

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KEGIATAN**

#### **3.1 Pembuatan Website Desa Kertasana**

##### **Jurusan Sistem Informasi**

**Nama : Izul Fikri**

**Nama : Widya Anggraini**

Pembangunan dewasa ini tidak bisa dipisahkan dari perkembangan teknologi informasi. Pemanfaatan teknologi informasi yang saat ini berkembang pesat semakin melurus seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan ketersediaan informasi yang akurat dan cepat. Kemajuan teknologi informasi saat ini ialah pemanfaatan jaringan internet yang memungkinkan setiap orang dapat mengakses atau memperoleh data-data yang tersedia secara bersama-sama melalui jaringan yang saling terhubung. Era teknologi dan globalisasi juga semakin mendorong timbulnya kebutuhan informasi yang cepat dan tepat. Hal itu sangat dirasakan sangat viral bagi masyarakat saat ini diberbagai bidang. Keberhasilan sistem ini dapat diukur berdasarkan maksud pembuatannya, yaitu keserasian dan mutu data, pengorganisasian data dan tata cara penggunaannya.

Tidak hanya diperkotaan, di wilayah pedesaan sudah mulai dimasuki oleh perkembangan teknologi informasi. Penyebaran informasi desa dan potensi yang dimiliki oleh suatu desa dengan menggunakan teknologi yang sudah berkembang akan meningkatkan kualitas data ketepatan data yang tersedia. Potensi alam maupun masyarakat yang beragam merupakan sumber penghasilan untuk wilayah tersebut, luasnya wilayah dan jauhnya kampung dari pusat kota mengakibatkan informasi tentang kampung ini kurang diketahui masyarakat dan perlunya pemetaan untuk melihat dan memperhitungkan kekayaan alam yang dimiliki suatu desa .

Dalam membantu pembangunan dan pengembangan kampung dibutuhkan sebuah alat yang dapat mengelola informasi yang ada di desa tersebut sehingga menghasilkan data yang tertata dan mudah untuk didapatkan/digunakan. Dengan demikian dapat membantu desa untuk mengembangkan dan memberikan informasi yang berada di desa itu.

Selain itu, Mahasiswa PKPM IIB Darmajaya juga diberikan tugas untuk *collecting* data/informasi mengenai Desa Kertasana yang mana dipergunakan untuk pengisian konten pada saat *website* telah siap untuk dioperasikan.

### **3.1.1 Tahap Up Website (Pengisian Konten)**

Pengisian konten *website* meliputi beberapa menu utama, yaitu :

#### **a. Profil**

Dalam menu Profil terdapat sub menu, antara lain :

- Sejarah
- Wilayah
- Geografis
- Kondisi Iklim
- Kondisi Perekonomian
- Lokasi

Halaman Menu Profil Desa Kertasana



## b. Pemerintahan Umum

Dalam menu Pemerintahan Umum terdapat sub menu utama, yaitu :

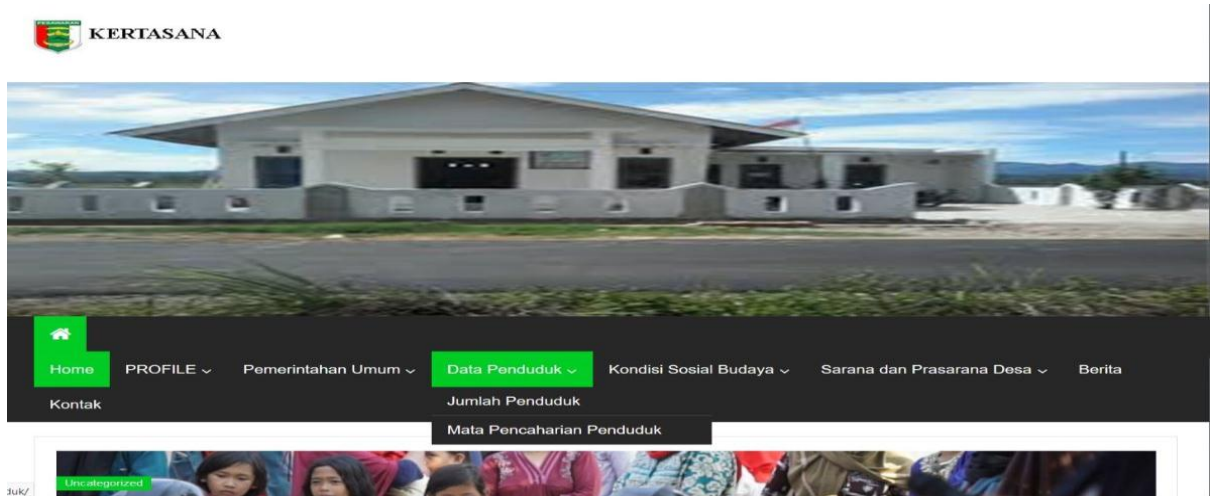
- Organisasi Pemerintahan
- Struktur Pemerintahan Desa
- Badan Permusyawaratan Desa
- Kemasyarakat Desa
- Pemberdayaan dan Kesejahteraan
- Keluarga (LPKK)
- Kemasyarakatan Pemuda (LPK)
- Karang Taruna

