BAB III

PELAKSANAAN KEGIATAN

3.1 Laporan Kegiatan Inovasi Pengolahan Krupuk Pangsit oleh Deswanda Ardika.

Kegiatan ini dimulai dengan melakukan survei ke lokasi UKM –UKM yang ada di PekonSukoharjo 2. Kemudian, kami melakukan wawancara mengenai UKM di PekonSukoharjo 2. Dan kenyataan yang didapatkan di lapangan adalah PekonSukoharjo 2 telah memiliki beberapa UKM Seperti UKM Pangsit, UKMgenteng, Pabrik Roti dan UKM kue jajanan pasar. UKM Pangsit di PekonSukoharjo 2 memiliki tingkat produksi yang masih terbilang rendah karena produk hanya dipasarkan di sekitar lingkungan Pekon Sukoharjo 2 saja dan belum mampu menjual produk hingga keluar PekonSukoharjo 2.

Permasalahan yang kami temukan dalam UKM pangsit tersebut adalah dimanapengelolaanPangsit hanya dijalankan berdasarkan pengetahuan turun-temurun dari keluarga, tidak ada inovasi dari pengolahan pangsitsehingga UKM pangsittersebut tidak dapat berkembang dan dikenal secara luas.Mengetahui hal tersebut langkah selanjutnya adalah, Kami melakukan koordinasi dengan pemilik UKM Pangsitdengan memperkenalkan sebuah inovasi yang dapat diproduksi oleh UKM Pangsittersebut dengan memberikan packaging yang lebih rapih serta pemberian brand produk agar mudah dikenal oleh masyarakat luas.

Bahan-bahan membuat KrupukPangsit:

- ✓ Tepung terigu 1 kg
- ✓ Margarin 2 sendok makan
- ✓ Garam kasar secukupnya
- ✓ Bawang putih 7 siung
- ✓ Daun seledri secukupnya
- ✓ Penyedap rasa (MSG) secukupya
- ✓ Tela-tela

Proses Pembuatan KrupukPangsit

- Tahap pertama adalah haluskan Bawang putih sebanyak 7 siung, garam kasar secukupnya, dan tambahkan penyedap rasa secukupnya.
- Kemudian potong kecil-kecil daun seledri da batangnya. Pemotongan kecil-kecil ini supaya adonan tetap rata saat proses penggilingan.
- Tuangkan tepung terigu 1 kg dan margarin 2 sendok makan ke baskom.
- Campurkan bumbu halus dan potongan seledri dengan tepung dan margarin kemudian aduk hingga adonan tercampur rata.
- Setelah adonan tercampur rata kemudian giling adonan sedikit semi sedikit. Proses penggilingan ini di ulangi sebanyak 2x agar hasil adonan tipis dan rata. Ketebalan adonan pangsit harus diperhatikan karena sangat mempengaruhi hasil, apabila terlalu tebal maka pangsit akan menjadi keras dan apabila terlalu tipis maka pangsit akan mudah hancur.
- Adonan yang sudah tipis, kemudian di lumuri tepung agar tidak lengket dan menyatu dengan adonan lain.

Gambar 3.1 Proses pembuatan krupuk pangsit

- Kemudian proses selanjutnya yaitu pemotongan adonan serta merapihkan bentuk adonan hingga terlihat menarik.

Gambar 3.2 Pemotongan adonan

- Tahap berikutnya yaitu proses penggorengan. Dalam tahap penggorengan ini,

  Minyak harus dipastikan sudah benar-benar panas. Lalu gorang adonan pangsit yang sudah jadi hingga matang dan renyah.

- Setelah tahap penggorengan, kemudian tahap pencampuran dengan bubuk tela-tela aneka rasa. Tela-tela dibubuhkan sesuai rasa yang diinginkan dengan jumlah secukupnya.
- Tahap terakhir yaitu pengemasan. Pengemasan krupuk pangsit dibagi menjadi 2 macam, yaitu kemasan kecil isi 5 buah/pcs dan kemasan besar isi 22 buah/pcs.

3.2 Pembuatan Kemasan dan Desain Logo Brand Pada UKM Pangsit yang di lakukan dan pembuatan video dokumenter oleh Ilham Bawazier

3.2.1 Pembuatan Kemasan dan Desain Logo Brand

Merk 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, sedangkan **Brand** merupakan janji penjual untuk secara konsisten memberikan keistimewaan, manfaat, dan jasa tertentu pada pembeli. Merk-merk terbaik memberikan jaminan mutu.

Dari pengertian-pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa brand adalah suatu nama, istilah, simbol, tanda, Pekonin, atau kombinasi dari semuanya yang digunakan untuk mengidentifikasikan produk dan membedakan produk perusahaan dengan produk pesaing.

