

**“PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI
USAHA IKAN ASIN DITENGAH PANDEMI COVID-19 DI PULAU
PASARAN KECAMATAN TELUK BETUNG TIMUR”**

PRAKTEK KERJA PENGABDIAN MASYARAKAT



Disusun Oleh :

Aila Gressilla Dwitami (1712110114)

INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA

BANDAR LAMPUNG

2020

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN

PRAKTEK KERJA PENGABDIAN MASYARAKAT (PKPM)

**“PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI
USAHA IKAN ASIN DITENGAH PANDEMI COVID-19 DI PULAU
PASARAN KECAMATAN TELUK BETUNG TIMUR”**

Oleh :

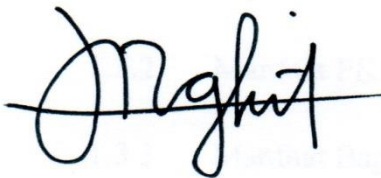
Aila Gressilla Dwitami (1712110114)

Telah memenuhi syarat untuk diterima

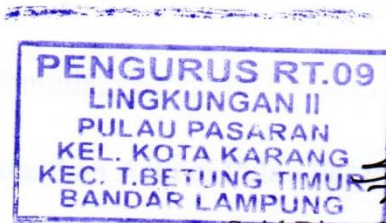
Menyetujui,

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan



Stefanus Rumangkit, SE., M.Sc
NIK 13860716



Said Binradi

Ketua Jurusan Manajemen



Aswih, SE., M.M
NIK 10190605

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
KATA PENGANTAR.....	ix

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang	1
1.2	Rumusan Masalah	2
1.3	Tujuan dan Manfaat.....	2
1.3.1	Tujuan	2
1.3.2	Manfaat PKPM Bagi Penulis	2
1.3.3	Manfaat Bagi Pengusaha Ikan Asin di Pulau Pasaran	2
1.3.4	Manfaat Bagi Pulau Pasaran	3
1.3.5	Manfaat Bagi IBI Darmajaya	3
1.4	Mitra Yang Terlibat.....	3

BAB II PELAKSANAAN PROGRAM

2.1	Program-Program Yang Dilaksanakan.....	4
-----	--	---

2.1.1	Membuat video bagaimana berbisnis di era digital (<i>online</i>).....	4
2.1.2	Membuat video yang berkaitan dengan bisnis seperti membuat rencana bisnis dan metode yang digunakan dalam berbisnis.	4
2.1.3	Keikutsertaan dalam membangun kemajuan perpustakaan di Pulau Pasaran	4
2.1.4	Melaksanakan game bersama anak-anak di Pulau Pasaran.....	5
2.1.5	Sosialisasi mengenai pentingnya mencuci tangan akan pencegahan COVID-19	5
2.1.6	Mensosialisasi kepada guru atau siswa dalam memanfaatkan penggunaan aplikasi Google Meet di kegiatan belajar	5
2.1.7	Melaksanakan gotong royong bersama warga Pulau Pasaran.....	6
2.2	Waktu Kegiatan	7
2.3	Hasil Kegiatan dan Dokumentasi	8
2.3.1	Membuat Video Akan Bagaimana Berbisnis Di Era Digital	8
2.3.2	Membuat Video Tentang Bisnis Yaitu Membuat Rencana Bisnis dan Metode Yang Digunakan Dalam Berbisnis	10
2.3.3	Keikutsertaan Dalam Membangun Kemajuan Perpustakaan di Pulau Pasaran	12
2.3.4	Melaksanakan <i>Game</i> Bersama Anak-anak di Pulau Pasaran.....	14
2.3.5	Sosialisasi Mengenai Pentingnya Mencuci Tangan Akan Pencegahan COVID-19	14

2.3.6	Sosialisasi Kepada Guru atau Siswa Dalam Memanfaatkan Penggunaan Aplikasi Google Meet di Kegiatan Belajar Secara Online.....	15
2.3.7	Melaksanakan Gotong Royong Bersama Warga Pulau Pasaran.....	17
2.4	Dampak Kegiatan	18
2.4.1	Membuat Video Akan Bagaimana Berbisnis Di Era Digital (<i>Online</i>)	18
2.4.2	Membuat Video Yang Berkaitan Dengan Bisnis Seperti Membuat Rencana Bisnis Dan Metode Yang Digunakan Dalam Berbisnis.....	18
2.4.3	Keikutsertaan Dalam Membangun Kemajuan Perpustakaan Di Pulau Pasaran	18
2.4.4	Melaksanakan <i>Game</i> Bersama Anak-Anak Di Pulau Pasaran.....	18
2.4.5	Sosialisasi Mengenai Pentingnya Mencuci Tangan Akan Pencegahan COVID-19	18
2.4.6	Mensosialisasi Kepada Guru Atau Siswa Dalam Memanfaatkan Penggunaan Aplikasi Google Meet Di Kegiatan Belajar	18
2.4.7	Melaksanakan Gotong Royong Bersama Warga Pulau Pasaran.....	19

BAB III PENUTUP

3.1	Kesimpulan.....	20
3.2	Saran.....	20
3.2.1	Untuk Pengusaha Ikan Asin Di Pulau Pasaran	20
3.2.2	Untuk Masyarakat Pulau Pasaran.....	21

3.2.3	Untuk Institusi.....	21
3.3	Rekomendasi	21
3.3.1	Rekomendasi untuk para pengusaha ikan asin di Pulau Pasaran	21
3.3.2	Untuk masyarakat Pulau Pasaran.....	21
3.3.3	Untuk institusi	22
LAMPIRAN.....		23

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 pembersihan perpustakaan	7
Gambar 2.2 pelaksanaan mengajar anak-anak	8
Gambar 2.3 pelaksanaan permainan	8
Gambar 2.4 sosialisasi cuci tangan	9
Gambar 2.5 pengeditan video menggunakan canva.....	11
Gambar 2.6 pengeditan video menggunakan youcut	11
Gambar 2.7 gotong royong	13
Gambar 2.8 pengeditan video menggunakan canva.....	14
Gambar 2.9 pengeditan video menggunakan YouCut	15
Gambar 2.10 pengeditan video menggunakan canva.....	17
Gambar 2.11 pengeditan video menggunakan YouCut	18

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 waktu kegiatan	5
--------------------------------	---

KATA PENGANTAR

Puji syukur syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan kehendaak-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan pelaksanaan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) pada tanggal 20 Juli sampai dengan tanggal 15 Agustus tahun 2020 ini tepat pada waktunya. Serta tidak lupa shalawat serta salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW beserta para sahabatnya.

