#### BAB II

#### PELAKSANAAN PROGRAM

### 2.1 Program-Program yang dilaksanakan

Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) yang di laksanakan di Desa Sinar Ogan, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan.adapun kegiatan utama yaitu pembuatan akun pembutan Logo dan banner UMKM Tempe Pak Edi, pembuatan poster Stunting, dan membantu pembelajaran pada pelajar tentang bagaimana cara penerimaan informasi dengan baik.

## 2.1.1 Pelatihan Digitalisasi UMKM Tempe

Digitalisasi UMKM merupakan suatu upaya untuk mendigitalkan pemasaran produk-produk UMKM oleh pelaku UMKM. Secara mudahnya, di zaman dengan teknologi yang semakin canggih telah memudahkan para pelaku usaha dalam memasarkan dan menjual produk-produknya secara online. Pelaku usaha dapat memasarkan produknya di media-media sosial bahkan dengan memberikan informasi titik lokasi pada maps yang tersedia di media sosial, sehingga memudahkan customer untuk datang langsung ke lokasi. Sebagian pelaku usaha juga sudah tidak memerlukan lagi lapak dagangan, karena perubahan cara penjualan melalui media sosial dan ecommerce sebagai ruang baru. Hal inilah yang akan saya coba kembangkan pada UMKM Tempe.

Alasan saya untuk melakukan pelatihan digitalisasi UMKM Tempe karena UMKM ini masih manual dan dalam peoses pemasarannya hanya melalui promosi mulut kemulut atau berdagang di pasar, untuk itu saya melakukan pelatihan digitalisasi UMKM kepada Pak Edi selaku pemilik UMKM Tempe agar ia dapat memasarkan produknya melalui media digital dan dapat menambah pengetahuannya mengenai digitalisasi yang dapat di terapkan pada UMKM Tempe miliknya.

### 2.1.2 Pembuatan *Marketplace* Keripik Tempe

*Marketplace* adalah *platform* yang disediakan untuk para penjual berkumpul dan bisa menjual barang atau jasanya kepada pelanggan meski tanpa bertemu secara fisik. Untuk itu saya melakukan pembuatan marketplace produk olahan berupa Keripik Tempe agar memudahkan pemasaran dengan *platform* yang disediakan dan juga memudahkan transaksi serta meminimalkan biaya promosi.

Pembuatan akun marketplace Shoppee:

Buka halaman **Saya** di aplikasi Shopee > **Daftar** > Masukkan **Nomor Telepon** > Pilih **Berikutnya** > Masukkan **Kode** *CAPTCHA* > Masukkan **Kode Verifikasi** (**OTP**) > Pilih **Berikutnya** > Atur **Kata Sandi** > **Daftar**.

Pendaftaran Buka Toko di Aplikasi Shoppee:

- 1. Pertama, kamu harus memiliki aplikasi Shopee terlebih dahulu pada ponsel atau *gadget*-mu.
- 2. Setelah mengunduhnya, pastikan kamu memiliki akun Shopee yang aktif. Klik "Daftar" jika kamu belum memiliki akun. Kamu bisa membuat akun menggunakan nomor ponsel, akun Facebook, maupun akun Google. Selesaikan proses daftar hingga akunmu sudah terverifikasi aktif.
- 3. Setelah berhasil masuk, pilih menu "Saya" di pojok kanan bawah aplikasi Shopee.
- 4. Klik "Mulai Jual" pada halaman Saya.
- 5. Klik "Mulai Pendaftaran", lalu lanjutkan dengan mengisi informasi penting yang dibutuhkan.
- 6. Setelah toko sudah selesai dibuat, kamu bisa meng-*upload* foto produk yang ingin kamu jual.

#### 2.1.3 Pembuatan Desain Logo Keripik Tempe

Logo adalah sebuah gambar atau sketsa yang dalam pembuatannya mempunyai tujuan agar dapat mengenalkan sebuah brand, perusahaan,

daerah ataupun organisasi. Pembuatan konsep desain logo untuk perusahaan sendiri, tentunya akan dapat meningkatkan daya tarik terhadap masyarakat.

Desain Logo Keripik Tempe, saya melakukan pembuatan logo sebagai cara untuk mengenalkan sebuah brand Keripik Tempe untuk meningkatkan daya Tarik terhadap masyarakat.

