

BAB III

PELAKSANAAN KEGIATAN

3.1 Laporan Kegiatan Pelatihan Kegemaran Menabung Dusia Dini (Edau Sinambella)

Kegiatan ini dimulai dengan melakukan survei ke lokasi SDN 3 Negeri Katon yang ada di Desa Trisno Maju. Kemudian, kami melakukan wawancara mengenai kegemarana menabung diusia dini di sekolah dasar. dan kenyataan yang didapatkan di lapangan adalah SDN 3 Negeri Katon sudah memiliki tabungan untuk siswa siswinya dan dikelola oleh masing masing wali kelas.

Permasalahan yang kami temukan di SDN 3 Negeri Katon tersebut dimanakurangnya antusias dari beberapa murid untuk menabung, sehingga hanya sebagian besar murid SDN 3 Negeri Katon yang menabung. Mengetahui hal tersebut langkah selanjutnya adalah, Kami melakukan koordinasi dengan Kepala sekolah Serta Dewan Guru SDN 3 Negeri Katon Untuk melakukan sosialisasi Kegemaran Menabung Dusia Dini..

Kami melakukan sosialisasi mulai kelas 3, kelas 4, kelas 5, dan kelas 6 yang dilaksanakan dalam dua hari yaitu mulai tanggal 25 februari - 26 februari 2019. Pada Sosialisasi tersebut selain diisi dengan materi juga diisi dengan games ketangkasan dan kekompakan antar kelompok.



Gambar 3.1 Proses penyerahan tabungan

3.2 Pembuatan Merek dagang Pada UMKM Kerupuk yang di lakukan (Yoga Darmawan)

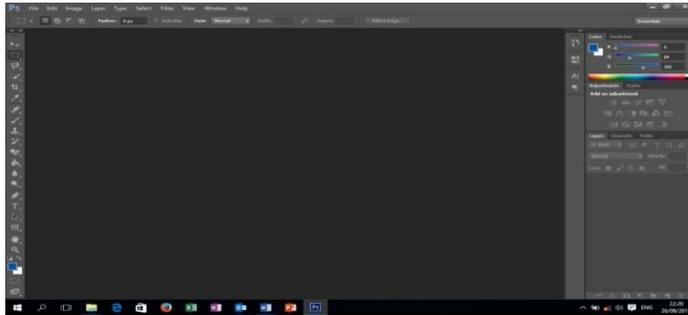
Merek adalah suatu tanda yang berupa gambar, nama, huruf, angka, susunan kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan barang dan jasa. Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa merek adalah suatu nama, istilah, simbol, tanda, desain, atau kombinasi dari semuanya yang digunakan untuk mengidentifikasi produk dan membedakan produk perusahaan dengan produk pesaing.

Pembuatan merek merupakan sebuah proses awal yang paling utama dilakukan dalam membuat suatu usaha. Karena, merek sangat mempengaruhi dalam identitas sebuah produk tersendiri. Pemberian nama atau merek sebuah produk biasanya dilakukan diawal pembuatan UMKM, karena apabila UMKM tersebut sudah berjalan kemudian sudah mendapatkan nama atau merek tersendiri bagi para konsumen, maka nama produk tersebut tidak akan di ganti-ganti lagi. Setelah melakukan musyawarah pembuatan merek dengan pemilik UMKM yang bernama Bapak Isbianto menghasilkan sebuah merek untuk produk tersebut.

Dalam tahap ini sebuah produk sudah memiliki nama atau merek. Karena dengan adanya merek, maka akan membuat tampilan suatu produk lebih menarik dan pastinya akan mudah diingat oleh konsumen.

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan merek tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pada pembuatan merek ini kami menggunakan aplikasi Correl draw untuk mendisain mereknya.



Gambar 3.2 Aplikasi Correl draw

2. Yang terakhir adalah penulisan merek dan penempelan gambar pada Correl draw sehingga lebih baik.



Gambar 3.3 Merek dagang

Setelah data mengenai UMKM tersebut terkumpul, kami mulai mendesain merek UMKM tersebut, yang kami harapkan produk UMKM memiliki merek tersendiri. Dengan begitu merek akan kami cetak dan akan ditempelkan pada kemasan produk tersebut.

