

BAB III
PELAKSANAAN KEGIATAN

3.1 Mengembangkan inovasi hasil produksi kulit pisang menjadi cupcake.

Nama : Ghea Fitri Tanzilla

NPM : 1612110346

Jurusan : Manajemen

No	Rencana Kegiatan	Tujuan	Penyelesaian	Keterangan
1.	Melakukan survey ke lokasi UMKM.	Untuk mengetahui lokasi dan cara pembuatan aneka kue.	1 Hari	Terlaksana
2.	Melakukan wawancara kepada pemilik UMKM.	Untuk mencari informasi tentang permasalahan yang dihadapi UMKM.	1 Hari	Terlaksana
3.	Membuat produk inovasi dari kulit pisang.	Untuk mengurangi limbah kulit pisang agar menjadi sebuah produk yang bernilai jual tinggi.	3 Hari	Terlaksana

Kegiatan ini dimulai dengan melakukan survei ke lokasi UMKM Aneka Kue yang ada di desa Jati Indah. Kemudian, kami melakukan wawancara mengenai permasalahan yang dihadapi oleh pemilik UMKM. Permasalahan yang kami temukan dalam UMKM Aneka Kue tersebut adalah dimana pengelolaan kue hanya dijalankan

berdasarkan pengetahuan turun-temurun dari keluarga, tidak ada inovasi dari pengolahan kue sehingga UMKM Aneka Kue tersebut tidak dapat berkembang dan dikenal secara luas. Mengetahui hal tersebut langkah selanjutnya adalah, kami melakukan koordinasi dengan pemilik UMKM Aneka Kue dengan memperkenalkan sebuah inovasi yang dapat diproduksi oleh UMKM Aneka Kue tersebut dimana UMKM Aneka Kue hanya memproduksi kue seperti bolu kukus, risolles, dan kue basah lainnya. Sehingga kami berinovasi membuat cupcake kulit pisang untuk mengurangi limbah kulit pisang dan memanfaatkan kulit pisang menjadi sebuah produk dengan nilai jual yang lebih tinggi.

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

3.1.1 Alat dan bahan pembuatan CupCake Kulit Pisang:

a. Alat

- Mixer
- Loyang cupcake
- Cake cup
- Oven
- Sendok/centong
- Baskom besar/mangkok besar
- Parutan keju

b. Bahan

- 500 gr mentega
- 1 kg gula pasir
- 1 kg telur
- 1 baking powder
- 1 soda kue
- 1 kg tepung terigu
- 1 cokelat bubuk
- 500gr Coklat batang
- 500 gr Kulit pisang halus

c. Topping

- Cocochips
- Keju
- Mesis
- Krim
- Selai
- Kismis

3.1.2 Proses Pembuatan CupCake Kulit Pisang :

a. Kulit pisang

- Setelah bahan utama didapatkan, kemudian kulit pisang dipisahkan dari daging pisang.



Gambar 3.1 Mengupas Kulit Pisang

- Kemudian di cuci bersih



Gambar 3.2 Mencuci Kulit Pisang

- Kulit pisang tersebut langsung direbus hingga matang



Gambar 3.3 Merebus Kulit Pisang

- Tahap selanjut nya kulit pisang tersebut diblender sampai halus



Gambar 3.4 Proses *blender* kulit pisang

b. Pembuatan Cupcake :

- Masukkan telur ayam satu persatu dan gula pasir sambil kocok terus hingga lembut dan rata.



Gambar 3.5 Proses pencampuran telur dan gula pasir.

- Masukan terigu, baking powder, soda kue, coklat bubuk aduk rata



Gambar 3.6 Proses pencampuran bahan yang diperlukan.



Gambar 3.7 Proses pengadukan semua bahan.

- Kemudian campurkan coklat cair



Gambar 3.8 Proses pencampuran coklat cair.

- Masukan margarin cair



Gambar 3.9 Proses pencampuran margarine cair.

- Masukan kulit pisang yang sudah dihaluskan



Gambar 3.10 Proses pencampuran kulit pisang.

- Lalu Tuang adonan ke dalam cetakan



Gambar 3.11 Proses penuangan adonan.

- Panggang dalam oven panas 180c selama 30 menit hingga mengembang dan matang.



Gambar 3.12 Proses pemanggangan.

- Angkat dan dinginkan
- Kemudian hias cupcake sesuai keinginan konsumen



Gambar 3.13 Proses menghias cupcake.

