

Vol. 4, No. 2, Maret 2019

ISSN 2460-352005

JAMM

JURNAL ABDI MASYARAKAT

Diterbitkan Oleh:
Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat
Universitas Mercu Buana

JAM
JURNAL ABDI MASYARAKAT
ISSN : 2460 352005
Volume 4, Nomor 2, Maret 2019

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
Dewinta Rizka Akbarani

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.

JAM
JURNAL ABDI MASYARAKAT
ISSN : 2460 352005
Volume 4 Nomor 2, Maret 2019

DAFTAR ISI

Implementasi Warna Papan Nama Pada Warteg Pak Suparno Di Meruya Selatan <i>Ady Santoso, Haryudi Rahman</i>	1 - 8
Penyusunan Laporan Keuangan Desa Dengan Format Akuntansi Desa Di Kelurahan Rawa Buaya <i>Hari Setiyawati</i>	9 - 11
Literasi Konten Video Media Sosial Vlog Bagi Generasi Milenia Di Jakarta Barat <i>Ponco Budi Sulistyono, Sri Hesti, Junaedi</i>	12 - 17
Sistem Seluler LTE - Teknologi Dan Aplikasi <i>Denny Setiawan, Mudrik Alaydrus</i>	18 - 20
Identifikasi Dan Reduksi Waste Pada Aktivitas Produksi Industri Rumah Tangga Di Meruya Utara <i>Euis Nina Saparina, Edwar, Shiro Esa Emerzet</i>	21 - 24
Theraplay Di Kelurahan Rawa Buaya RPTRA Cempaka <i>Muhammad Iqbal, Wenny Hikmah Syahputri</i>	25 - 27
Pemahaman Dan Pendampingan Pengembangan Produk Berbasis Kearifan Lokal Di Kelurahan Meruya Selatan <i>Silvi Ariyanti, Dimas Novrisal, Sri Kaidah</i>	28 - 34
Pendampingan Peningkatan Manajemen Projek Pada Pekerja Bangunan Di Meruya Selatan <i>H. Sonny Indrajaya</i>	35 - 40
Pembuatan Soal Ujian Siswa Berbasis Multimedia Bagi Guru Smpn 36 Pada Kabupaten Bekasi Dengan Menggunakan Macromedia Flash <i>Anita Ratnasari, Eka Juliansyahwiran, Febrianti Supardinah</i>	41 - 45
Pemanfaatan Media Sosial Untuk Promosi Produk Kerajinan Di Kelurahan Rawa Buaya, Jakarta Barat <i>Mirza, Ina, Tjipto</i>	46 - 54

IMPLEMENTASI WARNA PAPAN NAMA PADA WARTEG PAK SUPARNO DI MERUYA SELATAN

Ady Santoso, S.Ikom, M.Sn.¹ dan Haryudi Rahman, S.Pd.M.Sn.²
Fakultas Desain Seni Kreatif – Desain Produk
Universitas Mercu Buana
email :ady.santoso@mercubuana.ac.id

ABSTRAK

Signboard bagi para penjual tentunya sangatlah penting dan sudah menjadi tuntutan untuk sebuah promosi. Sebuah signboard adalah salah satu tujuan beriklan untuk memberitahukan ke konsumen akan barang ataupun jasa yang kita miliki. Dengan adanya signboard usaha kecil seperti pedagang makanan kaki lima dapat dengan mudah menjual makanannya. Salah satu usaha makanan kaki lima yang akan melakukan pelatihan membuat signboard dengan mengaplikasikan warna primer pada signboard pada pedagang “warteg” yang di miliki oleh Bapak Suparno. Pelatihan ini bertujuan untuk membantu usaha kecil dalam meningkatkan penjualan melalui sebuah promosi yang baik.

Kata Kunci : signboard, warna primer

PENDAHULUAN

Signboard, merupakan representasi dari keseluruhan persepsi terhadap brand dan dibentuk dari informasi. Citra terhadap brand berhubungan dengan sikap yang berupa keyakinan dan preferensi terhadap suatu brand. Konsumen yang memiliki citra yang positif terhadap suatu brand, akan lebih memungkinkan untuk melakukan pembelian. Image konsumen yang positif terhadap suatu brand lebih memungkinkan konsumen untuk melakukan pembelian. Brand yang lebih baik juga menjadi dasar untuk membangun citra perusahaan yang positif.

Usaha makanan Wartegbapak Suparno merupakan pedagang yang berada disekitar lingkungan kampus UMB, pedagang kaki lima yang tidak lain adalah sebuah kelompok pedagang makanan kaki lima, di Jl. Meruya No. 1. Usaha Wartegbapak Suparno ini didirikan oleh Bapak Suparno dan mempunyai pelayan dua orang. Produk yang dijual berupa Nasi dan berbagai macam sayu, dan juga ada soto ayam.

Wartegbapak Suparno dibuat dengan modal 700rb / hari sedangkan penghasilan dari Bapak Edi skitar 500 rb sehari....dengan adanya ketidak seimbangan pemasukan dan pengeluaran tersebut kami mencoba membantu meningkatkan penjualan sate tersebut agar lebih meningkat dari sebelumnya.

Dengan mengetahui kekurangan tersebut kami menemukan ruang kontribusi untuk mereka, yakni memberi pelatihan material untuk signboard sebagai salah satu promosi yang dapat meningkatkan penjualan, dengan ditunjang signboard yang baik lambat laun penjualan yang dilakukan Bapak Suparno, akan meningkat.

METODE

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini ditujukan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada para pedagang kaki lima. Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah presentasi, demonstrasi, dan praktik secara individu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Sesi Pertama

Pada sesi pertama menjelaskan tentang materi pengayaan tentang seni grafis dan teknik pewarnaan menggunakan warna PRIMER.

Materi:

Metode merupakan Pelaksanaan pengabdian masyarakat yang akan dilakukan melalui pelatihan mengaplikasikan warna pada signboard. Warna primer menurut teori warna pigmen dari Brewster adalah warna-warna dasar. Warna-warna lain dibentuk dari kombinasi warna-warna primer. Pada awalnya, manusia mengira bahwa warna primer tersusun atas warna Merah, Kuning, dan Hijau.

Namun dalam penelitian lebih lanjut, dikatakan tiga warna primer yaitu:

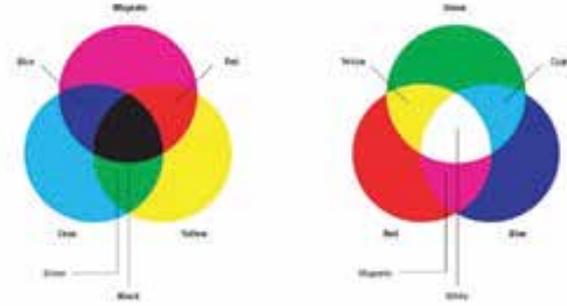
1. Merah seperti darah
2. Kuning seperti warna tengah telur
3. Biru seperti warna langit atau permukaan air laut

Ketiga warna itulah yang akhirnya disebut sebagai warna primer yang kemudian digunakan dalam dunia seni rupa. Hasil campuran antara warna primer akan menghasilkan warna sekunder. Pencampuran antara warna merah dan kuning hasilnya adalah warna oranye, kuning dengan biru maka hasilnya yaitu warna hijau, dan biru dengan merah akan menghasilkan warna ungu. Warna oranye, hijau dan ungu itulah yang disebut dengan warna sekunder. Selanjutnya, bila warna sekunder dicampur dengan warna primer maka warna yang dihasilkan adalah warna tersier.



Gambar 1. Warna Primer

WARNA PRIMER ADITIF



Gambar 2. Warna Primer Aditif

Yang termasuk di dalam warna primer additif yaitu merah, hijau dan biru. Campuran warna merah dan hijau, menghasilkan warna kuning atau oranye. Campuran hijau dan biru menghasilkan nuansa biru kehijau-hijauan, sedangkan campuran merah dan biru menghasilkan nuansa ungu. Campuran dengan proporsi seimbang dari warna additif primer menghasilkan nuansa warna kelabu. Jika ketiga warna ini disatu penuh, maka hasilnya adalah warna putih. Ruang warna/model warna yang dihasilkan disebut dengan RGB (red, green, blue/merah, hijau, biru).