Banyak kesulitan, tantangan dan hambatan hal ini disebabkan banyak faktor dari keterbatasan dan kemampuan yang penulis miliki dalam menyelesaikan laporan PKPM ini, akan tetapi dengan adanya bantuan dan dorongan dari pembimbing dan doa kedua orang tua, serta teman-teman secara langsung maupun tidak langsung sehingga laporan PKPM ini dapat terwujud. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini, semoga bantuannya mendapat balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

Oleh karena itu saya mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kelancaran dan kemudahan kepada kami dari awal pembuatan sampai selesai.
2. Kepada kedua orang tua saya Bapak dan Ibu yang sudah merawat, membesarkan, serta mendidik saya sampai saat ini.
3. Bapak Ir. Firmansyah YA, MBA., M.Sc selaku Rektor IIB DARMAJAYA.
4. Ibu Aswin, SE., M.M., selaku Ketua Jurusan Manajemen IIB DARMAJAYA.
5. Bapak Stefanus Rumangkit, SE., M.Sc selaku Dosen Pembimbing Lapangan dalam pelaksanaan PKPM yang memberikan bimbingan, petunjuk saran - saran yang sangat berharga.
6. Bapak Drs. Syamsuddin Mappede selaku Kepala desa Pulau Pasaran beserta jajaran yang telah membantu kegiatan saya selama pelaksanaan PKPM.
7. Bapak Said Binradi selaku RT dan keluarga yang sudah bersedia membantu kegiatan saya selama pelaksanaan PKPM.

8. Mastiana dan keluarga yang sudah bersedia memberikan izin untuk beristirahat dirumahnya selama pelaksanaan PKPM.
9. Kepada Mas Angga Laksono selaku ketua Karang Taruna Pulau Pasaran yang membantu kegiatan pelaksanaan PKPM.
10. Seluruh adek-adek di Pulau Pasaran yang sudah membantu kegiatan saya selama pelaksanaan program kerja PKPM.
11. Seluruh masyarakat Pulau Pasaran yang telah membantu kegiatan di lapangan.
12. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya laporan ini.

Semoga Allah SWT dapat membalas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan. Saya menyadari bahwa laporan PKPM ini masih banyak kekurangan, karena itu saya selaku penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat digunakan sebagai referensi untuk kegiatan PKPM dan penyusunan laporan PKPM selanjutnya.

Bandar Lampung, Agustus 2020



Aila Gressilla Dwitami
Npm.172110114

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan pengguna teknologi meningkat dengan cepat, seiring dengan kebiasaan manusia jaman sekarang yang sudah bergantung pada internet dalam melakukan kegiatan sehari-hari mulai dari berkomunikasi, mencari informasi, hingga berbelanja kebutuhan pokok melalui jejaring sosial. Saat ini Indonesia maupun dunia sedang dilanda adanya pandemi COVID-19, virus ini menular dengan sangat cepat sehingga pemerintah harus membuat peraturan dimana masyarakat dianjurkan untuk tidak keluar rumah dan seluruh kegiatan seperti bekerja dan sekolah harus dilakukan secara online atau daring. Namun tidak semua pekerjaan dapat dilakukan secara daring seperti pekerja yang bekerja dalam bidang usaha industri mulai dari industri kecil hingga rumah tangga khususnya di daerah pedesaan, yang mana usaha ini dapat menjadi kesempatan untuk mendorong pembangunan daerah dan pedesaan di Indonesia.

Industri ikan asin juga sangat berperan dalam meningkatkan penghasilan masyarakat khususnya bagi masyarakat di Pulau Pasaran Kelurahan Kota Karang, Kecamatan Teluk Betung Timur yang memiliki luas wilayah 11,73 Ha dan jumlah penduduk sebanyak 568 orang (laki-laki dan perempuan) dimana mata pencaharian utama mereka adalah nelayan dan pengolahan hasil perikanan. Sistem pemasaran yang digunakan oleh kebanyakan masyarakat dalam menjual usaha ikan asin saat ini masih menggunakan cara tradisional yaitu memasarkan barang ke pasar-pasar yang ada di kota Bandar Lampung maupun masyarakat yang memang tinggal diluar Pulau Pasaran. Dengan pemasaran semacam ini lingkup penjualan masih kecil karena hanya masyarakat yang memang memiliki kenalan yang mengetahui usaha ikan asin di Pulau Pasaran.

Dengan ini solusi yang diajukan dalam mengatasi masalah pada usaha ikan asin untuk membangun bisnis yaitu dengan mengarahkan pemanfaatan media sosial di era serba digital dan memberi pemahaman dalam berbisnis. Media sosial digunakan sebagai kanal komunikasi antara pelaku usaha dengan konsumen

dengan keuntungan meningkatkan pendapatan menggunakan sistem pemasaran online yang mana biaya akan lebih murah. Dengan latar belakang diatas, maka penulis mengangkat judul **“PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI USAHA IKAN ASIN DITENGAH PANDEMI COVID-19 DI PULAU PASARAN KECAMATAN TELUK BETUNG TIMUR”**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang mendasari pembuatan laporan PKPM ini adalah

1. Bagaimana pemanfaatan media sosial di era serba digital ditengah pandemi COVID-19
2. Bagaimana cara berbisnis yang baik, metode apa yang dapat digunakan dalam merancang bisnis

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Berdasarkan masalah yang sudah ada, maksud dari penulisan laporan PKPM ini adalah pemanfaatan media sosial dan memberi pemahaman dalam berbisnis dengan tujuan yaitu memberi kemudahan dalam berjualan dengan memanfaatkan media sosial ditengah pandemi COVID-19 dan membantu masyarakat dalam memahami cara berbisnis dengan baik

1.3.2 Manfaat PKPM Bagi Penulis

Penulis dapat mengimplementasikan ilmu dari perkuliahan didunia kerja, dapat menjadi bahan pembelajaran dan menumbuhkan jiwa berwirausaha dan menambah wawasan maupun pengalaman yang dapat dipergunakan untuk bekal dimasa depan.

1.3.3 Manfaat Bagi Pengusaha Ikan Asin di Pulau Pasaran

Memberi kemudahan para pemilik usaha dalam memasarkan usaha ikan asin melalui media sosial dan memahami bagaimana berbisnis sehingga bisnis dapat berjalan dengan baik

1.3.4 Manfaat Bagi Pulau Pasaran

Meningkatkan perekonomian masyarakat serta memberdayakan masyarakat agar semua masyarakat paham cara berbisnis dan lebih bersinergi dalam pekerjaan rutinitas masyarakat di Pulau Pasaran

1.3.5 Manfaat Bagi IBI Darmajaya

Sebagai bentuk nyata pemberdayaan dan pengabdian IBI Darmajaya kepada masyarakat khususnya Pulau Pasaran Kecamatan Teluk Betung Timur

1.4 Mitra Yang Terlibat

a. Rukun tetangga (RT)

Rukun Tetangga (RT) Pulau Pasaran Kecamatan Teluk Betung Timur sebagai mitra yang terlibat dalam kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) berpartisipasi aktif dalam memberikan arahan dan pengetahuan mengenai permasalahan dan kondisi wilayah serta masyarakat di sana.

b. Karang Taruna

Selaku sasaran kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM), Karang Taruna Pulau pasaran berpartisipasi dan mendukung kegiatan-kegiatan dalam rangka membantu masyarakat mencegah penularan Covid-19 serta membantu memulihkan aktivitas yang terganggu karena adanya pandemi Covid 19.

c. Anak-anak Pulau Pasaran

Selaku sasaran dalam kegiatan program kerja PKPM anak-anak Pulau Pasaran menerima dan mendukung setiap kegiatan dalam rangka membantu pemanfaatan perpustakaan sehingga kegiatan program kerja dapat berjalan dengan baik.

