

**OPTIMALISASI PENGGUNAAN TEKNOLOGI KASIR PINTAR DI  
UMKM RGB PRINTING**

**WAY HALIM PERMAI BANDAR LAMPUNG**

**PRAKTEK KERJA PENGABDIAN MASYARAKAT**



**Disusun Oleh :**

**Maylinda Intan Tiara      1712110366**

**INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA**

**BANDAR LAMPUNG**

**2020**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**LAPORAN**

**PRAKTEK KERJA PENGABDIAN MASYARAKAT (PKPM)**

**( OPTIMALISASI PENGGUNAAN TEKNOLOGI KASIR PINTAR DI  
UMKM RGB PRINTING )**

Oleh :

Maylinda Intan Tiara (1712110366)

Telah memenuhi syarat untuk diterima

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan

Anandha Sartika Putri, S.E., MSM

Elia Rosmiati, A.KS

NIK : 14930419

NIP : 196410121993032003

Ketua Jurusan Manajemen

Aswin, S.E., MM

NIK : 10190605

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	
Halaman Pengesahan .....	i
Daftar Isi .....	ii
Daftar Gambar .....	iii
Daftar Tabel .....	iv
Kata Pengantar .....	v
Bab I Pendahuluan .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat .....	3
1.4 Mitra Yang Terlibat .....	4
Bab II Pelaksanaan Program .....	5
2.1 Program-program Yang Dilaksanakan .....	5
2.2 Waktu Kegiatan .....	9
2.3 Hasil Kegiatan dan Dokumentasi .....	11
2.4 Dampak Kegiatan .....	18
Bab III Penutup .....	21
3.1 Kesimpulan .....	21
3.2 Saran .....	21
3.3 Rekomendasi .....	22
Lampiran-Lampiran .....	23

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Merapkan Kasir Pintar Di UMKM .....	12
Gambar 2.2 Memproduksi Baju Di UMKM .....	14
Gambar 2.3 Sosialisasi Cuci Tangan .....	15
Gambar 2.4 Pembagian Masker .....	16
Gambar 2.5 Membuat Banner Covid-19 .....	16
Gambar 2.6 Pembuatan Video Pembelajaran Dengan GreenScreen .....	17
Gambar 2.7 Memberikan Materi Pembelajaran Kepada Guru TK .....	18

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Program-program Yang Dilaksanakan .....	5
Tabel 2.2 Waktu Kegiatan .....	10
Tabel 2.3 Menghitung Biaya Produksi .....	14
Tabel 2.4 Menghitung Laba Bersih .....	14

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya, sehingga penyusunan Laporan Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) yang dilaksanakan di sekitar kelurahan Way Halim Permai pada tanggal 20 Juli – 15 Agustus 2020 dengan baik. Laporan ini saya beri judul **“OPTIMALISASI PENGGUNAAN TEKNOLOGI KASIR PINTAR DI UMKM RGB PRINTING”** seluruh isi laporan ini disusun berdasarkan hasil observasi kegiatan ditempat pelaksanaan Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM).

Saya mengucapkan Terimakasih kepada Dosen Pembimbing saya Ibu Anandha Sartika Putri, S.E., MSM. yang telah membimbing saya sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Terimakasih juga kepada Sudara Wayan dan Febry selaku Owner UMKM RGB Printing, kepada Ibu Lurah dan Bapak sekertaris Kelurahan Way Halim Permai dan juga Guru-guru TK Adz-Dzikri yang telah mengizinkan kami melakukan Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) ditempat beliau. Terimakasih juga kepada Rekan-rekan kelompok 5 atas kekompakan dan kerjasamanya dalam pelaksanaan Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) ini.

Saya menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu, saya mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun motivasi penulis agar dapat menjadi lebih baik untuk masa yang akan datang.

