

### **BAB III PELAKSANAAN KEGIATAN**

#### **1.1 Membuat Laporan Keuangan UMKM Kerajinan Talikur**

**Nama** : Leonardo Then Wijaya

**NPM** : 1612120004

**Jurusan** : Akuntansi

##### **1.1.1 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 Talikur 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 Talikur ibu etina dalam membentuk pembukuan sederhana yaitu perhitungan harga produksi dan laba/rugi.

##### **1.1.2 Tujuan Kegiatan**

Tujuan diadakanya kegiatan ini adalah :

1. Untuk membantu usaha Talikur ibu etina dalam pembukuan usaha talikur.
2. Mengetahui kemajuan dan kemunduran yang dialami ibu etina.

3. Menumbuhkan minat kepada ibu etina dan usaha – usaha lainnya untuk mempelajari ilmu akuntansi.

### 1.1.3 Gambaran Umum dan Sasaran

Produk Talikur ini belum dikelola secara maksimal masih banyak adanya kekurangan dalam menjalankan usaha Talikur ini selain membutuhkan pembukuan yang baik diperlukan juga pengemasan yang rapi dan pemasaran. Dengan kemajuan suatu produksi usaha maka semakin rumit dalam hal pembukuan, usaha yang digunakan maka sasaran mula mula ini adalah agar usaha Talikur ini menggunakan pembukuan sederhana untuk memudahkan usaha Talikur. Berikut rencana kegiatan dapat dilihat pada tabel 3.1.

Table 3.1 Rencana Kegiatan

No	Rencana Kegiatan	Tujuan	Keterangan
1.	Membuatkan perhitungan Harga Pokok Produksi dan membuat Laporan Laba Rugi untuk UKM Talikur	Laporan Harga Pokok Produksi untuk mengetahui harga jual produk dan memantau realisasi biaya produksi yang akan dikeluarkan, Sedangkan Laporan Laba Rugi untuk mengetahui laba atau rugi dalam periode tertentu.	Terlaksanakan
2.	Sosialisasi Pentingnya Menabung Sejak Dini	Untuk memberikan pemahaman kepada anak-anak di Sekolah Dasar (SD) bahwa menabung sangat bermanfaat bagi kehidupan dimasa depan.	Terlaksanakan

### 1.1.4 Metode Pelaksanaan

#### 1. Bahan Baku

Bahan baku adalah bahan yang digunakan dalam membuat produk gimana bahan tersebut secara menyeluruh tampak pada produk jadinya. Berikut tabel bahan baku pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Bahan Baku

No	Bahan	Satuan	Harga/satuan	Jumlah
1	Talikul	10 Kg	Rp. 60.000	Rp. 600.000
2	Puring	2,5 meter	Rp. 18.000	Rp. 45.000
3	Sleting	10 pcs	Rp. 5000	Rp.50.000
4	Anting	3 1/2lusin	Rp 14.000	Rp 46.666
5	Busa	2 meter	Rp 18.000	Rp 36.000
Jumlah biaya Bahan Baku				Rp. 777,666

#### 2. Bahan penolong

Bahan penolong merupakan barang yang dimanfaatkan dalam proses produksi namun bukan merupakan bagian dari bahan baku utama untuk produk yang dihasilkan. Berikut tabel bahan baku pada tabel 3.3.

Table 3.3 Rencana Kegiatan

No	Bahan	Satuan	Harga / satuan	Jumlah
1	Plastik	1 kg	Rp. 10.000	Rp. 10.000
2	Biaya transportasi	-	-	Rp. 100.000
Jumlah biaya tambahan				Rp.110.000

#### 3. Biaya operasional

Daya operasional merupakan biaya berupa pengeluaran uang untuk melaksanakan kegiatan pokok yaitu berupa biaya penjualan dan administrasi untuk memperoleh pendapatan tidak termasuk pengeluaran yang telah diperhitungkan dalam harga pokok penjualan.

Berikut tabel bahan baku pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Biaya Operasional

No.	Nama biaya	Jumlah
1	Biaya Bahan Baku	Rp. 777.666
2	Biaya Tambahan	Rp. 110.000
Jumlah Biaya produksi		Rp. 887.666

Dengan 3 hari sekali produksi dan rata rata 30 hari dalam satu bulan, maka efektif produksi menjadi 10 kali produksi. Maka total biaya produksi dalam satu bulan: Rp. 887.666

#### 4. Hasil Produksi dan Harga Jual

Dalam produksi ini Talikur dengan menggunakan bahan baku Talikur sebanyak 10 Kg bisa menghasilkan 10 tas:

Dengan harga jual yang sudah di tentukan yaitu untuk ukuran besar Rp. 250.000 per tas. Talikur tersebut biasa disetor di desa pancasila dan dikirim ke Palembang.

#### 5. Prediksi Pendapatan

Untuk pendapatan setiap bulannya berdasarkan harga yang telah ditentukan maka dapat dilihat pada tabel 3.5

Tabel 3.5 Pendapatan

No	Hasil Produksi	Harga per tas	Total penjualan
1.	10 tas besar	Rp. 250.000	Rp. 2.500.000
Total pendapatan			Rp. 2.500.000

Berdasarkan perhitungan diatas kegiatan produksi Talikur ini, dalam sebulan produksi memperoleh sebanyak 10 tas, setiap kali produksi tas pendapatan yang diperoleh adalah sebesar Rp.250.000 tiga hari sekali maka untuk pendapatan satu bulannya yaitu 2.500.000. Produk dihitung habis karena memang pada kenyataannya produk yang di buat selalu habis jika ada yang tersisa tidak mencapai 5% . Berikut ini

perhitungan laporan laba/Rugi produksi Talikur LAPORAN LABA RUGI Talikur Ibu Etina Desa Pancasila Sari Kec. Natar.

Tabel Laba rugi dapat dilihat pada tabel 3.6

Tabel 3.6 Laba Rugi

Penjualan		Rp. 2.500.000
Biaya-biaya :		
Talikur	Rp. 600.000	
Puring	Rp. 45.000	
Sleting	Rp.50.000	
Anting	Rp 46.666	
Busa	Rp 36.000	
Plastik	Rp. 10.000	
Biaya transportasi	Rp. 100.000	
Total biaya		<u>Rp.887.666</u>
Laba usaha		Rp. 1.612.334

### 1.1.5 Kesimpulan dan Saran

Dengan adanya Praktek kerja pengabdian masyarakat ini diharapkan USAHA Talikur Ibu Etina mendapat gambaran bagaimana dalam mengelola keuangan dalam memproduksi suatu produk sehingga produk Talikur ini dapat bersaing dengan produk lain.

