

BAB III

PELAKSANAAN KEGIATAN

3.1 Program Penyuluhan Web (Nama: Marta Saraswati, NPM :1611050109)

<https://ukmoncombanjarnege.wixsite.com/umkmoncomdesabanjarn>

Pembuatan Website Usaha Oncom Desa Banjar Negeri Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. Dari hasil survey lapangan atau observasi yang telah dilakukan oleh Mahasiswa PKPM IIB Darmajaya, diketahui Desa Banjar Negeri terdapat temuan permasalahan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Sebagian masyarakat disini memang sudah menggunakan fasilitas teknologi yang sudah memadai tetapi belum bisa memiliki akses internet yang baik. Hal tersebut dikarenakan letak geografis Desa Banjar Negeri sehingga menyebabkan keterlambatan dalam menyesuaikan diri terhadap kemajuan-kemajuan teknologi.

Alasan inilah yang kemudian menjadikan Mahasiswa IIB Darmajaya melalui program Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) membantu pemerintahan desa memperkenalkan Desa Banjar Negeri kepada masyarakat luas melalui sebuah media elektronik, yaitu akan dibuatnya sebuah website Usaha Oncom Desa Banjar Negeri. Sehingga diharapkan masyarakat akan mudah mendapatkan informasi mengenai Usaha Oncom Desa Banjar Negeri, dan potensi yang ada di desa pun akan dapat dilihat oleh masyarakat sekitar dan Indonesia.

Tahapan Pembuatan Web Usaha Oncom

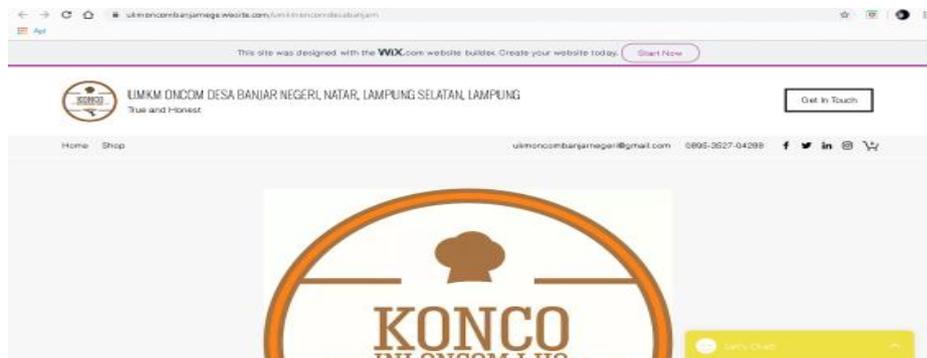
1. Tahap Pengumpulan Data Untuk Web

Awalnya kami melakukan pelatihan yang sudah dikoordinasikan oleh pihak Darmajaya (DJ CORP) Pelatihan yang dilakukan setiap hari Kamis tersebut memberikan kami pengetahuan tentang cara membangun web melalui pelatihan tersebut kami pun mendapat intruksi untuk segera mengumpulkan data-data desa seperti sejarah desa, Struktur Aparat desa, dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan di desa Banjar Negeri Kecamatan Natar.

2. Mengimplementasikan Pembangunan Web

Dalam mengimplementasikan web melalui data-data Usaha Oncom yang telah kami kumpulkan kamipun mulai membangun dan mengisi data-data tersebut di web.

- ## 3. Melakukan pengenalan web kepada pemilik Home Industry Tahu dan Oncom.
- Setelah berhasil memasukan data-data kedalam situs web kami mulai mengenalkan web tersebut ke pemilik home industry, dengan mengajarkan tata cara untuk mengoperasikan tersebut.



Gambar 3.1 Web UKM

Tabel 3.1 Tabel Program Penyuluhan Web

Nama Program	Kegiatan	Sasaran	Target	Tingkat keberhasilan
Penyuluhan program web	Mengajarkan cara menggunakan web kepada pemilik usaha oncom	Pemilik usaha oncom	1 orang	100%

3.2 Program Pelatihan dan Pengenalan Komputer ke murid SD (Iran Ferli, 1611010107)

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 di kita dapatkan dibangku perkuliahan. Terdapat satu sekolah dasar yang kami jadikan tempat belajar mengajar yaitu SDN 2 Banjar Negeri yang kita ajarkan mengenai dasar-dasar komputer seperti software dan hardware serta berbagai fungsinya.