Bandar Lampung, 26 Agustus 2020

Penulis

# BAB I

## 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 Juli tahun 2020 ini, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya kembali ngenyelenggarakan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) namun berbeda dengan yang sebelumnya, dimana pada kali ini mahasiswa menentukan sendiri kelompok atau secara individu, dengan jumlah anggota kelompok maksimal 4 orang dengan catatan di satu wilayah yang sama dan pengumpulan laporan secara individu. Dengan ini pihak institusi berharap dapat memutus rantai virus Covid-19 agar tidak semakin menyebar di berbagai daerah lainnya. Mengingat virus Covid-19 yang sudah memasuki Provinsi Lampung pada bulan Maret lalu, hingga sekarang masyarakat yang terinfeksi virus ini semakin bertambah banyak. Melihat situasi ini, percepatan penanganan covid-19 harus dilakukan secara menyeluruh dan

melibatkan semua pihak termasuk perguruan tinggi. Peran perguruan tinggi bisa dijadikan sebagai ujung tombak dalam peranannya untuk mensosialisasikan penanganan covid-19 kepada masyarakat.

Kondisi perang melawan covid-19 yang dialami saat ini menuntut masyarakat harus beraktivitas di rumah, menjaga jarak dengan orang lain dan menghindari kerumunan. Semua aktivitas dan komunikasi dilakukan secara online, tanpa harus keluar rumah. Hal ini dilakukan agar kita segera dapat menahan laju penyebaran yang terinfeksi virus Corona (covid-19).

Perkembangan dunia teknologi dari waktu ke waktu semakin pesat, bahkan bisa dikatakan saat ini kita dimanjakan oleh kecanggihan sebuah teknologi. Dengan adanya teknologi, dapat membantu dan mempermudah pekerjaan manusia. Pada saat masa pandemi seperti sekarang, hampir semua kegiatan bergantung pada teknologi, misalnya pada bidang pendidikan dan perdagangan, Tapi tidak semua mengerti bagaimana menggunakan teknologi dalam pembelajaran online (*daring*), penjualan (pemasaran) *online* dan juga pencatatan keuangan menggunakan aplikasi *online* dengan optimal, seperti di UMKM RGB Printing dan juga TK Adz-Dzikri Way Halim Permai.

Terkait dengan hal tersebut maka saya mencoba untuk mengoptimalkan teknologi yang ada pada era modern ini untuk mengembangkan teknologi pencatatan keuangan di UMKM RGB Printing. Dengan demikian laporan PKPM ini diberi judul **“OPTIMALISASI PENGGUNAAN TEKNOLOGI KASIR PINTAR DI UMKM RGB PRINTING”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari hasil observasi yang telah dilaksanakan di UMKM RGB Printing, TK Adz-Dzikri di Way Halim Permai Bandar Lampung dapat dirumuskan masalah antara lain:



1. Kurangnya pemahaman terkait pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pencatatan keuangan produk dengan menggunakan aplikasi.
2. Kurangnya pemahaman terkait bahaya dan pencegahan covid-19.
3. Kurangnya pemahaman terkait proses belajar online (*daring*).

### **1.3 Tujuan dan Manfaat**

#### **1.3.1 Tujuan**

1. Untuk memberi pemahaman tentang pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pencatatan keuangan produk dengan menggunakan aplikasi.
2. Memberi pemahaman tentang bahaya dan pencegahan covid-19.
3. Memberi pemahaman tentang proses belajar online (*daring*).

#### **1.3.2 Manfaat**

##### **1.3.2.1 Manfaat Bagi IIB DARMAJAYA**

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

##### **1.3.2.2 Manfaat Bagi Mahasiswa**

1. Mendapatkan nilai lebih yaitu di dalam kemandirian, disiplin, tanggung jawab, dan juga kepemimpinan.
2. Menambah wawasan dan pengalaman mahasiswa yang dapat dipergunakan untuk menyongsong masa depan yang akan datang.

3. Mahasiswa dapat memiliki kemampuan bersosialisasi yang baik kepada masyarakat.
4. Memberikan pengalaman dan gambaran nyata kepada mahasiswa terhadap apa saja kegiatan yang dilakukan pada saat berkerja dimasyarakat.
5. Menjadi bahan pembelajaran untuk membangun menumbuhkan jiwa berwirausaha.

