

Vol. 3, No. 2, Maret 2018

ISSN 2460-352005

JAMM

JURNAL ABDI MASYARAKAT

Diterbitkan Oleh :
Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat
Universitas Mercu Buana

JAM
JURNAL ABDI MASYARAKAT
ISSN : 2460 352005
Volume 3, Nomor 2, Maret 2018

Jurnal Abdi Masyarakat (JAM) terbit dua kali dalam setahun. Memuat tulisan terkait kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dibidang umum, khususnya bidang Teknologi, Kewirausahaan dan Sosial Kemasyarakatan.

Ketua Penyunting
Inge Hutagalung

Penyunting Pelaksana
Augustina Kurniasih
Agustina Zubair
Danto Sukmajati
Harnovinsyah
Muhamad Iqbal
Harwikarya
Edi Muladi

Pelaksana Tata Usaha
Syafwan
Nasyia Muslimah Suwandi

Alamat Penyunting dan Tata Usaha: Pusat Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Mercu Buana Jakarta, Gedung D Lantai I Jln. Raya Meruya Selatan Kembangan Jakarta Barat 11650 Telepon (021) 5840816 pesawat 3401, Fax. (021) 5840813. *Homepage:* <http://www.mercubuana.ac.id>. *E-mail:* ppm@mercubuana.ac.id.

JURNAL ABDI MASYARAKAT diterbitkan sejak bulan September 2015 oleh Pusat Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Mercu Buana Jakarta.

Penyunting menerima tulisan yang belum pernah diterbitkan dalam media lain. Naskah diketik di atas kertas HVS A4 spasi tunggal sepanjang lebih kurang 20 halaman, dengan format seperti tercantum pada halaman belakang (“Petunjuk bagi Calon Penulis JAM”). Naskah yang masuk dievaluasi dan disunting untuk keseragaman format, istilah, dan tata cara lainnya.

PENYULUHAN LITERASI MEDIA BAGI SISWA/I SMK DALAM MENGGUNAKAN MEDIA BARU

Christina Arsi Lestari;
Riswandi
Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas MercuBuana
Email: Christina.arsi@mercubuana.ac.id ;
riswandi0906@gmail.com

ABSTRAK

Pemahaman akan literasi media merupakan suatu kegiatan dan pemikiran yang perlu dikembangkan. Upaya untuk mengembangkan literasi media ini, baik dalam bentuk pemikiran maupun pelaksanaan kegiatan penyuluhan perlu memperoleh dukungandari berbagai pihak. Apa lagi di era media digital sekarang ini, semua hal bisa dengan mudah diakses dalam sekali klik saja. Sehingga harus diarahkan pemikiran generasi muda kita dalam menggunakan media baru (*new media*).

Pengaruh media baru bagi masyarakat Indonesia khususnya kalangan remaja, media sosial seakan sudah menjadi candu, tiada hari tanpa membuka media sosial, bahkan hampir 24 jam mereka tidak lepas dari smartphone . Media sosial terbesar yang paling sering digunakan oleh kalangan remaja antara lain; Facebook, Twitter, Path, Youtube, Instagram, Kaskus, LINE, Whatsapp, Blackberry Messenger. Masing-masing media sosial tersebut mempunyai keunggulan khusus dalam menarik banyak pengguna media sosial yang mereka miliki. Media sosial memang menawarkan banyak kemudahan yang membuat para remaja betah berlama-lama berselancar di dunia maya.

Sehingga patut dilakukan pengabdian ini untuk mengarahkan kemampuan literasi media para siswa/i SMA yang berada pada wilayah disekitar Universitas Mercubuana Jakarta Barat, dalam menggunakan media baru (*new media*). Harus dicermati bersama bahwa siswa/i SMA merupakan generasi penerus yang perlu dipersiapkan dengan kemampuan literasi media agar mampu bersaing di era globalisasi ini, sehingga hasil pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat digunakan sebagai landasan dalam merancang program-program pendidikan literasi media pada bidang media baru (*new media*).

Kata kunci: Literasi Media, Media Baru

A. PENDAHULUAN

Konsep literasi media, merupakan upaya pembelajaran bagi khalayak media sehingga menjadi khalayak yang berdaya hidup di dalam *media-saturated era* ini, yaitu era yang disesaki oleh media. Literasi media menjadi pengetahuan wajib yang harus dikuasai oleh masyarakat, khususnya bagi para siswa/i SMA agar mereka siap dalam menghadapi tantangan-tantangan di *media-saturated era* ini.

Para siswa/i SMA khususnya merupakan cikal bakal dari bibit generasi muda yang perlu dipersiapkan dengan kemampuan literasi media agar mampu menggunakan media dengan cerdas dan efektif. Sebagai generasi

penerus bangsa mulai dari jenjang sekolah menengah atas, para siswa/i tersebut harus diarahkan untuk menjadi manusia literat yang menguasai kompetensi-kompetensi literasi media, mencakup kemampuan menggunakan, menganalisa, mengevaluasi, dan memproduksi informasi di media. Sebab literasi media berkaitan dengan keterampilan dalam hal *critical thinking, problem solving*, dan otonomi personal.

Pengaruh media baru bagi masyarakat Indonesia khususnya kalangan remaja, media sosial seakan sudah menjadi candu, tiada hari tanpa membuka media sosial, bahkan hampir 24 jam mereka tidak lepas dari smartphone . Media sosial terbesar yang paling sering

digunakan oleh kalangan remaja antara lain; Facebook, Twitter, Path, Youtube, Instagram, Kaskus, LINE, Whatsapp, Blackberry Messenger. Masing-masing media sosial tersebut mempunyai keunggulan khusus dalam menarik banyak pengguna media sosial yang mereka miliki. Media sosial memang menawarkan banyak kemudahan yang membuat para remaja betah berlama-lama berselancar di dunia maya.

Sehingga patut dilakukan pengabdian ini untuk mengarahkan kemampuan literasi media para siswa/i SMA yang berada pada wilayah disekitar Universitas Mercubuana Jakarta Barat, dalam menggunakan media baru (new media). harus dicermati bersama bahwa siswa/i SMA merupakan generasi penerus yang perlu dipersiapkan dengan kemampuan literasi media agar mampu bersaing di era globalisasi ini, sehingga hasil pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat digunakan sebagai landasan dalam merancang program-program pendidikan literasi media pada bidang media baru (new media).

B. METODE PELAKSANAAN

Metode pelatihan dilakukan melalui bentuk ceramah, demonstrasi tayangan, diskusi, yang diselingi dengan games. Sehingga para remaja mendapat pengetahuan baru akan media seperti televisi maupun internet haruslah diwaspadai, dan menyadari bahwa media baru dapat membawa dampak buruk bagi diri sendiri maupun keluarganya.

Evaluasi dilakukan dengan melihat kebiasaan peserta dalam menggunakan media baru. Sehingga terlihat pola penggunaan media baru yang kurang sesuai dengan konsep literasi media. Namun kegiatan literasi media, memerlukan konsentrasi waktu, tenaga dan fikiran yang khusus. Hal semacam ini membuat pelaksanaan literasi media secara sinambung dan terus menerus belum dapat diwujudkan. Namun keinginan untuk mewujudkannya sebagai sebuah kegiatan literasi media yang sinambung dan terus menerus, tetap menjadi ide dan gagasan yang

selalu dipelihara. Persoalan manajemen dalam hal waktu dan penentuan skala prioritas harus dilakukan, agar kegiatan besar ini terwujud.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat adalah sebagai berikut:

1) Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat

Kegiatan literasi media ini dilakukan pada tanggal 21 Juli 2017 dari jam 09.00 s/d 13.00 wib, di ruang lab. Multimedia SMK (Multimedia) Satria Jl. Raya Srengseng No.26 Kembangan Jakarta Barat, diikuti oleh 25 siswa/siswi kelas X dan XI. Kegiatan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

- a) Acara diawali dengan pengenalan tentang apa itu literasi media. Memperkenalkan istilah literasi kepada siswa/siswi SMK multimedia agar mereka bisa mengaplikasikan berbagai teknologi media massa dengan sebaik-baiknya.
- b) Kemudian dilanjutkan dengan ceramah tentang pentingnya literasi media di dalam masyarakat. Generasi muda seperti siswa/siswi SMK Satria harus diarahkan menjadi generasi yang "melek" media.
- c) Para peserta diberikan sebuah tayangan yang menggambarkan dampak positif dan negatif dari keberadaan teknologi media massa. Dari tayangan televisi sampai kepada penggunaan gadget smartphone yang sudah tidak bisa terlepas dari kehidupan manusia.
- d) Setelah sesi ceramah dan demonstrasi tayangan, dilanjutkan dengan syaring mengenai pola penggunaan media baru yang diterapkan oleh para peserta.
- e) Langkah evaluasi dan tindak lanjut diperlukan untuk mengetahui keberhasilan kegiatan literasi media bagi siswa/siswi SMK Satria Jakarta. Sehingga mampu menciptakan generasi muda yang paham dalam menggunakan

segala teknologi media massa.

2. Hasil Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Hasil Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat antara lain adalah sebagai berikut:

- a) Pada sesi ceramah dibuka kesempatan untuk berdiskusi, di mana melihat pemahaman siswa/siswi SMK Satria mengenai literasi media. Banyak dari siswa/siswi tersebut yang baru pertama kali mendengar istilah literasi media. Sehingga penjelasan dalam sesi diskusi ini memberikan pengetahuan baru kepada mereka.
- b) Sesi ceramah dan diskusi berjalan sangat kondusif, para peserta dengan antusias mengikuti sesi pelatihan literasi media ini. Saat demonstrasi video, para peserta memperhatikan dengan seksama.
- c) Pada sesi syaring diambil 15 siswa/siswi untuk menjabarkan pola penggunaan media yang dilakukan sehari-hari. Ditemukan bahwa siswa/siswi tidak bisa terlepas dari gadget-nya dari bangun tidur hingga hendak tidur kembali, gadget selalu ditangannya. Bahkan sampai ke kamar mandi-pun gadget tetap dibawa.
- d) Hasil syaring menunjukkan bahwa siswa/siswi SMK Satria mudah percaya dengan semua informasi yang disebar melalui sosial media tanpa mencari tahu kebenaran terlebih dahulu. Dan tanpa pikir panjang langsung menuliskan coment-coment mereka.
- e) Dari hasil diskusi tersebut menunjukkan masih perlu evaluasi dan tindak lanjut kembali dalam hal pelatihan literasi media ini, sehingga istilah literasi media bisa dikenal oleh generasi muda dari tingkat sekolah dasar bila diperlukan. Karena ditingkat sekolah menengah atas ternyata hasilnya belum memahami literasi media bahkan baru mengenal istilah ini.
- f) Kerjasama dengan pihak guru dan orang tua juga diperlukan untuk membantu mengenalkan dan menjelaskan secara mendalam mengenai literasi media.

Hasil pelaksanaan pengabdian pada masyarakat lebih lanjut dapat dibahas sebagai berikut:

Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang berupa pelatihan literasi media bagi siswa/siswi SMK Satria Jakarta, sangat dibutuhkan. Hal tersebut didasarkan pada pola penggunaan media yang sudah tidak bisa dibendung lagi untuk menerpa para generasi muda kita. Teknologi media telah menjelma menjadi sebuah kebutuhan pokok, tidak bisa lagi para orangtua melarang anak mereka untuk memegang gadget, menonton televisi, dan lain sebagainya. Karena gadget tersebut juga dibutuhkan untuk berkomunikasi dengan sang anak saat sedang jauh dari jangkauan orangtua.

Konsep literasi media, merupakan upaya pembelajaran bagi khalayak media sehingga menjadi khalayak yang berdaya hidup di dalam media-saturated era ini, yaitu era yang disesaki oleh media. Literasi media menjadi pengetahuan wajib yang harus dikuasai oleh masyarakat, khususnya bagi para siswa/i SMA agar mereka siap dalam menghadapi tantangan-tantangan di media-saturated era ini.

Para siswa/i SMA khususnya merupakan cikal bakal dari bibit generasi muda yang perlu dipersiapkan dengan kemampuan literasi media agar mampu menggunakan media dengan cerdas dan efektif. Sebagai generasi penerus bangsa mulai dari jenjang sekolah menengah atas, para siswa/i tersebut harus diarahkan untuk menjadi manusia literat yang menguasai kompetensi-kompetensi literasi media, mencakup kemampuan menggunakan, menganalisa, mengevaluasi, dan memproduksi informasi di media. Sebab literasi media berkaitan dengan keterampilan dalam hal critical thinking, problem solving, dan otonomi personal.

Maka melalui kegiatan pelatihan literasi media ini membuka cakrawala pengetahuan para siswa/siswi SMK Satria Jakarta mengenai konsep literasi media tersebut. Hasilnya cukup ironis, karena

ditingkat sekolah menengah atas baru mendengar istilah literasi media. Terkesan sangat terlambat sebab siswa/siswi ini sudah hidup dengan teknologi media massa sejak usia dininya, namun baru mengenal istilah literasi “melek” media saat mereka beralih ke masa dewasanya.

Pada sesi syaring diambil 15 siswa/siswi untuk menjabarkan pola penggunaan media yang dilakukan sehari-hari. Ditemukan bahwa siswa/siswi tidak bisa terlepas dari gadget-nya dari bangun tidur hingga hendak tidur kembali, gadget selalu ditangganya. Bahkan sampai ke kamar mandi-pun gadget tetap dibawa. Hal tersebut menunjukkan bahwa gadget sudah mengalahkan kebutuhan pokok dalam kehidupan siswa/siswi tersebut. Bahkan bisa mengalahkan sisi human inters mereka yang membuat kehidupan sosial para siswa/siswi ini terganggu, hal ini harus diobservasi lebih lanjut agar dampak negatifnya dapat dicegah.

Hasil syaring juga menunjukkan bahwa siswa/siswi SMK Satria mudah percaya dengan semua informasi yang disebar melalui sosial media tanpa mencari tahu kebenaran terlebih dahulu. Dan tanpa pikir panjang langsung menuliskan coment-coment mereka. Kebiasaan tersebut tentunya sangat bertentangan dengan konsep literasi media, sehingga pola penggunaan media khususnya media baru bagi para siswa/siswi ini harus dipantau lebih lanjut.

Dari hasil diskusi tersebut menunjukkan masih perlu evaluasi dan tindak lanjut kembali dalam hal pelatihan literasi media ini, sehingga istilah literasi media bisa dikenal oleh generasi muda dari tingkat sekolah dasar bila diperlukan. Karena ditingkat sekolah menengah atas ternyata hasilnya belum memahami literasi media bahkan baru mengenal istilah ini.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian pada

masyarakat dan pembahasannya, maka dapat disampaikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan pelatihan literasi media ini membuka cakrawala pengetahuan para siswa/siswi SMK Satria Jakarta mengenai konsep literasi media tersebut. Hasilnya cukup ironis, karena ditingkat sekolah menengah atas baru mendengar istilah literasi media.
2. Pola penggunaan media baru yang dilakukan oleh siswa/siswi SMK Satria Jakarta menunjukkan bahwa gadget telah menjadi salah satu kebutuhan pokok dalam hidup mereka yang harus ada saat mereka bangun tidur di pagi hari sampai saat hendak tidur kembali di malam hari.
3. Ketidapkahaman siswa/siswi SMK Satria tentang literasi media membuat mereka mudah percaya dengan berbagai informasi yang ada di sosial media, sehingga dampaknya mereka tanpa pikir panjang menuliskan coment-coment di media sosial.

Saran

1. Bagi para guru dan orangtua agar mampu menanamkan pemahaman akan literasi media kepada anak muridnya, sehingga para generasi muda tidak hanya menjadi pengguna gadget namun juga bisa menjadi pengguna media yang menginspirasi semua orang untuk bisa “melek” media.
2. Lembaga pengabdian masyarakat Universitas Mercu Buana hendaknya masih dapat memprogramkan kegiatan pelatihan sejenis di masa-masa mendatang, karena masih dibutuhkan penanaman pemahaman mengenai literasi media di kalangan siswa/siswi dari tingkat dasar hingga tingkat atas.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakti, Andi Faisal. 2012. *Literasi Politik dan Konsolidasi Demokrasi*. Tangerang Selatan: Churia Press.
- CML. 2003. *What Media Literacy is Not*. Dipetik 18 Februari 2014, dari Center for Media Literacy/CML:

<http://www.medialit.org/reading-room/what-media-literacy-not>

Iriantara, Y. 2009. Literasi Media. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.



PROGRAM EDUKASI PADA ANAK 7-12 TAHUN TENTANG KONSEP ARSITEKTURAL MELALUI METODE FORUM GROUP DISCUSSION DI SDN MERUYA 04, MERUYA SELATAN, JAKARTA BARAT

Danto Sukmajati
Fakultas Teknik, Universitas Mercu Buana
Email: dantosukmajati@yahoo.com

ABSTRAK

Pengabdian Masyarakat yang akan dilaksanakan adalah Forum Group Discussion. Forum Group Discussion yang dilakukan untuk memberikan pemahaman arsitektural kepada anak dengan cara berdiskusi dan membuat suatu hal sederhana yang memberikan pengetahuan yang dapat mereka terapkan sehari-hari. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menjadikan bibit generasi penerus bangsa mempunyai wawasan dan pemahaman tentang seni dan logika yang lebih baik dan kedepannya dapat membuat karya yang lebih baik dan memasyarakat serta berjiwa sosial. Hasil akhir yang akan dicapai dalam pengabdian masyarakat ini adalah Mendekatkan anak-anak pada prinsip arsitektur yang merancang berdasarkan fungsi dan Agar anak dapat memiliki wawasan tentang seni yang selaras dengan fungsi, sehingga dapat menciptakan banyak kebermanfaatan.

Kata kunci: Wawasan Seni, Menghasilkan Karya

PENDAHULUAN

Kegiatan ini merupakan kegiatan salah satu Program Himpunan Mahasiswa Arsitektur Universitas Mercu Buana bertujuan Untuk memberikan pemahaman arsitektural kepada anak usia 7-12 tahun di SD Meruya 04, Jalan H. Juhri, Meruya. Hal ini terlihat dari susunan program komunitas yang dipercayakan kepada para mahasiswa untuk mengelola Program Kegiatan Edukasi Masyarakat. Potensi yang dimiliki antara lain adanya dapat menyadarkan anak-anak pada umumnya terhadap desain arsitektural sehingga penyalahgunaan tidak lagi banyak terjadi, dan lebih menyayangi lingkungan sekitar.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menjadikan bibit generasi penerus bangsa mempunyai wawasan dan pemahaman tentang seni dan logika yang lebih baik dan kedepannya dapat membuat karya yang lebih baik dan memasyarakat serta berjiwa sosial. Berdasarkan survei lokasi di SD Meruya 04, Jalan H. Juhri, Meruya, di lokasi tersebut terdapat banyak anak-anak yang belum

memahami dan belum ada kesadaran pada lingkungan. Pelaksanaan Edukasi pada anak usia 7-12 tahun tentang konsep arsitektural dilakukan 30 hari. Saat ini SD yang ada disana terdapat banyak yang belum sadar akan lingkungannya

Manfaat dari diadakannya kegiatan edukasi ini Mendekatkan anak-anak pada prinsip arsitektur yang merancang berdasarkan fungsi dan Agar anak dapat memiliki wawasan tentang seni yang selaras dengan fungsi, sehingga dapat menciptakan banyak kebermanfaatan.

Metode

Metode Kegiatan ini hal yang dilakukan yaitu pembuatan tim, Merencanakan dan mempersiapkan Kegiatan dan konsep untuk edukasi

Tim yang Terlibat

Kegiatan ini akan melibatkan dosen tetap dari Program Studi Teknik Arsitektur UMB dan para anggota Himpunan Mahasiswa Arsitektur

UMB yang akan berperan sebagai fasilitator kegiatan penyusunan bahan ajar ini. Pihak lainnya yang juga akan terlibat dalam kegiatan ini adalah guru di SD Meruya 04 yang tinggal mengajar di sekolah tersebut. Himpunan Mahasiswa Arsitektur Universitas Mercu Buana akan bertanggungjawab pada pengelolaan pelaksanaan kegiatan. Mereka bertanggungjawab terhadap penyediaan tempat, penjadwalan dan penghimpunan khalayak sasaran. Sementara itu dosen Program Studi Teknik Arsitektur bertanggungjawab terhadap penyusunan/penyediaan materi bahan ajar.

Tahapan Kegiatan

Adapun rangkaian tahapan kegiatan yang akan dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut: Kegiatan akan dimulai dengan melakukan koordinasi dan konsolidasi tim, penyamaan persepsi antara tim fasilitator dengan mahasiswa dari Himpunan Mahasiswa Arsitektur Universitas Mercu Buana. Tahapan berikutnya adalah pemetaan potensi dan permasalahan yang ada serta penyusunan strategi tindak yang akan dilakukan. Setelah serangkaian kegiatan awal tersebut dapat diselesaikan, maka tahapan kegiatan berikutnya merupakan tahapan kegiatan inti. Kegiatan inti ini meliputi kegiatan diskusi, dalam hal ini pihak pelaksana memberikan serangkaian pertanyaan untuk membatnu mereka berpikir dan membantu menyimpulkan hasil pemikiran mereka. Setelah itu dilakukan kegiatan praktik langsung terhadap pemikiran yang telah dihasilkan dengan membuat prakarya. Dimana pelaksanaan kegiatan ini didasari dari hasil rumusan kegiatan sebelumnya, yang telah menghasilkan rumusan potensi, masalah dan strategi penanganan. Kegiatan diakhiri dengan dokumentasi, yaitu berupa foto bersama anak-anak, dan dosen Program Studi Teknik Arsitektur dan Himpunan Mahasiswa Arsitektur Universitas Mercu Buana.

Rancangan Evaluasi

Evaluasi pelaksanaan kegiatan terukur dengan ketercapaian tahapan-tahapan kegiatan yang telah dijabarkan dalam metode pelaksanaan kegiatan. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

1. Koordinasi dan tercapainya kesepakatan tindak dalam Tim
2. Tersusunnya peta potensi dan permasalahan
3. Tersusunnya konsep bahan ajar
4. Tersusunnya menyiapkan alat yang diperlukan
5. Terlaksananya keseluruhan rencana

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan alat-alat yang digunakan dan Pembentukan Tim Surveyor

Persiapan yang dilakukan adalah membentuk tim surveyor sebanyak 8 orang. Persiapan ini juga mencakup untuk persiapan alat-alat praktik yang akan digunakan untuk presentasi pembuatan Forum Group Discussion. Hal ini perlu dilakukan agar tidak terjadi kekurangan dalam penerangan konsep arsitektur dan dapat diterima oleh anak-anak SDN 04 Meruya Selatan.

Berikut adalah dokumentasi untuk persiapan alat-alat presentasi dan pembentukan tim surveyor sertamembuat forum group diskusi.



Gambar 1.

Pembuatan tim, dan forum group diskusi

Kegiatan Presentasi dengan Metode Forum Group

Kegiatan presentasi dilakukan di SDN 04 Meruya Selatan Jakarta Barat Pada tanggal 30

Juli 2017. Berikut adalah dokumentasi untuk Kegiatan Edukasi Konsep Arsitektural dengan Metode Forum Group Discussion



Gambar 2.

Presentasi/ Edukasi Konsep Arsitektural

Kegiatan Diskusi

kegiatan diskusi, dalam hal ini pihak pelaksana memberikan serangkaian pertanyaan untuk membatnu mereka berpikir dan membantu menyimpulkan hasil pemikiran mereka. Setelah itu dilakukan kegiatan praktik langsung terhadap pemikiran yang telah dihasilkan dengan membuat prakarya. Dimana pelaksanaan kegiatan ini didasari dari hasil rumusan kegiatan sebelumnya, yang telah menghasilkan rumusan potensi, masalah dan strategi penanganan. Berikut adalah dokumentasi untuk Kegiatan Diskusi.



Gambar 3, Kegiatan Diskusi dan Praktik

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kondisi Anak-anak SDN 04 Meruya Selatan, Jakarta Barat merupakan sekolah yang memiliki siswa dengan pemikiran dan daya talar yang cukup tinggi karena hampir semua anak-anak di SDN 04 Meruya Selatan ini sangat antusias sekali dengan diberikan

pemahaman tentang konsep Arsitektural dan sangat aktif dalam forum group discussion yang dibuat oleh tim panitia. Sehingga dengan diadakannya edukasi dengan metode forum group discussion ini sangat efektif dan dapat mendekatkan anak-anak pada prinsip arsitektur yang merancang berdasarkan fungsi dan Agar anak dapat memiliki wawasan tentang seni yang selaras dengan fungsi, sehingga dapat menciptakan banyak kebermanfaatn

Saran

Perlu dilakukan edukasi tentang konsep arsitektur melalui forum group discussion untuk di terapkan di SDN ataupun TK lainnya. Sehingga dari umur dini para anak-anak dapat memiliki daya pikir dan wawasan tentang prinsip arsitektur dan seni yang selaras dengan fungsinya.

DAFTAR PUSTAKA

- https://www.facebook.com/pg/UrbanGuerrillaID/photos/?tab=album&album_id=739272326173397
- <http://www.pressreader.com/indonesia/nova/20151228/281676843882723>
- <https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/06/20/pembelajaran-aktif-kreatif-efektif-dan-menyenangkan/>
- <http://sandranovita0107.blogspot.co.id/2014/12/makalah-aktifitas-kreatif-guru-dan-anak.html>
- maryani, Reni. Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Proses Pembelajaran Pada Pendidikan Taman Kanak-Kanak. 2000: Purwakarta

**PENGEMBANGAN USAHA BANK SAMPAH
SEBAGAI MITRA PERBANKAN MELALUI PEMBENTUKAN AGEN BANK
PADA KELOMPOK BANK SAMPAH DI KECAMATAN KEMBANGAN
JAKARTA BARAT**

**Helsinawati
Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mercu Buana
watihelsina@gmail.com**

ABSTRAK

Pemanfaatan bank sampah dapat membantu masyarakat dalam meningkatkan kreatifitas dan peningkatan pemberdayaan ekonomi masyarakat, selain menciptakan lingkungan yang sehat dan bersih. Rendahnya frekwensi penimbangan dan rendahnya pendapatan bank sampah, maka perlu dilakukan alternatif pengembangan usaha. Pengembangan usaha Bank Sampah sebagai mitra perbankan melalui pembentukan agen bank merupakan upaya peningkatan ekonomi kerakyatan bagi pengurus dan anggota bank sampah, keamanan transaksi keuangan, tertib administrasi dan peningkatan minat menabung sehingga usaha bank sampah dapat berjalan secara berkesinambungan. Keterbatasan akses layanan keuangan terutama bagi masyarakat yang belum menggunakan dan mendapatkan layanan perbankan dan layanan keuangan lainnya, maka Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mewujudkan komitmennya dalam keuangan inklusif melalui program branchless banking yang merupakan program perluasan jangkauan perbankan tanpa kantor dengan memanfaatkan media teknologi, serta dibantu oleh agen seperti toko, kantor pos, perorang dan sebagainya. Produk dari layanan ini tabungan dengan karakteristik Basic saving Account (BSA), kredit atau pembiayaan nasabah mikro, asuransi mikro dan produk keuangan lainnya. Tabungan BSA merupakan tabungan dengan berbagai manfaat dan kemudahan seperti tanpa batas minimal saldo saldo rekening maupun batasan minimal setoran, berbiaya murah bebas dari biaya administrasi bulanan. Kredit bagi nasabah mikro dengan jangka waktu kredit paling lama satu tahun atau lebih lama sepanjang sesuai dengan siklus usaha. Analisis Kelayakan permohonan kredit juga tidak mengutamakan keberadaan agunan tambahan. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan persuasif dan fungsi manajemen yaitu perencanaan, implementasi (aktualisasi dan pengorganisasian) dan pengendalian. Target capaian luaran kegiatan ini publikasi ilmiah pada jurnal ber ISSN, terbentuknya Agen Bank, peningkatan omzet

Kata kunci: Pengembangan Usaha, Bank Sampah dan Agen Bank

I. PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasi

Bank sampah merupakan “bank” atau unit yang mengelolah sampah dengan prinsip 3R (Reduce, Reuse, dan Recycle). Mekanisme kerja bank sampah dimulai dari pemisahan sampah menjadi sampah organik dan non organik lalu sampah non organik disetor kepada bank sampah, petugas bank sampah akan memimbang sampah non organik, lalu membukukan pada buku bank sampah nasabah dan pada laporan - laporan yang berhubungan dengan bank sampah sesuai transaksinya.

Keterbatasan akses layanan keuangan

terutama bagi masyarakat yang belum menggunakan dan mendapatkan layanan perbankan dan layanan keuangan lainnya, maka Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mewujudkan komitmennya dalam keuangan inklusif melalui program branchless banking yang merupakan program perluasan jangkauan perbankan tanpa kantor dengan memanfaatkan media teknologi, serta dibantu oleh agen seperti toko, kantor pos, perorang dan sebagainya. Produk dari layanan ini tabungan dengan karakteristik Basic saving Account (BSA), kredit atau pembiayaan nasabah mikro, asuransi mikro dan produk keuangan lainnya.