- Hasil cupcake yang sudah di hias topping



Gambar 3.14 Hasil cupcake yang telah dihias.

- Hasil cupcake cupkupas yang sudah dikemas



Gambar 3.15 Hasil cupcake yang telah dikemas.

3.2 Pembuatan Merk/Brand dan Logo Pada UMKM Aneka Kue.

Nama : Rian Ferindo

NPM : 1512110266

Jurusan : Manajemen

No	Rencana Kegiatan	Tujuan	Penyelesaian	Keterangan
1.	Membuat merk/brand untuk kemasan	Untuk mengenalkan produk inovasi	2 hari	Terlaksana

	produk inovasi.	kepada konsumen.		
2.	Membuat logo cupkupas.	Untuk membuat produk lebih menarik dan mudah diingat oleh konsumen.	1 Hari	Terlaksana
3.	Dokumentasi setiap kegiatan yang dilakukan.	Untuk dokumentasi dan dijadikan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan PKPM.	30 Hari	Terlaksana
4.	Membuat Video kelompok.	Untuk pembuatan laporan akhir PKPM.	1 Minggu	Terlaksana

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 UMKM , karena apabila UMKM 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 UMKM yang bernama Ibu Tri Rahayu menghasilkan sebuah merk untuk produk tersebut adalah “Cupkupas”.

Logo merupakan suatu gambar atau sekedar seketsa 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. Berikut logo Cupcake kulit pisang:



Gambar 3.16 Logo Cupcake Kulit Pisang

3.2.1 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.

3.2.2 Persiapan membuat Video Dokumenter

Dalam proses pembuatan video dokumentasi ada beberapa hal yang harus dipersiapkan mulai dari media pengambilan gambar dan video dalam hal ini kami menggunakan kamera Hp Samsung A20 dan Camera Digital sebagai media pengambil gambar, software editing video yaitu Kinemaster.

3.2.3 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 3.17 Folder Dokumentasi PKPM

- b. Proses kedua yaitu memulai editing video dengan menggunakan Kinemaster, dalam proses ini terjadi berbagai macam editing mulai dari pemotongan durasi video, penggabungan video, penambahan background sound sebagai tema lagu, penambahan animasi subtitle, penambahan template dan effect transisi video.



Gambar 3.17 Proses Editing Video Menggunakan Kinemaster

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



Gambar 3.18 Proses Ekspor Video

3.2.4 Laporan Kegiatan Pelatihan Komputer untuk sekolah SDN 1 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 1 Jati Indah dikarenakan teknologi yang semakin berkembang seiring dengan berjalannya waktu, sehingga mereka perlu diperkenalkan teknologi sejak dini. Untuk itu diperlukan langkah awal dalam mempelajari perangkat yang dapat menunjang wawasan mengenai teknologi, dalam bidang komputer.

Pertama kali penulis memberikan pengenalan mengenai perangkat komputer dan gunanya, *Microsoft Office* seperti *Word* Dan *Microsoft Excel*, sekaligus memberikan motivasi kepada anak-anak SDN 1 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 zaman khususnya di bidang teknologi.

a. Tahapan pelatihan komputer sebagai berikut :

1) Membuat materi pelatihan

Agar memudahkan penulis dalam mengadakan pelatihan komputer sebelum itu penulis membuat materi pelatihan terlebih dahulu. 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

Melihat antusiasnya Anak-anak SDN 1 Jati Indah dalam mengikuti pelatihan komputer sehingga terjadi penumpukan peserta pelatihan. Untuk mengoptimalkan sesi pelatihan komputer penulis membuat jadwal pelatihan pada hari sabtu dan minggu selepas shalat Dzuhur-selesai sehingga tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar di sekolah, 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 penulis selalu menulis setiap perkembangan atau materi yang sudah didapat oleh peserta.

b. Ketercapaian Pengadaan Pelatihan Komputer untuk Anak-anak SDN 1 Jati Indah

Pelatihan Komputer SDN 1 Jati Indah bertujuan untuk memperkenalkan perangkat komputer dan kegunaan *Microsoft Office* seperti *Word* dan *Microsoft Excel*. SDN 1 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.

