

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) adalah perwujudan dari pengabdian masyarakat yang merupakan salah satu dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. Hal tersebut sebagai wujud kristalisasi dan integritas dari ilmu yang tertuang secara teoritis dibangku kuliah dan diterapkan secara nyata dalam kehidupan bermasyarakat. PKPM diharapkan dapat memberi pengalaman yang bermanfaat bagi mahasiswa sehingga pengetahuan, kemampuan, dan kesadaran bermasyarakatnya menjadi lebih baik. Kegiatan tersebut merupakan salah satu mata kuliah wajib yang ditujukan sebagai sarana pengembang ide kreatif mahasiswa dalam memanfaatkan potensi yang ada di lingkungan masyarakat. Kehadiran Mahasiswa peserta PKPM diharapkan mampu membagikan ilmu dan pengetahuannya kepada masyarakat sehingga dapat menjadi motivasi dan menumbuhkan inovasi dalam bidang sosial kemasyarakatan. Hal tersebut selaras dengan peran dan fungsi perguruan tinggi dalam hal pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pada tahun 2020 ini, Pandemi Covid-19 ini menjadi pertimbangan IIB Darmajaya dalam melaksanakan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) turun atau terjun langsung di tengah masyarakat pada lokasi yang telah ditetapkan panitia dan kemudian menimbulkan keramaian dan lainnya dalam jumlah yang besar. Oleh karena itu, berdasarkan pertimbangan pandemi Covid-19, maka pelaksanaan PKPM periode Genap 2019/2020 akan dilaksanakan secara mandiri/individu oleh mahasiswa dan berlokasi di daerah domisili tempat tinggal peserta PKPM dengan tetap menerapkan prosedur dan protokol kesehatan yang ketat, Hal ini juga bertujuan untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19. Pelaksanaan PKPM secara individu/mandiri akan lebih efektif dari sisi penjagaan diri dari penularan daripada secara berkelompok yang justru memiliki potensi penularan lebih besar. IIB Darmajaya bekerjasama dengan Pekon Way Halim Permai untuk menyelenggarakan PKPM selama 1 bulan. PKPM tahun ini tidak campur dengan Mahasiwa/i yang merupakan gabungan dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis serta Fakultas Ilmu Komputer. Pelaksanaan kegiatan PKPM kali ini

dilakukan pada Kecamatan Way Halim Permai.

Way Halim Permai merupakan salah satu kecamatan terluas di Bandar Lampung, di kelurahan tersebut terdapat UMKM. Salah satu unit usaha dari UMKM tersebut adalah sablon baju, jika di lihat sablon baju yang berlimpah di way halim permai. Maka dari itu saya PKPM IIB Darmajaya membuat inovasi untuk meningkatkan keefesiensian sablon baju. Saya mempunyai program kerja yang cukup berhasil untuk mengelola UMKM tersebut yang pertama yaitu agar memberikan pengarahan tentang sistem produksinya, agar saat produksi pemilik UMKM tersebut harus memiliki target dalam produksinya agar mengetahui hasil yang maksimal. Yang kedua dari segi pemasaran lewat media sosial karena menurut melakukan pemasaran lewat media sosial merupakan cara jitu untuk menarik pembeli. Yang ketiga dari segi inovasi memberikan inovasi dan membuat baju yang lebih menarik konsumen dan memberikan peluang baru bagi UMKM dalam setiap produksinya agar lebih banyak dan berkembang.

Kecamatan Way Halim merupakan salah satu Kecamatan di Kota Bandar Lampung yang terbentuk sebagai pemekaran Kecamatan Sukarame. Hal ini terdapat pada Peraturan Daerah Kota Bandar Lampung Nomor 04 Tahun 2012 Tentang Penataan dan Pembentukan Kelurahan dan Kecamatan. Dengan Peraturan Daerah ini, dilakukan ini dilakukan penataan 28 Kelurahan baru dan 7 Kecamatan baru, penataan Kelurahan dari 98 Kelurahan menjadi 126 Kelurahan dan penataan Kecamatan dari 13 Kecamatan menjadi 20 Kecamatan. Kecamatan Way Halim diresmikan oleh Walikota Bandar Lampung Drs.Hi.Herman HN,MM pada tanggal 17 September 2012. Kecamatan Way Halim pertama kali dipimpin oleh Mawardi, SH pada masa jabatan 2012 s.d Juni 2014 dan digantikan oleh Ahmad Husna,S,STP.MH pada masa jabatan Juni 2014 s.d sekarang.