Tabungan BSA merupakan tabungan dengan berbagai manfaat dan kemudahan seperti tanpa batas minimal saldo rekening maupun batasan minimal setoran, berbiaya murah bebas dari biaya administrasi bulanan, Kredit bagi nasabah mikro dengan jangka waktu kredit paling lama satu tahun atau lebih lama sepanjang sesuai dengan siklus usaha. Analisis Kelayakan permohonan kredit juga tidak mengutamakan keberadaan agunan tambahan. Sedangkan produk asuransi mikro sendiri ditujukan untuk masyarakat berpenghasilan rendah. Menurut Indriani Noor Hapsari (2016: 1095, et.al), bahwa Financial Inclusion merupakan enabler utama dalam mengurangi kemiskinan dan meningkatkan kemakmuran (The World Bank, Financial Inclusion, 2015), Financial inclusion yaitu penyampaian layanan keuangan dengan biaya terjangkau bagi kelompok kurang beruntung dan berpenghasilan rendah menurut survei World Bank, (2010). Lebih dari sepertiga penduduk Indonesia belum memiliki akses terhadap layanan keuangan (The Jakarta Post, 27 Maret 2015). Menurut Bank Indonesia (BI), Salah satu faktor krusial penyebab rendahnya akses masyarakat adalah kondisi geografis, sehingga bank tidak dapat tidak dapat menjangkau masyarakat didaerah terpencil maupun pedesaan. Skala ekonomis operasional bank juga menjadi penyebab bank enggan memperluas layanannya di daerah tersebut. Oleh sebab itu BI berinisiasi menerapkan Mobile Financial Services (MFS) berkerjasama dengan perusahaan telekomunikasi untuk dapat menjangkau masyarakat didaerah pelosok. (Bank Indonesia, 2012a)

Dari hasil survey dan observasi pada kelompok bank sampah di Kecamatan Kembangan bahwa belum banyak transaksi bank sampah yang menggunakan jasa perbankan serta masih relatif sedikit bank sampah yang mengembangkan usaha sebagai agen bank, rendahnya frekuensi penimbangan (1 sampai 4 kali sebulan) dan relatif rendahnya pendapatan bank sampah (sekitar Rp 200.000

sampai dengan 1.000.000 setiap bulan), hal ini yang mendorong tim PPM UMB untuk mengembangkan usaha Bank Sampah menjadi Agen Bank. Rencana pengembangan usaha bank sampah menjadi Agen Perbankan (Agen Bank) akan dilakukan pada kelompok bank sampah aktif yang berada di Kecamatan Kembangan, Jakarta Barat.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari analisis situasi diatas dan hasil survey dan observasi pada kelompok bank sampah di Kecamatan Kembangan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Belum banyak transaksi bank sampah yang menggunakan jasa perbankan
2. Masih relatif sedikit bank sampah yang mengembangkan usaha sebagai agen bank.
3. Masih perlunya menambahkan modal kerja usaha bank sampah dengan menggunakan kredit usaha kecil mandiri.
4. Ada kemudahan fasilitas kredit tanpa agunan yang ditawarkan oleh bank yang mewadahi kegiatan agen bank.
5. Masih perlunya pengembangan usaha pada bank sampah sehingga dapat meningkatkan pendapatan dari kader, anggota/nasabah, dan organisasi bank sampah.

1.3. Permasalahan Mitra

1. Relatif rendahnya frekuensi penimbangan sampah anorganik
2. Relatif rendahnya Pendapatan Bank Sampah
3. Belum menjalin kemitraan dengan dunia perbankan.

Dari identifikasi permasalahan diatas kami membatasi fokus ruang lingkup kegiatan kami pada 1). Pengembangan usaha bank sampah menjadi agen bank, dan 2). Pelatihan untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan serta penerapan hasil pelatihan pada usaha bank sampah untuk membenahi manajemen, pembukuan dan peningkatan kemampuan pada pengurus dan anggota bank sampah. Berikut ini hasil analisa memecahkan permasalahan.

Tabel 1.
Hasil analisis SWOT terhadap Mitra PPM

| | | |
|--|---|---|
| <p align="center">Lingkungan Eksternal</p> | <p>Peluang</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Meningkatnya Bisnis Laku Pandai 2) Dukungan dari Otoritas Jasa Keuangan dan Bank Indonesia 3) Kesadaran masyarakat untuk menabung mulai meningkat. 4) <i>Basic Saving Account</i>, tabungan tidak ada biaya administrasi dan saldo minimal. 5) Kredit usaha mikro tanpa agunan. 6) Pelatihan Agen Bank 7) Fasilitas Pemasaran online dari Bank Laku Pandai | <p>Ancaman</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Banyaknya kompetitor dari bank Laku Pandai. 2) Wilayah pemasaran yang terbatas hanya di daerah domisili (Jakarta Barat) |
| <p align="center">Lingkungan Internal</p> | <ol style="list-style-type: none"> 8) Transaksi dapat melalui <i>handphone</i>. | |
| <p>Kekuatan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Memiliki keinginan untuk meningkatkan penghasilan 2) Memiliki waktu yang fleksibel 3) Telah memiliki Komunitas Bank Sampah. 4) Aktif mengikuti organisasi lain seperti PPK, posyandu, dan kelompok senam. | <p>Strategi SO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengembangkan usaha bank sampah melalui diversifikasi usaha dengan menjalin kemitraan dengan Perbankan sebagai Agen bank bagi pengurus dan anggota 2) Mengikuti Pelatihan tentang Agen Bank. 3) Dapat memanfaatkan kredit usaha mikro tanpa agunan untuk mengembangkan usaha atau diversifikasi usaha baru bagi pengurus, anggota Bank sampah dan nasabah Agen Bank. | <p>Strategi ST</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Memanfaatkan waktu semaksimal mungkin dalam mencari nasabah. 2) Menjadikan komunitas, organisasi lain, tetangga, keluarga, sekolah dan masyarakat umum yang berdomisili di Jakarta Barat sebagai pasar potensial. |
| <p>Kelemahan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kurangnya pemahaman tentang kewirausahaan, | <p>Strategi WO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengikuti Pelatihan tentang kewirausahaan, | <p>Strategi WT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Meningkatkan kerjasama dengan Bank Laku |

| | | |
|---|--|---|
| <p>manajemen, keuangan, akuntansi, produksi dan pemasaran.</p> <p>2) Kurangnya ketrampilan dalam memproduksi produk yang sesuai selera pasar, sehingga produk daur ulang sulit laku dipasar.</p> <p>3) Frekuensi Penimbangan atau penjualan produk anorganik yang rendah, sehingga pendapatan relatif rendah (2-4 kali sebulan)</p> <p>4) Belum dimanfaatkan jasa perbankan dalam transaksi keuangan.</p> <p>5) Belum memanfaatkan fasilitas kredit mikro</p> | <p>manajemen, keuangan, akuntansi, produksi dan pemasaran dan mengaplikasikannya.</p> <p>2) Mengikuti Pelatihan tentang ketrampilan produk baru yang sedang laku dipasar dan mengaplikasikannya.</p> <p>3) Pemanfaatan sosial media (ICT) dalam mempromosikan produk dan perolehan informasi mengenai selera pasar.</p> <p>4) Membuka rekening tabungan perbankan dan memanfaatkan fasilitas pemasaran online yang disediakan bank laku pandai untuk menjual</p> | <p>Pandai</p> <p>2) Meningkatkan kerjasama dan kepercayaan konsumen atau nasabah.</p> |
| <p>6) Pembukuan belum tertata rapi.</p> <p>7) Manajemen belum tertata dengan benar.</p> | <p>produknya.</p> <p>5) Nasabah dapat memanfaatkan fasilitas kredit Mikro.</p> <p>6) Penerapan hasil pelatihan keuangan dan akuntansi agar pembukuan tertata rapi</p> <p>7) Penerapan hasil pelatihan manajemen agar manajemen tertata baik.</p> | |

Sumber : Hasil analisis tim (2017)

1.4. Tujuan kegiatan

Tujuan Kegiatan Pengabdian pada masyarakat pengembangan usaha bank sampah melalui kemitraan sebagai Agen Bank adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan usaha bank sampah melalui pembentukan Agen Bank kepada kader dan anggota Bank sampah. untuk keamanan transaksi keuangan dan tertib administasi
2. Mendidik Kader dan Nasabah untuk memanfaatkan jasa perbankan dalam penyimpanan dananya
3. Memanfaatkan jasa perbankan untuk meningkat modal kerja usaha kecil mandiri

melalui fasilitas kredit perbankan.atau kredit mikro

4. Meningkatkan pendapatan pengurus dan anggota dengan menjadi agen bank

1.6. Relevansi Kegiatan dengan Penelitian

Pengabdian ini berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh Helsinawati selaku tim pengabdian masyarakat dengan judul penelitian Analisis Rencana Strategis Pengembangan Usaha Bank Sampah Melalui Kemitraan Sebagai Agen Bank (studi kasus pada kelompok Bank Sampah di Kecamatan Kembangan).

II. MATERI DAN METODELOGI

2.1. Bank Sampah

Peraturan Menteri Lingkungan Hidup No 13 tahun 2012 tentang pedoman pelaksanaan Reduce, Reuse, dan Recycle (Kementrian Lingkungan Hidup, 2012) yaitu mengelola sampah melalui prinsip 3R (Reduce, Reuse, dan Recycle), Hal inilah yang mendorong masyarakat yang peduli lingkungan untuk membentuk Bank Sampah. Selanjutnya dalam pembentukan Bank Sampah menurut Prihatiningsih, B, Fadillah, A (2013, et.el.) menyatakan bahwa dengan adanya lembaga pengelola sampah diharapkan kendala-kendala yang terjadi dilapangan dapat segera diketahui dan dicari solusinya. Sedangkan menurut Muntazah, S, Theresia, I (2014, et.el), Pengelolaan program bank sampah di Bank Sampah Bintang Mangrove sesuai dengan fungsi manajemen, yaitu perencanaan (Intervensi pemerintah dan Swasta, partisipasi masyarakat, adanya sosialisasi), pengorganisasian (struktur organisasi yang jelas, kerjasama dengan pihak terkait, pembagian peran yang jelas), pelaksanaan (strategi pendekatan secara makro), evaluasi sehingga pelaksanaan program sangat efektif. Selanjutnya menurut Jastam, M S 2015, et.el). Bank Sampah Pelita Harapan dapat meningkatkan upaya pembangunan wilayahnya dengan memberdayakan untuk mengelola sampah melalui prinsip 3R (Reduce, Reuse, dan Recycle), manfaat yang diperoleh yaitu manfaat ekologi, ekonomis maupun secara spiritual. Bactiar, H (2015, et.el) Pengembangan bank sampah dikota Malang, meliputi produk kebijakan, sosialisasi, komunikasi, kelembagaan, dukungan sumber daya, pengembangan Bank Sampah Malang, dan pelaksanaan program Bank Sampah.

2.2 Agen bank

Kriteria yang harus dipenuhi oleh agen menurut Peraturan Otoritas Jasa Keuangan nomor 19/POJK.03/2014 (Aster Kusumawati, 2015) Layanan keuangan tanpa kantor dalam

rangka keuangan inklusif adalah:

1. Agen mempunyai perjanjian kerjasama dengan Bank Laku Pandai
2. Agen dapat berupa perorangan dan/atau berbadan hukum.

Peraturan Otoritas Jasa Keuangan nomor 19/POJK.03/2014 (Sarah, 2015) bahwa Agen sebagai kepanjangan tangan dari bank laku pandai hanya melakukan pekerjaan yang sesuai dengan yang tercantum diperjanjian kerjasama. Layanan yang dapat diberikan oleh agen sebatas wilayah atau area disekitar kedudukan agen yang mencakup desa atau sekitar dan/atau daerah lain disekitarnya khusus untuk nasabah dalam karakteristik Basic Saving Account (BSA) adalah nasabah yang memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Warga Negara Indonesia
2. Transaksi dilakukan dalam rupiah.
3. Tidak ada batas minimum setoran dan saldo rekening
4. Maksimum saldo rekening adalah Rp. 20.000.000,- (dua puluh juta rupiah)
5. Maksimum saldo debit atau transaksi penarikan tunai, pemindahbukuan dan/atau transfer dalam satu bulan secara kumulatif maksimal sebesar Rp. 5.000.000,- dan maksimal 60.000.000 pertahun.
6. Tidak ada biaya:
 - a. Administrasi bulanan
 - b. Pembukaan dan penutupan rekening
 - c. Transaksi penyetoran tunai, transfer masuk dan pemindah bukuan.
 Apabila terdapat biaya maka biaya tersebut harus sesuai dengan ketentuan bank laku pandai dan harus lebih sedikit dar biaya transaksi yang dilakukan oleh nasabah.
7. Nasabah memperoleh bunga dari dana yang ditempatkan pada agen walaupun dana dari nasabah tersebut sebesar Rp. 1,-
8. Tidak diperbolehkan ada rekening bersama.
9. Nasabah belum memiliki tabungan lainnya.
10. Nasabah dapat memperoleh dan menggunakan fasilitas kartu anjungan tunai mandiri (ATM), dengan terlebih dahulu mengajukan permohonan pada agen.

Apabila ternyata dikemudian hari nasabah melakukan transaksi yang tidak sesuai dengan karakteristik BSA, maka bank harus meminta persetujuan dari nasabah untuk merubah status tabungan menjadi tabungan reguler. Agen dan Bank laku pandai wajib melakukan peninjau kembali pada nasabah tersebut dengan melakukan prosedur Customer Due Diligence (CDD) sederhana yaitu a. Nama lengkap b. Alamat dan/atau domisili, c. Tempat tanggal Lahir, d. Pekerjaannya. e. Speciment tanda tangan. CDD sederhana tdk dapat dilakukan apabila terdapat :

- a. Ketidaksesuaian calon nasabah dengan data atau dokumen yang diberikan,
- b. Calon nasabah merupakan Politically Exposed Person (PEP) dan/atau tidak diduga melakukan tindakan pencucian uang dan/atau pendanaan terorisme, maka harus diminta dokumen pendukung lain seperti a. Informasi asal dana, b informasi tentang penggunaan danaperbulan, c. Informasi tentang jumlah penghasilan rata rata. Layanan Branchless Banking yang dapat diberikan oleh agen pada nasabahnya meliputi:

1. Melayani Basic Saving Account (BSA) yang dilakukan oleh nasabahnya yaitu meliputi:
 - a. Pembukaan dan/atau penutupan rekening
 - b. Transaksi penyetoran dan penarikan tunai, pemindahbukuan, pembayaran tagihan, transfer atau pemindahbukuan dana serta pengecekan saldo
2. Menyalurkan kredit pada nasabah mikro. Agen dapat memberikan fasilitas kredit kepada nasabah mikro dan melakukan proses kredit seperti ketentuan yang berlaku, yaitu dimulai dengan menerima dokumen pengajuan kredit dari nasabah mikro, mencairkan fasilitas kredit, melakukan penagihan dan menerima pembayaran angsuran dan/atau pelunasan pokok. Analisis terhadap kelayakan atas calon debitur tetap dilakukan oleh bank laku pandai
3. Memberikan jasa pelayanan lain sesuai dengan ketentuan yang berlaku dengan tetap memberitahukannya pada bank laku pandai.
4. Memasarkan asuransi mikro dan/ atau

asuransi syariah disesuaikan dengan perjanjian kerja sama yang dilakukan antara agen dan perusahaan asuransi mikro dan/atau asuransi syariah. Agen yang melakukan hal ini harus terlebih dahulu melapor pada Bank laku pandai

Branchless Banking sangat tergantung pada agen dan sistem teknologi yang baik , karena dalam pelaksanaannya agen menggunakan electronic device yang berasal dari bank laku pandai dalam melayani nasabahnya, sehingga Bank Laku Pandai harus mempunyai sistem yang baik yang secara bersamaan (real time) membukukan atau mencatat transaksi tersebut pada core banking system.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tahap Pendahuluan

4.1.1. Riset Pasar

Kami melakukan observasi dan Riset Pasar tentang agen bank pada kelompok bank sampah yang ada di Kecamatan Kembangan yang telah menjadi agen bank yaitu Bank Sampah Pelangi, Bank Sampah RPTRA Meruya Selatan, dan Bank Sampah Bumi Lestari di Kecamatan Kembangan, mereka menyatakan adanya pendapatan tambahan baik agen bank, dan tertib administrasi serta keamanan transaksi bank sampah.

Kondisi eksisting agen bank yang ada di Indonesia meningkat tajam berdasarkan data pada bulan Desember 2016 meningkatnya pelaku bank laku pandai menjadi 18 Bank Umum konvensional dan 2 Bank umum syariah, 275.916 agen bank, 3.700.215 nasabah dan dana yang dihimpun mencapai 216,5 milyar (OJK,2017).

4.1.2. Perencanaan

Setelah melakukan riset pasar kami melakukan perencanaan berdasarkan analisis kebutuhan dan keinginan mitra untuk meningkatkan pendapatan, maka di putuskan untuk memilih agen bank, karena untuk tertib administrasi, keamanan transaksi, peningkatan pendapatan pengurus yang menjadi agen bank,

dan peluang fasilitas kredit bagi manajemen dan anggota bank sampah guna membuka usaha baru.

4.1.3. Sosialisasi Bank Sampah.

Sosialisasi Bank Sampah di Kecamatan Kembangan di mulai dari Kelurahan Meruya Selatan sebagai mitra PPM UMB, lalu kami mengembangkan ke Kecamatan Kembangan berikut ini adalah dokumentasi Kegiatan Kami.

Berikut ini adalah gambar tentang kegiatan sosialisasi awal bank sampah dan pembentukan agen bank di Kelurahan Meruya Selatan.



Gambar 4.1. Bp. Firman dan Bp. Deri dari BTPN berfoto bersama Ibu Wahyuridah (Ibu Lurah Meruya Selatan), Petugas 3R Dari Satlak Lingkungan Hidup Kecamatan Kembangan, dan Pengurus Bank Sampah.



Gambar 4.2. Sosialisasi pengembangan usaha Bank Sampah sebagai Agen Bank oleh Helsinawati pada kelompok Bank Sampah Kelurahan Meruya Selatan.



Gambar 4.3. Mengunjungi galeri produk Bank Sampah bersama Bp. Sarwono (Lurah Meruya Selatan), Ibu Wahyuridah (Ibu Lurah Meruya Selatan) di RPTRA Meruya Selatan.



Gambar 4.4. Peserta Sosialisasi Agen Bank di Kelurahan Meruya Selatan.

Selanjutnya sosialisasi dan penyuluhan bank sampah di Kecamatan Kembangan dapat dilihat pada foto berikut ini.



Gambar 4.5. Pada Gambar diatas Tim PPM UMB ibu Helsinawati sedang melakukan sosialisasi Bank Sampah dan Agen Bank kepada warga dan Ibu Lurah pada 6 Kelurahan di Kecamatan Kembangan, pada foto selanjutnya Bpk Camat Kecamatan Kembangan dan Sekcam Kecamatan Kembangan turut mendukung kegiatan bank sampah dan pengembangan usahanya sebagai agen bank.





Gambar. 4.6. Ibu Helsinawati sedang memberikan pengarahan dan penyuluhan tentang bank sampah dan agen bank, serta foto bersama peserta penyuluhan.

4.1.4. Merancang Program Kerja

Program kerja yang kami siapkan adalah menentukan sasaran pembentukan agen bank dari data bank sampah di Kecamatan Kembangan Kami memilih Bank Sampah Sampah Sumber Rejeki di RW 04 Kelurahan Meruya Selatan yang kami bina bersama ibu Lurah Meruya Selatan ibu Wahyuridah dan pihak Kelurahan Meruya Selatan.

Program kerja yang kami susun untuk tahap pelaksanaan yaitu:

1. Meminta persetujuan pihak terkait sehubungan dengan usaha bank sampah yang akan di Kembangan menjadi Agen Bank.
2. Membahas proses kegiatan pengembangan menjadi agen bank bersama pengurus bank sampah.
3. Mencari Bank Laku Pandai yang akan mewadahi kegiatan pengembangan Bank Sampah menjadi Agen Bank.
4. Sosialisasi tentang agen bank oleh pihak yang akan mewadahi kegiatan agen bank.
5. Pembentukan Agen Bank pada Kelompok Bank Sampah.
6. Pelatihan oleh pihak Bank Laku Pandai kepada Agen Bank di Bank Sampah.

4.2. Pelaksanaan Kegiatan.

4.2.1. Pembahasan Program Kerja.

Kami melakukan pembahasan program kerja diatas untuk dilaksanakan termasuk target capaian bersama ketua dan Sekretaris

kami memilih Bank Laku Pandai dari BRI karena cakupannya lebih luas dan jenis produknya lebih banyak.

Kami juga membahas rencana Pelatihan oleh pihak perbankan. Agen Bank mendapat pelatihan dari pihak perbankan yang mewadahi yang berisi materi yaitu a). Pemahaman tentang keagenan perbankan, b) Penguasaan ketrampilan dasar, dan c) pendalaman ketrampilan. Kegiatan ini juga sebagai upaya mengembangkan usaha kecil melalui pemberian kredit jasa perbankan kepada anggota dan kader bank sampah setelah nasabah bank.



4.2.2. Menyiapkan Dokumen

Pada tahap ini kami menyiapkan alat dan perlengkapan pembedayaan agen bank, lalu kami Menyiapkan dokumen nasabah sesuai syarat Bank yaitu KTP, KK, Keterangan penghasilan dan mengisi formulir sebagai agen bank.

Kriteria yang harus dipenuhi oleh agen menurut Peraturan Otoritas Jasa Keuangan nomor 19/POJK.03/2014 (Aster Kusumawati, 2015) Layanan keuangan tanpa kantor dalam rangka keuangan inklusif adalah:

1. Agen mempunyai perjanjian kerjasama dengan Bank Laku Pandai
2. Agen dapat berupa perorangan dan/atau berbadan hukum.

Peraturan Otoritas Jasa Keuangan nomor 19/POJK.03/2014 (Sarah, 2015)

bahwa Agen sebagai kepanjangan tangan dari bank laku pandai hanya melakukan pekerjaan yang sesuai dengan yang tercantum diperjanjian kerjasama. Layanan yang dapat diberikan oleh agen sebatas wilayah atau area disekitar kedudukan agen yang mencakup desa atau sekitar dan/atau daerah lain disekitarnya khusus untuk nasabah dalam karakteristik Basic Saving Account (BSA).

4.2.3. Mencari Bank Laku pandai

Tim PPM UMB bersama Ketua Bank Sampah Sumber Rejeki Ibu Rini mendatangi BRI yang berlokasi di Meruya Selatan untuk menjadi Agen Bank pada kelompok bank sampah. Sebelumnya Bank Sampah di Kecamatan Kembangan telah pula berkerja sama dengan Bank BPTN dengan produk laku pandainya bernama BTPN Wow.

Berikut adalah gambar saat mengunjungi Bank BRI bersama Ketua Bank Sampah Sumber Rejeki Ibu Rini di BRI Meruya Selatan



Gambar 4.8. Ketua Bank Sampah Sumber Rejeki dan Dosen PPM UMB dan Customer Services Bank BRI menjelaskan tentang pembukaan agen bank BRILink Meruya untuk Kelompok Bank Sampah.

4.3. Pemberdayaan agen bank.

4.3.1. Pemberdayaan Agen Bank.

Pada tahap ini agen bank mulai mencari nasabah pada anggota bank sampah untuk keamanan transaksi dan tertib administrasi, selain itu juga peluang untuk mendapatkan kredit usaha mikro bagi anggota dan manajemen bank sampah yang memenuhi syarat dan ketentuan bank.

4.3.2. Pelatihan oleh Pihak Perbankan.

Pelatihan oleh pihak perbankan. Agen Bank mendapat pelatihan dari pihak perbankan yang mewadahi yang berisi materi yaitu

a). Pemahaman tentang keagenan perbankan, b) Penguasaan ketrampilan dasar, dan c) pendalaman ketrampilan. Kegiatan ini juga sebagai upaya mengembangkan usaha kecil melalui pemberian kredit jasa perbankan kepada anggota dan kader bank sampah yang telah menjadi nasabah bank.



Gambar. 4.8. Pihak Bank Laku Pandai (Bp. Dery dan Bp. Tahir dari BTPN Wow) sedang melakukan pelatihan dan penyuluhan agen bank kepada Kelompok Bank sampah di Kecamatan Kembangan.

4.3.3. Penerapan transaksi bank sampah melalui rekening bank.

Anggota Bank Sampah akan membuka rekening Basic Saving Account (BSA) adalah nasabah yang memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Warga Negara Indonesia
2. Transaksi dilakukan dalam rupiah.
3. Tidak ada batas minimum setoran dan saldo rekening
4. Maksimum saldo rekening adalah Rp. 20.000.000,- (dua puluh juta rupiah)
5. Maksimum saldo debit atau transaksi penarikan tunai, pemindahbukuan dan/atau transfer dalam satu bulan secara kumulatif maksimal sebesar Rp. 5.000.000,- dan maksimal 60.000.000 pertahun.
6. Tidak ada biaya:
 - a. Administrasi bulanan
 - b. Pembukaan dan penutupan rekening
 - c. Transaksi penyetoran tunai, transfer masuk dan pemindah bukuan.

Apabila terdapat biaya maka biaya tersebut harus sesuai dengan ketentuan bank laku pandai dan harus lebih sedikit dari biaya transaksi yang dilakukan oleh nasabah.
7. Nasabah memperoleh bunga dari dana yang ditempatkan pada agen walaupun dana dari

- nasabah tersebut sebesar Rp. 1,-
8. Tidak diperbolehkan ada rekening bersama.
 9. Nasabah belum memiliki tabungan lainnya.
 10. Nasabah dapat memperoleh dan menggunakan fasilitas kartu anjungan tunai mandiri (ATM), dengan terlebih dahulu mengajukan permohonan pada agen.

4.3.4. Mengaktifkan Nasabah.

Mencari konsumen selain dari anggota bank sampah yaitu dari tetangga, teman, keluarga, kelompok organisasi dan masyarakat umum dan mengaktifkan transaksi nasabah guna memperoleh kesempatan fasilitas kredit mikro untuk membuka usaha.

4.4. Monitoring.

4.4.1. Monitoring Kinerja Agen Bank.

Memonitor dan memberi masukan terhadap pelaksanaan kegiatan agen perbankan dan omset yang telah diperoleh, dan mendampingi pembuatan proposal kredit usaha mikro bagi yang memenuhi syarat dan ketentuan bank (pada masa yang akan datang).

4.4.2. Realisasi Penerapan Hasil Pelatihan.

Memonitor dan memberi masukan terhadap Realisasi penerapan hasil pelatihan agen bank pada implementasi di kelompok bank sampah Sumber Rejeki.

4.4.3. Monitoring Pelaksanaan Program.

Memonitor dan memberi masukan terhadap Pelaksanaan program kerja Agen Bank kelompok bank sampah Sumber Rejeki.

4.5. Evaluasi.

4.5.1. Evaluasi Hasil Monitoring.

Mengevaluasi hasil monitoring terhadap kinerja, realisasi penerapan hasil pelatihan, dan pelaksanaan program kerja Agen Bank kelompok bank sampah Sumber Rejeki.

4.5.2. Rekomendasi Hasil Penyempurnaan.

Memberikan rekomendasi kepada Mitra dan Pihak terkait terhadap hasil penyem-

purnaan program kerja Agen Bank kelompok bank sampah Sumber Rejeki.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan.

Kesimpulan dari kegiatan ini adalah:

- a. Bank Sampah Sumber Rejeki membentuk agen bank dari Bank BRI dalam rangka tertib administrasi dan keamanan transaksi Bank Sampah serta untuk memperoleh tambahan pendapatan dari kegiatan agen bank.
- b. Anggota dan Manajemen Bank Sampah yang memiliki rekening Basic Saving Account dapat memperoleh peluang fasilitas kredit mikro bagi yang memenuhi syarat dan ketentuan bank Laku Pandai.

5.2. Saran

- a. Bank Sampah diharapkan dapat mengembangkan usahanya sebagai agen bank agar transaksi keuangannya lebih aman dan tertib administrasi.
- b. Dengan membentuk agen bank diharapkan dapat meningkatkan pemberdayaan ekonomi, dan peluang membuka usaha baru melalui fasilitas kredit usaha mikro.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, I.D.K.R., Brahmayanti, I.A. Subaedi, 2010, Kompetensi SDM UKM dan Pengaruhnya terhadap Kinerja UKM di Surabaya. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, Vol.12, No. 1, MARET 2010: 42-55
- Aster Kusumawati, 2015, Tanggung jawab agen kepada nasabah penyimpan yang simpanannya terhadap layanan perbankan Branchless bank (Ditinjau dari Peraturan tanggal 19 November 2014 tentang layanan keuangan tanpa kantor dalam rangka keuangan inklusif).
- Bactiar. H, 2015, Pengembangan bank sampah sebagai partisipasi masyarakat dalam mengelola sampah (studi pada Koperasi Bank Sampah Malang) *Jurnal universitas Brawijaya*, Volume 3 no 1 2015.
- Bank Indonesia (BI), 2014, Strategi Nasional

Keuangan Inklusif(DPAU BI 2014)

Indriani Noor Hapsari, 2016, Faktor yang Berpengaruh Pada Adopsi Mobile Financial Services:Sebuah Studi Eksploratori, Jurnal Sistem Informasi (JSI), Volume 8 no 2, ISSN Print: 2085-1588, ISSN On line : 2355-4614, <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>.

Jastam, M S, 2015, Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pengelolaan Sampah (Studi Kasus di Bank Sampah Pelita Harapan, Kelurahan Ballaparang, Kecamatan Rappocini, Makasar), Higine, ISSN 2242-1141, volume1, no 1, Januari – April, 2015, jurnal.uin.alaudin.ac.id

The World Bank,2015, Financial Inclusion

The Jakarta Post, 27 Maret 2015, Lebih dari sepertiga penduduk Indonesia belum memiliki akses terhadap layanan keuangan.