Pembuatan merk merupakan sebuah proses awal yang paling utama dilakukan dalam membuat suatu usaha. Karena, merk sangat mempengaruhi dalam identitas sebuah produk tersendiri. Pemberian nama atau merk sebuah produk biasanya dilakukan diawal pembuatan UKM ,

karena apabila UKM tersebut sudah berjalan kemudian sudah mendapatkan nama atau merk tersendiri bagi para konsumen, maka nama produk tersebut tidak akan di ganti-ganti lagi.

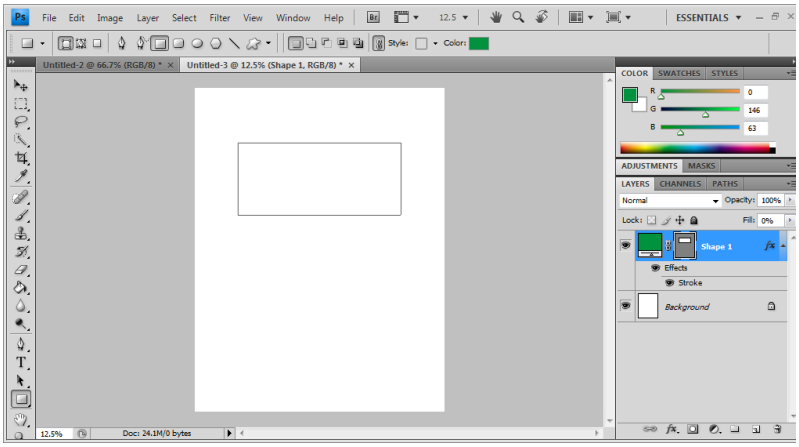
Setelah melakukan musyawarah pembuatan merk dengan pemilik UKM yang bernama Ibu Rostiati menghasilkan sebuah merk untuk produk tersebut adalah “KrupukPangsit Revina”

Logo merupakan suatu gambar atau sekedar seketsa yang memiliki arti tertentu yang mewakili arti sebuah produk. Logo harus memiliki filosofi dan krangka dasar berupa konsep dengan tujuan melahirkan sifat yang berdiri sendiri atau mandiri logo lebih lazim dikenal oleh penglihatan atau visual. Seperti ciri khas berupa warna dan bentuk logo tersbut.

Dalam tahap ini sebuah produk sudah memiliki nama atau merk, pembuatan logo merupakan sebuah proses yang jangan sampai terlupakan. Karena dengan adanya merk disertai dengan logo, maka akan membuat tampilan suatu produk lebih menarik dan pastinya akan mudah diingat oleh konsumen.

Adapun lankah-langkah dalam pembuatan logo tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pada pembuatan merk logo ini kami menggunakan aplikasi Photoshop untuk mendesain logonya



Gambar 3.3 Aplikasi Photoshop

2. Proses selanjutnya yaitu pembuatan desain untuk merk UKM krupuk pangsit

Gambar 3.4 Hasil desain merk

Setelah data mengenai UKM tersebut terkumpul, kami mulai membuat logo UKM tersebut, yang kami harapkan produk UKM memiliki logo tersendiri. Dengan begitu logo akan kami cetak dan akan ditempelkan pada kemasan produk tersebut.

3.2.2 Pembuatan Video Dokumenter

Video dokumenter adalah salah satu sarana dalam pelaksanaan PKPM yang berfungsi sebagai alat dokumentasi kegiatan-kegiatan yang berlangsung selama kegiatan PKPM yang berlangsung dan juga sebagai bukti bahwa kegiatan tersebut benar-benaradanya terlaksana.

Didalam video dokumentasi terdapat bagian-bagian sebagai berikut:

1. Bagian pembukaan video :
   a. Pelepasan Mahasiswa PKPM 2018 di kampus IIB Darmajaya.
   b. Penyambutan Mahasiswa PKPM di PEMDA Pringsewu.
2. Bagian isi video :
   a. Penyambutan Mahasiswa PKPM di balai Pekon Sukoharjo 2.
   b. Survei potensi desa, fasilitas Pendidikan dan UKM yang ada di Pekon Sukoharjo 2.
   c. Program kerja bidang ilmu Ekonomi dan Bisnis (Pengolahan Krupuk Pangsit).
   d. Program kerja bidang ilmu Ekonomi dan Bisnis (Pelatihan Perhitungan HPP dan Laba/rugi penjualan produk UKM).
   e. Program kerja Ilmu Komputer (Pelatihan *IT Education* untuk siswa/I Sekolah Dasar).
   f. Program kerja Ilmu Komputer (Pelatihan Komputer untuk Aparatur Pekon Sukoharjo 2).
   g. Program kerja Ilmu Komputer (Pelatihan Website Pekon untuk Aparatur Pekon Sukoharjo 2).
3. Bagian penutup video :
   Foto Dokumenter kegiatan PKPM