Di Way Halim Permai banyak potensi yang bisa dikembangkan terutama di UMKM yang saya ambil RGB printing, di RGB printing permasalahan yang di hadapi adalah pembuatan baju PDH yang kurang yakin karena belum ada penjahit khusus untuk pembuatan baju PDH, Program ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk membantu UMKM dalam mengaplikasikan inovasi

secara nyata dan handal sehingga dapat memberikan nilai dan manfaat bagi UMKM dalam mengembangkan UMKMnya. pembuatan program untuk menanggulangi permasalahan yang dihadapi pengusaha UMKM, sosialisasi program kepada pengusaha UMKM, implementasi program penanggulangan permasalahan yang dihadapi pengusaha UMKM dan seterusnya. Para pemilik UMKM di Way Halim Permai ini sudah melakukan sedikit inovasi dengan menjual dan memproduksi produk-produk makin maju. Seperti halnya para pemilik UMKM sebagai berikut :

1. Kak Wayan Hardiante yang mempunyai usaha sablon baju, yang memproduksi baju berbahan dasar kain, sablon, press sablon dan lain-lain.
2. Kak Febri Reynaldi rekan usaha kak wayan hardiante di RGB printing, kak Febri ikut serta dalam mengelola usaha sablon baju dari awal membuka usaha sablon sampai sekarang.

Proses pemasaran yang dilakukan oleh UMKM diatas menggunakan teknologi media sosial dalam penjualan produk-produk tersebut untuk mempermudah dan memperluas pemasaran dan RGB printing juga mempunyai alat cetak struk atau keuangan untuk mempermudah proses pembuatan data laporan keuangan. Program-program di atas telah berhasil dilaksanakan oleh mahasiswa PKPM dan diharapkan dapat membantu serta dapat dimanfaatkan oleh masyarakat dengan sebaik mungkin. Saya berharap agar program-program fisik yang telah berhasil dilaksanakan dapat mempermudah UMKM dan dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya, untuk program non fisik dapat menambah pengetahuan dan membantu UMKM dalam segi ekonomi, sosial dan budaya. Dengan demikian maka laporan PKPM ini saya beri judul :

“OPTIMALISASI PERAN UMKM DALAM MENJAGA STABILITAS PEREKONOMIAN MASYARAKAT AKIBAT PANDEMI COVID-19”

1.2. Rumusan Masalah

- a. Siapa saja yang menjadi sasaran dalam pelaksanaan kegiatan PKPM ?
- b. Metode apa saja yang akan diterapkan dalam PKPM ?

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan kegiatan

- a. Mahasiswa memperoleh pengalaman belajar melalui keterlibatan dalam masyarakat yang secara langsung menemukan, merumuskan, memecahkan dan menanggulangi permasalahan yang berada di lapangan.
- b. Mahasiswa dapat memberikan pemikiran berdasarkan ilmu, teknologi dan seni dalam upaya menumbuhkan, mempercepat gerak, serta mempersiapkan kader pembangunan di masa depan.
- c. Agar perguruan tinggi dapat mencetak sarjana pengisi teknologi struktur dalam masyarakat yang lebih menghayati kondisi gerak dan permasalahan yang kompleks yang dihadapi masyarakat dalam melaksanakan pembangunan. Dengan demikian, output yang dihasilkan oleh perguruan tinggi secara relatif menjadi siap pakai dan terlatih dalam menanggulangi permasalahan pembangunan.
- d. Memberikan proses belajar *during/online* dan memberikan pencegahan tentang bahaya Covid-19.

1.3.2. Manfaat Kegiatan

1. Manfaat Bagi IIB Darmajaya

Beberapa manfaat pelaksanaan PKPM bagi IIB Darmajaya adalah sebagai berikut.

- a. IIB Darmajaya dapat menjadikan PKPM ini sebagai bahan evaluasi hasil pendidikan yang selama ini telah diselenggarakan.
- b. Eksistensi mahasiswa IIB Darmajaya sebagai agen pembawa perubahan bagi masyarakat dapat terlihat dan dirasakan langsung oleh masyarakat.
- c. PKPM ini dapat menjadi media promosi dan meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap IIB Darmajaya.

2. Manfaat Bagi Mahasiswa

Berikut adalah beberapa manfaat pelaksanaan PKPM bagi mahasiswa, antara lain sebagai berikut.

- a. Mahasiswa mendapat pelajaran dan pengalaman tentang kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerjasama kelompok, dan kepemimpinan.
- b. Kegiatan PKPM ini menambah wawasan dan pengalaman mahasiswa dalam bersosialisasi di lingkungan masyarakat.
- c. Kegiatan ini juga memotivasi mahasiswa untuk dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.

3. Manfaat Bagi Masyarakat

Selain bermanfaat bagi institusi dan mahasiswa IIB Darmajaya, pelaksanaan PKPM ini juga memberikan beberapa manfaat bagi warga masyarakat way halim permai. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut.

- a. Pelaksanaan PKPM ini memberi inspirasi bagi masyarakat dalam upaya pemanfaatan potensi yang ada di Way Halim Permai.
- b. Inovasi yang dilakukan pada PKPM ini diharapkan dapat meningkatkan perekonomian masyarakat serta dapat memberdayakan masyarakat setempat.
- c. Masyarakat dapat mengembangkan dan mengelola potensi desanya secara lebih baik agar dapat melawan Covid-19.
- d. Masyarakat dapat mengenal dan mengembangkan pengetahuannya tentang teknologi informasi, pengelolaan keuangan dan manajemen bisnis.