BAB II

PELAKSANAAN PROGRAM

2.1 Program-Program Yang Dilaksanakan

2.1.1 Membuat video bagaimana berbisnis di era digital (*online*)

Era digital adalah istilah yang di gunakan dalam kemunculan digital, jaringan internet khususnya teknologi informasi komputer. Di era digital ini kita dapat dengan mudah berkomunikasi, mengerjakan sesuatu melalui mobile dan melakukan bisnis melalui internet atau digital. Bisnis digital adalah suatu jenis bisnis jasa yang memanfaatkan kecanggihan teknologi ketika menciptakan sebuah produk ataupun memasarkan produk.

2.1.2 Membuat video yang berkaitan dengan bisnis seperti membuat rencana bisnis dan metode yang digunakan dalam berbisnis.

Rencana Bisnis merupakan dokumen tertulis yang menjelaskan bagaimana bisnis yang akan dilaksanakan dapat mencapai tujuan. Rencana bisnis meliputi rencana marketing, keuangan dan operasional. Diwaktu tertentu Rencana Bisnis juga dibuat untuk kegiatan usaha yang sedang berjalan yang membutuhkan tujuan baru. Dalam berbisnis pun memiliki metode yang digunakan untuk memudahkan para pengusaha salah satunya adalah business model canvas bertujuan untuk membantu perusahaan merancang perencanaan proses bisnis dan menetapkan serta memvalidasi poin penting dalam bisnis seperti sumber daya, aktivitas, hubungan yang akan dijalin dengan pihak terkait, pendapatan, hingga pengeluaran yang harus dikeluarkan.

2.1.3 Keikutsertaan dalam membangun kemajuan perpustakaan di Pulau Pasaran

Di Indonesia lebih dikenalkan sebagai *physical distancing* (menjaga jarak fisik) untuk meminimalisir persebaran COVID-19. Kebijakan ini diupayakan untuk memperlambat laju persebaran virus Corona di tengah masyarakat. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) merespon dengan kebijakan belajar dari rumah, melalui pembelajaran daring dan disusul peniadaan Ujian Nasional untuk tahun ini.

Keikutsertaan dalam membangun kemajuan perpustakaan di Pulau Pasaran ini bertujuan untuk membantu masyarakat disana khususnya anak-anak agar dapat memanfaatkan perpustakaan yang ada dengan cara mengajak anak-anak untuk belajar bersama mulai dari membaca hingga menghitung, dimana sekolah sedang dilakukan secara daring akibat pandemi COVID-19.

2.1.4 Melaksanakan game bersama anak-anak di Pulau Pasaran

Diliat dari kebiasaan anak yang gemar untuk bermain dengan itu terlaksana kegiatan bermain bersama anak-anak setelah kegiatan belajar, game yang akan dilaksanakan merupakan game edukasi dimana dapat menambah konsentrasi, menambah daya ingat anak, memberikan rasa gembira, merilekskan pikiran dan hal terpenting terjalinnya hubungan yang baik antar anak-anak.

2.1.5 Sosialisasi mengenai pentingnya mencuci tangan akan pencegahan COVID-19

Wabah COVID-19 yang kini meluas di banyak negara termasuk Indonesia, harus terus diwaspadai. Salah satu cara mencegah COVID-19 dengan membiasakan diri mencuci tangan dengan sabun secara rutin. Pentingnya mencuci tangan dengan sabun adalah untuk mencegah masuknya kuman, virus dan bakteri melalui mulut, hidung dan mata, alasan kegiatan ini dilakukan agar anak –anak dapat paham bagaimana mencuci tangan dengan benar karena kebanyakan anak-anak akan mencuci tangan kurang benar dan dalam waktu yang cepat. Dalam hal ini, anak-anak dicontohkan bagaimana cara mencuci tangan selama 20 detik yang baik dan benar dengan air mengalir dan sabun hal ini dilakukan agar menjaga kebersihan diri supaya terhindar dari penularan COVID-19.

2.1.6 Mensosialisasi kepada guru atau siswa dalam memanfaatkan penggunaan aplikasi Google Meet di kegiatan belajar

Ditengah pandemi COVID-19 yang mengharuskan siswa maupun guru melakukan pembelajaran secara online, maka banyak aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan contohnya aplikasi Google Meet. Aplikasi Google Meet adalah produk dari Google yang merupakan layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh Google, aplikasi ini memiliki fitur sebagai berikut :

1. Dapat mengundang hingga 100 peserta per panggilan
2. Mempunyai kemampuan untuk bergabung dengan rapat dari web atau melalui aplikasi yang di instal oleh pengguna smartphone Android dan iOS.
3. Berbagi layar untuk menyajikan dokumen, *spreadsheet* atau presentasi.
4. Panggilan terenkripsi di antara semua penggunanya.
5. Kemampuan untuk melakukan rapat *online* dengan nomor dial-in.

Dengan kegiatan ini akan memberikan kemudahan bagi para guru maupun siswa agar mengerti bagaimana cara penggunaan aplikasi Google Meet dalam kegiatan belajar.

2.1.7 Melaksanakan gotong royong bersama warga Pulau Pasaran

Gotong royong memiliki nilai kebersamaan, persatuan, rela berkorban dan tolong menolong. Pelaksanaan gotong royong di Pulau Pasaran ini bertujuan untuk membersihkan sekitaran kantor kelurahan dimana depan kantor akan dibuat lapangan voli dan membina hubungan sosial yang baik bersama warga di Pulau Pasaran, kegiatan ini bisa dilakukan dimana saja agar menjadi kebiasaan baru yang produktif dimana dengan adanya lingkungan yang bersih dapat mencegah berbagai penyakit dan membantu pencegahan COVID-19 namun tetap memerhatikan setiap protokol kesehatan.