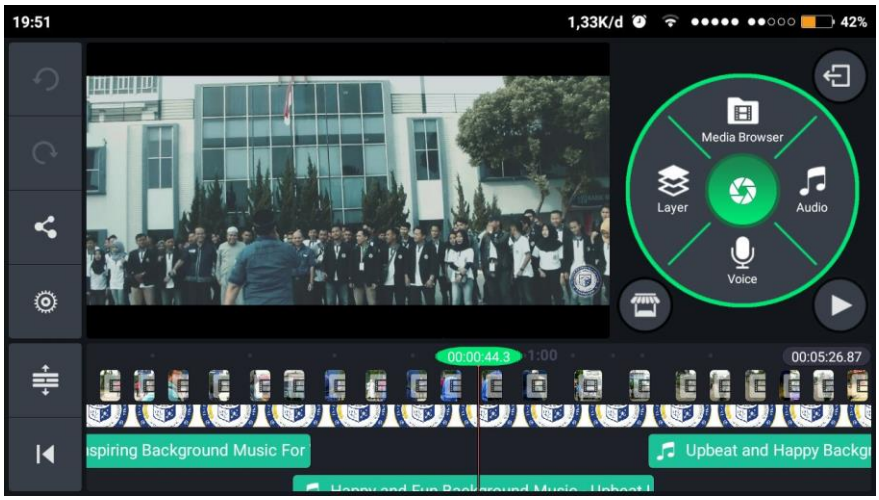
Persiapan membuat Video Dokumenter

Dalam proses pembuatan video dokumentasi ada beberapa hal yang harus dipersiapkanadalah, mulai dari media pengambilan gambar dan video dalam hal ini kami mengunakan kamera HpxiomiRedmi 3 sebagai media pengambil gambar, software editing video yaitu Sony Vegas Pro Version 13, dan juga konsep pengambilan gambar/video dan editing video, kami menggunakan konsep sebab akibat sebagai konsep editing videonya .

Proses Pembuatan Video Dokumenter

a. Proses pertama yaitu pemilihan gambar dan video yang akan diedit, dibagi dalam beberapa folder yang diurutkan menurut tanggal pengambilannya.
b. Proses kedua yaitu memulai editing video dengan menggunakan software Kinemaster, dalam proses ini terjadi bebagai macam editing mulai dari pemotongan durasi video, penggabungan video, dubbing suara, penambahan background sound sebagai tema lagu, penambahan animasi subtitle, penambahan template dan effect transisi video.

Gambar 3.5 Proses Editing Video Menggunakan kinemaster



Gambar 3.6 Penyisipan transisi dan audio

c. Proses terakhir yaitu rendering video, proses ini adalah proses penggabungan semua video yang telah di edit pada proses sebelumnya dan mengeksport video kedalam format .Mp4.

3.3 Laporan Kegiatan Individu Perancangan *E-Commerce* untuk produk UKM Krupuk Pangsit yang dilakukan oleh Suharto Cahyaning Utama.

E-commerce adalah dimana dalam satu *website* menyediakan atau dapat melakukan Transaksi secara *online* atau juga bisa merupakan suatu cara berbelanja atau berdagang secara *online* atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas Internet dimana terdapat *website* yang dapat menyediakan layanan "*get and deliver*". *E-commerce* akan merubah semua kegiatan marketing dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan *trading* (perdagangan) .

Adapun pendapat mengenai pengertian *E-Commerce* bahwa *E-commerce* mengacu pada internet untuk belanja *online* dan jangkauan lebih sempit. dimana *e-commerce* adalah subperangkat dari E-Bisnis. cara pembayarannya melalui transfer uang secara digital seperti melalui *account paypal* atau kartu *credit* Sedangkan, E-Bisnis mengacu pada internet tapi jangkauan lebih luas. area bisnisnya terjadi ketika perusahaan atau individu berkomunikasi dengan klien atau nasabah melalui *e-mail* tapi pemasaran atau penjualan di lakukan dengan internet. dengan begitu dapat memberikan keuntungan berupa keamanan fleksibililtas dan efisiensi. cara pembayarannya yaitu dengan melaui pembayaran digital secara *E-Gold* dan sudah di akui di seluruh dunia dalam melakukan transaksi online.

Pada umumnya pengunjung *Website* dapat melihat barang atau produk yang dijual secara *online* (24 jam sehari) serta dapat melakukan *correspondence* dengan pihak penjual atau pemilik *website* yang dilakukan melalui *email*.

Dalam prakteknya, berbelanja di *we*b memerlukan koneksi ke internet dan *browser* yang mendukung transaksi elektronik yang aman, seperti *Microsoft*

Internet *Explorer* dan *Netscape Navi*gator. *Microsof*t dan *Netscape*, bekerja sama dengan perusahaan kartu kredit (*Visa* dan *MasterCar*d), serta perusahaan-perusahaan internet *security* (seperti *VeriSig*n), telah membuat standar enkripsi khusus yang membuat transaksi melalui *web* menjadi sangat aman. Bahkan, *Visa* dan *MasterCard* menyediakan jaminan keamanan 100% kepada pengguna *credit* cardnya yang menggunakan *e-com*.