Kementerian Lingkungan Hidup, 2012, Undang Undang No 13 tahun 2012 tentang pendoman pelaksanaan Reduce, Reuse, dan Recycle

Muntazah, S, Theresia, I, 2014, Pengelolaa.n Program Bank Sampah Sebagai Upaya Pemberdayaan Masyarakat Di Bank Sampah Bintang Mangrove Kelurahan Gunung Anyar Tambak Kecamatan Gunung Anyar Surabaya, Jurnal Pendidikan Non Formal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Otoritas Jasa Keuangan (OJK), 2014, Peraturan Otoritas Jasa Keuangan nomor 19/PO-JK.03/2014, keuangan inklusif melalui program branchless banking, www.ojk.go.id

Prihatiningsih B, Fadillah A,2013, Analisis Sistem Pengelolaan sampah "Bank Sampah" melalui partisipasi adaptif masyarakat di Kota Malang. (Jurnal -Universitas Merdeka Malang diakses Mei, 2015.

Sarah H ,(2015,136) dalam jurnalnya Dampak Branchless Banking Terhadap Kinerja Keuangan PT. Bank Muamalat Indonesia, TBk, Jurnal al-Muzara'ah, ISSN p:233-6333, e:2355-4363.

UPAYA MEMBANGUN KETAHANAN MORAL ANAK BANGSA DARI DAMPAK NEGATIF SMARTPHONE DENGAN CARA PENINGKATAN PENGETAHUAN SMARTPHONE SEHAT DAN PENINGKATAN KEWASPADAAN DAMPAK NEGATIF SMARTPHONE, BAGI ORANG TUA DI LINGKUNGAN MERUYA SELATAN

Desi Ramayanti¹, Nur Ani², Sarwati Rahayu³
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana
Email: desi.ramayanti@mercubuana.ac.id, nurani@gmail.com, sarwati@mercubuana.ac.id

ABSTRAK

Tugas orang tua pada zaman dimana Teknologi Informasi berkembang sangat pesat menjadi semakin berat. Karena tugas kita sebagai orang tua akan bertambah dengan menghadapi dampak negatif yang dihasilkan seiring berkembangnya Teknologi Informasi. Anak anak, remaja saat ini cenderung tidak bisa lepas dengan Teknologi Informasi, contohnya smartphone. Berdasarkan hasil penelitian Asosiasi Penyedia jasa Internet Indonesia (APJII, 2015), disimpulkan Usia mayoritas pengguna internet di Indonesia adalah berusia 18-25 tahun, yaitu sebesar hampir setengah dari total jumlah pengguna internet di Indonesia (49%). Dampak negatif dari berkembangnya Teknologi Informasi adalah meningkatnya jumlah kekerasan seksual, akses konten porno oleh anak-anak dibawah umur dan masalah-masalah lainnya timbul akibat maraknya akses internet kepada media-media yang sangat bebas akhirakhir ini. Hal ini tentu saja menjadi perhatian bagi para orang tua. Perlu dilakukan semacam penyadaran dan sosialisasi kepada para orang tua tentang bagaimana melakukan pengontrolan akses media online kepada para orang tua. Sosialisasi ini terdiri dari bagaimana menggunakan aplikasi atau tools yang ada di internet untuk dapat memonitor segala aktivitas anak yang menggunakan internet baik di desktop maupun di media komunikasi lainnya. Kegiatan ini dilakukan di Laboratorium Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana dengan peserta lebih dari 20 orang dimana didalamnya ada orang tua yang memiliki anak pada kisaran usia SD dan SMP. Aplikasi yang digunakan untuk parental control adalah aplikasi tidak berbayar yaitu K-9 Parental Control dan aplikasi KAKATU. Dengan adanya kegiatan sosialisasi ini, para orang tua akan menjadi lebih sadar, lebih waspada terhadap dampak negatif dari smartphone yang dilakukan oleh anak-anak mereka.

Kata kunci: Smartphone, KAKATU, Fasilkom

I. PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil penelitian Asosiasi Penyedia jasa Internet Indonesia (APJII, 2015), disimpulkan Usia mayoritas pengguna internet di Indonesia adalah berusia 18-25 tahun, yaitu sebesar hampir setengah dari total jumlah pengguna internet di Indonesia (49%). dan juga dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengguna Utama dari Internet adalah remaja pada usia 18 – 25 tahun, dengan jenjang pendidikan adalah SMA. Usia ini adalah usia yang sangat rentan
2. Perangkat Utama yang digunakan adalah smartphone, hal ini disebabkan hampir

semua orang memiliki perangkat ini.

3. Mayoritas pengguna Internet masih tinggal dengan orang tua, sehingga juga pengaksesan terbanyak dilakukan di rumah sendiri.

Dari hal hal diatas, maka terlihat adanya hubungan yang sangat erat antara peran orangtua dalam mempengaruhi cara akses, waktu dan frekuensi akses internet pada anak dalam hal ini usia remaja.

Internet laksana pedang bermata dua, dimana ada sisi positif dan sisi negatifnya. Peran orang tua dalam hal ini sangat penting untuk mengarahkan hal ini. Dimana

penggunaan internet sehat dengan smartphone bisa terjadi jika orang tua memiliki peranan aktif dalam beberapa hal sebagai berikut:

1. Orang tua berperan dalam menentukan kapan anak mulai dikenalkan dengan smartphone dan internet.
2. Orang tua berperan dalam monitoring content apa saja yang bisa diakses anak melalui internet pada smartphone mereka.
3. Orang tua berperan dalam menentukan durasi penggunaan penggunaan smartphone.

Dampak negatif dari penggunaan internet dengan media smartphone ini antara lain

1. Kehilangan waktu bersosialisasi, baik dengan orang tua atau teman teman pada dunia nyata.
2. Anak anak dapat mengalami kekerasan dan pelecehan (cyber bullying).
3. Ketidampampuan anak anak dalam menyaring informasi dapat menyebabkan mereka terjerumus dalam informasi sesat atau tidak benar (cyber fraud), sehingga anak anak dengan mudah terpapar perilaku asosial, amoral dan bertindak agresif.
4. Dapat terlibat pronografi, perjudian, penipuan dan penculikan, baik sebagai pelaku atau korban.

Dari hal hal yang dipaparkan diatas, maka permasalahan saat ini adalah banyak nya orang tua yang tidak bisa melakukan fungsi pengawasan terhadap penggunaan internet dengan smartphone, yang dikarenakan salah satunya adalah ketidakpahaman orang tua tentang fitur fitur pada smartphone, internet, serta bahaya yang luar biasa yang hadir melalui 2 teknologi tersebut. Sehingga karena ketidakpahaman orang tua ini lah menyebabkan anak anak dalam hal ini remaja tidak bisa mengontrol bahaya yang hadir dari perangkat smartphone yang diberikan kepada mereka.

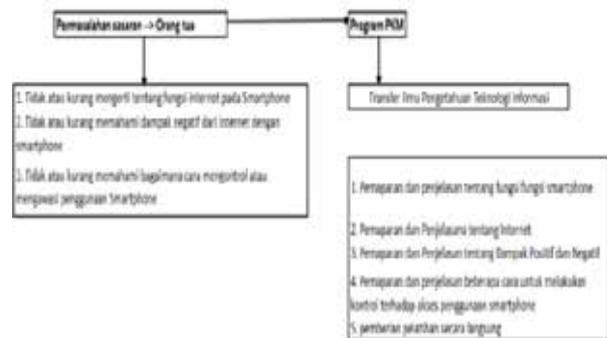
Tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah Memberikan penyuluhan dan sosialisasi tentang peranan

orangtua dalam upaya Membangun Ketahanan Moral Anak Bangsa Dari Dampak Negatif Smartphone Dengan Cara Peningkatan Pengetahuan Smartphone Sehat Dan Peningkatan Kewaspadaan Dampak Negatif Smartphone, Bagi Orang Tua Di Lingkungan Meruya Selatan

Manfaat yang diharapkan dalam pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah :

1. Diharapkan para orang tua yang mengikuti kegiatan ini mendapatkan informasi tentang dampak negatif dari penggunaan smartphone pada anak, sehingga dapat melakukan kontrol secara berkala kepada anak anak mereka
2. Diharapkan para orang tua yang mengikuti kegiatan ini mendapatkan ilmu pengetahuan tentang bagaimana melakukan kontrol terhadap smartphone anak anak mereka dengan menginstall aplikasi parental controlling.

METODE



Gambar 1. Metode pemecahan masalah

Langkah-langkah yang dilakukan untuk memecahkan masalah dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dapat dibagi dalam beberapa tahap, sebagai berikut:

* Tahap Persiapan

- # Melakukan survei dan wawancara pada sasaran yang ingin dicapai (orang tua) didalam lingkup wilayah Meruya Selatan
- # Mendata sasaran dengan kriteria sebagai berikut

- o Orang tua yang memiliki keinginan kuat untuk dapat menjadi pendamping optimal bagi anak anak mereka
- o Orang tua yang memiliki anak anak dengan akses smartphone Melakukan koordinasi melalui perwakilan kelompok sasaran untuk menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan.

Memberikan surat undangan jadwal kegiatan berdasarkan waktu dan tempat yang telah disepakati bersama.

*** Tahap Pelaksanaan**

- # Pendaftaran peserta kegiatan
- # Pemberian handout yang berisi bahan bahan pemaparan dan pelatihan
- # Pemaparan materi materi yang terkait dengan tema kegiatan dan pemberian latihan latihan untuk memastikan transfer ilmu pengetahuan berjalan dengan baik

*** Tahap Evaluasi**

- Pemberian pertanyaan terkait dengan materi yang disampaikan
- Pengisian kuisioner untuk evaluasi kegiatan
- Pemberian sertifikat pelatihan kepada sasaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini telah dilaksanakan pada :

Hari / Tanggal : Senin / 16 Januari 2017
 Lokasi : Laboratorium Komputer C-113 Fakultas Ilmu Komputer UMB
 Waktu : 08.00 – 12.00

Susunan acara kegiatan adalah sebagai berikut :

1. Registrasi Peserta



| No | Nama | No. Telp | Alamat | Tanda Tangan |
|----|------------------|--------------|----------------|--------------|
| 1 | | | | 1 |
| 2 | Ha-Dyala | 08159104098 | Rt 2/01 004/08 | 2 |
| 3 | Suriani Susanto | 081340068946 | Rt 001/08 | 3 |
| 4 | Supriyati Kusuma | 08881146577 | Rt 001/08 | 4 |
| 5 | Beti Utami | 08141162001 | Rt 02/08 | 5 |
| 6 | Susi Iwanti | 08129117011 | Rt 02/08 | 6 |
| 7 | TRY PRANAWATI | 08562542200 | Rt 03/08 | 7 |
| 8 | Licilia | 0870088602 | Rt 05/08 | 8 |
| 9 | Sulistiana | 08575575117 | Rt 05/08 | 9 |
| 10 | Ruhartanto | 081282002890 | Rt 02/08 | 10 |
| 11 | Kami N.D.P | 08121343893 | Rt 02/08 | 11 |
| 12 | Isitah | 08128432065 | Rt 004/004 | 12 |
| 13 | Marnunah | 08189941341 | Rt 004/004 | 13 |
| 14 | Rina | - | Rt 004/04 | 14 |
| 15 | Nani | 08117084662 | Rt 004/04 | 15 |
| 16 | LISABET | - | Rt 004/04 | 16 |
| 17 | MUZAFWI | 08159217511 | Rt 04 | 17 |
| 18 | Reynah | 08906004020 | Rt 08 | 18 |
| 19 | Mulyani | - | Rt 04/08 | 19 |
| 20 | ELI FULYANTHARA | 08129041235 | Rt 04/04 | 20 |
| 21 | ROLYAN | 08212534398 | Rt 004 01/08 | 21 |
| 22 | W.R.L.G.I.V | - | Rt 02 08/08 | 22 |

Gambar 2. Daftar Hadir Peserta

2. Pembagian handout materi



Gambar 3. Materi yang disampaikan

3. Sambutan oleh Ketua Program Studi Informatika Fasilkom UMB
4. Sambutan oleh Ketua Pelaksana Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat
5. Sambutan dari perwakilan Orang Tua



Gambar 4. Foto bersama dengan Peserta

6. Pemberian penyuluhan dan Tanya jawab serta diskusi



Gambar 5. Kegiatan pelatihan

7. Pengisian kuisioner
8. Penutupan

Peserta

Kegiatan ini dihadiri oleh 20 lebih orang tua yang berada dilingkungan Meruya

Selatan yang antusias untuk mendapatkan informasi tentang bagaimana melakukan pengontrolan smartphone kepada anak.

Materi yang disampaikan

Materi yang dibawakan adalah materi terkait dengan bagaimana mewaspadai dampak negatif penggunaan smarphone kepada anak anak yang terkait dengan pornografi, kekerasan dan isu sara serta hoax. Setelah itu dilanjutkan dengan materi tentang cara untuk melihat history penggunaan browser internet dan youtube. Hal ini dilakukan untuk dapat melihat halaman apa saja yang dikunjungi oleh anak. Baru setelah itu pemaparan tentang aplikasi yang dapat memonitor aktifitas yang dilakukan oleh anak. aplikasi dibagi menjadi 2 yaitu aplikasi yang memonitor kegiatan anak di desktop dan aplikasi yang dapat memonitor kegiatan anak di HP atau perangkat bergerak lainnya (tablet). Aplikasi yang memonitor aktivitas anak di desktop adalah aplikasi K-9. Aplikasi ini adalah aplikasi tidak berbayar yang memberikan layanan kepada orang tua untuk membatasi akses internet kepada halaman-halaman yang ditentukan oleh orang tua dan bisa juga dilakukan setting jam penggunaan. Aplikasi lainnya adalah aplikasi KAKATU yang dapat memonitor aktifitas anak di HP. Penjelasan dari kedua apikasi ini ada di lampiran. • Hasil kegiatan Selain melaksanakan sosialisasi, kami sebagai narasumber juga memberikan kesempatan pada para orang tua untuk mencoba menginstall aplikasi KAKATU (di HP), dari aplikasi ini bisa melakukan parental kontrol kepada anak yang akan menggunakan HP. Selain itu para orang tua merasa sangat bersyukur dengan adanya kegiatan sosialisasi ini mereka menjadi lebih waspada dan lebih dekat lagi kepada anak-anak mereka.

Kesimpulan

Hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa para orangtua memahami dengan baik materi yang

disampaikan melalui metode ceramah, tanya jawab. Para orangtua sangat antusias mempelajari aplikasi KAKATU dan K-9 untuk melakukan pengawasan kepada anak-anak mereka

Saran

Saran yang dapat diajukan berdasarkan hasil kegiatan adalah agar kegiatan yang berbagi pengetahuan tentang IT dapat terus dilaksanakan secara kontinyu kepada mereka.

DAFTAR PUSTAKA

APJII, A. P. (2015). Profil Pengguna Internet Indonesia 2014. Jakarta: Pustakom UI APJII.
h t t p : / / k a k a t u . w e b . i d /
http://www1.k9webprotection.com/

PELATIHAN PENGENALAN SOFTWARE ECLIPSE DAN APLIKASINYA DI ANDROID

Fina Supegina
Jurusan Teknik Elektro
Fakultas Teknik Universitas Mercu Buana
(fina.supegina@mercubuana.ac.id)

ABSTRAK

Kemajuan teknologi sangatlah cepat dan sering kali sulit diabaikan. Harus diakui dunia elektronika tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia itu sendiri. Walaupun pada awalnya manusia mampu beradaptasi dengan dunia analog, tetapi penemuan-penemuan dalam bidang elektronika yang mulai mengarah kepada terciptanya perangkat-perangkat digital secara perlahan telah membuat manusia harus mulai belajar untuk bergantung padanya dan tentu saja menyesuaikan diri dengan perkembangan-perkembangan yang ada. Dengan demikian, kehidupan yang lebih baik dan harmonis dapat tercipta. Perjalanan menuju era digital tanpa disertai pengetahuan dan keterampilan yang baik tentu saja akan menghambat proses perkembangan itu sendiri. Handphone android salah satu teknologi yang banyak digunakan saat ini, tidak hanya dapat digunakan untuk berkomunikasi tapi dapat dikembangkan menjadi alat yang dapat digunakan untuk mengontrol peralatan, contohnya mengontrol lampu menggunakan android. Software Eclipse merupakan program yang digunakan untuk membuat app pada android, penggunaannya digunakan untuk mengontrol peralatan elektronika. Siswa SMAN 101 rata-rata sudah menggunakan handphone android tetapi mereka tidak mengetahui bahwa penggunaan aplikasi dalam android dapat digunakan untuk mengontrol peralatan elektronika. Eclipse adalah sebuah IDE (Integrated Development Environment) untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua platform (platform-independent). Dalam pengabdian ini digunakan android sebagai platformnya.

Kata kunci: Lampu, Arduino, bahasa C, Android, Java Eclipse, Bluetooth

ABSTRACT

Technological progress is very rapid and often difficult to ignore. It should be recognized the world of electronics can not be separated from human life itself. Although at first humans to adapt to the analog world, but discoveries in the field of electronics that began to lead to the creation of digital devices has slowly made a man must learn to rely on it and of course adjust to developments there. Thus, a better life and harmony can be created. The journey into the digital age without the knowledge and skills of a good course will hamper the development process itself. Mobile android one technology that is widely used today, not only can be used to communicate but can be developed into a tool that can be used to control equipment, for example, control the lights using android. Eclipse Software is a program used to create the android app, the user is used to control electronic equipment. 101 high school students on average are using android phone but they did not know that the use of applications in the android can be used to control electronic equipment. Eclipse is an IDE (Integrated Development Environment) to develop the software and can be run on all platforms (platform-independent). In this devotion is used as the android platform.

Keywords: Lamp, Arduino, language C, Android, Java Eclipse, Bluetooth

A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sangatlah cepat dan sering kali sulit diabaikan. Harus diakui dunia elektronika tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia itu sendiri. Walaupun pada awalnya manusia mampu beradaptasi dengan

dunia analog, tetapi penemuan-penemuan dalam bidang elektronika yang mulai mengarah kepada terciptanya perangkat-perangkat digital secara perlahan telah membuat manusia harus mulai belajar untuk bergantung padanya dan tentu saja

menyesuaikan diri dengan perkembangan-perkembangan yang ada. Dengan demikian, kehidupan yang lebih baik dan harmonis dapat tercipta. Perjalanan menuju era digital tanpa disertai pengetahuan dan keterampilan yang baik tentu saja akan menghambat proses perkembangan itu sendiri. Handphone android salah satu teknologi yang banyak digunakan saat ini, tidak hanya dapat digunakan untuk berkomunikasi tapi dapat dikembangkan menjadi alat yang dapat digunakan untuk mengontrol peralatan, contohnya mengontrol lampu menggunakan android. Software Eclipse merupakan program yang digunakan untuk membuat app pada android, penggunaannya digunakan untuk mengontrol peralatan elektronika. Siswa SMAN 101 rata-rata sudah menggunakan handphone android tetapi mereka tidak mengetahui bahwa penggunaan aplikasi dalam android dapat digunakan untuk mengontrol peralatan elektronika. Eclipse adalah sebuah IDE (Integrated Development Environment) untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua platform (platform-independent). Dalam pengabdian ini digunakan android sebagai platformnya.

METODE

Berupa pelatihan dan praktek secara langsung tentang Software Eclipse dan Aplikasinya pada android. Pelatihan dan praktek dibagi menjadi beberapa bagian, bagian pertama adalah Pengenalan mengenai definisi Software Eclipse dan aplikasinya pada android. Kemudian dilanjutkan dengan praktek mengaplikasikan Software Eclipse pada android serta demo peralatan elektronika yang dikontrol dengan android, Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini :

1. Metode presentasi, digunakan untuk menyampaikan materi yang berupa teori.
2. Metode Tanya jawab, digunakan untuk memberikan kesempatan bagi peserta yang belum jelas dalam pemahamannya.
3. Metode Praktek, Siswa/siswi SMAN 101 langsung mempraktekkan langsung

penggunaan Software Eclipse untuk membuat app pada android dan membuat rangkaian untuk menyalakan lampu dengan komunikasi wireless menggunakan Bluetooth HC-05 berbasis arduino Uno.

4. Metode diskusi, digunakan pada waktu setelah dilakukan evaluasi hasil praktek peserta pelatihan. Menguji konektivitas antara app dan rangkaian yang telah dibuat untuk mengetahui tingkat keberhasilannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan kegiatan para peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk melakukan praktek di laboratorium komputer Teknik Elektro secara langsung dari modul pelatihan yang sudah diajarkan. Selanjutnya mereka diberikan kesempatan untuk bertanya tentang topik pelatihan ini.

Dari hasil kegiatan ini para peserta kelihatan sangat antusias mengikuti pelatihan dan mereka sangat puas karena mereka banyak mengetahui tentang dasar-dasar Software Eclipse. Ini merupakan ilmu yang baru bagi peserta semoga dapat bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan mereka.

Materi yang diberikan adalah :

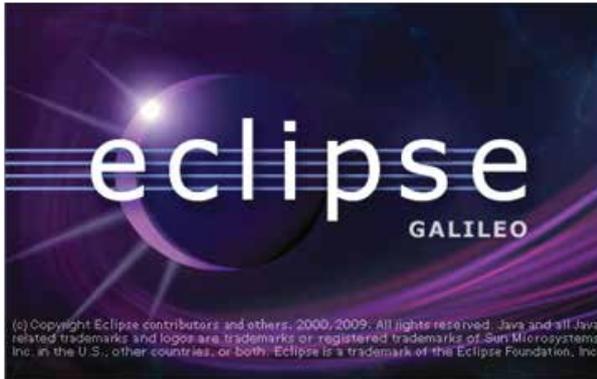
1. Pengenalan Software Eclipse
2. Membuat App pada android
3. Membuat rangkaian lampu dengan konektivitas Bluetooth android
4. Demo hasil rangkaian dengan HP android.

Pengenalan Software Eclipse

Eclipse adalah sebuah IDE (Integrated Development Environment) untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua platform (platform-independent). Eclipse awalnya dikembangkan oleh IBM untuk menggantikan perangkat lunak IBM Visual Age for Java 4.0.

Eclipse merupakan salah satu IDE favorit dikarenakan gratis dan open source, yang berarti setiap orang boleh melihat kode pemrograman perangkat lunak ini. Selain itu, kelebihan dari Eclipse yang membuatnya

populer adalah kemampuannya untuk dapat dikembangkan oleh pengguna dengan komponen yang dinamakan plug-in.



Gambar 1. Tampilan Software Eclipse

Produk ini diluncurkan oleh IBM pada tanggal 5 November 2001, yang menginvestasikan sebanyak US\$ 40 juta untuk pengembangannya. Semenjak itu konsorsium Eclipse Foundation mengambil alih untuk pengembangan Eclipse lebih lanjut dan pengaturan organisasinya. Berikut ini adalah sifat dari Eclipse:

- a. Multi-platform: Target sistem operasi Eclipse adalah Microsoft Windows, Linux, Solaris, AIX, HP-UX dan Mac OS X.
- b. Multi-language: Eclipse dikembangkan dengan bahasa pemrograman Java, akan tetapi Eclipse mendukung pengembangan aplikasi berbasis bahasa pemrograman lainnya, seperti C/C++, Cobol, Python, Perl, PHP, dan lain sebagainya.
- c. Multi-role: Selain sebagai IDE untuk pengembangan aplikasi, Eclipse pun bisa digunakan untuk aktivitas dalam siklus pengembangan perangkat lunak, seperti dokumentasi, test perangkat lunak, pengembangan web, dan lain sebagainya.

Eclipse pada saat ini merupakan salah satu IDE favorit dikarenakan gratis dan open source, yang berarti setiap orang boleh melihat kode pemrograman perangkat lunak ini. Selain itu, kelebihan dari Eclipse yang membuatnya populer adalah kemampuannya untuk dapat dikembangkan oleh pengguna dengan komponen yang dinamakan plug-in. Eclipse

dibuat dari kerja sama antara perusahaan-perusahaan anggota 'Eclipse Foundation' (berserta individu-individu lain). Banyak nama besar yang ikut dalam 'Eclipse 23 Foundation', termasuk IBM, BEA, Intel, Nokia, Borland. Eclipse bersaing langsung dengan Netbeans IDE. Plugin tambahan pada Eclipse jauh lebih banyak dan bervariasi dibandingkan IDE lainnya.

1. IntelliJ IDEA (commercial, free 30-day trial)
2. Oracle JDeveloper (free)
3. Xinox JCreator (ada versi berbayar maupun free)

Eclipse awalnya dikembangkan oleh IBM untuk menggantikan perangkat lunak IBM Visual Age for Java 4.0. Produk ini diluncurkan oleh IBM pada tanggal 5 November 2001, yang menginvestasikan sebanyak US\$ 40 juta untuk pengembangannya. Semenjak itu konsorsium Eclipse Foundation mengambil alih untuk pengembangan Eclipse lebih lanjut dan pengaturan organisasinya. Sejak versi 3.0, Eclipse pada dasarnya merupakan sebuah kernel, yang mengangkat plug-in. Apa yang dapat digunakan di dalam Eclipse sebenarnya adalah fungsi dari plug-in yang sudah diinstal. Ini merupakan basis dari Eclipse yang dinamakan Rich Client Platform (RCP). Berikut ini adalah komponen yang membentuk RCP:

1. Core platform
2. OSGi
3. SWT (Standard Widget Toolkit)
4. JFace
5. Eclipse Workbench

Secara standar Eclipse selalu dilengkapi dengan JDT (Java Development Tools), plug-in yang membuat Eclipse kompatibel untuk mengembangkan 24 program Java, dan PDE (Plug-in Development Environment) untuk mengembangkan plug-in baru. Eclipse beserta plug-in-nya diimplementasikan dalam bahasa pemrograman Java. Konsep Eclipse adalah IDE yang terbuka (open), mudah diperluas (extensible) untuk apa saja, dan tidak untuk sesuatu yang spesifik.

Jadi, Eclipse tidak saja untuk mengembangkan program Java, akan tetapi dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan, cukup dengan menginstal plug-in yang dibutuhkan. Apabila ingin mengembangkan program C/C++ terdapat plug-in CDT (C/C++ Development Tools). Selain itu, pengembangan secara visual bukan hal yang tidak mungkin oleh Eclipse, plug-in UML2 tersedia untuk membuat Diagram UML. Dengan menggunakan PDE setiap orang bisa membuat plug-in sesuai dengan keinginannya. Salah satu situs yang menawarkan plug-in secara gratis seperti Eclipse downloads by project.

Sejak tahun 2006, Eclipse Foundation mengkoordinasikan peluncuran Eclipse secara rutin dan simultan yang dikenal dengan nama Simultaneous Release. Setiap versi peluncuran terdiri dari Eclipse Platform dan juga seUMLah proyek yang terlibat dalam proyek Eclipse. Tujuan dari sistem ini adalah untuk menyediakan distribusi Eclipse dengan fitur-fitur dan versi yang terstandarisasi. Hal ini juga dimaksudkan untuk mempermudah Deployment dan maintenance untuk sistem enterprise, serta untuk kenyamanan. Peluncuran simultan dijadwalkan pada bulan Juni setiap tahunnya.

Android

Android adalah Sistem Operasi Bergerak (Mobile Operating System) yang mengadopsi system operasi linux, namun telah dimodifikasi. Android diambil alih oleh google pada tahun 2005 dari android, inc sebagai bagian strategi untuk mengisi pasar sistem operasi bergerak dimana google mengambil semua alih seluruh hasil kerja android termasuk tim yang mengembangkan android.

Penemu Android adalah Andy Rubin yang lahir pada tanggal 22 Juni 1946 di New Bedford, Amerika Serikat. Andy Rubin bersama-sama dengan Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White mendirikan Android.inc dan apada Juli 2005 dibeli oleh Google.

Google menginginkan agar android bersifat terbuka dan gratis oleh karena itu hampir setiap kode program android yang diluncurkan berdasarkan lisensi open-source Apache yang berarti bahwa semua orang yang ingin menggunakan android dapat mendownload penuh source codenya .

