BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan-kegiatan PKPM yang telah dilakukan didusun sinar ogan, Kec.Tanjung bintang Lampung selatan difokuskan pada pengembangan produk UMKM dan juga Balai desa dan Edukasi Game yang dirancang untuk melaksankan misi dalam bidang kemasyarakatan yaitu memanfaatkan media sosial sebagai strategi peningkatkan penjualan UMKM.

Hasil kerja yang telah dilaksanakan yang dapat disimpulkan yaitu:

1. Game Edukasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar menjadi lebih interaktif, menarik dan menyenangkan. Selain untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran, game edukasi yang tepat dan sesuai dapat dimanfaatkan sebagai media untuk melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran. Dengan game edukasi, game yang semula dianggap sebagai sarana hiburan dan sekedar untuk bersenang-senang, bisa menjadi lebih bermanfaat, meningkatkan keterampilan, kreatifitas dan menambahkan ilmu pengetahuan.

2. UMKM terbantu dengan adanya google map dan logo produk agar kemasan produk UMKM tahu pak gampang mempunyai karakter dan mudah diingat oleh konsumen serta google map yang dapat memperluas usaha UMKM tahu pak gampang .

3.2 Saran

3.2.1 Bagi Mahasiswa

a) Mahasiswa harus mempunyai niat dan tujuan yang baik, rasa ikhlas, tanggung jawab yang besar, sehingga perlu persiapan secara fisik, mental, emosional, dan dana yang cukup agar kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) tersebut dapat berjalan dengan lancar

b) Perlu adanya kerja sama dan koordinasi yang baik dengan masyarakat sehingga program kerja dapat berjalan dengan lancar.

c) Mahasiswa harus dapat mengelola waktu yang dimiliki selama kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) dengan sebaik-baiknya.

3.2.2 Bagi Masyarakat Desa Sinar Ogan

Selalu meningkatkan partisipasi masyarakat dalam bidang ilmu pengetahuan teknologi informasi dan bisnis, dalam kegiatan organisasi desa yang dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan karakter masyarakat yang cekatan cerdas dan berakhlak mulia. Masyarakat juga harus lebih sadar akan kebersihan dan kesehatan.

3.2.3 Bagi UMKM

UMKM dapat berkembang lebih baik serta dapat memproduksi produk dengan mengutamakan kebersihan dan penjualan yang dilakukan secara online dapat dilakukan secara berkelanjutan.

3.2.4 Bagi Institusi

Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) ini sebaiknya diadakan kembali pada periode mendatang, karena kegiatan ini memberikan nilai positif bagi mahasiswa dalam mengembangkan potensi diri, sehingga terciptanya empati dalam diri mahasiswa melalui program interaksi dan sosialisasi.

3.3 Rekomendasi

Setelah melaksanakan PKPM ini saya merekomendasikan:

a. Masyarakat lebih sadar akan kesehatan dan kebersihan. Masyarakat harus paham tetang teknologi informasi guna meningkatkan pendapatan.
b. Pendampingan belajar siswa guna menambah pemahan siswa terkait materi yang telah disampaikan oleh guru.