

BAB II

SURVEI DAN RENCANA KEGIATAN

2.1 Hasil Survei Lokasi

2.1.1 Deskripsi Wilayah

Desa Sidodadi adalah Desa baru, pada saat itu Desa Sidodadi masih menjadi bagian dari wilayah Pemerintahan Desa induk Wargomulyo dimasa pemerintahan Bapak Zainal Abidin, berdasarkan Perda Kab. Tanggamus No : 03 Tahun 2002 tentang pembentukan Pekon di Kecamatan Pardasuka, maka Desa Sidodadi mengajukan permohonan pemekaran dan pada tanggal 13 Juni 2002 ditetapkan Pekon Sidodadi Kecamatan Pardasuka Kabupaten Tanggamus dengan urutan Pekon yang ke 18 di wilayah Kecamatan Pardasuka yang berada disebelah utara dari Desa Wargomulyo.

Berdasarkan keputusan Bupati Kabupaten Tanggamus Nomor : B.126 / PEMT /HK / 2002 tentang Pengangkatan Penjabat Kepala Pekon Sidodadi Kecamatan Pardasuka pada tanggal 24 Agustus 2002 dengan resminya Bapak Jumadi Adi Wijaya sebagai Penjabat Kepala Pekon Pertama di Pekon Sidodadi dan sampai sekarang berturut-turut telah berganti Kepala Pekon Sidodadi.

2.1.2 Rencana pembangunan Desa / Kelurahan

Desa	: Sidodadi
Kecamatan	: Pardasuka
Kabupaten	: Pringsewu
Provinsi	: Lampung

Tabel 2.1 Rencana Pembangunan

No	Program / Kegiatan	SKPD/Program Pengelola/Kegiatan	Lokasi Kegiatan (Dusun/RT/RW)	Volume	Satuan	Pagu Dana (Rp)
1	Pembangunan Jalan Dusun Lantahir	Dinas PU Kabupaten	Dusun Sidodadi 1 Jl. Wijaya s.d Jl. Sapari	600	M ¹	600.000.000
2	Pembangunan Jalan Dusun Lantahir	Dinas PU Kabupaten	Dusun Sidodadi 1 Jl. Didi s.d Jl. Mbah Tukiran	600	M ¹	600.000.000
3	Pembangunan Jalan Desa Lantahir	Dinas PU Kabupaten	Dusun 1 Sidodadi 1 RT. 03 Sidomukti Mushola s.d H.Sholehan	600	M ¹	600.000.000
4	Pembangunan Jalan Desa Hotmit	Dinas PU Kabupaten	Dusun Sidodadi 2 Jl. Pesantren s.d Desa Sukorejo Kab. Pringsewu	1000	M ¹	1.250.000.00 0
5	Pembangunan Jalan Desa Hotmit	Dinas PU Kabupaten	Dusun 3 RT.02 Jalan Tumari s.d Desa Banjarmasin Kab. Tanggamus.	2000	M ¹	2.500.000.00 0
6	Pembangunan Jalan Desa Lantahir	Dinas PU Kabupaten	Dusun III Kampung Tengah 1 Gang Wongso Kromo	400	M ¹	400.000.000
7	Pembangunan Jalan Desa Lantahir	Dinas PU Kabupaten	Dusun IV Kampung Tengah 2 Gang Pulung s.d Dusun I RT.03 Sidomukti	800	M ¹	800.000.000

8	Pembangunan Jalan Desa Lantasin	Dinas PU Kabupaten	Dusun IV Kampung Tengah 2 Sahril s.d Suyanto	800	M ¹	800.000.000
9	Pembangunan Jalan Desa Lantasin	Dinas PU Kabupaten	Dusun V Margodadi Rawin s.d Waryani	800	M ¹	800.000.000
10	Pembangunan Bronjong Sungai	Dinas PU Kabupaten	Dusun V Margodadi Gentar s.d Sungai / Tarmudi	2000	M ¹	2.000.000.000
11	Pemb. Gorong Plat	Dinas PU Kabupaten	Dusun I Sidodadi 1 Didi	1	M ¹	20.000.000
12	Pemb. Gorong Plat	Dinas PU Kabupaten	Dusun III Kp. Tengah	1	M ¹	20.000.000
13	Pemb. Irigasi	Dinas PU Kabupaten	Dusun II Sidodadi 2	1000	M ¹	1.000.000.000
14	Pemb. Punggung Gajah	Dinas PU Kabupaten	Dusun V Margodadi	1	M ¹	500.000.000

Diharapkan dalam proses pembangunan didesa, penyelenggaraan pemerintah di desa, pemberdayaan masyarakat di desa, partisipasi masyarakat, penghasilan tetap (siltap) Kepala Desa dan Perangkat, operasional Pemerintah Desa, tunjangan operasional BPK dan Intensif RT/RW dapat benar-benar mendasar pada prinsip keterbukaan dan partisipasi masyarakat sehingga secara bertahap Desa Sidodadi dapat mengalami kemajuan.

2.2 Temuan Masalah Di Lokasi Dan Rencana Kegiatan

2.2.1 Temuan Masalah

Masalah yang ditemukan oleh kelompok 83 di pekon Sidodadi adalah dari bidang pertanian yakni kurangnya pengairan (irigasi) pada dusun 5 dan masalah hama pada saat masa panen. Kemudian kurangnya pengetahuan tentang komputer dan internet. Terkait dengan kurangnya pengetahuan siswa SDN di Sidodadi mengenai teknologi seperti komputer dan internet, tidak adanya Sistem Informasi Desa yang menjadi sarana bagi Desa untuk mempublikasikan Desa nya ke publik, tidak adanya video dokumenter yang digunakan untuk pendokumentasian kegiatan kampung. Selain itu masalah lain yang ditemukan di Pekon Sidodadi adalah UKM Keripik yakni kurangnya tenaga kerja, modal, dan logo kemasan karena itu UKM tersebut kurang berkembang, adapun temuan masalah akan dijabarkan sebagai berikut:

a) Aspek Keuangan

Dalam Aspek Keuangan, masalah yang ditemukan pada UKM Keripik adalah belum adanya pengetahuan mengenai cara menghitung harga pokok produksi serta tidak adanya pelaporan keuangan yang baik.

b) Aspek Produk dan Pemasaran

Dalam Aspek Produk dan Pemasaran masalah yang ditemukan pada UKM Keripik adalah belum adanya merek produk dan inovasi produk serta tidak adanya media sosial yang digunakan untuk promosi dan tempat penjualan produk yang kurang meluas.

