

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Pelaksanaan PKPM

Mahasiswa berperan sebagai ujung tombak pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi tidak dapat dipisahkan dari segala kegiatan kemasyarakatan. Pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat merupakan satu kesatuan yang utuh. Menjalankan Tri Dharma tersebut Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya sebagai wadah dari civitas akademi menggalakan program praktek kerja Pengabdian masyarakat (PKPM) sebagai aplikasi pengabdian mahasiswa kepada masyarakat berdasarkan pendidikan yang telah didapatkan selama proses kuliah.

Tujuan utama praktek kerja pengabdian masyarakat (PKPM) yang diselenggarakan oleh institut Informatika dan Bisnis Darmajaya yaitu untuk mengembangkan UMKM dengan memanfaatkan Teknologi Informasi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat mengharuskan kita untuk bisa meleak teknologi dan berusaha mengimbangi perubahan. Masyarakat yang terbiasa dengan hal-hal tradisional kini juga harus bisa beradaptasi dengan perubahan yang super cepat. Era revolusi digital ditandai dengan media digital yang menguasai sistem informasi dan komunikasi. Dulunya, kita disuguhkan dengan koran setiap pagi, menonton berita melalui televisi, dan melihat iklan-iklan konvensional dari produk atau jasa yang tersebar di berbagai tempat. Sekarang, kita bisa mendapatkan semua informasi tersebut melalui media digital. Informasi apapun bisa kita dapatkan dengan instan.

Penyampaian informasi dan komunikasi era ini sangat bergantung pada desain grafis. Dengan desain grafis, orang-orang akan mudah menerima dan mengingat pesan yang disampaikan. Sebelumnya, desain grafis hanya diterapkan pada media cetak seperti koran, brosur, pamflet, dan buku. Namun seiring dengan perkembangan dunia digital, desain grafis diterapkan dalam media elektronik atau kita kenal sebagai desain multimedia.

Desain grafis memiliki dua komponen kata yang berbeda. Desain berarti proses membuat atau merancang suatu objek baru. Kata grafis berhubungan dengan titik, garis, dan huruf. Jadi, desain grafis merupakan proses kombinasi ilustrasi, tipografi, fotografi, dan cetak mencetak yang menghasilkan sesuatu dalam bidang gambar untuk tujuan mengajak atau membujuk. Desain grafis memiliki peran penting dalam aneka ragam bidang industri digital.

Praktek kerja pengabdian masyarakat dilaksanakan selama 30 hari dan dilakukan secara berkelompok, dalam pelaksanaannya mahasiswa sebagai pelaksana dan penyelenggara di tuntut untuk dapat melaksanakan program kerja yang dapat membantu pemerintah/pemerintah daerah dalam mengembangkan UMKM. Desa Margo Lestari menjadi salah satu tempat dilaksanakannya PKPM , di era berkembangnya Teknologi saat ini masyarakat akan lebih mudah dalam melaksanakan kegiatan baik di bidangekonomi, pendidikan dan kesehatan. Adapun tema kegiatan PKPM kali ini adalah *“Pemberdayaan Masyarakat Melalui Semangat Merdeka Kampus Merdeka”* Kami sebagai mahasiswa PKPM berusaha untuk membantu menyelesaikan permasalahan-permasalahan itu dengan membantu UMKM dalam meningkatkan value product dan pemasaran produk UMKM. Berdasarkan latar belakang di atas kami mengangkat permasalahan pada “ KERIPIK ANUGRAH JAYA” yang terdapat di Desa Margo Lestari , Kecamatan Jati Agung, Lampung Selatan yaitu dengan mengangkat judul:

“PENGEMBANGAN UMKM KERIPIK ANUGRAH JAYA DENGAN MEMANFAATKAN TEKNOLOGI INFORMASI DI DESA MARGO LESATARI, LAMPUNG SELATAN”.

1.1.1. Profil dan Potensi Desa

sejarah terbentuknya Kabupaten Lampung Selatan erat kaitannya dengan dasar pokok Undang-Undang Dasar 1945. Dalam Undang-Undang Dasar tersebut, pada bab VI pasal 18 disebutkan bahwa pembagian Daerah di Indonesia atas Daerah Besar dan

Kecil, dengan bentuk susunan pemerintahannya ditetapkan dengan Undang-undang serta memandang dan mengingat dasar permusyawaratan dalam Sistem Pemerintahan Negara dan Hak-hak Asal-usul dalam Daerah-daerah yang bersifat istimewa Kecamatan Jati Agung merupakan salah satu bagian dari wilayah Kabupaten Lampung Selatan dengan membawahi 21 desa dengan luas wilayah 164,47 Km² , dan dihuni oleh berbagai etnis atau suku baik penduduk asli lampung 82 maupun pendatang dari pulau jawa, kalimantan dll.

kelurahan Margo Lestari memiliki luas tanah 0,27 km², memiliki jumlah penduduk 2807 dengan persebaran kependudukan (KK) 1483, dan untuk persebaran pekerjaan tukang 6%, pedagang 57%, petani 16%, buruh 16%. Wilayah margo lestari memiliki potensi alam/wisata dan beberapa UMKM, untuk potensi alam/wisata ada pertanian seperti sayur-sayuran dan untuk UMKM ada lidi,kursi,anyaman,keripik, dan minuman herbal.

