

## **BAB II PELAKSANAAN PROGRAM**

### **2.1 Program-Program Yang Dilaksanakan**

Selama melakukan kegiatan PKPM terdapat berbagai program kerja yang dilakukan di Desa Sumur Kumbang, Kec. Kalianda, Kota Lampung Selatan Program yang dilakukan ini berfokus pada membantu pengusaha golongan UMKM dalam perancangan logo usaha, perancangan desain ulang tiker kemasan, dan perancangan kemasan pouch. Adapun program yang dilaksanakan adalah sebagai berikut :

#### **2.1.1 Program Utama**

**a. Perancangan Desain Logo identitas UMKM Keripik Pangsit Mak Der**

Logo merupakan suatu bentuk gambar atau sekedar sketsa dengan arti tertentu, dan mewakili suatu arti dari perusahaan, daerah, perkumpulan, produk, negara, dan hal-hal lainnya yang dianggap membutuhkan hal yang singkat dan mudah diingat sebagai pengganti dari nama sebenarnya. (ryani, 2020) Tujuan pembuatan logo menjadi bentuk penggambaran maupun identitas dari pemilik usaha sehingga akan menjadi citra perusahaan.

**b. Perancangan ulang label stiker kemasan Keripik Pangsit Mak Der**

Mendesain ulang label stiker kemasan penting untuk memperbarui citra merek agar tetap relevan dan mudah dikenali. Desain yang baru dapat menarik lebih banyak pelanggan dengan meningkatkan daya tarik visual dan mengikuti tren terkini. Selain itu, ini membantu produk Anda menonjol di pasar yang kompetitif dan meningkatkan persepsi kualitas. Desain ulang juga memungkinkan penyesuaian dengan perubahan produk, target pasar, atau regulasi, serta menyediakan informasi yang lebih jelas bagi konsumen. Ini adalah langkah strategis untuk mendukung pertumbuhan dan kesuksesan produk Anda.

**c. Perancangan kemasan pouch Keripik Pangsit Mak Der**

Perancangan kemasan pouch Keripik Pangsit *Mak Der* dirancang dengan tujuan menghadirkan kemasan yang fungsional sekaligus menarik secara visual. Kemasan menggunakan bahan metalize standing pouch dengan zipper lock agar produk tetap renyah, tahan lama, dan praktis dibuka-tutup. Desain visual menonjolkan warna merah-oranye yang identik dengan rasa pedas dan gurih, dipadukan dengan ilustrasi keripik pangsit yang meletup untuk memperkuat kesan renyah. Logo “Mak Der” ditampilkan dengan tipografi tebal dan

playful sehingga mudah diingat, , berat bersih, barcode, serta label halal/PIRT juga dicantumkan untuk meningkatkan kepercayaan konsumen. Dengan kombinasi fungsi dan estetika ini, kemasan diharapkan mampu menarik perhatian di pasar modern, sekaligus menjaga identitas khas rumahan dari produk *Mak Der*.

### 2.1.2 Program Tambahan (Kelompok)

*Tabel 2. 1. Progra Kerja Kelompok*

No	Program Kerja	Sasaran
1.	Sosialisasi tentang stop Bullying, Bahaya Gadget, Microsoft Office ke SDN Sumur Kumbang	Siswa/i SDN Sumur Kumbang
2.	Sosialisasi Digital Marketing	Pelaku usaha di Desa Sumur Kumbang
3.	Pembuatan Qris di warung	Seluruh warung Desa Sumur kumbang
4.	Pembuatan Gapura Selamat Datang	Menciptakan Icon Selamat Datang

### 2.1.3 Waktu Kegiatan

**Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) merupakan kegiatan dari pengabdian kepada masyarakat selama 30 hari, yaitu dari tanggal 29 Juli 2024 sampai 30 Agustus 2024. Kegiatan ini dilaksanakan di Desa Sumur Kumbang, Kecamatan Kalianda, Kota Lampung Selatan. Berikut ini waktu pelaksanaan kegiatan yang dilakukan :**