2.2.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, Kami merumuskan permasalahan yang ada dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana cara meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk kemajuan UKM Keripik?
2. Bagaimana cara untuk meningkatkan penjualan melalui promosi dengan media sosial dan pendistribusian produk?
3. Bagaimana cara agar siswa SDN dapat lebih mengenal teknologi komputer ?

4. Bagaimana cara untuk meningkatkan promosi melalui media sosial?
5. Bagaimana cara untuk menyusun laporan keuangan yang baik untuk UKM?
6. Bagaimana cara untuk menghitung dan membuat Harga Pokok Produksi yang baik untuk UKM?
7. Bagaimana cara membuat kemasan produk yang menarik ?
8. Bagaimana meningkatkan pendapatan warga lewat Pelatihan *Home Industry* Ekonomi Kreatif?
9. Pengurus BUMDES belum bisa melihat peluang usaha yang bisa dijadikan usaha milik desa.
10. Bagaimana mendokumentasikan kegiatan Kampung?

2.2.3 Kerangka Pemecahan Masalah

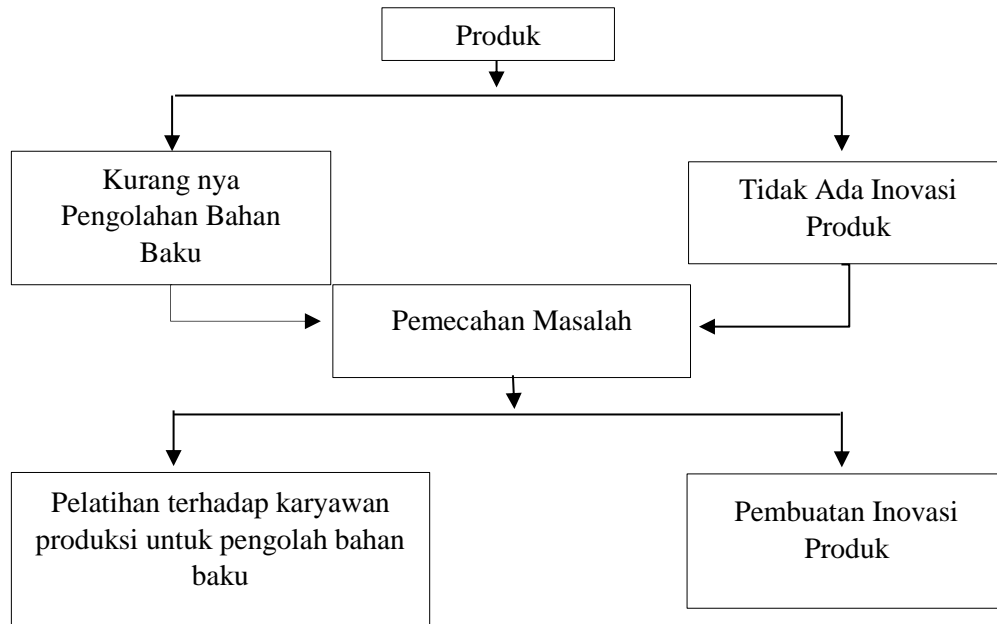
Pekon Sidodadi merupakan salah satu Pekon yang menjadi lokasi dilaksanakannya Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) yang dilaksanakan Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Dari temuan masalah diatas maka kerangka pemecahan masalah untuk permasalahan yang ada di Pekon Sidodadi ini adalah :

2.2.3.1 Peningkatan Kualitas Sumberdaya Manusia Dengan Melalui Pelatihan (Oktaviana Apriyani)

UKM (Usaha Kecil Menengah) Keripik merupakan salah satu UKM yang ada di Desa Sidodadi, UKM Keripik merupakan Usaha Kecil yang dirintis oleh Bapak Sarno semenjak tahun 2016. Terdapat permasalahan yang ada pada bagian sumber daya manusia. kurang nya pemahaman dalam pengolahan bahan baku dan kurang nya kreativitas tenaga kerja dalam penginovasian rasa.

Definisi pelatihan merupakan bagian dari investasi SDM (*human investment*) untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan kerja, dan dengan demikian meningkatkan kinerja pegawai. Pelatihan biasanya dilakukan dengan kurikulum yang disesuaikan

dengan kebutuhan jabatan, diberikan dalam waktu yang relatif pendek, untuk membekali seseorang dengan keterampilan kerja. Adapun kerangka pemecahan masalah dari permasalahan tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 2.1 Bagan Pemecahan Masalah Pengembangan Produk

2.2.3.2 Memberikan pemahaman tentang pentingnya promosi produk

(Wayan Eka Sulistiani)

a. Promosi

Promosi adalah kegiatan usaha untuk mengkomunikasikan dan memperkenalkan produk pada pasar sasaran. Oleh karenanya promosi sangatlah penting di dalam roda usaha, karena jika tidak ada kegiatan promosi maka produk usaha tidak akan dikenal oleh pasar. Untuk itu, kelompok 83 akan melakukan pengembangan produk melalui perbaikan strategi promosi, kelompok 83 akan melakukan promosi produk melalui media sosial seperti *freewebstore*, *instagram* maupun *facebook*.

b. Place (Tempat)

Adalah berbagai kegiatan perusahaan untuk membuat produk yang dihasilkan atau dijual terjangkau dan tersedia bagi pasar sasaran.

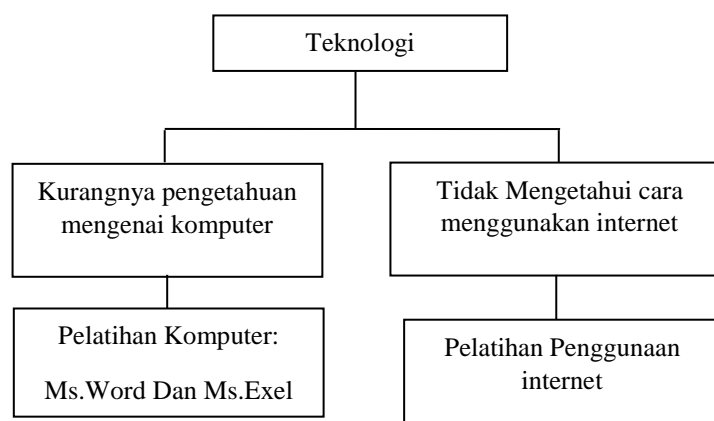
Kelompok 83 dalam hal ini akan mencari tempat yang strategis untuk menjual produk tersebut.