WARNA PRIMER SUBSTRAKTIF

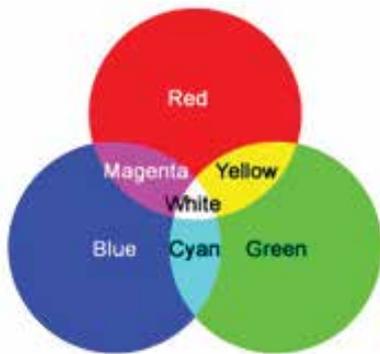


Gambar 1. Warna Primer

Merah, Kuning, Biru / RYB (red, yellow, blue) merupakan bagian dari warna primer subtraktif. Khususnya digunakan dalam seni lukis. Warna RYB membentuk warna primer dalam sebuah lingkaran warna standar, juga

warna sekunder seperti violet, orange/jingga dan hijau. Triad warna tersusun dari 3 warna yang berjarak sama dalam sebuah lingkaran warna.

CAMPURAN WARNA PRIMER
SUBSTRAKTIF



Gambar 4. Warna Primer

Campuran kuning dan biru kehijau-hijauan menghasilkan warna hijau, campuran kuning dengan ungu kemerah-merahan menghasilkan warna merah, sedangkan campuran ungu kemerah-merahan dengan biru kehijau-hijauan menghasilkan warna biru. Dalam teori, campuran tiga pigmen ini dalam ukuran yang seimbang akan menghasilkan warna kelabu, dan akan menjadi hitam jika ketiganya dicampur secara penuh. Namun, jika dipraktekkan hasilnya cenderung menjadi warna kotor kecoklatan. Oleh karena itu, seringkali dipakai warna keempat, yaitu hitam, sebagai tambahan dari biru kehijau-hijauan, ungu kemerah-merahan, dan kuning. Ruang warna yang dihasilkan kemudian disebut dengan CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black).

2. Sesi Kedua

Pengenalan Teknik Pewarnaan Primer

1. Menetapkan Image WarnaPrimer.

Langkah yang pertama dalam membuat rencana pembelajaran adalah menentukan image warna. Dalam menetapkan image warnaperlu analisa psikologi dari setiap warna yang akan dipakai. Unsur psikologi dapat

mempengaruhi mood, seleraan keceriaan pada objek yang diinginkan. Berikut Penjabarannya:

• Merah

Merah merupakan warna yang memberikan inspirasi power, energy, kehangatan, cinta, nafsu, dan agresi. Warna merah biasanya dapat memicu tingkat emosional seseorang sekaligus warna yang paling sering menarik perhatian. Warna merah memiliki efek untuk menstimulasi sebuah perhatian atau ketercapaian, serta merangsang kelenjar adrenal, hingga meningkatkan detak jantung. Sehingga merah biasa digunakan untuk menarik perhatian.

Sifat positif warna merah:

- bersemangat,
- enerjik,
- dinamis,
- komunikatif,
- aktif,
- kegembiraan,
- mewah,
- cinta,
- kekuatan,
- percaya diri,
- dramatis,
- panas,
- perjuangan,
- Khusus merah terang menggambarkan kerasnya cita-cita atau keinginan.

Disisi negatifnya:

- agresif,
- penuntut,
- kemarahan,
- nafsu dan emosi,
- dominasi,
- teriakan,
- persaingan,
- kekerasan,
- penolakan/pertentangan.

• Kuning

Kuning merupakan warna cerah atau ceria yang dapat merangsang otak serta membuat manusia lebih waspada dan tegas. Warna

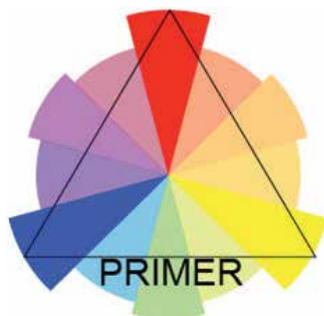
kuning dapat menarik perhatian dikarenakan jumlah cahaya yang terpantul darinya lebih banyak dibandingkan warna-warna lain. Namun tak semenarik perhatian warna merah.

Sifat positif warna kuning:

- optimis,
- percaya diri,
- harapan,
- kegembiraan,
- penuh suka cita,
- berenergi,
- antusiasme,
- makna kekeluargaan dan persahabatan,
- keleluasaan,
- santai,
- spontanitas,
- sosial,
- mendominasi,
- toleran,
- rasa ingin tahu,
- cita-cita,
- harga diri,
- ekstraversi,
- kekuatan emosional,
- keramahan,
- kreativitas,
- imajinatif,
- masa muda,
- kedermawanan,
- dan semangat yang tinggi.

Sifat negative warna kuning:

- berubah-ubah / plin-plan / inkonsisten,
- kurang dapat dipercaya,
- irasionalitas,
- ketakutan,
- kerapuhan,
- emosional,
- depresi,
- kecemasan,
- bunuh diri.



• Biru

Penggunaan warna biru yang lebih muda akan memberikan efek kepercayaan yang lebih dominan. Sedangkan warna biru gelap lebih cenderung meningkatkan kesan cerdas pada penggunaannya. Warna biru menjadi salah satu warna yang sering kali dikaitkan dengan dunia bisnis. Khususnya bisnis-bisnis yang mengedepankan keseriusan dalam pekerjaannya. Dalam ranah desain interior, warna biru sering kali digunakan untuk menciptakan kesan luas, stabil, sejuk, dingin, dan relaksasi pada ruangan.

Sifat positif warna biru:

- kepercayaan,
- konsistensi,
- konsentrasi,
- ketenangan,
- keyakinan,
- keseriusan,
- professional.

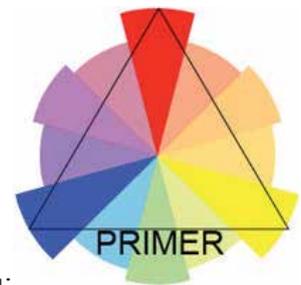
Sifat negatif warna biru:

- kaku,
- tidak akrab,
- tidak punya ambisi,
- keraguan,
- dingin,
- bangga diri,
- tak ramah,
- kurang empati.

Meski demikian, biru adalah warna yang paling banyak di sukai di dunia.

2. Menetapkan eksperimen dan motif dalam pewarnaan

Pengeksperimenan dapat dilakukan dalam program berupa software Corel Draw atau Potoshop. Karena tema dari pengaplikasian



warna ini diperuntukan untuk pedagang menjual makanan yaitu “Sate Madura” maka warna yang digunakan adalah warna Primer. Warna primer yang digunakan adalah penggunaan warna

Gambar 5. Bentuk dan Motif yang di pakai Segitiga menunjukkan stabilitas. Apabila terletak pada salah satu sisinya, segitiga merupakan bentuk yang sangat stabil. Jika diletakkan berdiri pada salah satu sudutnya, dapat menjadi seimbang bila terletak dalam posisi yang tepat pada suatu keseimbangan.

3. Menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan.

Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting dilihat dari segi pementapan penguasaan materi dan kualitas mengombinasikan warna. Tidak hanya pada warna, bentuk pun dapat mempengaruhi mood seseorang yang melihatnya.

3. Sesi Ketiga

Pada sesi ini merupakan proses workshop dengan tahap pengenalan pewarnaan dasar warna pada media kertas sebelum dikenalkan pada media cetak digital.

1. Persiapan Alat dan Bahan

- Kuas Lukis



Gambar 6. Kuas Lukis

Seperti halnya aliran seni, kuas cat air ada dalam berbagai macam dari bentuk, ukuran, bahan, sampai harga. Dari berbagai tipe bentuk, ukuran, dan bahan Watercolor brush akan memengaruhi gaya melukis kita. Kuas cat air umumnya lebih halus dibandingkan dengan kuas akrilik atau cat minyak. Karena kegunaannya, kuas cat air digunakan untuk zat cair dan tidak memiliki kepekatan dengan

akrilik atau cat minyak. Pegangannya juga pendek, sedangkan kuas akrilik atau cat minyak didesain untuk digunakan melukis jauh dari jangkauan. Kali ini Kopleng mau membahas bermacam-macam bentuk kuas cat air. Kuas yang dipakai sangat berpengaruh terhadap hasil gambar, Kuas banyak sekali macamnya, mulai dari bulu yang terkecil meruncing hingga yang bulu lebar

- Palet



Gambar 7. Palet

Palet adalah tempat untuk mencampur cat atau tempat untuk menyimpan cat sebelum diaplikasikan ke kanvas. Palet yang bagus adalah palet yang bersifat licin karena minyak tidak dapat meresap kedalam.