*Tabel 2. 2 Waktu Kegiatan*

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	Senin, 21 Juli 2025	- Pelepasan mahasiswa/i PKPM di IIB Darmajaya - Silaturahmi ke kantor desa	Terlaksana
2	Selasa, 22 Juli 2025	- Kunjungan ke SDN Sumur Kumbang - Mempelajari cara kerja mesin penggiling kopi - Mengunjungi petani buah pinang dan melihat proses	Terlaksana

		pengupasan dan penjemuran buah pinang	
3	Rabu, 23 Juli 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan kunjungan ke Kades, Kadus 1, 2 dan 3, RT 07 dan 08</li> <li>- Survei ke wisata Teropong Kota</li> <li>- Mengadakan pertemuan karang taruna Desa Sumur Kumbang</li> </ul>	Terlaksana
4	Kamis, 24 Juli 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu Posyandu Lansia dan senam sehat lansia</li> <li>- Pemungutan sampah di area Desa Sumur Kumbang</li> <li>- Survei mata air di pegunungan Rajabasa</li> <li>- Membersihkan balai desa sumur kumbang</li> <li>- Ikut serta dalam acara praprahan di masjid Desa Sumur Kumbang</li> <li>- Melakukan perkenalan serta pemaparan program kerja di balai desa Sumur Kumbang</li> </ul>	Terlaksana
5	Jumat, 25 Juli 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan kegiatan gotong royong dengan warga</li> </ul>	Terlaksana
6	Sabtu, 26 Juli 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu persiapan acara pengajian di masjid Desa Sumur Kumbang</li> </ul>	Terlaksana
7	Minggu, 27 Juli 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menghadiri acara pengajian ibu-ibu di masjid Sumur Kumbang</li> <li>- Menjadi supporter tim sepak bola di lapangan Suka Ratu</li> </ul>	Terlaksana

8	Senin , 28 Juli 2025	- Hari Pertama mengadakan sosialisasi ke SDN Sumur Kumbang dengan materi “ <i>Stop Bullying</i> ”	Terlaksana
---	----------------------	---	------------

Tabel 2.1 Waktu Kegiatan PKPM (Lanjutan)

9	Selasa, 29 Juli 2025	- Mengadakan sosialisasi ke SDN Sumur Kumbang dengan materi “Bahaya Gadget” - Membantu Aparat desa membagikan beras bantuan dari BULOG - Nobar Timnas bersama warga Desa Sumur Kumbang	Terlaksana
10	Rabu, 30 Juli 2025	- Mengadakan sosialisasi ke SDN Sumur Kumbang dengan belajar materi Microsoft Office	Terlaksana
11	Kamis, 31 Juli 2025	- Sosialisasi Ke PAUD Fanesya di Desa Sumur Kumbang - Penyerahan Tanda Terima Kasih dan Kenang-kenangan kepada SDN Sumur Kumbang dan PAUD Fanesya	Terlaksana
12	Jumat, 01 Agustus 2025	- Senam Bersama dan bersih-bersih lingkungan SDN Sumur Kumbang - Kumpulan bersama aparat desa dan karang taruna tentang agenda 17 Agustus	Terlaksana
13	Sabtu, 02 Agustus 2025	- Acara Bakar-bakar di Teropong Kota bersama karang taruna	Terlaksana
14	Minggu, 03 Agustus 2025	- Nonton Bola dan menjadi supporter bersama warga Desa Sumur Kumbang di Lapangan Desa Suka Ratu	Terlaksana
15	Senin, 04 Agustus 2025	- Membuat Konten untuk acara 17 Agustus, acara pendakian Gunung Rajabasa - Silaturahmi ke rumah Kades	Terlaksana

16	Selasa, 05 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gotong royong membersihkan lingkungan bersama pemuda Desa Sumur Kumbang</li> <li>- Rapat ke 2 pembahasan mengenai perlombaan 17 Agustus</li> </ul>	Terlaksana
17	Rabu, 06 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gotong royong bersama warga di Dusun Kemiling</li> <li>- Membantu mempersiapkan lomba 17 Agustusan di lapangan Desa Sumur Kumbang</li> <li>- Memulai perlombaan Mobile Legend di Balai Desa Sumur Kumbang</li> </ul>	Terlaksana
18	Kamis, 07 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti pendakian Gunung Rajabasa bersama Ibu Bupati Lampung Selatan</li> <li>- Mengikuti Praprahan di masjid Desa Sumur Kumbang</li> <li>- Membantu membuat gawang untuk lomba 17 Agustus di lapangan Desa Sumur Kumbang</li> <li>- Mengikuti perlombaan balam karung remaja</li> </ul>	Terlaksana
19	Jumat, 08 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyambut kedatangan Dosen Pembimbing Lapangan, Ibu Herlina dan Bapak Nursiyanto</li> <li>- Melakukan pembuatan QRIS pada UMKM dan Warung yang berada di Desa Sumur Kumbang</li> <li>- Menghadiri pengajian rutin ibu ibu di masjid</li> <li>- Mengunjungi tempat wisata Way Belerang</li> <li>- Mengikuti perlombaan Mobile Legend di Balai Desa Sumur Kumbang</li> </ul>	Terlaksana