3.3 Pembuatan Media Marketing Pada UMKM Aneka Kue

Nama : Rosmita

Npm : 1612110393

Jurusan : Manajemen

No	Rencana Kegiatan	Tujuan	Penyelesaian	Keterangan
1.	Membuat media marketing untuk produk cupcake kulit pisang.	Untuk memudahkan dalam memasarkan hasil produk inovasi cupcake kulit pisang.	3 hari	Terlaksana
2.	Membuat E-Commerce.	Untuk mengoptimalkan pemasaran pada produk inovasi cupcake kulit pisang.	1 Hari	Terlaksana

Rencana kegiatan individu pembuatan media marketing untuk produk cupcake kulit pisang ini, yaitu membantu dalam memasarkan produk cupcake kulit pisang supaya lebih dikenal masyarakat. Media yang digunakan adalah *e-commerce*. Kami juga mencoba untuk membuat merk dan membuat pengemasan untuk cupcake kulit pisang 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, *Cupcake* kulit pisang dapat dikenal oleh masyarakat, baik dari masyarakat desa Jati Indah itu sendiri maupun masyarakat luas.

a. Mencari Informasi Tentang UMKM

Kegiatan ini kami mulai dari mencari informasi mengenai UMKM. Awalnya kami mendatangi Ibu Tri Rahayu, yang merupakan pemilik UMKM aneka kue. Kemudian kami mulai mengumpulkan informasi dan mencari apa yang menjadi kendala pada UMKM tersebut. Pengumpulan informasi kami lakukan dengan mewawancarai Ibu Tri Rahayu. Dari hasil wawancara kami memperoleh kesimpulan bahwa UMKM Aneka Kue mengalami kendala pada sistem marketing dan pengembangan usaha itu sendiri.

b. Merencanakan pembuatan Sistem Marketing dari informasi yang telah didapat pada UMKM Aneka Kue.

Kami melakukan perencanaan bersama untuk membuat sistem marketing online menggunakan *E-Commerse*. Menurut kami, sosial media merupakan media bisnis online yang paling cocok di zaman sekarang untuk mengoptimalisasi marketing UMKM karena dengan menggunakan media tersebut usaha Aneka Kue yang sudah lama dirintis ini, produknya dapat tersebar luas di berbagai wilayah.

c. Mengumpulkan data UMKM Aneka Kue

Kami mulai mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk pembuatan media marketing Aneka Kue seperti gambar dari produk, nama kue, varian rasa kue dan profile mengenai UMKM Aneka Kue tersebut.

d. Pembuatan E-Commerce

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

3.4 Pelatihan Perhitungan HPP Cupcake Kulit Pisang.

Nama : Restia

Npm : 1612120055

Jurusan : Akuntansi

No	Rencana Kegiatan	Tujuan	Penyelesaian	Keterangan
1.	Membuat laporan keuangan.	Untuk mencatat dan merangkup semua kegiatan transaksi kegiatan.	3 Hari	Terlaksana
2.	Membuat laporan laba/rugi.	Untuk merinci hasil laba/rugi dari produk yang dihasilkan.	3 Hari	Terlaksana

Upaya yang dilakukan dalam mengembangkan UMKM Aneka Kue 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 cupcake kulit pisang, serta pembuatan label yang dibutuhkan dalam bidang pemasaran.

3.4.1 Perhitungan Biaya Produksi Cupcake Kulit Pisang

Berikut ini adalah perhitungan biaya-biaya yang dibutuhkan dalam produksi cupcake kulit pisang:

No	Kebutuhan	Satuan	Harga/satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
1	Tepung Terigu	1 kg	23000	23000
2	Gula pasir	1 kg	10000	10000
3	Mentega	2bungkus	5000	10000
4	Telur	1 kg	13000	13000
5	Coklat bubuk	1 bungkus	7000	7000
6	Coklat batang	2 buah	24000	48000
7	Bakingpowder	1bungkus	7000	7000
8	soda kue	1bungkus	6000	6000
9	Kulit pisang halus	500 gr	-	
Total Biaya Bahan Baku				124000

Tabel. 3.1 Biaya Bahan Baku

No	Kebutuhan	Satuan	Harga/satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
1	Cocochips	2 bungkus	4500	9000
2	Keju	1 buah	11500	11500
3	Mesis	2 bungkus	4000	8000
4	Krim	2 bungkus	13000	26000
5	Selai	2 bungkus	8000	16000
6	Kismis	2 bungkus	10000	20000
Total Biaya Bahan Penolong				90500

Tabel 3.2 Biaya Bahan Penolong

Biaya Tenaga Kerja Langsung

Biaya tenaga kerja langsung untuk 6 orang yaitu sebesar 120.000

Jadi untuk masing-masing tenaga kerja yaitu $120.000 : 6 = 20.000/\text{orang}$

No	Kebutuhan	Jumlah (Rp)
2	Biaya lain-lain	100000
3	Gas	23000
4	Biaya listrik	10000
Total Biaya Overhead Pabrik		133000

Tabel 3.3 Biaya Overhead Pabrik

No	Keterangan	Total (Rp)
1	Biaya Bahan Baku	124000
2	Biaya Bahan Penolong	90500
3	Biaya Tenaga Kerja Langsung	120000
4	Biaya Overhead Pabrik	133000
Total Biaya Produksi		467500

Tabel 3.4 Total Biaya Produksi

Dalam sekali produksi cupcake kupis, kami dapat memproduksi 100 cupcake.