Program PKPM yang dilaksanakan :

Pengenalan Dasar Komputer

Kegiatan pengenalan dan pelatihan ini merupakan suatu proses pemberian ilmu pengetahuan kepada siswa/i anak kelas 1 dan 6 SD .Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 2 Banjar Negeri pada hari senin tanggal 4 September 2019. Teknik pelaksanaan kegiatan ini adalah mengenalkan pengertian komputer dan

mengenalkan jenis – jenis yang ada pada komputer itu sendiri, maksud dari kegiatan ini adalah agar siswa/i dapat mengetahui apa itu komputer, berbagai jenis perangkat komputer meliputi hardware dan software dan bagaimana cara mengoperasikannya.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa/i akan pentingnya komputer dalam bidang Pendidikan, serta memperoleh informasi mengenai tata cara penggunaan komputer secara baik dan benar.



Gambar 3.2 Suasana Mengajar

Tabel 3.2 Tabel Sosialisasi Pelatihan

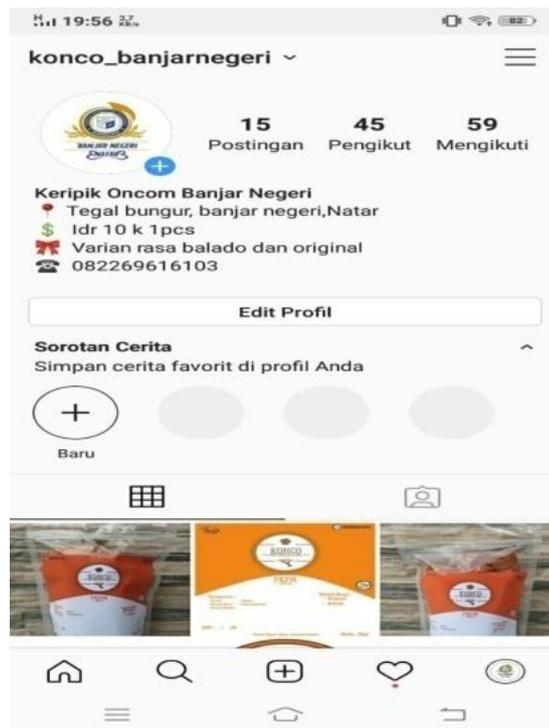
Nama program	Kegiatan	Sasaran	Target	Tingkat keberhasilan
Sosialisasi Pelatihan dasar komputer	Memberikan penjelasan mengenai software dan hardware	Siswa/I SD	40 orang	25%

3.3 Program Pembuatan Media Pemasaran Online instagram (Manoto Lamsihar Sihombing, 1612110422)

Belum adanya penjualan secara online membuat penjualan produk Desa Banjar Negeri terbatas hanya di sekitar Desa saja, maka itu akan dibuatkan media pemasaran melalui sosial media berupa instagram, Penjualan secara online melalui instagram, agar memperluas dan mempermudah akses penjualannya untuk menunjang mobilitas penjualan. Tahapan pembuatan media marketing home industri sebagai berikut :

1. Mencari informasi tentang home industri. Kegiatan ini kami mulai dari mencari informasi mengenai. Awalnya kami mendatangi rumah Pak Aat, yang merupakan tempat pembuatan oncom. Kemudian kami mulai mengumpulkan informasi mencari apa yang menjadi kendala pada usaha oncom tersebut. Pengumpulan informasi tersebut kami lakukan dengan mewawancarai Pak Aat, pemilik usaha oncom. Dari hasil wawancara kami mengetahui bahwa oncom tersebut dapat dibuat keripik tersebut namun mengalami kendala pada sistem marketing dan pengembangan usaha keripik oncom itu sendiri.
2. Merencanakan pembuatan sistem marketing dari informasi yang telah didapat pada usaha oncom. Kami melakukan perencanaan bersama untuk membuat sistem marketing online seperti sosial media yaitu instagram. Menurut kami, sosial media merupakan media bisnis online yang paling cocok di zaman sekarang untuk mengoptimisasi marketing usaha.
3. Melakukan persetujuan pembuatan sistem marketing. Kami kembali mendatangi rumah produksi Pak Aat pemilik usaha oncom untuk melakukan persetujuan perencanaan yang akan kami lakukan terhadap usaha keripik oncom tersebut.
4. Mengumpulkan data usaha oncom. Kami mulai mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk pembuatan media marketing keripik oncom (KONCO) seperti gambar dari produk, nama keripik oncom (KONCO) dan profile mengenai home industri tersebut.