20	Sabtu, 09 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengunjungi tempat Wisata Air Terjun Way Kalam</li> <li>- Mengikuti perlombaan estafet tepung dan joget balon di lapangan Desa Sumur Kumbang</li> </ul>	Terlaksana
21	Minggu, 10 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti lomba 17 Agustus “lomba suap pisang” di lapangan Desa Sumur Kumbang</li> <li>- Membersihkan Balai Desa untuk kegiatan Rembuk Stunting di hari senin</li> </ul>	Terlaksana
22	Senin, 11 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menghadiri acara Rembuk Stunting di Balai Desa</li> <li>- Mengikuti perlombaan sepak bola sarung</li> <li>- Rapat bersama pemuda pemudi Desa Sumur Kumbang</li> </ul>	Terlaksana

Tabel 2.1 Waktu Kegiatan PKPM (Lanjutan)

23	Selasa, 12 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan Kegiatan senam sore bersama anak-anak</li> <li>- Pemulaian pengecoran untuk Tugu selamat Datng pada perbatasan Desa Sumur Kumbang</li> </ul>	Terlaksana
24	Rabu, 13 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan pembuatan Tugu Selamat Datang</li> </ul>	Terlaksana
25	Kamis, 14 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu Ibu-Ibu memasak untuk acara Praprahan di hari jumat</li> <li>- Membuat cetakan nama untuk Tugu Selamat Datang</li> <li>- Membeli haidah untuk lomba 17an</li> <li>- Membantu membungkus hadiah untuk lomba 17an</li> </ul>	Terlaksana

26	Jumat, 15 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu warga mempersiapkan acara puncak Praprahan</li> <li>- Mengikuti acara Praprahan</li> </ul>	Terlaksana
27	Sabtu, 16 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan pembuatan tugu selamat datang,</li> <li>- rapat dengan karang taruna untuk membahas konsep acara puncak 17 agustus dan perpisahan pkpm darmajaya.</li> </ul>	Terlaksana
28	Minggu, 17 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti lomba balap klereng, makan krupuk, lomba joget kardus, lomba ekspresi muka, dan tarik tambang serta</li> <li>- melanjutkan tugu selamat datang</li> </ul>	Terlaksana
29	Senin, 18 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acara puncak 17 agustus</li> <li>- acara perpisahan mahasiswa/I PKPM Darmajaya</li> <li>-</li> </ul>	Terlaksana
30	Selasa, 19 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penyelesaian tugu selamat datang</li> <li>- berpamitan kepada aparat desa serta warga desa sumur kumbang.</li> </ul>	Terlaksana
31	Rabu, 20 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penjemputan mahasiswa PKPM Darmajaya</li> <li>- pemaparan hasil kerja selama PKPM di kecamatan kalianda.</li> </ul>	Terlaksana

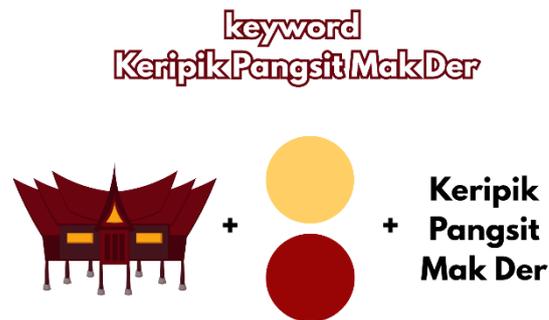
## 2.2 Hasil Kegiatan dan Dokumentasi

Hasil kegiatan selama Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) di Desa Sumur Kumabang. Hasil kegiatan tersebut diantaranya:

### 2.2.1 Program Utama Proses Membuat Logo dan Kemasan UMKM Keripik Pangsit Mak Der

#### a. Pengumpulan data

Pertama, memahami keinginan klien yang tertulis di lembar kertas mengenai informasi identitas UMKM Keripik Pangsit Mak Der pemilik ibu Desi Apriani menginginkan konsep logo yang berusur padang karna pemilik asli orang padang .Kemudian mencari inspirasi mengenai konsep warna merah dan kuning, grafis rumah gadang dan layout logo melalui Pinterest dan Google.Menyesuaikan layout logo dan karakter desain apakah cocok bila digunakan pada UMKM Keripik Pangsit Mak Der.



*Gambar 2.3 1 Keyword Keripik Pangsit Mak Der*

**b. Konsep**

Sketching di kertas untuk beberapa layout logo, ukuran kemasan dan tulisan Jaya Tri yang bisa dipadukan dari inspirasi Pinterest maupun Google dan sesuai keinginan klien.