3.4.2 Harga Pokok Produksi

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

$$467500 : 100 = 4675$$

3.4.3 Laba (50% dari HPP)

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

$$4675 \times 50\% = 2338$$

Tabel 3.5 Rincian Harga Jual Setiap Kemasan

Harga Pokok Produksi (Rp)	Laba (Rp)	Harga Jual (Rp)
4675	2338	7013 (7000)

Harga jual per cup 7000

3.5 Perhitungan Laba/Rugi Penjualan CupKupis

Nama : Reni Putri Apriyani

Npm : 1612120031

Jurusan : Akuntansi

No	Rencana Kegiatan	Tujuan	Penyelesaian	Keterangan
1.	Membuat laporan laba/rugi.	Untuk merinci hasil laba/rugi dari produk yang dihasilkan.	3 Hari	Terlaksana

Laba Rugi merupakan laporan keuangan yang melaporkan kinerja keuangan perusahaan dalam periode waktu tertentu. Laporan Laba Rugi meringkas jumlah biaya-biaya yang dikeluarkan perusahaan selama beroperasi serta keuntungan yang diperoleh perusahaan selama menjalankan usaha.

Fungsi Laporan Laba Rugi adalah :

1. Menyajikan informasi kepada pengguna informasi keuangan perusahaan mengenai keuntungan atau kerugian yang dihasilkan perusahaan saat beroperasi dalam periode waktu tertentu.
2. Menjadi alat bantu atau alat untuk mengukur dan menganalisis perkembangan perusahaan.

3. Menjadi patokan bagi perusahaan untuk mengembangkan usahanya apabila ingin meningkatkan keuntungan yang didapat.
4. Membantu pengusaha menganalisis darimana keuntungan paling besar dihasilkan dan pengeluaran dari segi apa yang paling banyak memakan biaya.
5. Menjadi alat bantu untuk evaluasi kinerja perusahaan.

Berikut ini perhitungan Laporan Laba/Rugi

Laporan Laba/Rugi Cupcake Kulit Pisang

Penjualan 50 X 14.000	700000	
Harga Pokok Penjualan 100 X 4675	(467500)	
Penjualan kotor		232500
Biaya- Biaya		
Biaya iklan	10000	
Biaya Transportasi	20000	
Biaya lain-lain	50000	
Total Biaya		(80000)
Laba Bersih		152500

Tabel 3.6 Laporan Laba Rugi

Dalam perhitungan penjualan kami menjual cup kupis per box atau per kotak dalam satu kotak berisi 2 cupkupis. Jadi untuk penjualan sebanyak 50 kotak sama dengan 100 buah cup kupis.

3.6 Pembuatan Website UMKM, Logo UMKM, dan juga Website Desa.

Nama : Khalis Wira Krisna

NPM : 1611010007

Jurusan : Teknik Informatika

No	Rencana Kegiatan	Tujuan	Penyelesaian	Keterangan
1.	Membuat Web UMKM Aneka Kue	Untuk memudahkan pemasaran melalui teknologi yang tersedia.	3 Hari	Terlaksana
2.	Membuat Logo UMKM Aneka Kue	Untuk memberikan info tentang lokasi alamat dan nomor telepon pemilik UMKM.	1 Hari	Terlaksana
3.	Membuat Web Desa	Untuk mengenalkan desa Jati Indah kepada masyarakat dan mencatat data penduduk masyarakat desa Jati Indah.	3 Hari	Terlaksana

3.6.1 Proses Pembuatan Website UMKM

3.6.1.1 Pengertian Website

Apa itu website? Website merupakan berbagai halaman yang menampilkan informasi berupa teks, gambar, suara (audio), dan video. Kita memerlukan browser untuk mengakses website. Dan pastikan saat mengakses website atau situs komputer atau smartphone sudah terkoneksi dengan internet.

