

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KEGIATAN**

#### **3.1 Program Pembuatan Vidio Dokumentasi dan Website Sederhana UMKM**

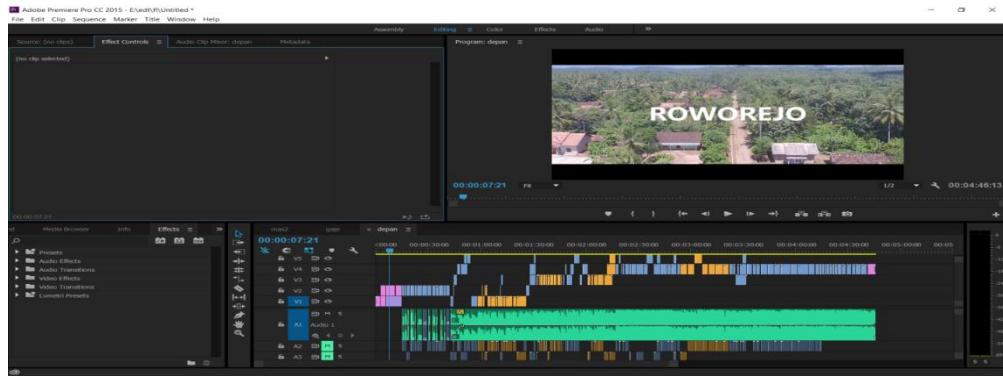
##### **Klanting dan Geblek**

**Nama Mahasiswa : M Aan Dafa S**

**NPM :1511010015**

##### **1) Program Pembuatan Vidio Dokumentasi**

Pembuatan video dilakukan untuk mendokumentasikan kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) yang dilakukan mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya (IIB) di desa Roworejo. Video merupakan teknologi yang dapat menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak yang di kemas dalam suatu tayangan yang menarik, salah satu contoh video adalah video dokumenter. Video dokumenter digunakan untuk mendokumentasikan suatu peristiwa atau kejadian yang sesuai kenyataan . Selain fungsi sebagai sarana hiburan video juga mampu menjadi salah satu media pemasaran produk dan pengenalan UMKM (Usaha Mikro, Kecil dan Menengah) yang ada di desa Roworejo, sehingga masyarakat luas dapat mengetahui potensi yang ada di desa Roworejo yang dapat diakses melalui media sosial.



