

BAB III

PELAKSANAAN KEGIATAN

3.1 Laporan Kegiatan Inovasi Hasil Produksi Tahu Menjadi Keripik Tahu yang di lakukan oleh Desti Aryani

Kegiatan ini dimulai dengan melakukan survei ke lokasi UKM –UKM yang ada di desa Jati Indah. Kemudian, kami melakukan wawancara mengenai UKM di Desa Jati Indah. Dan kenyataan yang didapatkan di lapangan adalah Desa Jati Indah telah memiliki beberapa UKM Seperti UKM Keripik Tahu, UKM Aneka Kue, dan UKM Furniture. UKM Keripik Tahu di Desa Jati Indah memiliki tingkat produksi yang tinggi,UKM Keripik Tahu Jati Indah juga sudah menjual produknya hingga keluar Desa Jati Indah.

Permasalahan yang kami temukan dalam UKM keripik tahu tersebut adalah dimana pengelolaan Keripik Tahu hanya dijalankan berdasarkan pengetahuan turun-temurun dari keluarga, tidak ada inovasi dari pengolahan keripik tahu sehingga UKM keripik tahu tersebut tidak dapat berkembang dan dikenal secara luas.Mengetahui hal tersebut langkah selanjutnya adalah, Kami melakukan koordinasi dengan pemilik UKM Keripik Tahu dengan memperkenalkan sebuah inovasi yang dapat diproduksi oleh UKM Tahu tersebut dimana produk yang hanya memiliki satu varian rasa di inovasi menjadi beberapa varian rasa dan bisa dijadikan sebuah produk dengan nilai jual yang lebih tinggi.

Kami melakukan pelatihan pembuatan keripik tahu. Pada proses pembuatan, yang ada disana cukup antusias memperhatikan dan aktif bertanya bagaimana langkah-langkah pembuatan keripik tahu.

Bahan-bahan membuat Keripik Tahu:

- ✓ Tahu
- ✓ Tepung Maizena
- ✓ Bumbu Rasa (Masako)
- ✓ Air

Proses Pembuatan Keripik Tahu

- Tahap pertama adalah potong tahu menjadi dua bagian dengan bentuk segitiga.
- Kemudian bersihkan atau sisihkan isi tahu dan kemudia dibalik.



Gambar 3.1 Proses pembuatan Keripik Tahu

- Campurkan tepung maizena, air dan bumbu rasa ke dalam wadah kemudiah aduk secara merata.
- Kemudian masukkan tahu yang sudah dibersihkan ke dalam bahan yang sudah yang campur.
- Setelah dicampur lalu ditiriskan ke wadah.
- Siapkan minyak goreng di wajan kemudian di panaskan. Jika sudah panas goreng tahu hingga kering. Kemudian tiriskan.



Gambar 3.2 keripik tahu setelah digoreng

- Jika semua tahu sudah di goreng, berikan varian rasa pada tahu seperti jagung manis, sambalado, barbeque
- Tahapan terakhir yaitu memasukan Keripik Tahu kedalam kemasan yang sudah diberi Merk.

3.2 Pembuatan Merk/Brand dan Logo Pada UKM Tahu yang di lakukan oleh Cindy Surya Cindika

Merek adalah suatu tanda yang berupa gambar, nama , huruf, angka, susunan kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan barang dan jasa, sedangkan **Brand** merupakan janji penjual untuk secara konsisten memberikan keistimewaan, manfaat, dan jasa tertentu pada pembeli. Merek-merek terbaik memberikan jaminan mutu.

Dari pengertian-pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa brand adalah suatu nama, istilah, simbol, tanda, desain, atau kombinasi dari semuanya yang digunakan untuk mengidentifikasi produk dan membedakan produk perusahaan dengan produk pesaing.

Pembuatan merk merupakan sebuah proses awal yang paling utama dilakukan dalam membuat suatu usaha. Karena, merk sangat mempengaruhi dalam identitas sebuah produk tersendiri. Pemberian nama atau merk sebuah produk biasanya dilakukan diawal pembuatan UKM , karena apabila UKM tersebut sudah berjalan kemudian sudah mendapatkan nama atau merk tersendiri bagi para konsumen, maka nama produk tersebut tidak akan di ganti-ganti lagi.