5. Pembuatan media sosial seperti instagram. Data-data yang dibutuhkan dan usaha keripik oncom sudah memiliki Merk kemudian kami mulai membuat instagram untuk mengoptimalkan marketing pada usaha keripik oncom kami mulai memasukkan data-data keripik oncom meliputi gambar, harga, lokasi, dan penjelasan mengenai keripik oncom (KONCO).



Gambar 3.3 Akun Instagram https://www.instagram.com/konco_banjarnegeri/

6. Menjelaskan Penggunaan Instagram

Setelah media sosial selesai dibuat, kami memberikan penjelasan cara penggunaan media sosial instagram kepada bpk. Aat. Diharapkan Bpk. Aat dapat menjalankan sendiri dalam memasarkan Keripik Oncom (KONCO) dan menyalurkan pengetahuan yang dia miliki kepada beberapa anggota lainnya yang membantu dalam pembuatan produk Keripik Oncom (KONCO)

Tabel. 3.3 Tabel Promosi Media Online

Nama Program	Kegiatan	Sasaran	Target	Tingkat Keberhasilan
Promosi melalui media online	Mempromosikan produk keripik oncom melalui media online	Pengguna medis sosial di Desa Banjar Negeri	50 Orang	50%

3.4 Pengembangan Variasi Rasa dan Pembuatan Merk

a. Pengembangan variasi rasa

Oncom merupakan makanan yang terbuat dari ampas tahu yang awalnya hanya bisa dibuat gorengan atau tambahan dalam memasak, tentunya untuk mampu bersaing diperlukannya inovasi agar dapat menarik konsumen. Maka dari itu dibutuhkan sebuah inovasi kami memutuskan untuk membuat keripik dari oncom karena keripik salah satu makanan ringan yang banyak digemari oleh konsumen saat ini, keripik oncom yang dibuat ini memiliki dua varian rasa yaitu original dan balado.



Gambar 3.4 variasi rasa (pedas balado)

b. Pembuatan Merek

Suatu produk dibuat maka diperlukanya sebuah merk untuk dipakai sebagai identitas suatu produk, agar mempermudah konsumen untuk mengingat produk apa yang dijual, merk yang dibuat harus mampu menarik perhatian konsumen, maka produk kami ini diberikan nama merk yaitu KONCO yang merupakan sinkatan dari keripik ocom, dengan merk ini kami berharap produk yang dibuat dapat menarik bagi konsumen untuk mencoba.



Gambar 3.5 Desain Merk

Tabel. 3.4 Tabel Pengembangan Variasi Rasa dan Merk

Nama Program	Kegiatan	Sasaran	target	Tingkat kebeehasilan
.Pengembangan Variasi Rasa dan Merk	Penambahan variasi rasa keripik oncom dari original menjadi	Pemilik usaha oncom	1 orang	100%

	balado dan memberikan nama merk (KONCO)			
--	--	--	--	--

3.5 Program Pelatihan Laporan Keuangan Sederhana (Fakhri Gafar Aji, 1612120208)

Keberhasilan sebuah usaha dapat diukur dari keuntungan yang diperoleh pada akhir periode, untuk itu di butuhkan pembukuan yang dapat menggambarkan kondisi keuangan suatu usaha. Sehingga diperlukan suatu sistem akuntansi yang menghasilkan informasi keuangan yang dapat membantu pemilik usaha dalam mengambil keputusan lebih lanjut. Kegiatan ini di mulai dengan mendatangi rumah bapak Aat untuk melihat bagaimana penyusunan laporan keuangan yang digunakan untuk usaha oncom.

Dari hasil survei yang dilakukan, bapak Aat tidak melakukan pembukuan terhadap uang yang masuk dan keluar untuk usaha oncom, sehingga keuangan usaha tidak pernah terdata dengan baik. bahkan usaha yang dirintis tidak mengetahui harga pokok penjualan, keuntungan, dll.

Berdasarkan pengamatan mengambil kesimpulan bahwa setiap berproduksi tidak mengetahui berapa pengeluaran dan pendapatan yang diraih oleh usaha ini. Sangat di sayangkan sekali jika suatu usaha tidak mengetahui hal tersebut jadi pemilik home industri tidak mengetahui posisi keuangan pada usahanya. Perencanaan yang telah dibuat sebelum dilaksanakan kegiatan praktek kerja pengabdian masyarakat, telah diimplementasikan pada tanggal 22 Agustus 2019 di Desa Banjar Negeri Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan:

Pelatihan pembuatan Laba Rugi

Secara sederhana Laporan laba rugi diartikan sebagai laporan keuangan yang termasuk dalam rangkaian siklus akuntansi yang dihasilkan dalam satu periode akuntansi yang didalamnya menyajikan seluruh unsur pendapatan dan beban perusahaan yang akan menghasilkan kondisi sebenarnya laba bersih atau rugi bersih perusahaan.

