BAB III

LAPORAN KEGIATAN

3.1 Laporan Kegiatan Inovasi Pembuatan Produk Nugget Lele

Nama : Ryan Toni Hermawan

NPM : 1512110473

Juruan : Manajemen

Inovasi merupakan pembaharuan dari satu sumber daya yang telah ada sebelumnya. Atau inovasi yaitu, suatu pembaharuan dari sumberdaya yang sudah ada sebelumnya, sumberdaya tersebut bisa mengenai alam, energy, ekonomi, tenaga kerja, penggunaan teknologi dll. Inovasi merupakan suatu proses pembaharuan dari berbagai sumberdaya, sehingga sumberdaya tersebut bisa memiliki manfaat yang lebih bagi manusia. Banyaknya peternak ikan lele di Desa Gunung Sari Kecamatan Way Khilau Kabupaten Pesawaran menjadi salah satu alasan mengapa membuat inovasi lele menjadi nugget lele. Karena Nugget Lele merupakan salah satu makanan yang dapat berfungsi sebagai lauk siap saji dan banyak disukai oleh masyarakat dan terutama pada kalangan anak-anak nugget lele ini baik untuk di konsumsi oleh siapapun, Inovasi nugget lele diterima oleh masyarakat Desa Gunung Sari dengan rasa lele yang khas, maka ibu PKK Gunung Sari menjadikan sebuah peluang usaha nugget lele tersebut untuk dipasarkan dan di produksi setiap harinya karena mendapatkan bahan baku yang cukup memadai dan mudah di dapatkan. Dengan sumber bahan baku yang memadai maka ibu – ibu PKK setempat

memiliki usaha sampingan sebagai pengelola usaha nugget lele. Banyaknya UKM peternak ikan lele di daerah setempat hanyalah menjual lelenya saja sehingga menurut hasil penelitian masyarakat bosan dengan memakan ikan lele yang biasa di goreng atau dll.

Dengan adanya hal tersebut perlu dilakukan sebuah inovasi baru terhadap lele yang berpotensi di desa menjadi sebuah nugget lele. Kami mengajukan sebuah inovasi nugget lele kepada ketua ibu PKK (Bu Yesi) dengan membuat inovasi nugget lele agar masyarakat tidak bosan mengkonsumsi lele, selain itu agar dapat memperluas jangkauan produksi serta meninggkatkan kualitas cita nugget lele. Inovasi lele yang dimaksud menjadi nugget adalah dengan cara :

- BAHAN BAKU

1. 6 ekor lele ukuran sedang
2. 1 butir telur ayam
3. 1 buah wortel (diparut), daun seledri secukupnya (dirajang)
4. 4 siung bawang putih
5. 3 sdm tepung terigu
6. 3 sdm tapioka
7. Tepung panir dan larutan tapioka sebagai bahan pencelup secukupnya

- LANGKAH PEMBUATAN

1. Kukus lele kurleb selama 10 menit, pisahkan daging dari tulang dan kemudian di giling (atau bisa dengan cara di blender).

2. Campurkan daging lele, wortel, seledri, bawang putih+ merica yang sudah dihaluskan, masukan telur dan garam lalu aduk hingga merata
3. Aduk hingga rata
4. Siapkan loyang yang sudah di olesi minyak masukkan adonan lalu kukus lele kurang lebih selama 20 menit.
5. Setelah matang kemudian dinginkan terlebih dahulu, lalu nugget diiris kemudian dilumuri tepung terigu, dicelup dalam larutan tapioka (bisa juga memakai telur) dan kemudian dilumuri tepung panir.
6. Goreng nugget hingga matang atau simpan nugget didalam kulkas sebelum di goreng.

Setelah dilakukan inovasi terhadap lele menjadi nugget lele hasil survey menunjukan bahwa banyak masyarakat yang menerima dan menyukai nugget lele yang dipasarkan oleh ibu PKK, sehingga mampu meningkatkan minat pelanggan lele menjadi membeli nugget lele.

3.2 Laporan Kegiatan Rencana Strategi Marketing Nugget Lele

Nama : Sandy Pratama

NPM : 1512110481

Jurusan : Manajemen

Nuget banyak dijumpai di mall dan masih banyak tempat lain. Nuget yang biasa dipasarkan yaitu nuget ayam. Nuget lele yaitu inovasi dari nuget ayam karena belum ada di pasaran. Nuget lele bisa dipasarkan lebih luas lagi ke masyarakat luas. Nuget lele dapat dipasarkan dimana saja karena untuk semua masyarakat dari anak-anak hingga dewasa. Nuget lele dapat dijual ke anak sekolahan karena nuget banyak diminati oleh para murid.