Menurut Gregorius, 2000:30, website yaitu kumpulan halaman yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Website sendiri terdiri dari kumpulan halaman yang dinamakan homepage. Homepage berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah homepage disebut child page, yang berisi hyperlink ke halaman lain dalam website.

Menurut Suwanto Raharjo, 2000, website merupakan layanan internet yang paling banyak digunakan dibanding dengan layanan lain seperti ftp, gopher, news bahkan email.

Menurut Taufiq Hidayatullah, 2002, website merupakan bagian paling terlihat sebagai jaringan terbesar dunia yaitu jaringan internet.

3.6.1.2 Fungsi Website

a. Media Informasi

Salah satu fungsi website yang paling utama yaitu website sebagai sumber dari berbagai informasi. Contoh simpelnya saat kita mencari sesuatu informasi di google maka yang akan dimunculkan oleh google adalah website-website yang menginformasi apa yang kita cari.

b. Media Hiburan

Youtube merupakan salah satu website dengan kunjungan terbanyak di dunia. Selain menyajikan informasi berbentuk video. Youtube.com juga menjadi website yang bisa merefresh otak kita. Ya karena banyak sekali konten youtube dengan kategori hiburan. Bahkan yang sering trending di youtube adalah konten dengan jenis hiburan.

c. Media Komunikasi

Sadarkah kita kalau facebook dan twitter awalnya hanyalah sebuah website. Apa yang bisa kita lakukan dengan menggunakan media sosial tersebut? Apalagi kalau bukan interaksi dan komunikasi.

d. Media Bisnis atau Jual Beli

Hampir semua bisnis sekarang sudah bisa diperjual belikan menggunakan website. Dulu kalau beli sepatu atau kemeja kita harus pergi ke tokonya langsung. Tapi sekarang sudah berbeda kita melakukan pembelian barang apapun melalui internet.

e. Media Belajar

Fungsi atau kegunaan dari sebuah website yaitu sebagai media belajar secara online. Ruangguru dan Quipper merupakan website yang bisa kita gunakan untuk menggali ilmu. Disana kita bisa belajar berbagai mata pelajaran dengan mudah dan terarah.

3.6.1.3 Deskripsi Sistem

Pada halaman depan pengunjung dapat melihat produk – produk yang ditawarkan dan juga dapat mengakses info produk yang dihasilkan. Pada halaman berita pengunjung dapat memperoleh info tentang discount dan juga produk terbaru. Pada halaman buku tamu digunakan untuk memberikan pesan kepada admin untuk mengetahui informasi yang diperlukan oleh pengunjung. Pada halaman sitemap berisi tentang UMKM yang dijalankan. Dan pada halaman FAQ berfungsi sebagai informasi umum yang berkaitan tentang cara pemesanan dan metode pembayaran yang tersedia.

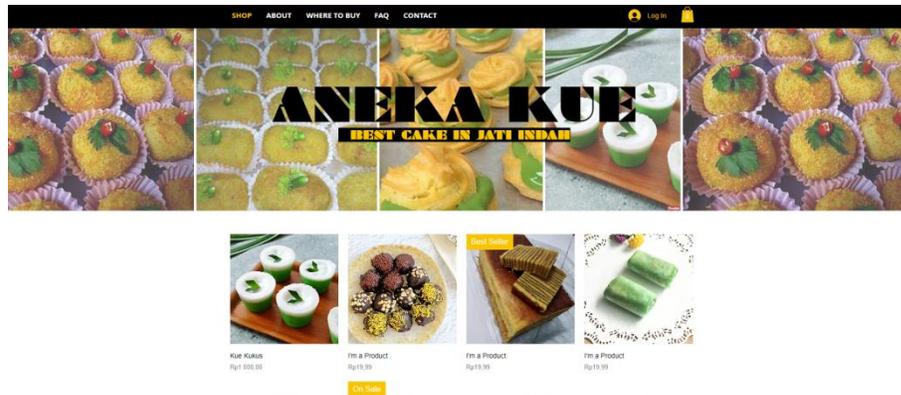
3.6.1.4 Cara menjalankan program

Website ini dibagi menjadi 3 kategori, yaitu administrator, user, dan juga pengunjung. Administrator adalah pengontrol website, yang memiliki hak untuk mengubah, menambah, menghapus ataupun memperbaiki website itu sendiri. Sedangkan user adalah customer yang berlangganan tentang info yang ada pada website tersebut. Dan

pengunjung adalah konsumen yang mencari ataupun hanya sekedar melihat info yang ada pada website.

