

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KEGIATAN**

#### **1.1 Laporan kegiatan 1**

##### **“Dokumentasi dan editing video selama kegiatan PKPM IIB Darmajaya di Desa Pancasila”**

**Nama** : Bayu Nusantara  
**NPM** : 1611010169  
**Jurusan** : Teknik Informatika

Sistem Informasi dan promosi di desa Pancasila dengan menggunakan media internet masih kurang, sehingga potensi yang ada di desa Pancasila tersebut belum tersebar luaskan. Padahal, desa Pancasila memiliki potensi setiap dusun yang mampu menunjang perekonomian masyarakat setempat, seperti tahu, tempe, kerupuk singkong, talikur, dll. Melihat kenyataan seperti ini, maka saya mendapat amanah dari tim PKPM Kelompok 20 untuk membuat dokumentasi video kegiatan PKPM yang nantinya diunggah ke YouTube. Program dokumentasi ini masih dalam kemajuan. Alasannya adalah sebagian program mahasiswa ada yang hanya bisa dijalankan pada masa PKPM, sehingga perlu adanya dokumentasi. Namun demikian, pengumpulan materi tutorial edit video dokumenter sudah saya persiapkan bahkan sebelum berangkat ke lokasi PKPM. Tutorial tersebut saya perlukan mengingat saya masih pemula dalam hal edit video. Background music untuk video profil PKPM dan software edit video seperti software Sony Vegas Pro 14 sudah saya siapkan dan sudah saya install di laptop pribadi. Tidak lupa juga, berbagai 9 dokumentasi program kerja yang dijalankan kelompok kami sudah disimpan untuk nantinya diolah menjadi satu video berdurasi kurang lebih 10 menit. Di dalam video dan dokumentasi kami di desa Pancasila dibagi beberapa kegiatan yaitu :

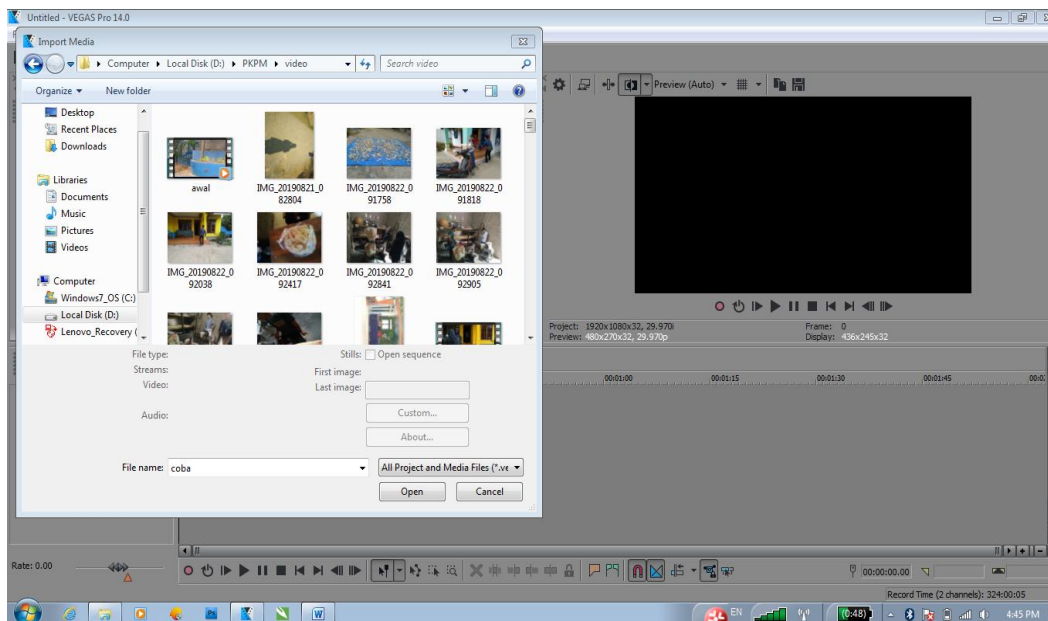
- a. Proses pemberangkatan.
- b. Penyerahan Mahasiswa PKPM di Kecamatan Natar
- c. Kunjungan ke UMKM Kerupuk Singkong

- d. Inovasi dan pembuatan Kerupuk Singkong
- e. Bersih-Bersih masjid
- f. Sosialisai ke sekolah di desa Pancasila
- g. Seminar Kewirausahaan
- h. Donasi untuk masjid
- i. Ucapan Terima Kasih