*Gambar 2.3 2 Sketch layout logo dan kemasan Keripik Pangsit Mak Der*

**c. Desain Grafis**

1. Searching di Pinterest dan Google untuk inspirasi desain.Pilih beberapa contoh desain logo dan palet warna. Opsi yang dipilih dijadikan acuan untuk mendesain grafis dari logo.

2. Kemudian buat desain grafis di Adobe Illustrator. Bagian Rumah Gadang dan tipografi menggunakan pen tool sesuai sketch yang sudah dipilih.
3. Dalam konsep logo UMKM Keripik Pangsit Mak Der yang bergerak di bidang makanan, logo yang dibuat bertemakan klasik dan elegan. Berikan warna sesuai dengan palet warna yang sudah dipilih.
4. Presentasi ke penyelia, jika tidak ada perubahan, simpan dalam bentuk ai file dan siap untuk diberikan kepada client dan penyelia. (ini masukin ke poin asistensi dan revisi)



*Gambar 2.3 3 Desain Grafis logo Keripik Pangsit Mak Der*



*Gambar 2.3 4 Desain Grafis Kemasan Keripik Pangsit Mak Der*

#### **d. Asistensi dan Revisi**

1. Hasil sketch logo maupun kemasan yang sudah sesuai, diaplikasikan ke software Adobe Illustrator. Hasil sketch logo dan kemasan yang sudah ada.
2. kemudian dipresentasikan sebagai hasil sementara kepada penyelia. Hal yang tidak sesuai akan di revisi untuk diperbaiki.
3. Ulangi langkah B sampai mendapat konsep yang sesuai dan dengan kemauan client/owner dan sesuai arahan penyelia



**Gambar 2.3 5 Logo UMKM Keripik Pangsit Mak Der**



**Gambar 2.3 6 Desain Kemasan Stiker**

- e. Implementasi Mockup Packaging Pouch keripik Pangsit Mak Der  
Implementasi desain kemasan produk dilakukan dengan membuat mockup packaging berbentuk pouch untuk *Keripik Pangsit Mak Der*.

Desain pouch dipilih karena lebih praktis, modern, serta mampu menjaga kerenyahan produk. Pada tahap ini, visual identitas brand seperti logo, warna khas, tipografi, dan ilustrasi pendukung diaplikasikan ke media kemasan.

Mockup ini menampilkan kombinasi warna cerah yang menggugah selera, gambar produk yang menarik, serta informasi penting seperti nama produk, varian rasa, berat bersih, komposisi, dan izin edar. Selain untuk uji visual, mockup juga digunakan sebagai bahan presentasi, uji pasar, dan pertimbangan produksi massal. Dengan adanya mockup pouch ini, konsumen dapat lebih mudah mengenali merek *Mak Der* sekaligus meningkatkan daya tarik jual produk di pasaran.



*Gambar 2.3 7 Implementasi Mockup Packaging Pouch keripik Pangsit Mak der*

**f. Penyerahan Kemasan Baru kepada pemilik UMKM Keripik Mak Der**

Penyerahan kemasan baru Keripik *Mak Der* dilakukan secara langsung kepada pemilik UMKM sebagai wujud implementasi desain yang telah dirancang. Kemasan berbentuk pouch dengan tampilan lebih modern, informatif, dan menarik ini diserahkan untuk dapat segera digunakan sebagai identitas baru produk. Melalui kemasan baru tersebut diharapkan mampu meningkatkan nilai jual, daya saing, serta membantu produk Keripik *Mak Der* lebih mudah dikenali oleh konsumen di pasaran.



*Gambar 2.3 8 Penyerahan kemasan baru kepada pemilik UMKM Keripik Pangsit Mak Der*

## 2.2.2 Program Tambahan

### a. Sosialisasi tentang stop Bullying, Bahaya Gadget, Microsoft Office ke SDN Sumur Kumbang

Sosialisasi di SDN Sumur Kumbang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pentingnya menghentikan perilaku bullying, mengenalkan dampak negatif dari penggunaan gadget berlebihan, serta membekali mereka dengan pengetahuan dasar Microsoft Office sebagai keterampilan pendukung belajar. Kegiatan ini diharapkan mampu menumbuhkan sikap saling menghargai, penggunaan teknologi secara bijak, dan peningkatan kemampuan literasi digital sejak dini.