Halaman Menu Pemerinahan Umum

## c. Data Penduduk

Dalam menu Data Penduduk terdapat sub menu utama, yatu :

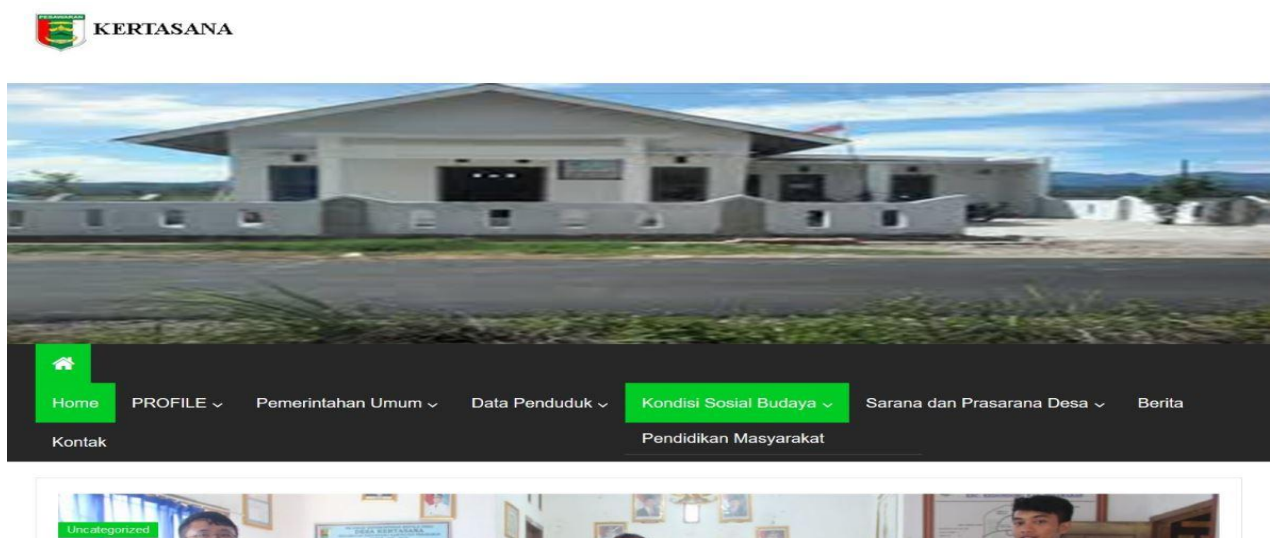
- Jumlah Penduduk
- Mata Pencaharian Penduduk