Tahapan untuk membuat logo dengan menggunakan aplikasi Canva adalah:

- 1. Buka Canva, cari logo dihalaman beranda, lalu klik halaman kosong atau template untuk memulai desain.
- 2. Pilih template profesional, telusuri perpustakaan lengkap Canva berisi template logo untuk dapat disesuaikan. Temukan layout logo untuk berbagai bisnis dan kebutuhan seperti game, makanan dan minuman, olahraga, dan banyak lagi.
- 3. Sesuaikan desain logo, pastikan logo benar-benar sesuai identitas merk dengan menyesuaikan setiap komponen desain. Ganti font, ubah kombinasi warna, serta tambahkan teks dan gambar milik pribadi untuk memastikan logo mencerminkan bisnis tersebut.
- 4. Unduh, setelah puas dengan desain logo yang dibuat lalu dapat langsung memplubliskasikannya di semua materi pemasaran dan pencitraan merk. Simpan dalam format JPEG, PNG, atau bahkan PDF untuk dicetak.

# 2.1.4 Pembuatan Merk Keripik Tempe

Merk adalah tanda yang berupa gambar, nama, kata, huruf-huruf, angkaangka, susunan warna, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan barang atau jasa.

Pada produk olahan keripik tempe tersebut saya melakukan desain merek untuk dapat menciptakan daya tarik dan pembeda antara produk olahan keripik tmpe lainnya. Tahapan untuk membuat merk dengan menggunakan aplikasi Canva adalah:

- 1. Buka Canva, cari logo dihalaman beranda, lalu klik halaman kosong atau template untuk memulai desain.
- 2. Pilih template profesional, telusuri perpustakaan lengkap Canva berisi template logo untuk dapat disesuaikan. Temukan layout logo untuk berbagai bisnis dan kebutuhan seperti game, makanan dan minuman, olahraga, dan banyak lagi.
- 3. Sesuaikan desain logo, pastikan logo benar-benar sesuai identitas merk dengan menyesuaikan setiap komponen desain. Ganti font, ubah kombinasi warna, serta tambahkan teks dan gambar milik pribadi untuk memastikan logo mencerminkan bisnis tersebut.
- 4. Unduh, setelah puas dengan desain logo yang dibuat lalu dapat langsung memplubliskasikannya di semua materi pemasaran dan pencitraan merk. Simpan dalam format JPEG, PNG, atau bahkan PDF untuk dicetak.

# 2.1.5 Pelatihan Kreativitas Dan Pengembangan Kreativitas Siawa/I Menggunakan Media Digitalisasi

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik yang benar-benar merupakan hal baru atau sesuatu ide baru yang diperoleh dengan cara menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya suatu hal baru. pengembangan kreatifitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengembangkan pemikiran dan aktivitas (dalam Asrori, 2007 : 62).

Alasan saya melakukan pendampingan belajar mengajar atau pelatihan kreativitas juga pengembangannya khususnya dengan digitalisasi pembelajaran adalah untuk meningkatkan pengetahuan siswa/i agar dapat mengikuti perkembangan yang ada juga dapat menyalurkan kreativitas yang mereka miliki dengan wadah atau fasilitas perkembangan jaman yang tersedia.

# 2.1.6 Kegiatan Tambahan

## 2.1.6.1 Pendampingn Belajar Mengajar Siswa/i SD Negeri 01 Sinar Ogan

Pendampingan pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan penting yang mudah dilakukan. Pendampingan dimaksudkan untuk memberikan ketenangan dan fokus pada siswa dalam pembelajaran. Adanya seorang pendamping memberikan efek bebeda ketimbang siswa dibiarkan belajar sendiri dengan tekhnologi di depan mereka.

# 2.1.6.2 Sosialisasi Stunting Dan Posyandu Balita Bersama Petugas Kesehatan

kurangnya kesadaran masyarakat dalam pentingnya mengetahui stunting, maka dari itu kami ikut serta membantu posyandu untuk mengajak masyarakat dalam mengikuti kegiatan posyandu ini. Karena posyandu dapat mencegah anak terkena berbagai faktor resiko stunting melalui program-program yang diselenggarakan. Posyandu bukan hanya terkait vaksinasi, namun di posyandu juga bisa dimanfaatkan untuk memantau tumbuh kembang anak seperti mengukur berat badan dan tinggi badan untuk mendeteksi sejak dini jika terjadi hal-hal tidak diinginkan seperti kekurangan gizi.