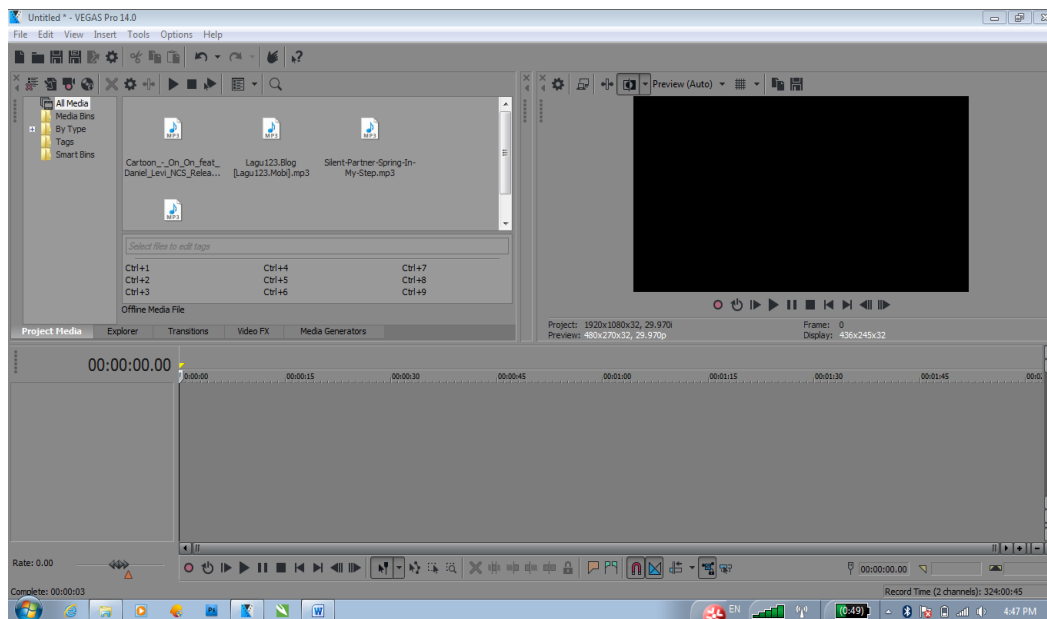
Hambatan yang kami alami dalam menjalankan program ini adalah keterbatasan sarana prasarana seperti kamera dan handycam. Dalam satu unit PKPM, tidak ada yang memiliki handycam, sedangkan kamera yang dapat dipakai untuk merekam video hanyalah kamera handphone milik Bayu Nusantara, Rolandi Sitorus dan Muhammad Rifa'i. Tantangan yang saya alami adalah membuat konsep video profil serta pembuatan video secara teknis di dalam software Sony Vegas Pro 14.

Tahapan dalam membuat *editing* video :

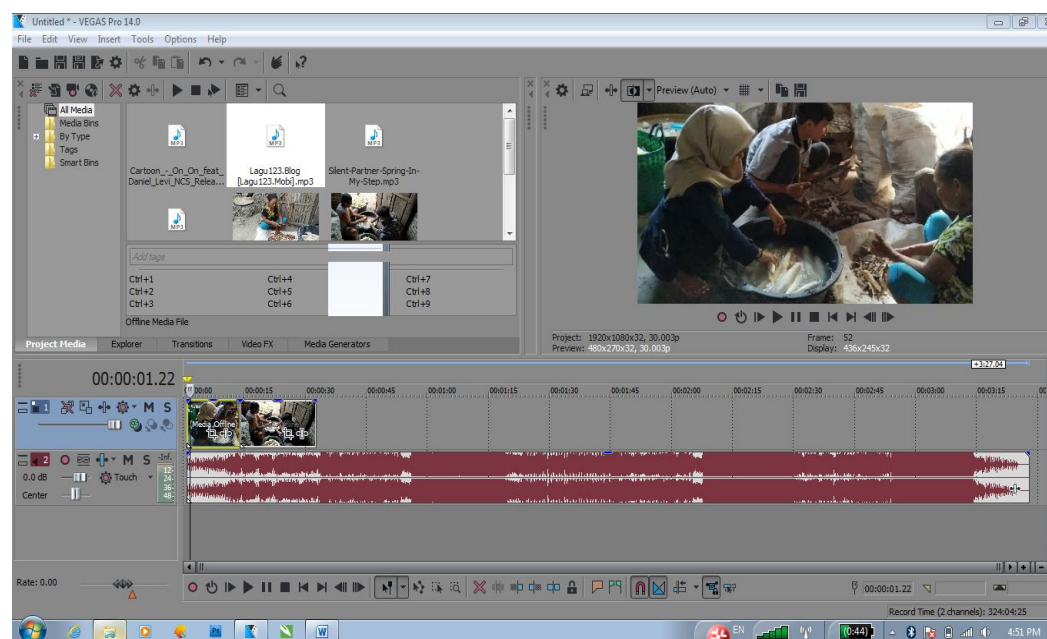
1. Buka software Sony Vegas Pro 14 yang sudah terinstall untuk memulai project baru.
2. Masukkan beberapa file video dokumentasi yang sudah disiapkan.