Cara promosi produk yang paling mudah dan murah yang bisa kita lakukan adalah memasarkannya melalui media sosial, media sosial selain digunakan untuk berinteraksi secara online dengan orang lain dapat juga digunakan untuk promosi. Media sosial yang paling sering digunakan untuk promosi adalah *Facebook*, *Instagram*, *google+*, dan *twitter*, namun menurut saya *facebook* dan *Instagram* adalah media sosial yang paling efektif untuk promosi saat ini.

2.2.3.3 Pelatihan dan Pengenalan Teknologi Komputer dan Internet

(Johanes Richard)

Minimnya pengetahuan siswa mengenai komputer dan internet menyebabkan kurangnya pengetahuan siswa tentang teknologi dan informasi dari luar sehingga tidak heran jika siswa tidak dapat menjawab pada saat ditanya bagaimana cara pengoperasian komputer dan bagaimana membuka aplikasi yang ada pada komputer. Oleh karena itu kami melakukan pelatihan mengenai komputer dan internet untuk siswa SDN 2 Sidodadi. Adapun kerangka pemecahan masalah dari kegiatan ini adalah :



Gambar 2.2 Bagan Rencana Pemecahan Masalah Pelatihan Komputer dan Internet

2.2.3.4 Dengan cara pembuatan Web Desa (Johanes Richard)

Website merupakan salah satu cara untuk mendapatkan informasi, penting bagi suatu desa untuk memiliki sebuah website. Website atau sering juga disebut Web, dapat diartikan suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, yang dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau *hyperlink*. Berikut adalah jenis-jenis website:

1. Website Statis adalah suatu website yang mempunyai halaman yang permanen. Artinya untuk melakukan sebuah update informasi pada suatu halaman hanya dapat dilakukan secara manual yaitu dengan mengedit kodingan tergantung dari bahasa yang digunakan untuk membuat jaringan/website itu sendiri.
2. Website Dinamis adalah suatu website yang bertujuan untuk update sesering mungkin. Biasanya website dinamis dapat diakses juga oleh penggunanya (user), juga disediakan halaman backend yakni untuk mengedit/mengubah konten dari website tersebut. Contoh dari website dinamis seperti website www.detik.com, www.livescore.com.
3. Website Interaktif adalah suatu website yang memang pada saat ini memang terkenal. Contohnya website interaktif seperti forum dan blog. Di website ini para pengguna bisa berinteraksi dan juga beradu argumen mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka.

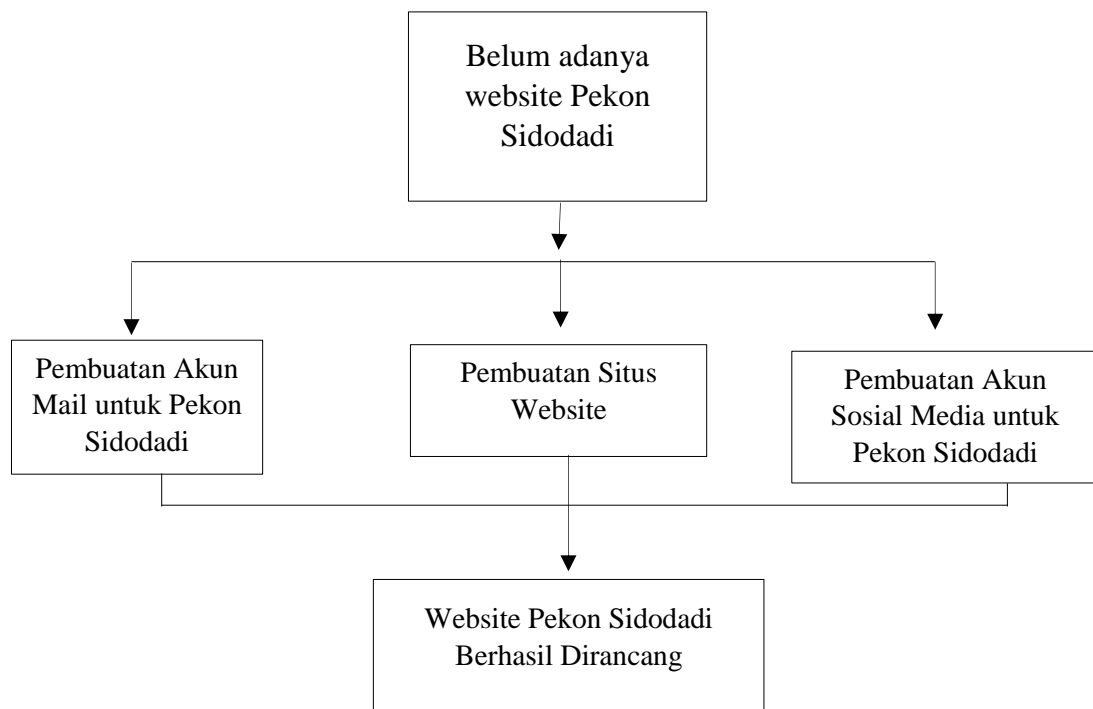
Macam-macam domain website :

Domain website, contohnya bisa di baca di bawah ini:

- .co.id : Untuk website jenis ini digunakan oleh badan usaha yang memiliki badan hukum yang sah.
- .go.id : Website jenis ini digunakan untuk lembaga Pemerintahan RI.
- .ac.id : Website jenis ini biasanya digunakan untuk Lembaga Pendidikan.

- .or.id: Website jenis ini digunakan untuk segala macam organisasi yang tidak termasuk kedalam kategori ”co.id”, ”go.id”, ”mil.id”, “ac.id” dan sebagainya.
- .war.net.id : Dipakai untuk bidang warung internet (warnet) yang ada di Indonesia
- .sch.id: Digunakan khusus untuk Lembaga Pendidikan SD, SMP dan SMU atau SMK
- .web.id: Biasanya digunakan untuk organisasi, badan usaha, ataupun perseorangan yang melakukan kegiatannya di WWW.

