BAB III
PELAKSANAAN KEGIATAN

3.1 Laporan Kegiatan

Seperti yang kita ketahui bahwa perkembangan teknologi informasi diera globalisasi ini semakin maju. Menurut Information *Technology Association of Amerika*, pengertian teknologi informasi adalah suatu studi perancangan, implementasi, pengembangan, dukungan, atau manajemen sistem informasi berbasis komputer, khususnya pada aplikasi perangkat keras dan perangkat lunak komputer. *Website* adalah kumpulan dari berbagai macam halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau juga sub domain, yang lebih tepatnya berapada di dalam *www* yang tentunya terdapat didalam internet. Teknologi informasi ini memungkinkan kita dapat mengakses informasi yang kita butuhkan dengan cepat dan mudah. Namun, perkembangan teknologi informasi ini belum dapat dirasakan oleh Ibu Siti. Di UKM Ibu Siti ini masih belum memiliki website resmi. Hal ini dikarenakan kurangnya tenaga ahli di bidang teknologi informasi yang dapat memberdayakan SDM di UKM tersebut.

Untuk mengatasi masalah yang ada, maka kami memberikan sebuah Sistem *Web* UKM, kegiatan ini merupakan salah satu program utama yang wajib dilakukan oleh mahasiswa dari Fakultas Ilmu Komputer yang sedang melaksanakan kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM). Pelatihan ini bertujuan agar UKM Kopi Bubuk Vista Abadi memiliki *website* resmi yang dapat digunakan untuk memberikan pelayanan administrasi kepada Ibu Siti dan dapat memberikan informasi kepada masyarakat luas mengenai hal-hal yang berkaitan dengan UKM Kopi Bubuk Vista Abadi.

Oleh karena itu, dalam laporan kegiatan 1 (satu) ini kami akan membahas mengenai kegiatan pembuatan *Web*UKM sekaligus pembuatan video untuk keperluan dokumentasi kegiatan kami selama melaksanakan kegiatan PKPM di Desa Banjar Negeri. Berikut ini adalah penjelasan secara terperincinya.

3.1.1 Membuat Website UKM Kopi Bubuk (Vista Abadi)

Laporan kegiatan individu membuat Membuatkan *website* UKM Kopi Bubuk.

Nama : Bisri Mustofa

NPM : 1611010247

Program Studi : Teknik Informatika

Gambar 3.1 Tampilan Website Vista Abadi Lampung

http://.vistaabadilampung.wixsite.com

email : vistaabadilampung@gmail.com

3.1.1.1 Pelatihan Pembuatan Website

Dalam pelatihan *website* sasaran pelaku utama adalah pemilik Kopi Bubuk Vista Abadi Yaitu Ibu Siti, dan kami melibatkan para pekerja untuk ikut serta dalam pelatihan *website* agar bisa mengerti bagaimana pentingnya pemasaran online pada jaman sekarang. Sebagaian UKM Indonesia sudah menggunakan media digital dalam poses pemasaran produknya seperti media sosial *instagram*, *facebook* dan terutama *website*. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan jaringan pemasaran produk UKM Ibu Siti dapat meningkatkan omset yang cukup tinggi dari sebelum menggunakan pemasaran melalui media *Online*.

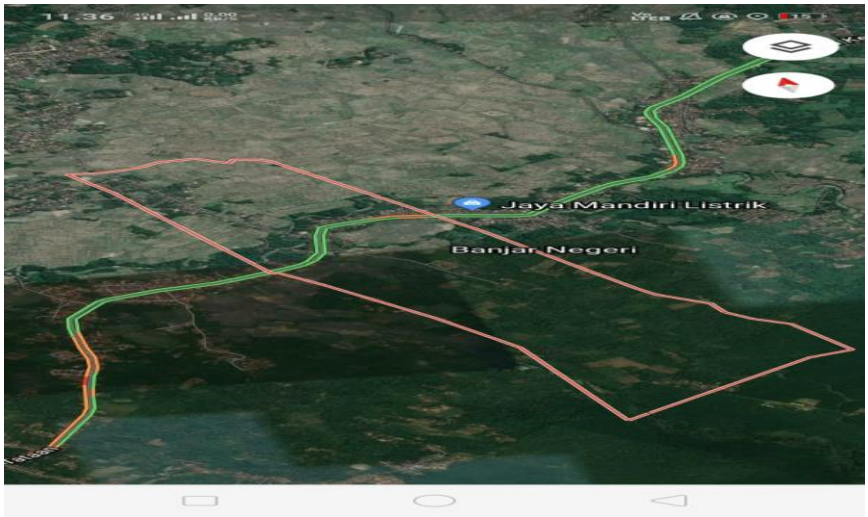
Gambar 3.2 Pelatihan Pembuatan Website.

3.1.1.2 Pengumpulan Data-Data UKM

Tahap ini merupakan tahap awal dalam mendaftarkan UKM untuk mendapatkan domain. Dalam proses pembuatan mahasiswa PKPM Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya ikut membantu Ibu Siti sebagai pemilik ukm untuk mengajukan pembatan untuk *web* UKM nya tersebut yaitu menggunakan *WIX.COM.*

Selain itu, Mahasiswa PKPM Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya juga diberikan tugas untuk *collecting* data/informasi mengenai UKM Vista Abadi Lampung yang mana dipergunakan untuk pengisian konten pada saat *website* telah siap untuk dioperasikan.