### 1.2 Sosialisasi Pentingnya Menabung Sejak Usia Dini

Kegiatan ini merupakan salah satu cara untuk menanamkan rasa gemar menabung atau cara mengatur keuangan pada anak usia dini. Tujuan menabung adalah untuk menjalankan pola hidup hemat dan juga membangun karakteristik untuk tidak menghamburkan uang untuk hal yang tidak bermanfaat. Mengenalkan anak sejak dini pada uang justru mengajak mereka untuk lebih menghargai uang. Selain itu mereka bisa belajar menghitung dari uang tersebut.

Kegiatan sosialisasi pentingnya menabung sejak usia dini dengan memberikan pemahaman manfaat menabung kepada anak-anak Sekolah Dasar (SDN) Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mensosialisasikan tentang pentingnya menabung sejak usia dini kepada anak-anak sehingga dapat memotivasi anak-anak dalam menabung dan memberikan arahan kepada anak-anak Sekolah Dasar (SDN) agar mereka lebih hemat dan dapat membelanjakan uang saku mereka dengan bijak. Dan dorongan untuk membiasakan menabung dengan memasukkan uang kedalam celengan.

Berikut gambar sosialisasi dapat dilihat pada gambar 3.1 di bawah ini



Gambar 3.1 Sosialisasi Menabung Sejak Dini

Sosialisasi menabung sejak usia dini untuk anak-anak Sekolah Dasar (SD) Desa Pancasila ini dilaksanakan oleh Leonardo Then Wijaya dan dibantu oleh rekan-rekan PKPM kelompok 19,20,21. Program ini dilaksanakan pada tanggal 2 September 2019 di SDN Pancasila. Anak-anak di Sekolah Dasar tersebut diajarkan pentingnya menabung sejak usia dini dan dijelaskan apa manfaat dari menabung sejak usia dini, mereka begitu antusias dan

memberikan respon positif untuk kegiatan sosialisasi pentingnya menabung sejak usia dini.

### **1.3 Pembuatan Web DesaPancasila dan pembuatan logo UMKM**

**Nama : Novarani Sasmitaning Z**

**NPM : 1611010111**

**Jurusan : Teknik Informatika**

Pembangunan desa saat ini tidak bisa dipisahkan dari perkembangan teknologi informasi. Kemajuan teknologi informasi saat ini ialah pemanfaatan jaringan internet yang memungkinkan setiap orang dapat mengakses atau memperoleh data-data yang tersedia secara bersama-sama melalui jaringan yang saling terhubung (Tri Warsono, 2011). Era teknologi dan globalisasi juga semakin mendorong timbulnya kebutuhan informasi yang cepat dan tepat. Hal itu dirasakan sangat vital bagi masyarakat saat ini di berbagai bidang (Hartanto, 2010). Keberhasilan sistem ini dapat diukur berdasarkan maksud pembuatannya, yaitu keserasian dan mutu data, pengorganisasian data dan tata cara penggunaannya (Tejoyuwono, 2000).

Tidak hanya di perkotaan, di wilayah pekampungan pun sudah dimasuki oleh perkembangan teknologi informasi. Penyebaran informasi kampung dan potensi yang dimiliki oleh suatu kampung dengan menggunakan teknologi yang sudah berkembang akan meningkatkan kualitas dan ketepatan data yang tersedia. Potensi alam maupun masyarakat yang beragam merupakan sumber penghasilan untuk wilayah tersebut, luasnya wilayah dan jauhnya kampung dari pusat kota mengakibatkan informasi

tentang kampung ini kurang diketahui masyarakat dan perlunya pemetaan untuk melihat dan memperhitungkan kekayaan alam yang dimiliki suatu kampung.

Dalam membantu pembangunan dan pengembangan kampung dibutuhkan sebuah alat yang dapat mengelola informasi yang ada di kampung tersebut sehingga menghasilkan data yang tertata dan mudah untuk didapatkan /digunakan. Dengan demikian dapat membantu kampung untuk mengembangkan dan memberikan informasi yang berada di kampung itu.

Dalam proses pembuatan dan pengumpulan berkas-berkas mahasiswa PKPM IBI Darmajaya. Saya membuat *Web* menggunakan *open SID* untuk dikerjakan secara *offline*, agar proses dilakukan dengan cepat saya menggunakan *XAMPP* untuk mengerjakan *Website* secara *offline* di *Localhost*. Data-data yang dimasukkan kedalam *Website* seperti Buku Induk Kependudukan, Pengelompokan data rumah tangga, UMKM Desa Pancasila, Sejarah Desa, dll.

### **1.3.1 Pengertian *Website***

*Website* 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*, *Mozilla*

*Firefox, Google Chrome* dan aplikasi *browser* lainnya (pengertian *website* dari Hakim LUsaha Mandirianul, 2004)

### **1.3.2 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? Mari ketahui lebih lanjut!

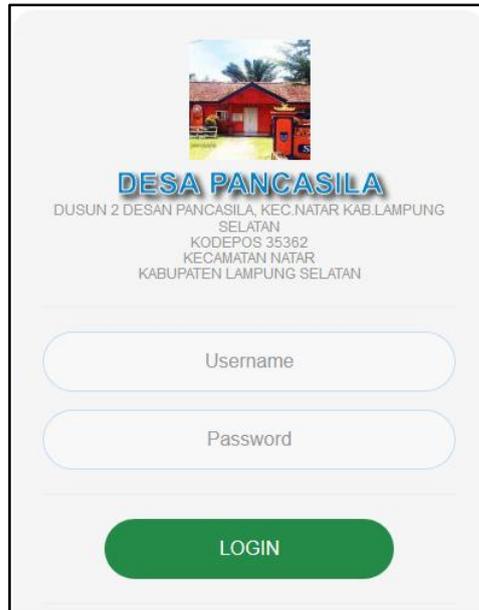
### **1.3.3 Website Sebagai Sarana Informasi**

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.