#### **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**

Program-program yang dilaksanakan adalah sebagai berikut :

No	Tempat Kegiatan	Sasaran	Kegiatan
1.	Kelurahan Way Halim Permai	Aparatur desa dan masyarakat	Pertemuan dengan kepala desa
			Pembuatan banner PKPM
			Pertemuan dengan aparatur desa
			Gotong royong di sekitaran kantor desa
			Sosialisasi cara cuci tangan yang baik dan benar kepada masyarakat
			Pembagian masker kepada masyarakat
			Membuat pamflet/banner anti Covid-19 serta langkah mencuci tangan dengan baik dilingkungan masyarakat
			Perpisahaan dan pemberian kenang-kenangan
2.	UMKM RGB Printing	Owner RGB Printing	Survey UMKM
			Mempelajari produksi baju
			Membantu Packaging baju

			Menerapkan kasir pintar di UMKM
			Membuat protokol kesehatan anti Covid-19
			Perpisahan dan pemberian kenang-kenangan
3	TK Adz-Dzikri	Murid dan Guru TK	Sosialisasi pendampingan belajar
			Melakukan persiapan pembuatan video greenscreen
			Pelaksanaan pembuatan video pembelajaran dengan greenscreen
			Memberikan materi pembelajaran kepada guru TK cara membuat video animasi di PPT
			Menampilan video materi pembelajaran dengan greenscreen sekaligus perpisahan

Tabel 2.1 Program-program Yang Dilaksanakan

### 2.1.1 Rincian Kegiatan Yang Dilaksanakan

#### 2.1.1.1 Menerapkan Kasir Pintar di UMKM

Kegiatan ini bertujuan untuk mempermudah pihak UMKM dalam hal pencatatan keuangan dimana Kasir Pintar itu sendiri adalah aplikasi Point of Sale yang ditujukan untuk memudahkan pebisnis untuk mengatur transaksi yang terjadi

dimeja kasir. Ada sejumlah fitur yang dapat mempermudah penggunaannya yaitu seperti:

**1. *Cash drawer* yang terbuka saat transaksi**

Kasirpintar.com telah mengembangkan *cash drawer* untuk macam-macam merek. Dengan demikian,tak akan kesulitan lagi saat akan membukanya, karena *drawer* akan otomatis terbuka saat transaksi berlangsung. Praktis dan pastinya tak merepotkan saat mencari aplikasi *Point of Sale*.

**2. *Lock dan unlock* rincian pada struk transaksi**

Kasir yang menangani aplikasi *Point of Sale* dapat mengakses rincian struk. Jika laporan rincian dinonaktifkan, berarti mengizinkan staf untuk melihat detail pada struk. Fitur Kasir Pintar ini ada baiknya dimanfaatkan untuk meningkatkan keamanan.

**3. Sinkronisasi gambar dari perangkat ke sistem *cloud***

Pada pengembangan terkini, Kasirpintar.com telah menyediakan fitur baru untuk sinkronisasi gambar dari perangkat tertentu ke sistem *cloud*. Artinya,tak akan direpotkan lagi saat memindahkan gambar, karena semuanya bisa dilakukan secara bersamaan.

**4. *Tracking* produk yang dibeli dari pihak supplier**

Selanjutnya, Kasirpintar.com memungkinkan untuk *tracking* distributor atau supplier mana saja yang sudah memasok produk ke toko. Jadi,tak akan kerepotan saat hendak *restock* barang atau mencari supplier yang ingin dihubungi untuk kebutuhan tertentu.

**5. Memeriksa pendapatan dan keuntungan**

Fitur Kasir Pintar selanjutnya yang bisa dipakai adalah memeriksa pendapatan dan keuntungan. Caranya adalah dengan *tracking* setiap transaksi yang berlangsung. Data

berupa jumlah transaksi akan muncul bersama keuntungan yang diterima dalam jangka waktu tertentu.

#### **6. Menampilkan detail harga dan produk pada transaksi**

Terakhir, Kasir Pintar memungkinkan melihat detail harga berdasarkan tipenya. Fitur tersebut akan memudahkan kasir maupun kita sebagai pengelola bisnis saat akan melakukan evaluasi. Tak hanya itu, kita akan terhindar dari beberapa kesalahan karena salah hitung.