Disamping itu produsen perangkat keras juga dapat menambahkan Extensionnya sendiri kedalam android sesuai dengan kebutuhan produknya. Model pengembangannya yang sederhana membuat android menarik bagi vendor-vendor perangkat keras Contoh Samsung

Keuntungan Utama Android Adalah adanya pendekatan aplikasi secara terpadu. Pengembangan hanya berkonsentrasi pada aplikasi saja. Aplikasi tersebut bisa berjalan pada beberapa perangkat yang berbeda selama masih ditenagai oleh android

VERSI ANDROID

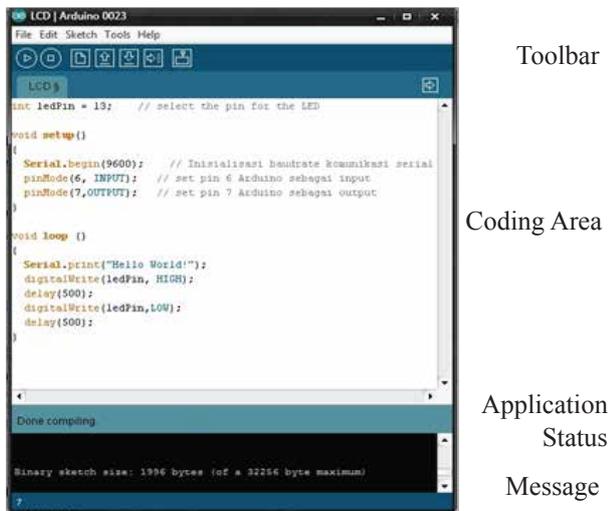
Sejak di luncurkan android sampai saat tulisan ini dibuat telah dirilis beberapa versi , setiap versi dimulai pada versi 1.5 mempunyai nama kode , misalnya android versi 2.2 mempunyai nama kode “Froyo”. Berikut ini daftar versi android , nama kodenya dan waktu dirilisnya versi tsb:

| | |
|--|----------------|
| - Android Beta | November 2007 |
| - Android Versi 1.0 | September 2008 |
| - Android Versi 1.1 | Februari 2009 |
| - Android Versi 1.5 (Cupcake) | April 2009 |
| - Android Versi 1.6 (Donut) | September 2009 |
| - Android Versi 2.0/2.1 (Eclair) | Oktober 2009 |
| - Android Versi 2.2 (Froyo : Frozen Yoghurt) | Mei 2010 |
| - Android Versi 2.3 (Gingerbread) | Desember 2010 |
| - Android Versi 3.0 (Honeycomb) | Februari 2011 |
| - Android Versi 4.0 (Ice Cream) | Oktober 2011 |
| - Android Versi 4.1 (JellyBean) | Juni 2012 |

ARDUINO PRORAMMING TOOL

Arduino merupakan perangkat pemrograman mikrokontroler jenis AVR yang tersedia secara bebas (open source) untuk membuat prototip elektronika yang dapat berinteraksi dengan keadaan sekitarnya. Arduino dapat menerima input dari berbagai

jenis sensor dan mengendalikan sensor, servo, dan actuator lainnya.



Gambar 2 Tampilan Utama Aplikasi Arduino



Gambar 3 Toolbar Pada Aplikasi Arduino

a. Verify

Tombol ini digunakan untuk meng-compile program yang telah dibuat. Compile berguna untuk mengetahui apakah program yang telah dibuat benar atau masih memiliki kesalahan. Apabila ada kesalahan yang terjadi, bagian message akan menampilkan letak kesalahan tersebut.

b. Stop

Tombol ini digunakan untuk membatalkan proses verify yang sedang berlangsung.

c. New

Tombol ini digunakan untuk membuat coding pada layar baru.

d. Open

Tombol ini digunakan untuk membuka coding yang sudah disimpan sebelumnya.

e. Save

Tombol ini digunakan untuk menyimpan coding yang sudah dikerjakan.

f. Upload

Tombol ini digunakan untuk mengirim

coding yang sudah dikerjakan ke mikrokontroler.

g. Serial Monitor

Tombol ini digunakan untuk melihat aktivitas komunikasi serial dari mikrokontroler baik yang dikirim oleh user ke mikrokontroler maupun sebaliknya.

2. Coding Area

Bagian ini merupakan tempat penulisan coding dengan menggunakan bahasa pemrograman C. Coding di dalam Arduino memiliki dua bagian utama, yaitu :

a. Void Setup ()

Bagian ini merupakan inialisasi yang diperlukan sebelum program utama dijalankan, contoh :

```
void setup ( )
```

```
{
  Serial.begin (9600) ; // Inialisasi
  baudrate komunikasi serial
  pinMode (6, INPUT) ; // set pin 6
  Arduino sebagai input
  pinMode (7, OUTPUT) ; // set pin 7
  Arduino sebagai output
}
```

b. Void Loop ()

Bagian ini merupakan fungsi utama yang dijalankan terus menerus selama modul Arduino terhubung dengan power supply. Contoh :

```
void loop ( )
```

```
{
  digitalWrite (6, HIGH) ; // memberikan
  logic HIGH pada pin 6
  delay (1000) ; // menunda
  selama 1 detik
  digitalWrite (6, LOW) ; // memberikan
  logic LOW pada pin 6
  delay (2000) ; // menunda
  selama 2 detik
}
```

3. Application Status

Bagian ini memberikan informasi kepada pengguna mengenai tugas yang sedang dijalankan oleh aplikasi Arduino.

4. Message

Bagian ini memberikan informasi kepada pengguna mengenai besarnya ukuran file dari coding yang dibuat dan letak kesalahan yang terjadi pada coding.

Serial Port

Komunikasi serial digunakan untuk memprogram mikrokontroler langsung dari aplikasi Arduino. Selain itu, komunikasi serial juga digunakan untuk mengirim dan menerima data antara mikrokontroler dan komputer melalui fasilitas serial monitor yang terdapat pada aplikasi Arduino.



Gambar 4 Tools Serial Ports

ARDUINO UNO

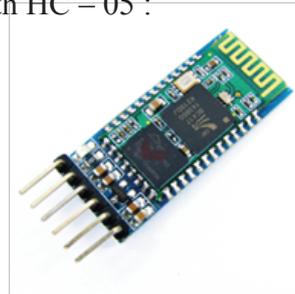
Arduino uno adalah sebuah board mikrokontroler yang berbasis ATmega328. Arduino memiliki 14 pin input/output yang mana 6 pin dapat digunakan sebagai output PWM, 6 analog input, crystal osilator 16 MHz, koneksi USB, jack power, kepala ICSP, dan tombol reset. Arduino mampu men-support mikrokontroler; dapat dikoneksikan dengan komputer menggunakan kabel USB.



Gambar 5. Bentuk Board Arduino uno

BLUETOOTH HC-05

HC-05 Bluetooth Serial Module + Level Converter adalah sebuah modul Bluetooth HC-05 yang ditambahkan dengan Level Converter 3.3 to 5V dan pin header, sehingga sangat mudah untuk menggunakannya, tidak perlu penambahan komponen dan tidak perlu penyolderan lagi, karena sudah langsung bisa dipakai di level tegangan 5V. Berikut tampilan gambar bluetooth HC – 05 :



Gambar 6. Bluetooth HC – 05

HC-05 sendiri adalah sebuah modul Bluetooth SPP (Serial Port Protocol) yang mudah digunakan untuk komunikasi serial wireless (nirkabel) yang mengkonversi port serial ke Bluetooth. HC-05 menggunakan modulasi bluetooth V2.0 + EDR (Enhanced Data Rate) 3 Mbps dengan memanfaatkan gelombang radio berfrekuensi 2,4 GHz. Jarak sinyal dari HC-05 adalah ± 30 meter, dengan kondisi tanpa halangan.

HC-05 sendiri adalah sebuah modul Bluetooth SPP (Serial Port Protocol) yang mudah digunakan untuk komunikasi serial wireless (nirkabel) yang mengkonversi port serial ke Bluetooth. HC-05 menggunakan modulasi bluetooth V2.0 + EDR (Enhanced Data Rate) 3 Mbps dengan memanfaatkan gelombang radio berfrekuensi 2,4 GHz.

Modul ini dapat digunakan sebagai slave maupun master. HC-05 memiliki 2 mode konfigurasi, yaitu AT mode dan Communication mode. AT mode berfungsi untuk melakukan pengaturan konfigurasi dari HC-05. Sedangkan Communication mode berfungsi untuk melakukan komunikasi bluetooth dengan piranti lain.

Dalam penggunaannya, HC-05 dapat beroperasi tanpa menggunakan driver khusus. Untuk berkomunikasi antar Bluetooth, minimal harus memenuhi dua kondisi berikut :

1. Komunikasi harus antara master dan slave.
2. Password harus benar (saat melakukan pairing).

Jarak sinyal dari HC-05 adalah ± 30 meter, dengan kondisi tanpa halangan.

Adapun spesifikasi dari HC-05 adalah :

Hardware :

- Sensitivitas -80dBm (Typical)
- Daya transmit RF sampai dengan +4dBm.
- Operasi daya rendah 5V I/O.
- Kontrol PIO.
- Antarmuka UART dengan baudrate yang dapat diprogram.
- Dengan antenna terintegrasi.

Nama default adalah HC-05, dengan password default adalah 1234

BT hanya bisa melakukan komunikasi 'point to point', tetapi HC-05 dalam mode master dapat memilih dengan siapa ia akan pairing, dia bisa memilih satu device atau BT Slave untuk diajak pairing sekalipun ada puluhan device atau BT Slave terdeteksi di sekitar BT Master

Android

Android adalah Sistem Operasi Bergerak (Mobile Operating System) yang mengadopsi system operasi linux, namun telah dimodifikasi. Android diambil alih oleh google pada tahun 2005 dari android , inc sebagai bagian strategi untuk mengisi pasar sistem operasi bergerak dimana google mengambil semua alih seluruh hasil kerja android termasuk tim yang mengembangkan android.

Penemu Android adalah Andy Rubin yang lahir pada tanggal 22 Juni 1946 di New Bedford, Amerika Serikat. Andy Rubin bersama-sama dengan Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White mendirikan Android.inc dan apada Juli 2005 dibeli oleh Google.

Google menginginkan agar android bersifat terbuka dan gratis oleh karena itu hampir setiap kode program android yang diluncurkan berdasarkan lisensi open-source Apache yang berarti bahwa semua orang yang ingin menggunakan android dapat mendownload penuh source codenya .

Disamping itu produsen perangkat keras juga dapat menambahkan Extensionnya sendiri kedalam android sesuai dengan kebutuhan produknya. Model pengembangannya yang sederhana membuat android menarik bagi vendor-vendor perangkat keras Contoh Samsung

Keuntungan Utama Android Adalah adanya pendekatan apliaksi secara terpadu.Pengembangan hanya berkonsentrasi pada aplikasi saja. Aplikasi tersebut bisa berjalan pada beberapa perangkat yang berbeda selama masih ditenagai oleh android

VERSI ANDROID

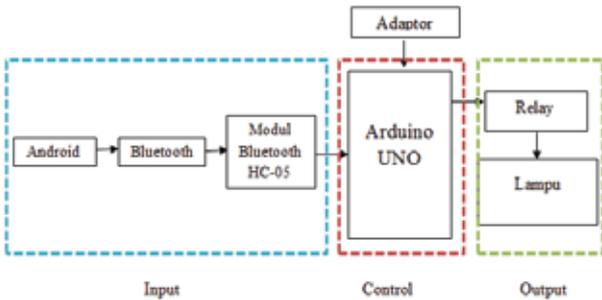
Sejak di luncurkan android sampai saat tulisan ini dibuat telah dirilis beberapa versi , setiap versi dimulai pada versi 1.5 mempunyai nama kode , misalnya android versi 2.2 mempunyai nama kode "Froyo". Berikut ini daftar versi android , nama kodenya dan waktu dirilisnya versi tsb:

- | | |
|--|----------------|
| - Android Beta | November 2007 |
| - Android Versi 1.0 | September 2008 |
| - Android Versi 1.1 | Februari 2009 |
| - Android Versi 1.5 (Cupcake) | April 2009 |
| - Android Versi 1.6 (Donut) | September 2009 |
| - Android Versi 2.0/2.1 (Eclair) | Oktober 2009 |
| - Android Versi 2.2 (Froyo : Frozen Yoghurt) | Mei 2010 |
| - Android Versi 2.3 (Gingerbread) | Desember 2010 |
| - Android Versi 3.0 (Honeycomb) | Februari 2011 |
| - Android Versi 4.0 (Ice Cream) | Oktober 2011 |
| - Android Versi 4.1 (JellyBean) | Juni 2012 |

Langkah-langkah Pembuatan Software dan Hardware Lampu dengan control android

Akan dibahas mengenai prinsip kerja rangkaian yang disusun untuk merealisasikan sistem alat, dalam hal ini Bluetooth sebagai

alat komunikasi penghubung antara Android dengan Arduino. Adapun sistem alat yang dibuat sesuai blok diagram. Pembahasan prinsip kerja dan langkah –langkah pembuatan software dan hardware berdasarkan pemikiran dan mengacu pada sumber yang berhubungan dengan alat. Berikut adalah blok diagram sistem:



Gambar 7. Blok Diagram Sistem

Diagram blok rangkaian sistem control lampu menggunakan Android dapat diketahui bahwa sistem ini memiliki pembuatan input yang berupa Android Bluetooth untuk otomatisasi ON – OFF rangkaian. (Pengontrol) menggunakan arduino Uno, sedangkan output yang dihasilkan adalah sebuah lampu.

Fungsi dari diagram blok rangkaian di atas adalah sebagai berikut :

1. Adaptor
Adaptor berfungsi sebagai sumber tegangan.
2. Android
Berfungsi sebagai device pengirim komunikasi ke modul Bluetooth
3. Modul Bluetooth
Modul Bluetooth berfungsi sebagai penerima komunikasi dari Android yang dikendalikan oleh user.
4. Arduino UNO
Arduino UNO berfungsi sebagai sistem kontrol dari semua rangkaian pengontrol Bluetooth.
5. Relay
Switch yang menghubungkan dengan tegangan 220 volt atau 0 volt.

Perancangan Perangkat Keras (Hardware)

Dalam perancangannya, ON-OFF

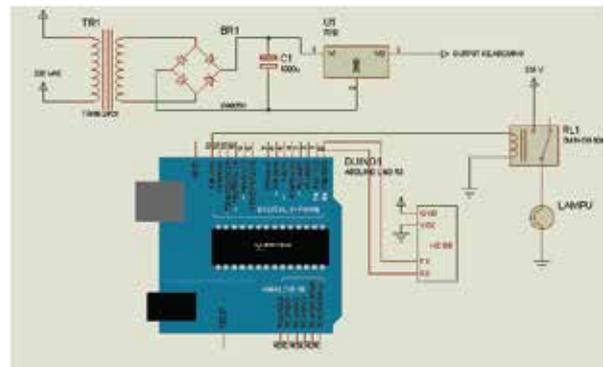
lampu ini menggunakan Arduino UNO sebagai dasar utamanya, sehingga diperlukan sebuah modul Arduino UNO untuk menjadi otak dasarnya. Perancangan perangkat keras ini dilakukan untuk mewujudkan terciptanya sebuah lampu yang dapat di kontrol dari jarak jauh.

Langkah – Langkah Pembuatan

Langkah berikutnya adalah merealisasikan rangkaian setiap blok diagram yaitu :

- Rangkaian Power Supply
- Aplikasi module bluetooth dengan arduino
- Aplikasi kontrol arduino uno, Relay dan Lampu
- Aplikasi program arduino IDE (Integrated Development Environment)
- Aplikasi program Eclipse Galileo

1. Langkah – langkah pembuatan hardware
Pembuatan hardware disesuaikan dengan gambar rangkaian berikut ini :



Gambar 8 Rangkaian keseluruhan

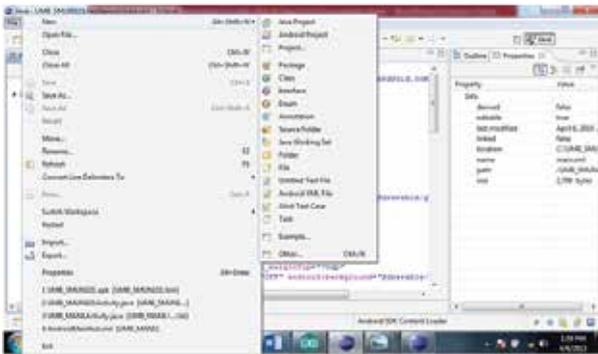
Dengan mengikuti langkah-langkah berikut ini

1. 0 volt dari tegangan AC disambungkan ke lampu
2. 220 volt dari tegangan AC di sambungkan ke COM relay
3. NO (Normaly Open) relay disambungkan ke input lampu
4. IN relay disambungkan ke arduino uno pin 13
5. DC – relay disambungkan ke pin ground arduino uno
6. DC + relay disambungkan ke pin 5 volt arduino uno

7. Tx bluetooth disambungkan ke Rx arduino uno
8. Rx bluetooth disambungkan ke Tx arduino uno
9. 5 volt bluetooth disambungkan ke pin 5 volt arduino uno
10. Ground bluetooth disambungkan ke pin ground arduino uno

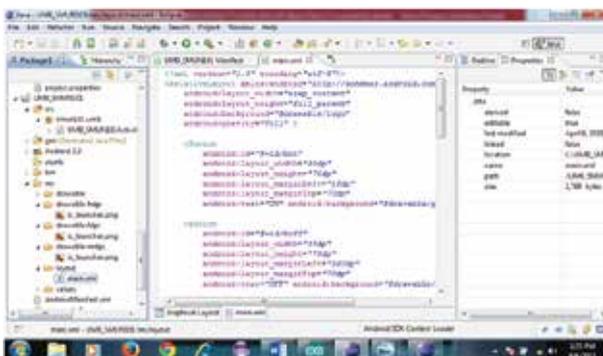
Langkah – langkah Pembuatan Program Eclipse :

1. Membuka program Eclipse Galileo
Membuat file baru

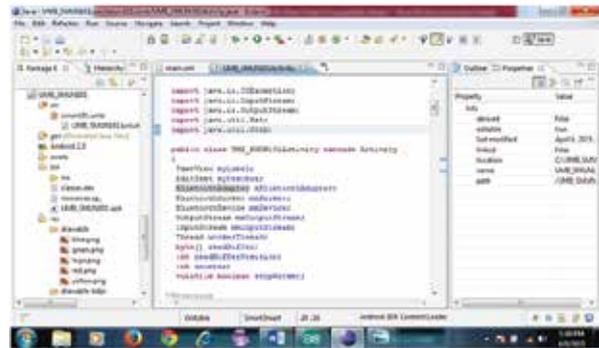


Gambar 9. Tampilan Program Eclipse untuk membuka file baru

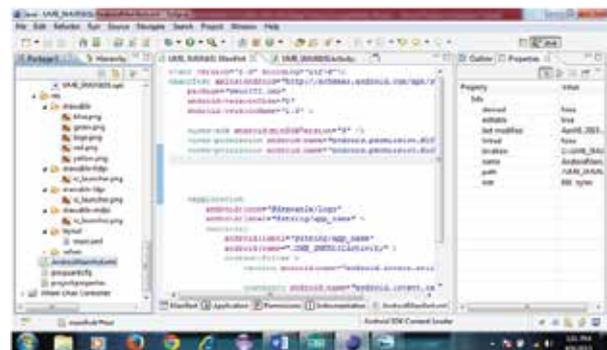
1. Pada Package Explorer, folder yang perlu dicoding adalah :
 - Coding Untuk Main.xml
 - Coding Untuk Controlactivity.java
 - Coding Untuk Androidmanifest.xml



Gambar 9. Tampilan Program Eclipse bagian main.xml



Gambar 10. Coding Untuk Controlactivity.java



Gambar 11. Coding Untuk Manifest

Setelah selesai di coding langkah selanjutnya adalah export file yang sudah dibuat sehingga mendapatkan hasil apk nya.

Tampilan hasil nya pada android adalah sebagai berikut :



Gambar 12. Tampilan Hasil App pada HP android

App ini dibuat oleh siswa-siswi SMAN 101 yang kemudian diuji konektivitasnya dengan hardware yang telah mereka buat.



Gambar 13. Proses Pembuatan rangkaian lampu menggunakan hp android (1)

Pengujian konektivitas antara hardware dengan app yang telah dibuat berhasil untuk menyalakan lampu yang dapat dikontrol melalui konektivitas android.



Gambar 14. Proses Pembuatan rangkaian lampu menggunakan hp android (2)



Gambar 15. Suasana Pelatihan Pembuatan dan Pemrograman rangkaian lampu menggunakan hp Android

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Peserta pelatihan SMAN 101 Jakarta sangat gembira dan senang dengan adanya kegiatan ini. Mereka senang ternyata hp android yang biasa mereka gunakan dapat berfungsi untuk menyalakan lampu dengan komunikasi wireless.
2. Mereka berharap agar kegiatan ini sering diadakan baik dengan topic pelatihan yang sama atau topik pelatihan yang lain.

Saran

Semoga kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat dilakukan setiap semester (dua kali dalam satu tahun akademik)

DAFTAR PUSTAKA

Potts, J. ; Sukittanon, S. Exploiting Bluetooth on Android mobile devices for home security application, Proceedings of IEEE, Southeastcon, 2012.

Yan, Ming ; Shi, Hao, Smart Living Using Bluetooth Based Android , International Journal of Wireless & Mobile Networks (IJWMN) Vol. 5, No. 1, Melbourne, Australia, February 2013.

T. Maria Jenifer, T. S. Vasumathi Priyadharshini, Raja Lavanya, S. Raj Pandian. Mobile Robot Temperature Monitoring System Controlled by Android Application via Bluetooth: International Journal on Advanced Computer Theory and Engineering (IJACTE), Volume-2, Issue-3, Tamil Nadu, India. 2013

<http://arduino.cc/en/Main/arduinoBoardMega> 2560

<http://arduino.cc/en/Main/millis>

<http://arduino.cc/en/Main/I2C>

<http://www.rajguruelectronics.com/bluetooth-module.html>

PENINGKATAN PELAYANAN USAHA KECIL TAMBAL BAN MELALUI PENERAPAN SERVQUAL DI KELURAHAN PONDOK KELAPA JAKARTA TIMUR

Humiras Hardi Purba
Fakultas Teknik, Universitas Mercu Buana
(Email: hardipurba@yahoo.com)

ABSTRAK

Para pekerja sektor pelayanan servis dan bengkel kendaraan skala Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) yang dikelola secara swadaya sering berjalan alamiah tanpa panduan pengetahuan dan standar dalam menjalankannya. Usaha kecil tambal ban yang menjamur di sepanjang protokol DKI Jakarta dan daerah penyangga seperti Bekasi, Tangerang, dan Depok sangat memerlukan sentuhan berupa peningkatan pengetahuan dalam memberikan pelayanan kepada konsumen, serta cara bekerja praktis dengan memperhatikan faktor keselamatan (safety). Pengetahuan para pengelola usaha kecil tambal ban dan perbengkelan di Kelurahan Pondok Kelapa, Jakarta Timur akan pentingnya SERVQUAL masih rendah, demikian juga dengan safety dan standar operasional kerja. Pelatihan yang sudah dilakukan kepada beberapa peserta pelatihan mampu meningkatkan pemahaman dan kepedulian akan pentingnya faktor pelayanan dalam menjalankan usaha ini. Melalui peningkatan kinerja usaha kecil tambal ban dan memberikan manfaat ekonomi bagi para pelaku usaha ini, sehingga mereka dapat berkembang dan bertumbuh menjadi wirausahawan mandiri di masa yang akan datang.

Kata kunci: Usaha kecil, tambal ban, pelayanan, Servqual.

A. PENDAHULUAN

Pertumbuhan laju jumlah kendaraan bermotor, sangat mempengaruhi peningkatan usaha kecil tambal ban dan perbengkelan di seluruh wilayah Jakarta serta daerah penyokong Ibu Kota seperti Bekasi, Tangerang, Depok, dan Bogor. Ribuan jiwa menggantungkan hidupnya dari usaha perseorangan yang berdiridan berjejer di pinggir jalan raya ini. Banyak masyarakat yang menjalankan usaha tambal ban secara mandiri di pinggiran jalan protokol. Perputaran uang yang besar di “pinggir jalan” dengan usaha kecil sederhana, sangat potensial dikembangkan dan dikelola lebih modern dengan sentuhan ilmu manajemen praktis.

Seiring dengan semakin banyaknya yang menggeluti usaha ini dalam 20-30 tahun terakhir, membuat persaingan bisnis ini semakin ketat. Beberapa memanfaatkan

fasilitan umum seperti jalan dan trotoar untuk mengemngankan bisnis ini, sekalipun harus kucing-kucingan dengan pejabat Pemerintah Provinsi yang jelas melarang jasa tambal ban di fasilitas umum. Sedangkan beberapa pengusaha kecil yang sudah mulai mapan, mengembangkan usaha tambah ban di tempat berupa toko kecil di pinggir jalan. Beberapa sudah pada tingkat mapan, menggunakan bangunan permanen dengan menjual suku cadang khususnya untuk roda dua. Penguasa tambal ban umumnya berjuang sendiri tanpa ada upaya pendampingan serius dari pemerintah daerah, karena pengusaha ini diidentikkan dengan bisnis yang liar dan illegal.

Usaha tambal ban secara umum terdistribusi merata di seluruh wilayah Jakarta, namun ditengarai wilayah Adminsitratif Jakarta Timur merupakan wilayah favorit

pengembangan bisnis ini, karena wilayah nya yang cukup luas dan jumlah penduduk yang banyak, serta menjadi akses yang sangat ramai bagi mobilisasi orang ke wilayah Bekasi, Cikarang, dan Cikampek setiap harinya. Secara spesifik lokasi penelitian ini dilakukan di Kelurahan Duren Sawit. Terdapat 7 (tujuh) Kecamatan di kelurahan ini yaitu: i) Pondok Bambu, ii) Duren Sawit, iii) Pondok Kelapa, iv) Pondok Kopi, v) Malaka Jaya, vi) Malaka Sari, dan vii) Klender. Tabel 1 adalah estimasi jumlah pengusaha tambal ban yang diperoleh dari komunitas terkait, di 7 Kecamatan di Kelurahan Duren Sawit (yang tergolong usaha mikro kecil dengan lokasi yang sudah menetap, tidak termasuk yang berpindah-pindah) di trotoar jalan.

Kelurahan Pondok Kelapa memiliki jumlah penduduk 76.431 jiwa dan luas wilayah 5.72 km² yang terbagi dalam 11.143 Keluarga (KK), 163 RT, 14 RW. Pertimbangan memilih spesifik di Kelurahan Pondok Kelapa adalah keterbatasan sumber daya, yang tidak memungkinkan dilakukan di seluruh kelurahan. Selain itu, para pengusaha tambal ban yang berada di Kelurahan Pondok Kelapa memiliki semacam paguyuban sehingga sangat memungkinkan untuk dikumpulkan dan dilakukan semacam pelatihan pentingnya manajemen kualitas pelayanan diterapkan pada usaha ini. Usaha kecil di wilayah ini juga potensial untuk dikembangkan secara jangka panjang, karena umumnya sudah memiliki tempat usaha yang menetap (walaupun sebagian masih status sewa), dan hampir semua sudah memiliki izin usaha dari Kelurahan atau Kecamatan..

METODE

Khalayak sasaran kegiatan program Pengabdian Pada Masyarakat yang akan diselenggarakan oleh Fakultas Pascasarjana-UMB, adalah para pengusaha kecil Tambal Ban di Kelurahan Pondok Kelapa, Jakarta Timur dengan jumlah 4-5 orang pemilik usaha tambal ban dan perbengkelan. Instruktur dan nara sumber

dalam kegiatan ini adalah dosen-dosen UMB yang memiliki kompetensi dalam ilmu Manajemen Operasi, dan Sistem Manajemen Kualitas dengan jumlah 1-2 orang. Metode kegiatan yang akan digunakan dalam pemberian wawasan tentang SERVQUAL, SOP, dan dan Safety usaha kecil tambal ban di Kelurahan Pondok Kelapa Jakarta Timur adalah sebagai berikut: Ceramah bervariasi dan diskusi tanya jawab yang dikombinasikan dengan demonstrasi perbaikan praktek SERVQUAL, yang dilakukan oleh instruktur di hadapan peserta.

Metode yang digunakan adalah:

- 1). Metode ceramah; digunakan untuk menyampaikan materi yang berupa teori.
- 2). Metode tanya jawab; digunakan untuk memberikan kesempatan bagi peserla yang belum jelas dalam pemahamannya;
- 3). Metode demonstrasi; digunakan untuk memperagakan teknik pelayanan dalam melayani konsumen.
- 4). Metode Praktek; digunakan untuk latihan/praktek membuat susunan barang-barang dagangan dan peralatan agar teratur dan rapih.
- 5). Metode diskusi; digunakan pada waktu setelah dilakukan evaluasi hasil praktek peserta pelatihan.

Ada dua tahap evaluasi yang akan dilakukan dalam pelatihan pengabdian ini, yakni:

1. Evaluasi di awal kegiatan, untuk mengetahui besar kesadaran peserta akan pentingnya penerapan SERVQUAL pada usaha kecil tambal ban. Pertanyaan yang diajukan harus dijawab pada skala 1- 5.
2. Evaluasi pada akhir pelatihan, untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan pengabdian pada masyarakat yang dilakukan oleh tim pengabdian, dimana pertanyaanya sama dengan pertanyaan awal. Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat berupa pelatihan keterampilan, melalui beberapa tahapan:

1. Tahap Persiapan;
 - a. Wawancara awal
 - b. Persiapan materi , alat, serta petunjuk pelatihan.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Pertemuan I : Penjelasan tujuan kegiatan PKM, dan pengisian kuisioner.
 - b. Pertemuan II : Praktek penerapan SERVQUAL
 - c. Pertemuan III : Evaluasi dan bimbingan perihal materi pelatihan agar tetap dilaksanakan sesuai yang sudah ditetapkan.