### **1.3.4 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*.

Tampilan halaman login tertera pada gambar 3.2 dibawah ini



DESA PANCASILA  
DUSUN 2 DESAN PANCASILA, KEC. NATAR KAB. LAMPUNG  
SELATAN  
KODEPOS 35362  
KECAMATAN NATAR  
KABUPATEN LAMPUNG SELATAN

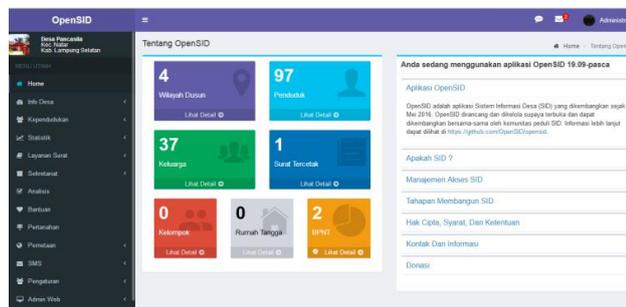
Username

Password

LOGIN

Gambar 3.2 Halaman *Login*

Tampilan halaman *Admin* pada gambar 3.3 dibawah ini



Gambar 3.3 Tampilan *Admin*

Terdapat 4 menu dalam *Website* ini yang tertera pada gambar 3.4

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 *ter-update* lainnya terdapat pada halaman ini.



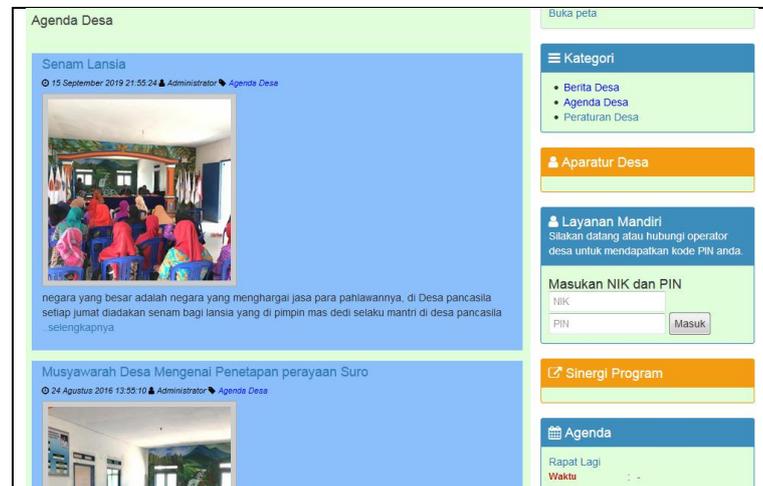
Gambar 3.4 Tampilan Beranda

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*.



Gambar 3.5 Tampilan Berita 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



Gambar 3.6 Tampilan Agenda Desa

Pada menu ini terdapat berisikan peraturan desa yang resmi dari desa seperti PERDES, pada menu ini pun dapat dilakukan peng-*update*-tan melalui menu *Admin*.



Gambar 3.7 Tampilan Peraturan Desa

### **Pembelajaran Teknologi Komputer Kepada SD Desa Pancasila**

Perkembangan teknologi komputer membawa banyak pengaruh positif khususnya bagi dunia pendidikan. Fakta menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan komputer dimungkinkan terselenggaranya proses belajar mengajar yang lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan minat belajar pada anak. Penerapan media pembelajaran sebaiknya dikenalkan pada anak mulai usia masih dini yaitu pada anak usia setingkat sekolah dasar. Sehingga potensi yang dimiliki dapat digali secara maksimal. Dalam dunia pendidikan setiap tenaga pendidik saat ini dituntut dapat memanfaatkan teknologi komputer untuk menyampaikan materi ajarnya kepada anak didik yaitu sebagai alat peraga atau media pembelajaran.

SD MI Desa Pancasila masih menggunakan cara pengajaran konvensional yakni guru menerangkan secara verbal untuk teorinya sedangkan untuk praktek dengan cara dijelaskan satu persatu untuk setiap kelas yang berbeda serta kurangnya fasilitas buku modul bagi siswa. 2 Media pembelajaran dapat memudahkan seorang guru dalam menyampaikan materi ajarnya untuk kelas yang berbeda. Cukup dengan membantu siswa memahami materi yang telah disampaikan oleh CD pembelajaran interaktif tersebut. Hal yang perlu diperhatikan bagi orangtua dan guru adalah bagaimana memperkenalkan komputer kepada anak, agar anak tidak ketinggalan jaman atau istilahnya gagap teknologi. Disamping mempermudah guru dalam menyampaikan materi, guru juga dapat menggunakan fasilitas pengajaran yang telah disediakan seperti *LCD proyektor*. Komputer merupakan salah

satu teknologi yang dapat menjadi media pembelajaran dan mampu memberikan fasilitas untuk meraih sukses. Dan kami ke sekolah sekolah untuk membagikan ilmu terkait dengan teknologi.

#### **1.4 Sosialisai Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Pretasi Belajar di Desa Pancasila.**

*Gadget* adalah alat elektronik yang mudah di bawa kemana saja untuk keperluan komunikasi ataupun mengetahui informasi. Pada saat ini *gadget* sudah lebih berkembang yang awalnya hanya dapat melakukan komunikasi sampai sekarang sudah bisa melakukan apapun yang orang diinginkan sehingga *gadget* di gunakan oleh banyak orang tua ataupun muda. *Gadget* dapat mempengaruhi tingkat konsentrasi dan ketergantungan pada siswa sekolah manapun, salah satunya adalah siswa-siswi SD Desa Pancasila. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap prestasi siswa, mengetahui tingkat konsentrasi belajar, ketergantungan akibat penggunaan *gadget*, dan mengetahui penyebab dari penggunaan *gadget* terhadap prestasi siswa.



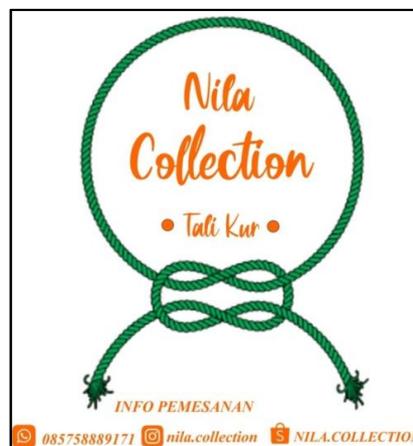
Gambar 3.8 Sosialisasi pengaruh penggunaan *Gadget*

### 1.5 Pembuatan label atau logo

Logo mempunyai pengertian yaitu suatu gambar ataupun sekedar sketsa yang memiliki makna tertentu. Logo juga mewakili sebuah arti dari organisasi, perusahaan, lembaga, produk, daerah, negara, serta hal lain yang memerlukan sesuatu yang mudah diingat dan singkat sebagai pengganti dari nama yang sesungguhnya. Pengertian logo wajib memiliki filosofi, serta kerangka dasar dengan konsep, juga memiliki tujuan yang melahirkan sifat mandiri atau berdiri sendiri. Di dalam sebuah logo terdapat ciri khas seperti bentuk logo dan juga warna yang mencerminkan makna dari logo tersebut.