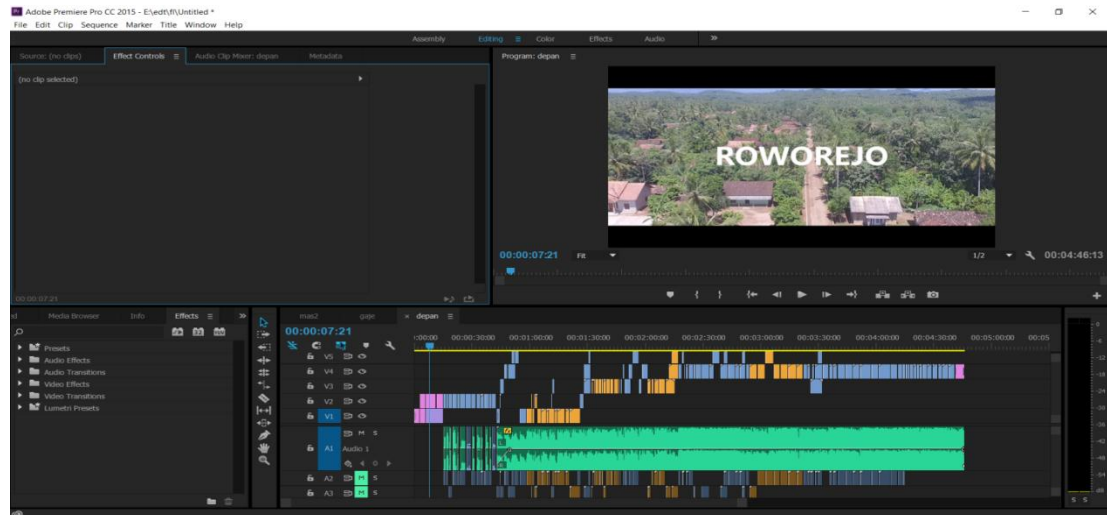
**Gambar 3.5 Adobe Premiere CC**

## 2) Website Sederhana UMKM Klanting dan Geblek

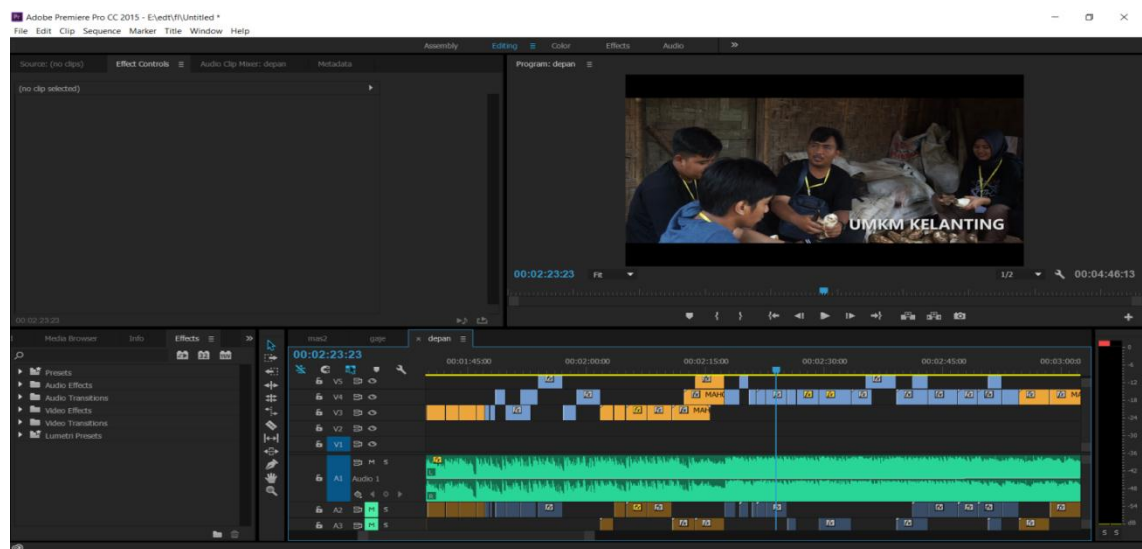
Sistem Informasi (SI) adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi. Untuk itu dalam membangun sistem informasi pemasaran UMKM Klanting dan Geblek dibuatnya website sederhana untuk sarana informasi dan pemasaran tentang UMKM Klanting dan Geblek. Didalam website tersebut terdapat tentang sejarah Klanting dan Geblek, Bahan-bahan yang digunakan, cara pembuatan dan pengolahan, cara pemesanan, kontak yang bisa dihubungi, dan video dari proses pembuatan sampai dengan penjualan.



**Gambar website UMKM Klanting dan Geblek**



**Gambar 3.5 Adobe Premiere CC**



**Gambar 3.6 Adobe Premiere CC**

### 3.2 Program Pengenalan Dasar *Software dan Hardware* Komputer

**Nama Mahasiswa : Yeni Siswanti**

**NPM : 1511010065**

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan paling mendasar yang dapat dilaksanakan sebaik-baiknya karena menjadi landasan bagi pendidikan di- tingkat

selanjutnya. Pendidikan ditingkat sekolah dasar mampu membekali siswanya dengan nilai-nilai, sikap dan kemampuan dasar agar mereka bisa berkembang menjadi pribadi mandiri .Sekolah sebagai tempat mencari ilmu harus mampu melaksanakan proses belajarnya dengan baik dan dapat mendorong perkembangan kreativitas siswa dengan berupaya mendorong atau menciptakan lingkungan belajar yang kondusif .Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki semua orang dengan kadar yang berbeda-beda, jadi ada orang yang sangat kreatif dan kurang kreatif. Setiap anak lahir dengan potensi kreatif dan tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas (UtamiMunandar,1995:45).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang begitu pesatnya telah memberikan berbagai perubahan dalam bidang kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu contoh nyata yang dapat kita rasakan adalah kemudahan dalam berkomunikasi. PKPM adalah salah satu cara dimana kita pelaku dunia pendidikan saling membagi ilmu dan pengalaman yang kita dapatkan dibangku perkuliahan. Terdapat banyak anak-anak disekitar posko tempat pkpm ,anak-anak dimulai dari kelas 3 dan 6 SD yang kita ajarkan mengenai dasar - dasar Software dan *Hardware* komputer serta manfaatnya kita menguasai komputer dimasa yang akan datang.