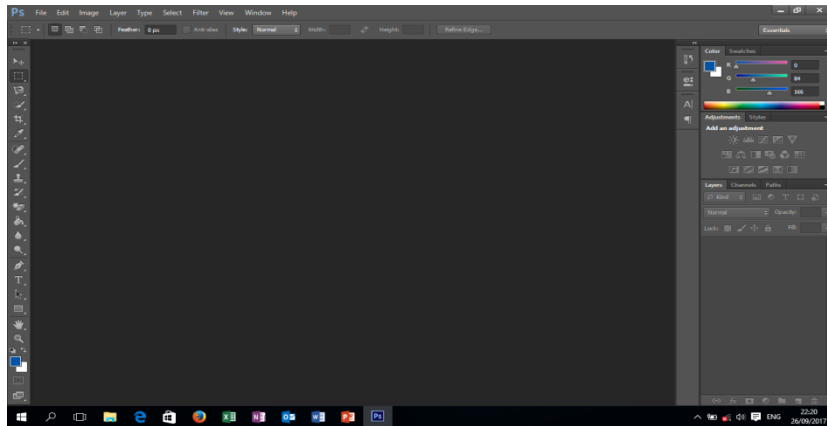
Setelah melakukan musyawarah pembuatan merk dengan pemilik UKM yang bernama Ibu Tuti menghasilkan sebuah merk untuk produk tersebut adalah “Keritanyess”

Logo merupakan suatu gambar atau sekedar sketsa yang memiliki arti tertentu yang mewakili arti sebuah produk. Logo harus memiliki filosofi dan kerangka dasar berupa konsep dengan tujuan melahirkan sifat yang berdiri sendiri atau mandiri logo lebih lazim dikenal oleh penglihatan atau visual. Seperti ciri khas berupa warna dan bentuk logo tersebut.

Dalam tahap ini sebuah produk sudah memiliki nama atau merk, pembuatan logo merupakan sebuah proses yang jangan sampai terlupakan. Karena dengan adanya merk disertai dengan logo, maka akan membuat tampilan suatu produk lebih menarik dan pastinya akan mudah diingat oleh konsumen.

Adapun lankah-langkah dalam pembuatan logo tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pada pembuatan logo ini kami menggunakan aplikasi Photoshop CS6 untuk mendisain logonya



Gambar 3.3 Aplikasi Photoshop CS6



Gambar 3.4 Logo Produk

2. Yang terakhir adalah penulisan nama logo dan penempelan gambar logo pada Photoshop CS6 sehingga logo lebih baik.

Setelah data mengenai UKM tersebut terkumpul, kami mulai mendesain logo UKM tersebut, yang kami harapkan produk UKM memiliki logo tersendiri. Dengan begitu logo akan kami cetak dan akan ditempelkan pada kemasan produk tersebut.

3.3 Laporan Kegiatan Individu Pembuatan Media Marketing Pada UKM Keripik Tahu yang dilakukan oleh Dewi Laurentia Monika Purba.

Rencana kegiatan individu pembuatan media marketing untuk produk keripik tahu ini yaitu membantu dalam memasarkan produk keripik tahu supaya lebih dikenal masyarakat. Media yang digunakan adalah *e-commerce*. Kami juga mencoba untuk membuat Merk dan membuat pengemasan untuk Keripik Tahu yang akan kita produksi sehingga kelihatan lebih menarik dan menjadi daya tarik untuk membeli. Kami berharap melalui adanya media marketing dan inovasi pada bentuk kemasan, Keripik Tahu dapat dikenal oleh masyarakat, baik dari masyarakat Kelurahan Jti Indah itu sendiri maupun masyarakat luas.