Oleh karena itu, kelompok 83 berencana melakukan pembuatan website sederhana untuk Pekon Sidodadi. Adapun kerangka pemecahan masalah ini adalah :



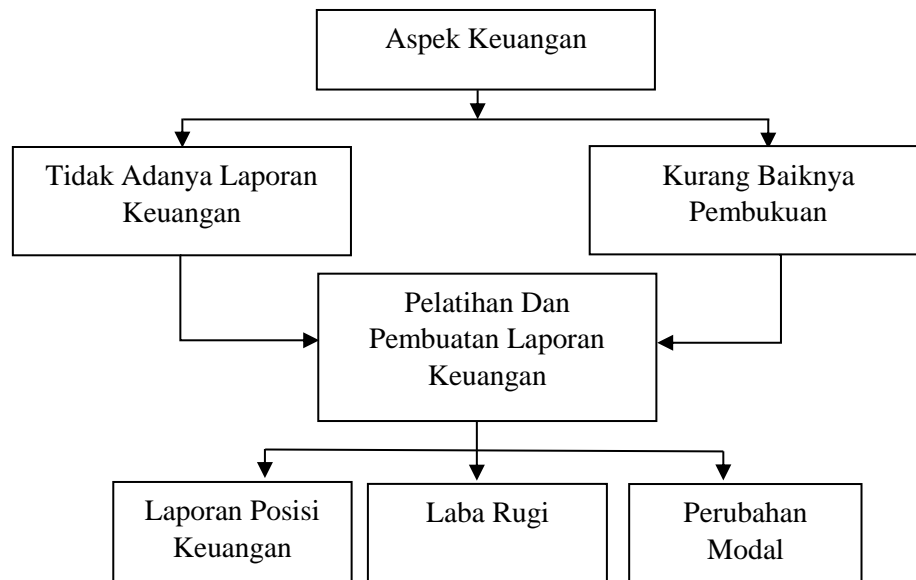
Gambar 2.3 Bagan Pembuatan Web Desa

2.2.3.5 Pelatihan Perhitungan dan Penyusunan Laporan Keuangan UKM

Keripik Singkong 3D (Resti Putri Aprilia)

Tidak adanya pelaporan keuangan yang baik di dalam UKM Keripik Singkong 3D menyebabkan kurang terstrukturanya keuangan yang ada di

UKM tersebut. Oleh karena itu kelompok 83 berencana melakukan pelatihan dan penyusunan Laporan keuangan yang sederhana. Adapun kerangka pemecahan masalah ini adalah :

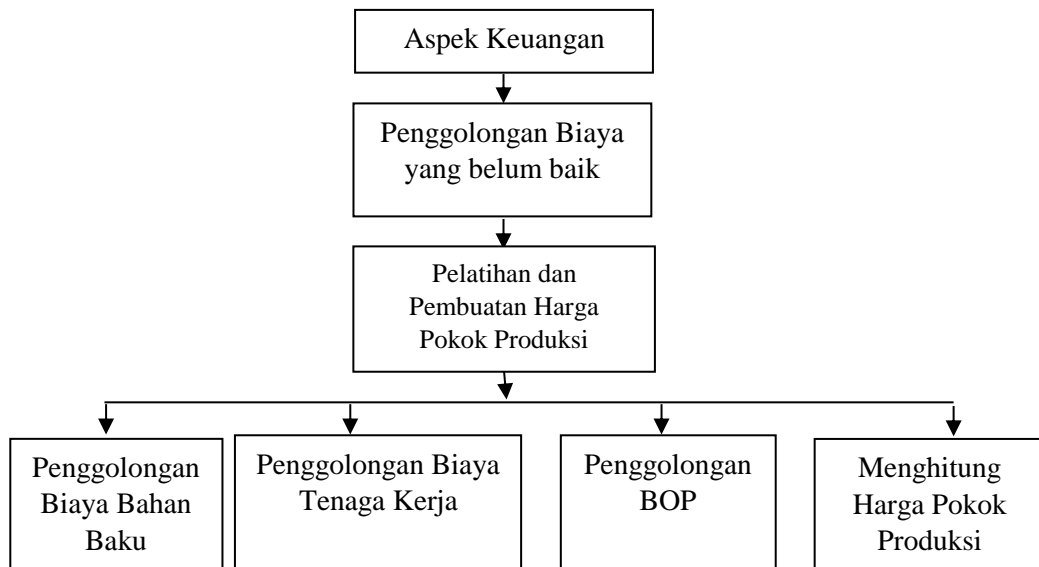


Gambar 2.4 Bagan Rencana Pemecahan Masalah Aspek Keuangan (Laporan Keuangan)

2.2.3.6 Pelatihan dan Perhitungan Harga Pokok Produksi Bagi UKM

Keripik Singkong 3D (Resti Anggraini)

Bagi UKM penggolongan biaya dan perhitungan harga pokok produksi sangatlah penting untuk mengetahui jumlah biaya yang dikeluarkan untuk produksi dan mengetahui harga jual produk. Untuk itu, kelompok 83 berencana memberikan pelatihan dan perhitungan Harga Pokok Produksi. Adapun kerangka pemecahan masalah dari penghitungan harga pokok produksi ini adalah :