Berikut ini contoh beberapa kegiatan:



Gambar 1. Contoh-contoh Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sampai pada laporan awal ini, kegiatan-kegiatan yang sudah dilakukan adalah bertemu dan berdiskusi dengan para pemilik usaha tambal ban di Kelurahan Pondok Kelapa Jakarta Timur. Beberapa hasil yang diperoleh dari hasil penelusuran kondisi di lapangan

bengkel usaha tambal ban dan wawancara dengan pemilik dan konsumen yang sering menggunakan pelayanan bengkel tambal ban adalah sebagai berikut:

- # Jumlah pelanggan yang menggunakan jasa tambal ban selama lima periode terakhir cenderung turun antara 10-20 persen setiap tahunnya.
- # Beberapa pengusaha tambal ban dan perbengkelan di wilayah Pondok Kelapa Jakarta Timur memilih menutup usaha dan beralih ke profesi lain, dan sebagian meneruskan usaha di wilayah lain seperti Bekasi, Tangerang dan Karawang.
- # Pengelolaan usaha tambal ban dilakukan dengan manajemen tradisional dan cenderung tanpa perencanaan untuk pengembangan.
- # Pemahaman akan konsep SERVQUAL cenderung masih rendah, dan kurang memperdulikan aspek pelayanan dalam mengelola usaha ini.
- # Aspek keselamatan (safety) cenderung diabaikan.
- # Penataan barang dagangan dan lokasi kerja kurang tertata, kurang bersih, dan cenderung kumuh.
- # Tidak memiliki SOP yang baku, standar kerja tidak ada, sehingga sering memberikan harga yang tidak standar untuk setiap jasa pengerjaan dan barang sparepart yang dijual. Sampai saat ini, sudah dilakukan penyusunan standar kerja, perapihan lokasi kerja, dan melatih cara berkomunikasi dan melayani konsumen yang membutuhkan pelayanan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kegiatan PPM yang secara langsung ke masyarakat, sangat dinantikan oleh khalayak yang sangat membutuhkan panduan dan bimbingan teknis dalam pengembangan usaha tambal ban dan perbengkelan yang masuk kategori usaha kecil. Pemerintah Daerah dan lembaga jasa keuangan seperti perbankan masih belum dapat menjangkau para pelaku usaha

ini, karena kendala legalitas dan pengelolaan yang masih bersifat tradisional.

Saran

Pelaksanaan ke depan, diharapkan lebih terstruktur sehingga para pengelola usaha tambal ban dan perbengkelan yang juga berperan sebagai teknisi dan operator lapangan dapat menyediakan waktu yang lebih leluasa dalam berdiskusi dan mempraktekkan ilmu manajerial sederhana di lokasi dan ara kerja usaha.

DAFTAR PUSTAKA

- Jiliansyah Y, Ahmad M, 2011. Manajemen Bengkel Mesin Kapal Perikanan Di Kota Dumai. Berkala Perikanan Terubuk, 39(1): 33-43
- Purjayanto V, Yoto, Basuki, 2015. Implementasi Pelaksanaan Manajemen Bengkel Berbasis 5-S di Bengkel Pemesinan SMK PGRI 3 Kota Malang. Jurnal Pendidikan Profesional, 4(2): 29-37
- Riyanta W, 2011. [Skripsi] Manajemen Peralatan Dan Bahan Praktik Bengkel Batu Pada Bidang Keahlian Teknik Bangunan di SMK N 2 Depok Sleman Yogyakarta Menuju Sekolah Bertaraf Internasional. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Suhartono I, 2010. Manajemen Kinerja Pada Perusahaan Bisnis dari Manajemen Kinerja Tradisional Ke Manajemen Kinerja Baru. Among Makarti, 3(5): 105-118
-

PELATIHAN PENERAPAN RANGKAIAN LOGIKA DAN LISTRIK DENGAN MENGGUNAKAN MULTISIM (SISWA/I SMKBIM-SRENGSENG- JAKARTA BARAT)

Muslim, Dian Widi Astuti, Triya Agung Pahlevi
Fakultas Teknik, Universitas Mercu Buana
mus2828@gmail.com, dian_widia1@yahoo.com, trya.agung@gmail.com

ABSTRAK

Tema yang diangkat pada program pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 14 Juni 2017 bertempat di Laboratorium Dormitory Teknik Elektro, Universitas Mercu Buana Jakarta yaitu Pelatihan Penerapan rangkaian listrik dan logika menggunakan Multisim. Program pengabdian kepada masyarakat ini merupakan salah satu dari tri dharma perguruan tinggi, pelaksanaannya merupakan agenda dari Semester genap tahun akademik 2016/2017. Adapun peserta pelatihan ini adalah siswa/i dari SMK BIM (Bina Insan Mandiri) di Srengseng-Kembangan Jakarta Barat sebanyak 15 orang dan 1 orang guru pendamping.

Tujuan yang ingin dicapai pada pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu: Setelah melaksanakan pelatihan, di harapkan peserta pelatihan dapat terampil dibidang teknik informasi khususnya software multisim guna mendukung penggalan potensi diri siswa-siswi SMK, melakukan identifikasi, analisis, dan evaluasi tentang sejauh mana penerapan penggunaan software sebagai tool untuk menyelesaikan masalah di lingkungan tempat peserta berada.

Hasil akhir yang dicapai dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah peserta berharap agar kegiatan ini sering diadakan baik dengan topik pelatihan yang sama atau topik pelatihan yang lain. Pada kesempatan ini, peserta pelatihan mampu memahami dan mengerti tentang langkah yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah dengan memanfaatkan software

Kata kunci: multisim, software elektro, tri dharma

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang berhubungan komputer sebagai perangkat keras dengan teknologi komunikasi yang merupakan perpindahan informasi antara dua buah titik sudah tidak dapat dipisahkan lagi, dalam arti kata teknologi informasi dan komunikasi telah menuju era konvergensi antara keduanya yang sekarang lebih dikenal dengan teknologi informasi dan telekomunikasi (TIK). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pun berkembang dengan cepat. Mengingat hal tersebut tuntutan generasi muda sekarang ini tentu lebih berat jika dibandingkan generasi muda sebelumnya. Demi memenuhi tuntutan tersebut maka kita dapat memperoleh pendidikan melalui jalur formal atau pun informal. Setidaknya jalur pendidikan formal

dari tingkat SD sampai SMK harus ditempuh untuk memenuhi kualifikasi perkembangan TIK.

Pada jalur pendidikan formal sering kali siswa-siswi hingga mahasiswa mengalami kendala dalam memahami dan mengerti suatu pelajaran ataupun mata kuliah, apalagi jika mata pelajaran tersebut dianggap susah, sebagai contoh pada mata pelajaran fisika listrik pada tingkat SMK atau rangkaian listrik pada tingkat perkuliahan. Sedangkan mata kuliah tersebut sering kita pakai dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari contohnya saja untuk merancang rangkaian sederhana sampai untuk menginstalasi listrik di rumah-rumah.

Perkembangan TIK juga terjadi pada perangkat lunak komputer atau software untuk memberikan contoh yang jelas sebelum kita

mengaplikasikannya pada kehidupan sehari-hari, sebagai contoh software Multisim yang dipergunakan untuk mensimulasikan berbagai komponen elektronika, rangkaian listrik sampai alat ukur sebelum kita mengaplikasikannya pada kehidupan nyata.

Mempertimbangkan kedua hal tersebut di atas maka kita bisa memanfaatkan software multisim untuk mempermudah pemahaman dalam mempelajari mata pelajaran ataupun matakuliah rangkaian listrik, rangkaian logika sampai perancangan suatu komponen listrik dan elektronika sebelum kita membuat realnya.

Sebagai gambaran software multisim adalah sebuah software aplikasi yang berfungsi untuk menggambar dan mensimulasikan perilaku rangkaian elektronika baik analog maupun digital. Software ini dikembangkan oleh Perusahaan National Instrument yang bergerak dalam bidang produksi komponen-komponen elektronika. Multisim merupakan pengembangan dari software simulasi rangkaian elektronika yang sebelumnya terkenal dengan nama Electronics Workbench. Dengan software Multisim ini, kita dapat memodelkan sifat dari parameter rangkaian analog dan digital. Kemampuan yang disediakan Multisim adalah dapat memodelkan berbagai rancangan rangkaian, menguji suatu rangkaian dengan berbagai kemungkinan komponen, memeriksa sifat dari keseluruhan rangkaian dengan melakukan analisa AC/DC atau transient. Dengan kelengkapan sejumlah komponen yang ada kita bisa membuat kombinasi desain rangkaian yang hampir tak terbatas

Pengabdian pada masyarakat yang akan dilakukan bertujuan sebagaimana beberapa hal sebagai berikut:

1. Memberi pembekalan keterampilan di bidang teknik informasi khususnya software multisim guna mendukung penggalan potensi diri siswa-siswi SMK.
2. Melakukan identifikasi, analisis, dan evaluasi tentang sejauh mana penerapan penggunaan software sebagai tool untuk

menyelesaikan masalah di lingkungan tempat peserta berada.

3. Memberikan rekomendasi pengembangan penerapan sistem informasi yang dapat memberikan nilai lebih pada penguasaan teknologi informasi.

Setelah mengikuti pelatihan software elektronik multisim tersebut diharapkan pesertanya dapat :

1. Mengerti, memahami dan menjelaskan software multisim sebagai salah satu software yang dapat digunakan untuk melakukan simulasi sampai perancangan pada circuit elektronik secara akurat.
2. Menggambar dan menganalisis rangkaian listrik sederhana dimulai dari kombinasi tahanan yang dirangkai secara seri maupun paralel, penyelesaian rangkaian listrik pada loop tunggal maupun simpul tunggal, memahami konsep pembagian tegangan dan arus.
3. Menggambar sampai mendisain komponen elektronika sederhana seperti gerbang logika, seperti gerbang NOT, OR, AND, OR, NOR, NAND dan EX-OR.

METODE

Pengabdian pada masyarakat dilakukan dalam 2 Sesi:

1. Penyuluhan(ceramah)

Dalam penyuluhan peserta diberikan materi seperti:

- Penjelasan manfaat pembelajaran Software Multisim 2001
- Cara menginstall Software Multisim 2001
- Mempergunakan Software Multisim 2001
- Mensimulasi rangkaian listrik dan logika pada Software Multisim 2001

2. Pelatihan dengan praktik

- Pelatihan dengan praktik dilakukan dengan menginstall Software Multisim 2001
- Cara menjalankan software Multisim 2001, simulasi rangkaian dan latihan-latihan rangkaian listrik dan logika.

HASIL PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan pengabdian pada masyarakat memberikan hasil sebagai berikut:

- # Waktu pelaksanaan kegiatan sesuai dengan jadwal yang telah dibuat
- # Selama acara berlangsung tercipta suasana yang tertib dan aman sehingga kegiatan tersebut dapat berjalan dengan lancar.
- # Para peserta sudah lebih kritis dalam suatu hal yang belum dimengerti.

Pembahasan

Pelaksanaan Pengabdian pada Masyarakat berlangsung pada Rabu tanggal 14 Juni 2017 bertempat di Laboratorium Universitas Mercu Buana Jakarta Barat. Dalam pelaksanaan pelatihan tersebut, peserta diberikan modul, makan siang dan sertifikat. Pada kegiatan tersebut dilaksanakan dalam bentuk pelatihan berupa penyampaian materi 30 % dan praktek 70 % yang akan memakan waktu selama 1 hari yang meliputi :

Tahap 1 : Penyuluhan (Ceramah)

Dalam penyuluhan peserta diberikan materi seperti:

- Penjelasan manfaat pembelajaran Software Multisim 2001
- Cara menginstall Software Multisim 2001
- Mempergunakan Software Multisim 2001
- Mensimulasi rangkaian listrik dan logika pada Software Multisim 2001

Tahap II : Pelatihan (Praktek)

Dalam tahap ini peserta diberikan pelatihan

- Pelatihan dengan praktik dilakukan dengan menginstall Software MultiSim 2001.
- Cara menjalankan software Multisim 2001, simulasi rangkaian dan latihan-latihan rangkaian listrik dan logika

Program software Multisim 2001 adalah sebuah software simulasi yang dipergunakan sebagai alat bantu untuk mempelajari teori yang berhubungan dengan rangkaian listrik. Software itu memberikan simulasi yang cukup akurat terhadap operasi-operasi rangkaian

analog dan digital. Dilengkapi juga dengan simulasi-simulasi instrumen untuk mengukur karakteristik IC, komponen, dan rangkaian elektronika.



Gambar 1: Tampilan logo software.

Software Multisim 2001 ini adalah versi yang lama, tetapi mudah dioperasikan. Prinsipnya hampir samaseperti software elektronika lainnya di mana kita perlu mengetahui cara menempatkan komponen, mengatur letak komponen, menghubungkannya dengan komponen lain, dan mensimulasikannya. Software ini merupakan software terbaru yang merupakan pengembangan dari Electronics Workbench. Oleh karena itu, contoh-contoh rangkaian yang diberikan dalam buku ini bisa didesain menggunakan Multisim 2001.

Berikut ini beberapa langkah penting yang perlu diperhatikan saat mendesain rangkaian Software Multisim 2001

a) MENGAMBIL KOMPONEN

Komponen yang akan diambil diklik dan ditarik untuk ditempatkan pada lembar kerja (click and drag).

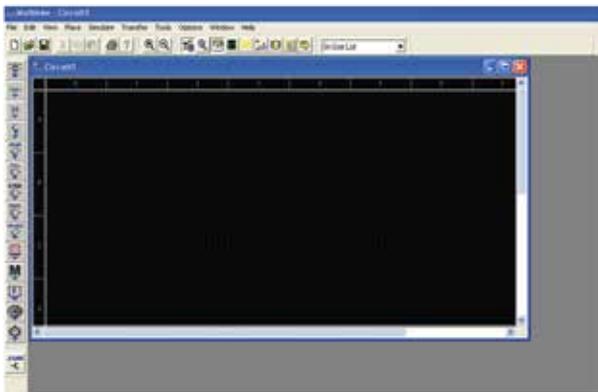
b) MEMUTAR LETAK KOMPONEN

Gunakan fasilitas "rotate" pada klik kanan mouse. Cara yang lebih cepat adalah dengan menekan Ctrl-R pada keyboard.

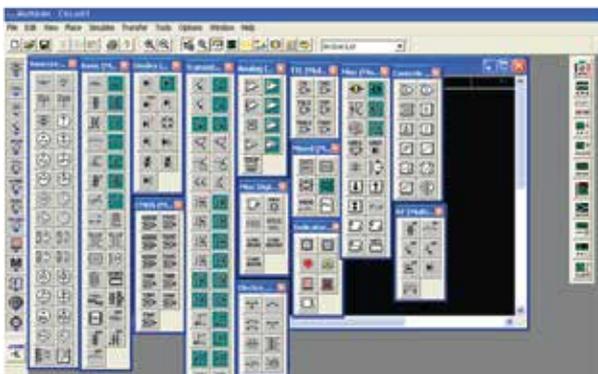
c) MENGUBAH NAMA DAN NILAI KOMPONEN

Nama dan nilai komponen dapat diubah dengan mengklik komponen tersebut dua kali untuk membuka menunya dan mengubahnya pada menu. Warna LED, jumlah input gerbang logika, dan pengontrol switch diubah dengan carayang sama.

- d) **MENGHUBUNGKAN KOMPONEN**
 Input dan output antarkomponen dihubungkan dengan bantuan "connector" atau dapat dihubungkan secara langsung. Misalnya, untuk menghubungkan output komponen A dengan input komponen B, dekatkan kursor mouse ke output komponen A hingga muncul bulatan kecil berwarna hitam. Klik mouse dan tarik terus hingga muncul bulatan kecil berwarna hitam di input komponen B.
- e) **MENSIMULASIKAN RANGKAIAN**
 Untuk menguji rangkaian yang telah dibuat, gunakan tombol saklar yang terletak di bagian kanan atas. Saat saklar ditekan, program akan mulai mensimulasi rangkaian tersebut. Untuk menghentikan simulasi, tekan saklar kembali ke posisi semula. Hal-hal lainnya dapat dipelajari sendiri menggunakan fasilitas Help dari software EWB atau membaca buku mengenai dasar dan pengenalan Software Multisim 2001.



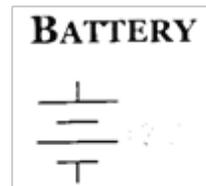
Gambar 2: Tampilan bidang kerja.



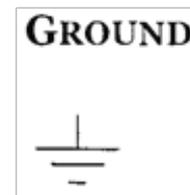
Gambar 3: Tampilan komponen.

KOMPONEN DASAR DAN KARAKTERISTIKNYA

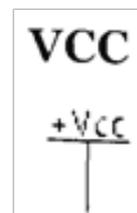
Untuk menganalisis rangkaian-rangkaian yang dibuat dengan bantuan software Software Multisim 2001, kita perlu mengenal komponen-komponen tersebut dan karakteristiknya masing-masing. Dengan demikian, hubungan antar komponen dan cara kerja rangkaian akan lebih mudah dipahami.



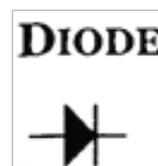
Baterai adalah sebuah sumber tegangan DC



Ground adalah sebuah referensi tegangan 0 volt.



Vcc adalah tegangan ideal +5 volt. Dalam biner dihubungkan dengan logika 1 atau TRUE.



Diode dapat mengalirkan arus listrik jika terminal anodenya mendapat tegangan positif. Sebaliknya, arus tidak akan mengalir jika terminal anodenya mendapatkan tegangan negatif.

L A N G K A H – L A N G K A H MENGANALISIS

Terdapat 3 (tiga) jenis permasalahan yang perlu dipertimbangkan saat menganalisis rangkaian :

a) INTERAKSI RANGKAIAN

Mengubah nilai-nilai input dan mengukur outputnya untuk mempelajari cara kerja rangkaian.

b) DESAIN

Mendesain atau memodifikasi rangkaian untuk mendapatkan sebuah fungsi atau tujuan tertentu.

c) TROUBLESHOOTING

Menemukan dan memperbaiki kesalahan yang terjadi dalam rangkaian.

Permasalahan-permasalahan di atas dapat diselesaikan dengan mengikuti langkah-langkah berikut.

a) LIHAT JENIS PERMASALAHANNYA

Apakah kita diminta untuk mempelajari cara kerja rangkaian, memodifikasi rangkaian, atautkah memperbaiki kesalahan dalam rangkaian.

b) BACA DAN PELAJARI NAMA RANGKAIAN

Hal ini merupakan sesuatu yang sederhana, tetapi sangatlah penting. Pengetahuan akan jenis dan fungsi rangkaian akan memudahkan kita untuk menentukan bagian rangkaian termasuk input/outputnya serta melakukan analisis.

c) PELAJARI KARAKTERISTIK MASING-MASING KOMPONEN

Langkah selanjutnya adalah mempelajari semua komponen yang ada dalam rangkaian. Perhatikan model dan jenis komponen. Khusus untuk komponen IC, perlu dilihat tipenya.

Jika Masih belum begitu jelas, lihat juga bahan-bahan referensi lainnya termasuk buku-buku tentang komponen-komponen elektronik dan IC.

d) PERHATIKAN HUBUNGAN ANTARKOMPONEN DALAM RANGKAIAN

Setelah mempelajari karakteristik komponen digital yang digunakan dalam rangkaian, yang harus diperhatikan kemudian adalah bagaimana hubungan antara komponen-komponen tersebut.

Misalnya, input komponen A terhubung ke mana, output komponen B dihubungkan ke mana, apakah input komponen C terhubung ke komponen D, dan sebagainya.

Dengan demikian, kita dapat menelusuri perjalanan arus listrik Dan mendapatkan gambaran yang lebih jelas lagi tentang fungsi dari rangkaian tersebut.

Jika jenis permasalahannya berkaitan dengan mempelajari cara kerja rangkaian, maka kita hanya perlu melihat hubungan input dan output komponen saja.

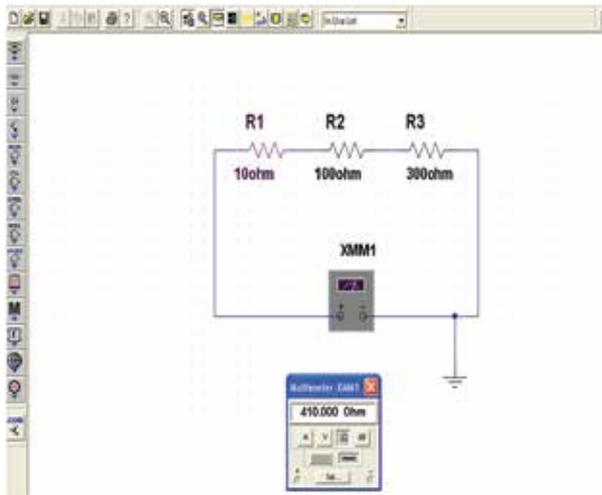
Namun, jika permasalahannya menyangkut pengujian dan memperbaiki kesalahan rangkaian, maka kita perlu mempertimbangkan hal-hal teknis. Misalnya, apakah terminal negatif baterai sudah dihubungkan ke ground atau belum, apakah hubungan sumber dock dengan bagian rangkaian sudah benar, apakah besarnya tegangan yang digunakan sudah sesuai, dan sebagainya.

Menghitung rangkaian seri dan Paralel resistor:

Alat yang dipakai :Multimeter

Komponen yang digunakan :Resistor

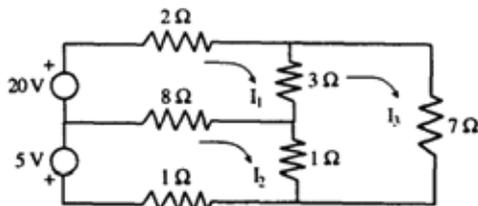
Kita dapat memilih resistor pada icon resistor di sebelah kiri dan memilih nilai resistor tersebut. Kemudian kita hubungkan antara resistor tersebut dengan konektor dari tiap ujung dari resistor tersebut, ditambah dengan ground. Untuk mengukur resistor tersebut kita bisa mempergunakan multimeter pada kanan atas, sehingga hasilnya diperlihatkan pada Gambar 4 berikut ini.



Gambar 4: Menghitung nilai seri resistor

Kita juga bisa menyelesaikan contoh rangkaian listrik yang terdiri atas hambatan dan sumber tegangan arus searah. Rangkaian pada Gambar 5 terdiri dari enam simpul dan delapan cabang. Sumber 20V di sebelah kiri dan sumber 5 V di sebelah kanan.

Persoalannya, dengan hambatan diketahui seperti dalam Gambar 5, adalah menghitung arus tiap cabang pada setiap hambatan. dan hitung menggunakan kaidah cramer



Gambar 5: Contoh rangkaian dengan Hukum Ohm dan Kirchoff.

Dengan mempergunakan Hukum Kirchoff Voltage Law dan Hukum Ohm akan didapat:

$$\begin{aligned}
 13 I_1 - 8 I_2 - 3 I_3 - 20 &= 0 && \text{(simpal kiri bawah)} \\
 -8 I_1 + 10 I_2 - I_3 + 5 &= 0 && \text{(simpal kanan bawah)} \\
 -3 I_1 - I_2 + 11 I_3 &= 0 && \text{(simpal atas)}
 \end{aligned}$$

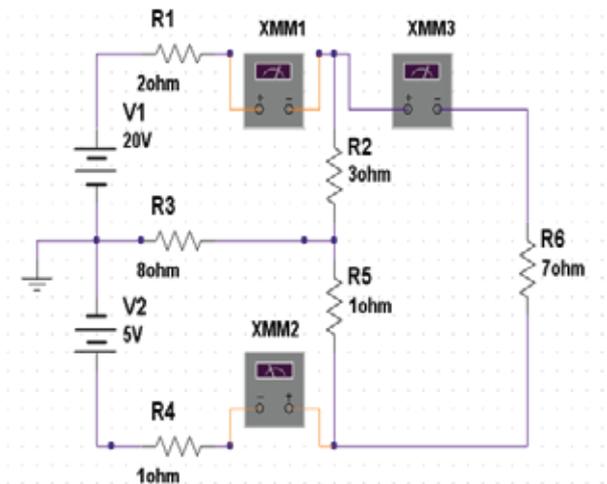
Matriks koefisien dan vektor tetapan adalah:

$$\left| \begin{array}{ccc|c}
 13 & -8 & -3 & 20 \\
 -8 & 10 & -1 & -5 \\
 -3 & -1 & 11 & 0
 \end{array} \right|$$

Hasil perhitungan secara matematis diperoleh :

$$\begin{aligned}
 I_1 &= D_1/D = 1725/575 = 3 \text{ amp} \\
 I_2 &= D_2/D = 1150/575 = 2 \text{ amp} \\
 I_3 &= D_3/D = 575/575 = 1 \text{ amp}
 \end{aligned}$$

Apabila Gambar 5 diimplementasikan dengan menggunakan multisim 2001 akan di dapat Gambar 6.

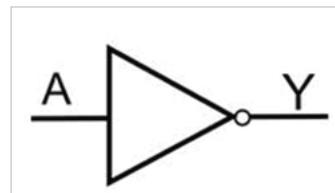


Gambar 6: Implementasi Gambar 5 pada multisim 2001.

Implementasi Rangkaian Logika pada Multisim 2001

Salah satu contoh rangkaian logika yang bisa diimplementasikan pada software multisim adalah Gerbang NOT. Gerbang NOT sering disebut inverter karena berfungsi membalik logika keluaran terhadap logika masukan. Tanda lingkaran kecil pada gerbang ini merupakan tanda pembalik. Tanda ini akan banyak dijumpai dalam berbagai gerbang dengan fungsi yang hampir sama.

Notasi Boole untuk gerbang NOT adalah adanya tambahan garis di atas suatu variabel. Not A dinotasikan.

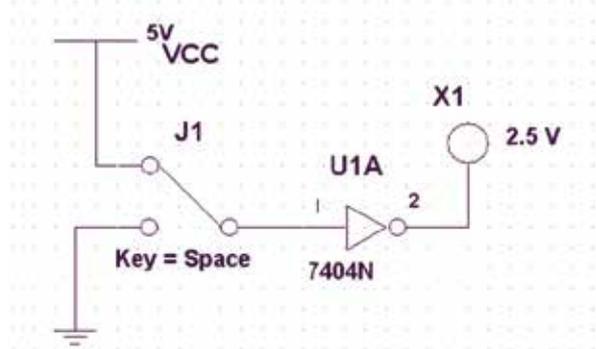


Gambar 7: Gerbang NOT.

Tabel kebenaran gerbang NOT adalah:

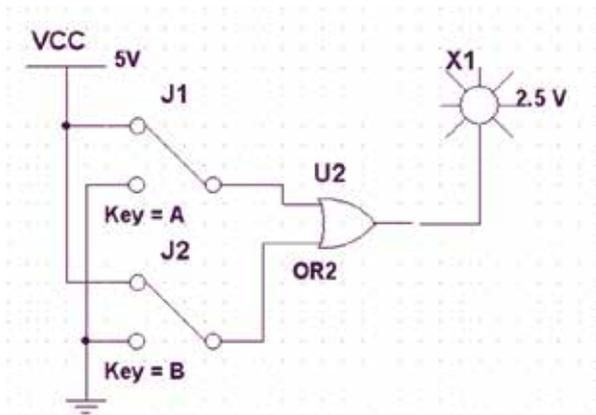
| A | Y |
|---|---|
| 0 | 1 |
| 1 | 0 |

Rangkaian simulasinya pada multisim adalah:



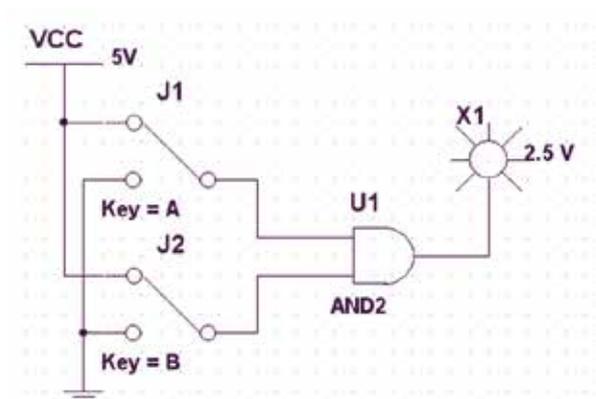
Gambar 8: Rangkaian simulasi gerbang NOT.

Rangkaian simulasi gerbang OR dengan mempergunakan IC 7432:



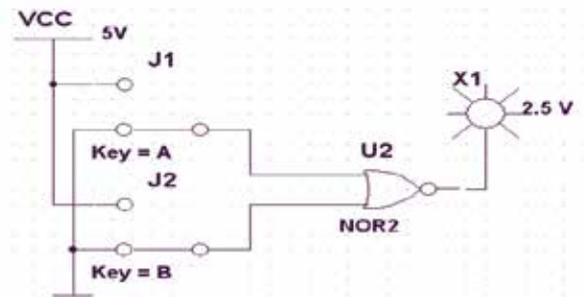
Gambar 9: Rangkaian simulasi gerbang OR.

Rangkaian simulasi gerbang AND dengan mempergunakan IC 7408:



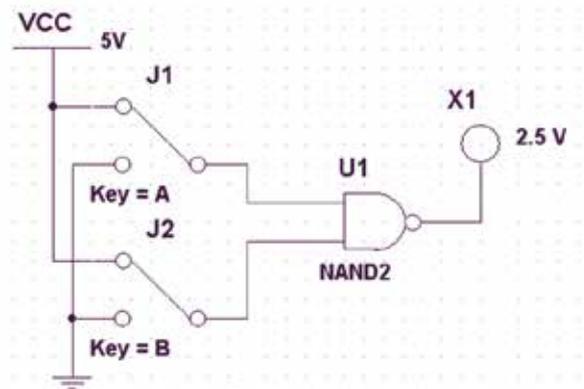
Gambar 10: Rangkaian simulasi gerbang AND.

Rangkaian simulasi gerbang NOR dengan mempergunakan IC 7402:



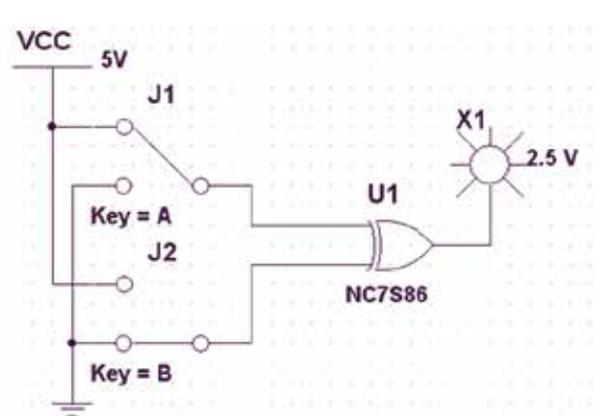
Gambar 11: Rangkaian simulasi gerbang NOR.