Program PKPM yang dilaksanakan :

1. Pengenalan Dasar Software dan *Hardware* Komputer.

Dalam kegiatan PKPM ini saya ingin memberikan sedikit ilmu kepada anak-anak di Dusun Pendowo Desa Roworejo sehingga mereka bisa memahami Perangkat Keras Komputer dan Belajar mengetik dengan Software Microsoft Word. Dari hal

kecil ini kita mulai sadar betapa pentingnya dunia pendidikan saat ini dengan adanya ilmu komputer yang mempermudah pekerjaan manusia pada umumnya. Semoga kedepannya anak - anak bisa lebih menguasai ilmu yang kami berikan bahkan bisa sampai menginjak bangku perkuliahan.



Gambar 3.9. Pelatihan Komputer di Posko PKPM Desa Roworejo

## 2. Pengajian rutin di TPA AT-TAQWADusun Pendowo Desa Roworejo

**TPA** merupakan sarana anak anak yang ingin memperdalam ilmu agama Islam, dalam TPA ini anak anak diajarkan bagaimana belajar Tajwid yang baik dan benar, Cara membaca Iqra (Dasar) dan Al-Quran (Tingkat Lanjut),

Mengenal sejarah para Nabi yang berperan penting dalam Penyebaran ilmu Agama Islam, serta mengenal seni yang menjadi ciri khas agama islam yaitu Hadroh.



### **3.3 Program Laporan Keuangan Sederhana UMKM**

**Nama Mahasiswa : Reiza Rizkiawan**

**NPM : 1512120155**

Keberhasilan sebuah usaha dapat diukur dari keuangan yang diperoleh pada akhir periode, untuk itu dibutuhkan pembukuan yang dapat mengetahui posisi keuangan suatu usaha sehingga diperlukan sistem akuntansi yang dapat membantu pemilik usaha dalam mengambil keputusan lebih lanjut. Kegiatan ini saya mulai dengan mendatangi pemilik Usaha kelanting di desa Roworejo yaitu bersama Bapak Subagio dan melihat bagaimana penyusunan laporan keuangan yang digunakan unntuk UMKM Kelanting.

Dari hasil survey yang dilakukan, Bapak Subagio tidak melakukan pembukuan terhadap pendapatan dan pengeluaran untuk usaha kelanting ini sehingga keuangan UMKM tidak pernah tercatat dengan baik, bahkan usaha yang dirintis tidak mengetahui harga pokok penjualan, keuntungan, dll.

Jadi saya dapat menyimpulkan dari usaha bapak subagio ini, Bapak Subagiotidak mengetahui pengeluaran dan pendapatan yang ia dapatkan oleh usaha Klanting ini, padahal jika Bapak Subagio menggunakan pencatatan dengan baik maka Bapak Subagio akan lebih mengetahui posisi laporan keuangan dengan baik karena usaha home industri ini sudah sangat pesat sehingga banyak orang-orang luar desa yang sudah mengetahui usaha ini dan bersedia datang ke tempat usaha Bapak subagio ini.

Perencanaan yang sudah saya buat sebelum dilaksanakannya Praktek Kerja Pengabdian masyarakat, saya mengimplementasikan di kampung Roworejo Kec

Negeri katon yaitu Mengadakan Pelatihan Penyusunan Anggaran Secara Sederhana.

### 3.5.1. Harga Pokok Produksi

Harga Pokok Produksi adalah penjumlahan seluruh pengorbanan sumber ekonomi yang digunakan untuk mengubah bahan baku menjadi produk. Perhitungan Harga Pokok Produk dapat digunakan untuk menentukan harga jual yang akan diberikan kepada pelanggan sesuai dengan biaya-biaya yang dikeluarkan dalam proses produksi.

### 3.5.2. Komponen Biaya Harga Pokok Produksi

Biaya produksi terdiri dari dua yaitu biaya komersial dan biaya manufaktur, biaya manufaktur adalah biaya pabrik yakni jumlah elemen-elemen biaya diantaranya Biaya bahan baku, biaya tenaga kerja langsung dan biaya overhead pabrik. Dari penjelasan diatas “biaya bahan baku” disebut juga biaya utama sedangkan “biaya tenaga kerja” dan “biaya overhead pabrik” disebut juga biaya konversi. Sedangkan biaya komersial adalah biaya yang timbul atau yang terjadi dikarenakan kegiatan diluar dari proses produksi seperti biaya pemasaran dan biaya administrasi umum.