# 2.1.6.3 Kunjungan UMKM Desa Sinar Ogan

### 1. UMKM PENGERAJIN LIDI

Kegiatan kunjungan yang dilakukan pada UMKM Pengerajin Lidi memiliki dampak positif bagi peningkatan pengetahuan kami sebagi mahasiswa dimana dengan adanya kegiatan ini dapat mengubah pandangan kami bawasannya dengan kreatifitas yang kita miliki dapat menghasilkan sebuah nilai komersil jika ditunjang dengan niat dan kemauan.

### 2. UMKM PEMBESARAN ITIK

Suatu kegiatan usaha dimulai bukan hanya berdasarkan nilai atau pun modal yang dimiliki tetapi bagaimana cara kira melihat peluang yang ada untuk dapat kita kembangkan sehingga akan menghasilkam value yang memiliki nilai untuk menunjang peningkatan perekonomian individu atau kelompok.

#### 3. UMKM PEMBESARAN BURUNG PUYUH DAN MAGOT

Sebuah usaha yang dilakukan berdasarkan hobi atau pun ketertatikan ketika dijalankan dengan baik dan benar maka akan menghasilkan sebuah usaha yang terus berkembang karena dijalankan dengan kecintaan, hal ini yang menjadi panutan bagi kami untuk dapat menjalankan segala sesuatunya dengan didasari oleh niat yang matang.

### 4. UMKM TEMPE

Kunjungan UMKM Tempe yang kami lakukan memberi sebuah pandangan bahwa sebuah pengalaman merupakan proses untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik terbukti dengan usaha yang dijalankan oleh Pak Edi dengan pengalaman yang dimiliki dalam proses perebusan kedelai penggunaan air panas untuk menyiram kedelai akan membuat proses perebusan semakin cepat serta penggunaan ragi yang dicampurkan bersamaan dengan air akan membuat kedelai terfermentasi semakin cepat.

### 2.1.6.4 Kunjungan Wisata

### 1. WISATA ALAM GUNUNG BATU

Gunung Batu yaitu terdapat bongkahan batu yang menyerupai gunung pada umumnya. Jenis batunya sendiri yaitu batu granit sedangkan ukurannya bervariatif mulai dari kecil, sedang dan besar sekali pun ada di sini. Sejarah terbentuknya gunung batu ini memiliki beberapa versi, versi yang pertama menyatakan bahwa gunung batu ini terbentuk secara alami dan versi yang kedua menyatakan bahwa terbentuknya karena akibat letusan Gunung Krakatau pada tahun 1883. Gunung Batu resmi menjadi tempat objek wisata pada tanggal 09 September 2019 dan diresmikan

langsung oleh Bupati Kabupaten Lampung Selatan dan Kepala Desa Srikaton. Alamat lokasinya berada di Jalan Lintas Gunung Batu, Desa Srikaton, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan. Jaraknya dari Kota Bandar Lampung 28 km atau memakan waktu sekitar 1 jam kurang.

Di lokasi, pengunjung bisa menikmati fasilitas yang ada seperti halnya tempat wisata yang lain yaitu adanya toilet, musola, pondokan, warung jualan, dan *jogging track*. Namun tak hanya itu, di bagian puncak Gunung Batu ini juga dibangun berupa spot foto serta rumah pohon yang berkonsep kekinian dan Instagramble. Selain bisa menikmati pemandangan alam yang indah, di sini juga pengunjung bisa menggunakan tempat ini sebagai lokasi fotografi, fotografi, syuting film, foto *prewedding*, dan lain sebagainya. Tak ketinggalan juga selain menjadi tempat wisata, Gunung Batu ini sering sekali dijadikan lokasi berbagai kegiatan seperti *family gathering*, arisan, reunian, senam bersama dan berbagai event lainnya. Di sini juga tersedia *jogging track* untuk para pengujung untuk melakukan olahraga ditambah lagi adanya tanaman hias yang disisi kanan kirinya sehingga memberikan suasana segar dan sejuk.