Produk-produk UKM merupakan bagian penting untuk informasi yang ada di dalam *web* ini. Data-data yang dimaksud seperti informasi tentang jenis-jenis kopi, manfaat kopi dan sebagainya. Dengan dikumpulkannya data-data tersebut, maka di dalam *web*UKM dapat diketahui berbagai macam informasi tentang kopi bubuk Vista Abadi Lampung.



Gambar 3.3 Peta Desa Banjar Negeri

Pada Gambar 3.5 halaman dari menu data desa (sub menu peta desa) ini berisikan peta lokasi Desa Banjar Negeri Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran.

3.1.2 Pengembangan Kopi bubuk dari Aspek Pemasaran (Bauran Pemasaran)

Nama : Dwi Lestari

Npm : 1612110081

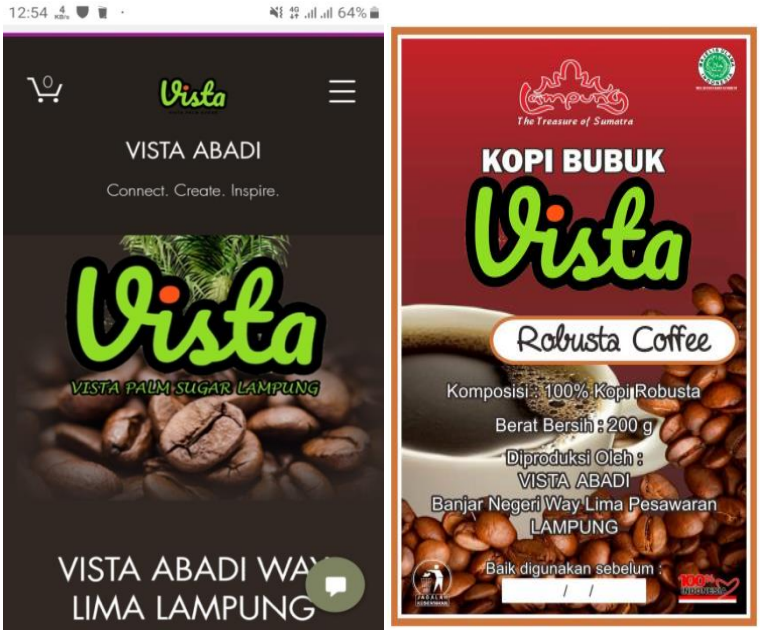
Jurusan : Manajemen

Gambar 3.4 Proses pengemasan kopi vista abadi

3.2.1.1 Produk

1. Merek/logo

Logo ini didesain menggunakan *Adobe Photoshop CS4*. Hal ini, diharapkan UKM Keripik Tempe memiliki logo tersendiri untuk produknya. Logo tersebut akan di masukkan ke media marketing yang akan dibuat, selain itu, logo tersebut akan dicetak berupa sticker dan akan tempel pada bagian luar kemasan Kopi Bubuk Vista).



Gambar 3.5 Logo UKM Kopi Bubuk Vista Abadi

2. Kemasan

Untuk kemasan pada Produk Kopi Bubuk (VISTA ABADI) kelompok kami menggunakan plastik berjenis *Polypropylene* karena plastik jenis ini tahan terhadap asam, bahan kimia, suhu dibawah 130°C dan bersifat kuat .

Gambar 3.6 Kemasan UKM Kopi Bubuk Vista Abadi

3. Inovasi Produk

Kelompok kami juga menambah produk baru agar masyarakat mempunyai pilihan selain kopi bubuk UKM kami juga memproduksi minuman herbal sperti jahe instant.

Gambar 3.7 Jahe Instant Vista Abadi

3.2.1.2 Promosi

1. Sosial Media

Setelah logo UKM selesai dibuat, dilakukan proses pembuatan sosial media seperti *instagram* dan *facebook* untuk media marketing pada Kopi Bubuk (Vista Abadi). Rekan-Rekan Kelompok kami mulai memasukkan data-data Kopi Bubuk (Vista Abadi) yang meliputi gambar, harga, lokasi, dan penjelasan mengenai Kopi Bubuk (Vista Abadi).

Nama Instagram : *@VISTA ABADI LAMPUNG*

Nama Facebook *: INDAH MENANTI(Vista Palm Suger)*

Login atau Email : *Vistaabadilampung@gmail.com*

Gambar 3.8 Sosial Media Vista Abadi

Gambar 3.9 Proses pembuatan sosial media

3.2.1.3 Harga

Untuk harga produk kami memberikan harga untuk kopi bubuk: Rp.20.000/pcs dengan berat 200 grm

3.2.1.4 Tempat

Untuk distribusi pemilik UKM Kopi Bubuk belum mempunyai toko untuk menjual produk Kopi Bubuk. Oleh karena itu, pemilik UKM Kopi Bubuk (Vista Abadi) menjual produknya ke swalayan dan dari mulut ke mulut.