Penjelasan mengenai biaya “bahan baku, biaya tenaga kerja langsung dan biaya overhead pabrik”.

#### a. Biaya Bahan Baku

Terjadi karena adanya pemakaian bahan baku. Biaya bahan baku merupakan harga pokok bahan baku yang dipakai dalam produksi untuk membuat barang atau produk, biasanya 100% bahan baku merupakan masuk dalam produk yang telah jadi



b. Biaya Tenaga Kerja Langsung

Biaya ini timbul ketika pemakaian biaya berupa tenaga kerja yang dilakukan untuk mengolah bahan menjadi barang jadi , biaya tenaga kerja langsung merupakan gaji dan upah yang diberikan kepada tenaga kerja yang langsung terlihat dalam pengolahan bahan menjadi produk.

c. Biaya Overhead Pabrik

Dan biaya overhead pabrik timbul akibat pemakaian fasilitas-fasilitas yang digunakan untuk mengolah bahan seperti mesin, alat-alat, tempat kerja dan sebagainya. Dan yang lebih jelas lagi adalah biaya overhead pabrik sendiri dari biaya di luar bahan baku.

Berikut tentang perhitungan Biaya Bahan Baku Klanting :

Perhitungan Besaran Biaya Bahan Baku

| No                     | Bahan Baku   | Unit | Satuan | Harga      | Total Harga |
|------------------------|--------------|------|--------|------------|-------------|
| 1                      | Singkong     | 30   | Kg     | Rp. 3.000  | Rp. 90.000  |
| 2                      | Minyak       | 4    | Liter  | Rp. 15.000 | Rp. 60.000  |
| 3                      | Bawang Merah | 0.5  | Kg     | Rp. 7.000  | Rp. 7.000   |
| 4                      | Ketumbar     | 5    | Pac    | Rp. 1.000  | Rp. 5.000   |
| Total Biaya Bahan Baku |              |      |        |            | Rp. 162.000 |

Biaya Penolong

| No | Nama Barang | Jumlah Barang | Harga | Total Harga |
|----|-------------|---------------|-------|-------------|
|----|-------------|---------------|-------|-------------|

|                      |              |        |            |             |
|----------------------|--------------|--------|------------|-------------|
| 1                    | Plastik      | 3 pac  | Rp. 20.000 | Rp. 60.000  |
| 2                    | Straples     | 1 buah | Rp. 15.000 | Rp. 15.000  |
| 3                    | Isi Straples | 3 pac  | Rp. 5.000  | Rp. 15.000  |
| 4                    | Koran        | 1 buah | Rp. 5.000  | Rp. 5.000   |
| 5                    | Lilin        | 2 pac  | Rp. 4.000  | Rp. 8.000   |
| Total Biaya Penolong |              |        |            | Rp. 103.000 |

## Biaya Tetap

| No                | Keterangan | Jumlah  | Harga      | Total Harga |
|-------------------|------------|---------|------------|-------------|
| 1                 | Upah       | 2 orang | Rp. 35.000 | Rp. 70.000  |
| Total Biaya Tetap |            |         |            | Rp. 70.000  |

## Biaya Overhead

| No                   | Material      | Unit | Satuan | Harga Per Unit | Total Harga |
|----------------------|---------------|------|--------|----------------|-------------|
| 1                    | Ongkos Bensin | 4    | Liter  | Rp. 9.000      | Rp. 36.000  |
| Total Biaya Overhead |               |      |        |                | Rp. 36.000  |

## Total Biaya Operasional

| No | Jenis Biaya       | Biaya (Rp)  |
|----|-------------------|-------------|
| 1  | Biaya Bahan Baku  | Rp. 162.000 |
| 2  | Biaya Penolong    | Rp. 103.000 |
| 3  | Biaya Operasional | Rp. 70.000  |

|                         |             |
|-------------------------|-------------|
| Total Biaya Operasional | Rp. 335.000 |
|-------------------------|-------------|

Jadi untuk setiap 30 Kg singkong mendapatkan 55 kg Kelanting.

Harga pokok produksi yang dibutuhkan adalah sebesar Rp. 335.000.