Pembuatan Media Marketing Pada UKM Keripik Tahu

a. Mencari Informasi Tentang UKM

Kegiatan ini kami mulai dari mencari informasi mengenai UKM. Awalnya kami mendatangi Ibu Tuti, yang merupakan tempat pembuatan proses Keripik Tahu tersebut. Kemudian kami mulai mengumpulkan informasi mencari apa yang menjadi kendala pada UKM tersebut. Pengumpulan informasi tersebut kami lakukan dengan mewawancarai Ibu Tuti, pemilik UKM Keripik Tahu di desa jati indah Kecamatan Tanjung Bintang. Dari hasil wawancara kami mengetahui bahwa Keripik Tahu tersebut mengalami kendala pada sistem marketing dan pengembangan usaha Keripik Tahu itu sendiri.

b. Merencanakan Pembuatan Sistem Marketing Dari Informasi yang telah didapat pada UKM Keripik Tahu.

Kami melakukan perencanaan bersama untuk membuat sistem marketing online menggunakan *E-Commerce*. Menurut kami, sosial media merupakan media bisnis online yang paling cocok di zaman sekarang untuk mengoptimisasi marketing UKM karena dengan menggunakan media tersebut Keripik Tahu yang sudah lama dirintis ini, produknya dapat tersebar luas di berbagai wilayah..

c. Mengumpulkan data UKM

Kami mulai mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk pembuatan media marketing Keripik Tahu seperti gambar dari produk, nama Keripik Tahu, varian rasa Keripik Tahu dan profile mengenai UKM Keripik Tahu tersebut.

d. Pembuatan E-Commerce

Setelah produk sudah memiliki Merk kemudian kami mulai membuat *e-commerce* untuk mengoptimisasi marketing pada produk Keripik tahu. Kami mulai memasukkan data-data Keripik Tahu meliputi gambar, harga, lokasi, dan penjelasan mengenai Keripik Tahu

3.4 Laporan Kegiatan Pelatihan Perhitungan HPP dan Laporan Laba/Rugi Penjualan Keripik Tahu yang dilakukan oleh Amanah Chella Vega Nida

Upaya yang dilakukan dalam mengembangkan UKM Keripik Tahu salah satunya adalah dengan mengajarkan pembuatan laporan keuangan, yang sebelumnya hanya dilakukan penghitungan modal dan penghasilan tanpa melakukan perincian, dari

melakukan perincian maka dapat dilihat pengeluaran bahan pokok dan dapat dijadikan bahan pertimbangan, dibutuhkan atau tidaknya pengeluaran tersebut.

Perhitungan dilakukan setelah melakukan inovasi produksi keripik tahu, serta pembuatan label yang dibutuhkan dalam bidang pemasaran.

Perhitungan Biaya Produksi Keripik Tahu

Berikut ini adalah perhitungan biaya-biaya yang dibutuhkan dalam produksi Keripik tahu:

Tabel 3.1 Biaya Bahan Baku

No	Kebutuhan	Satuan	Harga/satuan	Jumlah
1	Tahu	10	17000	170000
2	Tepung Maizena	10	5000	50000
3	Bumbu Rasa	10	500	5000
Total Biaya Bahan Baku			Rp 225000	

Tabel 3.2 Biaya Bahan Penolong

No	Kebutuhan	Satuan	Harga/satuan	Jumlah
1	Plastik Ziplock	30	400	12000
2	Print merk	30	300	9000
Jumlah Biaya Bahan Pembantu			21000	

Tabel 3.3 BOP

No	Kebutuhan	Jumlah
1	Transportasi	20000
Jumlah BOP		20000

Dalam sekali produksi Keripik tahu , pemilik UKM dapat mencapai 30 bungkus

Perhitungan Harga Jual Keripik Tahu

Tabel 3.4 Biaya Operasional

Biaya Bahan Baku	225000
Biaya Bahan Penolong	21000
Biaya Overhead	20000
Jumlah Biaya Operasional	266000

Harga pokok produksi

Mencari Harga pokok produksi adalah dengan cara membagi Biaya Operasional dengan Jumlah produk yang di hasilkan

$$266\ 000 : 30 = 8866$$

Laba (50% dari HPP)