#### **2.1.1.2 Memproduksi baju di UMKM**

Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan produk yang baru di UMKM yaitu Pakaian Dinas Harian (PDH), dimana dengan menciptakan produk baru ini akan membantu UMKM dalam persaingan pasar yang semakin ketat dan juga dapat membuat konsumen loyal menggunakan produk tersebut karena dapat membuat baju apapun di satu tempat yang sama. Dengan membuat PDH ini juga dapat mempuat pangsa pasar yang lebih luas lagi, mengingat banyaknya yang membutuhkan PDH seperti mahasiswa yang aktif dalam Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dengan lokasi yang strategis yaitu dekat dengan kampus-kampus di Bandar Lampung ini akan membuat UMKM ini menjadi lebih dikenal lagi.

#### **2.1.1.3 Upaya penanganan COVID-19**

Kegiatan ini bertujuan untuk memutus rantai penyebaran Covid-19, seperti melakukan Pembagian masker kepada masyarakat, ini juga termasuk bentuk pencegahan penularan Covid-19. Mengingat pentingnya penggunaan masker dan realitas dilapangan dimana masih banyak ditemukan warga masyarakat yang tidak menggunakan masker ketika bepergian keluar rumah. Pemasangan Banner anti Covid-19

serta Langkah mencuci tangan dengan baik di Lingkungan Masyarakat, Pembuatan Protokol Kesehatan anti Covid - 19 di UMKM. Bertujuan untuk menghimbau masyarakat Way Halim dan pelanggan di UMKM agar Selalu menjaga kesehatan dan daya tahan tubuh dalam kondisi saat ini, serta selalu membiasakan mencuci tangan, memakai masker dan berjaga jarak ketika berpergian agar penyebaran virus Covid-19 tetap dapat diminimalisir.

#### **2.1.1.4 Sosialisasi Pendampingan Belajar Daring Dengan Murid**

##### **TK Adz-Dzikri Dengan Metode *Greenscreen***

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar kepada murid TK karena pada umumnya murid-murid masih suka bermalas-malasan untuk belajar di rumah, jadi dengan ini kami menggunakan cara *greenscreen* untuk membuat video pembelajaran agar murid-murid di rumah dapat tanggap dengan menyukai gambar dan warna video yang di sukai anak-anak, menjadikan anak semangat untuk belajar meskipun lewat daring melalui video yang di kirim oleh guru demi mencegah rantai penyebaran Covid-19.

Selain itu kami juga memberikan materi kepada guru TK cara membuat video animasi dengan PPT yang dapat membuat semangat murid TK tertarik dengan tampilan atau gambar yang di buat oleh guru dan juga mengajarkan guru menggunakan alat seadanya yang mudah di buat dan dipahami.

## **2.2 Waktu Kegiatan**

Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) dilaksanakan pada tanggal 20 Juli sampai dengan tanggal 15 Agustus 2020. Dengan rincian waktu pelaksanaan kegiatan sebagai berikut :

<b>No</b>	<b>Waktu Kegiatan</b>	<b>Kegiatan</b>
1.	20/Juli/2020	Pertemuan dengan kepala desa
2.	21/Juli/2020	Membuat desain banner PKPM
3.	22/Juli/2020	Pertemuan dengan aparaturn desa
4.	23/Juli/2020	Survey UMKM yang ada di desa
5.	24/Juli/2020	Mempelajari produksi baju di UMKM
6.	27/Juli/2020	Membantu packaging produk
7.	28/Juli/2020	Menerapkan kasir pintar di UMKM
8.	29/Juli/2020	Pembuatan protokol kesehatan anti Covid-19 di UMKM
9.	3/Agustus/2020	Sosialisasi cara cuci tangan dengan baik dan benar kepada masyarakat
10.	4/Agustus/2020	Pembagian masker kepada masyarakat
11.	5/Agustus/2020	Pembuatan pamflet/banner anti Covid-19 serta langkah mencuci tangan dengan baik di lingkungan masyarakat
12.	6/Agustus/2020	Sosialisasi pendampingan belajar daring dengan siswa TK dengan metode Greenscreen
13.	7/Agustus/2020	Melakukan persiapan untuk pelaksanaan pembuatan video GreenScreen
14.	10/Agustus/2020	Pelaksanaan kegiatan pembuatan video GreenScreen
15.	11/Agustus/2020	Pelaksanaan kegiatan pembuatan video GreenScreen
16.	12/Agustus/2020	Memberikan materi pembelajaran kepada guru TK cara membuat video animasi di PPT