Kami membuat desain logo untuk kerajinan Talikur sebagai identitas UMKM tersebut. logo dengan nama Nila Collection. Nama Nila diambil dari nama anak dari pemilik UMKM kerajinan Talikur.

Berikut Desain Logo UMKM tertera pada gambar 3.9 di bawah ini.



Gambar 3.9 Logo UMKM

## 1.6 Pembuatan Vidio *Editing* Desa Pancasila

**Nama** : Putri Indah Pratiwi

**NPM** : 1611050070

**Jurusan** : Sistem Informasi

Pembangunan desa saat ini tidak bisa dipisahkan dari perkembangan teknologi informasi. Kemajuan teknologi informasi saat ini ialah pemanfaatan jaringan *internet* yang memungkinkan setiap orang dapat mengakses atau memperoleh data-data yang tersedia secara bersama-sama melalui jaringan yang saling terhubung (Tri Warsono, 2011). Era teknologi dan globalisasi juga semakin mendorong timbulnya kebutuhan informasi yang cepat dan tepat. Hal itu dirasakan sangat vital bagi masyarakat saat ini di berbagai bidang (Hartanto, 2010). Keberhasilan sistem ini dapat diukur berdasarkan maksud pembuatannya, yaitukeserasian dan mutu data, pengorganisasian data dan tata cara penggunaannya (Tejoyuwono, 2000).

Tidak hanya di perkotaan, di wilayah pekampungan pun sudah dimasuki oleh perkembangan teknologi informasi. Penyebaran informasi kampung dan potensi yang dimiliki oleh suatu kampung dengan menggunakan teknologi yang sudah berkembang akan meningkatkan kualitas dan ketepatan data yang tersedia. Potensi alam maupun masyarakat yang beragam merupakan sumber penghasilan untuk wilayah tersebut, luasnya wilayah dan jauhnya kampung dari pusat kota mengakibatkan informasi tentang kampung ini kurang diketahui masyarakat dan perlunya pemetaan

untuk melihat dan memperhitungkan kekayaan alam yang dimiliki suatu kampung.

Dalam membantu pembangunan dan pengembangan kampung dibutuhkan sebuah alat yang dapat mengelola informasi yang ada di kampung tersebut sehingga menghasilkan data yang tertata dan mudah untuk didapatkan/digunakan. Dengan demikian dapat membantu kampung untuk mengembangkan dan memberikan informasi yang berada di kampung itu.

Untuk dikerjakan secara *offline*, agar proses dilakukan dengan cepat saya menggunakan *XAMPP* untuk mengerjakan *Website* secara *offline* di *Localhost*.

Data-data yang dimasukkan kedalam *Website* seperti data Buku Induk Kependudukan, Pengelompokan data rumah tangga, UMKM Desa Pancasila, Sejarah Desa,dl;.

### **1.7 Pembelajaran Teknologi Komputer Kepada SD Desa Pancasila**

Perkembangan teknologi komputer membawa banyak pengaruh positif khususnya bagi dunia pendidikan. Fakta menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan komputer dimungkinkan terselenggaranya proses belajar mengajar yang lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan minat belajar pada anak. Penerapan media pembelajaran sebaiknya dikenalkan pada anak mulai usia masih dini yaitu pada anak usia setingkat sekolah dasar. Sehingga potensi yang dimiliki dapat digali secara maksimal. Dalam dunia pendidikan setiap tenaga pendidik saat ini dituntut dapat memanfaatkan teknologi komputer

untuk menyampaikan materi ajarnya kepada anak didik yaitu sebagai alat peraga atau media pembelajaran.

SD MI Desa Pancasila masih menggunakan cara pengajaran konvensional yakni guru menerangkan secara verbal untuk teorinya sedangkan untuk praktek dengan cara dijelaskan satu persatu untuk setiap kelas yang berbeda serta kurangnya fasilitas buku modul bagi siswa. 2 Media pembelajaran dapat memudahkan seorang guru dalam menyampaikan materi ajarnya untuk kelas yang berbeda. Cukup dengan membantu siswa memahami materi yang telah disampaikan oleh CD pembelajaran interaktif tersebut. Hal yang perlu diperhatikan bagi orang tua dan guru adalah bagaimana memperkenalkan komputer kepada anak, agar anak tidak ketinggalan jaman atau istilahnya gagap teknologi. Disamping mempermudah guru dalam menyampaikan materi, guru juga dapat menggunakan fasilitas pengajaran yang telah disediakan seperti *LCD proyektor*. Komputer merupakan salah satu teknologi yang dapat menjadi media pembelajaran dan mampu memberikan fasilitas untuk meraih sukses.

Dan kami ke sekolah-sekolah untuk membagikan ilmu terkait dengan teknologi dapat dilihat pada gambar 3.10



Gambar 3.10 Sosialisasi ke SD

### 1.8 Sosialisai Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Pretasi Belajar di Desa Pancasila.

*Gadget* adalah alat elektronik yang mudah di bawa kemana saja untuk keperluan komunikasi ataupun mengetahui informasi. Pada saat ini gadget sudah lebih berkembang yang awalnya hanya dapat melakukan komunikasi sampai sekarang sudah bisa melakukan apapun yang orang diinginkan sehingga *gadget* di gunakan oleh banyak orang tua ataupun muda. *Gadget* dapat mempengaruhi tingkat konsentrasi dan ketergantungan pada siswa sekolah manapun, salah satunya adalah siswa-siswi SD Desa Pancasila. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap prestasi siswa, mengetahui tingkat konsentrasi belajar, ketergantungan akibat penggunaan *gadget*, dan mengetahui penyebab dari penggunaan *gadget* terhadap prestasi siswa. Berikut sosialisasi ke SMA dapat dilihat pada gambar 3.11



Gambar 3.11 Sosialisasi Ke SMA

## 1.9 Membuat Materi video PKPM Desa Pancasila

*Video Editing* adalah suatu proses memilih atau menyunting gambar dari hasil *shooting* dengan cara memotong gambar ke gambar *cut to cut*) atau dengan menggabungkan gambar-gambar dengan menyisipkan sebuah transisi.