Menghitung laba yang akan didapat adalah dengan cara mengalikan jumlah harga pokok produksi dengan berapa persen laba yang diharapkan .

$$\text{Rp } 8866 \times 50\% = \text{Rp } 4433$$

Tabel 3.5 Rincian Harga Jual Setiap Kemasan

Harga Pokok Produksi	Laba	Harga Jual
Rp 8866	Rp 4433	Rp 12000

3.4.3 Perhitungan Laba/Rugi Penjualan Keripik Tahu

Berikut ini perhitungan Laporan Laba/Rugi Penjualan Keripik Tahu:

Tabel 3.6 Laporan Laba Rugi

LAPORAN LABA/RUGI

UKM Keripik Tahu

Penjualan		Rp 360000
Biaya – biaya :		
Tahu	Rp 170000	
Tepung Meizena	Rp 50000	
Bumbu Rasa	Rp 5000	
Plastik Ziplock	Rp 12000	
Print Merk	Rp 9000	
Transportasi	Rp 20000	
Jumlah Biaya-Biaya		Rp. 266000
Laba Bersih		94000

3.5 Laporan Kegiatan Pembuatan Video Dokumenter dan Pelatihan Dasar

TIK Kepada Anak Sekolah Dasar di Desa Jati Indah yang dibuat oleh Reza

Fahlefi

3.5.1 Pembuatan Video Dokumenter

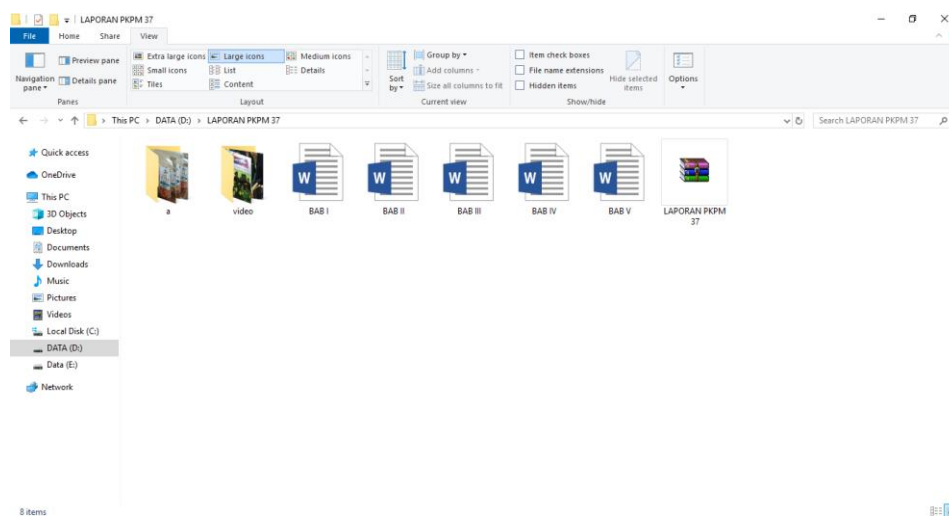
Video dokumenter adalah salah satu sarana dalam pelaksanaan PKPM yang berfungsi sebagai alat dokumentasi kegiatan-kegiatan yang berlangsung selama kegiatan PKPM yang berlangsung dan juga sebagai bukti bahwa kegiatan tersebut benar-benar adanya terlaksana.

Persiapan membuat Video Dokumenter

Dalam proses pembuatan video dokumentasi ada beberapa hal yang harus dipersiapkan adalah, mulai dari media pengambilan gambar dan video dalam hal ini kami menggunakan kamera Hp xiami Redmi S2 sebagai media pengambil gambar, software editing video yaitu Filmora 9, dan juga konsep pengambilan gambar/video dan editing video, kami menggunakan konsep sebab akibat sebagai konsep editing videonya .