17.	13/Agustus/2020	Menampilkan hasil pembuatan video pembelajaran dengan GreenScreen
18.	14/Agustus/2020	Perpisahaan dengan aparatur desa dan UMKM
19.	15/Agustus/2020	Memberikan kenang-kenangan dengan aparatur desa dan UMKM

Tabel 2.2 Waktu Kegiatan

## 2.3 Hasil Kegiatan dan Dokumentasi

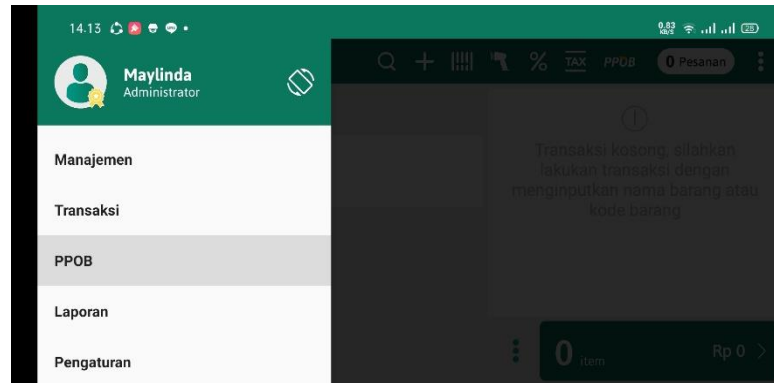
### 2.3.1 UMKM RGB Printing

Hasil dari pelaksanaan kegiatan di UMKM RGB Printing adalah sebagai berikut :

#### 2.3.1.1 Merapkan Kasir Pintar Di UMKM

Menerapkan kasir pintar di UMKM bertujuan untuk memudahkan proses pencatatan laporan keuangan dan transaksi agar terkontrol dengan baik. Dengan Sistem POS (*Point of Sale*) seperti Kasir Pintar terpercaya penting bagi suatu bisnis kecil dan menengah. Karena, dengan adanya ini juga kita dapat melihat grafik penjualan pertahun maupun perbulannya dari produk yang kita jual, apakah mengalami penurunan ataupun peningkatan.

Kasir Pintar ini juga dapat diakses menggunakan *Smartphone* jadi kita tidak perlu bingung atau menulis manual pembukuan ketika terjadi pemadaman listrik. Pada akhirnya, titik yang bagus dari system penjualan dapat membebaskan waktu sehingga manajemen dan karyawan dapat fokus pada hal-hal yang lebih penting seperti layanan pelanggan dan juga pemasaran produk.



Gambar 2.1 Menerapkan Kasir Pintar di UMKM

### 2.3.1.2 Memproduksi Baju di UMKM

Program kerja baru yaitu membuat baju PDH di UMKM ini dikarenakan PDH banyak di cari mahasiswa organisasi, jadi dengan ini bisa berkerja sama dengan kampus dan sekolah lain nya atau konsumen lainnya yang juga mengenakan seragam PDH. Dalam pemesanan baju PDH atau sablon lain nya di RGB kaos polos tidak perlu datang ke tempat jika tidak sempat, bisa *online* melalui WhatsApp: 0821-7959-1299 atau melalui Instagram: rgb.id.

#### 1. 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. Ssetelah 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. Inspeksi 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 pakaian.

## **2. 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. Dalam memproduksi suatu barang tentunya diperlukan sebuah proses produksi yang panjang dan terencana dengan baik demi untuk menciptakan suatu produk yang benar-benar berkualitas.