# 2. WISATA ALAM BATU KINCIR

Tempat wisata ini menghadirkan bentangan alam menyejukkan, karena terdapat sungai yang bisa digunakan untuk bermain dan bermandi. Tak hanya itu, Taman Wisata Batu Kincir juga terdapat spot-spot foto yang instagramable, yang bisa memanjakan para pengunjungnya. Salah satu spot foto yang menarik yakni jembatan cinta, dimana pengunjung yang hadir bisa menyeberangi pulau di tengah bebatuan. Saat berada di pintu masuk, para pengunjung sudah dimanjakan dengan pemandangan pepohonan yang indah dan sejuk. Pengunjung saat di pintu masuk, juga langsung dimanjakan dengan spot bertuliskan Wisata Batu Kincir. Tempat wisata ini juga bisa digunakan untuk camping dan kegiatan outbond bagi para pelajar, mahasiswa, komunitas, dan lainnya. Untuk fasilitas lainnya yang

ditawarkan juga sudah lengkap, terdapat aula besar berkonsep outdoor, kantin, pondokan di pinggir sungai, mushola, hingga MCK.

#### 3. WONGSOTIRTO AGROPARK

Tempat wisata ini yaitu salah satu tempat wisata buatan yang terkenal di kecamatan tanjung bintang, beberapa wahana yang ada di WONGSOTIRTO AGROPARK yaitu:

- Water Agrofoutain
- Water Child
- Water Baby Fountain
- Water Spiral
- Water Boom
- Water Slide

Tempat ini merupakan wahana yang cocok untuk keluarga dapat dikunjungi sebagai taman bermain ana, lokassi WONGSOTIRTO AGROPARK yang strategis ini menjadikan sebuah idola bagi masyarakat tanjung bintang dan sekitarnya dengan adanya konsep family garden taman serta wahana air ini juga dilengkapi dengan suasana yang indah dan sejuk.

# 2.1.6.5 Ikut Serta Membantu Dalam Kegiata HUT RI KE-77

Dalam perayaan HUT-RI-77 kami segenap mahasiswa/i ikut serta membantu dalam kegiatan persiapan HUT RI-77 untuk memeriahkan perayaan Kemerdekaan Republik Indonesia ke -77 di Desa Sinar Ogan, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan.

# 2.2 Waktu Kegiatan

Adapun waktu pelaksanaan dalam Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) selama 30 hari yang terhitung dari 08 Agustus 2022 s/d 08 September 2022. Selama pelaksanaan kegitan PKPM kelompok diisi dengan berbagai macam kegiatan. Adapun kegiatan antara lain :

Tabel 2. 1 Waktu Kegiatan

NO	Hari/Tanggal	Kegiatan	Waktu
			kegiatan
1.	Senin, 8	Pelepasan Mahasiswa/I	Terlaksana
	Agustsus 2022	PKPM 2021/2022	dalam 1 hari
		Penyerahan Mahasiswa/I	
		PKPM Oleh DPL Kepada	
		Aparatur Desa Sinar Ogan	
2.	Selasa, 9	Koordinasi Izin	Terlaksana
	Agustus 2022	Kunjungan Ke UPTD SD	dalam 1 hari
		Negeri 01 Sinar Ogan	
		Dengan Kepala Desa	
		Kunjungan Dan Izin	
		Memberikan Pengarahan	
		Pembelajaran Komputer	
3.	Rabu, 10	Sosialisasi Stunting Dan	Terlaksana
	Agustus 2022	Posyandu Balita Bersama	dalam 1 hari
		Petugas Kesehatan	
		Kunjugan UMKM Tempe	
4.	Kamis, 11	Membantu Kegiatan	Terlaksana
	Agustus 2022	Belajar Mengajar Di SD	dalam 1 hari
		Negeri 01 Sinar Ogan	
		Kegiatan Piket Balai Desa	
		Dan Koordinasi Dengan	
		Aparatur Desa	
		Silahturahmi Dengan	
		Karang Taruna Dusun 2	
5.	Jumat, 12	Senam Pagi Dan	Terlaksana
	Agustus 2022	Membantu Proses Belajar	dalam 1 hari
		Mengajar Di SD Negeri 01	
		Sinar OganLes Tari SD	