3.1.3 Membuat laporan kegiatan UKM Kopi Bubuk dari Aspek Keuangan

Pengenalan dan Pelatihan Laporan Keuangan Sederhana pada UKM

Nama : Niluh Indriani

Npm : 1612120047

Jurusan : Akuntansi

Pengenalan dan Pelatihan Laporan Keuangan Sederhana pada UKM

Pada laporan kegiatan 2 (dua) ini, kami membahas mengenai perhitungan pendapatan dari hasil penjualan produk kopi bubuk yang kami kelolah bersama-sama dengan ibu Siti Maryam Desa Banjar Negeri selama kegiatan PKPM kami disana.

Menurut Wikipedia, pengertian laporan keuangan adalah catatan informasi sebuah perusahaan dalam satu periode akuntansi yang bisa dipakai untuk menggambarkan menunjukkan kinerja perusahaan tersebut. Kegiatan ini pada dasarnya kami lakukan karena pembukuan atau laporan keuangan merupakan salah satu hal yang paling penting jika kita akan dan atau sedang menjalankan sebuah usaha. Hal ini dikarenakan dalam menjalankan kegiatan usaha tentunya kita memerlukan pembukuan keuangan yang baik. Kegiatan pembukuan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar dana yang kita keluarkan untuk menjalankan kegiatan opersional usaha dan juga untuk mengetahui seberapa besar keuntungan yang kita peroleh setelah memproduksi barang tersebut. Selain itu dengan adanya pembukuan keuangan kita bisa lebih mudah menjalankan aktivitas usaha kita karena kita tidak akan kesulitan dalam membaca laporan keuangan usaha atau binggung lagi untuk tahu kemana saja aliran dana usaha kita digunakan.

Pelaksanaan pengenalan dan pelatihan Laporan Keuangan sederhana berjalan dengan baik. Hal pertama yang dijelaskan yaitu alasan pentingnya akuntansi terutama laporan keuangan bagi sebuah usaha seperti UKM. Setelah itu melanjutkan pengenalan dan pelatihan dengan memberikan materi pertama yaitu pengertian dari laporan keuangan itu sendiri, kemudian diteruskan dengan penjelasan mengenai jenis-jenis laporan keuangan yang akan diperkenalkan, yaitu laporan laba rugi. Unsur-unsur dalam setiap laporan keuangan juga tidak lupa untuk dijelaskan kepada Ibu Siti Maryam, selaku pemilik UKM.

Setelah Ibu Siti menguasai materi yang diberikan, kemudian melanjutkan memberikan materi tentang bagaimana cara untuk menyusun laporan keuangan itu. Agar Ibu Siti mudah memahami materi ini, disediakan contoh laporan keuangan secara sederhana yang telah disusun meliputi Laporan Laba Rugi. Selagi Ibu Siti memahami dan mempelajari contoh dari laporan keuangan tersebut, Ibu Siti diperbolehkan mengajukan pertanyaan mengenai materi yang kurang jelas. Jadi, terdapat forum tanya jawab dalam pengenalan dan pelatihan laporan keuangan ini.

Setelah Ibu Siti telah memahami dan mengerti materi yang diberikan, pada awal bulan September, Ibu siti mencoba untuk Laporan Laba Rugi untuk bulan Agustus 2019.

Berikut penjelasan yang diberikan kepada Ibu Siti tentang langkah menyusun laporan keuangan.

Gambar 3.10 Menjelaskan langkah menyusunan laporan keuangan

Laporan Laba Rugi

Sebelum menyusun Laporan Laba Rugi, perlu dihitung besarnya Harga Pokok Produksi. Harga Pokok Produksi dihitung dengan menjumlahkan Biaya Bahan Baku, Biaya Tenaga Kerja, dan Biaya *Overhead* Pabrik. Setelah menentukan jumlah Harga Pokok Produksi, langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu menyusun Laporan Laba Rugi dengan menghitung laba kotor dengan cara hasil penjualan dikurangi jumlah harga pokok produksi yang telah dihitung sebelumnya. Jika penjualan lebih besar dari harga pokok produksi maka menghasilkan laba, apabila sebaliknya maka menghasilkan rugi. Kemudian Laba/ Rugi Kotor tersebut dikurangi dengan jumlah biaya operasional yang dikeluarkan selama periode yang bersangkutan, hasilnya diperoleh Laba/Rugi Operasional

a. Biaya Bahan Baku Kopi Bubuk

Dalam satu bulan vista abadi mampu melakukan produksi sebanyak 12 kali produksi yang mana setiap produksi mengahabiskan 15 kg biji kopi dengan harga perkilo kopi mentah Rp.20.000.

Tabel 3.1 Biaya Bahan Baku Kopi Bubuk

Bahan Baku	***Quantity***	***Price***	**Total**
Biji Kopi	180 kg	Rp. 20.000	Rp 3.600.000
Total			Rp 3.600.000

b. Biaya Bahan Penolong

Tabel 3.2 Biaya Bahan Penolong

No	Nama Bahan	Jumlah	Harga Satuan	Jumlah
1	Kemasan	720	1.500	Rp1.080.000
2	Stiker	720	300	Rp. 216.000
Total				**Rp. 1.296.000**

c. Biaya Tenaga kerja Langsung

Tabel 3.3 Biaya Tenaga Kerja Langsung

Nama Pekerja	**Gaji Diterima**
Siti	Rp. 600.000/bulan
Suami	Rp. 600.000/bulan
Susan	Rp. 360.000/bulan
Jumlah	**Rp.1.560.000/bulan**