Halaman Menu Data Penduduk Desa Kertasana

#### d. Kondisi Sosial Budaya

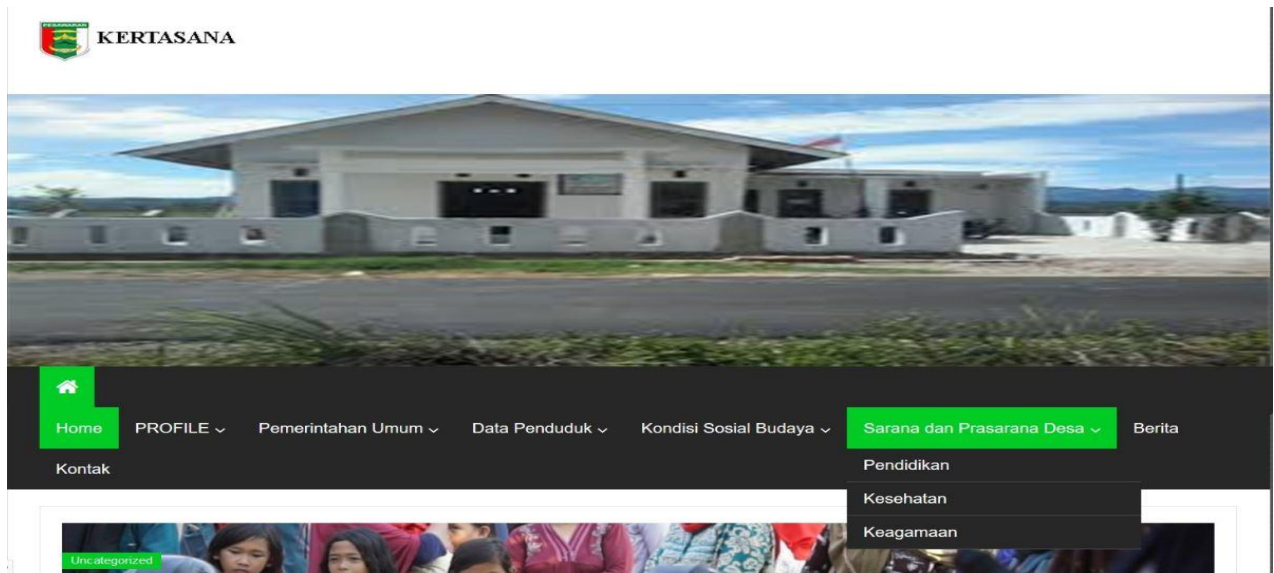
- Pendidikan Masyarakat



Halaman Menu Kondisi Sosial dan Budaya Desa Kertasana

## e. Sarana dan Prasarana Desa

- Pendidikan
- Kesehatan
- Keagamaan



## f. Berita

Halaman Menu Berita Desa Kertasana

### **3.1.2 Tahap Serah Terima Website**

Tahap terakhir yaitu penyerhan website kepada aparatur desa, dalam hal ini yang diberi kuasa untuk mengoperasikan website adalah Sekertaris Desa, Website resmi Desa Kertasana telah resmi diberikan oleh Mahasiswa PKPM IIB Darmajaya dan diterima langsung oleh Sekertaris Desa pada Penyerahan website melalui surat serah terima yang ditanda tangani oleh Mahasiswa PKPM IIB Darmajaya dan Sekertaris Desa dengan melampirkan username dan password pada surat serah terima. Setelah diberikannya website Desa Kertasana kepada aparatur desa harapannya website ini berguna untuk kemajuan kampung dalam bidang IT dan membantu aparatur kampung dalam melayani masyarakat.