**Harga Jual Kelanting :**

Rp. 20.000 x 55 Kg = Rp. 1.100.000

### 3.4 Program Perencanaan Alat Pemotong Klanting

**Nama Mahasiswa : M. Sampurno Abdi**

**NPM : 1511060003**

Pemanfaatan teknologi saat ini berkembang pesat semakin meluas seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan ketersediaan pangan. Di Negeri Katon sendiri dimana sebagai sentral oleh oleh semakin mendorong timbulnya kebutuhan akan banyaknya permintaan oleh oleh yang dipesan, Tidak hanya di perkotaan, di wilayah desa pun banyak orang yang menginginkan oleh oleh dalam jumlah besar.

Dalam proses pembuatan dan pengumpulan bahan baku, mahasiswa PKPM Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya ikut membantu UMKM desa guna melengkapi dan mempermudah pekerjaan dalam memproduksi klanting dan geblek.

Selain itu, Mahasiswa PKPM Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya juga diberikan tugas untuk membandingkan alat tradisional dan alat modern yang dipakai untuk mencetak klanting. Maka dari itu tugas kami disini adalah untuk

membantu perancangan dan perencanaan alat produksi klanjing dan geblek di UMKM bapak Subagio.

### **Tahap Perbandingan**

Tahap ini adalah perbandingan alat tradisional dan modern.

Alat Tradisional :

- Menggiling singkong hanya bermodal dinamo bekas pompa air
- Mencentak klanjing hanya menggunakan tangan



Alat Modern :

- Menggiling singkong menggunakan mesin yang dibuat dengan gearbox



- Mencetak klanting dengan menggunakan mesin sehingga membutuhkan waktu yang singkat.



- Hasil Cetakan Klanting lebih banyak dan menghemat waktu



### **3.5 Pem Desain Logo dan Benner pada UMKM Klanting dan Geblek Dua Saudara**

**Nama Mahasiswa : Ade Rama Amanda**

**NPM : 1511010171**

Belum adanya Benner yang menjelaskan tentang produk ,Banner sendiri merupakan identitas sebuah blog atau website selain itu fungsi dari banner ialah sebagai media iklan, promosi, publikasi, menjalin persahabatan dan berbagai kepentingan lainnya. Berbagai jenis dan ukuran standar banner yang biasanya

dipergunakan dalam blog atau site di media internet. Banner itu artinya ialah gambar, kebanyakan dibuat dengan ukuran kecil yang biasanya dimasukkan atau disisipkan di sebuah halaman web. Banner dilengkapi sebuah link, yang kalau di klik akan menuju ke suatu situs yang telah ditentukan oleh si pembuat banner tersebut. Misalnya banner iklan di suatu blog, kalau ada yang meng-klik maka si pengunjung akan dibawa ke situs yang dituju. Untuk tujuan dari banner ialah untuk mengiklankan produk tertentu dan menarik orang sebanyak mungkin/lalu lintas mungkin untuk produk tertentu. Adapun banner yang berukuran kecil biasanya digunakan untuk saling bertukar link, sedangkan banner yang ukuran sedang untuk media iklan.



Contoh Benner

Untuk umkm klanting juga belum adanya Logo yang dapat di pasang pada produk sebagai tanda pengenal produk di luar, logo seringkali ditujukan kepada suatu ciri khas atau sebuah tanda pasti pada sebuah perusahaan ataupun pada sebuah

komunitas. Dengan adanya logo, akan mudah bagi orang lain untuk mengenali sebuah perusahaan atau komunitas tersebut.

Nah, disamping itu juga logo biasanya dibuat dengan bentuk atau pola yang menunjukkan identitas ataupun filosofi yang terdapat pada perusahaan atau komunitas tersebut. Seperti misalnya logo Apple yang identik dengan buah apelnya. Dan tak jarang juga ada yang memiliki logo tetapi tidak memiliki kemiripan dengan perusahaannya namun memiliki sebuah filosofi yang kuat yang merujuk pada perusahaan atau komunitas yang memiliki logo tersebut



Contoh Logo

### 3.6 Pembuatan Media Pemasaran *Online* Berupa, *Instagram*, Dan *Facebook*

**Nama Mahasiswa : Agung Tri Laksono**

**NPM : 1511010006**

Pemasaran adalah suatu system keseluruhan dari kegiatan bisnis yang di tunjukkan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan dan mendidtribusikan barang atau jasa yang memuaskan kebutuhan baik kepada pembeli yang ada maupun pembeli potensial.