Proses Pembuatan Video Dokumenter

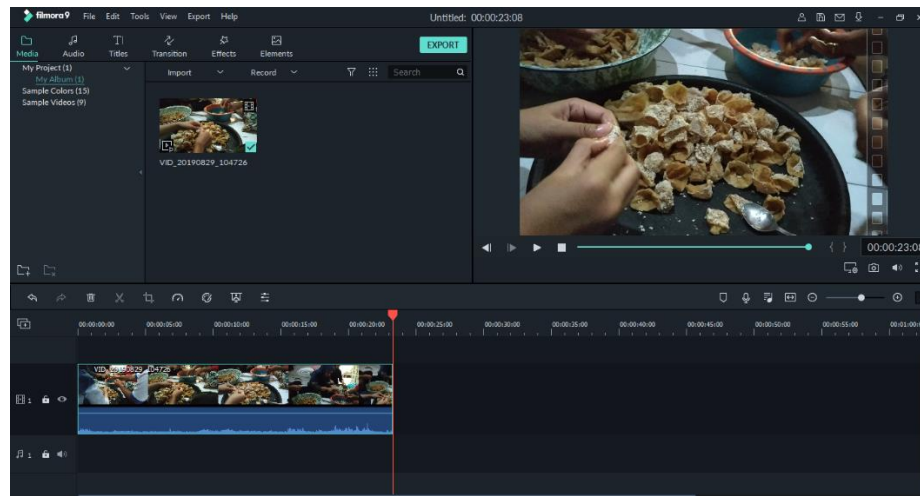
- a. Proses pertama yaitu pemilihan gambar dan video yang akan diedit, dibagi dalam beberapa folder yang diurutkan menurut tanggal pengambilannya.



Gambar 3.5 Folder Dokumentasi Desa Jati Indah

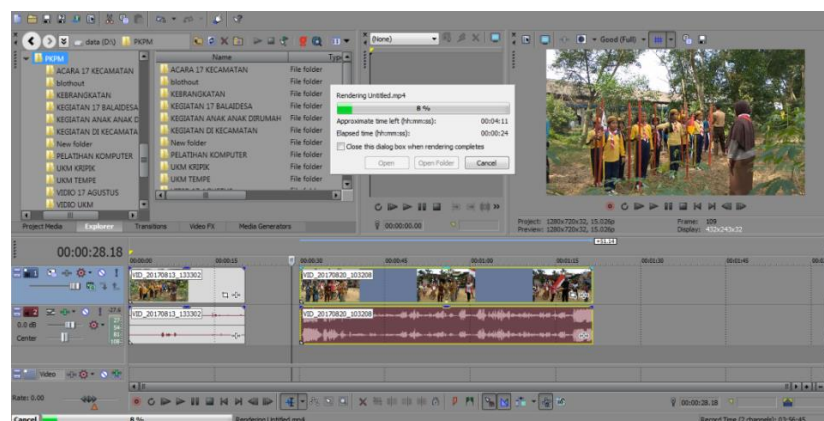
- b. Proses kedua yaitu memulai editing video dengan menggunakan software Filmora 9, dalam proses ini terjadi berbagai macam editing mulai dari pemotongan durasi video, penggabungan video, dubbing suara, penambahan

background sound sebagai tema lagu, penambahan animasi subtitle, penambahan template dan effect transisi video.



Gambar 3.6 Proses Editing Video Menggunakan Filmora 9

- c. Proses terakhir yaitu rendering video, proses ini adalah proses penggabungan semua video yang telah di edit pada proses sebelumnya dan mengekspor video kedalam format .Mp4.



Gambar 3.7 Rendering Video

3.5.2 Laporan Kegiatan Pelatihan Komputer untuk sekolah SDN 01 Jati Indah

Rencana kegiatan ini yaitu mengenalkan dasar-dasar komputer dan mengajarkan bagaimana cara, teknik pengetikan dan penggunaan Microsoft Word dan Microsoft Excel. Disini penulis mencoba mengadakan pelatihan komputer untuk Anak-anak sekolah SDN 01 Jati Indah dikarenakan teknologi semakin berkembang seiring dengan berjalannya waktu, sehingga mereka perlu diperkenalkan kepada teknologi sejak dini. Untuk itu diperlukan langkah awal dalam mempelajari perangkat yang dapat menunjang wawasan mengenai teknologi, dalam hal ini adalah komputer.