1.4. Mitra Yang Terlibat

Mitra yang terlibat dalam pelaksanaan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) ini sebagai berikut.

1. UMKM RGB Printing
2. TK Adz-Dzikri
3. Kantor Kelurahan Way Halim Permai

BAB II

PELAKSANAAN PROGRAM

2.1 Program-Program Yang Dilaksanakan

2.1.1 Sosialisasi Pendampingan belajar during dengan Siswa TK Adz-Dzikri dengan metode Greenscreen

Di zaman sekarang ini teknologi menjadi kompetensi untuk menghasilkan tujuan tertentu. Dalam dunia pendidikan, pembuatan dan penggunaan teknologi sudah menjangkau beragam bentuk dan tujuan. Kita mengenal strategi pengajaran, panduan aktivitas belajar, permainan papan, alat peraga interaktif, media belajar digital, hingga aplikasi belajar digital. Ada banyak guru yang belum banyak tau tentang teknologi yang membuat anak semangat untuk belajar di rumah, teknologi yang memanusiakan pendidikan. Maka saya menyarankan untuk melakukan pembelajaran during dengan melakukan pembuatan greenscreen karena kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar karena jika hanya di dampingi oleh orang tua biasanya siswa ber malas-malasan untuk belajar. Sehingga para pelajar tetap melakukan pembelajaran namun dilakukan dari rumah jadi menggunakan cara membuat greenscreen agar siswa di rumah dapat tanggap dengan menyukai gambar dan warna video yang di sukai anak-anak, menjadikan anak semangat untuk belajar meskipun lewat during atau lewat video yang di kirim oleh guru demi mencegah rantai penyebaran Covid-19. Selain itu kami juga mengenalkan metode-metode pengajaran yang lain seperti, pembelajaran kepada guru TK dengan sebuah video animasi PPT yang membuat mood seorang siswa TK tertarik dengan tampilan atau gambar yang di buat oleh guru, dan mengajarkan guru menggunakan alat seadanya dan mudah di buat tidak susah di pahami.

2.1.2 Mengenalkan Sablon Baju Lewat Sosial Media

Industri pakaian memang tak akan ada henti-hentinya dan selalu saja meningkat setiap waktu seperti meningkatnya kebutuhan di sektor lainnya. Ada banyak sekali jenis usaha yang bisa dipilih, yakni di bidang konveksi, distro, sablon kaos lain nya. Kaos atau pakaian adalah salah satu kebutuhan pokok yang hampir selalu dibutuhkan banyak orang. Namun sebenarnya, hampir untuk sablon kaos sendiri lebih banyak didominasi untuk keperluan pengadaan kaos suatu instansi, komunitas, event organizer, perusahaan, perbankan dan masih banyak lagi lainnya. Jadi, ada beragam tujuan dalam pembuatan kaos seperti untuk hobi, identitas, acara atau tujuan lainnya. Dalam penjualan baju lewat media sosial bertujuan untuk membantu menjual baju karena media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi instagram, jejaring sosial, facebook, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial lainnya merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia, dan di zaman sekarang wajib owner menggunakan media sosial untuk menjual dan memasarkan lewat online karna di masa pandemi Covid-19 ini orang-orang lebih suka menggunakan media sosial.

2.1.3 Membuat Packaging yang menarik di UMKM

Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik sebuah produk bisa dilihat dari kemasannya, dengan memiliki kemasan yang sangat unik dan rapi berbeda dengan yang lain membuat para konsumen tertarik untuk membeli, Untuk para pedagang online, ketika mengirim barang dan sampai ke tangan konsumen lalu dikemas dengan baik, hal itu membuat konsumen merasa puas dengan apa yang diterima. Kedepannya konsumen akan dapat membeli produk kita kembali dan pastinya kita mendapatkan review yang baik oleh para konsumen dengan packing yang unik dan rapi, kita juga mencolokkan brand kita contoh nya kita memberikan logo dan slogan produk kita pada kemasan. Hal itu membuat

konsumen lebih melek dan mengenal lebih baik dengan produk kita dan Kemasan yang berbeda dengan yang lainnya menjadi salah satu faktor utama yang disenangi oleh para konsumen. Apalagi dengan desain yang warnanya sangat cocok dengan logo dan kemasannya, hal itu menjadi minat dan daya tarik tersendiri oleh para pembeli.

2.1.4 Upaya penanganan COVID-19

Kegiatan ini bertujuan untuk memutus rantai penyebaran COVID-19, seperti melakukan Pembagian masker kepada masyarakat, termasuk dalam mencegah penularan Covid-19. Mengingat pentingnya penggunaan masker dan realitas di lapangan dimana masih banyak ditemukan warga masyarakat yang tidak menggunakan masker ketika bepergian keluar rumah, maka diwajibkan setiap masyarakat yang menggunakan fasilitas pelayanan publik untuk wajib menggunakan masker. Pemasangan banner anti COVID-19 serta langkah mencuci tangan dengan baik di Lingkungan Masyarakat, Pembuatan Protokol Kesehatan / anti Covid-19 di UMKM. Mengingatkan kepada masyarakat way halim dan costomer dalam UMKM Agar Selalu menjaga kesehatan dan daya tahan tubuh dalam kondisi saat ini serta selalu membiasakan cuci tangan, memakai masker dan menjaga kesehatan agar penyebaran Covid 19 tetap dapat diminimalisir.