Berikut ini merupakan hasil dari laporan keuangan Ibu Siti buat untuk bulan Agustus 2019 yang dibantu oleh mahasiswa/I Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya :

d. Biaya Overhead Pabrik Untuk UKM kopi Bubuk

Tabel 3.4 Biaya Alat Produksi

Kebutuhan	Jumlah
Biaya Pemeliharaan Mesin Produksi	Rp. 105.000
Gas	Rp. 50.000
Jumlah BOP	**Rp.155.000**

Sehingga di dapatkan Harga Pokok Penjualan Kopi Bubuk sebagai berikut:

- Biaya bahan baku : Rp. 3.600.000
- Biaya tenaga kerja langsung : Rp.1.560.000
- Biaya bahan penolong: Rp. 1.296.000
- Biaya BOP : Rp. 155.000 +

  Rp. 6.611.000
- Jumlah Barang Diproduksi : 720 pcs
- Harga Pokok Perunit : Rp 9.182
- Harga Jual per pcs : Rp.20.000

Jadi, Biaya operasional yang di keluarkanuntuk menghasilkan Kopi Bubuk berbeda-beda adalah Rp. 6.611.000

Pendapatan diperoleh dari jumlah produksi persatu bulan sebesar 720 kg X dengan harga jual sebesar 20.000 / pcs.

Pendapatan = 720kg X 20.000 : Rp.14.400,000

e. Laporan Laba Rugi

UKM Kopi Bubuk

Laporan Laba Rugi

Periode yang berakhir 31 Agustus 2019

Laporan Laba Rugi UKM Kopi Bubuk

Tabel 3.5 Laporan Laba Rugi

Pendapatan		Rp. 14.400,000
Biaya-Biaya		
Biaya Bahan Baku	Rp. 3.600.000	
Biaya Tenaga Kerja	Rp. 1.560.000	
Biaya *Overhead* Pabrik	Rp. 155.000	
Biaya bahan penolong	Rp.1.296.000	
Total Biaya		(Rp. 6.611,000)
Laba/Rugi Usaha		**Rp. 7.789.000**

3.1.4 Laporan Kegiatan Pelatihan Komputer

Pelatihan Komputer untuk Siswa-siswa di Sekolah Dasar, SDN 01 Way Lima.

Nama : Bisri Mustofa

Npm : 1611010247

Jurusan : Teknik Informatika

Gambar 3.11 Sosilisasi Pembelajaran Komputer

3.1.4.1 Rencana Kegiatan

Rencana kegiatan ini yaitu mengenalkan dasar-dasar komputer dan mengajarkan bagaimana cara, teknik pengetikan dan penggunaan *Microsoft Word*. Disini

penulis mencoba mengadakan pelatihan komputer untuk Siswa-siswa di Sekolah Dasar di Banjar Negeri, yaitu di SDN 01Banjar Negeri, dikarenakan teknologi semakin berkembang seiring dengan berjalannya waktu, sehingga mereka perlu diperkenalkan kepada teknologi sejak dini. Untuk itu diperlukan langkah awal dalam mempelajari perangkat yang dapat menunjang wawasan mengenai teknologi, dalam hal ini adalah komputer.

Pelatihan Komputer memberikan pengenalan mengenai perangkat komputer dan kegunaan *SoftwareMicrosoft Office* seperti *Microsoft Word.* Penulis sebagai penyelenggara berharap dengan terselenggaranya pelatihan ini bukan hanya sebagai media pembelajaran bagi anak-anak, tetapi juga sebagai media untuk memotivasi Anak-anak supaya kedepannya terus belajar mengikuti perkembangan teknologi demi mempermudah kehidupan mereka.

Sasaran

Sasaran dari kegiatan ini adalah Siswa-siswa di SDN 01Way Lima, mulai darikelas 3-6 dengan jumlah peserta 150 siswa

Bentuk Kegiatan

Program pelatihan ini berupa pengenalan kepada Siswa-siswi di SDN 01Way Lima, agar dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mengenai Perangkat komputer, kegunaan *Software Microsoft Office* seperti *Microsoft word* dan *Hardware* computer seperti *keyboard, pc, printer, mouse* dll.

Deskripsi Kegiatan

Pelatihan komputer diberikan kepada Siswa-siswa di SDN 01Way Lima, melalui suatu bentuk kegiatan yang dipandu oleh seorang pemateri dari mahasiswa PKPM Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya yang dilakukan satu minggu 3 kali yang mana satu hari diseklah dan 2 hari dilakuakn diwaktu bimbel. Diharapkan Siswa-siswa di Siswa-siswa di SDN 01Way Lima,akhirnya mampu mengaplikasikan komputer berdasarkan perkembangan teknologi dan mampu mengembangkan pengetahuan dan kreatifitas.

3.1.4.2 Tahapan pelatihan komputer

Tahapan pelatihan komputer di SDN 01 Way Lima yaitu mengunakan media proyekor dan menampilkan unsur-unsur yang ada didalam komputer serta menampilan video-video animasi.

3.1.4.3 Membuat materi pelatihan

Dalam melakukan pelatihan *Microsoft word* kami mengajarkan bagaimana cara membuat susunan penulisan, cara mengedit, menyimpan hasil tulisanya didalam folder dan mengajarkan para siswa cara mencetak menggunakan *printer*.