2.2 Waktu Kegiatan

Tabel 1.1 Waktu Kegiatan

Hari & Tanggal	Waktu	Kegiatan	Tempat
Sabtu, 15 Agustus 2020	21.00-21.06	Video bagaimana berbisnis di era digital	<i>Platform Youtube</i>
Jumat, 14 Agustus 2020	20.00-20.07	Video berkaitan bisnis yaitu membuat rencana bisnis dan metode dalam berbisnis	<i>Platform Youtube</i>
Rabu, 22 Juli 2020 Jumat, 24 Juli 2020 Selasa, 28 Juli 2020 Selasa, 04 Agustus 2020 Jumat, 14 Agustus 2020	14.00-15.00	Keikutsertaan dalam membangun kemajuan perpustakaan di Pulau Pasaran	Perpustakaan
Rabu, 22 Juli 2020 Kamis, 27 Juli 2020 Jumat, 14 Agustus 2020	15.15-16.00	Melaksanakan game bersama anak-anak Pulau Pasaran	Perpustakaan
Kamis, 30 Juli 2020	19.00-19.05	Sosialisasi mengenai pentingnya mencuci tangan akan pencegahan COVID-19	Perpustakaan
Selasa, 04 Agustus 2020	14.00-14.20	Video sosialisasi kepada guru dan siswa dalam memanfaatkan penggunaan aplikasi Google Meet dalam kegiatan belajar	<i>Platform Youtube</i>

Selasa, 11 Agustus 2020	08.00-10.00	Melaksanakan gotong royong bersama warga Pulau Pasaran	Kantor Kelurahan
----------------------------	-------------	---	---------------------

2.3 Hasil Kegiatan dan Dokumentasi

2.3.1 Membuat Video Akan Bagaimana Berbisnis Di Era Digital

Dalam pelaksanaan program kerja PKPM saya membuat video tentang pembagian tips-tips berbisnis di era digital melalui jejaring Youtube, pembuatan video ini bertujuan agar para usahawan lebih paham akan bagaimana cara berbisnis di era digital khususnya para pengusaha ikan asin di Pulau Pasaran agar sistem pemasaran dapat menggunakan sistem yang lebih modern sehingga memudahkan penjualan ikan asin ke daerah yang lebih luas dan cepat.

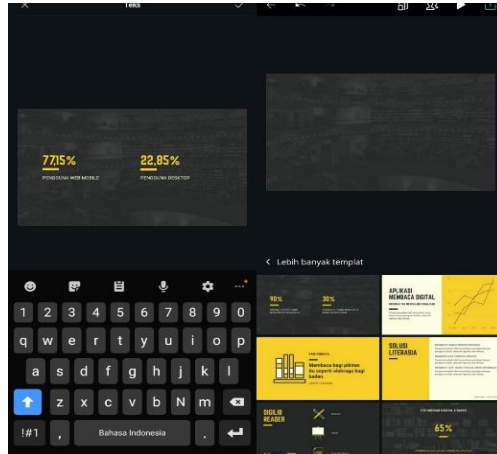
Penguploadan Video ke Jejaring Youtube

Persiapan pembuatan video

Kegiatan ini dimulai dari pencarian informasi akan berbisnis melalui platform google, selanjutnya pemahaman materi sehingga saat pembuatan video menjadi lebih mudah dan dapat meminimalisir kesalahan yang mungkin akan terjadi. Dalam proses pembuatan video ada hal yang harus dipersiapkan, software editing video yang di gunakan adalah Canva dan Youcut

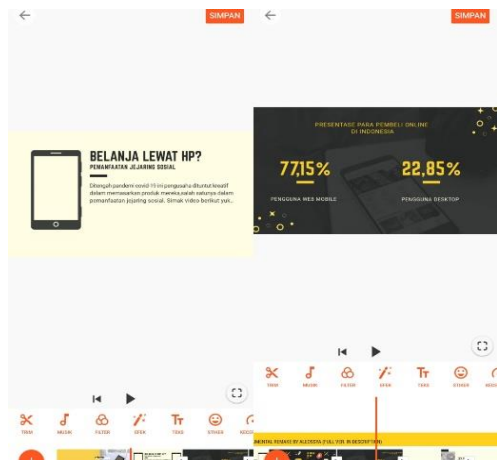
Proses pembuatan video

- a. Proses pertama yaitu pemilihan template yang tersedia di aplikasi Canva dan pengisian template dengan cara mengetik kata, gambar dan sticker apa yang akan digunakan.



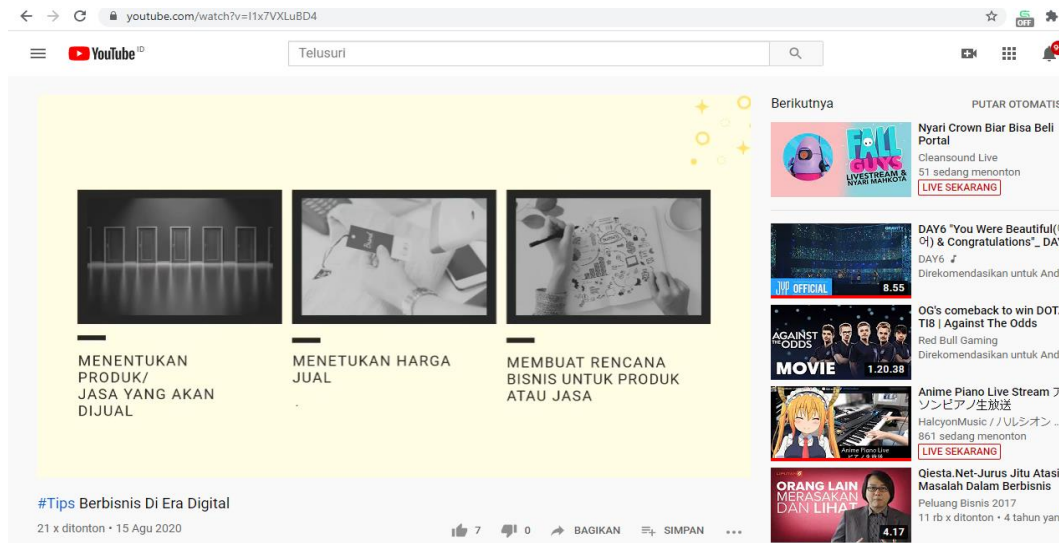
Gambar 2.8 Pengeditan Video Menggunakan Canva

- b. Proses kedua yaitu *editing* video menggunakan aplikasi YouCut dalam proses *editing* ini banyak hal yang dilakukan mulai dari pemotongan durasi video, penggabungan video, penambahan *background* sebagai tema untuk video tersebut dan penambahan perekam suara sebagai latar suara penjelasan materi.



Gambar 2.9 Pengeditan Video Menggunakan YouCut

- c. Proses terakhir yaitu penguploadan video ke jejaring Youtube, penguploadan ini akan menjadi media penyampaian materi ke para pengusaha khususnya pengusaha ikan asin di Pulau pasaran.



Sumber: <https://youtu.be/I1x7VXLuBD>

2.3.2 Membuat Video Tentang Bisnis Yaitu Membuat Rencana Bisnis dan Metode Yang Digunakan Dalam Berbisnis

Dengan adanya penyampaian materi-materi diharapkan video ini dapat menjadi tempat pembelajaran para pengusaha khususnya pengusaha ikan asin di Pulau Pasaran tentang bagaimana penerapan rencana bisnis.