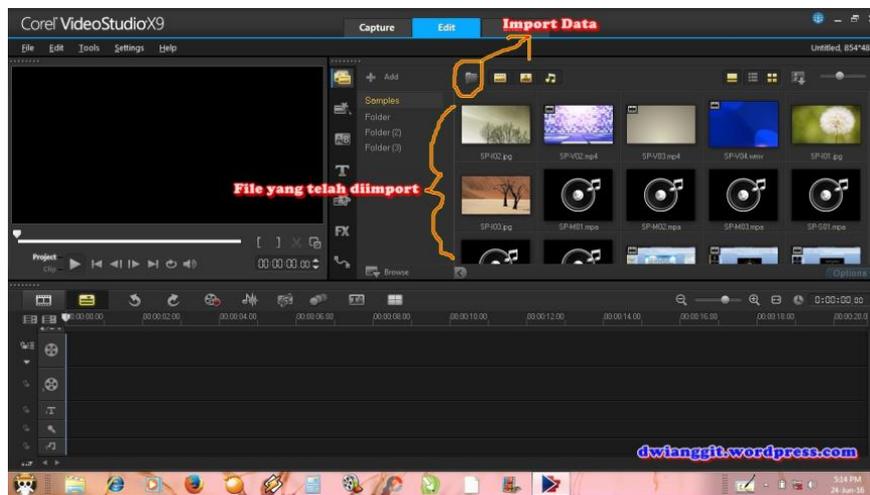
### 1.9.1 Cara Membuat Video dengan Aplikasi *Corel VideoStudio X9*

Pada kesempatan kali ini, saya akan memaparkan tutorial pembuatan video dengan menggunakan aplikasi *Corel Videostudio X9* sebagai Tugas UAS mata kuliah Media Pembelajaran. Adapun cara pembuatannya sebagai berikut:

1. Siapkan alat dan bahan yang dibutuhkan :
  - a. PC/Komputer
  - b. Foto
  - c. Lagu/Rekaman Suara
  - d. Aplikasi *Corel Video Studio X9* (Pastikan aplikasi tersebut telah terinstal)
2. Buka aplikasi *Corel VideoStudio X9*
3. Import file yang akan anda edit menjadi video, file bisa berupa gambar, musik/mp3, video dengan segala macam format. Import file dengan cara memilih gambar folder, seperti gambar di bawah ini :

*Import* file adalah Menggabungkan berbagai media kedalam sebuah aplikasi dan salah satu bentuk media adalah video. *Import* digunakan untuk memasukkan video kedalam aplikasi yang berada diluar aplikasi

dengan metode *streaming* berikut proses *Import file* sebagai berikut. Dapat dilihat dari gambar 3.12.



Gambar 3.12 *Import file*

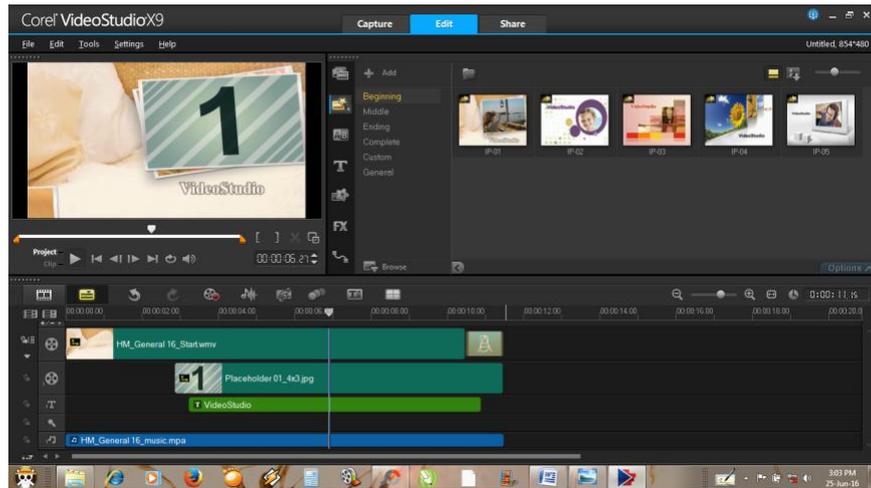
Mengurutkan *file* Urutkan *file* yang akan kita edit menjadi video ke dalam *timeline*.

Setelah mengunggah file ke *one drive*, kita akan menyusun ulang, mengganti nama, dan memindahkannya di situs *Web one drive* atau menatanya. Berikut proses mengurutkan *file* dapat dilihat dari gambar 3.13



Gambar 3.13 Mengurutkan *File*

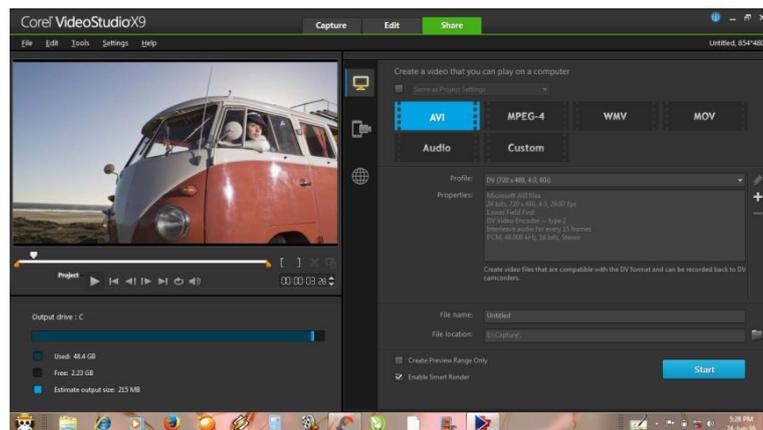
*Instan projek* adalah melacak dengan cepat proses pembuatan video dengan memberi video yang sudah disiapkan sebelumnya. *Instan projek* digunakan untuk membuat video dengan menggunakan satu tamplet untuk seluruh video atau bisa menambahkan lebih dari satu tempat. Berikut proses *instant projek* dapat dilihat dari gambar 3.14



Gambar 3.14 Instan *Project*

Mengekspor video digunakan untuk merubah *file* projek menjadi video dengan berbagai format, caranya yaitu, dengan memilih menu *share*.