2.1.5 Memproduksi baju di UMKM

Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan produk yang baru dan membantu dalam menangani persaingan pasar dan membuat konsumen loyal. Karena saat ini usaha sablon baju sangat menarik dan banyak yang membutuhkan sablon yang menarik dan bagus. Bukan hanya itu, produk yang unik juga akan membuat iklan produk semakin menarik. Salah satu kendala yang ditemui pembuatan bahan adalah bahan baku sesuai standar yang sudah mulai sulit didapat. Untuk mendapatkan barang, harus berebut dengan pedagang atau perusahaan lainnya.

2.2 Waktu Kegiatan

| No | HARI/TANGGAL | KEGIATAN |
|----|-----------------|---|
| 1 | 20/juli/2020 | Pertemuan dengan Kepala Desa |
| 2 | 21/juli/2020 | Membuat desain Banner PKPM |
| 3 | 22/juli/2020 | Pertemuan dengan Aparatur Kampung |
| 4 | 23/juli/2020 | Survey UMKM yang ada di Desa |
| 5 | 24/juli/2020 | Memperelajari Produksi Baju di UMKM |
| 6 | 27/juli/2020 | Memasarkan sebuah Produk dengan Metode Milenial saat ini di UMKM |
| 7 | 28/juli/2020 | Membuat Packaging yang menarik di UMKM |
| 8 | 29/Juli/2020 | Pembuatan Protokol Kesehatan / anti Covid - 19 di UMKM |
| 8 | 3/Agustus/2020 | Sosialisasi cara cuci tangan dengan baik dan benar kepada masyarakat |
| 8 | 4/Agustus/2020 | Pembagian masker kepada masyarakat |
| 9 | 5/Agustus/2020 | Pembuatan pamflet/Banner anti COVID-19 serta Langkah mencuci tangan dengan baik di Lingkungan Masyarakat. |
| 10 | 6/Agustus/2020 | Sosialisasi Pendampingan belajar during dengan Siswa TK dengan metode Greenscreen |
| 11 | 7/Agustus/2020 | Melakukan persiapan untuk pelaksanaan pembuatan video Greenscreen |
| 12 | 10/Agustus/2020 | Pelaksanaan kegiatan pembuatan video Greenscreen |
| 13 | 11/Agustus/2020 | Pelaksanaan kegiatan pembuatan video Greenscreen |
| 14 | 12/Agustus/2020 | Melakukan pembelajaran kepada guru TK dengan sebuah video animasi PPT |
| 15 | 13/Agustus/2020 | Penampilan hasil pembuatan video Greenscreen |
| 16 | 14/Agustus/2020 | Perpisahan Dengan Aparatur Desa |
| 17 | 15/Agustus/2020 | Memberikan kenang – kenangan dengan Aparatur Desa |

Tabel 2.1 Waktu Kegiatan

2.3 Hasil Kegiatan dan Dokumentasi

2.3.1 Membuat Produk baru Pakaian Dinas Harian (PDH) di UMKM

Sablon baju tidak hanya membuat sablon kaos polos saja, banyak sekali membuat baju yang disukai dan dicari kalangan umum seperti mahasiswa/i dan anak-anak sekolah dan komunitas lainnya. Program kerja baru membuat baju PDH di UMKM karena menurut saya PDH banyak dicari mahasiswa/i organisasi, jadi karena bisa kerja sama dengan kampus dan sekolah lain nya atau yang memakai seragam PDH. Dalam pemesanan baju PDH atau sablon lain nya di RGB kaos polos tidak perlu datang ke tempat jika tidak sempat, bisa melalui online di Wa: 0821 7959 1299 / Ig: rgb.id.

a. Tahapan pembuatan Baju PDH

- a. Membuat sample pola desain yang telah jadi kemudian dikirimkan ke unit penjahit untuk diproses lebih lanjut. Pola ini kemudian akan dijahit pada belacu atau kain muslin. Kemudian sample ini akan dianalisa kesesuaian antara pola dengan design. Setelah penjahitan sample selesai kemudian akan ditinjau oleh panel designer, pembuat pola serta penjahit. Tujuannya untuk memastikan apakah ada perubahan atau tidak. Atau apakah sample sudah siap untuk diproses lebih lanjut.
- b. Menyiapkan material terlebih dahulu seperti kain, benang, kancing untuk bahan yang akan di buat
- c. Grading untuk menciptakan pola dalam ukuran yang berbeda. Diantaranya besar, sedang, kecil atau ukuran standar. Pada umumnya customer akan memberikan ukuran S,M,L,XL, dan seterusnya.
- d. Cutting, Kain yang telah dipesan nantinya akan melalui proses pemotongan. Proses ini akan dibantu dengan mesin pemotong yang sesuai dengan jenis kain
- e. Langkah selanjutnya adalah penjahitan kain yang telah di cutting

hingga berbentuk baju.