3.6.1.5 Implementasi Program

Desain dari website UMKM Aneka Kue ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.19 Halaman utama Website UMKM Aneka Kue

Tampilan utama adalah tampilan saat dimana pelanggan atau pengunjung mengetikkan alamat url <http://www.anekakue.com> dimana terdapat beberapa link yang menghubungkan antara pengunjung/pelanggan untuk mengetahui lebih detail info yang ada pada website ini.

3.6.1.6 Menu Bar website

Menu Bar adalah menu utama yang tersedia dihalaman utama website. Masing – masing menu memiliki fungsi yang berbeda. Menu yang tersedia adalah:

a. Shop

Shop adalah menu yang berisikan produk yang ditawarkan.

b. About

About adalah menu yang berisi informasi tentang UMKM Aneka Kue mulai dari sejarah berdirinya UMKM, lokasi, dan juga pemilik UMKM.

c. Where to Buy

adalah menu yang memuat informasi cara pemesanan dan pembelian produk yang ditawarkan.

d. FAQ

Adalah menu yang memuat tentang buku tamu atau menyediakan tempat Tanya jawab antara pengunjung dengan admin web.

e. Contact

Adalah menu yang berisikan tentang kontak personal pemilik UMKM yang bisa dihubungi.

3.6.2 Pembuatan Logo UMKM

3.6.2.1 Pengertian dan Fungsi Logo

Menurut Soelarko dan kawan-kawan di dalam bukunya yang berjudul *How to They Think*, logo adalah sebuah tanda yang secara langsung memang tidak menjual. Namun memberikan sebuah identitas, di mana akhirnya menjadi alat pemasaran yang signifikan.

Dengan adanya logo, bisa membantu membedakan sebuah jasa atau produk dari kompetitornya. Secara menyeluruh bisa memunculkan citra positif dan dapat dipercaya.

Fungsi logo menurut Ruslan diantaranya adalah sebagai berikut:

Logo bisa menjadi identitas diri agar bisa membedakan identitas dengan milik orang lain. Selain itu, logo juga bisa menjadi bukti tanda kepemilikan. Hal ini agar dapat membedakan dengan milik orang lain juga. Fungsi logo selanjutnya adalah menjamin kualitas, mencegah pembajakan atau peniruan, menambah nilai positif. Logo juga dapat mengkomunikasikan informasi seperti nilai keaslian dan juga kualitas. Sebuah logo juga memiliki fungsi sebagai properti legal sebuah produk ataupun organisasi.

3.6.2.2 Hal yang harus diperhatikan dalam membuat logo

a. Warna

Pemilihan warna yang tepat menjadi salah satu hal yang begitu krusial saat anda membuat logo. Sebab jika warna yang anda pilih adalah warna yang salah, maka bisa jadi pesan serta emosi yang ingin anda sampaikan kepada masyarakat menjadi rancu dan kacau. Warna yang dipilih untuk logo sebaiknya warna yang mudah diingat dan sederhana.

Namun tetap dapat memberikan ekspresi langsung bagi konsumen atau masyarakat yang melihatnya. Pemilihan warna yang sederhana juga bisa menghemat biaya produksi anda dalam pembuatan logo.

b. Bentuk

Ada banyak sekali logo yang memiliki bentuk unik. Namun anda juga harus perhatikan bentuk logo yang ingin didesain. Sebab setiap bentuk

logo baik lurus, bundar, siku, dan lain sebagainya bisa mempunyai arti tersendiri.

Dapat berarti aktif ataupun pasif. Sebagai contoh, saat klien menginginkan logo untuk produk sabun, maka jangan buat logo yang keras dan juga siku.

c. Selera

Saat anda menentukan pembuatan logo, anda juga harus mengingat selera setiap orang adalah berbeda dan sangat subjektif.

Selain itu, anda juga harus memperhatikan keseimbangan dengan mencari tahu atau menemukan seberapa baik logo yang telah dibuat. Anda bisa mencoba dengan memutar atau membolak-balikkan logo tersebut untuk menemukan kemungkinan lain yang bisa menjadikan logo lebih berkembang.

d. Opini

Di dalam pembuatan sebuah logo, maka tidak ada yang salah untuk menanyakan kritik, pandangan, serta masukan dari orang lain. Karena dengan hal tersebut, kita bisa lebih mengembangkan kreativitas serta bisa memenuhi selera pemesan.