(Dalam Sebulan)

<u>PENDAPATAN</u>		
Penjualan Bersih	<u>Rp.5.694.000</u>	
Total Pendapatan		Rp.5.694.000
<u>BEBAN</u>		
Ampas Tahu	(GRATIS)	
Kayu	Rp.700.000	
Kertas	<u>Rp.350.000</u>	
Total Beban		<u>Rp.1.050.000</u>
Laba Bersih		Rp.4.644.000

Gambar 3.7 Laba/Rugi Usaha Oncom Pak Aat

Tabel 3.5 Pelatihan Keuangan Sederhana

NAMA	KEGIATAN	SASARAN	TARGET	TINGKAT KEBERHASI LAN
Fakhri Gafar Aji	Pelatihan Kas Ditangan	Usaha Oncom	1	100%
Fakhri Gafar Aji	Pelatihan laba/rugi	Usaha Oncom	1	100%

3.6 Program Kegiatan Kelompok Partisipasi acara HUT RI 74

Kegiatan perlombaan di Desa di mulai dari tanggal 25 Agustus – 02 September 2019 dan kami ikut berpartisipasi dalam acara HUT RI 74 yaitu menjadi panitia dalam perlombaan yaitu lomba pawai karnaval, balap karung, dan menghadiri acara malam puncak HUT RI yang ke – 74.

3.7 Program Kegiatan Kelompok Pembuatan Video Dokumenter Desa

Membuat Dokumentasi seluruh kegiatan di Desa Banjar Negeri. Kegiatan tersebut berisi informasi Desa, potensi Desa, harapan dari kepala Desa dan pemuda pemudi desa serta aktivitas sehari-hari PKPM IIB Darmajaya. Aplikasi yang digunakan untuk membuat video documenter ini adalah movie maker.

Tahapan Tahapan Pembuatan Video

1. Pengumpulan data/pengambilan gambar
2. Proses seleksi gambar
3. Proses dubbing
4. Proses Editing
5. Proses evaluasi kualitas video



Gambar 3.7 Panitia Pembuatan Video

6. Proses terakhir dalam pembuatan video dokumenter

Pada tahap ini dilakukan evaluasi apakah video sudah sesuai rencana atau belum. Pada tahap ini yang perlu dilakukan hanyalah menonton hasil produksi video dokumenter hingga selesai sehingga akan terlihat bagian-bagian yang kurang atau perlu dibenahi. Setelah video selesai dibuat, selanjutnya adalah mempublikasikan kepada masyarakat.

3.8 Program Kegiatan Pembenahan Saluran Irigasi

Pembenahan saluran irigasi kami lakukan pada tanggal 23 Agustus 2019 Di Dusun Rejomulyo 01, RT 10 Desa Banjar Negeri, pembenahan saluran irigasi tujuannya untuk memperbaharui saluran irigasi bersama warga setempat yang sudah lama tidak diurus dan sudah hampir rata dengan jalan. Tujuan dibuatnya

irigasi agar membantu saluran air menjadi lancar karena irigasi yang sudah ada mulai tidak terurus dan dapat mengakibatkan banjir.



Gambar 3.8 Perbaikan Irigasi

3.8 Program Pembuatan Plang Dusun

Hasil dari pembuatan nama dusun harapannya masyarakat Desa Banjar Negeri agar masyarakat desa dapat melihat dan mencari nama Dusun dengan mudah. Kendala yang dihadapi adalah peralatan karena sulitnya mendapatkan peralatan yang dibutuhkan, oleh karena itu kami meminjam peralatan dari warga sekitar.

3.9 Pengolahan Limbah Menjadi Pupuk

Limbah merupakan buangan material atau sisaan dari proses industri maupun alam yang kehadirannya tidak bermanfaat dan cenderung berdampak buruk untuk kesehatan manusia apabila sering menghirup udara yang bercampur limbah, tetapi banyak yang belum mengetahui bahwa limbah ini bisa dimanfaatkan untuk beberapa hal. Salah satunya bisa digunakan sebagai pupuk tanaman agar tumbuh lebih subur, dengan mencampurkan limbah dengan bahan-bahan lainnya sehingga limbah ini memiliki nilai ekonomi apabila sudah menjadi pupuk dan bisa diperjual belikan menambah pemasukan keuangan.