*Gambar 2.3 9 Sosialisai Stop Bulling, Bahaya gadget, Dan Microsoft Office*

### b. Sosialisasi Digital Marketing

Sosialisasi Digital Marketing bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta, khususnya pelaku UMKM, mengenai cara memanfaatkan media digital seperti media sosial, marketplace, dan

platform online lainnya untuk mempromosikan produk. Melalui kegiatan ini, peserta diharapkan mampu meningkatkan jangkauan pemasaran, menarik lebih banyak konsumen, serta mengembangkan usaha secara lebih efektif dan modern.



*Gambar 2.3 10 Sosialisasi Digital Marketing*

### **c. Pembuatan Qris di warung**

Pembuatan QRIS di warung dilakukan untuk memudahkan transaksi non-tunai sehingga lebih praktis, cepat, dan aman bagi penjual maupun pembeli. Dengan adanya QRIS, warung dapat menerima pembayaran dari berbagai aplikasi dompet digital hanya dengan satu kode, sekaligus mendukung kebiasaan masyarakat menuju sistem pembayaran digital yang lebih modern dan efisien.



*Gambar 2.3 11 Pembuatan Qris di Warung*

### **d. Pembuatan Gapura Selamat Datang**

Pembuatan Gapura Selamat Datang di Desa Sumur Kumbang bertujuan sebagai simbol penyambutan bagi setiap tamu maupun masyarakat yang memasuki wilayah desa. Selain berfungsi sebagai penanda lokasi, gapura ini juga merepresentasikan identitas dan kearifan lokal Desa

Sumur Kumbang, sehingga mampu memberikan kesan pertama yang ramah, estetik, dan membanggakan bagi warga maupun pengunjung.



*Gambar 2.3 12 Pembuatan Gapura Selamat Datang*

**e. Gotong Royong**

Setiap hari jumat Desa Sumur Kumbang memiliki kegiatan Gotong Royong yang selalu dilaksanakan bersama anak –anak sekolah di Desa Sumur Kumbang maupun staff yang ada di Desa turut ikut andil dalam kegiatan gotong royong ini, tujuan dari gotong royong ini adalah menumbuhkan sikap saling membantu antar masyarakat dan meningkatkan rasa solidaritas.



*Gambar 2.3 13 Gotong Royong*

**f. Ruwat Bumi**

Ruwat Bumi di Desa Sumur Kumbang merupakan tradisi adat yang dilaksanakan sebagai wujud rasa syukur masyarakat kepada Tuhan atas hasil panen dan rezeki yang diberikan. Kegiatan ini biasanya diisi dengan doa bersama, prosesi adat, serta hiburan rakyat yang melibatkan seluruh warga. Selain menjaga nilai-nilai budaya dan kebersamaan, Ruwat Bumi juga menjadi sarana mempererat silaturahmi antarwarga serta melestarikan tradisi leluhur agar tetap hidup di tengah perkembangan zaman.



*Gambar 2.3 14 Ruwat Bumi*

### **2.3 Dampak Kegiatan**

Adapun dampak kegiatan Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) IIB Darmajaya tahun 2025 diantaranya:

1. Dampak kegiatan bagi Desa Sumur Kumbang  
Desa Sumur Kumbang mempunyai banyak kegiatan rutin seperti sosialisai, kunjungan, Gotong Royong, Ruwat bumi. Dengan adanya Mahasiswa Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat dapat membantu mempermudah beberapa program yang ada di kelurahan Ganjar Agung. Contohnya seperti rembuk Stanting, partisipan 17 agustus dan membantu posyandu.
2. Dampak kegiatan bagi masyarakat desa Sumur Kumabang  
Program Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) memiliki serangkaian kegiatan yang memiliki dampak terhadap masyarakat sekitar seperti contohnya sosialisai digital marketing, pembuatan gapura selamat datang, dan juga membantu mempersiapkan HUT RI yang ke 80.
3. Dampak bagi UMKM Keripik Pangsit Mak Der  
Program PKPM yang telah di laksanakan memiliki dampak pada UMKM Keripik Pangsit Mak Der memiliki desain Identitas Visual yang berguna untuk memperluas pemasaran dan pengenalan produk milik ibu Desi Apriani.
4. Dampak bagi Mahasiswa  
Selama kegiatan PKPM ini berlangsung tentunya mempunyai dampak positif bagi Mahasiswa yang terlibat. Mahasiswa yang terjun langsung kemasyarakat ini lebih membuat mahasiswa sering bersosialisasi ke masyarakat, membuat mahasiswa lebih bertanggung jawab dalam memberikan ilmu yang di dapat selama belajar di bangku kuliah.