo antara lain sebagai berikut :

1. Corel draw
2. Adobe photoshop
3. Canva



Gambar 2.2 Logo UMKM Hidroponik Seledri Desa Sanggi

Logo ini berbentuk lingkaran yang menggambarkan sebuah Tumbuhan Seledri, Maksud dan tujuan digambarkan sebuah Seledri dengan tulisan melingkar karena produk dari UMKM ini adalah Tumbuhan Seledri. Logo tersebut berbentuk lingkaran karena sangat cocok dengan industry yang memberikan kesan dinamis, tidak terputus, abadi, memiliki kualitas, sesuatu yang sempurna serta kehidupan.

b. Banner

Banner adalah media penyampaian pesan secara komersial

yang berisi promosi, iklan, publikasi dan lain sebagainya. Meski sederhana, media iklan ini harus informative dan memberikan informasi kepada khalayak ramai.

Konsep yang digunakan pada banner ini ialah konsep yang sederhana dengan memakai warna krem dengan menambahkan foto Tanaman Seledri secara Hidroponik agar banner terlihat lebih berwarna dan tidak monoton. Pemilihan konsep ini juga didasari dengan kegiatan yang dilaksanakan yaitu kegiatan penanaman secara Hidroponik.



Gambar 2.3 Banner UMKM Hidroponik Seledri Desa Sanggi

B. Pelaksanaan Program Kelompok

Pelaksanaan program kelompok yang telah direncanakan sebelumnya adalah sebagai berikut :

1. Pelantikan Kepala Desa Terpilih Desa Sanggi dan Desa Durian

Musyawah bersama aparat desa sanggi mengenai pelantikan kepala desa merupakan kegiatan yang memang pas pada waktu kedatangan mahasiswa/i pkpm darmajaya dan sekretaris desa

melakukan pembagian kelompok untuk melakukan kegiatan pelantikan dan ikut andil dalam acara tersebut.

Rapat bersama aparatur desa sanggi dapat dilihat pada gambar 2.4.



Gambar 2. 4 Musyawarah Pelantikan Kepala Desa

2. Kunjungan dan Survei Kebutuhan di UMKM MANGROVE LASINDO

Kunjungan ke UMKM Mangrove lasindo merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi serta silaturahmi kepada pemilik UMKM. Informasi yang dikumpulkan merupakan informasi yang akan diolah untuk dilakukannya sebuah terobosan inovasi yan akan dilakukan terhadap UMKM tersebut. Kegiatan kunjungan serta survei UMKM Mangrove lasindo dapat dilihat pada gambar 2.5.



Gambar 2. 5 Survey Lokasi dan Kebutuhan UMKM Mangrove
Lasindo

3. Gotong Royong Bersama Masyarakat Desa Sanggi

Kegiatan gotong royong merupakan kegiatan rutin yang diadakan di Desa sanggi pada setiap Dusunnya. Kegiatan ini dilakukan bertujuan untuk menumbuhkan sifat kebersamaan serta bahu-membahu untuk membersihkan lingkungan. Kegiatan gotong royong dapat dilihat pada gambar 2.6.



Gambar 2.6 Gotong Royong Bersama Masyarakat Desa Sanggi

4. Acara Pelantikan Kepala Desa

Pada kegiatan di bawah kami mahasiswa/i pkpm darmajaya ikut andil dalam melakukan dokumentasi desa dalam acara pelantikan kepala desa sanggi dan kepala desa durian.



Gambar 2.7 Acara Pelantikan Kepala Desa Sanggi dan Durian

5. Acara Kampung KB Desa Sanggi

Tak selang waktu lama setelah terlaksanakannya acara pelantikan kepala desa, berjarak kan 2 hari kedepan di laksanakan acara kampung KB yang di laksanakan di pantai marines eco park desa sanggi.



Gambar 2.8 Acara Kampung KB

6. Pembuatan Purwarupa Hidroponik

Dalam kegiatan kelompok tambahan kami di beri arahan untuk membantu dalam pembuatan purwarupa hidroponik berbentuk piramida dapat dilihat pada gambar 2.9.



Gambar 2.9 Kegiatan Pembuatan Hidroponik Piramida

2.4 Dampak Kegiatan

Dampak dari kegiatan selama pengabdian yang telah dilakukan selama kurang lebih 1 (satu) bulan ini yaitu Desa Sanggi menjadi desa yang lebih mandiri karena selain memanfaatkan pohon dan buah mangrove, Desa sanggi juga melakukan kegiatan usaha hidroponik sayur seledri. Dimana dalam usaha tersebut, sayuran seledri itu direncanakan akan didistribusikan ke supermarket. Selain menggunakan teknologi hidroponik dalam kegiatannya, Saya juga membantu membuat Desain Branding berupa logo dan banner yang bermanfaat karena menjadi daya tarik pembeli.