Nuget lele disajikan untuk cemilan atau bisa untuk lauk. Nuget lele dipasarkan melalui warung sekitar bisa menjual kepada lingkungan masyarakat sekitar dan bisa juga dijual ke pasar tradisonal atupun melalui online shop.

Nugget lele harus diberi merk karena sebagai identitas. Merk merupakan salah satu faktor dalam meningkatkan daya tarik konsumen dengan bertujuan untuk membuat produk dari nuget lele. Merk dipandang dapat menaikkan gengsi atau status seorang pembeli. Dalam pembuatan merk harus memperhatikan hal-hal, seperti: sederhana dan ringkas, mengandung keaslian, mudah dibaca atau diucakan, mudah diingat, tidak sulit digambarkan, dan tidak mengandung konotasi yang negatif.

Dengan merk yang baik dapat mensinergikan dari beberapa elemen desain dari beberapa elemen desain dan fungsi kemasan, sehingga dihasilkan kemasan yang memiliki tingkat efektifitas, efisiensi dan fungsi yang sesuai baik dalam produksi kemasan sampai

kegunaan kemasan. Dengan itu, perlu dibuatkan merk dagang yang mencantumkan nama UKM dan contact person untuk UKM yang berada di Desa Gunung Sari agar mendapatkan hasil penjualan yang meningkat serta lebih mudah diingat dan mudah dihubungi apabila ingin memesan.

Nugget lele bisa dipasarkan melalui online karena pemasaran ini sangat mudah diakses oleh banyak orang. Pemasaran secara online dapat memudahkan penjualan karena tidak memakan banyak waktu seperti bertemunya penjual dan pembeli secara langsung. Pemesanan secara online bisa dikirimkan melalui gojek.

3.3 Laporan Kegiatan Pembuatan Perhitungan Harga Pokok Produksi

Nama : Windi Asprila

NPM : 1512110311

Jurusan : Manajemen

3.3.1. Harga Pokok Produksi

Harga pokok produksi adalah pebjumlahan seluruh pengorbanan sumber ekonomi yang digunakan untuk mengubah bahan baku menjadi produk. Perhitungan harga pokok

produk dapat digunakan untuk menentukan harga jual yang akan diberikan kepada pelanganan sesuai dengan biaya-biaya yang dikeluarkan dalam proses produksi.

3.3.2. Komponen Biaya Harga Pokok Produksi

Biaya produksi trdiri dari dua yakni biaya komersial dan biaya manufaktur, biaya manufaktur adalah biaya pabrik yakni jumlah dari elemen-elemen biaya diantaranya: biaya bahan baku, biaya tenaga kerja langsung dan biaya overhead pabrik. Dari penjelasan disamping ‘biaya bahan baku’ disebut juga biaya utama sedangkan ‘biaya tenaga kerja’ dan ‘biaya overhead pabrik’ disebut juga biaya konversi. Sedangkan biaya komersial dalah biaya yang timbul atau yang terjadi dikarnakan kegiatan diluar dari proses produksi seperti biaya pemasaran dan biaya administrasi umum.

Penjelasan mengenai biaya bahan baku, tenaga kerja langsung dan biaya overhead pabrik :

a. Biaya bahan baku

   Terjadi karena adanya pemakain bahan baku. Biaya bahan baku merupakan harga pokok bahan baku yang dipakai dalam produksi untuk membuat barang atau produk, biasanya 100% bahan baku masuk dalam produk yang telah jadi.

b. Biaya tenaga kerja langsug

   Biaya ini timbul ketika pemakaian biaya berupa tenaga kerja yang dilakukan untuk mengolah bahan menjadi barang jadi, biaya tenaga kerja langsung merupakan gaji dan upah yang diberikan kepada tenaga kerja yang langsung terlibat dalam pengelolahan bahan menjadi produk.

c. Biaya overhead pabrik

Biaya overhead pabrik timbul akibat pemakaian fasilitas-fasilitas yang digunkan untuk mengelola bahan seperti mesin, alat-alat, tempat kerja dan sebagainnya. Dan yang lebih jelas lagi adalah biaya overhead pabrik terdiri dari biaya di luar dari biaya bahan baku.