- Alat Pembersih Kuas

Pembersih kuas digunakan untuk membersihkan kuas dari sisa cat agar bisa digunakan kembali pada warna alai tanpa tercampur, antara lain yaitu berupa cairan minyak seperti tiner, solar dan minyak tanah.

- Cat Minyak



Gambar 8. Cat Minyak

Cat/Tinta adalah cairan yang dibuat khusus untuk melukis. Warna-warna ini bisa dikombinasikan untuk menciptakan warna baru.

- Kertas BC & Poster



Gambar 9. Kertas BC

Kertas adalah media melukis yang memiliki daya serap yang tinggi dan tidak berpori. Jika menggunakan jenis media poster biasanya pewarnaannya menggunakan Digital Printin.

- Pensil



Gambar 10. Pensil

Digunakan untuk membuat modul gambar (desain) pada acuan cetak atau plat. Selain itu juga digunakan untuk menandai ukuran serta memindahkan modul gambar yang dibuat di kertas transparan atau kertas kalkir ke plat atau acuan cetak. Pensil sendiri ada beberapa jenis ukuran, terlihat dari keras dan lunaknya, contoh 2B, 4B, 6B dan sebagainya. Sedangkan untuk membuat modul gambar (desain) pada acuan cetak yang menggunakan bahan karet vinyl (karena permukaannya berwarna hitam), agar modul gambar terlihat jelas, dapat

menggunakan pensil dermatograph atau pensil warna putih.

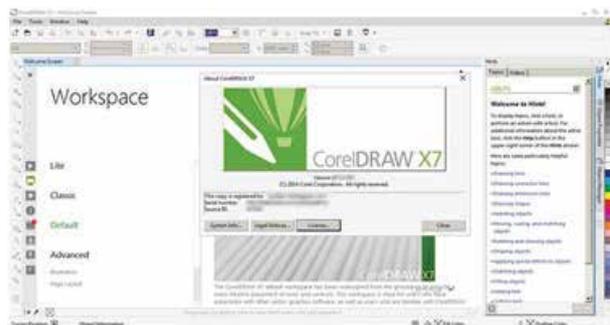
2. Persiapan Pencetakan Digital Printing

- Komputer



Gambar 11. Komputer

Penggunaan computer di gunakan untuk mendesain secara digital, pembuatan bentuk/pola grafis serta aplikasi warna dapat dilakukan pada aplikasi Corel Draw X7. Pengeditan dari pola bentuk, gradasi warna bahkan pola bayangan yg mucvul dapat dilakukan pada program ini. Ukuran yang diinginkan tidak menjadi kendala. Semuanya bisa dilakuakan pada program tersebut dan isa di jadikan vector untuk mendapatkan hasil yang sempurna.



Gambar 12. Corel Draw X7

• Pola Grafis



Gambar 13. Grafis -Corel Draw X7

Desainer grafis umumnya membuat desain bertujuan untuk membuat materi promosi yang berkaitan dengan produk atau publik pada penerbitan media cetak dan elektronik

• Digital Printing



Gambar 14. Digital Printing

Digital Printing adalah proses pencetakan gambar/citra digital ke permukaan material atau media fisik. Umumnya proses ini digunakan untuk pekerjaan pencetakan dengan volume atau jumlah terbatas.

1.1.4. Sesi Keempat

Poses Pengerjaan dan Perakitan

Pada sesi ini adalah sesi terakhir dimana para peserta workshop merakit sign board yang telah di buat dan di print, untuk dijadikan sebuah brand sebagai daya tarik konsumen yang melihat.



Gambar 15. Besi Hollow 2 x 2 cm

Bermula dari batangan besi yang terlebih dahulu di cat menyeny agar tidak mudah berkarat dan dilanjutkan pengecatan warna hitam agar terlihat bersih dan rapih.



Gambar 16. Besi Hollow Siap Rakit

Pemotongan besi dengan ukuran 150 x 60 cm di potong lalu dikaitkan dengan sisi lainnya, metode penyambungan dengan metode las agar perekatannya semakin kuat. Sambungan las kemudian di cat hitam kembali.



Gambar 17. Lokasi

Setelah konsep dibuat, pengerjaan di lakukan di computer dengan menggunakan softwsare Corel Draw X7 dan kemudian di print menggunakan digital Printing. Sehingga didapatkan tampilan yang apik dan menarik sehingga konsumen dapat dengan mudah mencari / menemukan lokasi warteg.

Gambar 18. Pemasangan Signboard Finis

Peserta workshop mengaplikasikan materi pembuatan sign board dengan pemilihan warna yang menarik sehingga diharapkan dengan dibuatnya sign board ini warung Sate

Madura memperoleh banyak pelanggan.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil pengaplikasian warna primer pada signboard ini adalah sebagai berikut:

1. Warna merupakan unsur yang sangat penting dalam pembuatan signboard, oleh karena itu pentingnya pengenalan warna dasar yaitu warna primer. Pengertian warna primer itu sendiri menurut teori warna pigmen dari Brewster adalah warna-warna dasar. Warna-warna lain dibentuk dari kombinasi warna-warna primer.

Berikut ini campuran warna RGB yang nantinya membentuk warna baru:

Merah + Hijau = Kuning

Merah + Biru = Magenta

Hijau + Biru = Cyan

2. Metode yang digunakan pada pembuatan signboard ini adalah langkah yang pertama dalam membuat rencana pembelajaran adalah menentukan image warna. Dalam menetapkan image warna perlu analisa psikologi dari setiap warna yang akan dipakai. Unsur psikologi dapat mempengaruhi mood, selera dan keceriaan pada objek yang diinginkan. Langkah selanjutnya adalah melakukan eksperimen motif dan bentuk gambar yang diinginkan.

SARAN

Pengerjaan signboard tidak hanya terfokus pada warna primer saja, tetapi kelompok warna lainnya, agar tampilan signboard lebih menarik. Bentuk atau motif grafis lebih variatif dan menggugah konsumen untuk dapat datang ke toko tersebut. Rupa bentuk bisa berupa garis abstrak atau bentuk pasti. Warna pun demikian, pengaplikasian warna juga bisa lebih di explore dengan menampilkan gradasi pada warna.

DAFTAR PUSTAKA

Chijiwa Hideaki, 1988. Colour harmony, a guide to creative colour combination, Rockport Publ. Massachusset

David E. Carter, 2004. The Big of Color in Design, HarperCollins Publishing, L.L.C New York City, New York, United States

Leatrice. Eisemann, 2000. Pantone's Guide to Communicating with Color, F+W Media, University of Michigan

Nugroho .Sarwo, 2015. Manajemen Warna dan Desain, CV Andi offset, Jogjakarta

Nurmianto, eko. Ergonomi konsep dasar dan aplikasinya . Jakarta : pt guna widya, 1996.

Suyanto. M, 2004. Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan, CV Andi offset, Jogjakarta

Tarwaka, Dasar-dasar pengetahuan Ergonomi dan Aplikasi Di Tempat kerja. Solo : Harapan Press Solo, 2010.

http://mayamaya8rsbi2.blogspot.com/2013/03/makalah-warna_17.html

<http://id.wikipedia.org/wiki/Warna>

<http://kaikanika.blogspot.com/2012/03/arti-da-ri-setiap-warna-warna.html>

PENYUSUNAN LAPORAN KEUANGAN DESA DENGAN FORMAT AKUNTANSI DESA DI KELURAHAN RAWA BUAYA

Hari Setiyawati
Email : harisetiyawati@gmail.com
Jan Hoesada
Email : jan_hoesada@yahoo.com
Program Pasca Sarjana

ABSTRAK.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini kami beri tema ” Penyusunan Laporan Keuangan Desa Dengan Format Akuntansi Desa Di Kelurahan Rawa Buaya”. Kegiatan tersebut kami selenggarakan pada tanggal 14 Februari 2018 bertempat di Aula Kantor Kelurahan Rawa Buaya.

Mereka diberikan penjelasan materi tentang bagaimana cara penyusunan laporan keuangan desa dengan format akuntansi desa.

Hasil dari kegiatan tersebut adalah peserta pelatihan mendapatkan pemahaman tentang cara penyusunan laporan keuangan desa dengan format akuntansi desa.

dimulai dari seting kode akun, mengisi saldo awal, membuat jurnal, membuat bukti penerimaan dan pengeluaran, memposting buku besar, hingga menerbitkan laporan keuangan .