Belum adanya penjualan secara online membuat penjualan produk kampung Rowo Rejoterbatas hanya di sekitar kampung saja, maka dari itu di buatkanpenjualan secara *online* melalui *instagram*, *facebook* agar memperluas dan mempermudah akses penjualannya untuk menunjang mobilitas penjualan.

#### Tahapan Pembuatan Media *Marketing Home Industry*

##### 1. Mencari Informasi Tentang *Home Industry*

Kegiatan ini kami mulai dari mencari informasi mengenai kelanting dan geblek. Awalnya kami mendatangi rumah Ibu Tasyiah dan Bapak Subagio, yang merupakan tempat pembuatan makanan ringan kelanting dan geblek tersebut. Kemudian kami mulai mengumpulkan informasi mencari apa yang menjadi kendala pada UMKM tersebut. Pengumpulan informasi tersebut kami lakukan dengan mewawancarai Ibu Tasyiah dan Bapak Subagio, pemilik UMKM Kelanting dan Geblek. Dari hasil wawancara kami mengetahui bahwa UMKM kelanting dan geblek tersebut mengalami kendala pada sistem marketing, modal dan pengembangan usaha kelanting dan geblek itu sendiri.

##### 2. Merencanakan Pembuatan Sistem *Marketing* Dari Informasi yang telah didapat pada UMKM kelanting dan geblek .



Kami melakukan perencanaan bersama untuk membuat sistem marketing online seperti sosial media yaitu *facebook* dan *instagram*. Menurut kami, sosial media merupakan media bisnis *online* yang paling cocok di zaman sekarang untuk mengoptimalkan *marketing* UMKM karena dengan menggunakan media tersebut usaha kelanting dan geblek bisa baik dalam penjualannya.

### 3. Melakukan Persetujuan Pembuatan Sistem Marketing

Kami kembali mendatangi rumah Ibu Tasyiah dan Bapak Subagio pemilik UMKM kelanting dan geblek untuk melakukan persetujuan perencanaan yang akan kami lakukan terhadap UMKM tersebut.

### 4. Mengumpulkan data UMKM

Kami mulai mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk pembuatan media *marketing* UMKM kelanting dan geblek seperti gambar dari produk, mengenai *Home Industry* tersebut.

### 5. Pembuatan Media Sosial seperti Facebook dan Instagram

Data-data yang dibutuhkan dan UMKM sudah memiliki Merk kemudian kami mulai membuat *instagram* dan *facebook* untuk mengoptimalkan marketing pada UMKM. Kami mulai memasukkan data-data usaha kelanting dan geblek meliputi gambar, harga, lokasi, dan penjelasan mengenai usaha kelanting dan geblek.

### 6. Menjelaskan Penggunaan Instagram dan Facebook

Setelah media sosial selesai dibuat, kami memberikan penjelasan cara penggunaan media sosial *instagram* dan *facebook* kepada Ibu Tasyiah dan Bapak Subagio. Diharapkan Ibu Tasyiah dan Bapak Subagio dapat menjalankan sendiri dalam memasarkan Kelanting dan geblek dan menyalurkan pengetahuan yang dia miliki

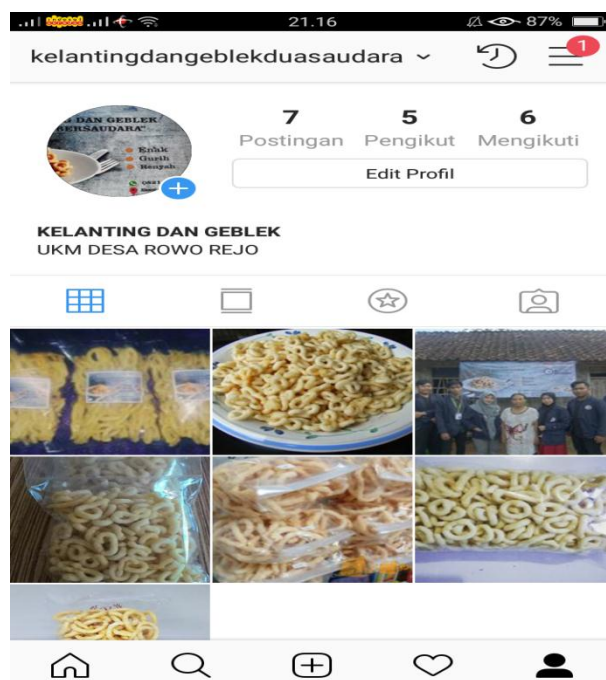
kepada beberapa anggota lainnya yang membantu dalam pembuatan produk kelanting dan geblek.