Tabel 3.1 Perhitungan Besaran Biaya Bahan Baku

No	Bahan Nugget Lele	Satuan	Harga Per-unit	Harga
1.	Lele	1 Kg	Rp 22.000	Rp 22.000
2.	Telur	½ Kg	Rp 12.000	Rp 12.000
3.	Gula Pasir	¼ Kg	Rp 4.000	Rp 4.000
4.	Tepung Terigu	1 Kg	Rp 10.000	Rp 10.000
5.	Tapioka	1 Kg	Rp 10.000	Rp 10.000
6.	Bawang Putih	¼Kg	Rp 5.000	Rp 5.000
7.	Bawang Merah	¼ Kg	Rp 5.000	Rp 5.000
8.	Tepung Roti / Panir	½ Kg	Rp 5.000	Rp 5.000
9.	Garam	2 Bungkus	Rp 1.000	Rp 2.000

10.	Merica	2 Bungkus	Rp 1.000	Rp 2.000
11.	Wortel	¼ Kg	Rp 2.000	Rp 2.000
12.	Daun Seledri	1 Ikat	Rp 1.000	Rp 1.000
	Total Biaya Bahan Baku			**Rp 80.000**

Tabel 3.2 Perhitungan Biaya Penolong

No	Nama peralatan	Satuan	Harga Per-unit	Harga
1.	Gas	1 Buah	Rp 22.000	Rp 22.000
2.	Plastik	1 Pak	Rp 10.000	Rp 10.000
	Total Biaya Penolong			**Rp 32.000**

Tabel 3.3 Perhitungan Biaya Overhead Pabrik

No	Material	Satuan	Harga Per-unit	Total Harga
1.	Listrik	-	-	-
2.	Tenaga kerja langsung	-	-	-
	Total BOP			**Rp -**

Tabel 3.4 Total Biaya Operasional

No	Jenis Biaya Operasional	Biaya
1.	Biaya Bahan Baku	Rp 80.000
2.	Biaya Penolong	Rp 32.000
3.	Biaya Overhead Pabrik	-
	JUMLAH	**Rp 112.000**

Jadi, untuk setiap 1 Kg lele yang sudah matang di kemas dengan ukuran ½ kg mendapatkan 25 bungkus nugget lele, haraga pokok produksi yang di butuhkan adalah sebesar Rp 112.000

A. Harga Pokok Produksi

- Modal : Produksi

  Rp 112.000 : 25 bungkus = Rp 4.480 => Rp 4.500,-

B. Laba (50% dari HPP)

- HPP x Laba

  Rp 4.500 x 50% = Rp 2.250 => Rp 2.300,-

C. Harga Jual

- HPP + Total Laba

Rp 4.500 + Rp 2.300 = Rp 6.800 => Rp 7.000,-

Berdasarkan perhitungan di atas dapat dilihat rincian harga jual dibawah ini:

Tabel Rincian Harga Jual Setiap Kemasan

Berat	**HargaPokokProduksi**	**Laba**	**HargaJual**
125 Gram	Rp 4.500	Rp 2.300	Rp 7.000,-

Berdasarkan hasil produksi tersebut diperoleh Nugget Lele sebanyak 25 bungkus dalam sekali produksi yang siap dijual kepada pelanggan seharga Rp 7.000 perbungkus 125 gr. Berdasarkan penjualan setiap kali produksi pendapatan yang diperoleh pemilik UKM sebesar:

25 x Rp 7.000 = Rp 175.000,-

Jadi total laba yang diperoleh Rp 175.000,-

Berikut ini perhitungan Laporan Laba/Rugi UKM Nugget Lele :

Tabel Laporan Laba Rugi

Laporan Laba/Rugi

UKM Nugget Lele

Penjualan		**Rp 175.000,-**
Biaya-biaya		
Lele	Rp 22.000,-	
Telur	Rp 12.000,-	
Gula Pasir	Rp 4.000,-	
Tepung Terigu	Rp 10.000,-	
Tapioka	Rp 10.000,-	
Bawang Putih	Rp 5.000,-	
Bawang Merah	Rp 5.000,-	
Tepung Roti / Panir	Rp 5.000,-	
Garam	Rp 2.000,-	
Merica	Rp 2.000,-	
Wortel	Rp 2.000,-	

Daun Seledri	Rp 1.000,-	
Gas	Rp 22.000,-	
Plastik	Rp 10.000,-	
Total Biaya-biaya		**Rp 112.000,-**
Laba Bersih :		**Rp 63.000,-**

Pembukuan sederhana seperti di atas diharapkan mampu menjadi dasar untuk memproduksi Nugget Lele dan pendapatan hasil penjualan Nugget Lele.

Dengan adanya pelatihan perhitungan Harga Pokok Penjualan secara pencatatan laporan sederhana yang diajarkan, bisa membantu masyarakat Desa Gunung Sari untuk mengetahui lebih rinci tentang harga minimal penjualan serta mengetahui pendapatan laba penjualan Nugget Lele.

3.4 Laporan Kegiatan Pembuatan Label dan Kemasan Nugget Lele dan Video Company Profile

Nama : Felisita Klaralia

NPM : 1511050047

Jurusan : Sistem Informasi

3.4.1 Desain Label dan Kemasan Nugle

Rencana pembuatan kegiatan desain merupakan salah satu cara untuk mempromosikan suatu hasil produk agar dapat menarik perhatian calon customer.