3. Masukkan backsound music agar video yang diputar memiliki suara.



4. Letakkan file video pada track 1 dan backsound music di track 2



5. Pilih Export agar video bisa disatukan menjadi file MP4.

6. Video yg disatukan dapat diputar.



Gambar Dokumentasi dan editing video selama kegiatan PKPM IIB Darmajaya di Desa Pancasila Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

## 3.2. Laporan Kegiatan 2

Nama : Amalia Apriliana

NPM : 1612110452

Jurusan : Manajemen

### “Membuat Desain Merk, Label dan Inovasi Kemasan Pada Produk Kerupuk Singkong Guna Pengembangan Produksi Usaha Mandiri Kerupuk Singkong”

#### 3.2.1 Desain Merk

*Merk* merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan daya tarik konsumen dengan bertujuan untuk mengembangkan produk dari keripik singkong itu sendiri. Menurutnya merek akan memudahkan konsumen dalam mengidentifikasi produk-produk yang ada di pasar, mengidentifikasi produk-produk mana yang memiliki manfaat lebih, atau produk-produk mana yang sesuai dengan selera konsumen. (Kotler dan Armstrong, 2011)

Dengan adanya desain *Merk* dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan produk salah satunya adalah promosi.



Gambar 3.2.1 Proses Pembuatan Desain *Merk* Untuk Usaha Kerupuk Singkong Sido Rukun

#### 3.2.2 Desain Label

*Label* merupakan suatu bagian dari sebuah produk yang membawa informasi verbal tentang produk atau penjualnya. Jadi, sebuah label itu merupakan bagian dari pembungkusnya, atau suatu etiket yang tertempel secara langsung pada suatu produk.

Menurut Kotler (2000:477), menyatakan bahwa label adalah tampilan sederhana pada produk atau gambar yang dirancang dengan rumit yang merupakan satu kesatuan dengan kemasan.



Gambar 3.2.2 Desain Label Untuk Usaha Kerpuk Singkong Sido Rukun

### 3.2.3 Inovasi Kemasan Produk

Salah satu daya tarik dari suatu produk adalah dilihat dari segi cara pengemasan (*packing*). Pengemasan merupakan suatu cara atau perlakuan pengamanan terhadap makanan atau bahan pangan, agar makanan atau bahan pangan baik yang belum diolah maupun yang telah mengalami pengolahan, dapat sampai ke tangan konsumen dengan selamat, secara kuantitas maupun kualitas untuk melindungi produk dari goresan atau cacat produk yang membuat produk menjadi rusak. Selain itu juga kemasan produk tidak hanya difungsikan pada suatu proses pendistribusian barang ke beberapa distributor, tetapi kemasan produk juga bias melindungi produk ketika berada di took-toko retail.

Dengan adanya kemasan pada produk dapat mencirikan produk tersebut dan berusaha menawarkandirinya di tengah-tengah banyaknya pesaing tak hanya itu kemasan pun dapat dijadikan sebagai alat promosi untuk daya tarik pembeli sehingga bentuk, warna, dan dekorasi dari kemasan perlu diperhatikan dalam proses perancangannya.



Gambar 3.2.3 Inovasi Kemasan Usaha Kerupuk Singkong Sido Rukun

### **3.3 Laporan Kegiatan 3**

**Nama : Tri Mardiana**  
**NPM : 1612110083**  
**Jurusan : Manajemen**

#### **“Penerapan Pemasaran Menggunakan Media Sosial”**

##### **3.3.1 Definisi Media Sosial**

Media sosial saat ini masih merupakan istilah yang mengandung banyak makna dan definisi tidak persis sama. Safko misalnya menjelaskan bahwa media sosial mereferensikan pada serangkaian aktivitas, praktik, dan perilaku diantara komunitas orang yang berkumpul secara online untuk berbagi informasi, pengetahuan dan opini dengan menggunakan media percakapan (*conversational media*). Media percakapan sendiri merupakan aplikasi berbasis web yang membuat produksi dan transmisi konten berbentuk kata-kata, gambar, video dan audio menjadi mungkin dan mudah (Safko & Brake, 2009)

Menurut Van Dijk (2013), media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.

##### **3.3.2 Efektifitas Social Media**

Social media marketing memungkinkan membangun hubungan sosial yang lebih personal dan dinamis dibandingkan dengan strategi marketing tradisional. Kegiatan social media marketing berpusat pada usaha membuat konten-konten yang menarik perhatian dan mendorong pembaca untuk berinteraksi serta membagikannya dalam lingkungan jejaring sosial pertemanan mereka. Pengaruh social media berbeda-beda, akan tetapi yang umum terjadi adalah informasi yang berasal dari social media akan memberikan pengaruh terhadap keputusan pembelian yang akan diambil konsumen.