### 3. Menghitung Biaya Produksi PDH RGB

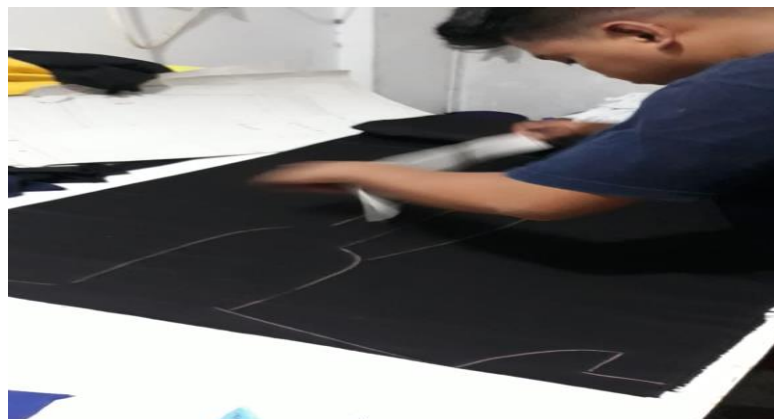
Bahan Baku	Rincian	Harga
Bahan Kemeja	1 m 40.000 x 43	1.720.000
Kancing	1 baju 5.000 x 43	215.000
Benang	12 buah	50.000
Obras		1.500.000
Biaya Lain-Lain		1.000.000
Total		4.485.000

Tabel 2.3 Menghitung Biaya Produksi

### 4. Menghitung Laba Bersih PDH RGB

Harga 1 PDH	120.000 X 43 Orang	5.160.000
Biaya Produksi		4.485.000
Laba Bersih		675.000

Tabel 2.4 Menghitung Laba Bersih



Gambar 2.2 Memproduksi Baju di UMKM

### **2.3.2 Kelurahan Way Halim Permai**

Hasil dari pelaksanaan kegiatan Upaya Penanganan Covid-19 di kelurahan Way Halim Permai adalah sebagai berikut :

#### **2.3.2.1 Sosialisasi Cuci Tangan**

Sosialisasi ini diadakan bertujuan untuk membuat masyarakat sadar akan pentingnya mencuci tangan dengan baik dan benar apalagi dimasa pandemi Covid-19 ini. Dengan diadakannya sosialisasi dan pembuatan tempat cuci tangan kepada masyarakat dan pelanggan di UMKM membuat mereka sadar akan pentingnya mencuci tangan dengan baik dan benar untuk menghindarkan kita dari bakteri yang berada ditangan kita agar tidak masuk kedalam tubuh kita, juga dapat menghindari kita dari virus Covid-19 ini.



Gambar 2.3 Sosialisasi Cuci Tangan

#### **2.3.2.2 Pembagian Masker**

Pembagian masker ini bertujuan untuk masyarakat yang berada diluar rumah dan tidak mengenakan masker agar terhindar dari virus Covid-19. Pembagian masker ini juga sebagai bentuk kepedulian kami kepada masyarakat dan bertujuan juga untuk menghentikan rantai penularan virus Covid-19 ini.



Gambar 2.4 Pembagian Masker

### 2.3.2.3 Pembuatan Banner Covid-19

Pembuatan Banner tentang anti Covid-19 dilingkungan masyarakat ini bertujuan untuk menghimbau masyarakat agar selalu mentaati peraturan pemerintah untuk selalu mengenakan masker ketika berpergian, menggunakan hand sanitizer setelah memegang barang, hindari keramaian dan berkumpul, berjaga jarak minimal 1 meter dan selalu mencuci tangan dengan sabun agar kita terhindar dari virus Covid-19 ini.



Gambar 2.5 Pembuatan Banner Covid-19

### 2.3.3 TK Adz-Dzikri

Hasil dari pelaksanaan kegiatan di TK Adz-Dzikri Way Halim Permai adalah sebagai berikut :

### 2.3.3.1 Pembuatan Video Pembelajaran Dengan *GreenScreen*

Pembuatan video pembelajaran daring dengan menggunakan *GreenScreen* ini bertujuan agar materi yang disampaikan kepada murid-murid TK Adz-Dzikri menjadi lebih menarik, dengan adanya animasi dan gambar yang lucu dimana dengan dilakukan seperti ini anak-anak akan lebih tertarik dan semangat walaupun belajar dirumah.