Dalam masyarakat modern kemasan adalah elemen penting sebagai alat pemasaran dan sebagai bagian integral dari identitas merk dagang(brand). Kemasan memegang peranan untuk menjual barang dengan sendirinya, terutama ketika dihadapkan dengan persaingan ketat dari berbagai produk. Kemasan adalah faktor terakhir yang bisa mempengaruhi konsumen sebelum membuat keputusan pembelian. Dengan demikian kemasan harus mampu menjadi media informasi, baik secara verbal maupun visual. Informasi secara verbal antara lain mencakupi komposisi produk,informasi halal,batas kadaluarsa dan sebagainya. Sedangkan informasi visual dapat ditampilka dalam melalui tipografi, warna dan gambar. Desain grafis pada label dan kemasan membentuk kontak pribadi antara produsen dan konsumen serta dan menciptakan efek psikologis tertentu. Aspek grafis yang terdiri dari warna,tipografi dan gambar yang ada dalam kemasan memegang peranan penting dalam mempengaruhi keputusan konsumen.

Terdapat tiga elemen utama pada grafis kemasan, yaitu :

- Teks

  Tampilan teks yang memuat informasi dalam kemasan sebagian besar ditentukan oleh pilihan font atau tipografi. Pilihan tipografi yang dapat berdiri sendiri tanpa grafis atau elemen desain lain yang ditambahkan ke dalamnya. Hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan font adalah unsur keterbacaan visual. Seringkali produsen UKM memilih font yang secara estetis terlihat baik, namun ternyata efektivitas keterbacaannya dalam jarak tertentu sangat rendah.

- Warna

Warna merupakan perangsang paling penting yang menciptakan daya tarik visual. Setiap warna memiliki dampak psikologis yang berbeda dan kuat. Pemilihan warna pada kemasan sangat bergantung pada jenis dan karakter produk.

- Elemen visual

  Elemen visual yang terdiri dari foto, ilustrasi, ornamen, dan sebagainya. Karakter visual juga dapat menjadi pembeda suatu produk dengan produk kompetitor. Fungsi elemen visual seperti ilustrasi, foto atau ornamen adalah sebagai penjelas informasi produk

Desain label kemasan yang sesuai dengan produk yang sesuai akan membuat suatu produk lebih menarik. Dari ukuran label yang disesuaikan dengan ukuran kemasan, warna label yang kontras dan disesuaikan dengan komponen lain yang ada pada label. Serta nama atau merk dari produk tersebut akan menentukan apakah produk tersebut dapat menarik perhatian calon customer dan menarik minat beli. Suatu produk tanpa desain label dan kemasan akan mengurangi dan berdampak pada minat beli dari produk tersebut. Penulisan alamat dan kontak dari produksi lele tersebut juga diperlukan dalam membuat suatu produk yang akan dijual.

Produk nuget lele yang berbahan baku utama lele, merupakan salah satu potensi di Desa Gunung Sari Kecamatan Way Khilau akan lebih menarik jika diberi label dan kemasan, serta merk dari produk lele tersebut. Nugle merupakan merk dari produk nugget lele Desa Gunung Sari. Pemberian merk yang unik dan mudah diingat akan menambah nilai jual suatu produk.

Gambar 1.1 Desain Label NUGLE

3.4.2 Laporan kegiatan membuat Video Company Profile Desa Gunung Sari

Rencana Kegiatan membuat video company profile Desa Gunung Sari adalah kegiatan untuk mendokumentasikan segala aktivitas yang dilakukan selama pelaksanaan PKPM yang berlangsung selama 1 bulan, dan kemudian diedit agar dapat dipublikasikan kepada khalayak ramai melalui berbagai macam media sosial seperti youtube, instagram dan lain sebagainya. Kegiatan membuat video company profile ini juga bertujuan untuk memperkenalkan Desa Gunung Sari yang memiliki berbagai potensi alam di desa denganmeliput segala kegiatan seperti musyawarah desa, perayaan HUT RI, pengajian rutin, dan pesta rakyat yang dilaksanakan di desa. Pembuatan video ini juga sebagai salah satu syarat penilaian peserta PKPM IIB Darmajaya.

Pada pembuatan video company profile salah satu software utama yang digunakan sebagai media pendukung editing adalah Adobe Premiere. Sedangkan peralatan yang dibutuhkan untuk membuat video company profile yaitu kamera DSLR dan Tripod.