- f. Setelah proses penjahitan, tahap selanjutnya adalah tahapan inspeksi. Pada proses ini pakaian yang sudah jadi akan diseleksi oleh quality unit control. Semua kesalahan serta kecacatan pada pakaian akan diseleksi. Misalnya jahitan yang terbuka, benang yang salah, benang kusut serta kecacatan yang lain.
- g. Pressing, Pada tahapan ini akan ada beberapa operator yang menyeterika pakaian agar terlihat rapi.
- h. Inpeksi terakhir yaitu proses ini akan dilakukan tahapan seleksi yang terakhir. Pada tahapan ini pakaian akan benar-benar diseleksi supaya tidak ada satu pun kecacatan yang lolos ketangan pelanggan.
- i. Yang terakhir ada Packing, dimana semua pakaian akan di packing sesuai dengan ukuran, design dan warna pakian.

b. Biaya Produksi baju PDH

Biaya produksi adalah akumulasi dari semua biaya-biaya yang dibutuhkan dalam proses produksi dengan tujuan untuk menghasilkan suatu produk atau barang. Biaya-biaya ini meliputi biaya bahan baku, biaya tenaga kerja, biaya operasional barang / pabrik, dan lain sebagainya. Biaya produksi ini harus diakumulasi secara cermat untuk kemudian dihitung dan dibandingkan dengan laba kotor perusahaan. Selisih pendapatan dikurangi dengan biaya produksi akan menjadi laba bersih perusahaan atau total keuntungan yang diperoleh. Biaya produksi adalah keseluruhan biaya produksi ekonomi yang dibutuhkan dalam kegiatan produksi suatu barang. Biaya produksi ini memiliki definisi yang berbeda dengan biaya operasional. Bedanya dengan biaya operasional adalah biaya operasional merupakan biaya atau pengeluaran oleh suatu perusahaan untuk mendukung sistem kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan tersebut.

Yang termasuk kedalam biaya operasional adalah seperti biaya perlengkapan toko, biaya asuransi, biaya tagihan telepon / listrik / air untuk perusahaan, biaya iklan, biaya pajak, biaya pengiriman, biaya perlengkapan kantor, biaya perawatan alat-alat kantor / perusahaan atau biaya perawatan mesin, dan lain sebagainya. Dalam memproduksi suatu barang tentunya diperlukan sebuah proses produksi yang panjang dan terencana dengan baik demi untuk menciptakan suatu produk yang benar-benar berkualitas.

c. Menghitung Biaya Produksi Usaha PDH RGB

| Bahan Baku | Rincian | Harga |
|-----------------|-------------------|------------------|
| Bahan Kemeja | 1 m 40.000 x 43 | 1.720.000 |
| Kancing | 1 baju 5.000 x 43 | 215.000 |
| Benang | 12 biji | 50.000 |
| Obras | | 1.500.000 |
| Biaya Lain-Lain | | 1.000.000 |
| Total | | 4.485.000 |

Tabel 2.2 menghitung biaya produksi

d. Menghitung Laba Bersih PDH RGB

| | | |
|--------------------|--------------------|----------------|
| Harga 1 PDH | 120.000 x 43 orang | 5.160.000 |
| Total pengeluaran | | 4.485.000 |
| Laba bersih | | 675.000 |

Tabel 2.3 menghitung laba bersih

Dokumentasi Kegiatan Produksi Baju



Gambar 2.1 Dokumentasi Kegiatan Produksi Baju

2.3.2 Mengenalkan Sablon Baju Lewat Sosial Media

Kegiatan ini bertujuan untuk membantu menjual baju karena media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa

dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi instagram, jejaring sosial, facebook, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial lainnya merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia, dan di zaman sekarang wajib owner menggunakan media sosial untuk menjual dan memasarkan lewat online karna di masa pandemi Covid-19 ini orang-orang lebih suka menggunakan media sosial. Karena ada beberapa manfaat yang bisa didapat sekaligus. Pertama, menjadi instrument atau alat untuk menyebarkan profil RGB printing. Semakin banyak dilihat orang semakin banyak jaringan teman akan semakin mudah pula sebuah lembaga seperti RGB printing menjadi besar. Karena, seluruh jaringan itu bisa dijadikan jaringan kerja sama atau bahkan calon klien potensial.

Berjualan produk desa juga sangat membutuhkan media sosial. Jadi, penggunaan teknologi media sosial sangat strategis dalam RGB printing dalam memasarkan produknya, penting bagi desa untuk sosialisasi program dan agenda kegiatan khususnya pada anak-anak muda.