Pelatihan Komputer memberikan pengenalan mengenai perangkat komputer dan gunanya, Microsoft Office seperti Word Dan Microsoft Excel , sekaligus memberikan motivasi kepada anak-anak SDN 01 Jati Indah untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi demi mempermudah melanjut sekolah kejenjang selanjutnya. Penulis sebagai penyelenggara berharap dengan terselenggaranya pelatihan ini dapat menjadikan sebagai media untuk memotivasi Anak-anak supaya kedepannya terus belajar mengikuti perkembangan teknologi demi mempermudah kehidupan mereka.

Tahapan pelatihan komputer sebagai berikut :

1) Membuat materi pelatihan

Agar memudahkan penulis dalam mengadakan pelatihan komputer sebelum itu penulis membuat materi pelatihan. Penulis membuat materi pelatihan dengan mengabungkan antara materi dari internet dan buku. Membuat materi sebelum mengadakan pelatihan sangat penting agar proses pelatihan komputer sudah terencana dan sesuai materi yang telah ditetapkan.

2) Membuat jadwal pelatihan

Sangat antusiasnya Anak-anak SDN 01 Jati Indah dalam mengikuti pelatihan komputer sehingga terjadi penumpukan peserta pelatihan. Untuk mengoptimalkan sesi pelatihan komputer penulis membuat jadwal pelatihan, yang diharapkan agar pelatihan komputer tersebut dapat berjalan secara efisien dan materi yang disampaikan oleh pelatih dapat mudah dipahami para peserta pelatihan.

3) Menulis perkembangan peserta pelatihan

Agar memudahkan tutor dalam memberikan pelatihan kepada peserta ulis selalu menulis setiap perkembangan atau materi yang sudah didapat oleh peserta.

Ketercapaian Pengadaan Pelatihan Komputer untuk Anak-anak SDN 01 Jati Indah Kec.Tanjung Bintang

Pelatihan Komputer SDN 01 Jati Indah bertujuan untuk memperkenalkan Perangkat Komputer dan kegunaan Microsoft Office seperti Word Dan Microsoft Excel. SDN 01 Jati Indah sangatlah antusias untuk mengikuti pelatihan komputer tersebut, sebagian dari mereka ada yang memang sudah sedikit memahami tentang dasar-dasar komputer, namun ada pula yang memang belum mengerti sama sekali, tetapi rasa ingin tahu mereka tentang komputer sangatlah besar.

3.6 Laporan Kegiatan Pembuatan Web Desa, Banner Struktur desa dan Pelatihan Komputer yang dilakukan oleh Dani Apriansyah

Pembuatan Web Desa Jati Indah

Web Desa Jati Indah adalah salah satu program dalam pelaksanaan PKPM yang berfungsi sebagai media pengenalan desa Jati Indah kepada dunia luar tentang

kegiatan-kegiatan desa, visi misi desa, sejarah desa dan juga berbagai hal yang ada mengenai desa Jati Indah. Adapun Web Desa Jati Indah ini sendiri berasal dari Web yang Domainnya di buat oleh DJ Corporation, yang selanjutnya mahasiswa PKPM langsung membuat menu-menu, logo dan sebagainya di dalam Web Desa Jati Indah tersebut.

Adapun hal-hal yang ada di dalam Web Desa Jati Indah sebagai berikut :