1. **Video Company Profile**

Dalam pembuatannya, video company profile haruslah melewati 3 tahapan produksi. Setelah pihak perusahaan memilih agency atau production house mana yang akan memproduksi video company profile miliknya, maka pihak perusahaan dan production house akan melalui 3 tahapan berikut untuk sampai kepada video company profile yang diharapkan.

A. Pra Produksi

Tahapan pra produksi adalah tahapan awal dari proses pembuatan video company profile, dimana pihak perusahaan dan tim produksi saling mendiskusikan company profile seperti apa yang ingin dibuat.

1. Pemahaman materi company profile yang dilakukan oleh kedua belah pihak yaitu Production House dan perusahaan melalui rapat bersama.
2. Penentuan media penayangan yang diinginkan oleh pihak perusahaan.
3. Penentuan budget atau dana dalam pembuatan company profile.
4. Mendiskusikan konsep video company profile yang diharapkn oleh perusahaan.
5. Penyusunan scenario/script.
6. Penentuan tim produksi.
7. Penentuan jadwal atau waktu produksi.
8. Penentuan peralatan.
9. Penentuan lokasi dalam pembuatan company profile.

B. Produksi

Produksi adalah tahap pengambilan gambar/shooting. Shooting dilakukan berdasarkan konsep yang telah disepakti bersama oleh pihak perusahaan dan tim produksi pada saat Pra Produksi.

1. Tahap pengambilan gambar. Tahap ini dilakukan di lokasi perusahaan oleh tim produksi, yaitu produser, sutradara, kameraman, creative, asisten sutradara, manajer produksi, art director, make up & wardrobe dan juga talent.
2. Pengontrolan proses produksi yang dilakukan oleh belah pihak sehingga produksi dapat berjalan lancar dan sesuai dengan konsep.

C. Pasca Produksi

Tahapan ini merupakan kegiatan pengolahan hasil materi shoting melalui proses editing video, yaitu penggabungan hasil materi shoting menjadi satu kesatuan yang utuh sesuai dengan naskah.

1. Edit hasil materi shoting.
2. Rekaman voice over audio.
3. Mixing audio (penyusunan music/sountrack).
4. Penambahan grafis visual.
5. Pengolahan warna (color grading).
6. Presentasi kepada pihak klien terhadap hasil yang sudah tercapai dari dua tahapan sebelumnya.

2. Adobe Premiere CC 2015

Adobe Premiere merupakan program yang sudah umum digunakan oleh rumah-rumah produksi, televisi dan praktisi di bidangnya. Keuntungan belajar melakukan edit video menggunakan Adobe Premiere adalah program ini mudah dipelajari dan dalam waktu singkat. Fungsi utama Premiere Pro lebih efektif lagi untuk merangkai gambar, video dan

audio, bukan untuk animasi. Berikut ini adalah tools yang digunakan dalam Adobe Premiere :

Button	*Keyboard Shortcut*	*Description*
	V	**Selection tool** Tool dafault/ alat default, di gunakan untuk alat memilih dan menggeser clip pada timeline.
	M	**Track Select tool** Pilih semua klip di trek dari suatu titik tertentu, atau pilih beberapa track.
	B	**Ripple Edit tool** Penyesuaian titik edit dan memindahkan klip lainnya dalam timeline untuk agar seimbang.
	N	**Rolling Edit tool** Menyesuaikan titik edit antara dua klip tanpa mempengaruhi sisa timeline.
	X	**Rate Stretch tool** Mengubah durasi klip sekaligus mengubah kecepatan untuk

		kompensasi.
	C	**Razor tool** Memotong Clip pada time line.
	Y	**Slip tool** Memindahkan klip dalam dan keluar poin dengan jumlah yang sama secara bersamaan, sehingga sisa timeline tidak terpengaruh.
	U	**Slide tool** Memindahkan klip bolak-balik dalam timeline, sementara secara bersamaan menyesuaikan klip berdekatan dengan kompensasi.
	P	**Pen tool** membuat kontrol (jangkar) poin.
	H	**Hand tool** Tarik tampilan timeline kiri dan kanan.
	Z	**Zoom tool** Klik pada timeline untuk memperbesar tampilan, atau tarik dan pilih area persegi untuk memperbesar ke arah tertentu.