Logo itu dapat diibaratkan sebagai wajah. Setiap orang dapat dengan mudah mengenali satu sama lain hanya dengan cara melihat wajah mereka. Begitu pula dengan logo. Logo menjadi visi penyampaian citra positif lewat tampilan sederhana yang hadir dalam bentuk simbol.

Karena fungsi dasar logo adalah sebagai identitas, maka pembuatan logo harus unik dan mudah diingat. Disamping itu, logo juga harus dapat divisualisasikan dengan seimbang dan enak untuk dipandang. Pembuatan logo juga harus relevan, sehingga dapat memberikan penjelasan tentang apa yang telah ditawarkan perusahaan pemilik logo.

3.6.3 Pembuatan Website Desa

3.6.3.1 Pengertian Web Desa

Web Desa 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 hal-hal yang ada di dalam Web Desa sebagai berikut :

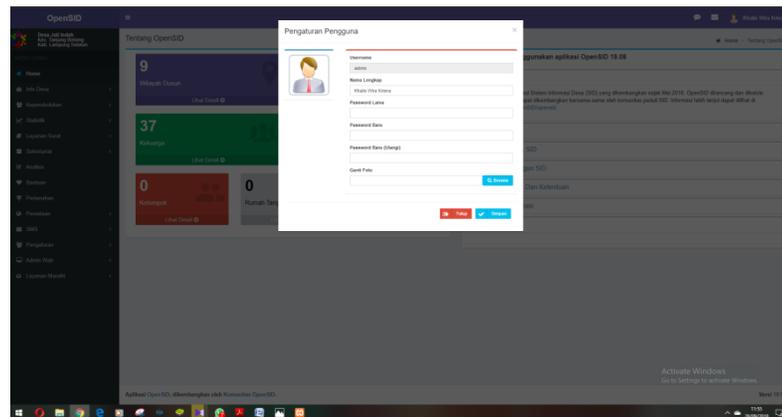
1. Home
2. Profil
3. Lembaga
4. Kegiatan Desa
5. Pelayanan Proyek
6. Produk Desa
7. Data Desa
8. Berita
9. Galeri

3.6.3.2 Persiapan Pembuatan Web Desa

Dalam proses pembuatan Web Desa 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. Dan juga mengumpulkan berita-berita tentang desa Jati Indah untuk di unggah di pemberitaan web.

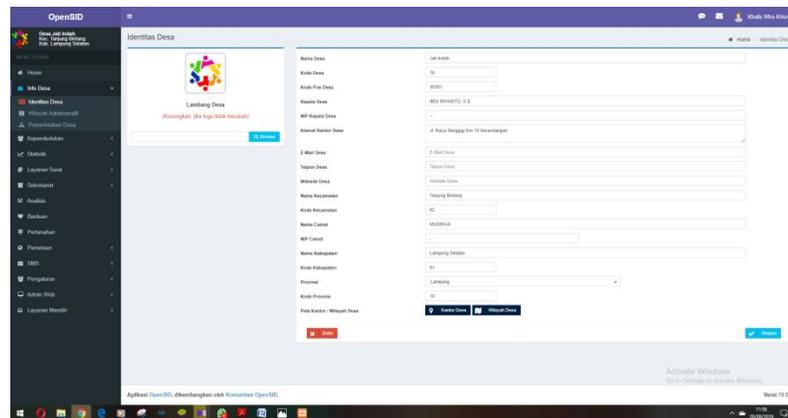
3.6.3.3 Proses Pembuatan Web Desa

Seperti yang dijelaskan diatas bahwa Web Desa adalah buatan dari open SID. Disini yang pertama di lakukan adalah mengubah nama admin yang akan bertanggung jawab atas web desa tersebut.



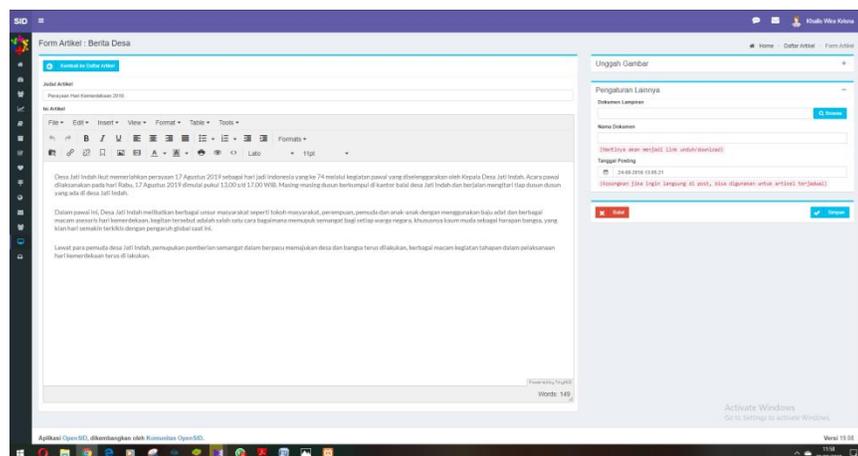
Gambar 3.20 Pengubahan Admin Web Desa yang bertanggung jawab.