Gambar 2.6 Video Pembelajaran Dengan *GreenScreen*

### 2.3.3.2 Memberikan materi pembelajaran kepada guru TK

Memberikan materi pembelajaran kepada guru TK cara membuat video animasi di *Power Point* (PPT) bertujuan agar setelah kita selesai melaksanakan PKPM di TK Adz-Dzikri para guru-guru tetap dapat menjalankan membuat video pembelajaran yang menarik dengan animasi, namun dengan cara yang lebih mudah yaitu menggunakan *Power Point* (PPT) sehingga murid-murid tetap semangat belajarnya.



Gambar 2.7 Memberikan Materi Pembelajaran Kepada Guru

## 2.4 Dampak Kegiatan

Dampak dari pelaksanaan kegiatan di kelurahan Way Halim Permai adalah sebagai berikut :

### 2.4.1 Merapkan Kasir Pintar Di UMKM

Dengan menerapkan Kasir Pintar ini diharapkan kedepannya akan mempermudah pihak UMKM dalam mencatat laporan keuangan juga transaksi-transaksi penjualan dengan Kasir Pintar tidak perlu lagi mencatat transaksi secara manual dibuku laporan keuangan dan juga dapat mencetak struk pembelian. Dengan diterapkannya Kasir Pintar ini juga dalam jangka panjang akan memudahkan pihak UMKM dalam melihat peningkatan maupun penurunan penjualan melalui grafik yang terdapat dalam fitur Kasir Pintar tersebut. Titik yang bagus dari system penjualan dapat membebaskan waktu sehingga manajemen dan karyawan dapat fokus pada hal-hal yang lebih penting seperti layanan pelanggan dan juga pemasaran produk.

### 2.4.2 Memproduksi Baju di UMKM

Dengan menciptakan produk yang baru di UMKM yaitu Pakaian Dinas Harian (PDH), diharapkan kedepannya dapat membuat pangsa pasar yang lebih luas lagi, mengingat banyaknya yang membutuhkan PDH seperti mahasiswa yang aktif dalam Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dengan lokasi yang strategis yaitu dekat dengan kampus-



kampus di Bandar Lampung. Dalam jangka Panjangnya ini juga diharapkan dapat membantu UMKM dalam persaingan pasar yang semakin ketat dan juga dapat membuat konsumen loyal menggunakan produk tersebut karena dapat membuat baju apapun di satu tempat yang sama dan juga ini akan membuat UMKM menjadi lebih dikenal lagi.

#### **2.4.3 Sosialisasi Cuci Tangan**

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. Juga dampak panjang dari kegiatan ini dapat menjadikan masyarakat terbiasa untuk selalu menjaga kebersihan terutama tangan dimana tanpa disadari terdapat banyak bakteri jahat ditangan kita yang akan dapat masuk kedalam tubuh.

#### **2.4.4 Pembagian Masker**

Pembagian masker ini diharapkan agar kedepan masyarakat menjadi sadar akan pentingnya menggunakan masker ditengah pandemi Covid-19 agar dapat mencegah penularan virus ini. Dampak panjang dari kegiatan ini juga masyarakat akan terbiasa mengenakan masker dimana dengan mengenakan masker ketika berpergian keluar rumah dapat menjaga kita dari debu-debu yang dapat masuk kedalam paru-paru dan membuat pernapasan menjadi tidak sehat.

#### **2.4.5 Pembuatan Banner Covid-19**

Pembuatan banner ini diharapkan kedepannya agar masyarakat tetap selalu mengingat dan mentaati himbauan yang sudah ditetapkan oleh pemerintah, agar dapat memutus rantai virus Covid-19 ini.

#### **2.4.6 Pembuatan Video Pembelajaran Dengan GreenScreen**

Pembuatan video ini diharapkan dapat membuat murid TK lebih tertarik dan lebih semangat untuk belajar dirumah sehingga dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan. Dalam jangka panjang nya murid akan menjadi lebih kreatif dalam belajar juga lebih berani untuk mengekspesikan diri mereka dan membuat mereka lebih menyukai belajar terutama hal-hal yang baru.