Tabel 1.1 Tools pada Adobe Premiere

3.5 Laporan Kegiatan Pengenalan E-Commerces

Nama : Kiki Rantika

NPM : 1512110115

Jurusan : Manajemen

3.5.1 Sosialisasi E-commerce

Sosialisasi E-commerce Dihadiri lebih dari 40 peserta dari kelompok ibu-ibu PKK dan sebagian warga,Sosialisasi ini diadakan di balai desa gumumg sari.Sebagian besar dari mereka masih asing dengan sistem perdagangan E-commerce ,walaupun ada juga beberapa dari peserta yang sudah tidak asing dengan “lapak kekinian” seperti Tokopedia, BukaLapak, OLX dan Facebook. Selain memudahkan konsumen dalam memilih produk yang berkualitas dan harga yang bersaing ,lapak digital juga meluaskan jangkauan pasar produsen .lapak digital juga murah ,bahkan gratis tanpa biaya. Pedagang tidak perlu membayar uang sewa untuk membuka lapak digital. Manfaat E-commerce bagi warga yang ingin berbisnis online ataupun hanya sebagai pembeli antara lain :

1. Bagi pembisnis,manfaatnya adalah :
   - Meningkatkan market exposure dan melebarkan jangkauan. Dengan adanyasistem e-commerce ini,penjualan bisa didistribusikan tidak hanya disatu wilayah ,ke berbagai wilayah,ke berbagai negara bahkan yang berbeda benua

sekalipun. Karena media internet terjangkau keseluruh dunia.

- Menurunkan biaya operasi. Metode e-commerce bisa digunakan oleh wargadimana saja dan kapan saja,tidak harus bertemu langsung dengan pembeli.Hanya menggunakan internet sebagai media perantara penjualan.
- Meningkatkan customer loyality. Pembeli yang nyaman dan mudah denganadanya pembelian secara online,akan terus membeli ke retailer yang sama tentunya hal ini diimbangi dengan kepercayaan kepada retailer tersebut.
- Meningkatkan value chain dengan mengkomplemenkan business partice,mengkonsolidasikan informasi dan membukanya kepada pihak pihak yangterkait didalam value chain.

2. Bagi pembeli, manfaatnya adalah
    - Manfaat secara langsung adalah dapat memudahkan pembeli untuk membelikeperluannya tanpa harus datang ketempat penjualan barang yang diinginkann akan langsung diantarkan kerumahnya.

PKPM adalah salah satu cara dimana kita pelaku dunia pendidika saling membagi ilmu dan prngalaman yang kita dapatkan dibangku perkuliahan.“Sosialisasi ini diharapkan dapat membantu warga gunung sari untuk memasarkan produknya yang masih dilakukan secara offline .

Program E-commerce ini sengaja dipilih untuk membangun kesadaran masyarakat desa gunung sari untuk bisa mengenal dan menerapkan sistem pemasaran modern bagi pelaku

usaha kecil dan menengah,khususnya dibidang budidaya lele yang merupakan salah satu potensi desa gunung sari agar produk-produknya bisa lebih dikenal oleh masyarakat luas. Kemudian dengan adanya sosialisasi ini warga juga dapat membedakan mana penjualan dan pembelian yang baik dan benar sehingga warga tidak mudah tertipu dengan perdagangan dan penjualan online.

Semoga dengan adanya sosialisasi ini masyarakat gunung sari dapat lebih baik lagi dan dapat melakukan penjualan dan pembelian online secara baik dan benar.

3.6 Laporan Kegiatan Sosialisasi Pasar Modal dan Waspada Investasi Bodong Di Desa Gunung Sari

Nama : Susanti

NPM : 1512120041

Jurusan : Akuntansi

3.6.1. Tentang Kegiatan

Dilihat dari kurangnya ilmu pengetahuan masyarakat terhadap dunia investasi pasar modal seperti saham, obligasi, sukuk, dan lain sebagainya. maka banyak masyarakat yang mengeluh terkena investasi bodong (penipuan), dengan itu sosialisasi edukasi pasar modal mungkin akan memberi pemahamanakan alternatif investasi di dunia pasar modal bagi masyarakat desa gunung sari sehingga terhindar dari investasi bodong dan dapat menginvestasikan uangnya pada instrument investasi yang tepat. Tidak mesti dengan

pendidikan yang tinggi untuk memahami dunia pasar modal, yang penting ada kemauan untuk mempelajarinya.

Untuk menghindari supaya masyarakat terhindar dari investasi bodong ada dua prinsip yang harus di pelajari yaitu Legalitas dan Logis. Arti dari Legalitas adalah harus di pelajari apakah jasa keuangan atau Perusahaan yang menawari Investasi sudah memiliki izin usaha sesuai aturan yang berlaku atau terdaftar di OJK.

Kalau jasa keuangan atau perusahaan tersebut tidak mempunyai izin usaha dan belum terdaftar di OJK berarti jasa keuangan atau perusahaan tersebut ilegal atau bodong. Prinsip yang kedua yaitu Logis. Artinya jasa keuangan atau perusahaan yang menawarkan bagi Hasil dari investasi harus tidak terlalu melebihi dari bunga deposito yaitu 14 % per tahun. Artinya kalau ada yang menawarkan bagi hasil investasi melebihi dari 2 % per bulan masyarakat harus waspada.Setelah kegiatan ini selesai diharapkan kepada masyarakat untuk dapat membedakan yang mana investasi bodong dengan investasi yang bukan penipuan.