Perancangan *E-Commerce*

a. Mencari Informasi Tentang UKM

Kegiatan ini kami mulai dari mencari informasi mengenai UKM. Awalnya kami mendatangi Ibu Rostianti, yang merupakan tempat pembuatan proses krupuk pangsittersebut. Kemudian kami mulai mengumpulkan informasi mencari apa yang menjadi kendala pada UKM tersebut. Pengumpulan informasi tersebut kami lakukan dengan mewawancarai Ibu Rostianti, pemilik UKM Pangsit di Pekon Sukoharjo 2. Dari hasil wawancara kami mengetahui bahwa Pangsit tersebut mengalami kendala pada sistem marketing dan pengembangan usaha Pangsit itu sendiri.

b. Merencanakan Pembuatan Sistem Marketing Dari Informasi yang telah didapat pada UKM Pangsit.

Kami melakukan perencanaan bersama untuk membuat sistem marketing menggunakan *E-Commerse*. Menurut kami, *E-commerce* merupakan media bisnis online yang paling cocok di zaman sekarang untuk mengoptimalisasi marketing UKM karena dengan menggunakan media tersebut Pangsit yang sudah lama dirintis ini, produknya dapat tersebar luas di berbagai wilayah.

c. Mengumpulkan data UKM

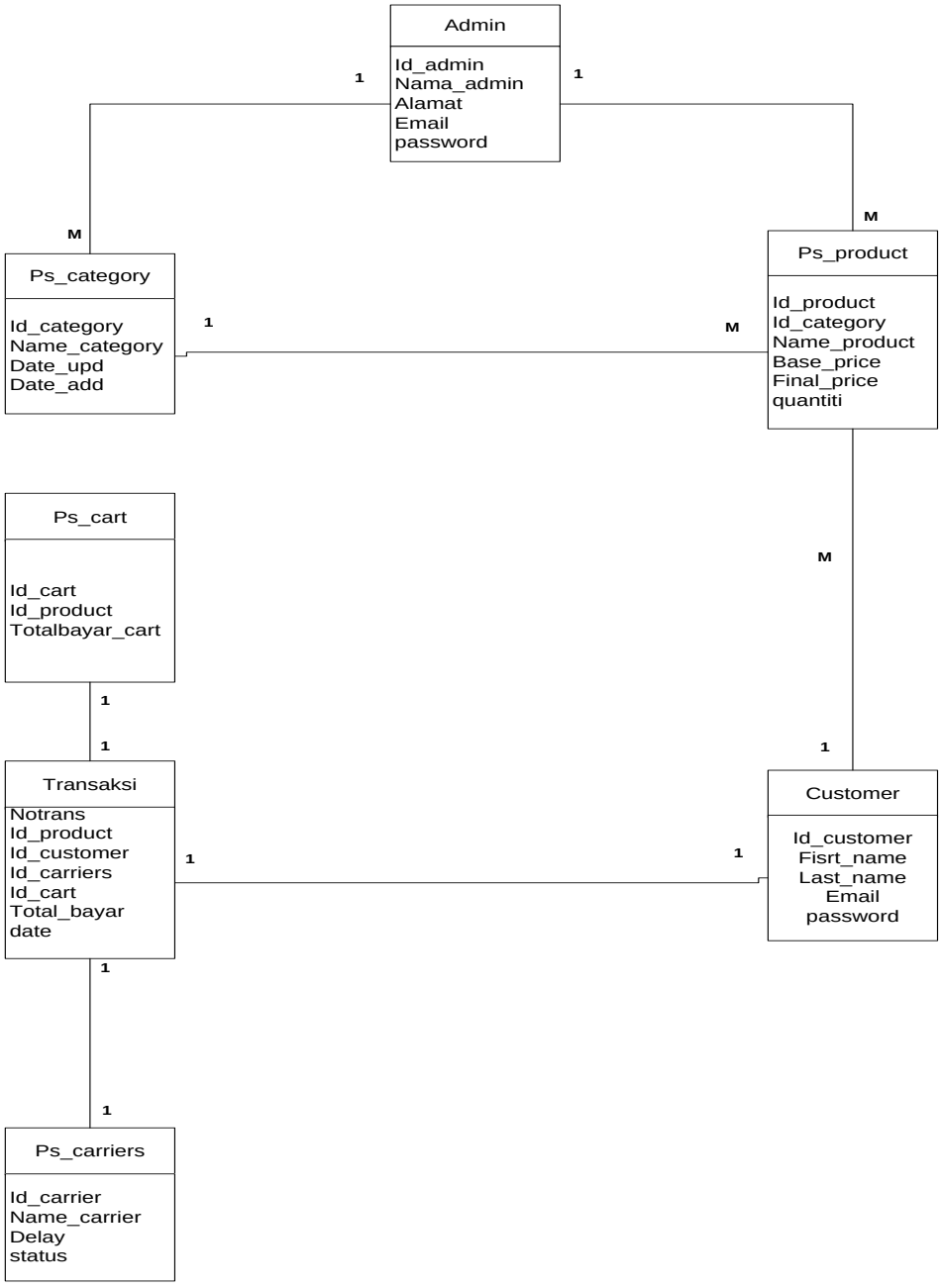
Kami mulai mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk pembuatan media marketing Pangsit seperti gambar dari produk, nama Pangsit dan profile mengenai UKM Pangsit tersebut.