##### **3.3.3 Pemasaran Produk Usaha Kerupuk Singkong**

Tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial seperti Instagram, *Facebook*, *Youtube*, *Twitter* dan aplikasi messenger seperti *line*, *whatsapp* dan sebagainya bukanlah hal yang baru di



kalangan masyarakat. Tidak heran bahwa media sosial saat ini digunakan sebagai alternative bagi setiap pemilik bisnis untuk memasarkan produk atau memperkenalkan bisnisnya dengan cepat.

Memasarkan produk yang kita miliki melalui jasa media sosial adalah salah satu strategi pemasaran (*Marketing Strategy*) yang efektif, mengingat besarnya pengaruh media sosial ini sebagai tempat pengumpulan informasi bagi aspek dan lapisan masyarakat modern saat zaman sekarang.

Dengan memasarkan produk Kerupuk Singkong yang dikelola oleh Usaha UPPK Sido Rukun ke media social seperti *website, Instagram, facebook*, membuat pemasaran produk Kerupuk Singkong ini semakin luas bukan hanya tingkat kecamatan namun dapat meluas ke tingkat daerah.



Gambar 3.3.1 Akun Instagram Produk Kerupuk Singkong Sido Rukun

## 3.4 Laporan Kegiatan 4

**Nama** : Muhammad Rifa'i

**NPM** : 1611050112

**Jurusan** : Sistem Informasi

### “Pembuatan *Website* Desa Pancasila Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan”

#### 3.4.1 Pengertian Website

kasi *browser* lainnya (pengertian *website* dari Hakim LUsaha MaWebsite adalah fasilitas internet penghubung dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan *web page* sementara link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (*hyper text*), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun *server* diseluruh dunia. Pages diakses dan dibaca lewat *browser* seperti *Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozila Firefox, Google Chrome* dan aplindirianul, 2004)

#### 3.4.2 Fungsi Website

*Website* ini pastinya punya banyak manfaat. Jadi, jika kita ingin mengetahui fungsi *website*, dapat dibagi sesuai kategori jenisnya. Jenis *website* yang berbeda tentunya punya fungsi yang cukup berbeda juga. Apa saja?

##### 1. *Website* Sebagai Sarana Informasi

Ini adalah fungsi utama dari website umumnya yaitu sebagai sarana informasi. Website bisa jadi suatu media untuk menyebarkan informasi-informasi ke publik. Idealnya, memang website dijadikan sarana edukasi akan berbagai topik yang ada. Contohnya, anda menemukan *website* berisi berita, tips, tutorial, pengumuman penting dan lain sebagainya.

##### 2. *Website* Sebagai Sarana Hiburan

Menjadi sarana hiburan bagi publik juga termasuk ke dalam fungsi website. Misalnya ketika Anda membaca majalah online, berita soal gaya hidup, atau ulasan film dan karya seni

lainnya dari website-website yang ada. Nah terkait navigasi, website yang bertujuan sebagai sarana hiburan biasanya lebih mengutamakan kemudahan web visitor dalam bernavigasi dan estetika visualnya biasanya optimal. Untuk jenis konten, biasanya banyak berupa video, gambar terpisah, galeri foto, atau podcast.

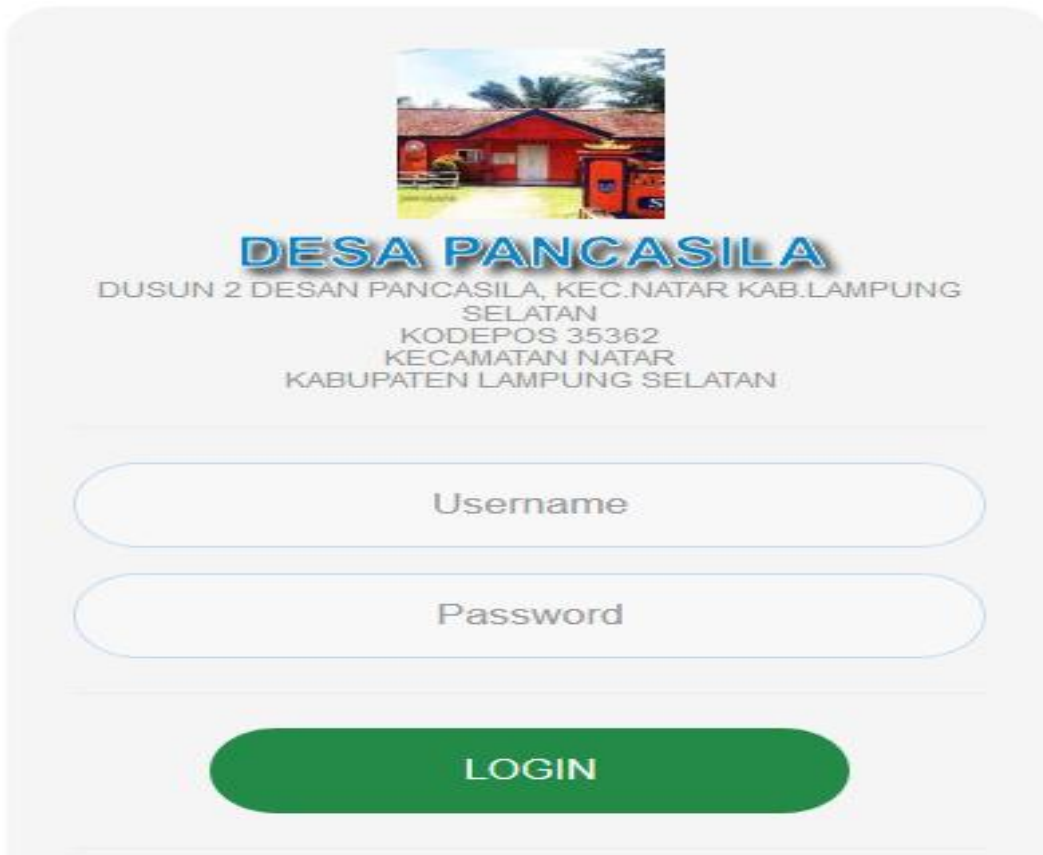
### 3. **Website Sebagai Sarana Jual Beli/eCommerce (Toko Online)**