1.1.2. Profil UMKM Keripik Anugrah Jaya

Pemilik UMKM : Salamah

Berdirinya UMKM : 2004

Nama UMKM : Keripik Anugrah Jaya

Alamat UMKM : Jl. Hj. Subroto No. 276 RT/RW: 005/002, Desa Margo Lestari, Kecamatan Jati Agung

Keripik anugrah jaya menjual berbagai jenis keripik dan cemilan kering lainnya seperti keripik pisang, keripik singkong, macam-macam kelanting, dan untir-untir namun yang di olah sendiri adalah keripik pisang dan keripik singkong. keripik anugrah jaya biasa dipasarkan dengan dijual ke pasar-pasar dan toko di halaman rumah Ibu Salamah sendiri.

1.2. Rumusan Masalah

Dari temuan masalah diatas maka rumusan masalah yang diambil adalah:
Berdasarkan temuan masalah diatas, saya merumuskan permasalahan yang ada dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana memanfaatkan teknologi informasi dengan efektif ?
- b. Bagaimana memberikan inovasi pemasaran dengan memanfaatkan teknologi ?

1.3. Tujuan dan Manfaat PKPM

Praktik kerja pengabdian masyarakat diharapkan memberikan manfaat kepada masyarakat,

IIB Darmajaya, UKM dan Mahasiswa adalah sebagai berikut:

1.3.1. Bagi IIB DARMAJAYA

- a. Sebagai acuan dan bahan atau referensi tambahan pengetahuan di bidang *homeindustri* bagi aktivitas akademik di IIB Darmajaya .
- b. Bisa menjadi media promosi bagi IIB Darmajaya khususnya pada tempat PKPM berlangsung.
- c. IIB Darmajaya bisa menjadikan PKPM ini sebagai salah satu tolak ukur hasil pendidikan yang dicapai penulis selama melaksanakan PKPM.
- d. Mahasiswa mampu mempertegas eksistensi perguruan tinggi sebagai lembaga yang mampu melahirkan kader-kader yang mampu membawa perubahan bagi masyarakat.

1.3.2. Bagi Warga atau Masyarakat

- a. Dengan adanya pengembangan UMKM, diharapkan kedepannya dapat lebih mampu memanfaatkan teknologi informasi dalam mengembangkan dan memasarkan produk.
- b. Memberikan inspirasi bagi masyarakat dalam upaya memanfaatkan potensi-potensi usaha yang terdapat di Desa Margo Lestari.
- c. Untuk meningkatkan perekonomian masyarakat serta memanfaatkan kemajuan teknologi.
- d. Dapat mengembangkan dan mengelola potensi yang ada menjadi lebih berkualitas.

1.3.3. Bagi Penulis/Mahasiswa

- a. Sebagai wujud pengabdian masyarakat.
- b. Sebagai salah satu acuan untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan mahasiswa.
- c. Mendapatkan pelajaran dan nilai lebih yaitu dalam kemandirian, disiplin, tanggung jawab, kreatifitas serta pengalaman menjalankan usaha.
- d. Menambah wawasan dan pengalaman mahasiswa dalam bersosialisasi lingkungan masyarakat.
- e. Memotivasi mahasiswa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki.
- f. Melatih cara berfikir mahasiswa agar lebih terampil dalam memecahkan masalah yang ada di dalam masyarakat.
- g. Membina mahasiswa menjadi *Motivator, Leader, dan Problem solver*. Mendalami dan menghayati adanya hubungan ketergantungan dan keterkaitan kerjasama antar sector.

1.4 Mitra Yang Terlibat

Kegiatan PKPM ini dapat berjalan dengan lancar karena adanya mitra yang terlibat diantaranya :

1. Bpk. Sonjaya, S.H sebagai Kepala Desa Margo Lestari.
2. Bpk. Kamsidi selaku Ketua Dusun 01 Desa Margo Lestari.
3. Bpk. Sutrisno selaku Sekretaris Desa Margo Lestari
4. Bpk. Kasino selaku Ketua RT.03 Dusun 01 Desa Margo Lestari
5. Ibu Salamah selaku Pemilik UMKM Olahan Keripik