3.1.4.4 Ketercapaian Pengadaan Pelatihan Komputer

Pelatihan Komputer Banjar Negeri bertujuan untuk memperkenalkan Perangkat Komputer dan kegunaan *Microsoft Office* seperti . Banjar Negeri sendiri belum terlalu memaksimalkan Penggunaan Komputer.

Komputer untuk keperluan Siswa-siswi di SDN 01 Banjar Negeri yang hanya beberapa saja mungkin yang kenal atau mengerti sedikit bagian dari penggunaan Komputer. Namun ilmu yang telah kami berikan sedikit banyak telah diterapkan oleh siswa dengan menggunakan cara-cara yang telah dipelajari. Mereka sudah bisa membuat penulisan cerita pendek, yang dulunya mereka hanya menulis menggunakan media buku namun sekarang mereka sudah bias menggunakan laptop maupun computer.

3.1.4.5 Kendala dalam Sistem Pelatihan Komputer di Desa Banjar Negeri

Kendala terlaksananya Pelatihan Komputer di Desa Banjar Negeri sendiri antara lain karena minimnya pengenalan Komputer di Desa Banjar Negeri, belum banyaknya Warga Banjar Negeri yang mempunyai Komputer atau Laptop itulah terjadi kurangnya pengetahuan mengenai komputer. Tapi karena antusiasme belajar dari para Siswa-siswa di SDN 01Banjar Negeri, membuat kami bersemangat dalam membantu mengajar.

3.1.5 Laporan Kegiatan seminar berkarya dengan media sosial

Nama : Candra Setiawan

Npm : 1612110097

Jurusan : Manajemen

Deskripsi Kegiatan

Dengan melihat potensi pemuda pemudi yang ada dibanjar negeri yang mana memiliki kreaktifitas yang tinggi dan ditunjang dengan adanya jangkauan internet yang memadai namun kebanyakan pemuda dan pemudi di banjar negeri belum paham tentang pemanfaatan media sosial untuk mengekspresikan diri mereka.Disini kami mengadakan sosialisasi yang ber tema “Memanfaatkan Media Sosial Sebagai Ajang Berkarya Bagi Para Generasi Milenial”.Dalam hal ini kami juga mengundang bintang tamu yaitu Ikram Afro Attamimi, S,Kom sebagai roh model penggunaan media sosial yang sukses dan Firman Falani, S,Kom.,M,M. Sebagai kepala KOMINFO pesawaran yang memberikan materi tentang bahaya penyalah penggunaan media social. Kegiatan ini bertujuan agar generasi milenial dapat memanfaatkan media sosialnya dengan bijak agar dapat menciptakan kreatifitas dan inovasi yang baru dan sekaligus acara perpisahan kami bersama masyarakat Banjar Negeri. Kegiatan ini kami laksanakan pada tanggal 17 september 2019.

Sasaran

Sasaran kegiatan ini adalah kalangan pemuda dan pemudi yang ada dibanjar negeri dan sekitarnya. Dengan jumlah peserta kurang lebih 200 orang, ini melebihi ekspetesasi kami karna tempat acara melebihi kapasitas yang telah kami siapkan

Gambar 3.12 Sosialisasi Pemanfaatan Media Sosial

Gambar 3.13 Sosialisai Bahaya Penyalahgunaan Media Sosial

Sekarang ini merupakan zaman dimana kemajuan teknologi sangat mempengaruhi kepribadian seseorang. Salah satu teknologi yang mudah menyebar yaitu *gadget*. *Gadget* adalah sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat lainnya adalah unsur "kebaruan", artinya *gadget* selalu menyediakan teknologi terbaru setiap saat yang dapat membuat hidup manusia menjadi praktis. Hal itu membuat *gadget* dengan mudahnya dapat diterima di kalangan masyarakat khususnya generasi muda yang mudah terpengaruh oleh suatu hal yang menarik.

Setelah menghadiri acara seminar banyak anak anak muda ingin menjadi conten creator seperti sosok Ikram Afro Attamimi yang mana sudah dibentuknya komunitas di Banjar Negeri yang membuat sebuah *chanel youtube* dengan memanfaatkan panorama pesawaran yang indah sebagai objek konten mereka.