Apakah Anda pernah mendengar nama-nama situs belanja besar semacam Tokopedia, Bukalapak, atau *website* beli tiket transportasi Traveloka? Ini termasuk dalam aktivasi fungsi website sebagai ecommerce. Tujuan dari website seperti ini adalah mendapat customer yang bertransaksi, meningkatkan penjualan dan loyalitas customer terhadap brand perusahaan. *Website*-nya juga tidak hanya berisi konten-konten informatif saja tetapi juga dukungan fitur tertentu semacam *payment gateway*. Ada banyak sekali elemen *website* yang harus dioptimasi untuk mensukseskan sebuah *ecommerce* yaitu proses transaksi yang mudah dilakukan web visitor/pengunjung, tampilan atraktif *website*, produk yang populer, penawaran menarik, metode pembayaran produk yang bervariasi, dan desain yang *mobile-friendly* (mengingat orang lebih banyak mengakses dari handphone).

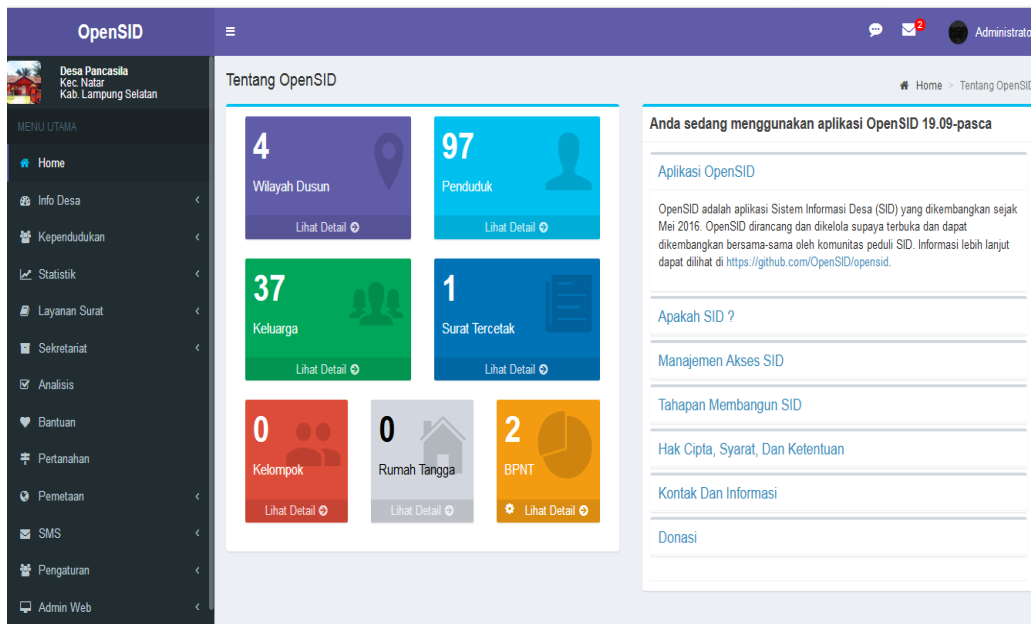
### 4. **Website Sebagai Blog**

Pernah dengar istilah profesi *blogger*? Fungsi blog sebagai *website* adalah untuk update konten-konten terbaru yang banyak diminati/dibaca orang atau sekadar menjadi catatan pribadi seseorang (opini dan sebagainya)

Gambar dalam pembuatan website Desa Pancasila ini antara lain :