7. Berikut cara pemasaran online melalui media social:

- Facebook



- Instagram



### **3.7 Program Penginputan Data Kartu Keluarga Desa Roworejo**

**Nama Mahasiswa : LISMAWATI**

**Npm : 1511010037**

Sistem Informasi Profil Desa dan Kelurahan Direktorat Jenderal Pemberdayaan Masyarakat dan Desa (Prodeskel PMD) merupakan sistem informasi (aplikasi) berbasis Web (Online) dimana pedoman penyusunan dan pendayagunaan datanya berlandaskan pada Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 12 Tahun 2007 (Permendagri 12/2007). Permendagri 12/2007 tersebut merupakan amanat UU 32/2004 tentang pemerintahan daerah dan UU 26/2007 tentang Direktorat Jenderal Pemberdayaan Masyarakat dan Desa (Ditjen PMD) yang diharuskan untuk mengembangkan sistem teknologi komunikasi dan informasi nasional di bidang Profil Desa dan Kelurahan. Prodeskel PMD adalah sistem informasi yang pengelolaannya oleh Direktorat Jenderal Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Kementerian Dalam Negeri. Visi yang hendak dicapai oleh Prodeskel PMD adalah menjadi penyelenggara pusat data desa dan kelurahan di seluruh Indonesia yang terintegrasi dan berkelanjutan. Pengguna Prodeskel PMD yang diregistrasi mulai dari tingkat desa/kelurahan sampai dengan tingkat nasional sehingga dimasa kini dan yang akan datang sistem ini berfungsi sebagai sarana untuk menggali data dan informasi yang akurat dan terkini mengenai desa dan kelurahan.

berbasis Web (Online) dimana pedoman penyusunan dan pendayagunaan datanya berlandaskan pada Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 12 Tahun 2007 (Permendagri 12/2007). Permendagri 12/2007 tersebut merupakan amanat UU 32/2004 tentang

pemerintahan daerah dan UU 26/2007 tentang Direktorat Jenderal Pemberdayaan Masyarakat dan Desa (Ditjen PMD) yang diharuskan untuk mengembangkan sistem teknologi komunikasi dan informasi nasional di bidang profile Desa dan kelurahan. Prodeskel PMD adalah sistem informasi yang pengelolaannya oleh Direktorat Jenderal Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Kementerian Dalam Negeri. Visi yang hendak dicapai oleh Prodeskel PMD adalah menjadi penyelenggara pusat data desa dan kelurahan di seluruh Indonesia yang terintegrasi dan berkelanjutan. Pengguna Prodeskel PMD yang diregistrasi mulai dari tingkat desa/kelurahan sampai dengan tingkat nasional sehingga dimasa kini dan yang akan datang sistem ini berfungsi sebagai sarana untuk menggali data dan informasi yang akurat dan terkini mengenai desa dan kelurahan.

Penggunaan Prodeskel PMD ini diharapkan menjadi media komunikasi antara Pusat dan Daerah, alat pemantau potensi dan tingkat perkembangan, sebagai laboratorium pusat kajian akademis masalah-masalah sosial dan ekonomi desa dan kelurahan serta sumber data bagi kementerian dan lembaga yang ingin merencanakan program-program pembangunan jangka pendek, menengah dan panjang yang berbasis pada data desa dan kelurahan. (<https://desapasirmukti.blogspot.com/2018/01/pengertian-dan-fungsi-aplikasi-prodeksel.html>)

Aplikasi prodeksel ini bisa digunakan sebagai sarana informasi desa untuk mengetahui jumlah kependudukan dan kesejahteraan masyarakat yang ada di desa roworejo. Sebelum tahap penginputan ada beberapa tahap yang perlu di lakukan yaitu dengan pengumpulan berkas-berkas

data masyarakat terlebih dahulu, hal ini dapat membantu mempermudah pekerjaan ketika hendak melakukan penginputan data. Dalam proses pengumpulan berkas-berkas dan penginputan data KK di desa Roworejo, mahasiswa PKPM Institute Informatika dan Bisnis Darmajaya kelompok 12 ikut antusias membantu pegawai desa dalam penginputan data dibalai desa Roworejo. Sebelum mengikuti penginputan data, Mahasiswa PKPM juga mengikut proses belajar terdahulu bagaimana tata cara dalam penginputan data yang