Berikut proses mengekspor video dapat dilihat dari gambar 3.15



Gambar 3.15 Mengekspor Vidio

### 1.10 Inovasi Produk

Inovasi Produk (*Product Innovation*) merupakan suatu proses yang berusaha memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada. Permasalahan yang sering terjadi didalam bisnis adalah produk yang bagus tetapi mahal atau produk yang murah tetapi tidak berkualitas

Permasalahan yang ada pada Talikur di Desa Pancasila yaitu pemasaran produk yang sempit dan hanya menggunakan pemasaran melalui media sosial *Facebook*. Dan hanya membuat kerajinan berupa tas dan dompet.

Dan kami memberikan Inovasi *Product* yaitu gantungan kunci dan *bross*. Karna dengan adanya *Invasi Product* ini, gantungan kunci dan *bross* bias dipasarkan untuk *souvenir-souvenir* acara pernikahan maupun kenang-kenangan. Dengan harga yang lebih terjangkau, pasti akan membuat banyak konsumen ingin membeli *product* ini.

Inovasi produk gantungan kunci pada gambar 3.16 diciptakan karna harganya yang terjangkau dan bias di jadikan menjadi *souvenir* acara pernikahan maupun kenang-kenangan dan membuat konsumen ingin membeli produk ini. Berikut inovasi talikur dapat dilihat dari gambar 3.16



Gambar 3.16. Gantungan Kunci

## 1.11 Penerapan Pemasaran Menggunakan Media Sosial

**Nama : Intan Tri Utami**

**NPM : 1612110365**

**Jurusan : Manajemen pemasaran**

### 1.11.1 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 ;p.6)

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 antarpengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.

### 1.11.2 Efektifitas Sosial Media

Sosial media marketing memungkinkan membangun hubungan sosial yang lebih personal dan dinamis dibandingkan dengan strategi marketing tradisional. Kegiatan sosial 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 sosial media berbeda-beda, akan tetapi yang umum terjadi adalah informasi yang berasal dari sosial media akan memberikan pengaruh terhadap keputusan pembelian yang akan diambil konsumen.

### 1.11.3 Pemasaran Produk Secara *Online*

Pembuatan sosial media disini bertujuan untuk memasarkan ke masyarakat luar agar produk Talikur inovasi atau produk Talikur yang ada didesa pancasila ini dapat di ketahui, dalam cara memasarkannya kami membuat beberapa sosial media yaitu *Facebook* dan *instagram*

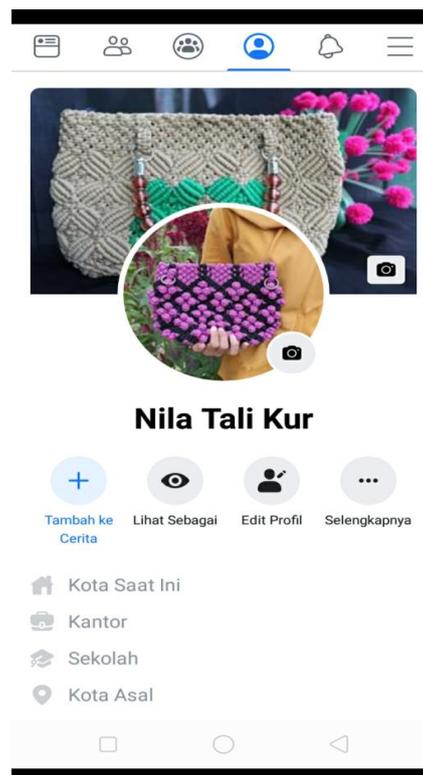
#### 1. *Facebook*

Pembuatan akun *facebook* dapat membantu dalam memasarkan Umkm Talikur secara luas agar dapat mempermudah memasarkan Produk Talikur. Dengan dibuatnya *facebook* khusus untuk Umkm Talikur diharapkan dapat mempermudah pembeli mendapatkan info tentang produk Talikur yang ada di desa Pancasila.

Berikut adalah pembuatan akun *facebook*:

- a. Download aplikasi *facebook*
- b. Isi kolom yang sudah disediakan oleh akun seperti memasukan *email* atau no telpon
- c. Lalu masukan nama, kata sandi, tanggal lahir, dll
- d. Jika akun *facebook* sudah berhasil terdaftar maka kalian bisa memasukan foto profil
- e. Jika *facebook* tersebut digunakan sebagai akun bisnis maka bisa masuk ke pengaturan, lalu bisa diatur untuk akun bisnis.

Berikut akun *facebook* tertera pada gambar 3.17 dibawah ini



Gambar 3.17 Media Pemasaran Melalui *Facebook*

## 2. *Instagram*

Pembuatan akun *instagram* dapat membantu dalam memasarkan produk Talikur secara luas agar dapat mempermudah Pembuat memasarkan produk Talikur khususnya milenial yang aktif dalam *instagram*. Berikut adalah langka-langkah pembuatan akun *instagram*:

- a. Melalui *smartphone* dengan alamat *email* atau nomor telepon
  - 1) Cara daftar *Instagram* yang pertama adalah mengunduh aplikasinya. Kamu bisa mendapatkannya secara gratis dari *App Store* untuk pengguna *iPhone* dan *Google Play Store* bagi pengguna *Android*.
  - 2) Setelah berhasil mengunduh aplikasi *Instagram* pada *smartphone*-mu ketuk gambar aplikasi untuk melakukan pemasangan.
  - 3) Langkah selanjutnya, klik pilihan Daftar dengan Email atau Nomor Telepon. Kemudian masukkan alamat *email* atau nomor teleponmu pada kolom isian yang tersedia. Bagi pengguna *iPhone*, menu pilihan pembuatan akun *Instagram* baru ada pada Buat Akun Baru.
  - 4) Setelah memasukkan alamat *email* atau nomor telepon, klik Berikutnya/*Next*. Pilihan lain untuk mendaftar di *Instagram* selain menggunakan alamat *email* atau nomor telepon, adalah dengan pilihan Masuk dengan *Facebook*. Dengan pilihan ini, kamu bisa langsung otomatis terdaftar di *Instagram* dengan akun *Facebook* mu. Tetapi jika kamu tidak memiliki akun