Gambar 3.4.1 tampilan untuk login



Gambar 3.4.2 Tampilan Admin

Terdapat 4 menu dalam Website ini yaitu :

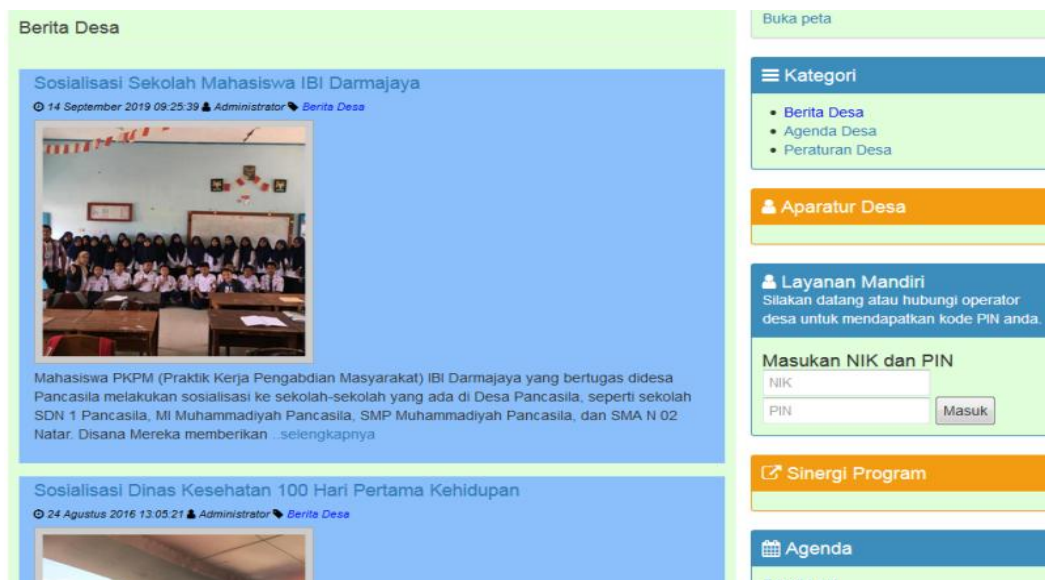
- Beranda



Gambar 3.4.3 Tampilan Beranda

Pada tampilan ini merupakan halaman awal pada website desa Pancasila setelah kita mengakses website tersebut, didalamnya terdapat mengenai info terbaru mengenai Desa, Alamat desa, Kegiatan Desa yang terbaru, Galeri foto desa, Informasi media sosial Desa, serta Informasi terupade lainnya terdapat pada halaman ini.

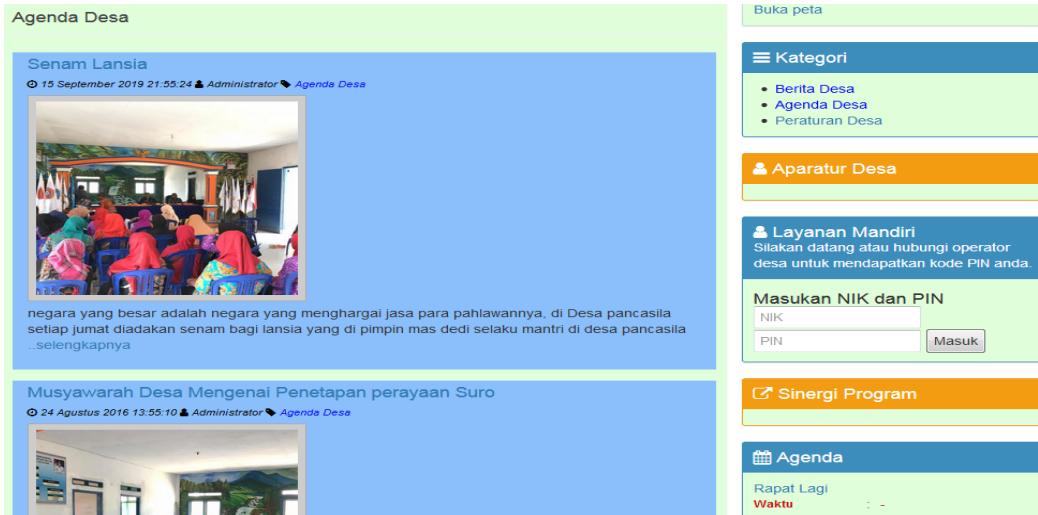
- Berita Desa



Gambar 3.4.4 Tampilan Berita Desa

Pada menu ini berisikan mengenai aktifitas-aktifitas serta kegiatan desa baik didalam ataupun diluar desa yang intinya masih memiliki hubungan dengan desa Pancasila, berita desa ini dapat diupdate setiap harinya, melalui menu Admin.