Peserta pelatihan merespon positif untuk dapat mengimplementasikannya guna mempermudah pelaporan mereka sebagai bentuk transparansi dan akuntabilitas dana masyarakat yang harus dipertanggungjawabkan kepada masyarakat.

Kata Kunci : Laporan Keuangan Desa

PENDAHULUAN

Pada Triwulan terakhir 2017, Pemerintah NKRI bermaksud menerbitkan sebuah PP tentang Standar Akuntansi Pemerintahan Desa. Konsekuensi pelaksanaan suatu standar akuntansi adalah sebuah sistem penyuluhan atau pelatihan Desa yang mampu menjamin standar tersebut dipastikan menjadi Laporan Keuangan Desa yang berpredikat Wajar Tanpa Pengecualian dari pemeriksaan BPK .

Dewasa ini Siskeudes berbasis Permendagri 113 berhasil di-implementasikan Depdagri, IAI dan BPK kepada puluhan ribu Desa. Sebentar lagi perangkat lunak akuntansi desa selesai disusun BPKP dan diterapkan sebagai peng-ewantahan PP tentang Standar Akuntansi Desa. Standar akuntansi desa adalah tiwikrama permendagri 113, sehingga tak ada perbedaan signifikan bagi puluhan ribu desa yang telah berhasil menerapkan Siskeudes berbasis digital. Sasaran yang dituju dalam

kegiatan ini adalah para staf di kelurahan Rawa Buaya Cengkareng Jakarta Barat. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada analisis situasi tersebut diatas, maka solusi yang akan dilakukan adalah dengan memberikan pembekalan kepada para staf Kelurahan Rawa Buaya Cengkareng Jakarta Barat agar mereka dapat menyusun Laporan Keuangan Desa dengan format Akuntansi Desa.

Target luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah para staf di Kelurahan Rawa Buaya Cengkareng Jakarta Barat, agar mereka dapat memahami dan trampil dalam menyusun Laporan Keuangan Desa

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah dalam bentuk pelatihan. Peserta diundang oleh Pak Lurah untuk diberi pelatihan penyusunan laporan keuangan desa

dengan format akuntansi desa yang bertempat di aula kantor Kelurahan Rawa Buaya Cengkareng Jakarta Barat. Peserta langsung diajarkan cara menyusun laporan keuangan desa dan diberikan modul pelatihan dan juga diajak aktif berdiskusi untuk menyampaikan segala permasalahannya yang berkaitan dengan penyusunan laporan keuangan desa. Peserta juga diberi latihan berupa kasus yang harus dikerjakan.



Gambar 1 : Backdrop



Gambar 2 : Foto bersama Instruktur, Pak Lurah, Sekretaris Kelurahan dan peserta



Gambar 3 : Breafing satu hari sebelum pelaksanaan bersama Wadir 1 Pascasarjana, Pak lurah , Ketua PKK dan Wakil dan Ketua Karang Taruna Rawa Buaya



Gambar 4 : Dr.Hari Setiyawati, SE.,Ak.,M.Si.,CA sedang memberikan materi



Gambar 5 : Dr.Hari Setiyawati, SE.,Ak.,M.Si.,CA sedang memberikan materi



Gambar 6 : Dr.Hari Setiyawati, SE.,Ak.,M.Si.,CA sedang memberikan materi



Gambar 7 : Dr.Hari Setiyawati, SE.,Ak.,M.Si.,CA sedang memberikan materi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini telah dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2018 di Aula Kantor Kelurahan Rawa Buaya yang dihadiri oleh 21 staf Kelurahan Rawa Buaya Kecamatan Cengkareng Jakarta Barat.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini menghasilkan peningkatan pengetahuan tentang bagaimana melakukan pencatatan transaksi keuangan desa dengan format akuntansi desa hingga permrosesan transaksi akuntansi sampai menjadi laporan keuangan desa.

Pembahasan

Pemberian materi pelatihan ini berpedoman pada banyak referensi tentang penyusunan laporan keuangan desa. Adapun materi yang akan diberikan dalam pelatihan ini adalah sebagai berikut :

1. Pengenalan siklus akuntansi.
2. Cara melakukan pencatatn transaksi ke- dalam jurnal.
3. Proses posting kedalam buku besar.
4. Cara menyusun neraca saldo dan proses pe- nyesuaian.
5. Cara menyusun laporan keuangan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Setelah menyimak sesi pelatihan ini, terdapat respon positif dari para staf Kelurahan, bahwa walaupun selama ini untuk menyusun laporan keuangan menggunakan aplikasi sistem LAKIP , tetapi tenaga akuntansi harus mengetahui proses akuntansi secara manual. Hal ini tentu memudahkan para staf akuntansi dalam mengatasi masalah-masalah yang terjadi jika ada kendala dengan sistem.

Saran

Pelatihan penyusunan laporan keuangan desa ini tidak cukup dilakukan sekali saja, diperlukan tambahan pelatihan di sesi yang lain, terkhusus bagi bagian keuangan atau akuntansi , karena pemahaman tentang akuntansi tidak bisa hanya dipelajari dalam waktu singkat.

Namun demikian semoga dengan pelatihan ini dalam rangka program pengabdian masyarakat dapat diterima oleh para staf kelurahan maupun pak Lurah dan dapat memberi inspirasi dalam memudahkan pembuatan laporan keuangan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Yuliansyah, Rusmianto. 2017. Akuntansi Desa. Salemba Empat

LITERASI KONTEN VIDEO MEDIA SOSIAL VLOG BAGI GENERASI MILENIA DI JAKARTA BARAT

Ponco Budi Sulistyo., M.Comn., PhD
Sri Hesti., M.IKom
Junaedi., SE., MM

ABSTRAK.

Media internet dapat membawa dampak yang sangat mengkhawatirkan pada kehidupan sosial masyarakat, politik dan terutamanya pada budaya masyarakat. Untuk itu perlu dilakukan upaya untuk memberikan pemahaman dan kesadaran kepada remaja terkait penyampaian pesan-pesan melalui media sosial termasuk juga vlog. Tujuan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah memberikan pemahaman dan menumbuhkan kesadaran remaja di dalam menyampaikan pesan-pesan melalui media online, terutama media sosial dalam bentuk video atau vlog. target kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah remaja usia 16 sampai dengan 18 tahun, di mana rata-rata rentang usia tersebut adalah duduk di kelas 10 sampai dengan 12 atau yang bersekolah di Sekolah Menengah Atas (SMA) atau sederajat yang berada di wilayah Meruya Sekatan, Jakarta Barat. Metode pelaksanaan kegiatan penyuluhan literasi media vlog melalui media sosial bagi remaja ini dilakukan dengan beberapa rangkaian atau tahapan kegiatan, yaitu ceramah, diskusi dan tanya jawab. Kegiatan pengabdian pada masyarakat mengenai literasi penggunaan media sosial, khususnya pada kegiatan vlogging sangat penting dilakukan sedini mungkin. Hal ini dikarenakan penggunaan alat komunikasi seperti gadget tidak mengenal usia, bahkan anak-anak pun saat ini telah banyak mengenal teknologi ini.

Kata kunci : Literasi, vlog, remaja

Analisis Situasi

Perkembangan teknologi komunikasi saat ini menambah variasi aktivitas manusia melalui dunia maya. Salah satu aktivitas komunikasi melalui dunia maya, atau lebih tepatnya media sosial saat ini adalah ketika mengunggah video melalui media sosial blog ataupun konten media sosial konten video seperti Youtube. Aktivitas komunikasi ini biasa disebut sebagai video blog atau disingkat vlog. Ketika menjawab pertanyaan “apa itu vlog,” , kita lebih terfokus pada maknanya sebagai mode komunikasi daripada atribut visual atau gaya. Vlog adalah cara untuk terhubung dengan orang lain dan cara untuk mengekspresikan diri: “Semua orang di seluruh dunia, dan di sisi lain dunia, dapat melihat apa yang harus kita katakan.

Sebuah blog video atau log video, biasanya disingkat menjadi vlog adalah bentuk blog yang mediumnya adalah video, dan merupakan bentuk televisi web. Entri Vlog

sering menggabungkan video tertanam (atau tautan video) dengan teks pendukung, gambar, dan metadata lainnya. Entri dapat dicatat dalam satu pengambilan atau pemotongan menjadi beberapa bagian. Kategori vlog sangat populer di YouTube.