d. Perancangan E-Commerse

Setelah produk sudah memiliki Merk kemudian kami mulai membuat perancangan *e-commerce* untuk mengoptimalisasi marketing pada produk Krupuk pangsit. Teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dalam perancangan yaitu Entity Relationship diagram (ERD). Berikut adalah metode/tahap untuk membuat ERD :

1. Menentukan Entitas
2. Menentukan Relasi
3. Menggambar ERD sementara
4. Mengisi Kardinalitas
5. Menentukan Kunci Utama
6. Menggambar ERD berdasar Key
7. Menentukan Atribut
8. Memetakan Atribut
9. Menggambar ERD dengan Atribut

Gambar 3.7 *Entity Relationship Diagram*



Gambar 3.8 *Logical Record Structure*

3.4 Laporan Kegiatan Pelatihan Perhitungan Harga Pokok Produksi (HPP) dan Laporan Laba/Rugi Penjualan KrupukPangsit yang dilakukan oleh Dana Saputra

Upaya yang dilakukan dalam mengembangkan UKM Pangsitsalah 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.

Perhitungan dilakukan setelah melakukan inovasi pengolahan KrupukPangsit, serta pembuatan label yang dibutuhkan dalam bidang pemasaran.

Perhitungan Biaya Produksi KrupukPangsit

Berikut ini adalah perhitungan biaya-biaya yang dibutuhkan dalam produksiKrupukpangsit:

Tabel. 3.1 Biaya Bahan Baku

No	Kebutuhan	Satuan	Harga/satuan	Jumlah
1	Tepung terigu	X kg	Rp XXX	Rp XXX
2	Garam	X kg	Rp XXX	Rp XXX
3	Bawang	X kg	Rp XXX	Rp XXX
4	PenyedapRasa(MSG)	X bungkus	Rp XXX	Rp XXX
5	Margarin	X bungkus	Rp XXX	Rp XXX
6	Seledri	X batang	Rp XXX	Rp XXX
7	Bubuk Tela-tela	X bungkus	Rp XXX	Rp XXX
Total Biaya Bahan Baku				**Rp XXX**

Tabel 3.2 Biaya Bahan Penolong

No	Kebutuhan	Satuan	Harga/satuan	Jumlah
1	Plastik kemasan	X pak	Rp XXX	Rp XXX
2	Print merk	X lembar	RpXXX	Rp XXX
Jumlah Biaya Bahan Pembantu				**Rp XXX**

Tabel 3.3 BOP

No	Kebutuhan	Jumlah
1	Transportasi	Rp XXX
Jumlah BOP		**Rp XXX**

Dalam sekali produksiKrupukpangsit, pemilik UKM dapat mencapai 26bungkus yang di hasilkan dari 1 kg pangsit, dijual dengan kemasan berisi 5 buahKrupukpangsit per bungkus.

Perhitungan Harga Jual KrupukPangsit

Tabel 3.4 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

Rp XXX : X bungkus = 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 .

Rp XXX X 50% = **Rp XXX**

Tabel 3.5 Rincian Harga Jual Setiap Kemasan

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

3.4.3 Perhitungan Laba/Rugi Penjulan KrupukPangsit

Berikut ini perhitungan Laporan Laba/Rugi Penjualan KrupukPangsit:

Tabel 3.6 Laporan Laba Rugi

LAPORAN LABA/RUGI

UKM KRUPUK PANGSITIBU ROSTIANTI

Penjualan		**Rp XXX**
Biaya – biaya :	-	
Tepung terigu	Rp XXX	
Garam	Rp XXX	
Bawang	Rp XXX	
Penyedap Rasa (MSG)	Rp XXX	
Maargarin	Rp XXX	
Seledri	Rp XXX	
Tela-tela	Rp XXX	
Plastik kemasan	Rp XXX	
Print Merk	Rp XXX	
Transportasi	Rp XXX	
Jumlah Biaya-Biaya		**Rp.XXX**
Laba Bersih		**Rp XXX**