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



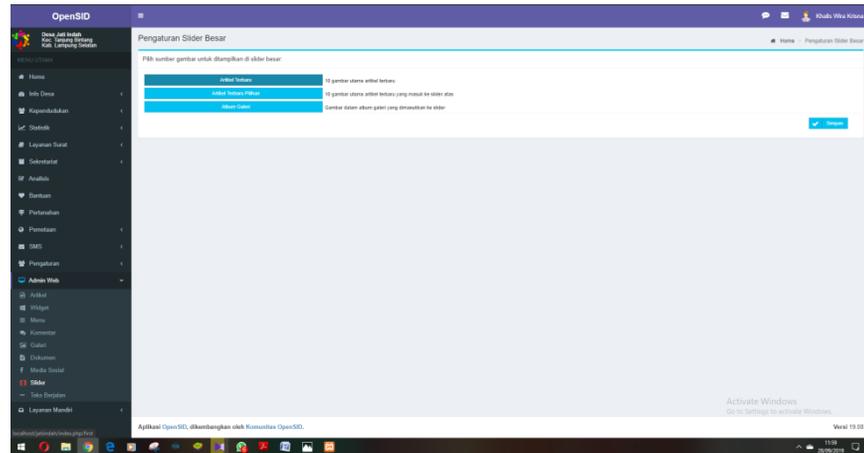
Gambar 3.21 Pengeditan Top Menu

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



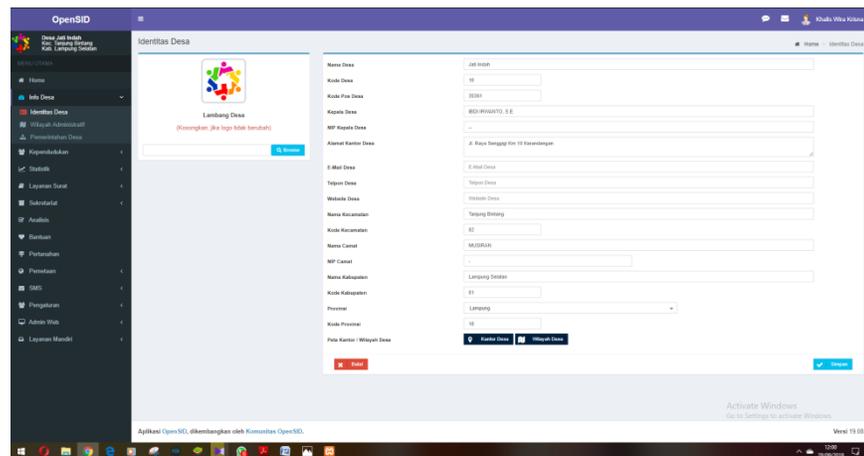
Gambar 3.22 Mengupload Berita

Proses yang selanjutnya adalah pengeditan slider pada web desa.



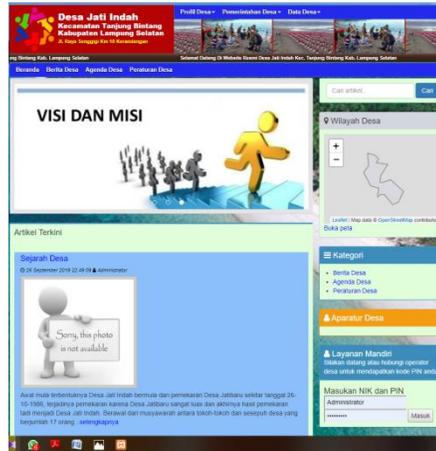
Gambar 3.23 Pengeditan Slider

Proses selanjutnya adalah pengisian informasi mengenai desa Jati Indah.



Gambar 3.24 Informasi Menu

Proses terakhir adalah mengetes hasil inputan pada Web Desa.



Gambar 3.25 Mengupload Berita

3.6.3.4 Pengenalan Web Desa kepada Aparatur Desa

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