Log video (vlogs) juga sering memanfaatkan sindikasi web untuk memungkinkan distribusi video melalui Internet menggunakan format sindikasi RSS atau Atom, untuk agregasi otomatis dan pemutaran pada perangkat seluler dan komputer pribadi (video podcast).

Menurut Kaye dan Medoff (1999) internet telah mengubah khalayak dari yang semula hanya menjadi penerima informasi, menjadi penyedia informasi. Oleh karena seorang pengguna internet juga dapat memberikan orang lain informasi dengan mengirimkannya secara langsung kepada mereka. Internet dengan jelas mengubah cara orang menerima dan mengirim informasi.

Fenomena ini menjadi begitu penting, karena dinamika konstruksi realitas sosial oleh media menjadi lebih “berimbang” ketika subyek konstruksi itu sendiri tidak saja didominasi oleh media massa arus utama, namun juga media sosial online yang memungkinkan siapa saja terlibat di dalam produksi dan sirkulasi pesannya.

Perkembangan terkait dengan hal di atas adalah kelahiran media sosial baru yang memungkinkan orang melakukan interaksi secara virtual, apakah antara individu maupun dalam jumlah yang besar, maka munculah apa yang disebut sebagai komunitas online yang biasanya melakukan aktivitasnya dalam media sosial. Masih dalam konteks ini, Karasar (2002) menyatakan peserta komunikasi online merasakan bahwa mereka dapat menciptakan realitas sosial dalam diskusi atau percakapan. Penciptaan realitas sosial dalam kalangan pengguna yang sering berbincang satu sama lain secara online akan memungkinkan mereka merasa seolah-olah mereka berada dalam lingkungan yang sangat nyata. Media online memungkinkan siapa saja dapat berperan sebagai apa saja, dalam arti selain sebagai khalayak (pembaca atau penonton), khalayak media online juga dapat berperan sebagai pembuat pesan atau bahkan sebagai penyunting pesan. Seperti yang dikatakan oleh Van Dijk (2006) bahwa media online adalah wadah bagi anggota komunitasnya dalam mengekspresikan ide, buah pikiran atau pendapat apapun yang menjadi minat dan kepentingan mereka. Inilah yang kemudian membuat penggunaannya merasa bahwa melalui penggunaan media online mereka dapat melakukan aktivitas komunikasi secara beragam tanpa menyadari dampak yang dapat ditimbulkannya. Pengguna media online, baik itu media sosial ataupun sarana forum-forum dan blog (termasuk video blog atau vlog) yang disediakan oleh media massa online merasa dapat “memuaskan” hasrat dalam bermedia, termasuk dalam mengungkapkan diri dan meneguhkan eksistensi diri. Hal ini sangat

manusiawi karena memang, setiap individu mempunyai kebutuhan dalam mendasar, diantaranya yaitu kebutuhan akan eksistensi diri (existence needs) dan kebutuhan hubungan (relatedness needs) yang dikemukakan oleh Alderfer yang merupakan modifikasi dari teori tata tingkat kebutuhan Maslow.

Permasalahan Khalayak Sasaran

Saat ini trend mulai bergeser, berawal dari netizen yang suka membaca maupun membuat status di Facebook maupun Twitter. Sekarang banyak yang menulis blog dan mulai berpindah ke audio visual seperti vlog. Instagram muncul memberikan wadah kepada masyarakat yang suka men share foto maupun video. Namun karena durasi dari Instagram terbatas yang hanya 1 menit untuk video, masyarakat mulai beralih ke Youtube. Masyarakat mulai mengupload video kehidupan sehari-harinya di Youtube. Sekarang yang kita kenal sebagai Vlog. Istilah Vlog ini muncul di kalangan penonton YouTube. Setiap hari semakin beranekaragam konten yang disuguhkan. Google Indonesia mencatat, sejak tahun 2014 saat Vlog mulai booming, ada peningkatan hingga 600 persen video yang diunggah ke YouTube. Walaupun sebetulnya, Google sendiri tidak mengategorikan Vlog secara khusus. (sumber: www.cnnindonesia.com)

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan penyuluhan literasi media vlog melalui media sosial bagi remaja ini dilakukan dengan beberapa rangkaian atau tahapan kegiatan, yaitu:

1. Ceramah atau penyuluhan interaktif tentang dampak penggunaan media online, khususnya terhadap remaja dalam aktivitas menerima dan menyampaikan pesan-pesan dalam bentuk video melalui media sosial vlog.
 2. Diskusi interaktif atau sharing pendapat
-

diantara para peserta penyuluhan dengan difasilitasi oleh seorang fasilitator yang dalam hal ini adalah dosen pelaksana kegiatan pengabdian pada masyarakat ini.

3. Evaluasi kegiatan dengan menyebarkan kuesioner kepada para peserta, untuk mengetahui umpan balik guna melakukan analisis situasi dan sebagai bahan masukan penyelenggaraan kegiatan serupa di masa selanjutnya.

Hasil dan Pembahasan

Pelatihan “Literasi Konten Video Media Sosial Vlog Bagi Generasi Milenia di Jakarta Barat” ini dilaksanakan pada hari Rabu, 18 April 2018 mulai pukul 13.00 sampai dengan pukul 16.00 bertempat di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Menara yang berlokasi RT 001/05 di Kelurahan Meruya Selatan, Kembangan Jakarta Barat. Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini dihadiri oleh 19 peserta yang terdiri dari remaja usia 13 sampai 17 tahun. Selain itu juga hadir pada acara tersebut pengelola RPTRA Menara, perwakilan Kader Pembinaan kesejahteraan Keluarga (PKK) kelurahan Meruya Selatan dan beberapa orang tua dari peserta.

Kegiatan ini diawali dengan sambutan dari perwakilan Kelurahan Meruya Selatan yang disampaikan oleh Sekretaris PKK Kelurahan Meruya Selatan. Setelah itu dilanjutkan dengan penyampaian materi Vlog dan Sejarah Kemunculannya, manfaat dan Dampak Negatif Vlog, Konten yang harus dihindari dan Tips Menjadi Vlogger Yang handal yang disampaikan oleh Ibu Sri Hesti., M.IKom. Dalam pemaparannya beliau menjelaskan beberapa manfaat kegiatan vlogging bagi vlogger (yang mengunggah video melalui media sosialnya), diantaranya:

1. Terkenal di dunia maya
2. Lebih percaya diri
3. Mempunyai banyak teman
4. Terbuka terhadap orang lain
5. Terdapat peluang bisnis.



Gambar 1. Pemaparan Materi Sesi Pertama

Sementara, manfaat bagi yang menonton video tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mendapat inspirasi
2. Menambah pengetahuan
3. Mendapat informasi
4. Mengetahui trend-trend terbaru

Namun demikian, jika tidak memperhatikan dampak dari vlog itu sendiri, maka kegiatan vlogging dapat membawa dampak yang negatif. Beberapa dampak negative yang dapat ditimbulkan dalam kegiatan vlogging adalah sebagai berikut:

1. Ada saja haters (pembenci)
2. Dikejar-kejar membuat konten terbaru.
3. Terganggunya privasi
4. Kecanduan vlog, tiada hari tanpa posting vlog yang dapat mengganggu aktivitas penting lainnya.
5. Kesehatan mata terganggu karena keseringan menggunakan gajet.

Disampaikan juga beberapa kategori atau jenis konten yang harus dihindari dalam kegiatan vlogging, yaitu:

1. Memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.
2. Memiliki muatan perjudian.
3. Memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.
4. Memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman.
5. Menyebarkan berita bohong dan me-

- nyesatkan.
6. Menyebarkan informasi yang menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antar golongan (SARA).
 7. Berisi ancaman kekerasan atau menakutkan.



Gambar 2 dan 3.

Peserta Antusias Mendengarkan Pemaparan

Pada sesi berikutnya, disampaikan aspek-aspek etika dan hukum yang harus diperhatikan dalam kegiatan vlogging. Pada pemaparan sesi kedua ini disampaikan bahwa kegiatan vlogging jika melanggar ketentuan yang berlaku maka dapat berpotensi hukuman pidana bagi pelanggarnya. Diantaranya adalah Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, Bab VII Perbuatan Yang Dilarang, Pasal 27 yang berbunyi:

- (1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisi-

kan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.