		Negeri 01 Sinar Ogan	
6.	Sabtu, 13	Membantu Proses	Terlaksana
	Agustus 2022	Pembuatan Tempe Serta	dalam 1 hari
		Mendiskusikan Tentang	
		Branding And Digital	
		Marketing UMKM Tempe	
		Silahturahmi Dan	
		Pembentukan Kepanitiaan	
		Lomba 17 Agustus	
		Dengan Karang Taruna	
		Dusun 1	
7.	Minggu, 14	Kegiatan Gotongroyong	Terlaksana
	Agustus 2022	dengan Warga Dusun 1	dalam 1 hari
		Guna Mempersiapkan	
		Kemeriahan 17 Agustus	
8.	Senin, 15	Piket Balai Desa	Terlaksana
	Agustus 2022	Menghadiri Lomba Bola	dalam 1 hari
		Voli Dengan Warga	
		Dusun 3 Survei UMKM	
		Pembesaran Itik	
		Silahturahmi Dengan	
		Karang Taruna Dusun 3	
9.	Selasa, 16	Kegiatan Lomba 17	Terlaksana
	Agustus 2022	Agustus Di Dusun 3	dalam 1 hari
		Musyawarah BLT Di	
		Balai Desa	
		Membatu Kegiatan Belajar	
		Mengajar Di SD Negeri	
		02 Sinar Ogan	
		Survei UMKM Peternakan	
		Dan Penjualan Telur	

		Burung Puyuh Serta Ulat	
		Maggot	
10.	Rabu, 17	Upacara HUT RI KE-77	Terlaksana
	Agustus 2022	Di Dusun 2	dalam 1 hari
		Kegiatan Lomba 17	
		Agustus Di Dusun 2	
		Malam Puncak Perayaan	
		HUT RI KE-77 Di Dusun	
		2 Serta Sambutan Dan	
		Pembagian Hadiah Lomba	
11.	Kamis, 18	Kegiatan Menghias Mobil	Terlaksana
	Agustus 2022	Karnaval Bersama Dewan	dalam 1 hari
		Guru SD Negeri 01 Sinar	
		Ogan	
		Mengikuti Kegiatan	
		Karnaval Di Kecamatan	
		Tanjung Bintang	
12.	Jumat, 19	Piket Balai Desa	Terlaksana
	Agustus 2022	Survei UMKM Pengerajin	dalam 1 hari
		Lidi Di Dusun 3	
13.	Sabtu, 20	Kepanitiaan Acara Lomba	Terlaksana
	Agustus 2022	17 Agustus Di Dusun 4	dalam 1 hari
		Kunjungan Ke Pondok	
		Pesantren Darussa'adah Di	
		Dusun 4	
		Survei Lokasi Pembesaran	
		Ikan Air Tawar	
14.	Minggu, 21	Mempersiapkan Desain	Terlaksana
	Agustus 2022	Banner, Legalitas Usaha	dalam 1 hari
		Dan Data Pembuatan E-	
		Commerce	
15.	Senin, 22	Kegiatan Pembagian BLT	Terlaksana

	Agustus 2022	Di Balai Desa	dalam 1 hari
16.	Selasa, 23	Malam Keakraban	Terlaksana
	Agustus 2022	Bersama Karang Taruna	dalam 1 hari
		Dusun 2	
17.	Rabu, 24	Kunjungan Wisata Batu	Terlaksana
	Agustus 2022	Kincir	dalam 1 hari
18.	Kamis, 25	Piket Balai Desa	Terlaksana
	Agustus 2022	Kunjungan DPL	dalam 1 hari
		Sosialisasi Persetujuan	
		Pembuatan Banner,	
		Legalita, E-Commerce	
		UMKM Tempe	
19.	Jumat, 26	Kunjungan Ibu PKK	Terlaksana
	Agustus 2022		dalam 1 hari
20.	Sabtu, 27	Kunjungan Wisata	Terlaksana
	Agustus 2022	Gunung Batu	dalam 1 hari
21.	Minggu, 28	Mempersiapkan Materi	Terlaksana
	Agustus 2022	Pelatihan Penggunaan	dalam 1 hari
		Komputer, Penerimaan	
		informasi yang benar,	
		Peningkatan Motivasi dan	
		Semangat Belajar,	
		Kreativitas Dan	
		pengembangan Kreativitas	
		Serta Pentingnya	
		Menabung Sejak Dini	
22.	Senin, 29	Konfirmasi Kembali	Terlaksana
	Agustus 2022	Penggunaan Perangkat	dalam 1 hari
		Digital Dan Peningkatan	
		SDM Sebagai Sarana	
		Pengembangan UMKM	
		Tempe	