diarahkan oleh salah satu pegawai dibalai desa. Adapun deskripsi kegiatan dibawah ini yang telah dilakukan mahasiswa PKPM dalam membantu penginputan data:

| Deskripsi Kegiatan  | Keterangan  |
|---------------------|---|
| Tujuan              | Membantu meringankan pekerjaan pegawai desa yang ada dibalai desa Roworejo  |
| Manfaat             | Menambah wawasan baru untuk mahasiswa PKPM Institute Informatika dan Bisnis Darmajaya tentang kependudukan yang ada di desa Roworejo. |
| Waktu               | 5 maret 2019 – 11 maret 2019  |
| Tempat              | Balai Desa Roworejo   |
| Jumlah Inputan Data | 200 KK  |
| Jumlah Waktu        | 7 hari  |
| Hambatan            | 1). Koneksi jaringan yang kurang memadai<br>2). Terdapat data yang kurang lengkap.  |

Tahap-tahap dalam penginputan data yang harus diinputkan per KK yaitu:

1. Kode Keluarga (KK)
  - a. nama kepala keluarga
  - b. alamat
  - c. rt/rw

- d. nama dusun
- e. bulan dan tahun penginputan
- f. nama pengisi
- g. jabatan pengisi
- h. sumber data yang didapat

*Gambar Proses Penginputan Data KK*

## 2. Anggota Keluarga (AK)

Didalam database ini menginputkan data dengan Jumlah anggota keluarga yang terdapat dalam satu KK. Data yang diinputkan yaitu:

- a. No.urut
- b. NIK
- c. Nama
- d. Akte Kelahiran
- e. Jenis Kelamin
- f. Hubungan Keluarga
- g. Tempat Lahir
- h. Tanggal Lahir
- i. Tanggal Pencatatan

- j. Status Perkawinan
- k. Agama
- l. Dll.

*Gambar Proses Penginputan Data AK*

### 3. DKK

Adalah penginputan data kartu keluarga secara keseluruhan.

- a. Penghasilan
- b. Sumber Air Minum
- c. Kepemilikan Lahan
- d. Prodduksi Tanaman Pangan
- e. Produksi Buah-buahan
- f. Produksi Tanaman Obat
- g. Produksi Perkebunan
- h. Produksi Hasil Hutan
- i. Produksi Jenis Ternak
- j. Produksi Perikanan
- k. Produksi Hasil Galian
- l. Produksi Hasil Ternak
- m. Alat Produksi Perikanan

## n. Pemanfaatan Air, dll.

The screenshot displays the Prodeskel Bina Pmdes web application interface. The browser address bar shows the URL: `prodeskel.bina-pmdes.kemendagri.go.id/mdesa/`. The page header includes the logo of the Directorate General of Village Development and the text "SISTEM INFORMASI DESA DAN KELURAHAN DIREKTORAT JENDERAL BINA PEMERINTAHAN DESA KEMENTERIAN DALAM NEGERI". The main navigation menu includes: Beranda, Utama, DDK, Potensi, Perkembangan, Mutasi, Utilitis, Tautan, Forum, Pengunjung, Keluar, and ROWOREJO. A secondary menu below it lists: DDK Kontinyu, DDK Terputus, Potensi, Perkembangan, RK dan AK, Data Pokok, Potensi Terkini, Perkembangan Terkini, Panduan Teknis, and Unduhan. On the left side, there is a tree view menu for the village of JUMANTO, with "Pemanfaatan Air dll (1.9)" selected. The main content area displays a form titled "DATA KEPALA KELUARGA" with the following information:

|                      |                    |
|----------------------|--------------------|
| Kode Keluarga        | 1809020710009001   |
| Nama Kepala Keluarga | JUMANTO            |
| Alamat               | ROWOREJO           |
| RW                   | 003                |
| RT                   | 002                |
| Nama Dusun           | GRUJUGAN II        |
| Bulan                | 3                  |
| Tahun                | 2019               |
| Nama Pengisi         | SUTAJAB            |
| Pekerjaan            | DAGANG             |
| Jabatan              | KABSI PEMERINTAHAN |
| Sumber Data          | DUSUN              |

The system clock at the bottom right indicates the time is 6:56 AM on 3/24/2019.

*Gambar Proses Penginputan DKK*