Dokumentasi Penjualan melalui instagram dan Whatsapp





Gambar 2.2 Penjualan melalui instagram dan Whatsapp

2.3.3 Membuat packaging Yang Menarik di UMKM

Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik sebuah produk bisa dilihat dari kemasannya, dengan memiliki kemasan yang sangat unik dan rapi berbeda dengan yang lain membuat para konsumen tertarik untuk membeli, Untuk para pedagang online, ketika mengirim barang dan sampai ke tangan konsumen lalu dikemas dengan baik, hal itu membuat konsumen merasa puas dengan apa yang diterima. Kedepannya konsumen akan dapat membeli produk kita kembali dan pastinya kita mendapatkan review yang baik oleh para konsumen, Dengan *packaging* yang unik dan rapi, kita juga mencolokkan brand kita contohnya kita memberikan logo dan slogan produk kita pada kemasan. Hal itu membuat konsumen lebih melek dan mengenal lebih baik dengan produk kita dan Kemasan yang berbeda dengan yang lainnya menjadi salah satu faktor utama yang disenangi oleh para konsumen. Apalagi dengan desain yang warnanya sangat cocok dengan logo dan kemasannya, hal itu menjadi minat dan daya tarik tersendiri oleh para pembeli.

Memberikan kemasan/packiagng dan merek merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan daya tarik konsumen. Merek di pandang dapat menaikkan penjualan atau status pembeli, dalam pembuatan merek harus ada namanya yaitu antara lain: ringkasan dan sederhana, mengandung keaslian, mudah di mengerti dan muda di baca tidak bersifat negatif karena supaya mudah di kenal oleh

masyarakat. Dengan adanya design merk kita bisa jadikan sebagai sarana untuk mengembangkan suatu produk salah satu nya adalah promosi, sehingga dapat mempermosikan hasil produksi cukup dengan menyebut mereknya, dan juga sebagai jaminan atas mutu barang yang di perdagangkan serta merk juga menunjukkan asal barang tersebut dihasilkan. Desain merk yang baik dapat memperngaruhi penjualan produk yang kita jual dan meningkatkan kemasan yang di peroleh, produksi kemasan sampai kegunaan kemasan, dengan itu perlu di buat merk dagang yang mencantumkan nama produk dan contact person untuk mempermudah penjualan

Dokumentasi Packing/Logo RGB



Gambar 2.3 Dokumentasi Packing/Logo RGB

2.3.4 Penanganan COVID-19

Untuk memberikan partisipasi kepada masyarakat agar menaati protokol kesehatan. Kegiatan ini bertujuan untuk memutus rantai penyebaran Covid-19, seperti melakukan pembagian masker kepada masyarakat, termasuk dalam mencegah penularan Covid-19. Mengingat pentingnya penggunaan masker dan realitas di lapangan dimana masih banyak ditemukan warga masyarakat yang tidak menggunakan masker ketika bepergian keluar rumah, maka masyarakat wajib menggunakan fasilitas pelayanan publik untuk wajib menggunakan masker. Pemasangan Banner anti Covid-19 serta Langkah mencuci tangan dengan baik di Lingkungan Masyarakat, Pembuatan Protokol Kesehatan/anti Covid-19 di UMKM. Mengingatkan kepada masyarakat way halim dan costomer

dalam UMKM agar Selalu menjaga kesehatan dan daya tahan tubuh dalam kondisi saat ini serta selalu membiasakan cuci tangan, memakai masker dan menjaga kesehatan agar penyebaran Covid-19 tetap dapat diminimalisir.

Dokumentasi Penanganan COVID-19



Gambar 2.4 Dokumentasi Penanganan COVID-19

2.3.5 Sosialisasi Pendampingan belajar daring dengan Siswa TK Adz-Dzikri dengan metode Greenscreen

Pembelajaran *online* juga sangat mampu mendukung pembelajaran yang sudah didapat di sekolah sehingga anak mendapat lebih banyak ilmu. Misalnya di sekolah anak belajar bahwa langit itu biru dan awan itu putih. Tetapi, ia penasaran kenapa langit bisa berwarna biru. Lewat pembelajaran *online*, anak bisa menemukan jawaban tersebut. Dengan kata lain, metode belajar *online* juga bisa menumbuhkan rasa ingin tahu anak. Selama pandemi para guru tidak siap menghadapi pembelajaran daring, kami sebagai organisasi pendidik dan tenaga kependidikan berupaya semaksimal mungkin memfasilitasi guru dalam mengupgrade ilmu untuk menunjang pembelajaran, Para guru kemudian secara bersama-sama membuat video kreatif yang berisikan materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum dengan dipandu oleh PKPM IIB Darmajaya. Dengan menggunakan peralatan sederhana, seperti kain green screen, kamera handphone, dan tripod handphone, para guru secara bergantian mulai merekam video pembelajaran untuk siswa. Setelah selesai merekam, para guru melakukan pembelajaran editing video menggunakan aplikasi Kinemaster Indonesia.