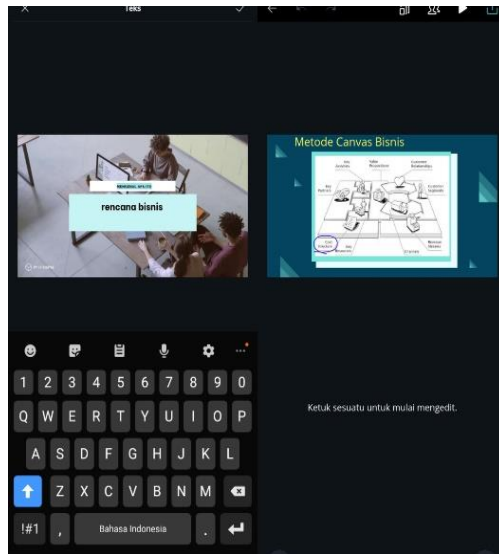
Penguploadan video ke Jejaring Youtube

Persiapan pembuatan video

Kegiatan ini dimulai dari pencarian informasi akan berbisnis melalui *platform* google, selanjutnya pemahaman materi sehingga saat pembuatan video menjadi lebih mudah dan dapat meminimalisir kesalahan yang mungkin akan terjadi. Dalam proses pembuatan video ada hal yang harus dipersiapkan, *software editing* video yang di gunakan adalah Canva dan Youcut

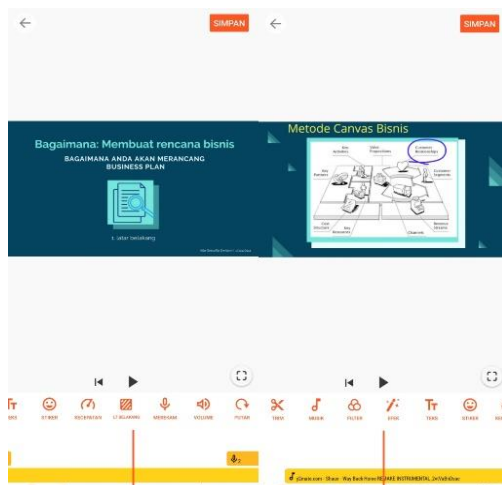
Proses pembuatan video

- Proses pertama yaitu pemilihan template yang tersedia di aplikasi Canva dan pengisian template dengan cara mengetik kata, gambar dan sticker apa yang akan digunakan.



Gambar 2.10 Pengeditan Video Menggunakan Canva

- b. Proses kedua yaitu *editing* video menggunakan aplikasi YouCut dalam proses editing ini banyak hal yang dilakukan mulai dari pemotongan durasi video, penggabungan video, penambahan *background* sebagai tema untuk video tersebut dan penambahan perekam suara sebagai latar suara penjelasan materi.



Gambar 2.11 Pengeditan Video Menggunakan YouCut

- c. Proses terakhir yaitu penguploadan video ke jejaring Youtube, penguploadan ini akan menjadi media penyampaian materi ke para pengusaha khususnya pengusaha ikan asin Pulau Pasaran.



Sumber: <https://youtu.be/c7rdaXNuPyo>

2.3.3 Keikutsertaan Dalam Membangun Kemajuan Perpustakaan di Pulau Pasaran

Kegiatan ini mengajak anak-anak untuk belajar bersama mulai dari membaca hingga menghitung, dimana sekolah sedang dilakukan secara daring (*online*) akibat pandemi COVID-19, sehingga anak-anak dapat memahami materi yang sekiranya masih kurang paham mulai dari menghitung, membaca dan menulis.

Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Mengajar

Melakukan bersih-bersih perpustakaan

Hal pertama yang dilakukan adalah dengan membersihkan perpustakaan mulai dari penyusunan buku sesuai dengan mata pelajaran, membersihkan rak-rak buku dari debu hingga menyapu seluruh lantai ruangan perpustakaan kegiatan ini dilakukan tanggal 20 July 2020.



Gambar 2.1 Pembersihan Perpustakaan

Membuat jadwal pengajaran

Untuk mengoptimalkan sesi pengajaran hal yang perlu diperhatikan adalah membuat jadwal pengajaran, yang diharapkan pengajaran tersebut dapat berjalan secara efisien dan materi yang disampaikan dapat mudah dipahami oleh para peserta. Survei lokasi sekitar perpustakaan Pulau Pasaran dan menentukan tanggal pelaksanaan pengajaran dilakukan pada tanggal 20 July 2020.

Melaksanakan kegiatan ajar mengajar

Kegiatan ajar mengajar dilaksanakan pada tanggal 22 July 2020. Dengan adanya kegiatan ini dapat membantu anak-anak menjadi gemar membaca dan perpustakaan dapat dimanfaatkan dengan baik.



Gambar 2.2 Pelaksanaan Mengajar Anak-anak

2.3.4 Melaksanakan *Game* Bersama Anak-anak di Pulau Pasaran

Permainan yang dimainkan adalah lempar bola menyebut nama teman, pelaksanaan game ini dilakukan secara *offline* yaitu dilakukan secara langsung bersama anak-anak setelah kegiatan belajar. *Game* ini bertujuan melatih konsentrasi dan melatih daya ingat anak, diharapkan anak-anak dapat merasa senang setelah belajar sehingga dapat merileksikan pikiran.



Gambar 2.3 Pelaksanaan permainan

2.3.5 Sosialisasi Mengenai Pentingnya Mencuci Tangan Akan Pencegahan COVID-19

Sosialisasi ini bertujuan untuk mengajarkan anak-anak akan pentingnya mencuci tangan dengan benar sebagai pencegahan COVID-19. Diharapkan dengan adanya kegiatan ini anak-anak lebih paham bagaimana mencuci tangan dengan benar dan memahami manfaat akan cuci tangan setelah beraktivitas.



Gambar 2.4 Sosialisasi Cuci Tangan

2.3.6 Sosialisasi Kepada Guru atau Siswa Dalam Memanfaatkan Penggunaan Aplikasi Google Meet di Kegiatan Belajar Secara Online

Sosialisasi ini bertujuan memberikan informasi dalam penggunaan Google Meet di kegiatan ajar mengajar demi kelancaran proses belajar para siswa, dengan hasil para guru dan siswa dapat mengerti bagaimana penggunaan aplikasi Google Meet.

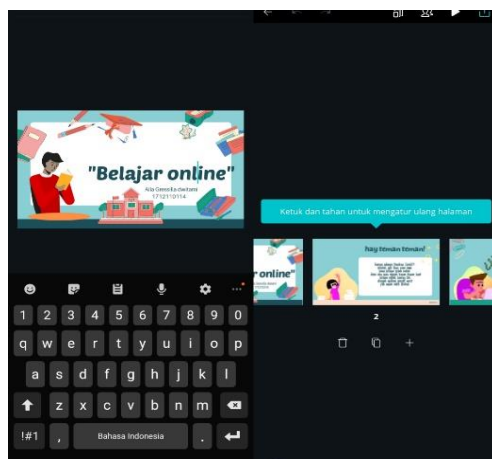
Penguploadan Video ke Jejaring Youtube

Persiapan pembuatan video

Kegiatan ini dimulai dari pencarian informasi bagaimana menggunakan Google Meet melalui *platform* google, selanjutnya pemahaman materi sehingga saat pembuatan video menjadi lebih mudah dan dapat meminimalisir kesalahan yang mungkin akan terjadi. Dalam proses pembuatan video ada hal yang harus dipersiapkan, *software editing* video yang di gunakan adalah Canva dan Youcut

Proses pembuatan video

- a. Proses pertama yaitu pemilihan *template* yang tersedia di aplikasi Canva dan pengisian *template* dengan cara mengetik kata, gambar dan *sticker* apa yang akan digunakan.