Gambar 2.5 Bagan Rencana Pemecahan Masalah Perhitungan HPP

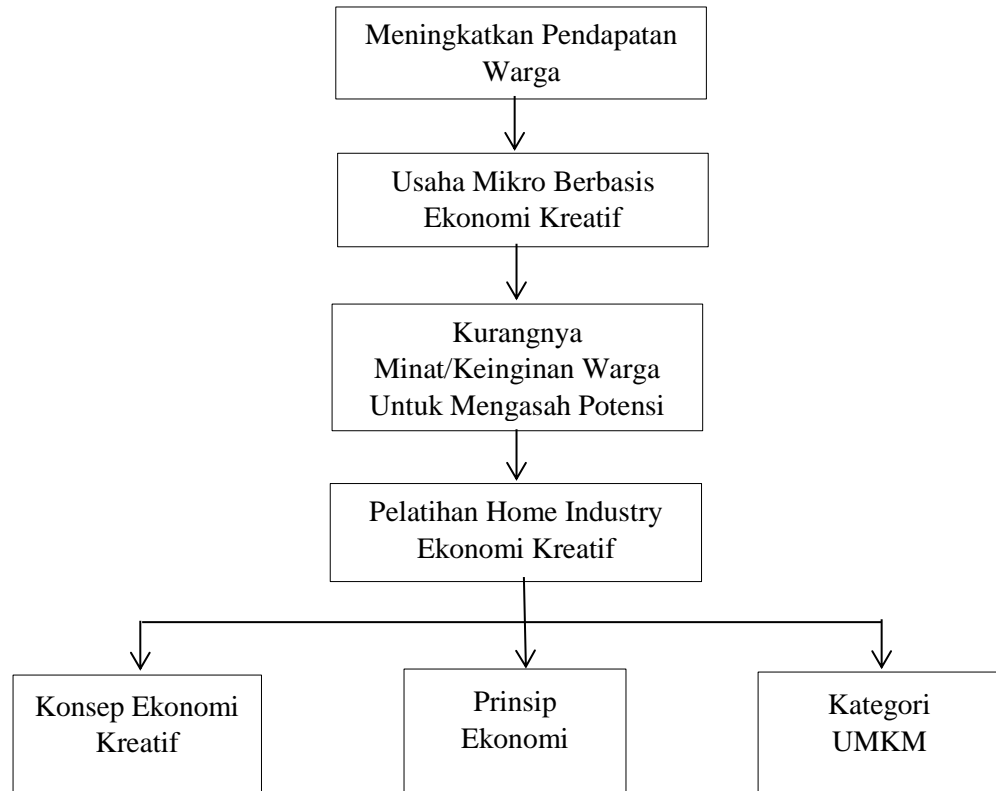
2.2.3.6 Memberikan contoh kemasan dan desain produk serta memberikan pemahaman pentingnya suatu kemasan (Wayan Yogi Satyawan)

Kemasan adalah bagian pertama produk biasanya dilakukan oleh produsen untuk dapat merebut minat konsumen terhadap pembelian barang. Kemasan digunakan untuk membungkus, melindungi, mengirim, menyimpan, dan membedakan sebuah produk di pasaran. Dalam kegiatan bisnis terkhusus lagi bisnis dalam bentuk makanan tentunya harus mengutamakan rasa dan kualitas bahan yang di olah sehat atau tidak. Tapi selain rasa produk yang kita buat juga musti melihat kemasannya juga karena desain yang unik juga dapat mempengaruhi keputusan pembelian produk kita maka dari itu kemasan yang menarik yang cocok iyalah mulai dari bentuk, komposisi warna yang di gunakan, dan model desain yang di buat. Kemasan yang di rancang dengan baik dapat membangun ekuitas merk dan mendorong penjualan.

2.2.3.7 Pelatihan *Home Industry* Ekonomi Kreatif (Gusti Ngurah Sudarme)

Terdapat permasalahan yaitu tidak adanya keinginan dari masyarakat untuk mengasah kemampuan atau potensi kreativitas yang mereka miliki. Kurangnya minat atau keinginan warga untuk mengembangkan

dan menggali potensi kreativitas yang dapat digunakan untuk membuat usaha mikro, sehingga membuat penulis melakukan pelatihan *Home Industry* ekonomi kreatif dengan harapan warga dapat membentuk usaha mikro yang berbasis ekonomi kreatif. Adapun Kerangka pemecahan masalah tersebut adalah :



Gambar 2.6 Bagan Rencana Pemecahan Masalah Pelatihan *Home Industry*

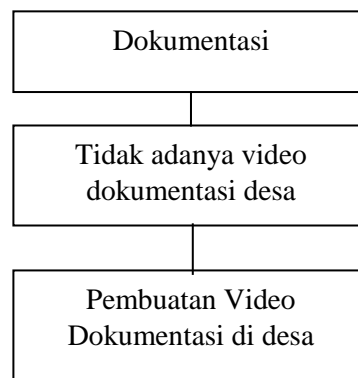
2.2.3.8 Melakukan Survei Lapangan Guna Mengetahui Potensi Desa untuk Dijadikan suatu Peluang Usaha Milik Desa

Salah satu kegiatan yang kami lakukan dalam menggali potensi desa untuk dijadikan peluang usaha milik desa yaitu melakukan survei lapangan. Sebelum melaksanakan kegiatan yang berkaitan dengan , kami perlu melakukan survei lapangan agar informasi yang akan kami sampaikan tepat sasaran dan bermanfaat . Metode survei yang digunakan adalah metode Observasi yang kami laksanakan sebelum berjalan kegiatan PKPM IIB Darmajaya dan selama berlangsungnya kegiatan PKPM IIB Dramajaya. Didapatkan informasi mengenai BUMDES Sidodadi bahwa

BUMDES telah berdiri sejak tahun 2017 yang bentuk usahanya di bidang penyewaan ruko.

2.2.3.9 Pembuatan Video Dokumentasi

Tidak adanya pendokumentasian kegiatan yang ada di desa Sidodadi memotivasi kelompok 83 untuk membuat video dokumentasi mengenai kegiatan yang ada di Desa Sidodadi. Adapun kerangka kegiatan dari pembuatan Video dokumentasi adalah sebagai berikut:



Gambar 2.7 Bagan Rencana Pemecahan Masalah Pembuatan Vidio Dokumentasi

2.2.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan kegiatan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membantu meningkatkan Kualitas Sumberdaya Manusia Dengan Melakukan Pelatihan pada UKM.
2. Meningkatkan kualitas produk dari segi pemasaran luas melalui media sosial dan inovasi produk sehingga dapat meningkatkan penjualan dari produk itu sendiri.
3. Dengan adanya pelatihan komputer dan internet akan menambahkan pengetahuan siswa mengenai komputer dan internet.
4. Untuk membantu pemilik UKM dalam membuat situs web yang sederhana sehingga memiliki akses yang diperoleh dapat diketahui dengan baik serta membantu desa dalam pengadaan Sistem Informasi Desa.
5. Pemilik UKM Keripik Singkong 3D dapat menyusun laporan keuangan yang baik dan sederhana sehingga keuangan dalam UKM Keripik

Singkong 3D dapat tercatat dengan jelas agar perolehan hasil usaha (laba) dapat diketahui dengan baik.