Meski para guru mengalami kesulitan saat mengedit video, namun berkat arahan dari pemateri, kesulitan tersebut dapat teratasi. Kemudian, video-video hasil rekaman yang sudah diedit itu diupload secara mandiri oleh para guru melalui YouTube, yang dapat diakses oleh para murid untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan gratis. Dengan 90 persen praktik dan 10 persen materi, diharapkan para guru TK Adz-Dzikri dapat langsung merasakan kendala-kendala saat pelatihan seperti pengoperasian peralatan, penggunaan aplikasi editing, dan lain sebagainya agar dapat menguasai bagaimana cara membuat video yang menarik secara mandiri.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar karena pada umumnya para siswa bermalas-malasan untuk belajar di rumah,

jadi menggunakan cara membuat greenscreen agar siswa di rumah dapat tanggap dengan menyukai gambar dan warna video yang di sukai anak-anak, menjadikan anak semangat untuk belajar meskipun lewat during atau lewat video yang di kirim oleh guru demi mencegah rantai penyebaran Covid-19. selain itu kami juga mengenalkan metode-metode pengajaran yang lain seperti, Pembelajaran kepada guru TK dengan sebuah video animasi PPT yang membuat mood seorang siswa TK tertarik dengan tampilan atau gambar yang di buat oleh guru, dan mengajarkan guru menggunakan alat seadanya dan mudah di buat tidak susah di pahami.

Dokumentasi pembelajaran di TK Adz-Dzikri



Gambar 2.5 take video pembelajaran di youtube dan pembelajaran greenscreen

2.4 Dampak Kegiatan

Berdasarkan Dampak baik kegiatan yang akan terjadi yaitu sebagai berikut.

2.4.1 Membuat baju Pakaian Dinas Harian (PDH) di UMKM

Dengan membuat kegiatan baru Pakaian Dinas Harian dampak jangka pendek yang saya harapkan dapat membuat baju yang menarik untuk para costomer dan untuk owner dapat melakukan produksi-produksi yang menarik lagi. Untuk jangka panjang bagi UMKM yaitu dapat mengembangkan usaha perusahaan, karena PDH banyak yang

menggunakan dan banyak di perlukan bagi kampus, sekolah, komunitas dan lain-lain.

2.4.2 Penanganan Tentang COVID-19

Untuk memberikan partisipasi kepada masyarakat agar menaati protokol kesehatan dan menjaga kesehatan agar masyarakat tidak menyepelekan kesehatan dan perlu menjaga kesehatan agar terhindar dari COVID-19.

Jadi untuk jangka pendek nya yang saya harapkan masyarakat di Way Halim Permai dapat mengikuti peraturan kesehatan saat pandemi Covid-19 agar terhindar dari virus Corona.

Sosialisasi Cuci Tangan ini diharapkan kedepannya akan berdampak positif kepada masyarakat sehingga dapat membuat masyarakat sadar akan betapa pentingnya mencuci tangan dengan sabun dimasa pandemik COVID-19 ini.

Pembagian masker ini diharapkan agar kedepan masyarakat menjadi sadar akan pentingnya menggunakan masker ditengah pandemi COVID-19 agar dapat mencegah penularan virus ini.

Pembuatan banner ini diharapkan kedepannya agar masyarakat tetap selalu mengingat peraturan-peraturan yang sudah ditetapkan oleh pemerintah, agar dapat memutus rantai virus COVID-19 ini

2.4.3 Mengenalkan Sablon Baju Lewat Sosial Media

Di jangka pendek nya saya harap dapat melakukan pemasaran dengan baik agar dapat mengenalkan produk-produk yang sudah di buat dan di pasar kan di media sosial. Dalam jangka panjang nya UMKM dapat menjadikan teknologi pemasaran dengan alat-alat yang canggih di zaman sekarang ini. Dengan menggunakan pemasaran lewat media sosial akan membuat usaha lebih gampang dalam mencari pelanggan, karena di zaman sekarang banyak sekali orang orang yang menggunakan media sosial dan mereka lebi suka belanja melalui media sosial karena sangat mudah dan simpel tidak harus menuju ke

store, cukup lewat media sosial bisa melihat model-model baju dan bisa konsultasi kepada owner.

2.4.4. Membuat Packiagng Yang Menarik di UMKM

Dampak jangka pendeknya dapat menerima progja yang saya kerjakan dalam UMKM dan dapat melakukan packaging menarik dengan menggunakan logo desain RGB, Karena merek yang baik yaitu meningkatkan daya tarik konsumen dan merek dapat di pandang oleh costomer. Dapat menaikkan penjualan atau status pembeli, dalam pembuatan merek harus ada namanya yaitu antara lain: ringkasan dan sederhana, mengandung keaslian, mudah di mengerti dan muda di baca tidak bersifat negatif karena supaya mudah di kenal oleh masyarakat dan masyarakat

2.4.4 Pembuatan Video Pembelajaran Dengan GreenScreen

Dampak jangka pendek untuk guru TK Adz-Dzikri dapat menerima apa yang sudah kami berikan kepada guru TK Adz-Dzikri dan dapat membuat siswa mau untuk belajar di rumah. Dampak jangka panjang nya dapat membuat video kegiatan-kegiatan yang ada di TK dan guru dapat memanfaatkan pembelajaran video greenscreen ini untuk membuat youtube sekolah. Dan cara ini dapat membuat murid TK lebih tertarik dan lebih semangat untuk belajar dirumah sehingga dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan.