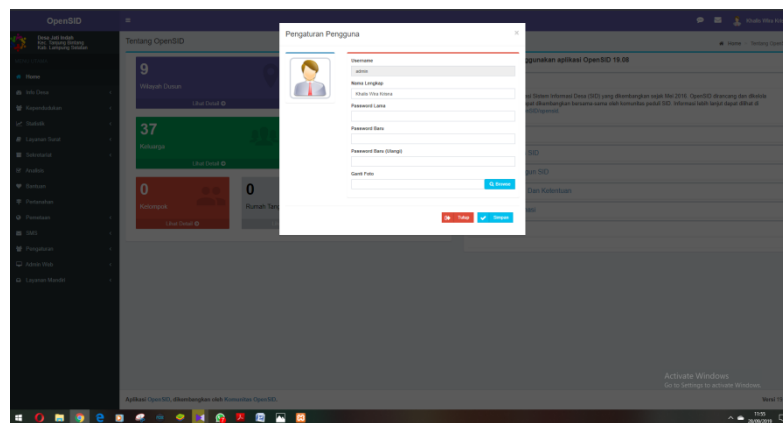
1. Home
2. Profil
3. Lembaga
4. Kegiatan Desa
5. Pelayanan Proyek
6. Produk Desa
7. Data Desa
8. Berita
9. Galeri

Persiapan Pembuatan Web Desa Jati Indah

Dalam proses pembuatan Web Desa Jati Indah ada beberapa hal yang harus dipersiapkan, yaitu dengan meminta data dari kelurahan Desa Jati Indah yaitu tentang sejarah desa, Struktur desa, jumlah penduduk desa dan lain-lainnya mengenai desa Jati Indah tersebut. Dan juga mengumpulkan berita-berita tentang desa Jati Indah untuk di unggah di pemberitaan Web Desa Jati Indah Jati Indah.

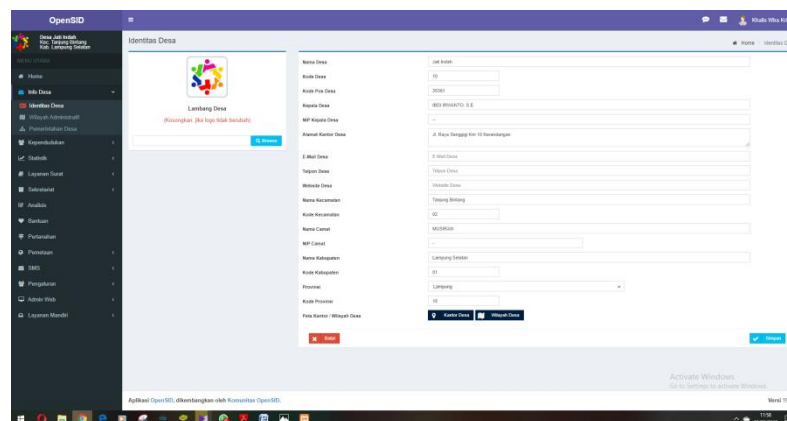
Proses Pembuatan Web Desa Jati Indah

- a. Seperti yang dijelaskan diatas bahwa Web Desa Jati Indah adalah buatan dari DJ Corporation. Disini yang pertama di lakukan adalah mengubah nama admin yang akan bertanggung jawab atas Web Desa Jati Indah tersebut.



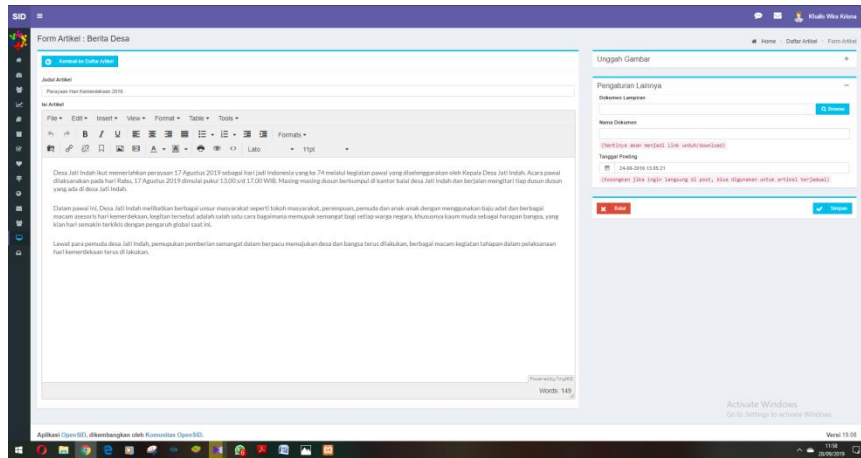
Gambar 3.8 Pengubahan Admin Web Desa yang bertanggung jawab.