#### **2.4.7 Memberikan materi pembelajaran kepada guru TK**

Dengan pemberian materi pembelajaran kepada guru TK untuk membuat video materi pembelajaran dengan animasi di PPT, diharapkan kedepannya guru-guru dapat membuat materi yang menarik sehingga murid lebih semangat dalam belajar. Juga dalam jangka Panjang nya dapat menjadikan motivasi kepada guru-guru untuk terus belajar mengenai kemajuan teknologi dalam memberikan atau pun menyampaikan materi pembelajaran dengan kreatif dan inovatif, sehingga akan menjadikan tenaga pengajar semakin berkualitas lagi dalam hal teknologi.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **2.4 Kesimpulan**

Berdasarkan serangkaian kegiatan sebagai mahasiswa PKPM yang dilakukan di UMKM RGB Printing dan TK Adz-Dzikri dengan hasil yang dilaksanakan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pencatatan laporan dan transaksi keuangan menggunakan Kasir Pintar dapat mempermudah UMKM dalam melakukan pencatatan keuangan.
2. Kasir Pintar juga dapat melihat grafik peningkatan penjualan baik tahunan maupun bulanan agar UMKM dapat mengetahui dengan jelas berapa penurunan atau peningkatan penjualannya.
3. Dengan membuat materi pembelajaran video animasi menggunakan GreenScreen murid TK menjadi lebih tertarik dan lebih semangat untuk belajar dirumah.
4. Memberikan materi tentang cara membuat video animasi pembelajaran menggunakan PPT kepada guru-guru TK juga menjadikan guru-guru lebih mengetahui bagaimana membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik bagi murid TK.

#### **2.5 Saran**

Adapun saran-saran atau masukan yang dapat saya berikan kepada UMKM RGB Printing dan juga Institusi adalah sebagai berikut :

##### **3.2.1 Untuk UMKM**

Pencatatan keuangan dengan system Kasir Pintar sebaiknya diteruskan dan diperbarui lagi jika terdapat pembaruan pada sistem, serta terus belajar mengenai pencatatan laporan menggunakan Kasir Pintar ini karena masih banyak fitur-fitur didalam nya yang dapat membantu dalam mempermudah terkait pelaporan keuangan.

### **3.2.2 Untuk Institusi**

Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat 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. Kedepannya dalam melaksanakan kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) panitia pelaksana dan pihak-pihak yang terkait lebih mempersiapkan dengan matang lagi terutama dalam menjalin koordinasi dengan mahasiswa.

### **2.6 Rekomendasi**

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 terutama dalam hal teknologi informasi.

## LAMPIRAN-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**



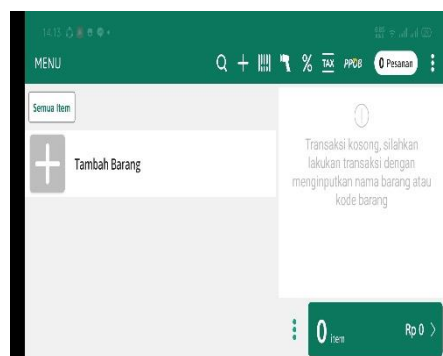
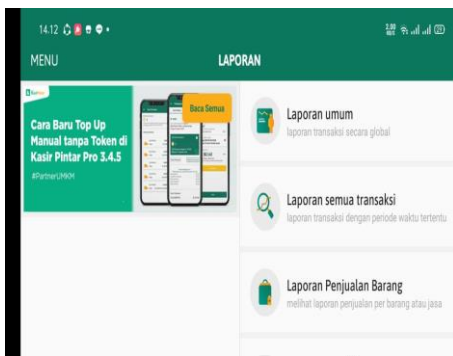
**6. Pembuatan Banner Covid-19**



**7. Membantu Packaing Produk**



**8. Menerapkan kasir pintar di UMKM**



### 9. Pembuatan Video Pembelajaran Dengan Greenscreen



### 10. Memberikan materi pembelajaran kepada guru TK



### 11. Perpisahan Dan Pemberian Kenang-Kenangan