Rangkaian simulasi gerbang NAND dengan mempergunakan IC 7400:



Gambar 12: Rangkaian simulasi gerbang NAND.

Rangkaian simulasi gerbang EX-OR dengan mempergunakan IC 7486:

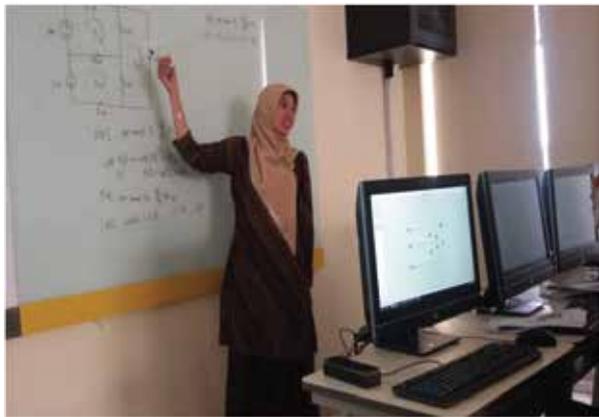


Gambar 13: Rangkaian simulasi gerbang EX-OR.

Suasana selama pengabdian masyarakat berlangsung:



Gambar 14. Peserta Pengabdian Masyarakat berupa Pelatihan Pengenalan Software Multisim 2001.



Gambar 15. Peserta memperhatikan penjelasan materi.



Gambar 16. Peserta pelatihan mempraktekan software Multisim 2001.



Gambar 17. Situasi Pengabdian Masyarakat.



Gambar 18. Situasi Pengabdian Masyarakat, interaksi pelatih dan peserta.



Gambar 19. Penutupan pelatihan diakhiri dengan foto bersama.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Para peserta pelatihan mengerti dan memahami manfaat proses pembelajaran Software MultiSim 2001.
2. Peserta mempunyai rasa percaya diri mempergunakan teknologi informasi sebagai media pembelajaran.
3. Peserta dapat melakukan simulasi sampai trouble shooting dari rangkaian sederhana sampai yang kompleks.

Saran

Pelatihan penggunaan Software MultiSim sebagai sarana pembelajaran siswa/i SMK dan SMAN di Lingkungan Kampus Universitas Mercu Buana dapat dilakukan secara berkala yaitu dua kali dalam satu tahun pada semester ganjil dan semester genap.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Purnomo & Gatot Santoso. (2008). Simulasi Elektronika Digital. Yogyakarta. Andi.
- [2] <http://ebookbrowse.com/el/electronics-workbench-multisim>. (2000). Getstart Multisim. Canada.
- [3] KF. Ibrahim. (2009). Teknik Digital. Yogyakarta. Andi
- [4] Sumarna. (2006). Elektronika Digital: Konsep Dasar & Aplikasinya. Yogyakarta. Graha Ilmu.
-

PELATIHAN DECOUPAGE BAGI MASYARAKAT KAMPUNG SAWAH KOTA BEKASI

Yanti Murni(Murnidharma@yahoo.com),Hirdinis.M(hirdinis@mercubuana.ac.id)
M. Ali Iqbal (ali_iqbal04@yahoo.com)
Fakultas Ekonomi Dan Bisnis

ABSTRAK

Pelatihan Decoupage bagi masyarakat Kampung Sawah Kota Bekasi bertujuan untuk (1) menumbuhkan spirit, motivasi dan kreativitas berwirausaha bagi masyarakat, (2) Memberikan pengetahuan yang memadai untuk menambah pengetahuan dan keterampilan yang dapat membuat masyarakat bersemangat berwirausaha. Peserta pelatihan diikuti oleh 22 orang remaja putri putus sekolah dan ibu-ibu rumah tangga yang tidak bekerja. Peserta mengikuti pelatihan dengan semangat dan antusias sekali, dengan banyak bertanya dan keingintahuannya. Evaluasi hasil pelatihan memperlihatkan hasil yang bagus, rapi dan cukup kreatif dalam memilih dan memadupadankan objek dengan gambar kertas tisu yang disediakan. Diharapkan dimasa mendatang kreatifitas masyarakat ini dikembangkan menjadi usaha yang produktif untuk menunjang keuangan keluarga.

Kata kunci: Pelatihan, Decoupage, Kewirausahaan

A. PENDAHULUAN

Dengan jumlah total penduduk sekitar 255 juta orang, Indonesia adalah negara berpenduduk terpadat keempat di dunia (setelah Cina, India dan Amerika Serikat). Selanjutnya, negara ini juga memiliki populasi penduduk yang muda karena sekitar setengah dari total penduduk Indonesia berumur di bawah 30 tahun. Jika kedua faktor tersebut digabungkan, indikasinya Indonesia adalah negara yang memiliki kekuatan tenaga kerja yang besar, yang akan berkembang menjadi lebih besar lagi ke depan, maka menekankan pentingnya penciptaan lapangan kerja dalam perekonomian terbesar di Asia Tenggara.

Tabel 1.1
Tenaga Kerja Indonesia

| <i>dalam juta</i> | 2010 | 2011 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 |
|---------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| Tenaga Kerja | 116.5 | 119.4 | 120.3 | 120.2 | 121.9 | 122.4 | 127.8 |
| - Bekerja | 108.2 | 111.3 | 113.0 | 112.8 | 114.6 | 114.8 | 120.8 |
| - Menganggur | 8.3 | 8.1 | 7.3 | 7.4 | 7.2 | 7.6 | 7.0 |

Sumber: BPS

Tabel 1.2
Pengangguran di Indonesia

| | 2006 | 2007 | 2008 | 2009 | 2010 | 2011 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 |
|--|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| Pengangguran (% dari total tenaga kerja) | 10.3 | 9.1 | 8.4 | 7.9 | 7.1 | 6.6 | 6.1 | 6.2 | 5.9 | 6.2 |

Sumber: Bank Dunia dan Badan Pusat Statistik

Salah satu karakteristik Indonesia adalah bahwa angka pengangguran cukup tinggi yang dihadapi oleh tenaga kerja muda usia 15 sampai 24 tahun, jauh lebih tinggi dari angka rata-rata pengangguran secara nasional. Mahasiswa yang baru lulus dari universitas dan siswa sekolah kejuruan dan menengah mengalami kesulitan menemukan pekerjaan di pasar kerja nasional. Hampir setengah dari jumlah total tenaga kerja di Indonesia hanya memiliki ijazah sekolah dasar saja. Semakin tinggi pendidikannya semakin rendah partisipasinya dalam kekuatan tenaga kerja Indonesia. Meskipun demikian dalam beberapa tahun terakhir terlihat adanya perubahan tren: pangsa pemegang ijazah pendidikan tinggi semakin besar, dan pangsa pemegang ijazah pendidikan dasar semakin berkurang.

Pemerintah meluncurkan Gerakan Kewira- usaha Nasional 2015, dimana pemerintah Indonesia akan terus mendorong upaya untuk mempersiapkan calon wirausaha lewat beberapa paket kebijakan, antara lain ;

1. Fasilitas klinik konsultasi kewirausahaan dan pengembangan Inkubator Bisnis yang dapat secara bersama dilakukan oleh Kementerian Koperasi dan UKM dengan mengajak seluruh elemen masyarakat khususnya akademisi, bisnis dan government untuk mendorong masyarakat ber-wirausaha.
2. Paket kebijakan untuk mendorong kewirausahaan diantaranya meliputi program pelatihan kewirausahaan dan bantuan modal usaha bagi wirausaha pemula yang nilainya maksimal Rp.25 juta.

Kesemua paket-paket itu adalah suatu bentuk kebijakan dan komitmen pemerintah dalam mendorong agar masyarakat tertarik untuk menjadi wirausaha. Lebih tertarik menciptakan dan memberikan pekerjaan ketimbang menjadi pencari kerja.

Penumbuhan jiwa kewirausahaan akan mampu memberikan manfaat bagi masyarakat.

Manfaat tersebut dapat berujud manfaat finansial maupun non finansial. Manfaat finansial dari kewirausahaan dapat berupa kemandirian ekonomi yang diperoleh dalam menjalankan usaha. Sedangkan manfaat non finansial berupa penumbuhan mental yang tangguh dan pantang menyerah dalam menghadapi permasalahan hidup.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, team pengabdian kepada masyarakat Universitas Mercu Buana akan mengadakan pelatihan kewirausahaan bagi masyarakat khususnya generasi muda dan ibu-ibu rumah tangga yang tidak mempunyai pekerjaan untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan dan menggali potensi yang ada. Dengan diadakan pelatihan kewirausahaan diharapkan mampu memunculkan usaha baru dan memberikan efek positif pada pengembangan mental kemandirian generasi muda.

Pelatihan ini ditujukan padagenerasi muda putus sekolah dan ibu – ibu rumah tangga yang tidak mempunyai pekerjaan tambahan di Kampung Sawah Kota Bekasi, yaitu Pelatihan Membuat Decoupage. Decoupage berasal dari bahasa Perancis “decouper”, artinya memotong, adalah sebuah kerajinan atau bentuk seni yang memerlukan potongan- potongan bahan (biasanya kertas) yang ditempel pada objek dan kemudian dilapisi dengan beberapa lapis pernis atau pelitur.

Alasan dipilihnya Kampung Sawah sebagai tempat pengabdian ini adalah berdasarkan data BPS tingkat pengangguran di Kota Bekasi cukup tinggi sekitar 9,23% dari jumlah total pekerja 1,23 juta orang, dan Kampung Sawah bagian dari itu.

METODE

A. Kerangka Pelaksanaan :

Kerangka pelaksanaan dari pengabdian masyarakat ini yang berupa pelatihan decoupage bagi remaja putri putus sekolah dan ibu-ibu rumah tangga yang tidak bekerja di Kampung Sawah Kota Bekasi,

dengan tahapan kegiatan sebagai berikut :

Pertama :

Sebelum pelaksanaan tim akan mempersiapkan segala sesuatunya yang menyangkut teknis pelaksanaan, pendataan peserta, menyiapkan bahan baku untuk pelatihan, rencana pelatihan.

Kedua :

Pelatihan dilaksanakan selama 1 (satu) hari. Pada hari pelaksanaan dijelaskan langkah-langkah kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut :

Sesi I (Motivasi) :

Merupakan ceramah tentang kewirausahaan secara sederhana, peserta diberi motivasi agar memiliki spirit dan jiwa kewirausahaan yang tinggi dan melekat dengan cara mengubah paradigma berpikir peserta terkait dengan kegiatan berwirausaha.

Sesi II (Demonstrasi dan Pembuatan Decoupage) :

Peserta diberi pengetahuan secara umum tentang seni Decoupage untuk memberikan keterampilan langsung mengenai proses pembuatan seni decoupage, bahan baku yang digunakan, peralatan yang diperlukan serta bahan - bahan lain yang digunakan. Para peserta mempraktekkan langsung dari alat yang sudah disediakan oleh tim.

Sesi III (Evaluasi)

Evaluasi yang dilakukan pada kegiatan pelatihan ini adalah dengan menilai hasil yang dicapai masing-masing peserta baik kerapian, kebersihan, seni dan kombinasi warna.

Berikut adalah beberapa photo kegiatan Pelatihan Decoupage Bagi Masyarakat Kampung Sawah Kota Bekasi :



Gambar 1 : Penyampaian Materi Kewirausahaan



Gambar 2 : Instruktur Menerangkan Cara Memotong Kertas Tisu



Gambar 3 : Para peserta pelatihan bekerja dengan semangat untuk mendapatkan hasil terbaik



Gambar 4: Selesai pelatihan para peserta foto bersama dengan instruktur dan Lurah Jatimurni

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pelatihan Decoupage Bagi Masyarakat Kampung Sawah Kota Bekasi

Decoupage, yang berasal dari bahasa Prancis *découper* atau berarti memotong, merupakan kerajinan atau bentuk seni yang memerlukan potongan-potongan bahan (biasanya kertas) yang ditempel pada objek dan kemudian dilapisi dengan pernis atau pelitur. Proses ini membuat tampilan potongan-potongan kertas yang rata tampak dalam dan membuat pola serta gambar terlihat seolah-olah dilukis pada objek yang diproses dengan teknik decoupage. Decoupage adalah cara menyenangkan dan mudah untuk mendekorasi objek apa saja, termasuk benda-benda di rumah mulai dari vas kecil, tas hingga furnitur berukuran besar. Kemungkinannya sangatlah banyak. Namun, untungnya, decoupage bisa dipelajari relatif cepat hanya dengan beberapa langkah saja.

Kegiatan pelatihan decoupage yang dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat Kampung Sawah ini adalah yang sederhana yang merupakan keterampilan dasar.

1. Alat dan bahan yang digunakan :

- Tas anyaman (clutch) dan tempat tissue anyaman
- Kuas
- Cat acrylic
- Gunting kecil
- Lem khusus decoupage
- Tissue decoupage (ukuran 33 x 33cm)
- Air biasa
- Spons
- Furnish doff atau glossy
- Plastik untuk alas meja

2. Langkah-langkah pembuatan :

- Alas meja dengan plastik supaya tidak kotor
- Siapkan tas, ambil kuas, lalu cat perlahan-lahan sampai ke pinggir dan belakang menggunakan cat acrylic. Jika tas tampak alami seperti warna anyaman asli, maka tas tak perlu dicat.

- Lem permukaan tas di kedua sisi secara merata.
- Setelah itu lakukan pengeringan (bisa dijemur, diangin-anginkan atau menggunakan pengering rambut).
- Gunting tissue decoupage sesuai motif. Motif seperti foto sudah bagus/ sesuai untuk tas. Jadi kita hanya mengguntingnya menjadi dua bagian saja.
- Lepaskan lapisan bawah tissue secara sangat hati-hati karena khawatir sobek. Lapisan ini tidak dipakai.
- Siapkan spons dan air biasa. Celupkan spons ke dalam air lalu peras secukupnya hingga spons basah.
- Tempelkan tissue di permukaan kedua sisi tas. Lakukan satu per satu, misalnya sisi kanan dahulu baru kiri. Caranya adalah dengan menekan perlahan tissue tersebut dengan spons basah. Mulai dari tengah tissue hingga ke bagian pinggir sampai merata.
- Lakukan pengeringan (bisa dijemur, diangin-anginkan atau menggunakan pengering rambut).
- Siapkan cairan pernis dan kuasnya. Usapkan perlahan menggunakan kuas di atas permukaan tissue secara menyeluruh kemudian keringkan. Lakukan hingga 3 kali untuk mencapai hasil maksimal.

3. Temuan hasil pelatihan decoupage

Tim pengabdian kepada masyarakat memperoleh temuan dari pelatihan decoupage ini antara lain :

- a. Materi pelatihan yang disampaikan adalah yang sederhana
- b. Masih terdapat beberapa peserta yang terlambat datang
- c. Peserta yang hadir sebanyak 22 orang dari 25 orang yang diundang
- d. Bahan-bahan pelatihan semuanya disediakan oleh tim pengabdian
- e. Semua peserta mengerjakan pelatihan dengan sangat bersemangat
- f. Pelatihan dihadiri oleh Lurah Jatisari, Kecamatan Pondok Melati Kota Bekasi dan

juga pemuka masyarakat Kampung Sawah
g. Hasil yang diperoleh sangat menggembirakan.

B. PEMBAHASAN

Dari kegiatan pengabdian masyarakat yang berupa pelatihan decoupage ini terlihat semangat dan antusias dari peserta untuk mengerjakan tugasnya supaya memperoleh hasil yang bagus dan dapat dijadikan bekal tambahan ilmu. Hal ini mereka tuangkan dalam “Kesan Peserta Pelatihan”.

Pelatihan ini bukan saja mendapat sambutan dari peserta tetapi pemuka masyarakat dan juga Lurah setempat : Mohamad Ali.,S.Pi.yang mengatakan pada “Kesan Peserta” “Kegiatan Pelatihan Seni “Decoupage” ini sangat baik untuk keterampilan dan bisa dikembangkan lebih luas lagi untuk menunjang Ketahanan Ekonomi Keluarga”. Disamping itu dalam kata sambutannya menyampaikan ucapan terima kasih kepada Universitas Mercu Buana khususnya Tim Pengabdian Masyarakat ini. Lurah juga pada Kata Sambutannya memberikan nilai lebih dan sangat senang dengan hadirnya Universitas Mercu Buana pada daerahnya.

Hasil karya peserta selain dinilai oleh Tim juga ikut dinilai oleh Lurah. Boleh dikatakan secara kebersihan, kerapian, seni mamadupandakan warna dan gambar dan lainnya boleh dibanggakan.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari kegiatan pelatihan Decoupage bagi masyarakat Kampung Sawah Kelurahan Jatimurni, Kecamatan Pondok Melati Kota Bekasi dapat dibuatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Materi kewirausahaan yang disampaikan adalah yang sederhana yang bertujuan memotivasi peserta untuk mulai berpikir membuat suatu usaha yang dapat menambah penghasilan keluarga dan bekal

bagi hidup bagi remaja putri

2. Materi pelatihan decoupage juga diberikan juga yang sederhana dan mudah dimengerti peserta
3. Para peserta sangat bersemangat dan antusias mengikuti pelatihan, ini tergambar juga dari “Kesan dan Pesan” yang mereka isi.
4. Hasil pelatihan para peserta bisa dibanggakan baik dari kebersihan, kerapian, seni mamadupandakan warna dan gambar
5. Pelatihan mendapatkan pujian dari bapak Lurah dan Pemuka masyarakat setempat terhadap kepedulian Universitas Mercu Buana terhadap masyarakat, khususnya Tim Pengabdian

B. Saran

Saran - saran yang dapat diberikan untuk pelatihan decoupage pada tahap selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Hasil pelatihan dapat dimanfaatkan dengan melatih peserta berwirausaha untuk mengembangkannya lebih lanjut
2. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sebaiknya digunakan juga sebagai alat promosi kampus, dimana tim bisa memanfaatkan itu dalam kegiatan tersebut
3. Sebaiknya Universitas Mercu Buana mempunyai desa binaan, dimana pada desa tersebut dapat dikembangkan sepenuhnya potensi yang dimiliki masyarakat dengan melibatkan berbagai Fakultas atau disiplin ilmu.

DAFTAR PUSTAKA

Bahan Pelatihan Untuk Calon Wirausaha, Buku 3, Modul 2, Konsep Dasar Kewirausahaan, Direktorat Pembinaan Dan Kelembagaan Direktorat Jenderal Pendidikan Non Formal Dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional, 2010.

Buchari Alma, Kewirausahaan, Penerbit Alfabeta, Jakarta, 2011

Eman Suherma, Business Enterpreneur, Alfabeta, Jakarta, 2012

Decoupage Tutorial, Web: Mari Kita, 2015

Jiao, H.A Conceptual Model for Social Entrepreneurship Directed Toward Social Impact on Society. Social Enterprise Journal, 7(2): 130-149, 211

Palesangi, M, Pemuda Indonesia dan Kewirausahaan Sosial. Bandung, Universitas Katolik Parahyangan, Bandung, 2012.

Situmorang, D. B. M., dan I. R. Mirzanti, Social Entrepreneurship to Develop Ecotourism. Procedia Economics and Finance, 4: 398-405, 2012.

Utomo, H., 2014. Menumbuhkan Minat Kewirausahaan Sosial. Among Makarti, 7(14): 1-16.

www.bps.go.id

www.noviawahyudi.com/2017/04/cara-membuat-decoupage.html

Translate this page

Apr 11, 2017 - Minggu lalu, saya diikutsertakan dalam pelatihan decoupage yang diadakan oleh dharma wanita BPRD DKI Jakarta (tempat saya bekerja).

mayankcat.blogspot.com/.../decoupage-101-apa-dan-bagaimana.ht...

Translate this page

Sep 14, 2014 - Apa itu decoupage? Decoupage ini sebetulnya adalah seni dekorasi dengan cara menempel potongan-potongan kertas pada permukaan ...

pelajaricaranya.blogspot.com/.../cara-belajar-seni-decoupage-denga...

Translate this page

Setelah itu oleskan lagi lem decoupage ke

seluruh permukaan kain/kertas untuk ...

Objek utama (tidak ada batasan barang apa yang dapat di-decoupage, tetapi ...

<https://www.kaskus.co.id> › Home › FORUM › The Lounge Translate this page

Jul 22, 2016 - Rating: 5 - 8 votes

Apa itu Decoupage? Sederhananya, decoupage adalah kerajinan memotong gambar, kemudian ditempel pada media untuk menjadi ...

**PENYULUHAN PENGELOLAAN KEUANGAN KELUARGA SECARA ISLAMI PADA
IBU-IBU PKK RT 006 RW 003
KELURAHAN KEMBANGAN UTARA KECAMATAN KEMBANGAN**

**Wieta Chairunesia
Wiwik Widyawati
Veny
Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mercu Buana**

ABSTRAK

Di wilayah Kembangan Utara masih banyak keluarga yang belum mampu untuk melanjutkan pendidikan anaknya hingga ke perguruan tinggi dengan alasan mereka tidak mampu menyekolahkan lebih tinggi karena biaya kuliah mahal, sedangkan penghasilan mereka tidak cukup. Masalah yang lain adalah pada rumah tangga yang penghasilannya berlebih namun tidak dapat mengelola pengeluarannya sehingga hanya cukup untuk memenuhi kebutuhan namun tidak dapat menyisihkan untuk disimpan atau diinvestasikan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mercu Buana tentang penyuluhan pengelolaan keuangan keluarga secara islami ditujukan kepada ibu-ibu PKK RT 006 RW 003 Kembangan Utara ditujukan agar ibu-ibu PKK dapat memiliki pengetahuan mengenai pengelolaan keuangan keluarga secara baik dan islami sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan keluarga. Metode yang digunakan adalah metode ceramah, tanya jawab, metode simulasi dan praktik pencatatan laporan keuangan keluarga. Hasil kegiatan ini memperoleh tanggapan positif dari para peserta dan ketua penggerak PKK RT 006 RW 003 Kelurahan Kembangan Utara. Dalam pelaksanaan pengabdian ini tidak mengalami hambatan yang berarti. Pelaksanaan pengabdian masyarakat menunjukkan, bahwa peserta dapat memahami pengelolaan keuangan keluarga secara islami dan dapat mempraktikkan pembuatan laporan keuangan keluarga dengan hasil 90% peserta memperoleh kriteria baik dan 10% peserta memperoleh kriteria cukup.

Kata kunci: Kembangan Utara, keuangan keluarga islami, laporan keuangan keluarga.

A. PENDAHULUAN

Prinsip Islam mengajarkan bahwa “Sebaik-baik harta yang shalih (baik) adalah dikelola oleh orang yang berkepribadian shalih (amanah dan profesional).” Hak bekerja dalam arti kebebasan berusaha, berdagang, memproduksi barang maupun jasa untuk mencari rezki Allah secara halal merupakan hak setiap manusia tanpa diskriminasi antara laki dan perempuan. Bila kita tahu bahwa kaum wanita diberikan oleh Allah hak milik dan kebebasan untuk memiliki, maka sudah semestinya mereka juga memiliki hak untuk berusaha dan mencari rezki. Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam memuji seseorang yang mengkonsumsi hasil usahanya sendiri dengan sabdanya:

“Tidaklah seseorang mengkonsumsi makanan lebih baik dari mengkonsumsi

makananyang diperoleh dari hasil kerja sendiri, sebab nabi Allah, Daud, memakan makanan dari hasil kerjanya.” (HR. Bukhari).

“Semoga Allah merahmati seseorang yang mencari penghasilan secara baik, membelanjakan harta secara hemat dan menyisihkan tabungan sebagai persediaan di saat kekurangan dan kebutuhannya.” (HR. Muttafaq ‘Alaih).

Hal ini menunjukkan bahwa Islam menghendaki setiap muslim untuk dapat mengelola usaha dan berusaha secara baik, mengelola dan mengatur harta secara ekonomis, efisien dan proporsional serta memiliki semangat dan kebiasaan menabung untuk masa depan dan persediaan kebutuhan mendatang.

Beberapa keluarga mungkin sudah

mempunyai pengelolaan keuangan yang baik, tetapi di sebagian besar masyarakat kita masih banyak orang yang belum bisa mengelola keuangan rumah tangga.

Pada situasi masyarakat di sekitar kelurahan Kembangan Utara lokasi yang kami pilih untuk melakukan pengabdian, kebanyakan keluarga di sana tingkat pendidikan anak-anak mereka hanya sampai ke jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas, masih banyak yang belum ke jenjang pendidikan perguruan tinggi. Alasannya mereka tidak mampu menyekolahkan lebih tinggi karena biaya kuliah mahal, sedangkan penghasilan mereka tidak cukup. Kebanyakan masyarakat di sana penghasilannya dari penerimaan sewa rumah dan ada juga penerimaan kos. Kalau penghasilan mereka dikelola dengan baik sebenarnya mereka bisa melanjutkan studi anaknya sampai ke jenjang perguruan tinggi. Masalah yang lain adalah pada rumah tangga yang penghasilannya berlebih namun tidak dapat mengelola pengeluarannya sehingga hanya cukup untuk memenuhi kebutuhan namun tidak dapat menyisihkan untuk disimpan atau diinvestasikan. Adapun mereka yang sudah menyisihkan sebagian dari penghasilan mereka masih banyak yang menggunakan produk tabungan maupun investasi konvensional sehingga masih terkandung unsur riba didalam produk perbankan dan investasi tersebut. Masalah lain yang kami temui adalah adanya pemilik usaha rumahan yang mengambil keuntungan dengan jalan yang tidak baik, yaitu dengan mengambil keuntungan sebesar-besarnya tanpa memperhatikan aspek keadilan bagi para konsumennya. Hal tersebut menyalahi aturan bahwa keuangan keluarga dalam hal ini penghasilan harus didapatkan dan dikelola secara baik, meskipun usahanya tergolong dalam kategori halal, namun jalan dalam memperoleh hasilnya dengan cara yang tidak baik.

Dalam upaya meningkatkan pengetahuan mengenai pengelolaan keuangan

keluarga secara baik dan islami agar dapat diterapkan dalam kehidupan keluarga, maka kami tim pengabdian kepada masyarakat tertarik ingin membantu ibu-ibu PKK RT 003 RW 006 Kembangan Utara melalui rencananya penyuluhan pengelolaan keuangan keluarga secara islami.

METODE

Khalayak sasaran yang strategis dalam kegiatan ini adalah Ibu PKK di RT 006 RW 003 Kelurahan Kembangan Utara, Jakarta Barat sejumlah 20 orang.

Metode yang digunakan adalah :

1. Metode ceramah; digunakan untuk menyampaikan materi yang berupa teori.
2. Metode Tanya jawab; digunakan untuk memberikan kesempatan bagi peserla yang belum jelas dalam pemahamannya;
3. Metode Demonstrasi; digunakan untuk simulasi pembuatan laporan keuangan keluarga.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta dalam memahami materi dan simulasi yang telah diberikan, pada akhir acara tim pengabdian melakukan evaluasi akhir dan mengunjungi peserta 1-2 bulan setelah pelaksanaan pengabdian dilakukan.

Dalam rangka mencapai tujuan yang tercantum di atas, maka ditempuh langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menghubungi pihak terkait (Ibu PKK RT 006 RW 003 Kelurahan Kembangan Utara, Jakarta Barat) untuk mendiskusikan topik yang hendak diabdikan yaitu pengelolaan keuangan rumah tangga secara Islami bagi Ibu-Ibu PKK dan mencari data jumlah warga masyarakat yang aktif dalam kegiatan PKK sebagai calon peserta pelatihan.
2. Menyelenggarakan pelatihan, dengan materi:
 - a. Keistimewaan Kaum Perempuan
 - b. Mengelola Uang Dalam Rumah Tangga Sakinah
 - c. Analisa Laporan Keuangan Rumah Tangga

- d. Penghasilan dan Pengeluaran dalam koridor ajaran Islam
- e. Menetapkan tujuan dan anggaran keuangan rumah tangga
- f. Simulasi pencatatan laporan keuangan rumah tangga

Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan cara memberikan penyuluhan yang bertempat di kediaman warga RT 006 RW 003 Kelurahan Kembangan Utara.

Kegiatan berupa :

- a. Sesi 1 : pemaparan materi pentingnya mengelola keuangan rumah tangga secara islami.
- b. Sesi 2 : memberikan simulasi pencatatan laporan keuangan rumah tangga
- c. Sesi 3: Praktik pencatatan laporan keuangan rumah tangga.

Berikut ini contoh beberapa kegiatan:



Gambar 1. Persiapan Acara



Gambar 2. Pengisian Daftar Hadir Peserta



Gambar 3. Pemaparan Materi



Gambar 4. Simulasi Pembuatan Laporan Keuangan Keluarga



Gambar 5. Pemberian Souvenir Kepada Perwakilan Ibu-ibu PKK



Gambar 6. Foto Bersama Peserta Pengabdian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil pengamatan selama pelaksanaan dan pemantauan yang telah dilaksanakan diperoleh hasil:

- a. Peserta pelatihan sangat antusias saat diberikan materi teoripengelolaan keuangan keluarga secara islami dan tata cara penulisan laporan keuangan keluarga, hal ini terlihat dari terjadi diskusi antara tim pengabdian dengan peserta.
- b. Praktek yang dilakukan adalah simulasi membuat sebuah laporan keuangan keluarga.