- b. Proses kedua yaitu pengeditan Top Menu yang ada di Web Desa Jati Indah dimulai dari menu Home, Struktur Desa dan lain-lainya.



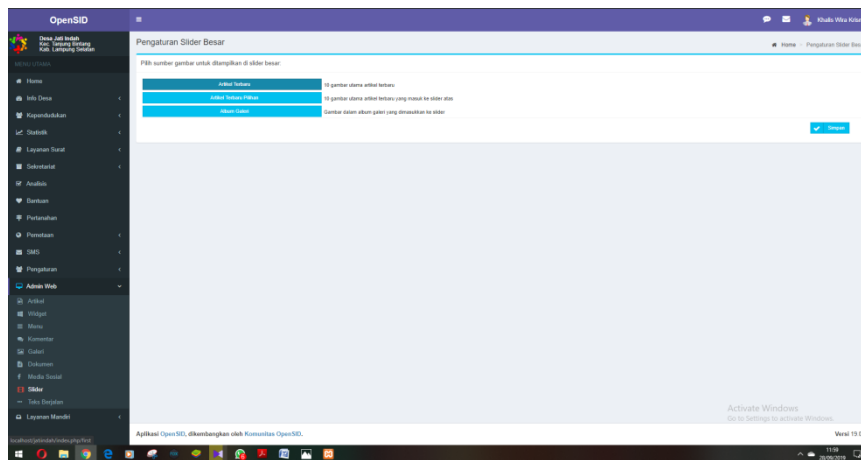
Gambar 3.9 Pengeditan Top Menu

- c. Proses yang selanjutnya yaitu mengupload berita pada web Desa Jati Indah yang sudah dikumpulkan terlebih dahulu dari kegiatan-kegiatan desa



Gambar 3.10 Mengupload Berita

- d. Proses yang selanjutnya adalah pengeditan slider pada Web Desa Jati Indah



Gambar 3.11 Pengeditan Slider

- e. Proses selanjutnya adalah pengisian informasi mengenai desa Jati Indah.

The screenshot shows the 'Identitas Desa' form in the OpenSID application. The form is titled 'Desa Jati Indah' and includes the following fields:

- Nama Desa: Jati Indah
- Kode Desa: 18
- Kode Pos Desa: 30361
- Kepala Desa: BDI (BUNDA) S.E
- NIP Kepala Desa: -
- Alamat Kantor Desa: A. Rusa Tenggul No 10 Kawadangan
- E-Mail Desa: -
- Telepon Desa: -
- Website Desa: -
- Nama Kecamatan: Tenggul Tengah
- Kode Kecamatan: 02
- Nama Cantel: MUDIRAN
- NIP Cantel: -
- Nama Kabupaten: Lampung Selatan
- Kode Kabupaten: 31
- Provinsi: Lampung
- Kode Provinsi: 32
- Peta Kantor / Wilayah Desa: -

At the bottom left of the form, there is a button labeled 'Ambil Logo' and a 'Simpan' button at the bottom right. The application footer indicates 'Apikasi OpenSID, dikembangkan oleh Komunitas OpenSID, Versi 19.03'.

Gambar 3.12 Informasi Menu

f. Proses terakhir adalah mengupload logo pada Web Desa Jati Indah.



Gambar 3.13 Mengupload Logo

Pengenalan Web Desa Jati Indah

Pengenalan Web Desa Jati Indah dilakukan di balai Desa dengan tujuan mengenalkan Web Desa Jati Indah pada aparatur desa Jati Indah dan dilakukan Pengenalan pelatihan pada Aparatur desa tersebut. Pelatihan Web Desa Jati Indah sendiri dilakukan pada jam kerja di balai desa yaitu pada hari senin dan rabu terutama dilakukan pada bapak Sugus Antoni sebagai yang akan penanggung jawab sebagai Admin Web Desa Jati Indah tersebut.