- (2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian
- (3) Setiap Orang dengan sengaja, dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.
- (4) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman.



Gambar 4. Pemaparan Sesi Kedua

Pasal 28

- 1) Setiap Orang dengan sengaja, dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.
- 2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok

masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antar golongan (SARA).

Pasal 29

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakutkan yang ditujukan secara pribadi.

Sessi ketiga dari program Pengabdian pada Masyarakat ini diisi dengan tanya jawab antara peserta dan pemateri. Penanya pertama, yaitu Raihan bertanya mengenai bagaimana agar vlog yang dibuat dapat disukai oleh banyak penonton media sosial. Dijawab oleh pemateri bahwa konten vlog seharusnya berisikan hal-hal bermanfaat yang diperlukan oleh penonton. Misalnya pengetahuan, informasi atau tips-tips dalam belajar. Dapat juga menyampaikan pengalaman atau rekomendasi tempat-tempat yang pernah kita kunjungi dengan cara yang menarik dan tidak membosankan, yaitu dengan cara banyak menunjukkan gambar-gambar tempat yang dikunjungi dengan tidak terlalu banyak berisikan narasi agar tidak membosankan.

Penanya lainnya adalah Syafira yang menanyakan bagaimana kita mengetahui bahwa video yang kita akan unggah itu tidak melanggar peraturan. Dijawab oleh pemateri, kita harus baca terlebih dahulu peraturan terkait penggunaan media internet, jika kita kurang paham dengan peraturan dan undang-undang tersebut, kita dapat bertanya atau berkonsultasi terlebih dahulu dengan orang tua atau guru di sekolah agar kita terhindar dari pelanggaran hukum.



Gambar 5. Foto Bersama Pemateri, Peserta, Perwakilan PKK dan Pengelola RPTRA Menara Kelurahan Meruya Selatan, Kembangan, Jakarta Barat

Sebagai penutup, dilakukan foto bersama seru ramah tamah antara peserta dengan pemateri dan juga dengan pengelola RPTRA Menara dan perwakilan dari PKK Kelurahan Meruya Selatan.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan pengabdian pada masyarakat mengenai literasi penggunaan media sosial, khususnya pada kegiatan vlogging sangat penting dilakukan sedini mungkin. Hal ini dikarenakan penggunaan alat komunikasi seperti gadget tidak mengenal usia, bahkan anak-anak pun saat ini telah banyak mengenal teknologi ini.
2. Tidak semua pengguna gadget, khususnya di kalangan remaja memahami betul dampak yang ditimbulkan dari aktivitas vlogging.
3. Tidak semua pengguna gadget memahami aspek peraturan dan hukum yang dapat menjerat penggunaannya. Tingkat kesadaran mereka akan bahaya penggunaan internet, termasuk kegiatan vlogging ini belum merata di setiap penggunaannya.

Saran

Selanjutnya, dapat direkomendasikan saran-saran sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan literasi penggunaan media internet, khususnya pada aktivitas vlogging di kalangan remaja secara terus menerus ataupun berkelanjutan.
2. Perlu melibatkan orang tua, guru dan kalangan pemerhati lainnya untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan remaja dalam aktivitas vlogging.
3. Perlu adanya sinergi antara pihak-pihak terkait seperti sekolah, orang tua, perguruan tinggi dan organisasi kemasyarakatan terkait untuk melakukan pengawasan dan pemberian pemahaman kepada para remaja pelaku vlogging agar mereka terhindar dari dampak negatif dan pelanggaran etika dan hukum.

Daftar Pustaka

- Atomsound, "What is a vlog?" (14 Januari 2007), at <http://www.youtube.com/atomsound>.
- Pilkington, Ed (July 9, 2009). "Merriam-Webster releases list of new words to be included in dictionary" *The Guardian*. London.
- "Media Revolution: Podcasting" New England Film. Archived from the original on August 14, 2006.
- Karasar, S. (2002). Virtual Construction of Social Reality Through New Medium-Internet. *Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE*. January 2002 ISSN 1302-6488 Volume: 3 Number: 1 Article No: 7.
- Kaye, B., Medoff, N. (1999). *The World Wide Web: A Mass Communication Perspective*. CA: Mayfield Publ. Company.
- Munandar, Asher Sunyato. *Psikologi dan Organisasi*. Depok: Penerbit Komunikasi Indonesia (UI Press). 2008.
- Tito Dirhantoro. (2016). *Kampanye Politik Lewat Media Sosial Dinilai Lebih Efektif*. <http://geotimes.co.id/kampanye-politik-lewat-media-sosial-dinilai-lebih-efektif/>.

Natisha Andarningtyas. (2017). Apa itu Hoax? <http://www.antaranews.com/berita/605171/apa-itu-hoax>

Hati-hati Berita "Hoax", Amati Ciri-cirinya... <http://nasional.kompas.com/read/2017/01/23/08013411/hati-hati.berita.hoax.amati.ciri-cirinya>

SISTIM SELULER LTE - TEKNOLOGI DAN APLIKASI

Denny Setiawan, Dr., Ir., S.T, M.T, IPM¹
Mudrik Alaydrus, Prof. Dr.-Ing.²
Magister Teknik Elektro
Universitas Mercu Buana

ABSTRAK.

Telepon seluler dan internet memiliki dampak yang besar dalam masyarakat sejak diperkenalkan pada tahun 1990-an. Penggunaan ponsel telah mengalami pertumbuhan yang drastis. Ponsel, yang awalnya ditujukan untuk mobilitas layanan teleponi, dengan perkembangan penting dalam teknologi, mampu pula mengirimkan berbagai jenis data (multimedia). Penetrasi smartphone di dunia meningkat secara signifikan, dan terutama sekali kawasan Asia Pasifik telah muncul sebagai pendorong penting di balik pertumbuhan ini.

Salah satu kemajuan teknologi terpenting yang ditawarkan oleh sistem seluler LTE adalah kecepatan transfers data yang sangat tinggi. Ada tiga hal penting yang menyebabkan kapasitas yang tinggi ini, gambar 2. Yang pertama adalah penggunaan sistem multi antenna (Multiple Input Multiple Output/MIMO), yang kedua penggunaan sistem modulasi yang tinggi, misalnya 256 QAM, yang menawarkan kecepatan dengan factor 8x lebih cepat dari modulasi dasar, dan teknologi yang paling anyar, yaitu agregasi sinyal pembawa (carrier aggregation/CA), yang menggabungkan beberapa sinyal pembawa untuk satu penggunaan.

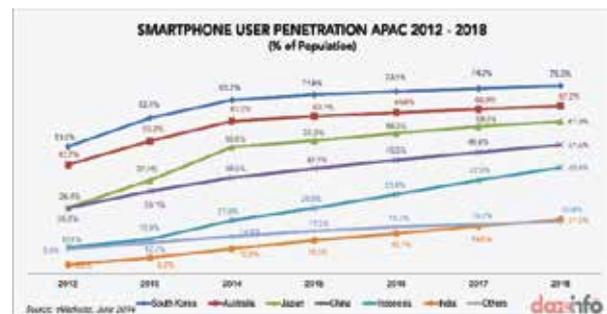
Kata Kunci : Sistem Seluler LTE, Teknologi, Ponsel

PENDAHULUAN

Telepon seluler dan internet memiliki dampak yang besar dalam masyarakat sejak diperkenalkan pada tahun 1990-an. Penggunaan ponsel telah mengalami pertumbuhan yang drastis. Ponsel, yang awalnya ditujukan untuk mobilitas layanan teleponi, dengan perkembangan penting dalam teknologi, mampu pula mengirimkan berbagai jenis data (multimedia). Evolusi terakhir ini dimotivasi dan dimungkinkan oleh popularitas eksponensial yang telah dialami internet sejak diperkenalkannya kepada masyarakat umum pada pertengahan tahun 1990an. Di akhir tahun 1990an, layanan internet diperluas ke telekomunikasi seluler. Banyak upaya dilakukan, baik di sektor industri maupun oleh lembaga penelitian, sehingga saat ini digunakan sistem wireless seluler terbaru yaitu sistem jaringan generasi keempat (Long Tern Evolution/LTE).