6. Pemilik UKM Keripik Singkong 3D dapat menghitung besarnya biaya produksi dalam satu kali produksi guna dapat menentukan besarnya harga jual agar laba yang didapatkan maksimal.
7. Dapat membantu meningkatkan kualitas produk dari segi pembuatan merek yang lebih kreatif.
8. Dengan pelatihan home industry ekonomi kreatif masyarakat dapat membentuk usaha mikro dibidang ekonomi kreatif.
9. Membantu memberikan ide dan gagasan dalam mengetahui potensi desa untuk dijadikan suatu Peluang Usaha Milik Desa
10. Desa Sidodadi Mempunyai Video dokumentasi setiap kegiatan.
11. Untuk mengasah potensi kreativitas warga.
12. Meningkatnya pengetahuan siswa terhadap cara pengoprasian komputer dan pengetahuan tentang internet.

2.2.5 Manfaat

Manfaat dari kegiatan ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan Kualitas sumber daya manusia pada tenaga kerja dalam UKM keripik singkong 3D.
2. Pemilik UKM dapat meningkatkan penjualan produk dengan cara online
3. Dengan adanya pelatihan komputer dan internet akan menambahkan pengetahuan siswa mengenai komputer dan internet.
4. Pemilik UKM dapat membuatsitus web yang sederhana sehingga akses tentang internet dalam UKM Keripik Singkong 3D dapat diperoleh dengan baik agar informasi tentang Desa tersebut bisa dikenal luas dan dapat diketahui oleh masyarakat.
5. Pemilik UKM Keripik Singkong 3D dapat menyusun laporan keuangan yang baik dan sederhana sehingga keuangan dalam UKM Keripik Singkong 3D dapat tercatat dengan jelas agar perolehan hasil usaha (laba) dapat diketahui dengan baik.

6. Pemilik UKM Keripik Singkong 3D dapat menghitung besarnya biaya produksi dalam satu kali produksi guna dapat menentukan besarnya harga jual agar laba yang didapatkan maksimal.
7. Dengan pelatihan home industry ekonomi kreatif masyarakat dapat membentuk usaha mikro dibidang ekonomi kreatif.
8. Dapat membantu meningkatkan kualitas produk dari segi pembuatan merek yang lebih kreatif.
9. Warga dapat mendokumentasikan kegiatan yang ada di kampung.
10. Pemilik UKM dapat membuatsitus web yang sederhana sehingga akses tentang internet dalam UKM Keripik Singkong 3D dapat diperoleh dengan baik agar informasi tentang Desa tersebut bisa dikenal luas dan dapat diketahui oleh masyarakat.

2.2.6 Sasaran Obyek

Sasaran objek dalam program kegiatan ini adalah :

1. UKM Keripik Singkong 3D

Alasan mengapa UKM Keripik Singkong 3D dijadikan sebagai sasaran obyek karena masih banyak kelemahan didalam roda usahanya. Selain itu belum banyak orang yang mengetahui Keripik Singkong 3D juga menjadi alasan mengapa kami ingin membantu mengembangkan usaha Keripik Singkong 3D ini.

2. Warga/Masyarakat Pekon Sidodadi

Masih kurangnya pengetahuan warga mengenai teknologi dan internet serta kurangnya minat atau keinginan warga untuk mengasah potensi kreativitas menjadi alasan kami menjadikan warga atau masyarakat Pekon Sidodadi menjadi sasaran obyek dalam kegiatan ini.

3. Desa Sidodadi

Tidak adanya sistem informasi desa yang digunakan dalam pelayanan dan publikasi desa serta tidak adanya pendokumentasian kegiatan dalam Pekon ini membuat kami memilih Pekon Sidodadi itu sendiri menjadi sasaran obyek dalam kegiatan ini.

2.2.7 Rencana Kegiatan Kelompok

A. Pelatihan SDM untuk Pengembangan Produk UKM Keripik (Oktaviana Apriyani)

**Tabel 2.2 Rencana Kegiatan Pengembangan Produk UKM
Keripik Singkong 3D**

Kegiatan	Tujuan	Sasaran
Pelatihan kepada SDM.	Meningkatkan kualitas Produk	UKM Keripik
Pelatihan Pembuatan Inovasi Produk	Meningkatkan Kualitas Produk	UKM Keripik

Produk merupakan salah satu variabel penting yg menentukan kegiatan suatu usaha. Tanpa produk, suatu perusahaan tidak dapat melakukan kegiatan untuk mencapai hasil yg diharapkan. Banyaknya pesaing dalam dunia usaha mengharuskan suatu produk memiliki suatu keunggulan atau kelebihan dibandingkan produk yg lain, oleh karenanya diperlukan suatu pengembangan produk agar produk yg dimiliki lebih menarik dari produk yang lain.

Pengembangan produk itu sendiri merupakan kegiatan atau aktifitas yang dilakukan dalam menghadapi kemungkinan perubahan suatu produk kearah yang lebih baik, sehingga dapat memberikan daya guna maupun daya pemuas yg lebih besar. Atas dasar itu kami kelompok 83 melakukan pengembangan produk pada UKM kembang goyang dari segi pembuatan merek dagang dan pembahasan inovasi produk.

Adapun Merek dagang itu sendiri menurut Prof R Soekardono adalah suatu tanda yang mempriadikan sebuah barang tertentu, di mana perlu juga diperibadikan asalnya barang atau menjamin

kualitasnya barang dalam perbandingan dengan barang-barang sejenis yang dibuat atau diperdagangkan oleh orang-orang atau badan-badan perusahaan lain.

Sedangkan, Inovasi produk menurut Kotler adalah suatu proses yang berusaha memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada. Permasalahan yang sering di dalam bisnis adalah produk yang bagus tetapi mahal atau produk yang murah tetapi tidak berkualitas.