### **3.2 Pengenalan dan Pelatihan Ilmu Komputer di SDN 16 Kedondong dan MI Kertasana**

#### **Jurusan Sistem Informasi**

**Nama : Izul Fikri**

**Nama : Widya Anggraini**

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan paling mendasar yang dapat dilaksanakan sebaik-baiknya karena menjadi landasan bagi pendidikan di-tingkat selanjutnya. Pendidikan di tingkat sekolah dasar mampu membekali siswanya dengan nilai-nilai, sikap dan kemampuan dasar agar mereka bisa berkembang menjadi pribadi mandiri. Sekolah sebagai tempat mencari ilmu harus mampu melaksanakan proses belajarnya dengan baik dan dapat mendorong perkembangan kreativitas siswa dengan berupaya mendorong atau menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki semua orang dengan kadar yang berbeda-beda, jadi ada orang yang sangat kreatif dan kurang kreatif. Setiap anak lahir dengan potensi kreatif dan tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas (Utami Munandar,1995:45).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang begitu pesatnya telah memberikan berbagai perubahan dalam bidang kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu contoh nyata yang dapat kita rasakan adalah kemudahan dalam berkomunikasi. PKPM adalah salah satu cara dimana kita selaku dunia pendidikan saling membagi ilmu dan pengalaman yang di kita dapatkan dibangku perkuliahan. Terdapat dua sekolah dasar yang kami jadikan tempat melakukan kegiatan pengenalan ilmu komputer yaitu SDN 16Kedondong dan Madrasah Ibtida'iah Kertasana. Murid dari kelas 5 dan 6 yang kita ajarkan mengenai dasar-dasar ilmu komputer serta manfaatnya kita menguasai

komputer dimasa yang akan datang. Selama 2 hari kami mengajar ke sekolah dan setelah pulang sekolah dan alhamdulillah mendapat respon yang sangat positif dari orang tua murid.

Dari hal kecil ini kita mulai sadar betapa pentingnya dunia pendidikan saat ini dengan adanya ilmu komputer yang mempermudah pekerjaan manusia pada umumnya. Semoga kedepannya anak-anak bisa menguasai ilmu yang kami berikan bahkan bisa sampai menginjak bangku perkuliahan.



**Kegiatan Pengenalan dan Pelatihan Ilmu Komputer di SDN 16 Kedondong**





**Foto bersama Murid Madrasah Ibtida'iah Keertasana setelah melakukan  
Pengenalan dan Pelatihan Ilmu Komputer.**

### 3.3 Laporan Keuangan UKM Mabel

#### Jurusan Akuntansi

Nama : Reno Agung Prasetya

- a. Pelatihan Penggunaan *Ms. Excel* dalam menyusun RAB (Rencana Anggaran Biaya)

Disini kami melakukan pelatihan kepada UKM (Usaha Kecil Menengah) kecil yang beradadidesakertasana selama 2 minggu. Pelatihan ini berupa cara penggunaan program *Microsoft Excel* agar mempermudah pekerjaan penyusunan RAB (Rancangan Anggaran Biaya). Kami memberikan beberapa materi sederhana tentang *Microsoft Excel* seperti penggunaan beberapa fungsi "*function*" seperti *Sum*, *Average*, *Min*, *Max* dan fungsi matematika dalam program *Microsoft Excel*.

- b. Pelatihan Penyusunan Anggaran Usaha Kecil Menengah (UKM)

Dalam pelatihan penyusunan anggaran ini terdiri dari,

- a) Penentuan Harga Pokok Penjualan pada Produk mebel

Tabel 12. Rincian Modal

No	Nama perkakas	Jumlah	Harga Satuan	Total
2	Mesin Bobok	1	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000
3	Mesin Asah	1	Rp 1,000,000	Rp 1,000,000
4	Bor duduk	1	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000
5	Bor Tangan	1	Rp 1,800,000	Rp 1,800,000
6	Mesin Sekap Kayu	1	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000
Jumlah				Rp 7,300,000

Tabel 13. Rincian bahan baku

No	Bahan	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah
1	Kayu Balok	40	Rp 125,000	Rp 5,000,000
2	Kayu Papan	40	Rp 125,000	Rp 5,000,000
3	Cat	2	Rp 50,000	Rp 100,000
4	Pelitur	2	Rp 50,000	Rp 100,000
Total				Rp 10,200,000

Tabel  
14.