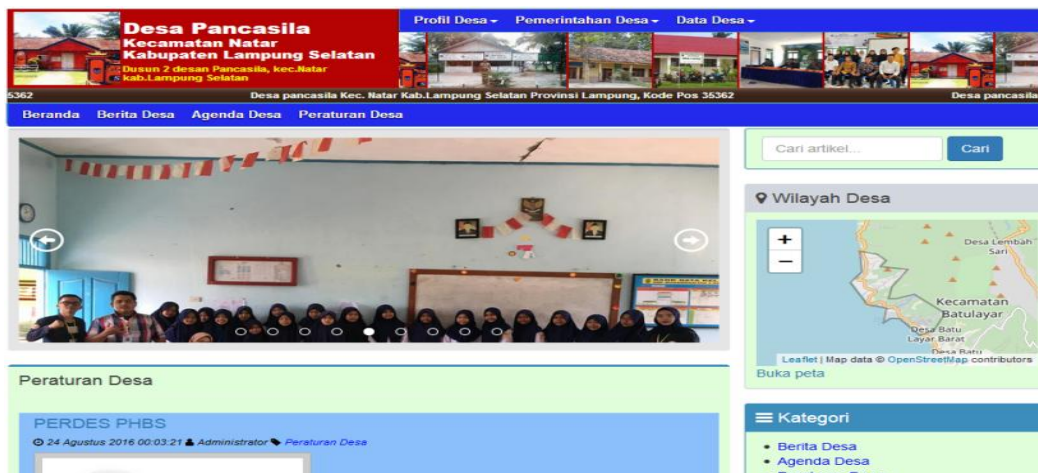
- Agenda Desa



Gambar 3.4.5 Tampilan Agenda Desa

Pada menu ini berisikan mengenai Agenda yang terstruktur atau yang sudah terjadwal pada agenda kegiatan desa, dari menu ini dapat dilihat kegiatan desa yang akan dilaksanakan.

- Peraturan Desa



Gambar 3.4.6 Tampilan Peraturan Desa.

### **3.5 Laporan Kegiatan 5**

**Nama : Nadia Apriyani**  
**NPM : 1612110051**  
**Jurusan : Manajemen Keuangan**

**Nama : Rolandi Sitorus**  
**NPM : 1612120088**  
**Jurusan : Akuntansi**

#### **3.5.1 Judul Kegiatan**

Perhitungan biaya yang dibutuhkan untuk memproduksi Kerupuk Singkong.

#### **3.5.2 Latar Belakang Kegiatan**

Pada dasarnya dalam menjalankan suatu kegiatan usaha kita memerlukan pembukuan yang baik guna untuk mengetahui berapa besar dana yang kita keluarkan untuk menjalankan usaha tersebut, dan juga seberapa besar keuntungan yang kita peroleh. Selain itu, dengan adanya pembukuan kita akan lebih mudah menjalankan aktivitas usaha kita. Dalam usaha Kerupuk Singkong ini yang ada di desa Pancasila kecamatan Natar belum menggunakan pembukuan yang baik sehingga kami melalui kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) ini membantu usaha Kerupuk Singkong Pak Anwarsidi dalam membentuk pembukuan sederhana yaitu, perhitungan harga produksi dan laba/rugi.

#### **3.5.3 Rumusan Masalah**

Terdapat beberapa rumusan masalah yang ada pada Laporan Keuangan UMKM Kerupuk Singkong di Desa Pancasila, antara lain :

1. Tidak adanya pembuatan Laporan Keuangan sederhana di UMKM.
2. Kurangnya pemahaman tentang jenis – jenis Laporan keuangan dalam bentuk Laporan Keuangan sederhana.

### **3.5.4 Tujuan Kegiatan**

Tujuan diadakannya kegiatan ini adalah

1. Untuk membantu usaha Kerupuk Singkong Anwarsidi dalam pembukuan usaha Kerupuk Singkong.
2. Untuk mengetahui kemajuan dan kemunduran yang dialami Pak Anwarsidi.
3. Untuk menumbuhkan minat kepada Pak Anwarsidi dan usaha – usaha lainnya dalam mempelajari Ilmu Akuntansi.

#### **1. Gambaran Umum dan Sasaran**

Produk Kerupuk Singkong ini belum dikelola secara maksimal masih banyak adanya kekurangan, dalam menjalankan usaha Kerupuk Singkong ini selain membutuhkan pembukuan yang baik diperlukan juga pengemasan yang rapi dan pemasaran yang optimal. Dengan kemajuan suatu produksi usaha maka semakin rumit dalam hal pembukuan, maka usaha yang digunakan untuk menentukan sasaran mula – mula ini ialah agar usaha Kerupuk Singkong ini menggunakan pembukuan sederhana untuk memudahkan usaha Kerupuk Singkong.