3.5 Laporan Kegiatan Pelatihan Pembukuan dana oleh Yophy Kalindo Gumanti

Tahap pertama yang dilakukan adalah wawancara , wawancara ini dilakukan kepada Kepala Pekon Sukoharjo 2 tentang kekurangan atau kendala pelaporan keuangan yang ada di PekonSukoharjo 2. Dari hasil wawancara ini , kami mendapat informasi bahwa di PekonSukoharjo 2 ini memiliki kendala untuk menyusun anggaran perencanaan pembangunan yang ada di PekonSukoharjo 2 . Penyusunan anggaran perencanaan pembangunan bertujuan agar AparaturPekonmengetahui seberapa banyak yang dibutuhkan untuk pembangunan yang akan dilakukan, seberapa dan darimana pendapatan kepala dusun untuk melakukan pembangunan dusun , seberapa besar pengeluaran ataupun biaya yang dikeluarkan untuk melakukan pembangunan dusun serta dapat dijadikan bahan untuk mengambil keputusan oleh Kepala PekonSukoharjo 2.

Tahap Kedua dalam proses ini adalah menyiapkan contoh penyusunan anggaran perencanaan pembangunan jangka menengah serta contoh aspek-aspek keuangan apa saja yang perlu ada secara sederhana.

Setelah menyiapkan contoh langkah selanjutnya adalah melakukan pelatihan kepada Aparatur PekonSukoharjo 2, Aparatur diberikan pelatihan pembuatan Laporan Pertanggung Jawaban di Balai PekonSukoharjo 2 . Dengan adanya pelatihan ini diharapkan agar Aparatur pekon yang ada di PekonSukoharjo 2 dapat melakukan penyusunan anggaran perencanaan pembangunan jangka menengah, serta dapat meningkatkan pembangunan Pekon menjadi lebih baik lagi.

3.6 Laporan Kegiatan Pelatihan *IT Education* Kepada Anak Sekolah Dasar di Pekon Sukoharjo 2 yang dibuat oleh Yuliana Sandi

Rencana kegiatan ini yaitu memberi pengetahuan tambahan untuk anak-anak sekolah dasar tentang apa itu *Information Tecnologi* dan peran pentingnya dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam dunia Pendidikan.Serta memberikan pelatihan-pelatihan penggunaan teknologi sebagai upaya dalam pembentukan karakter yang dapat menggunakan teknologi dengan cerdas. Pelatihan yang kami berikan beupua dasar-dasar komputer dan mengajarkan bagaimana cara, teknik pengetikan dan penggunaan Microsoft Word dan Microsoft Exel. Disini kami mencoba mengadakan pelatihan komputer untuk Anak-anak sekolah SDN 02 Sukoharjo 2dikarenakan 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 ini sekaligus memberikan motivasi kepada anak-anak SDN 02 Sukoharjo 2 untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi demi mempermudah melanjut sekolah kejenjang yang lebih tinggi berikutnya. Kami sebagai penyelenggara berharap dengan terselenggaranya pelatihan ini dapat dijadikansebagai media untuk memotivasi Anak-anak supaya kedepannya terus belajar mengikuti perkembangan teknologi yang lebih maju demi mempermudah kehidupan mereka.

3.6.1 Tahapan pelatihan IT Education sebagai berikut :

1) Membuat materi pelatihan

Agar memudahkan kami dalam mengadakan pelatihan komputer sebelum itu kami membuat materi pelatihan. Kami membuat materi pelatihan dengan mengabungan antara materi dari internet dan buku. Membuat materi sebelum mengadakan pelatihan sangat penting agar proses pelatihan komputer tersusun dan terencana dengan baik sesuai harapan yang diinginkan.

2) Membuat jadwal pelatihan

Sangat antusiasnya Anak-anak SDN 02 Sukoharjo 2dalam mengikuti pelatihan *IT Education* sehingga terjadi penumpukan peserta pelatihan. Untuk mengoptimalkan sesi pelatiahan inikami membuat jadwal pelatihan, yang diharapkan agar pelatihan *IT Education* tersebut dapat berjalan secara efisein dan materi yang disampaikan oleh pelatih mudah dipahami para perserta pelatihan.

3) Menulis perkembangan perserta pelatihan

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

3.6.2 Ketercapaian Pengadaan Pelatihan *IT Educaction* untuk Anak-anak SDN 02 Sukoharjo 2 Kec. Sukoharjo.

Pelatihan *IT Education* SDN 02 Sukoharjo 2bertujuan untuk memperkenalkan teknologi informasi serta Perangkat Komputer dan kegunaan Microsoft Office seperti Word Dan Microsoft Excel. SDN 02 Sukoharjo 2 sangatlah antusias untuk mengikuti pelatihan komputer tersebut, beberapa dari peserta telah memahami materi, namun ada pula yang masih belum mengerti, tetapi rasa ingin tahu mereka tentang komputer sangatlah tinggi.