## Biaya Tenaga Kerja

Keterangan	Produksi	Jumlah Kariawan	Keterangan
Pemotongn,Pengamplasan, Pengecatan	1 Produksi	1	Rp 400,000
Total 1 kali produksi			Rp 400,000
Total per bulan X 4			Rp 1,600,000

Tabel 15. Pencatatan HPP per satu bulan

Pencatatan HPP per Satu Bulan HPP Karya Jati Mebel dalam satu bulan (dalam satuan Rp)			
<b>Biaya Produksi :</b>			
Biaya Bahan Baku	Rp 10,200,000		
Total Biaya Produksi		Rp	10,200,000
<b>Harga Pokok Produksi Per Satu Bulan</b>			
		Rp	10,200,000
<b>Harga Jual Per Satu bulan</b>			
Karya Jati Mebel 4 Produksi x Rp 2,500,000	Rp 10,000,000		
Total Jual Per Satu Bulan		Rp	10,000,000
<b>Keuntungan dalam Satu Bulan</b>			
Total Jual Satu Bulan - Total Biaya Produksi Per Bulan		Rp	10,000,000

b) Laporan Keuangan Sederhana Pada Produk Karya Jati Mebel

Tabel 16. Laporan Laba Rugi

UKM Karya Jati Mebel		
Laporan Laba Rugi		
Aug-18		
<b>Pendapatan</b>		
Penjualan Karya Jati Mebel	Rp	10,000,000
Harga Pokok Produksi	Rp	10,200,000
Laba Usaha		Rp 20,200,000
<b>Dikurangi :</b>		
Biaya Bahan Baku	Rp	10,200,000
Biaya Tenaga Kerja	Rp	1,600,000
Biaya Modal Awal	Rp	7,300,000
		Rp 19,100,000
<b>Laba Bersih Perbulan</b>	Rp	1,100,000

Tabel 17. Laporan Perubahan Modal

UKM Karya Jati Mebel		
Laporan Perubahan Modal		
Aug-18		
Modal Awal	Rp	7,300,000
Laba Bersih	Rp	1,100,000
Modal Akhir	Rp	8,400,000

### **3.4 PROSES PEMBUATAN KERAJINAN TANGAN**

#### **Jurusan Manajemen**

**Nama : Fedian Galang Karnadi**

**Nama : Sherly Augustin Pontoh**

**Nama : Trilia Ningsih**

Kerajinan Tangan merupakan salah satu potensi yang ada di Desa Kertasana. Dengan adanya kerajinan tangan ini dapat membantu perekonomian di Desa Kertasana, semoga dengan adanya kerajinan tangan ini dapat membantu dalam perkembangan kreativitas masyarakat dan berupaya mendorong atau menciptakan lapangan kerja di desa kertasana agar masyarakat lebih kondusif. Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki semua orang dengan kadar yang berbeda-beda, jadi ada orang yang sangat kreatif dan kurang kreatif. Setiap manusia lahir dengan potensi kreatif dan tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas (Utami Munandar,1995:45).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang begitu pesatnya telah memberikan berbagai perubahan dalam bidang kehidupan termasuk dalam dunia bisnis. Salah satu contoh nyata yang dapat kita rasakan adalah kemudahan dalam memasarkan suatu barang atau jasa yang kita miliki. PKPM adalah salah satu cara dimana kita sebagai seorang mahasiswa dapat saling membagi ilmu dan pengalaman yang di kita dapatkan dibangku perkuliahan kepada masyarakat seperti ilmu dalam bidang Manajemen. Terdapat dua UKM yang kami jadikan tempat melakukan kegiatan pengenalan ilmu Manajemen yaitu Kerajinan Tangan dan Mabel di Desa Kertasana. Di

kerajinan Tangan dan Mabel Kita ajari tentang bagaimana cara dalam pemasaran melalui dunia maya, Cara mendesain Logo. Kurang Lebih selama satu minggu di UKM tersebut Selama kurang lebih satu minggu kami ikut bergabung di UKM tersebut dan alhamdulillah mendapat respon yang sangat positif dari UKM yang kami datangi.

Dari hal yang kita anggap sederhana tapi sebenarnya betapa pentingnya digital di dunia bisnis di era saat ini karna dengan kita mengerti digital itu akan dapat membantu kita mengembangkan usaha kita dan dapat bersaing dengan orang lain yang ada di luar sana.



**Kegiatan di kerajinan tangan Mariacolletion**



**Kegiatan di kerajinan tangan Mariacolletion**



**Kegiatan di Mebel**



**Kegiatan di Mebel**