3.1.5.1 Kegiatan setelah pelaksanaan seminar

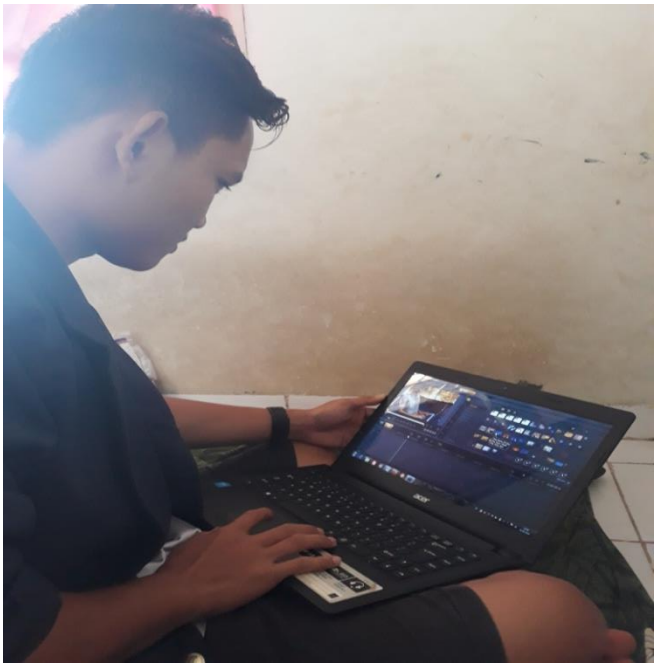
Pada tanggal 18 Agustus 2019, mahasiswa/i IIB DARMAJAYA yang menjalani Paktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) di Banjar Negeri mengadakan sebuah sosialisasi mengenai bahaya candu *gadget* bagi anak-anak di SDN 01 Way Lima. Dalam sosialisai tersebut para mahasiswa/i PKPM IBI Darmajaya menjelaskan mengenai bahaya candu *gadget* mulai dari faktor pendorong, dampak dalam aspek sosial dan kesehatan serta solusi dalam menghadapi candu *gadget* pada anak-anak SDN 01 Way Lima di Desa Banjar Negeri. Sosialisasi ini dilatar belakangi oleh inisiatif kami sendiri karena gadget sangat cepat membawa dampak baik maupun dampak buruk,salah satu dampak yang sangat marak dan sangat menonjol dalam kehidupan anak zaman sekarang yaitu mulai hilangnya interaksi sosial serta tingkat kemalasan yang sangat tinggi sehingga mereka kurang memiliki rasa tanggung jawab terhadap diri mereka sendiri.tidak hanya itu karena kecanduan *gadget* bisa membuat anak menjadi malas sekolah sehingga mereka hanya memikirkan *gadget* dan *game* dan tidak memiliki kefokusan dalam menerima pelajaran. Maka dari itu kami memberikan solusi dengan cara pendekatan komunikasi tanpa kekerasan kepada anak, mengajak kegiatana bersama di luar rumah, penanaman nilai agama, menjalankan pola hidup sehat dan menerapkan peraturan pemakaian *gadget* yang adil.

3.1.6 Laporan Kegiatan Video Dokumenter

Nama : Calvin Nio grace

Npm : 1612110210

Jurusan : Manajemen



Gambar 3.14 Proses Pembuatan Video

3.1.6.1 Pembuatan Video Dokumenter

Video dokumenter adalah salah satu sarana dalam pelaksanaan PKPM yang berfungsi sebagai alat dokumentasi kegiatan-kegiatan yang berlangsung selama kegiatan PKPM berlangsung dan juga sebagai bukti bahwa kegiatan tersebut benar-benar terlaksana.

Didalam video dokumentasi terdapat bagian-bagian sebagai berikut :

3.1.6.1.1 Bagian pembukaan video :

a. Profil desa.

b. Pelepasan peserta PKPM Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya.

3.1.6.1.2 Bagian isi video :

a. Program kerja bidang Ilmu Management (UKM Kopi Bubuk).
b. Program kerja bidang Ilmu Akuntansi (Laporan Keuangan UKM kopi Bubuk).
c. Program kerja bidang Ilmu Komputer (Pengenalan Dasar-dasar computer.
d. Program kerja bidang Ilmu Management (Sosialisasi Berkarya dengan Media sosial)

3.1.6.1.3 Bagian penutup video :

Credit Title peserta PKPM.

3.1.6.2 Persiapan Pembuatan Video Dokumenter

Dalam proses pembuatan video dokumentasi ada beberapa hal yang harus dipersiapkan, mulai dari media pengambilan gambar dan video dalam hal ini kami mengunakan kamera digital merek Canon sebagai media pengambil gambar, *software* editing video yaitu *Movie Maker*.

3.1.6.3 Proses Pembuatan Video Dokumenter

a. Proses pertama yaitu pemilahan gambar dan video yang akan diedit. Gambar dan video yang akan diedit adalah kegiatan yang berlangsung selama melakukan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) di Desa Banjar Negeri**.**
b. Proses kedua yaitu memulai *editing* video dengan menggunakan *software Movie Maker*, dalam proses ini terjadi bebagai macam *editing* mulai dari pemotongan durasi video, penggabungan video, penambahan *background sound* sebagai tema lagu, penambahan animasi subtitle, penambahan template dan *effec*t transisi video.
c. Proses terakhir yaitu rendering video, proses ini adalah proses penggabungan semua video yang telah di edit pada proses sebelumnya dan mengeksport video kedalam format .Mp4

3.2 Gerakan jumat bersih (bersih-bersih masjid)

Melakukan Gerakan jumat bersih(bersih-bersih masjid) Di banjar senegeri sendiri memiliki 4 masjid besar yang mana selama kami melakukan PKPM kami melakukan jumat bersih disetiap masjid tersebut, dengan melakukan rotasi bersama kelompok 60 dan 62 sehingga setiap kelompok ambil adil dalam kebersihan setiap masjid, kami melakukan jumat bersih bersama takmir masjid, pemuda karnag taruna, dan masyarakat setempat.