23.	Selasa, 30	Pertemuan Dengan Ibu	Terlaksana
	Agustus 2022	PKK Mengenai Produk	dalam 1 hari
		Olahan	
		Kunjungan Perkebunan	
		Jeruk	
24.	Rabu, 31	Pelatihan Penggunaan	Terlaksana
	Agustus 2022	Komputer, Penerimaan	dalam 1 hari
		informasi yang benar,	
		Peningkatan Motivasi dan	
		Semangat Belajar,	
		Kreativitas Dan	
		pengembangan Kreativitas	
		Serta Pentingnya	
		Menabung Sejak Dini	
25.	Kamis, 01	Pencetakan Banner	Terlaksana
	September 2022	UMKM Tempe	dalam 1 hari
26.	Jumat, 02	Piket Balai Desa	Terlaksana
	September 2022	Menjalin Keakraban	dalam 1 hari
		Dengan Siswa/i SD Negeri	
		01 Sinar Ogan	
27.	Sabtu, 03	Implementasi Penyerahan	Terlaksana
	September 2022	Banner Dan Pelatihan	dalam 1 hari
		Penggunaan Perangkat	
		Digital Dan Peningkatan	
		SDM Sebagai Sarana	
		Pengembangan UMKM	
		Tempe	
28.	Minggu, 04	Gotong Royong	Terlaksana
	September 2022	Memperbaiki Gapura	dalam 1 hari
		Desa Sinar Ogan	
29.	Senin, 05	Pembuatan Laporan	Terlaksana
	September 2022	PKPM	dalam 1 hari

30.	Selasa, 06	Acara Perpisahan Dengan	Terlaksana
	September 2022	Warga Desa Sinar Ogan	dalam 1 hari
31.	Rabu, 07	Berpamitan Dengan	Terlaksana
	September 2022	Warga Desa Sinar Ogan	dalam 1 hari
32.	Kamis, 08	Presentasi Hasil Kegiatan	Terlaksana
	September 2022	PKPM Desa Sinar Ogan	dalam 1 hari

# 2.3 Hasil Kegiatan dan Dokumentasi

# 2.3.1 Pelatihan Digitalisasi UMKM Tempe

Pelatihan digitalisasi UMKM Tempe Pak Edi dilakukan karena menurut saya dengan semakin majunya perkembangan jaman maka persaingan akan semakin ketat, untuk itu saya melakukan pelatihan digitalisasi UMKM agar Pak Edi selaku pemilik UMKM dapat melakukan improvisasi pada usahanya dengan adanya kompetensi beliau dalam penggunaan marketplace sebagai sarana marketing dan penjualan.

Gambar 2. 1 Pelatihan Digitalisasi UMKM Tempe





# 2.3.2 Pembuatan Marketplace Keripik Tempe

Marketplace yang saya buat bertujuan untuk mempermudah pemasaran dan dapat menjadi salah satu faktor yang dapat membawa kemajuan pada usaha keripik tempe, karena dengan adanya marketplace maka akan menjangkau lebih luas pasar juga jaringan pemasaran yang dapat di jangkaunya hanya dengan melalui jaringan internet.

Gambar 2.2 Marketplace Keripik Tempe





# 2.3.3 Pembuatan Desain Logo Olahan Keripik Tempe

Desain logo keripik tempe ini sendiri saya buat agar produk olahan keripik tempe ini memiliki citra tersendiri di pasaran yang membuat konsumen mengenali produk olahan keripik tempe tersebut.