Pembahasan

Ibu-ibu PKK RT 006 RW 003 Kelurahan Kembangan Utara Jakarta Barat diberikan pengarahan tentang tata cara mengelola keuangan rumah tangga sesuai dengan tuntunan ajaran Islam dan pengaplikasian dalam kehidupan rumah tangga.

Pelaksanaan kegiatan ini, tim pengabdian tidak banyak mengalami hambatan yang berarti. Hal ini disebabkan penyelenggaraan ini dilakukan pada ibu-ibu PKK RT 006 RW 003 Kelurahan Kembangan Utara dengan latar belakang pendidikan yang cukup. Selain itu, peserta merasa membutuhkan pengetahuan lebih luas tentang tata cara pencatatan dan pengelolaan keuangan

rumah tangga dengan baik. Respon dari peserta kegiatan ini sangat baik di mana mereka dapat hadir tepat waktu dan mengikuti kegiatan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Faktor pendorong yang mempengaruhi kelancaran pelaksanaan kegiatan ini adalah keinginan peserta untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman.

Mengkaji hasil yang dicapai oleh para peserta yaitu 90% berhasil dengan kriteria baik, dalam artian pemahaman peserta tentang pengelolaan keuangan rumah tangga secara Islami sudah baik, dan dari aspek respon tanya jawab juga baik. Sedangkan hasil 10% dari peserta yang memperoleh kriteria cukup, pada umumnya aspek pemahaman belum dapat mengerti dengan baik, artinya 10% dari peserta tersebut penangkapan dalam pemahaman keuangan rumah tangga sedikit lambat dikarenakan factor usia dan ada kendala dalam penglihatan peserta.

Relevansi kegiatan ini dapat memperkenalkan dan menambah pengetahuan dan pemahaman ibu-ibu PKK di RT 006 RW 003 Kelurahan Kembangan Utara Jakarta Barat.

Tindak lanjut kegiatan ini diharapkan ibu-ibu PKK RT 006 RW 003 Kelurahan Kembangan Utara memperoleh dasar pengetahuan dan keterampilan membuat laporan keuangan keluarga secara islami, dapat sering berlatih dan menemukinya yang memungkinkan dapat sebagai bekal untuk pembuatan alokasi keuangan keluarga secara tepat guna. Selain itu dapat menyampaikan dan disebarluaskan kepada ibu-ibu yang belum mendapat kesempatan mengikuti pelatihan membuat laporan keuangan keluarga.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil yang dicapai oleh para peserta yaitu 90% berhasil dengan kriteria baik, dalam artian pemahaman peserta tentang pengelolaan keuangan rumah tangga secara Islami sudah baik, dan dari aspek respon tanya jawab juga

baik. Sedangkan hasil 10% dari peserta yang memperoleh kriteria cukup, pada umumnya aspek pemahaman belum dapat mengerti dengan baik, artinya 10% dari peserta tersebut penangkapan dalam pemahaman keuangan rumah tangga sedikit lambat.

Saran

Saran yang dapat diajukan berdasarkan hasil kegiatan adalah kepada ibu-ibu PKK RT 006 Rw 003 Kelurahan Kembangan Utara Jakarta Barat agar menyampaikan dan menyebarluaskan pengetahuan dan pemahaman pengelolaan keuangan rumah tangga secara Islami.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Mubarak, M.Faqihudin
“Pengelolaan Keuangan untuk Usaha Kecil Menengah”, Suluh media, 2011.
- Hadri Mulya. (2008). Memahami Akuntansi Dasar; Pendekatan Teknis Siklus Akuntansi. Jakarta : Mitra Wacana Media.
- Ikatan Akuntan Indonesia. (2009). Standar Akuntansi Keuangan Entitas Tanpa Akuntabilitas Publik. Jakarta : Salemba Empat.
- Sri Adiningsih. Regulasi dalam revitalisasi Usaha Kecil dan Menengah di Indonesia. Retrieved from www.lfip.org
- Warren, Reeve (2015). Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia. Jakarta: Salemba Empat
<http://pengusahamuslim.com/3631-mengelola-keuangan-rumah-tangga-yang-islami.html>
-

KONSULTASI DESAIN RENOVASI HALAMAN DAN GAPURA MASJID JAMI AL-HUDA DI KEMANGGISAN JAKARTA BARAT

Tunjung Atmadi S P, Anggi Dwi Astuti, Achmad Luthfi
Program Studi Desain Interior
Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
E-Mail: tunjung.atmadi@mercubuana.ac.id

ABSTRAK

Program pengabdian kepada masyarakat/PPM Mercu Buana ini bertujuan untuk membantu layanan jasa pada panitia, pengurus masjid dan masyarakat sekitar tentang pentingnya diskusi dan konsultasi desain gambar dalam perencanaan renovasi masjid di lingkungannya.

Luaran yang diharapkan dari pelaksanaan program ini adalah dihasilkan suatu desain dekoratif/elemen hiasan yang baik pada halaman dan gapura masjid, sehingga dapat diwujudkan desain gapura dan halaman masjid dengan megah dan indah mungkin. Hampir disekitar gapura dan dinding/sisi luar halaman masjid terdapat beberapa elemen ornament dekoratif. Untuk mencapai hal tersebut, digunakan konsep desain yang baik dan metode pendampingan layanan jasa konsultasi desain pada panitia pelaksana renovasi agar tujuan program ini bisa tepat guna sesuai yang dibutuhkan bersama.

Hasil akhir yang didapatkan adalah layanan konsultasi desain mengenai konsep desain dan detail-detail pada renovasi halaman dan gapura masjid ini dapat menjamin keberhasilan dalam pelaksanaan renovasi ini.

Kata kunci: konsultasi, konsep, desain dan renovasi masjid

A. PENDAHULUAN

Masjid Jami Al-Huda merupakan salah satu masjid wakaf dari seorang warga yang berdiri pada tahun 2000 dan berlokasi Jl. Inspeksi Kali Grogol Rt.007/004 Kel. Kemanggisan Kec. Palmerah Kota Adm Jakarta Saat ini bangunan masjid dengan luas sekitar 3000m² sedang dalam tahap renovasi. Masjid Jami Al-Huda berjarak sekitar 5 KM dari kampus Universitas Mercu Buana Jakarta. Dalam rangka mewujudkan program pengabdian pada masyarakat yang tertuang dalam Tri Darma Perguruan Tinggi Universitas Mercu Buana. Rencana pelaksanaan program pengabdian masyarakat pada suatu lokasi yang tidaklah jauh dari kampus Universitas Mercu Buana Meruya sekitar 5 kilometer lebih tepatnya wilayah Kemanggisan, Palmerah/Slipi. Rukun Warga 04 adalah salah satu dari 9

Rukun Warga yang terletak di wilayah Kelurahan Kemanggisan. RW.04 sendiri memiliki luas Wilayah +/- 12.27 Ha yang terbagi dalam 8 Rukun Tetangga (RT) dengan jumlah penduduk sebesar 534 Kepala Keluarga atau 2.105 jiwa penduduk.

Secara geografis wilayah RW.04 memiliki perbatasan sebagai berikut :

- Sebelah Barat berbatasan dengan Kali Grogol
- Sebelah Timur berbatasan dengan Jl. Anggrek Cendrawasih dan RW.03 Kemanggisan
- Sebelah Selatan berbatasan dengan RW.04 Palmerah
- Sebelah Utara berbatasan dengan RW.03 Kemanggisan

Keberadaan Masjid dalam sebuah lingkungan padat dengan aktifitas sholat berjamaah yang selalu ramai dan makmur, memiliki kondisi bangunan yang bersih, asri dan terawat dengan

benar menjadi indikator langsung untuk menilai tingkat keberadaan dan keberagaman umat islam di lingkungan perumahan tersebut. Karena masjid tidak hanya berfungsi secara Spiritual tetapi harus juga dapat berfungsi secara educational dan sosial.

Masjid merupakan tempat yang tepat bagi masyarakat banyak dalam membentuk, memperkuat serta memperkokoh tali Silatur-rahiim dan ukhuwah Islamiyah di lingkungan tersebut. Masjid juga dapat berfungsi sebagai tempat terjadinya interaksi langsung antara anggota masyarakat tanpa membedakan suku, status sosial, pangkat dan kedudukan. Artinya masjid menjadi tempat berkumpulnya umat islam untuk beribadah kepada Allah dan bersosialisasi antara sesamanya. Masjid dapat dikatakan representatif / layak apabila di masjid tersebut masyarakat dapat melaksanakan shalat secara berjamaah dengan tenang, nyaman, khusyu' dan dapat juga melaksanakan kegiatan pendidikan keagamaan serta menampung berbagai kegiatan atau aktivitas sosial bagi orang-orang yang tinggal di sekitarnya. Sehingga rencana renovasi/perbaikan gedung dan sarana masjid dalam hal ini gapura dan halaman masjid perlu dilakukan dikerenakan:

- a) Pertumbuhan aktifitas keagamaan masyarakat yang terus meningkat menjadikannya harus berbenah diri dan diharapkan dapat menjadi pusat aktivitas berbagai kegiatan peribadatan dan aktivitas sosial lainnya dan selalu berkembang mengikuti tuntutan zaman.
- b) Potensial sebagai sarana ibadah, pendidikan dan kegiatan sosial.
- c) Tata ruang lingkungan masjid dikembangkan secara estetika.
- d) Memberikan tata ruang bangunan masjid terhadap lingkungan yang sehat dan representatif.
- e) Menjadikan Lingkungan masjid bersih, asri, tertib dan menunjang kekhusyu'an ibadah.
- f) Pemanfaatan lahan yang efektif

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

1. Latar Belakang

Gambaran umum rencana lokasi penelitian berada di wilayah Rw.04 Kelurahan Kemanggisan, Kecamatan Palmerah, Jakarta Barat. Adapun rencana lokasi penelitian berada di wilayah RW.04, lebih tepatnya sebagai berikut:

- Sebelah Barat berbatasan dengan jalan Inspeksi Kali Grogol
- Sebelah Timur berbatasan RT.004 dan RW.03
- Sebelah Selatan berbatasan dengan RT.007
- Sebelah Utara berbatasan dengan RT.008 dan RW.03

Masjid Jami Al-Huda merupakan masjid yang digunakan warga sekitar bukan hanya untuk beribadah, tetapi juga digunakan untuk kegiatan pendidikan keagamaan bagi anak-anak dan remaja disekitarnya. Halaman terbuka samping masjid Juga merupakan tempat untuk berolah raga dan kegiatan lainnya seperti pernikahan dan lain-lain.

Sebagai antisipasi makin banyaknya umat dan jamaah yang datang untuk melakukan kegiatan beribadah pada saat sholat fardlu maupun sholat jum'at. Saat ini pengurus masjid sedang berupaya malakukan perbaikan gedung , sarana dan pra sarana didalam masjid maupun diluar masjid. Keadaan ini merupakan bentuk syiar umat muslim dan muslimat untuk menciptakan tempat ibadah yang sejuk, nyaman dan dapat menampung banyak jamaah seperti pada saat hari besar Idul Fitri, Idul Adha maupun kegiatan lainnya.

2. Permasalahan Khalayak Sasaran

Permasalahannya adalah perlunya layanan konsultasi desain sebagai bagian dari pengembangan renovasi halaman sebagai sarana beribadah dan kegiatan lainnya secara tertutup, artinya kegiatan bisa dilakukan dengan tidak terkena matahari langsung dan hujan. Demikian pula dengan adanya renovasi gapura, keduanya diperlukan suatu perencanaan yang baik agar desain yang akan diterapkan masih sesuai dengan bangunan utama masjid Jami Al-Huda yang indah dan

tercipta rasa nyaman ketika menggunakannya baik untuk kegiatan beribadah maupun kegiatan lainnya.

C. Tujuan, Sasaran dan Manfaat yang Ingin Dicapai

1. Tujuan Kegiatan

Tujuan kegiatan ini adalah:

1. Membantu dan memberikan layanan konsultasi desain pada pengurus masjid
2. Merencanakan elemen desain dan ornament renovasi gapura dan halaman masjid,
3. Melaksanakan pengawasan dalam pelaksanaan renovasi tersebut
4. Dalam penerapannya agar didapatkan desain dekoratif dan elemen ornament kaligrafi yang baik serta sesuai anggaran.
5. Sebagai bentuk syiar di area masjid perlu adanya pengembangan pra sarana dalam penunjang antara teknologi desain dan keimanan kita sebagai landasan fundamental dalam beribadah

2. Sasaran Kegiatan

Sasaran utama kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Pengurus Masjid Jami Al-Huda, Pengurus Wilayah RW 04, masyarakat sekitar masjid dan warga RW.04. Namun demikian pihak pemerintah daerah dalam hal ini Kelurahan kemanggisan perlu dilibatkan dengan harapan menjadikan kegiatan ini sebagai percontohan dengan kegiatan konsultasi desain pada renovasi atau pengembangan masjid dan musholla di wilayah Kelurahan Kemanggisan, Kecamatan Palmerah Jakarta Barat.

3. Bentuk Kegiatan

Layanan konsultasi desain renovasi gapura dan halaman Masjid Jami Al-Huda di lingkungan RW.04 Kelurahan Kemanggisan Kecamatan Palmerah Jakarta Barat pada elemen desain dekoratif dan ornamen kaligrafi.

4. Manfaat Kegiatan

Manfaat kegiatan ini bagi pengurus adalah

- Mendapatkan layanan konsultasi desain secara gratis terkait pengembangan masjid Jami Al-Huda secara menyeluruh dikaitkan dengan anggaran yang ada.

- Pengurus masjid dapat mengatur tahapan pekerjaan renovasi sesuai dengan anggaran yang ada.
- Memberikan pengetahuan tambahan tentang elemen desain dekoratif dan ornament kaligrafi pada pengurus
- Memberikan pengenalan layanan konsultasi desain pada pengurus masjid dan wilayah setempat

Manfaat bagi jamaah adalah

- Masyarakat mendapatkan keindahan, kemewahan serta kenyamanan didalam dan diluar masjid dari hasil pelaksanaan renovasi tersebut.
- Masyarakat sekitar dapat memanfaatkan fasilitas lainnya selain beribadah, yaitu dapat melaksanakan kegiatan seperti olah raga, pernikahan dan pertemuan warga di halaman masjid.
- Memberikan pengetahuan tambahan tentang elemen desain dekoratif dan ornament kaligrafi pada masyarakat sekitar
- Mendapat tampilan baru pada bangunan, gapura dan halaman yang dikembangkan dengan baik, terkesan megah dan sejuk.

Manfaat bagi FDSK UMB adalah

- Mengembangkan seni dan desain terkait desain dekoratif dan elemen ornamen kaligrafi lainnya
- Mendekatkan akademisi dengan masyarakat sekitar terutama penerapan desain dekoratif dan elemen ornamen kaligrafi lainnya
- Menjadi salah satu sarana promosi bagi Universitas Mercu Buana.

D. Relevansi Dengan Penelitian

Pelaksanaan kegiatan ini berdasarkan kepada relevansi dengan penelitian yang dilaksanakan dan dipublikasikan dalam bentuk jurnal pada tahun 2015 mengenai aplikasi batik yaitu:

“Kajian Aplikasi Batik pada Desain Interior Kantor Google di Jakarta” yang dipublikasikan pada Jurnal Narada Vol 5 edisi 1 bulan April 2015 dan diterbitkan oleh Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Didapatkan hasil bahwa dalam penerapan aplikasi batik di dinding-dinding ruang terdapat kesamaan pada metode perencanaannya, seperti penerapan desain dekoratif dan elemen ornament kaligrafi pada dinding gapura dan halaman masjid Jami Al Huda tersebut. Sehingga pemahaman arti dan makna dari desain dekoratif dan elemen ornament kaligrafi sangat bias dimengerti orang yang melihatnya.

E. Hasil yang Diharapkan

- a) Bangunan Masjid yang tertata rapi dan memiliki ruang-ruang yang dapat menampung seluruh kegiatan masjid.
- b) Mempunyai ruang Kemashlahatan (Ruang Penunjang kegiatan masjid selain shalat) dan terpisah dengan jelas.
- c) Meningkatkan kekhusyuan beribadah.
- d) Memiliki fasilitas sosial dan fasilitas penunjang yang memadai.
- e) Semua kegiatan masjid terfokus dan terintegrasi sehingga mudah melakukan evaluasi dan perbaikan yang dibutuhkan.
- f) Memberikan aksesibilitas yang tinggi bagi jamaahnya.
- g) Memberikan pelayanan yang aman, nyaman, tertib, dan tentram.

F. Tinjauan Pustaka

Pengertian Konsultasi

- Konsultasi Desain adalah kegiatan perencanaan dan pengorganisasian orang, infrastruktur, komunikasi dan komponen material layanan dalam rangka meningkatkan kualitas dan interaksi antara penyedia layanan dan pelanggan. (Dari Wikipedia, ensiklopedia bebas).
- Menurut KBBI⁴⁴ "konsultasi/kon•sul•ta•si/ n pertukaran pikiran untuk mendapatkan kesimpulan (nasihat, saran, dan sebagainya) yang sebaik-baiknya"⁴⁵
- Pengertian Konsultasi adalah suatu bentuk hubungan tolong menolong yang dilakukan oleh seorang profesional (konsultan) kepada konsultee (keluarga atau individu) dalam hubungannya menyelesaikan masalah.

Proses Konsultasi itu sendiri meliputi :

a) Provision

Adalah konsultan memberikan pelayanan langsung kepada konsultee yang tidak memiliki waktu ataupun keterampilan dalam menyelesaikan masalahnya. Disini konsultaan memberikan solusi dan konsultee bebas menentukan cara menyelesaikan masalahnya.

b) Prescription

Adalah konsultan memberikan nasehat dan tidak ikut turut dalam membantu proses penyelesaian masalah yang sedang dihadapi oleh konsultee.

c) Mediation

Adalah konsultan berperan sebagai mediator dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh konsultee.

d) Collaboration

Adalah konsultan bersama dengan konsultee menyelesaikan masalah yang dihadapi. (<http://prasko17.blogspot.co.id>)

Pengertian Desain

Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata "desain" bisa digunakan, baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti "proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru". Sebagai kata benda, "desain" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk benda nyata.

Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika, dan berbagai macam aspek lainnya dengan sumber data yang didapatkan dari riset, pemikiran, brainstorming, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya.

(<https://id.wikipedia.org>)

Metode desain adalah suatu cara yang dilakukan oleh desainer untuk menghasilkan suatu karya desain. Beberapa metode yang umum digunakan, antara lain:

- Exploring yaitu mencari inspirasi dengan

- berpikir secara kritis untuk menghasilkan suatu desain yang belum pernah diciptakan.
- Redefining yaitu mengolah kembali suatu desain agar menjadi bentuk yang berbeda dan lebih baik.
 - Managing yaitu menciptakan desain secara berkelanjutan dan terus-menerus.
 - Phototyping yaitu memperbaiki dan atau memodifikasi desain warisan nenek moyang.
 - Trendspotting yaitu membuat suatu desain berdasarkan tren yang sedang berkembang.

Pengertian Renovasi

- Menurut KBBI, renovasi/re•no•va•si/ /rénovasi/ n pembaharuan; peremajaan; penyempurnaan (tentang gedung bangunan dan sebagainya);
- Renovasi adalah pembangunan ulang atau perbaikan, biasanya sebuah situs yang memiliki makna historis)
- Renovasi adalah perbaikan Aset Tetap yang rusak atau mengganti yang baik dengan maksud meningkatkan kualitas atau kapasitas.(<https://id.wikipedia.org>)

Pengertian Masjid

Masjid atau mesjid adalah rumah tempat ibadah umat Muslim. Masjid artinya tempat sujud, dan mesjid berukuran kecil juga disebut musholla, langgar atau surau. Selain tempat ibadah masjid juga merupakan pusat kehidupan komunitas muslim. Kegiatan - kegiatan perayaan hari besar, diskusi, kajian agama, ceramah dan belajar Al Qur'an sering dilaksanakan di Masjid. Bahkan dalam sejarah Islam, masjid turut memegang peranan dalam aktivitas sosial kemasyarakatan hingga kemiliteran.

Pengertian Gapura Masjid

Masjid sebagai bangunan ibadah harus memiliki ciri khusus. Karena ia akan menjadi simbol pemersatu dan tempat acuan untuk berkumpul. Untuk itu ada beberapa hal yang dapat kita jadikan titik fokus disain. Bagian yang paling utama adalah gerbang/gapura masjid. Ia menjadi titik sentral karena

fungsinya sebagai pintu masuk dapat menyedot perhatian orang banyak. Jama'ah lebih mudah mengingat pintu gerbang masjid dengan bentuk khusus. Karena ukuran gerbang/gapura masjid lebih kecil bila dibandingkan dengan bangunan masjidnya. Hingga dengan ukuran seperti ini akan mudah ditangkap mata dan diingat dalam pikiran. (www.eramuslim.com)

- Gerbang adalah tempat keluar atau masuk ke dalam suatu kawasan tertutup yang dikelilingi pagar atau dinding. Gerbang berguna untuk mencegah atau mengendalikan arus keluar-masuknya orang. Gerbang dapat bersifat sederhana hanya berupa bukaan sederhana pada sebuah pagar, maupun dekoratif dan bahkan monumental. Istilah lainnya untuk gerbang adalah pintu dan gapura.
- Gapura adalah suatu struktur yang merupakan pintu masuk atau gerbang ke suatu kawasan atau kawasan. Gapura sering dijumpai di pura dan tempat suci Hindu, karena gapura merupakan unsur penting dalam arsitektur Hindu.
- Gapura juga sering diartikan sebagai pintu gerbang. Dalam bidang arsitektur gapura sering disebut dengan entrance, namun entrance itu sendiri tidak bisa diartikan sebagai gapura. Simbol yang dimaksudkan disini bisa juga diartikan sebuah ikon suatu wilayah atau area. Secara hierarki sebuah gapura bisa disebut sebagai ikon karena gapura itu sendiri lebih sering menjadi komponen pertama yang dilihat ketika kita memasuki suatu wilayah.(<https://id.wikipedia.org>)

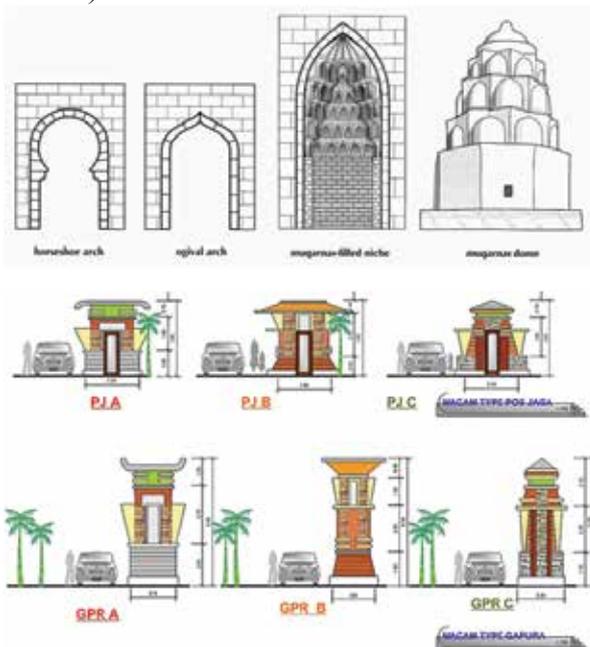
Arti Gapura dalam Bahasa Arab

Umumnya bangunan masjid dan bangunan peninggalan masa lalu juga dilengkapi dengan gapura di gerbang masuknya. Tak hanya masjid dan bangunan-bangun lainnya di kota-kota besar di dunia, tapi juga masjid-masjid dan bangunan yang ada di Indonesia.

Dalam masyarakat Jawa, setidaknya ada

beberapa versi gapura.

1. Gapura koryagung . Ini adalah jenis gapura yang memiliki atap. Pada gapura ini terdapat dua tiang yang dihubungkan oleh atap gapura, pada tiang dan atap dari gapura terdapat ukiran-ukiran khas Jawa yang khas.
2. Gapura bentar , yakni jenis gapura yang tidak memiliki atap. Gapura ini tersusun dari dua jenis tiang yang tidak dihubungkan dengan atap. Selain itu, ada pula yang disebut gapura gunung selomatangkep.(<http://khazanah.republika.co.id>)



Gambar 01 Gapura Masjid

Pengertian Halaman Masjid

امه حتفب وأءاحل نوكسو ءارل ا حتفب :تبحرل ا
 هءس ءمو هءءاس :نالكمل ءبحرو ،ءءس اول ا ضرأل ا
 باءر :هءءءو
 ءبصملا (هنءص و هءءاس :ءءس ملاء ءبحرو
 ملاءملا لامكلا لامكلاو (ءءر) ءءام 1|222 رينملا
 3|288).

Rohbah atau rohabah adalah tanah yang luas. Jika kata-kata rohbah dikaitkan dengan tempat tertentu maknanya adalah halaman yang luas dari tempat tersebut.

Sehingga pengertian rohbah masjid adalah halaman masjid. (Mishbah al Munir 1/222 dan Ikmal Ikmal al Mu'allim 3/288). Tentang

status halaman masjid kita jumpai dua pendapat ulama. Ada yang merinci dan ada yang berpendapat bahwa halaman masjid itu bukanlah bagian dari masjid. Pendapat yang paling kuat dalam hal ini adalah dengan merinci apakah masjid tersebut memiliki pagar masjid ataukah tidak.

- Jika masjid tidak memiliki pagar maka halaman masjid adalah bukan masjid.
- Jika masjid memiliki pagar maka halaman masjid yang berada di dalam pagar adalah bagian dari masjid sehingga berlaku padanya segala ketentuan-ketentuan untuk masjid semisal sah iktikaf di sana dan dilarang mengadakan transaksi jual beli di sana.
- Inilah pendapat yang dinilai lebih kuat oleh Syaikh Ibnu Baz dan Lajnah Daimah.(<http://ustadzaris.com/apakah-halaman-masjid-termasuk-masjid>)



Gambar 02 Dinding halaman masjid

Ornamen Dekoratif dan Elemen Kaligrafi Ornamen Dekoratif

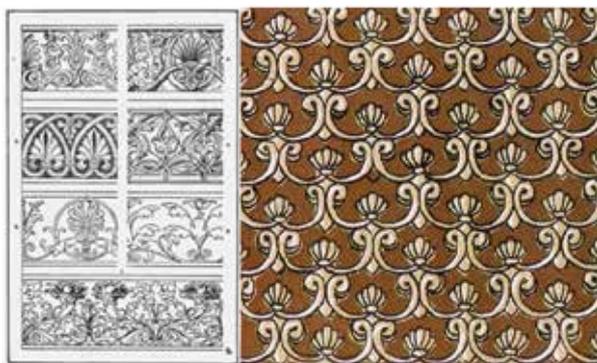
Dalam arsitektur dan seni dekoratif, Ornamen merupakan dekorasi yang digunakan untuk memperindah bagian dari sebuah bangunan atau objek. Ornamen arsitektural dapat diukir dari batu, kayu atau logam mulia, dibentuk dengan plester atau tanah liat, atau terkesan ke permukaan sebagai ornamen terapan; dalam seni terapan lainnya, bahan baku objek, atau yang berbeda dapat digunakan.

Berbagai macam gaya dekoratif dan motif telah dikembangkan untuk arsitektur dan seni terapan, termasuk tembikar, mebel, logam. Dalam tekstil, kertas dinding dan benda-benda lain di mana hiasan mungkin jadi pembenaran utama keberadaannya, pola istilah atau desain lebih mungkin untuk digunakan.

(id.wikipedia.org)



Gambar 03 Ornamen dekoratif islami



Gambar 04 Ornamen Geometri Islami

Ornamen Kaligrafi

Kaligrafi selalu menjadi suatu seni tulis yang indah dan selalu terdapat di setiap sudut masjid. Pada umumnya kaligrafi merupakan tulisan Arab yang ditulis dengan beberapa guratan dengan memperhatikan unsur artistik dari setiap tulisan.

Kaligrafi merupakan suatu seni tulisan yang biasanya merupakan kalimat bahasa arab yang

indah. Setiap seni kaligrafi yang ditampilkan selalu memiliki unsur-unsur keindahan pada setiap pola dan bentuknya. Gambar kaligrafiselalu membuat seseorang terpesona dengan keindahan dari gambar kaligrafi. Biasanya seni kaligrafi yang masuk ke dalam seni rupa islam selalu menjadi hiasan di dinding-dinding rumah ataupun masjid.



Gambar Kaligrafi Lafaz Allah Kaligrafi Dalam Nama Tuhan dan I Love Muhammad



Gambar Kaligrafi yang mempesona, Kaligrafi Arab sederhana, Kaligrafi Kufi
Gambar 05 Berbagai Kaligrafi

Berdasarkan dari beberapa pustaka yang didapat pengertian yaitu suatu konsultasi desain merupakan kegiatan perencanaan dan pengorganisasian dan perbaikan dengan maksud meningkatkan kualitas atau kapasitas.

TARGET DAN LUARAN

A. Solusi Pemecahan Masalah

Panitia dan umat muslim masjid Jami Al Huda di wilayah RW,04 berencana melakukan perbaikan sarana dan prasarana berupa renovasi gapura dan halaman masjid. Panitia memohon saran dalam perencanaan dan pengorganisasian dalam pelaksanaan yang terkait desain dekoratif dan elemen kaligrafinya untuk diterapkan pada sisi luar dinding di kedua bidang tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang ada, pemecahan masalah yang akan dilakukan adalah melakukan layanan konsultasi desain sebagai bagian dari pengembangan renovasi/perbaikan pintu gerbang/gapura dan halaman sebagai sarana beribadah dan

kegiatan lainnya secara tertutup.