Nama : Calvin nio Grace
NPM : 1612110210
Program Studi : Manajemen

Gambar 3.15 Jum'at Bersih Masjid

Masjid adalah tempat pilihan utama untuk beribadah guna mencapai hati yang bersih sehingga penting untuk menjaga kebersihan dan kenyamanannya.Dengan kegiatan gerakan jumat bersih ini diharapkan kedepanya marbot, takmir dan pengguna fasilitas masjid dapat lebih menjaga kebersihan dan memberikan contoh langsung terhadap masyarakat mengenai arti penting dan manfaat kebersihan tempat ibadah.

3.2.1 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan dari pukul 07.00 sampai dengan 11.00. Kegiatan ini merupakan salah satu bentuk pengabdian mahasiswa PKPM di Desa Banjar Negeri. Selama pelaksanaan kegiatan tidak hanya kebersihan saja yang diperhatiakan tetapi kesucian masjdi juga diutamakan. Pelaksanaan kegiatan ini dibagi berdasarkan kelompok-kelompok dan menyebar di beberapa tempat seperti halaman masjid, bagian dalam masjid, bagian toilet dan bagian saluran air. Kegiatan ini dilakukan bertujuan untuk membentuk pola pikir masyarakat yang peduli akan kebersihan lingkungan serta dapat memberikan dampak positif, karena kondisi masjid yang bersih, nyaman akan memberikan rasa tenang, dan kekhusyukan ketika beribadah. Selain itu, kegiatan ini juga merupakan upaya dalam mendekatkan diri dengan lingkungan.Sementara itu, marbot Masjid Jami Miftahul Jannah mengucapkan terima kasih dengan adanya aksi bersih-bersih dari mahasiswa PKPM IBI DARMAJAYA

3.3 Sosialisasi Mengenai Makna Pancasila Pada Siswa/i SDN 01Way Lima

Laporan kegiatan individu melakukan Sosialisasi mengenai makna pancasila pada siswa/i SDN 01 Way lima

Nama : Niluh Indriani
NPM : 1612120047
Program Studi : Akuntansi

Makna Pancasila sebagai dasar negara adalah bahwa pancasila digunakan sebagai dasar atau fundamen untuk mengatur pemerintah negara, atau pun sebagai dasar untuk mengatur seluruh penyelenggaraan negara. Maka makna pancasila sebagai dasar negara bisa didefinisikan sebagai kaidah negara yang fundamental, yang artinya sebagai hukum dasar, baik itu yang tertulis atau pun yang tidak tertulis dan semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dalam Negara Indonesia sudah seharusnya bersumber dan ada di bawah pokok kaidah negara yang fundamental.Bisa dibayangkan sendiri jika negara ini tidak memiliki dasar negara, sudah pasti seluruh penyelenggaraan negara tidak akan memiliki pegangan atau

pun pedoman yang kuat dan kokoh, sehingga setiap warga negara akan memiliki pegangan juga pedoman tersendiri yang pada akhirnya melahirkan perpecahan.
Yang mana setiap sila yang terkandung didalam pancasila bias diimplementasikan didalam kehidupan sehari-hari contohnya:

1. **ketuhanan yang maha esa**
   Mengajarkan para siswa tentang ketaatan kepada tuhan yang maha esa dengan mengajak para sisawa melakukan sholat berjamaah ketika azan dikumandangkan seperti halnya yang dilakukan darmajaya
2. **Kemanusiaan yang adil dan beradap**
   Mengajarkan para siswa dalam mengasihi setiap mahluk hidup dan bersikap adil sehingga anak anak mengimplementasikan hassil sosialisasi dengan saling berbagi kepada teman disekitarnya
3. **Persatuan Indonesia**
   Mengajarkan para siswa pentingnya saling menghormati satu sama lain walaupun mereka berbeda suku, bahasa, dan agama karna jika mereka saling menghargai maka perpechan tidak akan terjadi.
4. **Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksaan dalam permusyawaratan dan perwakilan**
   Anak anak sekarang sudah mampu untuk mengambil keputusan dimana keputusan tersebut tidak merugikan ornag lain.
5. **Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia**
   Mengajarkan para siswa untuk bersikap adil terhadap temanya

Gambar 3.17 Sosialisasi Makna Pancasila

3.3.1 Pelaksanaan Kegiatan

Maka dari itu kami berinisiatif melakukan Sosialisasi tentang Makna Pancasila ini kepada siswa/i SDN 01 Way Lima yang kami lakukan pada hari Senin Tanggal 26 Agustus 2019,kami mengenalkan arti dari makna pancasila kepada siswa/i kelas 1-6 SDN 01 Way Lima yang berjumlah 170 siswa. Antusias para siswa dalam mengikuti acara sosialisasi ini cukup besar bisa dilihat dari banyaknya peserta yang ada. Yang mana kami berharap dengan adanya sosialisasi ini siswa/i SDN 01 Way Lima mampu menerapkan dan mengaplikasikan makna pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Serta menanamkan nilai-nilai pancasila sejak dini kepada siswa/i SDN 01 Way Lima dapat memahami maksud yang terkandung dalam pancasila.