3.3 Laporan Kegiatan Individu Pembuatan Media Sosial Pada UMKM Kerupuk (Yunita parwati)

Rencana kegiatan individu pembuatan media sosial untuk produk kerupuk ini yaitu membantu dalam memasarkan produk supaya lebih dikenal masyarakat. Media yang digunakan adalah instagram dan facebook. Kami berharap melalui adanya media sosial, Kerupuk dapat dikenal oleh masyarakat, baik dari masyarakat Kelurahan Trisno Maju itu sendiri maupun masyarakat luas.

Pembuatan Media Pemasaran Pada UMKM Kerupuk

a. Mencari Informasi Tentang UMKM

Kegiatan ini kami mulai dari mencari informasi mengenai UMKM. Awalnya kami mendatangi Bapak Isbianto, yang merupakan tempat pembuatan proses Kerupuk tersebut. Kemudian kami mulai mengumpulkan informasi mencari apa yang menjadi kendala pada UMKM tersebut. Pengumpulan informasi tersebut kami lakukan dengan mewawancarai Bapak Isbianto, pemilik UMKM kerupuk di Kecamatan Negeri Katon. Dari hasil wawancara kami mengetahui bahwa Tahu tersebut mengalami kendala pada sistem Pemasaran dan pengembangan usaha Kerupuk itu sendiri.

b. Merencanakan Pembuatan Sistem Pemasaran Dari Informasi yang telah didapat pada UMKM Kerupuk.

Kami melakukan perencanaan bersama untuk membuat sistem pemasaran online menggunakan Instagram dan Facebook. Menurut kami, sosial media merupakan media bisnis online yang paling cocok di zaman sekarang untuk mengoptimisasi Pemasaran UMKM karena dengan menggunakan media

tersebut kerupuk yang sudah lama dirintis ini, produknya dapat tersebar luas di berbagai wilayah..

c. Mengumpulkan data UMKM

Kami mulai mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk pembuatan media Pemasaran kerupuk seperti gambar dari produk, nama kerupuk dan profile mengenai UMKM Kerupuk tersebut.

d. Pembuatan Instagram dan Facebook

Setelah produk sudah memiliki Merk kemudian kami mulai membuat *Instagram* dan *Facebook* untuk mengoptimalisasi pemasaran pada produk kerupuk. Kami mulai memasukkan data-data

Kerupuk meliputi gambar, harga, lokasi, dan penjelasan mengenai kerupuk.

Langkah-langkah pembuatan media pemasaran

1. Membuat Email di Gmail

- Ketik www.gmail.com di browser.
- Mengisi form pendaftaran dari gmail seperti : nama depan, nama belakang, - pilih ID gmail, kata sandi, tempat tinggal, dll.
- Setelah itu klik tombol BUAT AKUN SAYA sampai dihalaman berikutnya - mengisi 2 pertanyaan rahasia beserta jawabannya, mengisi kode CHAPTA - lalu klik tombol selesai.



Gambar 3.4 Media *instagram*



Gambar 3.5 Media *facebook*

3.4 Laporan Kegiatan Pelatihan Penting nya Laporan Keuangan (Dhea Drahika)

Upaya yang dilakukan dalam mengembangkan UMKM Kerupuk salah satunya adalah dengan mengajarkan pembuatan laporan keuangan, yang sebelumnya hanya dilakukan penghitungan modal dan penghasilan tanpa melakukan perincian, dari melakukan perincian maka dapat dilihat pengeluaran bahan pokok dan dapat dijadikan bahan pertimbangan, dibutuhkan atau tidaknya pengeluaran tersebut.

Pelatihan pembukaan Laporan keuangan sederhana

Berikut ini adalah pelathan pembukuan sederhana UMKM:

Tabel. 3.1 Modal Dasar

No	Keterangan	Jumlah
1	KAs	Rp XXX
2	Persediaan barang	RP XXX
Jumlah Keseluruhan		RP XXX

Tabel 3.2 Buku Kas Keluar dan Kas Masuk

No	Keterangan	Pengeluaran	Pemasukan	Jumlah
1				
2				

Perhitungan Harga Jual Kerupuk

Tabel 3.3 Biaya Operasional

Biaya Bahan Baku	Rp XXX
Biaya Bahan Penolong	Rp XXX
Biaya Overhead	Rp XXX
Jumlah Biaya Operasional	Rp XXX

Harga pokok produksi

Mencari Harga pokok produksi adalah dengan cara membagi Biaya Operasional dengan Jumlah produk yang di hasilkan

$$\text{Rp XXX} : X \text{ bungkus} = \text{Rp XXX}$$

Laba (50% dari HPP)