3.6.2. Maksud, tujuan dan sasaran yang ingin di capai

a. Maksud dari kegiatan ini untuk memberikan edukasi kepada masyarakat desa gunung sari mengenai investasi alternatif yang ada di dunia pasar modal.
b. Mensosialisasikan keberadaan OJK seperti tujuan, tugas, fungsi dan wewenang OJK. Belum banyak yang mengetahui OJK sebagai lembaga negara, karena memang baru ditetapkan melalui Undang-undang Nomor 21 Tahun 2011 dan efektif berdiri secara nasional pada tahun 2012. Tujuan dari sosialisasi ini adalah untuk memperkenalkan OJK karena pada saat ini semua keuangan oleh lembaga yang baru, juga memperkenalkan ada

fungsi perlindungan konsumen dan edukasi sebagaimana fungsi OJK.

c. Sedangkan tujuan dan sasarannya adalah agar masyarakat dapat membedakan yang mana investasi yang bukan penipuan serta dapat berinvestasi dalam dunia pasar modal. Objek yang ditargetkan sebagai peserta dalam kegiatan ini ialah remaja dan masyarakat desa gunung sari.

d. Sosialisasi layanan konsumen OJK

   Konsumen dan masyarakat perlu lebih dilindungi mengingat semakin kompleksnya sektor jasa keuangan dengan berbagai produk dan layanan yang tersedia. Sosialisasi dilaksanakan sebagai bentuk tanggungjawab OJK untuk terus meningkatkan layanan dan penyelesaian pengaduan konsumen di sektor jasa keuangan, serta mendorong industri sektor jasa keuangan untuk melakukan perbaikan dan peningkatan layanan dan penyelesaian pengaduan konsumen.

3.6.3. Hasil yang dicapai dan tindak lanjut

Edukasi pasar modal dilaksanakan oleh susanti dan dibantu oleh seluruh anggota kelompok yaitu Windi Asprila, Felisita Klaralia, Kiki Rantika, Yurpan Hani, Sandy Pratama, Ryan Toni Hermawan, program ini dilaksanakan sebanyak 1 kali yaitu pada tanggal 27 Agustus 2018. Hasil yang dicapai dari kegiatan edukasi pasar modal ini kurang memuaskan karena masih banyaknya masyarakat yang skeptis terhadap dunia investasi pasar modal, karena mereka tidak ingin berfikir rumit sehingga masyarakat kurang berminat,karena kebanyakan masyrakat ingin keuntungan yg lebih besar tanpa harus berfikir rumit dan masyarakat harus di edukasi lebih menyeluruh dan lebih

mendalam agar masyrakat bisa tertarik dengan pasar modal dan investasi yang baik dan benar.

3.6.4. Faktor Pendukung dan Penghambat

a. Faktor Pendukung

Adapun faktor-faktor yang mendukung jalannya kegiatan adalah adanya dukungan dari bapak aparatur desa dan ibu-ibu PKK, dalam mengikuti sosialisasi tersebut.

b. Faktor Penghambat

Faktor penghambat dalam kegiatan ini banyaknya masyarakat yang skeptis terhadap dunia pasar modal. Mereka lebih memilih ke sawah dan kurangnya masyarakat diatas umur 17 tahun karena bekerja menjadi TKI (tenaga kerja indonesia).

3.5 Laporan Kegiatan Pengenalan IT

Nama : Yurpan Hani

NPM :1511050111

Jurusan :Sistem Informasi

3.7.1 Pengenalan Komputer Sejak Dini

Pengenalan teknologi komputer dapat dimulai dari siswa SD asalkan tetap dalam koridor pendidikan yang benar. Sedikit tips bagaimana mengenalkan teknologi komputer pada siswa SD.

- Baik bagi guru maupun orang tua, Anda dapat mengenalkan teknologi komputer dengan kalimat dan istilah yang sederhana agar mudah dimengerti oleh siswa SD..

- Memberikan software-software *edutainment* (belajar yang menyenagkan) pada komputer untukdigunakan oleh siswa SD. Software seperti ini sudah sangat mudah ditemukan, misalnya software berhitung, puzzle, software tebak-tebakan bahasa/kata asing, dan lain-lain.
- Walau hal ini dapat dipelajari dari buku, menggunakan media komputer juga merupakan alternatif proses belajar agar siswa tidak cepat bosan dan jenuh. Selain itu, hal ini juga dapat merangsang perkembangan saraf otak anak.
- Selain software *edutainment* (belajar yang menyenagkan) , ada pula software pengetikan untuk menambah wawasan siswa SD (misal: Microsoft Word) software seperti ini berfungsi sama dengan mesin tik dan apapun yang tertulis di situ dapat dicetak.
- Selain manfaatnya yang banyak, ada juga dampak buruk penggunaan komputer dalam waktu yang cukup lama. Misalnya tentang kesehatan mata yang mungkin menurun atau banyaknya waktu yang terbuang dan membuat siswa malas belajar.