Gambar 3.9 Pelatihan IT Education

3.7 Laporan Kegiatan Pembuatan WebsitePekon yang dilakukan oleh Yohanes Agung Indra Cahya

Pembuatan Website Pekon

Website Pekon/Desaadalah salah satu program dalam pelaksanaan PKPM yang berfungsi sebagai media pengenalan PekonSukoharjo 2 kepada dunia luar tentang kegiatan-kegiatan Pekon, visi misi Pekon, sejarah Pekon dan juga berbagai hal yang ada mengenai PekonSukoharjo 2. Adapun Web Desa ini sendiri berasal dari Web yang Domainnya di buat oleh DJ Corporation, yang selanjutnya mahasiswa PKPM langsung membuat menu-menu, logo dan sebagainya di dalam Web Desa tersebut.

Adapun hal-hal yang ada di dalam Web Desa sebagai berikut :

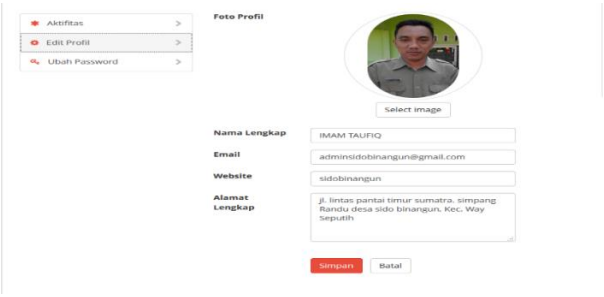
1. Home
2. Profil
3. Lembaga
4. Kegiatan Pekon
5. Pelayanan Proyek
6. Produk Pekon
7. Data Pekon
8. Berita
9. Galeri

Persiapan Pembuatan Web Desa

Dalam proses pembuatan Web Desa ada beberapa hal yang harus dipersiapkan, yaitu dengan meminta data dari PekonSukoharjo 2 yaitu tentang sejarah Pekon, Struktur Pekon, jumlah penduduk Pekon dan lain-lainnya mengenai PekonSukoharjo 2 tersebut. Serta mengumpulkan berita-berita tentang PekonSukoharjo 2 yang akan diinputdalam pemberitaan Web DesaSukoharjo 2.

Proses Pembuatan Web Desa

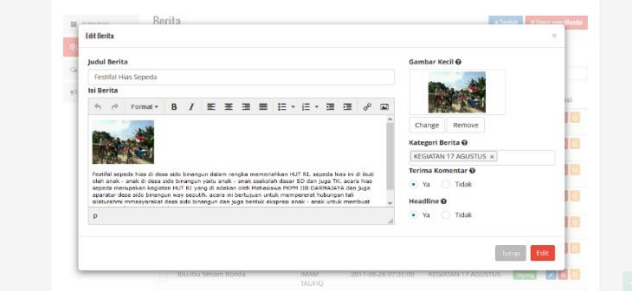
a. Seperti yang dijelaskan diatas bahwa Web Desa adalah buatan dari DJ Corporation. Disini yang pertama di lakukan adalah mengubah nama admin yang akan bertanggung jawab atas Web Desa tersebut.



Gambar 3.10 Pengubahan Admin Web Pekon yang bertanggung jawab.

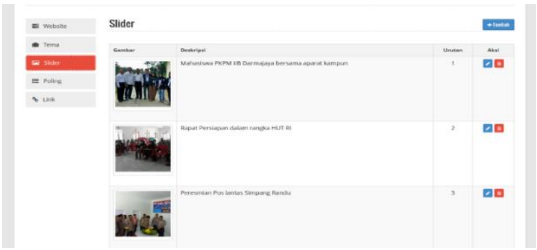
b. Proses kedua yaitu pengeditan Top Menu yang ada di Web Desa dimulai dari menu Home, Struktur Pekon dan lain-lainya.

c. Proses yang selanjutnya yaitu mengupload berita pada web Desa yang sudah dikumpulkan terlebih dahulu dari kegiatan-kegiatan Pekon



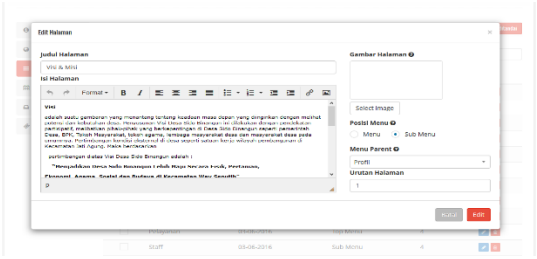
Gambar 3.11 Mengupload Berita

d. Proses yang selanjutnya adalah pengeditan slider pada Web Desa



Gambar 3.12 Pengeditan Slider

e. Proses selanjutnya adalah pengisian informasi mengenai Pekon Sido Biangun.