Menghitung laba yang akan didapat adalah dengan cara mengalikan jumlah harga pokok produksi dengan berapa persen laba yang diharapkan .

$$\text{Rp XXX} \times 50\% = \text{Rp XXX}$$

Tabel 3.4 Rincian Harga Jual Setiap Kemasan

Harga Pokok Produksi	Laba	Harga Jual
Rp XXX	Rp XXX	Rp XXX



Gambar 3.6 Pelatihan laporan keuangan

3.5 Laporan Kegiatan Pembuatan Banner UMKM Kerupuk (Regian Reza Bangsawan)

Tahap pertama yang dilakukan adalah wawancara , wawancara ini dilakukan kepada Pemilik UMKM. Dari hasil wawancara ini , kami mendapat informasi bahwa UMKM ini memiliki kendala untuk proses pembuatan Banner sebagai media promosi . Pembuatan Banner ini bertujuan agar semua masyarakat mudah untuk mengetahui lokasi usaha tersebut.

Tahap Kedua dalam proses ini adalah menyiapkan Desain dan konsultasi kepada pemilik usaha kerupuk apakah desain sesuai dengan yang ia butuhkan.



Gambar 3.7 Banner

3.6 Laporan Kegiatan Pelatihan Komputer Kepada Anak Sekolah Dasar di Desa Trisno Maju (Rini Fitriani)

Rencana kegiatan ini yaitu mengenalkan dasar-dasar komputer dan mengajarkan bagaimana cara, teknik pengetikan dan penggunaan Microsoft Word. Disini penulis mencoba mengadakan pelatihan komputer untuk Anak-anak sekolah SDN 03Negeri Katon dikarenakan teknologi semakin berkembang seiring dengan berjalannya waktu, sehingga mereka perlu diperkenalkan kepada teknologi sejak dini. Untuk itu diperlukan langkah awal dalam mempelajari perangkat yang dapat menunjang wawasan mengenai teknologi, dalam hal ini adalah komputer.

Pelatihan Komputer memberikan pengenalan mengenai perangkat komputer dan gunanya, Microsoft Office seperti Word , sekaligus memberikan motivasi kepada anak-anak SDN 03 Negeri Katon untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi demi mempermudah melanjut sekolah kejenjang selanjutnya. Penulis sebagai penyelenggara berharap dengan terselenggaranya pelatihan ini dapat menjadikan sebagai media untuk memotivasi Anak-anak supaya kedepannya terus belajar mengikuti perkembangan teknologi demi mempermudah kehidupan mereka.

Tahapan pelatihan komputer sebagai berikut :

1) Membuat materi pelatihan

Agar memudahkan penulis dalam mengadakan pelatihan komputer sebelum itu penulis membuat materi pelatihan. Penulis membuat materi pelatihan dengan mengabungkan antara materi dari internet dan buku. Membuat materi sebelum mengadakan pelatihan sangat penting agar proses pelatihan komputer sudah terencana dan sesuai materi yang telah ditetapkan.

2) Membuat jadwal pelatihan

Sangat antusiasnya Anak-anak SDN 03 Negeri Katon dalam mengikuti pelatihan komputer sehingga terjadi penumpukan peserta pelatihan. Untuk mengoptimalkan sesi pelatihan komputer penulis membuat jadwal pelatihan, yang diharapkan agar pelatihan komputer tersebut dapat berjalan secara efisien dan materi yang disampaikan oleh pelatih dapat mudah dipahami para peserta pelatihan.

3) Menulis perkembangan peserta pelatihan

Agar memudahkan tutor dalam memberikan pelatihan kepada peserta ulis selalu menulis setiap perkembangan atau materi yang sudah didapat oleh peserta.

Ketercapaian Pengadaan Pelatihan Komputer untuk Anak-anak SDN 03 Negeri Katon Desa Trisno Maju Kecamatan Negeri Katon

Pelatihan Komputer SDN 03 Negeri Katon bertujuan untuk memperkenalkan Perangkat Komputer dan kegunaan Microsoft Office seperti Word. SDN 03 Negeri Katon sangatlah antusias untuk mengikuti pelatihan komputer tersebut, sebagian dari mereka ada yang memang sudah sedikit memahami tentang dasar-dasar komputer, namun ada pula yang memang belum mengerti sama sekali, tetapi rasa ingin tahu mereka tentang komputer sangatlah besar.



Gambar 3.8 Pelatihan komputer