#### **2. Metode Pelaksanaan**

##### **2.1 Survei Lapangan**

Sebelum melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan proses pembuatan laporan keuangan, kami perlu memerlukan survei lapangan agar informasi yng akan kami sampaikan tepat dan bermnfaat. Metode survei yang digunakan adalah metode observasi yang kami laksanakan sebelum berjalan kegiatan PKPM IBI Darmajaya dan sesudah berjalannya kegiatan PKPM IBI Darmajaya karna kami melihat banyak sekali UMKM di Desa Pancasila yang tidak memiliki laporan keuangan.

##### **2.2 Mempersiapkan Data**

- a. Proses pengumpulan data.
- b. Proses pembuatan laporan keuangan UMKM.

##### **2.3 Memperkenalkan Laporan Keuangan**

Laporan keuangan yaitu pada umumnya terdiri dari neraca dan perhitungan laba/rugi serta perubahan ekuitas. Neraca menggambarkan jumlah asset, kewajiban dan ekuitas dari suatu



perusahaan pada periode tertentu. Sedangkan laba/rugi menunjukkan hasil – hasil dan beban perusahaan yang telah dicapai. (Munawir, 2010:5)

- Bentuk Laporan Keuangan

Membantu pembuatan Laporan Keuangan UMKM Kerupuk Singkong di Desa Pancasila.

**Tabel 1. Biaya Bahan Baku**

No	Bahan	Satuan	Harga/Satuan	Jumlah
1.	Singkong	100 Kg	Rp.1.000	Rp.100.000
2.	Penyedap Rasa	1 bungkus	Rp.1.000	Rp.1.000
3.	Garam Halus	1 bungkus	Rp.5.000	Rp.5.000
4.	Pewarna Makanan	2 botol	Rp.12.000	Rp.24.000
Jumlah Biaya Bahan Baku				Rp.130.000

**Tabel 2. Biaya Tenaga Kerja**

No	Bahan	Satuan	Harga/Satuan	Jumlah
1.	Upah 2 Karyawan	2 karyawan	Rp.50.000	Rp.100.000
Jumlah Biaya Tenaga Kerja				Rp.100.000

**Tabel 3. Biaya BOP**

No	Bahan	Satuan	Harga/Satuan	Jumlah
1.	Plastik	500gram	Rp.15.000	Rp.15.000
2.	Kayu	2 kubik	Rp.75.000	Rp.150.000
3.	Biaya Solar	3 liter	Rp.7.000	Rp.21.000
4.	Biaya Transportasi	1 liter	Rp.10.000	Rp.10.000
5.	Label	55pcs	Rp. 1.500	Rp. 82.500
6.	Jumlah Biaya BOP		Rp.100.000	Rp.278.500
3.	Biaya BOP		Rp.278.500	
Jumlah Biaya Produksi			Rp.508.500	

**Tabel 4.**  
**Biaya**  
**Produksi**  
  
**1.**  
**Harga**  
**Pokok**  
**Produksi**  
**dan**

**Harga Jual**

Harga Jual Hasil produksi dan harga jual dalam produksi ini (Kerupuk Singkong) dengan menggunakan bahan baku singkong sebanyak 100 Kg bisa menghasilkan bungkus dengan rincian :

- 160 Bungkus (ukuran 500gram)

Dengan harga jual yang sudah di tentukan yaitu untuk ukuran 500gram Rp.5.000/bungkus. Kerupuk Singkong tersebut bisa disetor ke pasar, penjual keliling, dan kewarung sekitar tempat produksi.

## 2. Harga Pokok Penjualan

Untuk memperhitungkan beban pokok produksi perbungkus Kerupuk Singkong dalam usaha ini yaitu dengan cara :

$$\frac{\text{Total Seluruh Biaya}}{\text{Jumlah produksi}} = \frac{\text{Rp. 508.500}}{160 \text{ Bungkus}}$$

$$= \text{Rp. 3.178 perbungkus}$$

Harga jual perbungkus Kerupuk Singkong dengan keuntungan yang diinginkan sebesar (Rp.5.000 - Rp.3.178= Rp.1.822).

## 3. Prediksi Pendapatan

Untuk pendapatan setiap harinya berdasarkan harga yang telah ditentukan maka :

**Tabel 5.Total Pendapatan**

No	Hasil Produksi	Harga perpack	Total penjualan
1.	160 bungkus	Rp. 5.000	Rp.800.000
Total pendapatan			Rp. 800.000

### 3.1 Laporan Laba Rugi

**Laporan Laba Rugi**  
**Kerupuk Singkong Pak Anwarsidi**  
**Desa Pancasila Kec. Natar**

Penjualan		Rp. 800.000
HPP :		
Biaya Bahan Baku	Rp.130.000	
Biaya Tenaga Kerja	Rp.100.000	
Biaya Over Head Pabrik	Rp.278.500	
		(Rp. 508.500)
Laba		Rp. 291.500