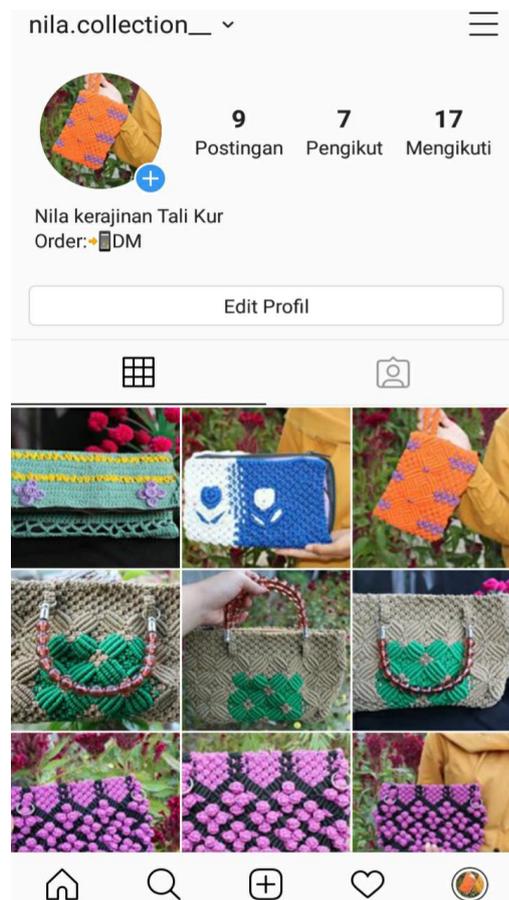
*Facebook* atau sudah lupa nama akun serta kata sandinya, lebih baik menggunakan *email* atau nomor telepon saja.

b. Buat nama pengguna dan kata sandi

- 1) Langkah berikutnya dalam cara daftar *Instagram* adalah membuat nama pengguna dan kata sandi yang akan kamu gunakan untuk akun barumu. Jika kamu membuat akun *Instagram* untuk digunakan secara pribadi, bisa menggunakan konfigurasi dari namamu. Tetapi jika kamu membuat *Instagram* untuk bisnis, maka cantumkan nama bisnis yang kamu jalankan. Perlu diingat bahwa nama akun yang disertai tanda centang warna hijau yang bisa digunakan. Jika tanda tersebut tidak muncul, maka kamu harus mencari konfigurasi nama akun lain karena berarti nama tersebut sudah ada di *Instagram*.
- 2) Selesai dengan nama akun dan kata sandi, akan ada pilihan untuk menghubungkan dengan *Facebook* atau tidak. Jika kamu memilih untuk menghubungkan, maka segala aktivitas yang kamu lakukan di *Instagram* akan diunggah juga pada akun *Facebook*mu. Jika tidak menginginkan hal ini, maka kamu bisa Lewati saja dengan klik pilihan Lewati/Skip.
- 3) *Instagram* juga akan menyarankan beberapa kontak kamu yang memiliki akun untuk kamu ikuti atau tidak. Jika ada yang ingin kamu ikuti, klik saja pilihan Ikuti/*Follow*. Jika tidak, kamu bisa melewati langkah ini dan mencari sendiri akun-akun yang ingin kamu ikuti.

- 4) Sekarang, kamu sudah melewati semua cara daftar *Instagram*. Langkah selanjutnya adalah melengkapi profil *Instagrammu*. Kamu bisa mulai menambahkan foto profil dan pilihan untuk memasukkan info pribadi seperti nomor telepon. Yang terakhir adalah memilih pilihan *Remember/Login* pada opsi untuk mengingat informasi tentang *login* yang kamu lakukan agar tidak selalu mengingat nama akun dan sandi setiap akan menggunakan *Instagram*.

Berikut akun *instagram* tertera pada gambar 3.18 dibawah ini



Gambar 3.18 Media Pemasaran Melalui *Instagram*

c. Mengajarkan cara menggunakan penjualan melalui Media Sosial

Tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial seperti *Instagram*, *Facebook*, 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 Talikur yang dikelola oleh Usaha rumahan Ibu Entina ke media sosial seperti *Instagram*, *facebook*, membuat pemasaran produk tas Talikur ini semakin luas bukan hanya tingkat kecamatan namun dapat meluas ke tingkat Provinsi

Selain membuat akun saya mengajarkan tentang pemasaran sosial media tertera pada gambar 3.19 dibawah ini



Gambar 3.19 Mengajarkan cara menggunakan penjualan melalui Media Sosial

### 1.12 Penerapan Pemasaran Menggunakan *e-commerce* (*shopee*)

**Nama** : Rully Despriansyah

**NPM** : 1512110246

**Jurusan** : Manajemen pemasaran

*Shopee* adalah aplikasi *Marketplace online* untuk jual beli produk Talikur dengan mudah dan cepat. *Shopee* hadir dalam bentuk aplikasi mobile untuk memudahkan pengguna dalam melakukan kegiatan belanja *online* tanpa harus membuka *website* melalui perangkat komputer.

*Shopee* mulai masuk ke pasar Indonesia pada akhir bulan Mei 2015 dan *Shopee* baru mulai beroperasi pada akhir Juni 2015 di Indonesia. *Shopee* merupakan anak perusahaan dari *Garena* yang berbasis di Singapura. *Shopee* telah hadir di beberapa negara di kawasan Asia Tenggara seperti Singapura, Malaysia, Vietnam, Thailand, Filipina, dan Indonesia. *Shopee* Indonesia beralamat di Wisma 77 Tower 2, Jalan Letjen. S. Parman, Palmerah, Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta 11410, Indonesia.

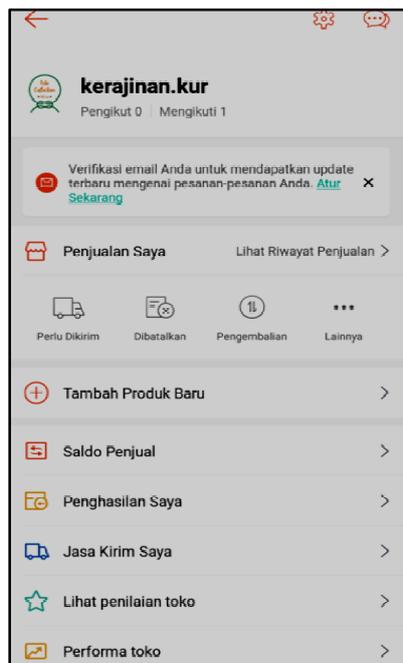
*Shopee* hadir di Indonesia untuk membawa pengalaman berbelanja baru. *Shopee* memfasilitasi penjual untuk berjualan dengan mudah serta membekali pembeli dengan proses pembayaran yang aman dan pengaturan logistik yang terintegrasi. Saat ini, angka unduhan *Shopee* telah mencapai satu juta unduhan di *Google Play Store*.