PKPM adalah salah satu cara dimana kita sebagai pelaku dunia pendidikan saling membagi ilmu dan pengalaman yang kita dapatkan di bangku perkuliahan . Terdapat satu sekolah dasar yang yang kami jadikan tempat belajar mengajar yaitu SDN 2 gunung sari.terdapat anak didik mulai dari kelas dan 6 yang kita ajarkan mengenai dasar dasar ilmu komputer beserta manfaatnya kita menguasai komputer di masa yang akan datang, dan menurut kami semngat dan minat belajar komputer anak-anak SDN 2 Gunung sangat lah tinggi, selain di sekolah kami juaga mengajak anak-anak SDN2 untuk belajar

bersama di posko kami, dan antusias mereka belajar sangatlah tinggi. Semoga kedepannya anak-anak bisa menguasai ilmu yang kami berikan.

3.7.2 Program rumah belajar

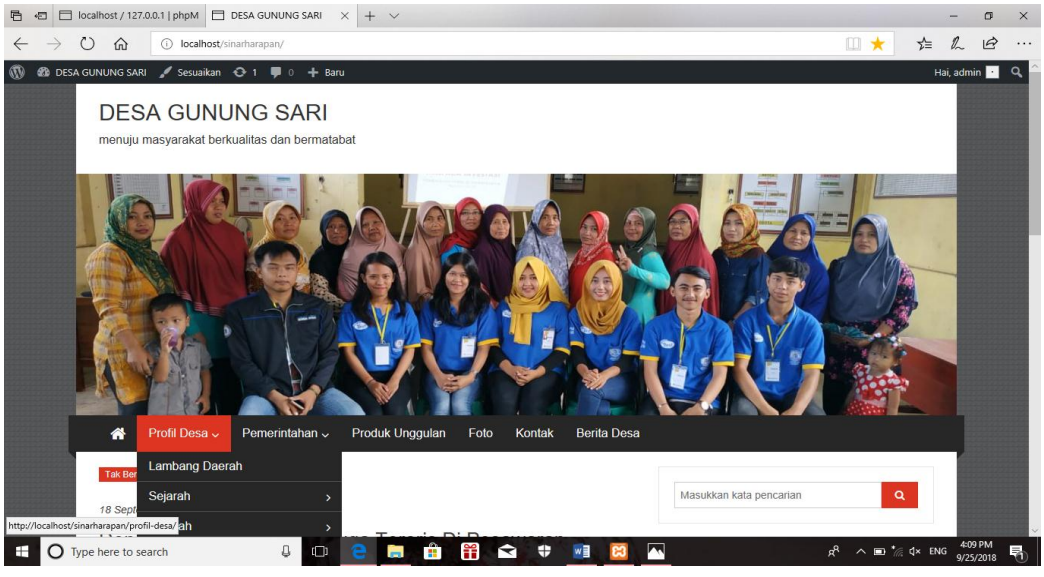
Bertujuan untuk pengenalan dasar tentang ilmu komputer agar kedepannya anak-anak sudah tidak asing lagi dengan komputer.mengajar murid yang terdiri dari kelas 5 dan 6 dan kami mengadakan program rumah belajar, dan ternyata banyak diminati oleh para anak-anak.

3.7.3 Pengembangan web desa

Tujuan dan maksud dari pengembangan web desa adalah untuk lebih mengenalkan sebuah desa baik mengenai sistem pemerintah, potensi kampung maupun berita-berita terbaru mengenai kegiatan di Desa Gunung Sari kepada masyarakat luas secara elektronik.

Disini kami mengembangkan website desa yang sudah ada dan sudah cukup lama tidak di perbaharui, kami melakukan pembaharuan website. Berikut adalah tahapan pengembangan website desa :

1. Tahap pertama adalah login untuk dapat mengakses halaman administrator
2. Mengisi informasi atau berita terbaru tentang desa
3. Mengunggah foto-foto kegiatan desa



3.7.8 Melakukan pelatihan pengolahan website kepada aparatur Desa Gunung Sari

Setelah selesai mengembangkan website Desa kami memberi pelatihan kepada aparatur Desa Gunung Sari agar dapat dimanfaatkan dan dikelola dengan baik.