2.4.5 Memberikan materi pembelajaran kepada guru TK

Jangka pendek nya dapat memberikan pembelajaran dan dapat menerima dan menerapkan apa yang telah saya berikan dalam hal pembelajaran greenscreen para guru dapat menerapkan sistem belajar dengan baik di masa pandemi Covid-19 dan di masa yang akan datang. bisa menerima dan menerapkan apa yang telah saya berikan dalam hal proses produksi dan penjualan produk konveksi baju dan para guru dapat menerapkan sistem belajar dengan baik di masa yang akan datang

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Berdasarkan serangkaian kegiatan sebagai mahasiswa PKPM yang dilakukan di Way Halim Permai dengan hasil yang dilaksanakan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Salah satu komoditas di Way Halim Permai adalah RGB printing melalui pengembangan kewirausahaan secara maksimal dapat memberikan peningkatan ekonomi bagi pelaku usaha.
- b. Menciptakan inovasi kreatif dalam pemberian label, merek, dan kemasan yang membantu masyarakat umum termasuk siswa dan mahasiswa mengenal produk dan menjadi identitas produk RGB printing sebagai usaha penghasil pemasukan ekonomi masyarakat Way Halim Permai.
- c. Pemasaran dan promosi yang dilakukan secara online dapat mengoptimalkan distribusi Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM).

3.2 SARAN

Saya memberikan saran kepada UMKM Sablon Baju RGB di Way Halim Permai. Adapun saran-saran atau masukan yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

3.2.1 Untuk UMKM

- a. UMKM RGB printing dapat berkembang dan mensejahterakan anggota dan masyarakat sekitar. UMKM RGB printing dapat lebih kreatif dalam mencoba terobosan-terobosan terbaru dalam berinovasi agar anggota dan konsumen tertarik dengan apa yang telah dikerjakan.
- b. Menjalinkan hubungan antar anggota dan masyarakat, salah satu bentuknya adalah melalui promosi online yang dapat mempermudah penyampaian informasi terkait UMKM RGB printing.

3.2.2 Untuk Masyarakat Way Halim Permai

Dalam memajukan usaha, masyarakat harus berani mengambil risiko didalam menghadapi berbagai kendala yang terjadi didalam pelaksanaan usaha, serta mampu menjalin komunikasi kepada seluruh pihak-pihak lain dalam pengembangan usaha. Selalu meningkatkan partisipasi masyarakat dalam bidang ilmu pengetahuan teknologi, bisnis, dan dalam kegiatan organisasi kampung yang dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan karakter masyarakat yang cekatan, cerdas dan berakhlak mulia.

3.2.3 Untuk Perangkat Desa

Sebagai sarana pengolahan informasi kepada masyarakat way halim permai, semoga apa yang telah di berikan kepada way halim permai sekiranya dapat terus dikelola dengan baik perkembangan di way halim permai meskipun masa pandemi Covid-19.

3.2.4 Untuk Institusi

Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) ini sebaiknya diadakan kembali pada periode mendatang, karena kegiatan ini memberikan nilai positif bagi mahasiswa dalam mengembangkan potensi dalam diri, sehingga terciptanya empati dalam diri mahasiswa melalui program interaksi dan sosialisasi terhadap masyarakat setempat. Kedepannya dalam melaksanakan kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat panitia pelaksana dan pihak-pihak yang terkait lebih mempersiapkan dengan matang lagi terutama dalam menjalin koordinasi dengan lapangan/desa.

3.3 Rekomendasi

Di Way Halim Permai sangat cocok untuk digunakan sebagai lokasi PKPM di periode selanjutnya, masih sangat membutuhkan bantuan yang berbentuk inovasi-inovasi yang dapat membantu. Masyarakat dapat memanfaatkan teknologi yang berkembang pesat dengan bantuan pada pemuda seperti mahasiswa PKPM untuk memberi pengertian dan pemanfaatan yang berguna bagi pada masyarakat di Way Halim Permai.

Saya merekomendasikan agar pelaksanaan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) periode mendatang untuk melakukan PKPM di UMKM RGB Printing kembali, karena masih banyak yang perlu dikembangkan dalam membuat inovasi-inovasi penjualan produk baru di RGB Printing juga perlu mengembangkan teknologi terutama dalam hal teknologi informasi.

LAMPIRAN

1. Pertemuan Dengan Aparatur Desa



2. Pembuatan Banner PKPM



3. Gotong Royong Disekitar Kantor Desa



4. Sosialisasi Cuci Tangan



5. Pembagian masker kepada masyarakat



6. Pembuatan Banner Covid-19



7. Membantu Packing Produk



8. Hasil logo plastik RGB dan hasil baju PDH UMKM



9. Pembuatan Video Pembelajaran Dengan Greenscreen



10. Memberikan materi pembelajaran kepada guru TK



11. Perpindahan Dan UMKM Pemberian Kenang-Kenangan

