

## **BAB II**

### **PELAKSANAAN PROGRAM**

#### **2.1 Program-Program yang dilaksanakan**

Adapun Praktek kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) yang di laksanakan di Desa Banjaran.

Berikut adalah program – program yang di laksanakan

##### **2.1.1 Program yang di laksanakan**

Tabel 2. 1 Program Utama

| <b>NO</b> | <b>PROGRAM KERJA</b>                           | <b>KETERANGAN</b>   |
|-----------|--|---|
| <b>1</b>  | Pembuatan dan Optimalisasi akun Marketplace    | Membantu UMKM dalam membuat akun di berbagai marketplace, mengatur tampilan toko, mengunggah produk dengan deskripsi yang menarik, serta mengoptimalkan fitur promosi yang tersedia.                                    |
| <b>2</b>  | Peningkatan kualitas foto dan Deskripsi Produk | Menyediakan pelatihan atau bantuan dalam pengambilan foto produk yang lebih menarik dan profesional, serta pembuatan deskripsi produk yang efektif untuk menarik perhatian pembeli.efektivitas strategi yang diterapkan |

#### **2.2 Waktu Kegiatan**

Kegiatan Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) di Desa Banjaran, dimulai dari tanggal 30 Januari hingga 27 Febuari 2025. Selama periode tersebut, berbagai program kerja yang telah direncanakan dilaksanakan secara bertahap sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Rincian waktu pelaksanaan setiap kegiatan akan disajikan secara detail dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2. 2 Waktu Kegiatan

| NO | KOMPETENSI   | SASARAN                  | WAKTU PELAKSANAAN            |
|----|--|--------------------------|------------------------------|
| 1. | Melakukan wawancara dengan pelaku UMKM dan observasi web KB untuk mengumpulkan data mengumpulkan data.   | UMKM Lokal & Kader BKKBN | Tanggal 2 – 3 Febuari 2025   |
| 2. | Menggunakan figma untuk membuat design website yang cocok dan menarik bagi warga desa.   | Warga Lokal              | Tanggal 4 – 5 Febuari 2025   |
| 3. | Diskusi dengan tim pelaksana dan pelaku UMKM untuk menilai tantangan yang dihadapi dan dampak dari program.  | UMKM Lokal               | Tanggal 6 – 7 Febuari 2025   |
| 4. | Merangkai desain logo, banner dan brand UMKM.  | UMKM Lokal               | Tanggal 10 – 11 Febuari 2025 |
| 5. | Membuat website dengan html, css, javascript dengan freamework react, dan untuk tampilan css menggunakan tailwind sedangkan untuk backend database menggunakan PostgreSQL. | Warga Lokal              | Tanggal 12 – 13 Febuari 2025 |
| 6. | Membandingkan data sebelum dan sesudah pelaksanaan program.  | Warga Lokal              | Tanggal 15 – 16 Febuari 2025 |
| 7. | Survei kepada masyarakat untuk mengetahui bagaimana mereka mengetahui web KB dan tingkat penggunaan.   | Warga Lokal              | Tanggal 17 – 18 Febuari 2025 |
| 8. | Mengolah data evaluasi dari wawancara, survei, pengamatan untuk evaluasi sementara.  | Warga Lokal              | Tanggal 19 – 20 Febuari 2025 |
| 9. | Menyusun laporan akhir dari seluruh hasil evaluasi yang mencakup rekomendasi dan tindak lanjut.  | Tim Kelompok             | Tanggal 21 – 22 Febuari 2025 |

|     |   |                                   |                               |
|-----|---|-----------------------------------|-------------------------------|
| 10. | Meminta umpan balik pada penguji website apa yang kurang dan harus diperbaiki atau ditambahkan pada website. Sedangkan UMKM melakukan evaluasi langsung pada pemilik usaha. | Warga Lokal                       | Tanggal 23 – 24 Febuari 2025  |
| 11. | Memberikan edukasi tentang bagaimana caranya mengoperasikan computer.   | Anak SD kelas 4, 5 dan 6          | Tanggal 6 Februari 2025       |
| 12. | Memberikan edukasi tentang apa itu Stunting dan bagaimana solusinya   | Ibu yang mempunyai balita         | Tanggal 13 Februari 2025      |
| 13. | Memberikan edukasi tentang bahayanya Narkoba dan Pergaulan bebas.   | Remaja Desa                       | Tanggal 16 Februari 2025      |
| 14. | Ikut serta membantu kader-kader posyandu dalam melaksanakan kegiatan Posyandu.  | Masyarakat Banjaran (Ibu, Balita) | Tanggal 11 & 13 Februari 2025 |
| 15. | Untuk meningkatkan keimanan dan mempererat tali ukhuwah antar sesama khususnya Desa Banjaran.   | Masyarakat Banjaran               | Setiap Malam Selasa dan Jumat |
| 16. | Untuk memperkuat rasa kebersamaan dan kepedulian di antara warga khususnya Desa Banjaran.   | Masyarakat Banjaran               | Setiap Jumat dan Minggu       |

## 2.3 Hasil Kegiatan dan Dokumentasi

### 2.3.1 Hasil dari pemasaran via marketplace shopee

Produk Keripik Kuping Gajah dengan harga Rp 15.000. Kripik ini memiliki bentuk spiral yang unik, dengan tekstur yang renyah dan rasa yang khas. Produk ini cocok sebagai camilan untuk berbagai kesempatan, serta dapat dijadikan oleh-oleh yang menarik bagi keluarga dan teman. Marketplace adalah platform yang memungkinkan UMKM untuk menjual produk mereka kepada pembeli secara online. Dengan memanfaatkan aplikasi marketplace salah satunya Shopee dan facebook. Produk "Keripik Rumah Kriuk" dapat dijangkau oleh pasar yang lebih luas, baik dalam maupun luar daerah. Berikut adalah gambar 2.1 Produk yang di pasarkan di markate place shopee



Gambar 2. 1 Hasil Pemasaran Via Marketplace shopee

### 2.3.1 Hasil dari pemasaran via marketplace facebook

Melalui Facebook Marketplace, produk ini dapat dengan mudah dijangkau oleh pasar yang lebih luas. Penjual dapat memanfaatkan fitur foto produk yang menarik, memastikan produk tampil jelas dan menggugah selera. Selain itu, Facebook

Marketplace memungkinkan penjual untuk menandai produk baru terdaftar dan memberi informasi mengenai kondisi barang yang baru. Fitur lain yang dapat dimanfaatkan adalah "Promosikan Jualan", yang memungkinkan produk untuk lebih terlihat oleh pembeli potensial melalui iklan berbayar. Hal ini akan memperluas jangkauan pasar, terutama bagi UMKM yang ingin meningkatkan visibilitas tanpa harus memiliki toko fisik. Keuntungan lain adalah kemudahan komunikasi antara penjual dan pembeli melalui pesan pribadi, yang meningkatkan interaksi dan membantu proses transaksi berjalan lancar. Penjual dapat langsung memberikan informasi lebih lanjut mengenai produk, pengiriman, dan promosi lainnya.



Gambar 2. 2 Hasil Pemasaran Via Marketplace Facebook

## 2.4 Dampak Kegiatan

Dengan adanya marketplace, produk Kripik Rumah Kriuk dapat dikenal lebih luas, baik oleh masyarakat lokal maupun pelanggan dari luar daerah, UMKM yang sebelumnya hanya menjual produk secara konvensional kini dapat menjangkau pelanggan melalui internet