Penetrasi smartphone di dunia meningkat secara signifikan, dan terutama sekali kawasan

Asia Pasifik telah muncul sebagai pendorong penting di balik pertumbuhan ini. Gambar 1 menunjukkan Lebih dari separuh penduduk di Korea Selatan, Australia, Jepang dan China akan menggunakan smartphone pada 2018 (eMarketer 2014).



Gambar 1 Penetrasi pengguna Smartphone di Asia Pasifik

Secara keseluruhan, penetrasi smartphone di wilayah APAC kemungkinan akan mencapai 23,9% dari pengguna dunia pada akhir 2014, meningkat menjadi 34,9% pada 2018. China akan menguasai lebih dari

separuh pasar smartphone APAC tahun ini.

Laporan tersebut menggambarkan skenario pasar smartphone India dan Indonesia yang sangat menarik. Penetrasi smartphone di Indonesia nampaknya hampir dua kali lipat dari India namun kontribusi India terhadap pasar smartphone regional akan lebih dari dua kali lipat dari kontribusi Indonesia. India memiliki basis pelanggan seluler terbesar kedua dengan 933 juta pelanggan, namun hanya 91,59 juta pelanggan ini yang menggunakan smartphone pada akhir Q1 2014. Dengan 1,29 miliar populasi, penetrasi smartphone di India diperkirakan mencapai angka 10% pada tahun 2014. Bahkan pada tahun 2018, hanya satu dari lima orang di negara ini yang diperkirakan memiliki smartphone.

Salah satu kemajuan teknologi terpenting yang ditawarkan oleh sistim seluler LTE adalah kecepatan transfers data yang sangat tinggi. Ada tiga hal penting yang menyebabkan kapasitas yang tinggi ini, gambar 2. Yang pertama adalah penggunaan sistim multi antenna (Multiple Input Multiple Output/MIMO), yang kedua penggunaan sistim modulasi yang tinggi, misalnya 256 QAM, yang menawarkan kecepatan dengan factor 8x lebih cepat dari modulasi dasar, dan teknologi yang paling anyar, yaitu agregasi sinyal pembawa (carrier aggregation/CA), yang menggabungkan beberapa sinyal pembawa untuk satu penggunaan.



Gambar 2 Kapabilitas sistim LTE

METODE

Pelaksana pengabdian kepada masyarakat bersama dengan narasumber akan memilih topik bahasan pelatihan yang tepat untuk sekelompok masyarakat yang akan terpilih nanti (dipilih berdasarkan kemungkinan lokasi dan waktu yang ada, dan pengamatan kemampuan/wawasan yang diamati dari komunikasi lisan/via email).

Penyuluhan akan dilakukan dalam bentuk pemaparan secara interaktif dengan konsep dan contoh-contoh konkrit yang bisa menambah pemahaman peserta. Dalam penyuluhan ini juga ada diskusi atau tanya jawab dua arah untuk mengetahui pendapat dan usulan peluang dari sisi peserta pengabdian kepada masyarakat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tanya jawab dan pengamatan secara langsung selama kegiatan pelatihan, hasil yang telah kami peroleh adalah sebagai meningkatnya pengetahuan dan kemampuan para praktisi tentang Sistem Seluler LTE.

KESIMPULAN DAN SARAN

Melalui kegiatan pengabdian pada masyarakat yang telah dilakukan, kami dapat menyimpulkan bahwa :

1. Meningkatnya skill atau keterampilan praktisi dalam bidang LTE dan aplikasinya.
2. Adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman para praktisi mengenai Sistem Seluler LTE.
3. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini sangat besar manfaatnya, terutama untuk meningkatkan pengetahuan, wawasan dan keterampilan masyarakat dalam pengetahuan Sistem Seluler LTE. Maka untuk itu, terdapat beberapa catatan untuk kegiatan pengabdian pada masyarakat selanjutnya, antara lain :
4. 1. Mengadakan sosialisasi dan pelatihan serupa pada para praktisi lain dengan materi yang sama.

5. 2. Adanya kesinambungan program setelah kegiatan pengabdian ini

DAFTAR PUSTAKA

Tara Ali-Yahiya, *Understanding LTE and Its Performance*, Springer, 2011

Houman Zarrinkoub, *Understanding LTE with MATLAB*, Wiley, 2014.

Erik Dahlmann, *4G: LTE/LTE-Advanced for Mobile Broadband*, Academic Press, 2014

Wikipedia (<https://id.wikipedia.org/wiki/LTE>) diakses tanggal 27 Juli 2015

IDENTIFIKASI DAN REDUKSI WASTE PADA AKTIVITAS PRODUKSI INDUSTRI RUMAH TANGGA DI MERUYA UTARA

Euis Nina saparina, S.T, M.T¹, Edwar, Ir., M.T²,
Shiro Esa Emerzet, S.T, M.T³
Program Pascasarjana – Magister Teknik Industri
Universitas Mercu Buana

ABSTRAK.

Industri rumah tangga atau Industri kecil dan menengah (IKM) memiliki peranan yang penting yang secara langsung, sebagai penggerak aktivitas ekonomi. Sumber daya manusia merupakan salah satu kendala serius bagi IKM terutama dalam aspek manajemen, teknik produksi atau inovasi produk. Kurangnya keahlian dalam teknik produksi dan manajemen berdampak pada tingkat efisiensi, produktifitas, dan cost effectiveness. Pengabdian masyarakat kali ini akan difokuskan pada Industri Kecil Menengah di Jakarta Barat untuk kecamatan Meruya Selatan. IKM di Meruya Utarabergeser di bidang industri makanan dan pembuatana kerajinan perabot rumah tangga. Setelah penyuluhan ini, diharapkan UKM mampu mereduksi waste sehingga melakukan penghematan dimana penghematan ini diharapkan dapat membantu kegiatan proses produksi/jasa dapat berjalan dengan lebih baik, biaya yang dikeluarkan minimum, profit yang dihasilkan maksimum sehingga kesempatan pengembangan di aspek lainya pada IKM dapat dimaksimalkan.

Kata kunci: IKM, Waste, Cost effectiveness

PENDAHULUAN

Industri rumah tangga atau Industri kecil dan menengah (IKM) memiliki peranan yang penting yang secara langsung, mampu mendongkrak pendapatan daerah, menjadi penggerak aktivitas ekonomi yang mampu menyerap tenaga kerja, dan mengurangi kemiskinan. Sesuai dengan tujuan Nawacita, IKM sebagai tulang punggung perekonomian, IKM diharapkan mampu mewujudkan kemandirian ekonomi, sehingga mampu membangun daerah dan pedesaan.

Banyak faktor yang mempengaruhi tahapan perkembangan IKM di Indonesia. Ada salah satu konsep yang dikenal dapat membantu meningkatkan efisiensi, produktifitas, dan cost effectiveness dalam kegiatan bisnis produk/jasa. Istilah ini dinamakan Seven waste reduction. Seven waste merupakan salah satu konsep pengendalian produksi untuk memaksimalkan output dan meminimukan biaya (cost

effectiveness) dengan mengidentifikasi aktifitas/kegiatan yang tidak perlu dalam satu rangkaian proses produksi/jasa. Seven wastes berasal dari Jepang, yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah konsep oleh Chief Engineer Toyota Taiichi Ohno sebagai inti dari Toyota Production System, yang juga dikenal sebagai Lean Manufacturing. Untuk mengeliminasi waste tersebut, penting bahwasanya untuk memahami apa yang menjadi waste dan dimana waste tersebut terjadi dalam kegiatan produksi produk/jasa.

Pengabdian masyarakat kali ini akan difokuskan pada Industri Kecil Menengah di Jakarta Barat. IKM di Jakarta Barat didominasi oleh industri yang bergerak di bidang pangan (restaurant), perdagangan, dan hotel sebanyak 4,318 unit usaha (Data Statistik BPS, 2017) yang dimana sektor ini menyumbang PDRB sebesar lebih dari 22% total PDRB dalam Juta rupiah. Rata-rata industri ini dilakoni oleh para wirausaha bermodal kecil yang

mempekerjakan 5-19 orang pekerja dan memiliki keterbatasan SDM dan teknologi. Seperti yang telah dijabarkan oleh wiratech (2015) bahwa tidak adanya tenaga kerja yang ahli dan paham dalam teknik produksi sebagai salah satu potensi kelemahan yang menyebabkan IKM tertinggal.