3.4 Pembuatan Model Bisnis Canvas Pada Inovasi Kopi Bubuk

Nama : Heni Andriyani

Npm : 1612110478

Jurusan : Manajemen

3.4.1 Perencanaan

Perencanaan usaha merupakan proses penentuan visi, misi dan tujuan, strategi, kebijakan, prosedur, aturan, program dan anggaran yang diperlukan untuk

menjalankan suatu usaha atau bisnis tertentu. Perencanaan usaha (*Business Plan*) adalah langkah yang sangat penting karena hal yang harus pikirkan adalah kemana arah usaha kita,berapa anggaran dan modal awal, laba yang akan di dapat, tempat usaha, proses produksi, pemasaran da kebutuhan lain yang diperlukan. Sebuah usaha yang direncanakan dengan baik dan benar akan lebih mempermudah berjalannya usaha bisnis yang dilakukan. Dalam hal ini, rencana bisnis yang tim buat menggunakan model canvas.

3.4.1.1 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menjalankan perencanaan usaha menggunakan model bisnis canvas ?
2. Bagaimana perkembangan penjualan dengan menggunakan model bisnis canvas ?

3.4.1.2 Tujuan Kegiatan

Pembuatan Model Bisnis Canvas ini memiliki tujuan memetakan strategi untuk membangun bisnis yang kuat, bisa memenangkan persaingan dan sukses dalam jangka panjang. Dalam hal ini kita melakukan pembelajaran model bisnis canvas dengan peserta yaitu:

a. Ibu maryam (pemilik vista abadi)
b. Bapak vista (pemilik vista abadi)
c. Ibu susan (pegawai vista abadi)
d. Bapak Budi (pemilik krepik singkong)

3.4.1.3 Keuntungan Bisnis Model Canvas

a. Bisa dipakai untuk semua jenis model canvas
b. Mempercepat mengetahui keseluruhan kekuatan dan kekurangan bisnis

3.4.1.4 Metode Pelaksanaan

Program kerja ini menggunakan metode pembelajaran kepada produsen kopi bubuk, dengan cara memberikan pemahaman apa itu model bisnis canvas yang

telah di buat pada media karton. Dan kami memberikan penjelasan kepada produsen kopi bubuk mengenai 9 elemen pada model canvas. Mulai dari :

a. **Key Partners**

   Elemen bisnis model ini berfungsi untuk pengorganisasian suatu barang atau layanan lainnya. Posisi-posisi partner kunci tersebut bermanfaat untuk efisiensi dan efektifitas dari ky activities yang telah dibuat.

b. **Key activities**

   Merupakan kolom semua activitas yang berhubungan dengan produktifitas sebuah produk kegiatan utama organisasi untuk bisa menghasilkan proposisi nilai.

c. **Key Resource**

   Sekat dalam model bisnis canvas yang berisikan daftar sumber daya, dan sebaliknya direncanakan serta dimiliki perusahaan untuk mewujudkan volue proposition mereka.

d. **Value Proposition**

   Sekat yang merupakan keunggulan produk. Didalamnya merupakan apa saja poin-poin yang dapat mendatangkan manfaat yang ditawarkan perusahaan bagi customer segment.

e. **Customer Relationship**

   Elemen bisnis yang berisi cara sebuah peusahaan mengikat pelanggannya.

f. **Channels**

   Sekt yang berfungsi menuliskan tentang cara-cara sebuah brand (merk) mengkomunikasikan produknya. Sarana untuk organisasi dalam menyampaikan posisi nilai kepada customer segment.

g. **Customer Segment**

   merupakan blok atau sekat yang berfungsi mengidentifikasi pelanggan atau penggua produk kita yang dibangun. Hal- hal yang diidentifikasi bisa mengenai demografi, psikografi, karkter-karakter khusus dari pelanggan.

h. **Cost Structure**

   Merupakan komposisi biaya untuk mengoprasikan bisnis model serta menciptakan proposisi nilai yang diberikan kepada pelanggan.

i. Revenue Streams

Bagian yang paling penting, pasalnya di sinilah diungkapkan tentang bagaimana cara sebuah perusahaan memperoleh income.

3.4.1.5 Hasil Di capai dan Tindak Lanjut

Hasil yang dicapai dari program pembuatan Model Bisnis Canvas pada inovasi Jahe instan ini adalah memungkinkan produsen untuk secara visual menggambarkan kaitan dari masing-masing komponen bisnis. Dan juga produsen juga menemukan hubungan dari peluang pasar dan proposisi nilai yang unik dari bisnis yang dijalankan.

Tindak lanjut dari pembuatan Model Bisnis Canvas tersebut diharapkan dapat memudahkan produsen untuk menjalankan bisnis dan dapat melihat peluang bisnis dengan baik.

3.4.1.6 Hasil dari pembuatan model bisnis canvas

a. Dengan diadakanya pelatihan model canvas para pelaku usaha mulai mengetahui pemilihan usaha yang cocok untuk digeluti dengan melihat berbagai aspek yang ada.
b. para pelaku usaha sudah memilih pasar mana yang cocok untuk produk yang mereka buat sehingga mereka tidak lagi salah dalam memilih pasar untuk menjual produk hasil olahan mereka
c. pelaku usaha bias mengetahui kelebihan dan kekurangan produknya sehingga para pelaku dituntut untuk selalu berinovasi guna mampu bersaing dengan competitor yang lain. Sebagai contoh produk olahan yang dimiliki oleh bapak Budi yang mana dalam proses pembuatan kripik singkong hanya biasa biasa sja tanpa berinovasi, namun setelah melakukan pelatihan bapak budi mulai menggunakan perasa pada kripiknya guna bersaing dengan kompetitor lain.