B. Pengembangan Pemasaran Melalui Promosi dan Pendistribusian Tempat (Wayan Eka Sulistiani)

Tabel 2.3 Rencana Kegiatan Pengembangan Pemasaran Melalui Promosi dan Pendistribusian Tempat

Kegiatan	Tujuan	Sasaran
Promosi media sosial UKM Keripik Singkong 3D	Meningkatkan jumlah penjualan melalui promosi media online (Media Sosial)	UKM Keripik Singkong 3D
Distribusi UKM Keripik Singkong 3D	Mempunyai tempat strategis untuk menjual produk	UKM Keripik Singkong 3D

C. Pelatihan Komputer dan Internet (Johanes Richard)

Pelatihan merupakan suatu usaha yang terencana untuk memfasilitasi pembelajaran tentang pekerjaan yang berkaitan dengan pengetahuan, keahlian dan perilaku oleh para mahasiswa/siswi.

Pengertian Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan. Kata **komputer** awalnya dipergunakan untuk menggambarkan orang yang perkerjaannya melakukan perhitungan aritmetika, dengan atau tanpa alat bantu, tetapi

arti kata ini kemudian dipindahkan kepada mesin itu sendiri. Internet adalah semua jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global transmission.

Tabel 2.4 Rencana Kegiatan Pelatihan Komputer dan Internet

Kegiatan	Tujuan	Sasaran
Pelatihan penggunaan komputer tahap awal	Mengenalkan komputer kepada siswa SD	Siswa Kelas 5 SD 2 Sidodadi
Pelatihan dan pengenalan Ms.word	Agar siswa SD mengenal dan dapat mengoperasikan aplikasi pengolah kata	Siswa Kelas 5 SD 2 Sidodadi
Pengenalan internet	Mengenalkan internet kepada siswa SD	Siswa Kelas 5 SD 2 Sidodadi

Komputer dan internet merupakan “makanan” sehari-hari masyarakat di Indonesia saat ini, Kurangnya pengetahuan warga desa Sidodadi mengenai komputer dan internet membuat kelompok 83 melakukan pelatihan komputer dan internet. Pelatihan ini dilakukan dengan tujuan agar warga desa Sidodadi khusus nya siswa kelas 5 SDN 2 Sidodadi mengetahui cara pengoperasian komputer dan internet. Diawali dengan identifikasi kemampuan siswa, dilanjutkan dengan pelatihan, cara pengoperasian komputer dari awal, pelatihan pengetikan menggunakan Ms.Word dan menggunakan internet dengan baik.

D. Pembuatan Web Desa (Johanes Richard)

Website adalah suatu halaman yang saling berhubungan dan pada umumnya berada pada wadah yang sama berisikan sekumpulan informasi yang disediakan perorangan, kelompok, atau organisasi.

Menurut Arief (2011:7), pengertian dari website adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP

(Hypertext Transfer Protocol) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser. Jenis-jenis website ada 3 (tiga) macam diantaranya, bisa dibaca dibawah ini:

- Website Statis adalah suatu website yang mempunyai halaman yang permanen. Artinya untuk melakukan sebuah update informasi pada suatu halaman hanya dapat dilakukan secara manual yaitu dengan mengedit kodingan tergantung dari bahasa yang digunakan untuk membuat jaringan/website itu sendiri.
- Website Dinamis adalah suatu website yang bertujuan untuk update sesering mungkin. Biasanya website dinamis dapat diakses juga oleh penggunanya (user), juga disediakan halaman backend yakni untuk mengedit/mengubah konten dari website tersebut. Contoh dari website dinamis seperti website www.detik.com, www.livescore.com.
- Website Interaktif adalah suatu website yang memang pada saat ini memang terkenal. Contohnya website interaktif seperti forum dan blog. Di website ini para pengguna bisa berinteraksi dan juga beradu argumen mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka.

E. Pelatihan dan Penyusunan Laporan Keuangan (Resti Putri Aprilia)

Laporan keuangan adalah catatan informasi keuangan yang dapat menggambarkan suatu kinerja perusahaan. Menurut Mamduh M. Hanafi dan Abdul Halim dalam buku Analisis Laporan Keuangan (2002:63), laporan keuangan adalah laporan yang diharapkan bisa memberi informasi mengenai perusahaan dan digabungkan dengan informasi lain, seperti industri, kondisi ekonomi, bisa memberikan gambaran yang lebih baik mengenai prospek dan risiko perusahaan.

Dalam Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan (PSAK) Laporan Keuangan adalah laporan yang menggambarkan dampak keuangan dari transaksi dan peristiwa lain yang diklasifikasikan dalam beberapa kelompok besa menurut karakteristik ekonominya (2006:105). Adapun jenis- jenis laporan keuangan yang baik adalah :

1. Laporan Laba Rugi

Laporan ini merupakan laporan yang menunjukkan kemampuan perusahaan atau entitas bisnis dalam menghasilkan keuntungan pada suatu periode waktu tertentu, misalnya satu bulan atau satu tahun. Dalam laporan laba/rugi tercantum akun nominal. Pendapatan dikurangi beban akan menghasilkan laba/rugi. Perusahaan mengalami keuntungan atau laba ketika jumlah pendapatan melebihi jumlah beban. Sebaliknya, perusahaan mengalami kerugian ketika jumlah beban melebihi jumlah pendapatan.

2. Laporan Ekuitas Pemilik (Perubahan Modal)

Laporan ekuitas pemilik adalah laporan yang menunjukkan perubahan ekuitas pemilik selama periode waktu tertentu. Laporan ekuitas terdiri dari modal, laba/rugi, dan prive atau pembayaran dividen.

3. Laporan Posisi Keuangan (Neraca)

Neraca adalah laporan keuangan yang menggambarkan kondisi keuangan suatu perusahaan pada tanggal tertentu. Neraca menyajikan akun-akun riil yaitu akun aset, akun kewajiban dan akun ekuitas.

4. Laporan Arus Kas

Laporan arus kas adalah laporan yang menggambarkan arus kas masuk dan arus kas keluar dalam satu periode tertentu. Terkait dengan laporan arus kas tersebut, aktivitas perusahaan dapat dikelompokkan dalam tiga kelompok aktivitas utama yaitu aktivitas operasi, aktivitas investasi dan aktivitas pembiayaan.

5. Catatan Atas Laporan Keuangan

Menurut PSAK bagian yg tidak terpisahkan dari laporan keuangan pemerintah tidak serta merta memberikan informasi yang dikehendaki para pemakai.