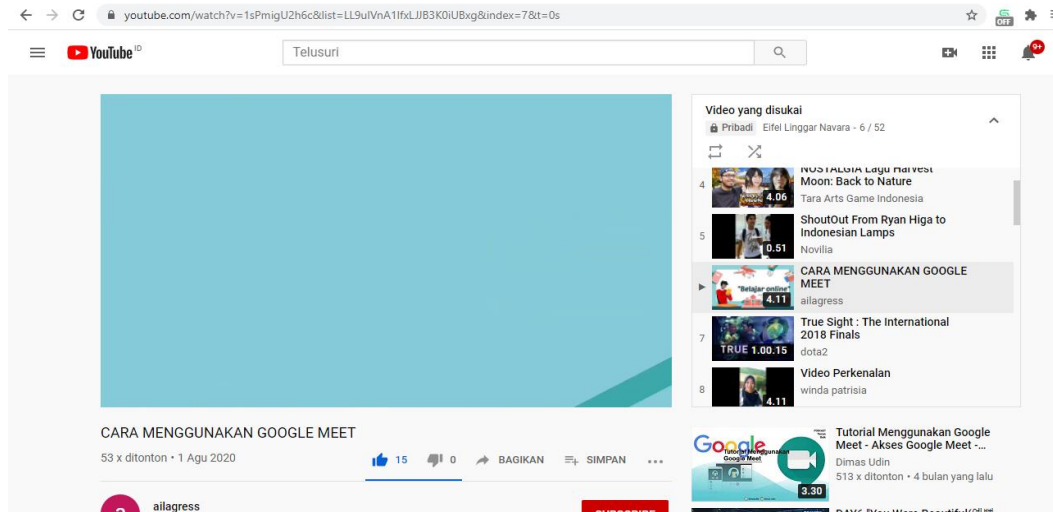
Gambar 2.5 Pengeditan Video Menggunakan Canva

- b. Proses kedua yaitu editing video menggunakan aplikasi YouCut dalam proses *editing* ini banyak hal yang dilakukan mulai dari pemotongan durasi video, penggabungan video, penambahan *backsound* sebagai tema untuk video tersebut dan penambahan perekam suara sebagai latar suara penjelasan materi.



Gambar 2.6 Pengeditan Video Menggunakan YouCut

- c. Proses terakhir yaitu penguploadan video ke jejaring Youtube, penguploadan ini akan menjadi media penyampaian materi ke guru atau siswa.



Sumber: <https://youtu.be/1sPmigU2h6c>

2.3.7 Melaksanakan Gotong Royong Bersama Warga Pulau Pasaran

Pelaksanaan gotong royong di Pulau Pasaran ini membersihkan sekitaran kantor kelurahan dimana depan kantor akan dibuat lapangan voli dan membina hubungan sosial yang baik bersama warga di Pulau Pasaran, sehingga lingkungan menjadi lebih bersih dan terciptanya rasa kebersamaan.



Gambar 2.7 Gotong Royong

2.4 Dampak Kegiatan

2.4.1 Membuat Video Akan Bagaimana Berbisnis Di Era Digital (*Online*)

Para pengusaha mengerti bagaimana pemanfaatan teknologi di era digital dimana media sosial dapat digunakan untuk memasarkan produk mereka secara luas.

2.4.2 Membuat Video Yang Berkaitan Dengan Bisnis Seperti Membuat Rencana Bisnis Dan Metode Yang Digunakan Dalam Berbisnis

Para pengusaha paham merencanakan rencana bisnis mulai dari memperhatikan berbagai aspek hingga metode yang digunakan dalam strategi bisnis sehingga usaha bisnis dapat berjalan dengan baik dalam jangka waktu yang panjang.

2.4.3 Keikutsertaan Dalam Membangun Kemajuan Perpustakaan Di Pulau Pasaran

Anak-anak menjadi memahami materi yang memang kurang mereka paham karena sekolah yang dilaksanakan secara *online* dan fasilitas perpustakaan yang sempat tidak digunakan kembali beroperasi sehingga buku-buku maupun komputer yang ada dapat dimanfaatkan anak-anak untuk media belajar mereka.

2.4.4 Melaksanakan *Game* Bersama Anak-Anak Di Pulau Pasaran

Dengan adanya *game* ini dapat memberikan kebahagiaan anak-anak sehingga semangat anak dalam belajar meningkat, merileks tubuh setelah lelah dalam belajar dan semangat untuk datang ke perpustakaan menjadi meningkat.

2.4.5 Sosialisasi Mengenai Pentingnya Mencuci Tangan Akan Pencegahan COVID-19

Anak-anak menjadi paham akan mencuci tangan dengan benar dalam pencegahan COVID-19.

2.4.6 Mensosialisasi Kepada Guru Atau Siswa Dalam Memanfaatkan Penggunaan Aplikasi Google Meet Di Kegiatan Belajar

Guru dan siswa menjadi paham penggunaan Google Meet dalam kegiatan belajar, sehingga kegiatan pembelajaran lebih mudah dan efisien.

2.4.7 Melaksanakan Gotong Royong Bersama Warga Pulau Pasaran

Kegiatan gotong royong ini menjadikan hubungan baik antara para mahasiswa dengan warga sekitar Pulau Pasaran, pekerjaan bersih-bersih menjadi lebih cepat dan lingkungan sekitar menjadi lebih bersih, aman dan tentram

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Kegiatan penyebaran video melalui jejaring Youtube dengan pembahasan pemanfaatan media sosial, memberikan kemudahan para pengusaha terutama pengusaha ikan asin di Pulau pasaran dengan menerapkan beberapa *tips-tips* dalam berbisnis dengan media sosial sehingga para pengusaha dapat memasarkan produk mereka lebih luas dan mudah.
2. Kegiatan penyebaran video melalui jejaring Youtube dengan pembahasan rencana bisnis yang merupakan hal penting dalam berbisnis dengan memperhatikan setiap aspek mulai dari pemilihan produk hingga sistem pemasaran seperti apa yang sebaiknya digunakan dan metode bisnis apa yang bisa kita gunakan dalam berbisnis sehingga para pengusaha paham bagaimana cara berbisnis dengan baik dan benar
3. Dengan adanya video pendampingan belajar online dalam bagaimana penggunaan Google Meet ini memudahkan para siswa dan guru dalam pemanfaatan aplikasi Google Meet dalam kegiatan belajar.
4. Dengan adanya kegiatan mulai dari mencuci tangan hingga gotong royong memberikan sedikit pemahaman akan pentingnya menjaga kebersihan diri maupun lingkungan sebagai upaya pencegahan COVID-19.