Sasaran pengguna *Shopee* adalah kalangan muda yang saat ini terbiasa melakukan kegiatan dengan bantuan *gadget* termasuk kegiatan berbelanja. Untuk itu *Shopee* hadir dalam bentuk aplikasi *mobile* guna untuk menunjang

kegiatan berbelanja yang mudah dan cepat. Kategori produk yang ditawarkan *Shopee* lebih mengarah pada produk.

Dengan menggunakan media pemasaran *shopee* ini maka produk yang dihasilkan oleh UMKM kerajinan Talikur ibu Entina yang ada di desa Pancasila, Natar Lampung selatan akan dapat di kenal luas oleh semua kalangan yang menggunakan media sosial dan juga dapat sangat menguntungkan bagi para pelaku usaha tersebut.

Berikut akun *shopee* sebagai media pemasaran terdapat pada gambar 3.20 dibawah ini.



Gambar 3.20 Pemasaran produk talikur melalui *shopee*

### 1.13 Inovasi Pengemasan Produk dan Marketing Secara *Online* Melalui Bukalapak

**Nama** : Fakhru Muhammad Shidieq

**NPM** : 1612110201

**Jurusan** : Manajemen

#### 3.14.1 Inovasi Pengemasan Produk

Salah satu daya tarik dari suatu produk adalah dilihat dari segi cara pengemasan (*packing*). Kemasan pada suatu produk mencitrakan dirinya sendiri dipasaran dan berusaha menawarkan dirinya sendiri di tengah-tengah himpitan produk lain. Jika melihat hal tersebut dapatlah kita menyebutkan sebagai upaya komunikasi atas produk diperlukan suatu ciri khas pada produk sebagai identitas, dengan sederhana kita membutuhkan suatu rancangan atas kemasan produk atau membutuhkan desain kemasan pada produk. Ini bertujuan selain untuk penggunaan jangka pendek yakni mengemas produk itu sendiri juga sebagai tujuan jangka panjang yakni *branding*, sehingga dibutuhkan konsep yang matang dalam perancangannya.

Ada beberapa pendapat tentang pengertian kemasan: menurut **Kotler** (1995:200) pengemasan adalah kegiatan merancang dan memproduksi wadah atau bungkus sebagai sebuah produk. **Swatha** mengartikan (1980:139) pembungkusan (*packaging*) adalah kegiatan-kegiatan umum dan perencanaan barang yang melibatkan penentuan desain pembuatan bungkus atau kemasan suatu barang. Sedangkan menurut **Saladin**

(1996:28) kemasan adalah wadah atau bungkus. Jadi beberapa pendapat para ahli tersebut dapat di simpulkan kemasan adalah suatu kegiatan merancang dan memproduksi bungkus suatu barang yang meliputi desain bungkus dan pembuatan bungkus produk tersebut.

Inovasi dalam kemasan diperlukan agar penjualan kerajinan Talikur lebih mudah, karena selama ini kemasan yang digunakan adalah kantong plastik. Dalam pemilihan kemasan, kemasan yang dipilih sebagai wadah kerajinan Talikur adalah paper bag, dengan ukuran yang sedang. Kegunaan paper bag tentu saja untuk mengemas suatu barang supaya barang tersebut aman dan tidak merusak kerajinan tersebut yang tentu saja dapat dijual barangnya yang berguna untuk memperlihatkan keindahan dari barang yang menggugah selera tanpa harus khawatir terkena kotoran. Paper bag bersifat fleksibel serta mudah untuk didapatkan dimana aja seperti dipasar, ditoko plastik, dan supermarket dengan harga yang tidak mahal. Dan disini juga kami menambahkan *sticker* logo dari UMKM supaya terlihat lebih menarik dan cantik. Hal inilah yang menjadi alasan kami menggunakan paper bag sebagai inovasi kemasan produk. Berikut inovasi kemasan tertera pada gambar 3.21 dibawah ini.



Gambar 3.21 Inovasi Kemasan

### 3.14.2 *Marketing Secara Online Melalui Bukalapak*

Berdasarkan informasi dari situs Bukalapak, Bukalapak merupakan salah satu online marketplace terkemuka di Indonesia yang menyediakan sarana jual beli dari konsumen ke konsumen. Siapa saja bisa membuka toko online dan melayani pembeli dari seluruh Indonesia. Bukalapak memberikan jaminan 100% uang kembali pada pembeli jika barang tidak dikirimkan oleh penjual yang disebut sebagai pelapak.

Bukalapak didirikan Achmad Zaky pada tahun 2010. Pada awalnya, Zaky yang saat itu baru lulus dari Institut Teknologi Bandung (ITB) membangun perusahaan jasa teknologi yang ia beri nama Suitmedia. Zaky menangani proyek perusahaan dengan membangun sebuah situs yang menjadi ide awal lahirnya Bukalapak. Tahun 2015, media *online* TechinAsia menempatkannya ke dalam 10 *Promising Southeast Asian Tech Entrepreneurs Under 30*.

Bukalapak bervisi menjadi online *marketplace* nomor 1 di Indonesia dan bermisi memberdayakan UKM yang ada di seluruh Indonesia.

Oleh karena itu kami membantu pemasaran penjualan produk kerajinan Talikur di Bukalapak karena di jaman sekarang yang modern di era globalisasi, pemasaran melalui sosial media atau e commerce sangatlah membantu bagi penjual dan nilai jual yang di pasarkan pun lumayan. Dengan cara begitu juga pembeli akan lebih banyak mengenal produk karena di Bukalapak sifat nya publik jadi masyarakat akan lebih mudah

untuk mencari dan membeli produk kerajinan Talikur yang di produksi oleh bu Entina.

Berikut akun buka lapak sebagai media pemasaran tertera pada gambar 3.22 dibawah ini.



Gambar 3.22 Akun Buka Lapak