Laporan keuangan sangatlah penting dalam setiap kegiatan usaha agar biaya-biaya yang ada dalam setiap usaha dapat dilaporkan dengan baik. Tidak adanya pelaporan keuangan dalam UKM ini yang menyebabkan

tidak diketahuinya berapa besar laba dan kemana arus keuangan di dalam UKM ini merupakan salah satu kendala yang ada dalam aspek keuangan, dikarenakan hal tersebut, kami kelompok 83 melakukan pelatihan kepada pemilik UKM agar dapat menyusun laporan keuangan yang baik dan sederhana dengan langkah awal mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara, menentukan jenis-jenis biaya seperti biaya bahan baku, tenaga kerja atau pendukung maupun biaya overhead yang kemudian digunakan untuk membuat harga pokok produksi, setelah harga pokok produksi diketahui, langkah selanjutnya adalah melakukan pelatihan dan penyusunan laporan keuangan seperti laporan laba rugi, laporan perubahan modal dan laporan posisi keuangan.

F. Pelatihan dan Perhitungan Harga Pokok Produksi (Resti Anggraini).

Harga Pokok Produksi adalah seluruh biaya langsung yang dikeluarkan untuk memperoleh barang atau jasa, perhitungan biaya produksi bertujuan untuk mengetahui besarnya produksi yang dikeluarkan dalam memproduksi barang dan jasa.

Menurut Bastian Bustami dan Nurlela (2010:49) Harga Pokok Produksi adalah kumpulan biaya produksi yang terdiri dari bahan baku langsung, tenaga kerja langsung, dan biaya overhead pabrik ditambah persediaan produk dalam proses awal dan dikurang persediaan produk dalam proses akhir. Harga pokok produksi terikat pada produksi akan sama dengan biaya produksi apabila tidak ada persediaan produk dalam proses awal dan akhir.

Menurut Mulyadi (2010:65) tujuan dari penghitungan harga pokok produksi itu sendiri adalah:

- a. Menentukan harga jual produk
- b. Memantau realisasi biaya produksi
- c. Menghitung laba atau rugi periodik

- d. Menentukan harga pokok persediaan produk jadi dan produk dalam proses yang disajikan dalam neraca

Belum adanya perhitungan harga pokok produksi dalam UKM Keripik Singkong 3D membuat pemilik tidak pernah mengetahui berapa biaya yang dikeluarkan untuk memproduksi produknya sehingga penentuan harga penjualan hanya dikira-kira sehingga laba yang didapatkan tidaklah optimal. Oleh karena itu, kami kelompok 83 melakukan pelatihan dan pembuatan Harga Pokok Produksi untuk UKM ini.

G. Pelatihan *Home Industry* Ekonomi Kreatif (Gusti Ngurah Sudarme)

Tabel 2.5 Rencana Kegiatan Pelatihan Home Industry Ekonomi Kreatif

Kegiatan	Tujuan	Sasaran
Pelatihan Pembuatan Keripik Singkong 3D Kreasi	Mengasah Kreatifitas Warga Untuk Menambah Nilai Jual	Ibu-ibu PKK Desa Sidodadi
Pelatihan Dasar Mengenai Home Industry Ekonomi Kreatif	Meningkatkan Pendapatan Warga Melalui Pembuatan Usaha Mikro Berbasis Ekonomi Kreatif	Ibu-ibu PKK Desa Sidodadi

Prinsip ekonomi adalah dengan pengorbanan sekecil-kecilnya untuk memperoleh hasil tertentu, atau dengan pengorbanan tertentu untuk memperoleh hasil semaksimal mungkin. Merujuk pada prinsip ekonomi ini maka dapat dikatakan pemanfaatan bahan – bahan yang murah dan terjangkau adalah tindakan yang tepat sesuai dengan prinsip ekonomi tersebut.

Konsep Ekonomi Kreatif merupakan sebuah konsep ekonomi di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya.

Industri rumahan atau biasa disebut dengan *home industry* termasuk ke dalam usaha mikro. Usaha kecil dalam hal ini masuk dalam kategori atau bisa juga disebut UMKM (Usaha Mikro, Kecil, Menengah). Pembagian dari ketiga istilah tersebut didasarkan dari pendapatan yang diperoleh industri tersebut. Soal UMKM diatur dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil dan Menengah.

Kurangnya minat atau keinginan warga untuk mengembangkan potensi kreativitas di bidang ekonomi kreatif membuat penulis mengadakan pelatihan Home Industry berbasis ekonomi kreatif dengan langkah pengenalan prinsip ekonomi, konsep ekonomi kreatif serta mengategorikan UMKM (Usaha Mikro, Kecil, Menengah) dengan tujuan agar dapat meningkatkan pendapatan warga melalui pembuatan usaha mikro berbasis ekonomi kreatif.

H. Kemasan Yang menarik (Wayan Yogi Satyawan)

Dalam pembuatan kemasan produk keripik 3D banyak inovasi yang di buat untuk mendongkrak penampilan produk yang berorientasi pada minat konsumen untuk lebih tertarik membeli produk kita, dalam pembuatannya mulai dari desain label dan merk yang di tentukan yaitu keripik singkong 3D yang memiliki makna secara tersirat dan jika di maknai 3D dalam kehidupan sehari hari yang berarti tiga dimensi, salah satu strategi agar pelanggan penasaran dari merk yang di gunakan, kemasan yang di buat dan kami rekomendasikan ke pengusaha keripik ini adalah bentuk evaluasi dari kemasan yang sebelumnya di buat maka itu, mulai cara pengemasan harus dengan cara yang baik dan rapi.

I. Pembuatan Video Dokumentasi

Video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Aplikasi umum dari sinyal video adalah televisi. Video dokumentasi adalah suatu bentuk produk audio visual yang menceritakan suatu fenomena keseharian.

Tidak adanya pendokumentasian kegiatan kampung membuat kelompok 83 membuat video dokumentasi mengenai kegiatan yang ada di Desa Sidodadi.

Tabel 2.6 Kegiatan Pembuatan Video Dokumentasi

Kegiatan	Tujuan	Sasaran
Pembuatan Editing	Memberikan Video dokumentasi kegiatan di Desa Sidodadi	Masyarakat Desa Sidodadi