3.2 Saran

3.2.1 Untuk Pengusaha Ikan Asin Di Pulau Pasaran

Sebaiknya para pengusaha khususnya pengusaha ikan asin di Pulau Pasaran untuk belajar cara berbisnis dengan membaca buku-buku di perpustakaan sehingga usaha dapat berkembang dan berjalan dengan baik dengan ini juga fasilitas perpustakaan tidak terbengkalai

3.2.2 Untuk Masyarakat Pulau Pasaran

Saling bekerjasama untuk disiplin protokol kesehatan dan saling peduli terhadap kebersihan lingkungan dalam rangka memutus penyebaran COVID- 19.

3.2.3 Untuk Institusi

Sebaiknya ada atribut dalam menunjang kegiatan PKPM seperti kartu nama mahasiswa dan baju sehingga ada tanda pengenal bahwa mahasiswa tersebut berasal dari IIB Darmajaya

3.3 Rekomendasi

3.3.1 Rekomendasi untuk para pengusaha ikan asin di Pulau Pasaran

1. Adanya sosialisasi akan bagaimana cara berbisnis seharusnya terus dilaksanakan karena kebanyakan masyarakat khususnya pengusaha usaha kecil atau rumahan masih mengandalkan cara berbisnis dimana mendapatkan untung dan tidak rugi tanpa memperhatikan aspek-aspek lain yang dapat memperluas usaha.
2. Sosialisasi akan pemanfaatan teknologi harus terus dilaksanakan karena banyak masyarakat yang masih kurang paham akan teknologi membuat kegiatan usaha menjadi kurang efektif contohnya penjualan ikan asin di Pulau Pasaran masih menggunakan cara yang tradisional.

3.3.2 Untuk masyarakat Pulau Pasaran

1. Sosialisasi akan pentingnya menjaga kebersihan mulai dari menjaga pola makan, menjaga kebersihan tangan, menggunakan masker hingga memperhatikan kebersihan lingkungan menjadi hal penting pada saat ini ditambah adanya pandemi COVID-19 dikarenakan kebanyakan masyarakat terutama masyarakat yang tinggal cukup jauh dari daerah perkotaan kurang menyadari pentingnya hal-hal tersebut sehingga banyak masyarakat yang membuang limbah sisa produksi dengan sembarangan membuat lingkungan menjadi tercemar.

2. Adanya baiknya masyarakat dapat memanfaatkan perpustakaan terutama para remaja untuk dapat mengajar anak-anak belajar diperpustakaan atau dapat juga mengarahkan beberapa guru untuk dapat mengajak siswa untuk belajar bersama di perpustakaan sehingga perpustakaan dapat di gunakan secara maksimal

3.3.3 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 setempat.

LAMPIRAN

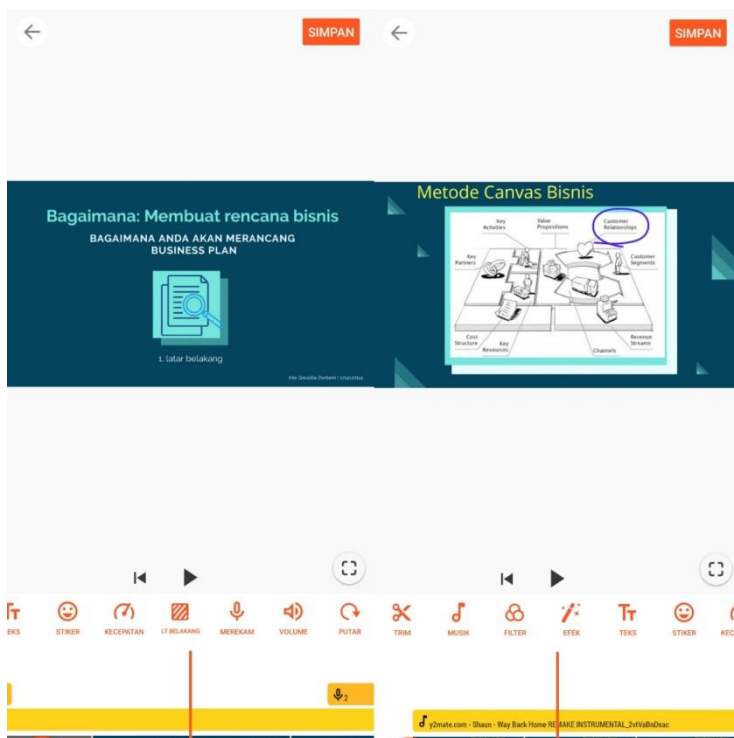
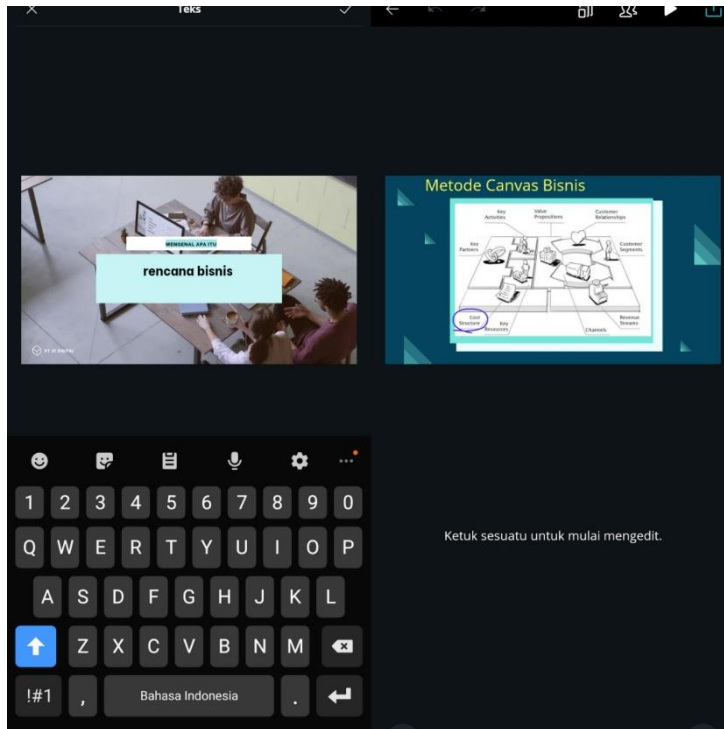
Daftar Gambar