Diagram 01 Kerangka Pemecahan Masalah

Kerangka Pemecahan Masalah

Berdasarkan kerangka pemecahan masalah, langkah pemecahan masalah yang dilakukan merupakan suatu metode yang biasa kita gunakan dalam perencanaan desain untuk menghasilkan suatu karya desain yang baik.

Langkah yang dilakukan:

1. Explosing: diawali dengan mencari inspirasi desain,
2. Redefining: kemudian mengolah desain yang didapatkan,
3. Managing: dilanjutkan dengan menciptakan desain yang berkelanjutan,
4. Phototyping: memperbaiki/ menyempurnakan desain
5. Trendspotting: membuat desain yang lagi ngetrend



Diagram 02 Kerangka Pelaksanaan Kegiatan

Kerangka Pelaksanaan Kegiatan

Realisasi pelaksanaan kegiatan diawali dengan mengumpulkan data awal yang terus dievaluasi, kemudian proses desain dengan diskusi untuk mendapatkan desain yang baik serta sesuai trend, agar dapat diterapkan dengan mudah dan sesuai anggaran yang disiapkan. Dengan kerangka pelaksanaan kegiatan ini diharapkan akan memberikan pengetahuan sekaligus mempermudah dalam pelaksanaan program ini.

B. Target Sasaran

Untuk sasaran yang diinginkan adalah seluruh warga RW.04 Kemanggisan, namun sasaran yang menjadi peserta layanan konsultasi desain ini adalah:

- Demographic
 - o Usia : 25 - 50 tahun
 - o Jenis kelamin : Laki9-laki
 - o Pekerjaan : Tidak dibatasi dengan pekerjaan
 - o Agama : Islam
- Geographic
 - o Pengurus masjid, panitia pembangunan dan pengurus wilayah RW.04 Kemanggisan, Palmerah, Jakarta Barat
- Psychographic
 - o Social Class :Masyarakat yang memahami dan mengetahui
 - o tentang desain dekoratif dan elemen kaligrafi
 - o Lifestyle :Yang tertarik kepada pengetahuan dalam
 - o pengembangan masjid khususnya gapura dan halaman masjid
 - o Personality :Yang tertarik kepada layanan konsultasi desain
- Behavioral
 - Masyarakat warga sekitar RW.04/ pengurus/ panitia renovasi masjid yang memiliki waktu senggang atau yang memiliki waktu untuk dapat membantu dalam layanan konsultasi serta mengembangkan pengetahuan mengenai renovasi gapura dan halaman masjid.

C. Luaran Yang Akan Dicapai

Berdasarkan dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat dalam bentuk konsultasi. Luaran yang akan dicapai dari layanankonsultasi ini adalah:

Produk

a. Gambar Kerja

Proses pelaksanaan pekerjaan renovasi/ perbaikan gapura dan halaman masjid diawali dengan perencanaan, tahapan melalui proses sketsa, konsultasi sampai ke gambar kerja.

Gambar kerja akan membantu pelaksanaan renovasi dengan baik dan efisien. Pelaksana lapangan akan dengan mudah memahami apa yang dimaksud dalam rencana gambar tersebut, karena tercantum keterangan yang jelas terkait bentuk, notasi, ukuran dan penempatan desainnya.

(Gambar Kerja di sebut juga Gambar teknis, adalah disiplin akademis untuk menciptakan standar teknis gambar oleh arsitek, desainer interior. Standar dan konvensi untuk tata letak)

b. Gambar 3D

Suatu proses perencanaan pembangunan yang mengacu pada desain gambar kerja terkadang masih sangat sulit di pahami oleh klien yang memang pada dasarnya masih awam dengan bentuk penyajian gambar 3D atau gambar perspektif. (<http://be-boss.net/tag/fungsi-gambar-kerja>)

2. Jasa

Dalam pelaksanaan program ini, team selalu memberikan pelayanan konsultasi dengan memberikan denah usulan

bahkan hingga desain tampak, sehingga panitia, pengurus masjid dan peserta konsultasi betul-betul mendapatkan gambaran yang sesuai dengan yang direncanakan bersama..

Untuk mendapatkan sebuah desain yang sesuai dengan, kami/team sebagai pemberi usulan, desain harus melalui diskusi yang baik dan berkesinambungan. Idealnya Sebuah desain akan berfungsi dengan baik, jika gambar tersebut dibuat secara lengkap rencananya. Sehingga sebuah desain yang kami buat benar-benar dapat difahami oleh panitia dan pengurus.

Oleh karena itu anggapan bahwa sebuah gambar denah dapat membantu sebuah pembangunan, kami katakan bahwa pendapat tersebut tidak tepat, karena sebuah denah hanya memberikan gambaran mengenai tata letak ruang saat merenovasikan panduan untuk merenovasi atau membangun.

3. Rencana Target dan Capaian

Berdasarkan rencana kegiatan yang telah disusun maka target luaran yang diharapkan setelah pelaksanaan Program Pengabdian Masyarakat adalah dapat ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Rencana Target Capaian Luaran

| No | Jenis Luaran | Indikator Capaian |
|----|--|-------------------|
| 1 | Publikasi ilmiah di jurnal/prosiding1) | Draf |
| 2 | Publikasi pd media masa (cetak/elektronik) 2) | Draf |
| 3 | Peningkatan omzet pada mitra yang bergerak dalam bidang ekonomi 3) | Ada |
| 4 | Peningkatan kuantitas dan kualitas produk 3) | Ada |
| 5 | Peningkatan pemahaman dan ketrampilan masyarakat 3) | Penerapan |
| 6 | Peningkatan ketentraman /kesehatan masyarakat (mitra masyarakat umum)3) | Ada |
| 7 | Jasa, model, rekayasa sosial, sistem, produk/barang 4) | Jasa dan Produk |
| 8 | Hak kekayaan intelektual (paten, paten sederhana, hak cipta, merek dagang, | Tidak ada |
| 9 | Buku ajar 6) | Draft |

- 1) Isi dengan tidak ada, draf, submitted, reviewed, accepted, atau published
- 2) Isi dengan tidak ada, draf, proses editing, atau sudah terbit
- 3) Isi dengan ada atau tidak ada
- 4) Isi dengan tidak ada, draf, produk, atau penerapan
- 5) Isi dengan tidak ada, draf, terdaftar, atau granted
- 6) Isi dengan tidak ada, draf, proses editing, atau sudah terbit ber ISBN

Pada pelaksanaan program pengabdian konsultasi desain ini, hasil dari

Rencana Target Capaian Luaran yang diharapkan sbb:

1. Hasil dari kegiatan ini juga akan digunakan untuk menyusun draf dalam bentuk publikasi ilmiah pada penelitian internal UMB dan jurnal Fakultas Desain dan seni Kreatif yaitu Jurnal Narada. Yang sudah ber ISSN
2. Hasil dari kegiatan ini direncanakan akan dipublikasikan pada media masa dalam bentuk prosiding sebagai bentuk penyampaian informasi mengenai program pelaksanaan konsultasi desain ini, dan menjadikan acuan bagi pelaksana program ini dengan konteks yang sama.
3. Adanya peningkatan omset terkait perekonomian di sekitar masjid, dikarenakan semakin ramainya pedagang berjualan disekitar masjid.
4. Adanya peningkatan pendapatan uang sewa tempat pada yayasan masjid untuk kegiatan yang dilaksanakan di halaman masjid, seperti pernikahan, olah raga dll
5. Memunculkan ide untuk mengembangkan elemen kaligrafi pada masyarakat sekitar untuk dijual belikan berdasarkan karya mereka.
6. Hasil renovasi yang diharapkan menimbulkan estetika, keindahan dan kebersihan di lingkungan masjid yang secara langsung akan membuat nyaman warga sekitar.

7. Targer luaran Jasa, model, rekayasa sosial, sistem, produk/barang yang akan dicapai dari program pelatihan ini, memunculkan ide pengembangan dekoratif dan elemen kaligrafi pada masyarakat sekitar untuk dijual belikan berdasarkan karya mereka.
8. Untuk kearah hak kekayaan intelektual belum diprogramkan
9. Sebagai bagian dari pengembangan desain dekoratif dan elemen kaligrafi Luaran yang dakan dicapai oleh pihak pelaksana adalah diupayakan membuat modul/draff buku ajar sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran bagi mahasiswa yang bersumber dari penelitian pengabdian ini, khususnya yang terkait dengan mk.desain dekoratif dan mk.nirmana

METODE PELAKSANAAN

A. Metode Kegiatan

Metode Pelaksanaan PPM Mercu Buana di wilayah RT.006 RW.04 Kelurahan Kemanggisan oleh pelaksana dalam pelaksanaannya adalah untuk pemberdayaan kepada masyarakat melalui pelayanan publik yaitu pembuatan papan informasi. Hal tersebut dilakukan dengan menggunakan desain pelaksanaan, analisa lapangan dll.

Bahasa sebagai alat komunikasi di wilayah PPM Mercu Buana menggunakan bahasa sehari-hari di wilayah tersebut yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Jawa, karena masyarakat atau warga wilayah pelaksanaan PPM sebagian besar merupakan warga pendatang yang mayoritas dari Jawa.

Pelaksanaan kegiatan PPM ini dilakukan dengan cara mendeskripsikan data baik dari literature maupun dari lapangan kemudian dianalisis. Oleh karena itu, metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan PPM ini adalah metode deskriptif analitis.

Kegiatan dilakukan dengan metoda :

• Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Pengurus Masjid Jami Al-Huda dan beberapa jamaah/masyarakat untuk mengetahui

kebutuhan dan harapan tentang masjid yang akan dikembangkan.

- Kunjungan ke Lokasi
Peninjauan lokasi dilakukan agar diperoleh gambaran geografis, demografis dan sosiologis Masjid dan juga masyarakat sekitar.
- Studio
Melakukan desain awal hingga desain akhir, dengan menyiapkan beberapa alternative.
- Pembuatan Tahapan Pembangunan
Pembuatan tahapan pengembangan renovasi atas desain yang disepakati bersama demi kelancaran dalam pelaksanaannya.

B. Rancangan Evaluasi

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan persiapan kegiatan sebelum terjun kepada masyarakat yaitu dengan persiapan awal berupa permohonan ijin dalam pelaksanaannya pada ketua RT.006 RW.04 setempat dengan melampirkan rencana gambar papan informasi dan rencana lokasi kegiatan yang akan difungsikan untuk penempatan papan informasi.

Sebagai langkah berikutnya dalam pelaksanaan dilakukan pendekatan kepada warga masyarakat wilayah melalui pertemuan di rumah ketua RT setempat dan di pos lingkungan, hal ini dilakukan sebagai salah satu upaya mempresentasikan rencana kegiatan PPM yaitu pembuatan papan informasi di wilayah mereka, agar dapat dipahami dan diterima sehingga dalam pelaksanaannya nanti mendapatkan dukungan dari warga di wilayah tersebut.

Dalam pelaksanaan konsultasi desain ini terdapat beberapa kriteria yang akan menjadi tolak ukur dasar pencapaian dari kegiatan antara lain :

1. Memenuhi Standar Bangunan Kesehatan
 - Memenuhi persyaratan standar teknis bangunan/renovasi
 - Berdasarkan standar ruang yang ada
 - Memenuhi persyaratan panduan bangunan/renovasi

2. Aspek Efisiensi
 - Penggunaan ruang
 - Hubungan antar fungsi
 - Bangunan terorganisasi dengan baik
 - Desain yang menekan biaya operasional
3. Aspek Ekonomi yang berkesinambungan
 - Pemeliharaan murah
 - Bangunan ekonomis
 - Penggunaan energi
4. Fungsional
 - Kenyamanan, Privasi, Pemisahan
 - Standar dan hubungan ruang
5. Arsitektur yang baik
 - Estetika
 - Sosial
6. Fleksibel
 - Dapat berkembang sesuai kebutuhan
 - Pentahapan dalam perencanaan, tahap konstruksi
 - Mudah merespon perubahan penggunaan

Selain tolak ukur dasar dari pencapaian kegiatan. Indikator pencapaian dari pelaksanaan konsultasi dibagi menjadi dua bagian yaitu pencapaian instruktur dan pencapaian peserta. Untuk pencapaian instruktur dapat diketahui dari :

1. Instruktur mampu memberikan penjelasan serta bantuan yang dapat membantu peserta dalam konsultasi desain ini.
2. Instruktur dapat memberikan pelayanan yang baik dalam komunikasi dan proses konsultasi sebagai dukungan untuk membantu mitra dapat meningkatkan pengetahuan yang akan diperoleh setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Sedangkan untuk pencapaian peserta/pengurus/panitia masjid adalah :

1. Peserta/pengurus/panitia masjid mampu untuk mengetahui penggunaan gambar kerja dalam pelaksanaan renovasi.
2. Peserta mampu untuk mempraktekan sendiri desain dekoratif dan elemen kaligrafi yang digunakan dan dapat diterapkan dimana saja.

Untuk indikator keberhasilan dari program konsultasi ini adalah :

1. Peserta mampu untuk mengerjakan (mempraktekan) desain dekoratif dan elemen kaligrafi yang akan diterapkan i dinding gapura dan halaman masjid.
2. Peserta mampu mengerjakan dan meng-aplikasikan (menerapkan) setiap teknik (perintah) yang diajarkan pada konsultasi dalam bentuk praktek yang dilaksanakan di setiap pertemuannya.
3. Keberhasilan peserta dalam mengerjakan proyek akhir yang telah ditentukan sebelumnya oleh instruktur dan sesuai dengan tujuan awal dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat dalam bentuk konsultasi ini. Dengan ketentuan yaitu ketepatan dan kesesuaian hasil yang ditentukan pada awal oleh pihak instruktur.

Tabel Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

| PERTEMUAN | AKTIFITAS | TUJUAN |
|-----------|--|--|
| 1 | Data lapangan dan Dokumentasi | Mendapatkan data dan informasi awal untuk disampaikan dalam pertemuan lanjutan terkait program renovasi ini. |
| 2 | Diskusi awal | 1. Menyampaikan metode yang diterapkan dalam program ini. 2. Mendapatkan masukan dan usulan desain |
| 3 | Diskusi dan Evaluasi perbaikan yang sudah berjalan | Untuk menyesuaikan rencana desain yang akan dikembangkan. Tujuan dari tahap ini untuk meyakinkan Pengurus dan panitia masjid bahwa pekerjaan renovasi yang diusulkan layak untuk dilaksanakan, baik dari aspek perencanaan dan perancangan, aspek ekonomi (biaya dan sumber pendanaan), maupun aspek lingkungannya. |
| 4 | Konsultasi | Team menyampaikan desain alternatif untuk mendapatkan pilihan desain |
| 5 | Konsultasi | Tahap Pertencanaan (Pra Desain), Disini merupakan tahap awal pengelolaan desain, evaluasi dan program desain |
| 6 | Konsultasi | Pengembangan Desain. Merupakan tahap pengembangan dari pra rancangan yang sudah dibuat dan perhitungan-perhitungan yang lebih detail, mencakup : Perhitungan-perhitungan detail (struktural maupun non struktural) secara terperinci Gambar-gambar detail (gambar arsitektur, elektrik, struktur, mekanal, dsb) Outline specification (garis besar) Estimasi cost untuk konstruksi secara terperinci |
| 7 | Konsultasi | Desain final. Merupakan tahap akhir dari perencanaan dan persiapan, mencakup : Gambar-gambar detail, untuk seluruh bagian pekerjaan Detail spesifikasi Bill of quantity (daftar volume) Estimasi biaya konstruksi (secara terperinci) |

| | | |
|----|---------------------|---|
| 8 | Konsultasi | Anggaran. Tujuan dari tahap penjelasan adalah untuk memungkinkan pengurus dan panitia proyek renovasi menjelaskan biaya yang diijinkan, sehingga team dapat secara tepat menafsirkan keinginan dan membuat taksiran biaya yang diperlukan. |
| 9 | Konsultasi | Menyiapkan desain akhir dan penyiapan dokumen pelaksanaan renovasi pagar dan halaman masjid |
| 10 | Rencana Pelaksanaan | Tujuan dari tahap pelaksanaan adalah untuk mewujudkan renovasi yang dibutuhkan oleh pengurus dan panitia yang sudah dirancang oleh team, dalam batasan biaya dan waktu yang telah disepakati, serta dengan kualitas yang telah disyaratkan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah merencanakan, mengkoordinasikan, dan mengendalikan semua operasional di lapangan. |
| 11 | Dokumentasi | Tujuan tahap ini mendapatkan dokumen data lapangan perencanaan, diskusi, konsultasi dan pelaksanaan |
| 12 | Penyusunan laporan | Membuat laporan berdasarkan dokumen yang telah dikumpulkan selama pelaksanaan program ini. |

D. Kegiatan Konsultasi

Inilah tahapan yang kami lakukan selama konsultasi berlangsung.

1. Tahap pertama saat kami melakukan konsultasi, adalah mencari tahu apa dan bagaimana gapura dan halaman masjid yang diinginkan oleh peserta konsultasi, kebutuhan ruang apa yang diinginkan, berapa lantai yang diperlukan, bagaimana bentuk tanah yang dimiliki, dll. Dimana data-data dasar yang kami perlukan untuk melakukan konsultasi. Untuk tahap ini kami memberikan banyak masukan mengenai banyak hal untuk perencanaan gapura dan halaman masjid.
2. Tahap Kedua, dalam tahap ini kami memberikan usulan gambar layout, hal ini kami lakukan untuk mempermudah dan mempercepat proses konsultasi. Dalam tahap ini jika kemudian bermaksud melanjutkan pengembangan desainnya ke tahap pengembangan.
3. Tahap ketiga, tahap ini adalah pengembangan lebih lanjut dari pra desain

4. Tahap keempat, adalah tahap pembuatan rab (rincian anggaran bangunan), tahap pembuatan RAB sebetulnya bisa saja masuk ketahap ketiga, tergantung pada progress pekerjaan desain yang sudah disepakati oleh pengurus dan panitia.
5. Tahap kelima, adalah tahap tahap pembangunan. dimana desain yang sudah disetujui oleh pengurus dan panitia mulai masuk tahap pembangunan.

E. Pelaksanaan Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan menjelaskan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yang memuat hal-hal berikut ini.

1. Pelaksana Kegiatan

Renovasi sebagai bagian dari rencana penambahan fasilitas masjid yang dilakukan pengurus masjid beserta jajaran pengurus wilayah setempat terlihat belum merencanakan secara maksimal, terkait dengan rencana jangka panjangnya. Sehingga renovasi yang dilaksanakan terkesan tidak sejalan dengan kebutuhan dan mengurangi keindahan serta

kenyamanan masjid.

2. Kendala dan solusi

Seyogyanya dalam merencanakan renovasi diperlukan perencanaan untuk jangka pendek dan jangka panjang karena terkait dengan pelaksanaan renovasi tersebut yang sifatnya bertahap. Dengan cara seperti ini, tahapan renovasi dapat dilaksanakan sesuai anggaran/dana yang dihimpun oleh warga maupun donator setempat dan tetap memperhatikan keindahan dan kenyamanan dalam pelaksanaan renovasi tersebut.

Memberikan konsultasi desain sekaligus mengevaluasi pekerjaan renovasi bangunan masjid yang sedang dilaksanakan agar tercipta desain yang terpadu antara bangunan masjid utama, halaman masjid dan gapura masjid.

Perencanaan dilakukan dengan menggunakan teknologi CAD dan 3DMax sehingga diperoleh beberapa alternatif desain dan tahapan-tahapan dalam pelaksanaan renovasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan pelaksanaan pengamalan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya islam pada masyarakat secara kelembagaan melalui metodologi ilmiah sebagai penyebaran Tri Dharma Perguruan Tinggi serta tanggung jawab yang luhur dalam usaha mengembangkan kemampuan masyarakat, sehingga dapat mempercepat laju pertumbuhan tercapainya tujuan pembangunan nasional.

A. Relevansi bagi Peserta

Kegiatan layanan pada renovasi gapura dan halaman Masjid Jami Al Huda ini pada program pengabdian pada masyarakat Universitas Mercu Buana dalam konsultasi desain ini memiliki relevansi dengan kebutuhan penguasaan suatu teknologi pendukung dalam bentuk pengembangan seni ornament dekoratif dan elemen kaligrafi di

Indonesia. Selain itu, pada saat pelaksanaan konsultasi. Peserta memiliki tujuan ingin menambah pengetahuan mengenai penguasaan terhadap seni desain ornament dekoratif dan elemen kaligrafi tersebut. Hal ini dapat ditunjang dari informasi yang diberikan oleh pihak mitra yang sudah menyeleksi berdasarkan Tanya jawab yang mereka lakukan dengan peserta yang tidak lain adalah Pengurus RW.04, Pengurus Masjid jami Al Huda dan panitia pelaksana renovasi masjid. Oleh karena itu, dengan adanya program pengabdian pada masyarakat dalam bentuk layanan konsultasi desain ini dapat membantu mereka untuk menambah pengetahuan mengenai adanya perangkat lunak yang dapat menunjang dalam pembuatan desain ornament dekoratif dan elemen kaligrafi.

B. Hasil Kegiatan

1. Hasil Konsultasi

Berdasarkan dari hasil tanya jawab (wawancara) dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan konsultasi desain renovasi gapura dan halaman Masjid Jami Al Huda pada program pengabdian pada masyarakat Universitas Mercu Buana memberikan hasil sebagai berikut:

- a. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman peserta yang memanfaatkan layanan konsultasi desain ini.
- b. Peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta dalam menguasai salah satu bidang khusus sehingga peserta memiliki dan mengetahui salah satu teknik dalam suatu proses pembuatan desain dekoratif dan elemen kaligrafi
- d. Meningkatnya pengetahuan praktek peserta dalam menguasai proses pembuatan desain dekoratif dan elemen kaligrafi yang dapat dijadikan bekal untuk menambah kemampuan mereka yang dapat mereka lampirkan pada program yang dikuasai bagi peserta yang ingin mencari pekerjaan dan dapat disesuaikan dengan pengetahuan yang dimiliki.



Gambar 21 Penyerahan Berkas Gambar kepada Pengurus Wilayah RW.04



Gambar 22 Halaman Masjid Sebelum Renovasi



Gambar 23 Halaman Masjid Sesudah Renovasi



Gambar 24 Sebelum Renovasi Gapura Masjid



Gambar 25 Sesudah Renovasi Gapura Masjid

2. Faktor Pendukung

Dalam pelaksanaan pelatihan ini terdapat beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini yaitu:

- a. Adanya bantuan yang dilakukan oleh pihak Pengurus RW.04 dan Pengurus Masjid jami Al Huda dalam memberikan fasilitas yang mendukung terlaksananya program pengabdian masyarakat ini. Serta menyediakan peserta yang merupakan panitia pelaksanaan renovasi dari yayasan masjid tersebut untuk dapat terlibat untuk mensukseskan program pengabdian pada masyarakat dalam bentuk konsultasi ini.
- b. Besarnya minat dan antusiasme peserta pada saat kegiatan berlangsung. Hal ini dapat terlihat dari pemanfaatan fasilitas secara maksimal sehingga kegiatan berlangsung dengan baik. Selain itu, besarnya minat dapat dilihat juga melalui tanya jawab yang dilakukan oleh peserta kepada pihak tim pelaksana tidak hanya pada saat di ruang namun terkadang dilakukan juga di luar ruang.
- c. Kehadiran dari peserta yang tepat waktu. Sehingga tidak mengganggu aktifitas yang sedang berlangsung. Hal ini dapat memberikan nilai tambah dari adanya suatu program pengabdian karena dapat berpengaruh kepada jam yang digunakan. Selain itu, dikarenakan peserta berasal dari satu tempat yang sama dan telah saling kenal, maka tidak ada kecanggungan antara peserta, sehingga dalam berkomunikasi

tidak berjarak seperti orang lain.



Gambar 26: Suasana diskusi dan konsultasi dengan pengurus RW.04

3. Faktor Penghambat

Dalam pelaksanaan pelatihan ini terdapat beberapa faktor penghambat yang terjadi pada saat pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat dalam bentuk pelatihan ini yaitu:

- a. Keterbatasan waktu pelaksanaan pelatihan di setiap pertemuan karena pada saat pelaksanaan, masih terdapat peserta yang ingin menambah pengetahuan secara teoritis melalui penjelasan yang dilakukan antara peserta dengan instruktur.
- b. Adanya peserta yang memang baru mengetahui adanya pengertian tentang konsultasi desain sehingga membutuhkan waktu tambahan untuk memberikan penjelasan kepada peserta tersebut untuk dapat memberikan pengetahuan kepada mereka. Sehingga hal ini secara langsung berkaitan dengan faktor penghambat yang pertama. Sehingga perlu adanya komunikasi antara pihak tim pelaksana sebagai instruktur dengan pengurus wilayah

Rw.04 dan pengurus Masjid Jami Al Huda mengenai adanya waktu tambahan yang perlu diberikan dan diluar dari persetujuan awal.

- c. Metode konsultasi ini yang menitikberatkan kepada metode bentuk bimbingan untuk memberitahukan mereka mengenai tahap yang harus dilakukan.



Gambar 27. Pelaksana dan Pengurus Wilayah

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari adanya pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat ini dapat diberikan kesimpulan bahwa:

1. Terdapat pengetahuan baru yang didapatkan oleh para peserta khususnya pengurus wilayah RW.04 dan pengurus Masjid Jami Al Huda. Yang dikarenakan tidak adanya pengetahuan awal yang didapatkan oleh mereka semasa waktu sekolah. Sehingga perlu adanya kontribusi yang lebih dari pihak instruktur agar dapat lebih dekat dengan para peserta.
2. Dalam pemahaman berupa pembuatan desain dekoratif dan elemen kaligrafi. Dalam penerapannya, untuk lebih memberikan

pengetahuan serta mengasah pengetahuan, tim instruktur menggunakan metode diskusi secara agar mudah dipahami.

4. Penggunaan perangkat komputer pada konsultasi desain ini secara langsung telah membantu dalam mencapai tujuan dari program pengabdian ini. Sehingga dalam mencapai tujuan, kemampuan perangkat juga perlu diperhatikan.

5. Dalam pelaksanaannya, keterlibatan mitra sebagai teman dalam bekerja sama sangat memberikan perhatian lebih. Hal tersebut dapat diperhatikan dari adanya respon positif berupa kemudahan untuk mengakses segala kebutuhan dan perangkat yang akan digunakan pada saat pelaksanaan konsultasi.

B. Saran

Mengingat adanya manfaat dari pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat dalam bentuk konsultasi desain ini, maka saran yang perlu diperhatikan adalah:

1. Mengadakan sosialisasi atau promosi mengenai adanya program pengabdian ini dalam bentuk konsultasi desain

2. Agar dapat ditunjang dengan waktu pelaksanaan yang dapat lebih maksimal untuk dapat memberikan waktu lebih kepada peserta yang sedang melakukan kegiatan konsultasi ini.

3. Adanya kesinambungan dalam hal monitoring hasil yang di dapat dari pasca pelaksanaan program kegiatan ini melalui pemberitahuan perkembangan yang didapat oleh pihak mitra kepada pihak instruktur (pelaksana). Agar dapat diketahui bagaimana resepon masyarakat luas (dunia kerja) terhadap peserta yang telah menjadi alumni konsultasi.

4. Adanya kerja sama antara pihak pelaksana dengan pihak yang terdapat dari luar institusi agar dapat mengetahui resepon mereka terhadap pelaksanaan suatu program pengabdian pada masyarakat dalam bentuk pelatihan.

5. Memberikan informasi yang dibutuhkan dari bidang industri mengenai adanya kebutuhan yang selaras antara pengetahuan

dengan kemampuan yang akan digunakan pada bidang khusus seperti pembuatan desain dekoratif dan elemen kaligrafi.

Dengan adanya beberapa perbaikan yang dilakukan dari saran, maka diharapkan program pengabdian ini secara tidak langsung dapat memberikan nilai kepada msyarakat yang lebih luas untuk mendapat pengetahuan praktik dalam bidang konsultasi desain. Karena perlu diperhatikan juga adanya kebutuhan mengenai kemampuan yang diinginkan tidak hanya sebatas pengetahuan teoritis saja. Namun dapat juga langsung dapat dipraktekan dan ditunjukkan dalam bentuk praktek.

DAFTAR PUSTAKA

Ching, F, D, K (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Penerbit Erlangga: Jakarta

Darmaprawira, S. (2002). *Warna, Teori dan Kreativitas Penggunaanya*, Penerbit ITB: Bandung 2002

Mahnke, Frank H. (1996). *Color: Environment, & Human Response*, John Wiley & Sons, Inc: New York.

Nurmianto E. (1998). *Ergonomi konsep dasar dan aplikasinya*, edisi I. Guna Widya: Jakarta

Suptandar, J. P. (1999). *DisainInterior : Pengantar Merencana Interior UntukMahasiswa Disain dan Arsitektur*. Penerbit Djambatan: Jakarta

Togarma , W. (1998). *Metodologi Riset Seni Rupa dan Desain*. Jakarta : Penerbit Universitas Trisakti: Jakarta



9 772460 352005

Alamat Tata Usaha :
Pusat Pengabdian Pada Masyarakat
Universitas Mercu Buana
Jln. Raya Meruya Selatan, Kembangan
Jakarta Barat-11650