Gambar 2.3 Desain Logo Olahan Keripik Tempe



# 2.3.4 Pembuatan Desain Merk Keripik Tempe

Dengan adanya merk yang kami buat dalam kemasan produk olahan keripik tempe ini bertujuan menambah citra produk kepada konsumen sehingga dapat tertanam di benak konsumen, desain merk dan kemasan ini berisi nama produk dan beberapa logo dari keripik tempe dan logo kelompok 07 juga institusi serta informasi mengenai varian rasa juga alamat *marketplace* shoppee sebagai media promosi untuk penjualan atau pembelian online.



**Gambar 2.4 Kunjungan UMKM Tempe** 

# 2.3.5 Pelatihan Kreativitas Dan Pengembangan Kreativitas Siswa/I Menggunakan Media Digitalisasi

Media digital yang terus berkembang akan dapat memberikan hal baik dan manfaat yang dapat di gunakan ketika pada penggunaanya ssuai apa yang di butuhkan, hal ini yang saya terapkan kepada para siswa/i untuk dapat menggunakan media digital sebagai bagian dari implementasi kreativitas dan pengembangan kreativitasnya. Dengan menuangkan kreativitas siswa yang salah satunya mendesin, untuk itu saya ajarkan hal dasar terlebih dahulu dengan penggunaan pain pada komputer sebagai bentuk implementasi dan penambahan pengetahuannya menggunakan media digital.

Gambar 2.5 Pelatihan Kreativitas Dan Pengembangan Kreativitas Siswa/i Menggunakan Media Digitalisasi





### 2.4 Dampak Kegiatan

Berdasarkan penjelasan program kerja diatas Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) yang saya telah lakukan selama kurang lebih 1 bulan memiliki beberapa dampak kegiatan dari dampak inilah dapat dilihat bahwa solusi yang sudah dapat diatasi yaitu:

## 2.4.1 Pelatihan Digitalisasi UMKM Tempe

Menurut saya dengan adanya pelatihan digitalisasi UMKM tersebut dapat membawa usaha tempe Pak Edi menjadi lebih berkembang, karena di masa sekarang yang dimana persaingan menjai lebih ketat dengan mengikuti perkembangan jaman dan bekal pelatihan digitlisasi UMKM tersebut dapat menambah pengetahuan guna memanfaatkan media digital sebagai bagian dari pemasaran produknya juga menambah pengetahuannya mengenai digitalisasi yang dapat di terapkan pada UMKM Tempe miliknya.

## 2.4.2 Dampak Pembuatan *Marketplace* Keripik Tempe

Menurut saya dampak adanya *marketplace* (shoppee) sangat berpengaruh terhadap perkembangan usaha Pak Edi, karena dengan menggunakan marketplace maka ia akan lebih mudah melakukan promosi dan juga penjualan serta dapat meminimalkan biaya promosi bahkan memperluas pangsa pasar hingga ke luar daerah.

### 2.4.3 Dampak Pembuatan Desain Logo Keripik Tempe

Dampak dari pembuatan logo keripik tempe ialah diharapkan dapat menambah citra produk di pasaran sehingga konsumen akan tahu mengenai produk keripik tempe yang mereka beli berasal dari produk produksi UMKM mana.

# 2.4.4 Dampak Pembuatan Desain Merk Keripik Tempe

Dampak dari pembuatan merk ini diharapkan dapat menjadikan produk olahan keripik tempe ini menjadi bernilai jual dan dapat tertanam dibenak konsumen dengan adanya merk dan logo yang telah ada pada kemasan produk, sehingga konsumen tahu bahwa produk ini dubuat bukan asalasalan namun sudah dalam bentuk produk yang benar-benar siap bersaing di pasaran.

# 2.4.5 Dampak Pelatihan Kreativitas Dan Pengembangan Kreativitas Siswa/I Menggunakan Media Digital

Dampak yang saya harapkan dari adannya pelatihan ini ialah siswa/i dapat menuangkan dan mengembangkan kreativitasnya mealui media digital untuk dapat memenfaatakan kegunaan yang ada dan lebih dapat mengikuti perkembangan jaman untuk terus mengembangkan potensi-potensi kompetensi kreativitasnya sehingga dapat lebih berkembang dan terarahjuga dapat dituangkan pada wadah yang dapat di manfaatkan salah satunya media digital yang ada.