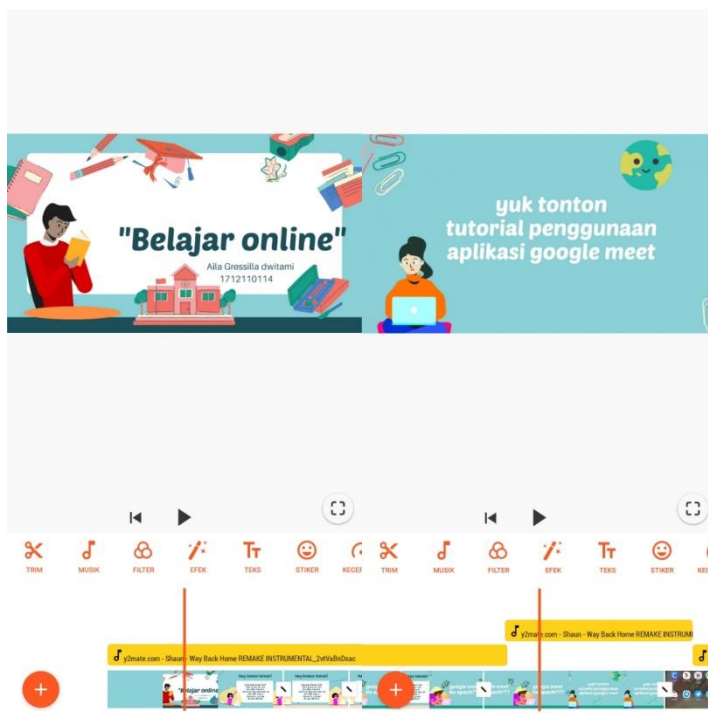
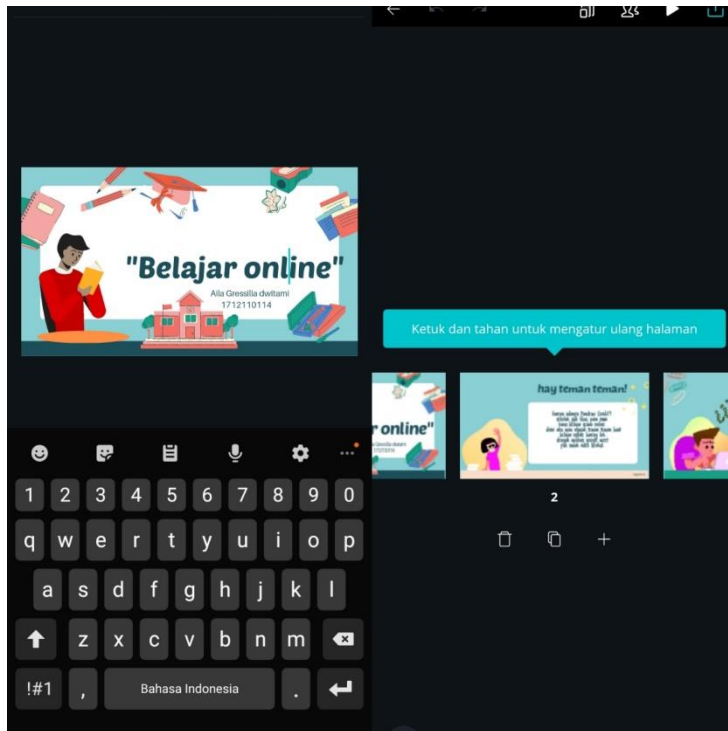


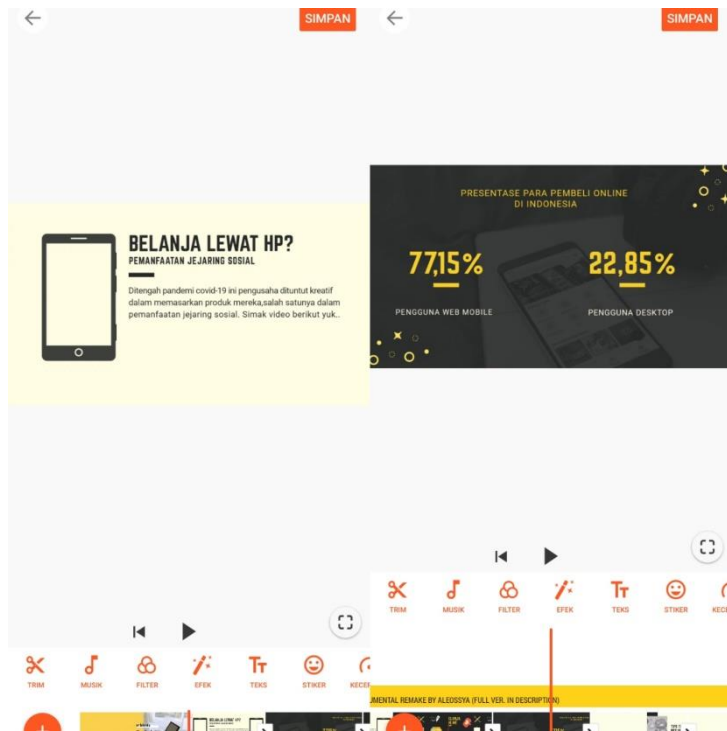
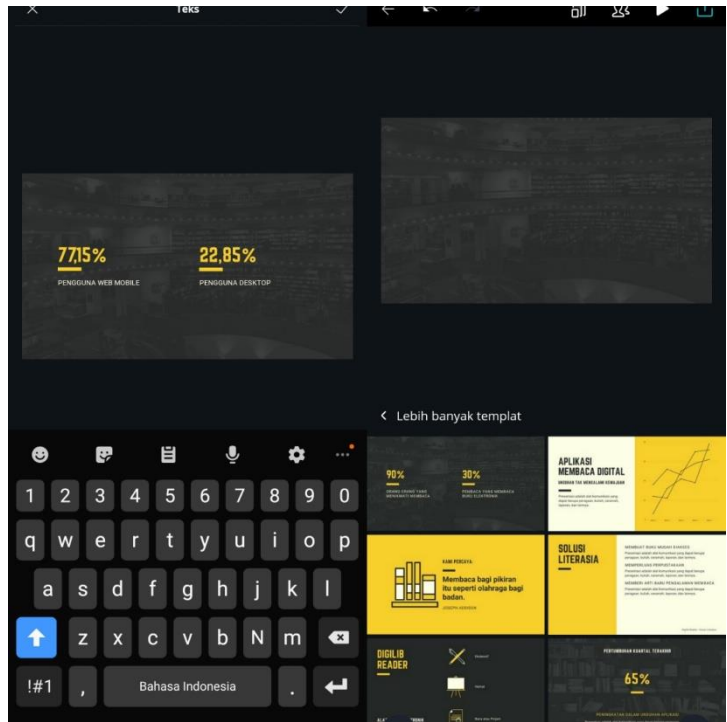
Penerimaan Mahasiswa PKPM Darmajaya 2020 Di Pulau Pasaran



Diskusi Bersama Pak RT Akan Kegiatan PKPM







Proses Pengeditan Video Untuk Setiap Program Kerja PKPM





Kegiatan ajar mengajar bersama anak-anak





Melaksanakan permainan bersama anak-anak



Sosialisasi mencuci tangan bersama anak-anak



Melaksanakan gotong royong bersama warga Pulau Pasaran



Pemberian cindramata fasilitas meja belajar untuk perpustakaan



Perpisahan mahasiswa PKPM Darmajaya 2020