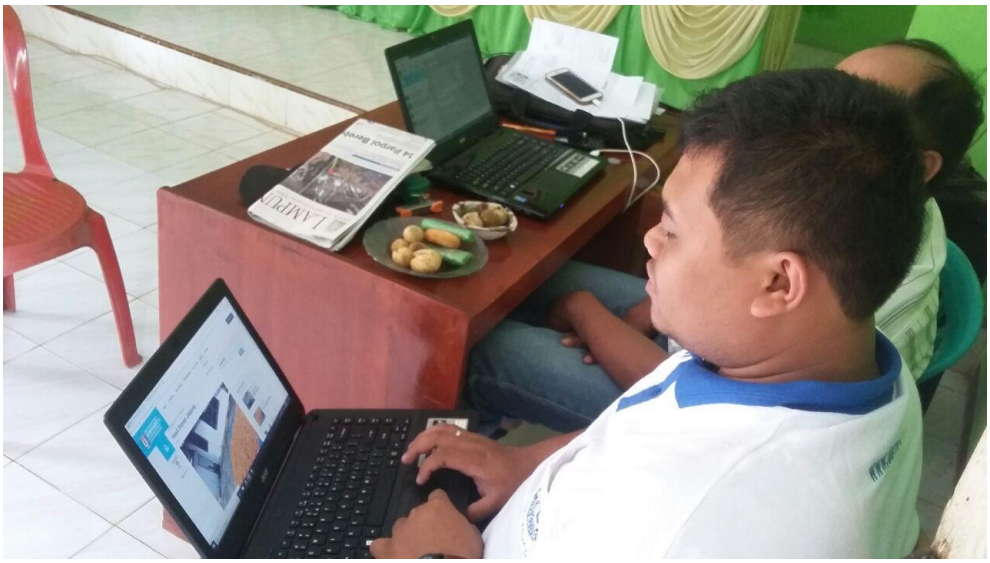


Gambar 3.13 Informasi Menu

f. Proses terakhir adalah mengupload logo pada Web Desa.

Pengenalan Web Desa

Pengenalan Web Desa dilakukan di balai Pekon dengan tujuan mengenalkan Web Desa pada aparatur PekonSukoharjo 2. Pengenalan Web desa ini disertai dengan pelatihan cara pengelolaan web tersebut supaya aparatur dapat mengoperasikan serta menggunakan Website sebagaimana mestinya dan tanpa ada kendala. Pelatihan Web Desa sediri dilakukan pada saat jam kerja Aparatur di balai Pekon yaitu pada hari senin dan rabu kepada Bapak Agus sebagai penanggung jawab Admin Web Desa.



Gambar 3.14 Pengenalan Web Desa

3.8 Laporan Kegiatan Pelatihan Komputer untuk Aparatur Pekon Sukoharjo 2 yang dilakukan oleh Hesty Dianti Kertagena.

Pelatihan komputer merupakan salah satu program kerja yang bertujuan supaya aparatur pekon lebih memahami dan lebih berperan aktif dalam menggunakan komputer sebagai media penunjang kemajuan Pekon Sukoharjo 2. Pelatihan komputer diberikan berdasarkan hasil survei yang telah kami lakukan yaitu kurangnya berperannya teknologi komputer dalam pelaksanaan program kerja-program kerja yang ada di Pekon sebab aparatur belum banyak memahami bagaimana cara menggunakan komputer dengan benar sehingga pelatihan ini sangat dibutuhkan. Pelatihan yang diberikan yakni mulai dari pengenalan dasar-dasar komputer serta *troubleshooting computer*.

3.8.1 Tahapan pelatihan komputer sebagai berikut :

4) Membuat materi pelatihan

Agar memudahkan kami dalam mengadakan pelatihan komputer sebelum itu kami membuat materi pelatihan. Materi pelatihan yang kami berikan yaitu seperti Pengenalan Microsoft office dan fungsi-fungsinya serta cara penggunaan Microsoft office terutama Microsoft Word dan Microsoft Excel yang sederhana.

5) Membuat jadwal pelatihan

Jadwal pelatihan komputer dibuat supaya tidak berbenturan dengan agenda-agenda lain mengingat aparatur pekon memiliki banyak aktifitas dan program kerja lain.

6) Menulis perkembangan peserta pelatihan

Menulis perkembangan peserta dilakukan supaya memudahkan jalannya proses pelatihan tahap pertahap. Sehingga materi yang diberikan benar-benar dipahami dan dikuasai oleh para peserta pelatihan. Diharapkan dengan pelatihan komputer yang telah dilakukan dapat membantu perkembangan wawasan teknologi para Aparatur untuk memajukan Pekon Sukoharjo 2.

Gambar 3.1 5 Pelatihan komputer