METODE

Setelah pelaksanaan kegiatan pembinaan, maka tim pengabdian akan mengevaluasi apakah IKM sudah mampu mengidentifikasi apa sajakah waste mereka yang termasuk dalam 7 jenis waste dan darimana asalnya? Atau apakah IKM sudah mampu mereduksi/mengeliminasi waste tersebut? maka tim pelaksana akan melakukan kunjungan kembali ke lokasi mitra untuk melihat tingkat efektifitas kegiatan pendampingan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat Pengabdian masyarakat yang bertemakan „Identifikasi dan Reduksi Waste di Industri Rumah Tangga“ dilaksanakan pada tanggal 13-15 Februari 2017 yang bertempat di RPTRA Meruya Utara. Pelaksanaan sosialisasi ini dibagi menjadi tiga sesi, yaitu sesi I. Pengenalan mengenai Konsep Lean Manufacturing, sesi II Pengenalan mengenai Seven Waste, dan sesi III Pembinaan mengenai tata cara identifikasi dan reduksi waste pada kegiatan produksi melalui Studi Kasus.

Industri rumah tangga yang ada di kecamatan Meruya Utaraberfokus pada industri makanan yang memanfaatkan bahan-bahan kearifan lokal, seperti memproduksi keripik dari daun kelor. Selain pada industri makanan, industri rumah tangga di kecamatan Meruya Utarajuga mencoba membuat perabotan rumah tangga yang memanfaatkan bahan-bahan sisa/teluh pakai dan bahan-bahan yang tidak dapat didaur ulang, seperti contohnya membuat tempat tisu dari bahan plastic atau membuat tas dari kain

sisa tekstil. Pemasaran bahan-bahan ini dimulai dari RPTRA Meruya Utaradan disebarkan ke toko-toko kelontong terdekat. Selama masa penyuluhan terkait waste, ibu-ibu industri ini sangat antusias terhadap tema yang diajukan oleh tim pengabdian teknik industri UMB.

Suasana Sesi 1 Pengenalan mengenai *Lean Manufacturing*

Lean Manufacturing adalah keilmuan teknik industri yang mengajarkan proses produksi ramping, artinya setiap proses produksi harus efektif dan efisien dimana tidak ada pemborosan (waste). Setiap pemborosan ini dipercaya dapat mengurangi profit dan membebani cost perusahaan. Pada tahap ini para ibu industri rumah tangga dikenalkan mengenai macam dan jenis pemborosan yang muncul pada proses produksi yang dikenal dengan nama 7 Waste atau TIMWOOD, yaitu perpindahan yang tidak efektif (Transportation), barang jadi/mentah berlebih yang disimpan (Inventory), Gerakan yang tidak perlu (Motion), waktu tunggu (waiting), produksi berlebih (overproduction), proses berlebih (overprocessing), produk cacat (defect).



Gambar 1. Foto Peserta Penyuluhan dan Tim Pengabdian Teknik Industri UMB

Suasana Sesi 2 Identifikasi Waste Industri Rumah Tangga

Pada tahap ini adalah sesi dimana terdapat Tanya-jawab dengan para peserta penyuluhan terkait pemborosan apa yang ada di usaha mereka. Berdasarkan Tanya jawab adapun klasifikasi pemborosan yang terdapat pada industri rumah tangga di kecamatan Meruya Utara adalah:

1. Barang mentah/jadi yang berlebihan (inventory)
2. Produksi Berlebih (overproduction)
3. Produk cacat (defect)

Berdasarkan tanya jawab dan analisa, dikarenakan minimnya ilmu perencanaan dalam memprediksi jumlah permintaan dan jumlah produksi harian yang menyebabkan adanya pemborosan di atas. Para Ibu-ibu belum dapat menghitung perkiraan penjualan yang mungkin bisa dicapai untuk meminimalkan pemborosan berupa overproduction dan inventory. Sedangkan untuk produk cacat, biasanya dikarenakan oleh human error. Produksi rumah tangga biasanya jumlah pesanan belum banyak. Terkadang untuk proses produksi masih dilakukan manual dan sendiri. Apabila ada pesanan yang cukup banyak, maka biasanya akan menyewa pekerja harian untuk membantu. Pekerja harian ini belum memiliki kemampuan membuat produk sesuai dengan standar produk selama ini. Hal ini yang terkadang menyebabkan hasil produksi tidak seragam dan dibawah standar. Produk dibawah standar inilah yang tidak bisa dijual sehingga termasuk produk cacat.



Gambar 2. Suasana Sesi Tanya Jawab

Sesi III Pembinaan mengenai tata cara identifikasi dan reduksi waste pada kegiatan produksi melalui Studi Kasus

Pada sesi ini, ibu-ibu diberikan solusi bagaimana cara mengurangi pemborosan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Tim pengabdian memberi contoh-contoh penyelesaian untuk kasus sejenis yang sudah dikumpulkan melalui internet atau pengabdian di daerah lain yang sudah pernah diberikan penyuluhan oleh tim pengabdian teknik industri UMB. Ibu-Ibu juga diberikan modul untuk dibaca kembali dan dijadikan pedoman apabila nanti ingin mencoba mereduksi pemborosan di industri rumah tangga selain untuk produk makanan dan perabotan rumah tangga.



Gambar 3. Sesi Penyuluhan dan Pengenalan 7 Waste

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pelaksanaan pengabdian di kecamatan Meruya Utara telah terlaksana dengan baik dan mendapat respon positif dari masyarakat. Kegiatan penyuluhan terkait untuk pengembangan dan inovasi UKM sangat diapresiasi oleh masyarakat setempat karena diharapkan dengan adanya penyuluhan dengan

tema „identifikasi dan reduksi waste di industri rumah tangga“ mampu meningkatkan daya saing UKM dan memaksimalkan profit UKM.

Saran

Jumlah peserta belum maksimal dan waktu penyuluhan perlu ditambah guna bisa mendatangi langsung UKM yang dijalankan oleh para masyarakat disana satu per satu.

DAFTAR PUSTAKA

Data Statistik BPS.

<https://jakbarkota.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/25>

Jackson, B. 2013. Seven Waste. Workshop Presentation Premera Blue Cross Association. Diakses dari:

<http://www.results.wa.gov/sites/default/files/Theme%207%20Wastes.pdf>

Julianto, P.A. 2016. Pemerintah Pacu Pertumbuhan Industri Kecil Menengah.

Diakses pada

<http://ekonomi.kompas.com/read/2016/12/30/190450026/pemerintah.pacu.pertumbuhan.industri.kecil.menengah>.

Lean manufacturing.org. 2015. Diakses dari <http://leanmanufacturingtools.org/wp-content/uploads/2016/11/seven-wastes.pdf>

Wiratech.com. 2015. Keunggulan dan Kelemahan Usaha Kecil & Menengah.

Diakses pada

<https://wiratech.co.id/keunggulan-dan-kelemahan-usaha-kecil-dan-menengah/>.

THERAPLAY DI KELURAHAN RAWA BUAYA RPTRA CEMPAKA

1)Muhammad Iqbal 2) Wenny Hikmah Syahputri
Fakultas Psikologi, Universitas Mercu Buana
Email : iqbal.konsultanpsi@gmail.com, hikmah_weny@yahoo.com

ABSTRAK

Dalam rangka meningkatkan kesejahteraan keluarga Indonesia, pemerintah membentuk berbagai lembaga untuk mendukung pelayanan kesejahteraan bagi masyarakat. Salah satunya adalah Rumah Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) dan juga lainnya. Berdasarkan permasalahan tersebut, kami melakukan kegiatan yaitu theraplay untuk meningkatkan kesehatan mental pada kelompok umur bina keluarga balita, bina keluarga remaja. Adapun yang dimaksud dengan Theraplay adalah suatu bentuk intervensi psikologis bagi anak dan keluarga untuk membentuk dan menguatkan hubungan antara orangtua dan anak, yang menumuhkan rasa kepercayaan diri, rasa percaya terhadap anggota keluarga satu sama lain, dan memiliki interaksi yang menyenangkan. Pelatihan ini bertujuan memberikan pengetahuan mengenai theraplay, jenis jenis kegiatan yang dapat dilakukan oleh ibu dan anak, dan teori mengenai terapi bermain dengan kesehatan mental. Melalui kegiatan ini, pada awalnya banyak orang tua yang berkeluh kesah bingung dalam menghadapi anak yang tantrum, yang akhirnya berujung kepada marah kepada anak. Hal ini menyebabkan anak kurang berbahagia dan terganggu kesehatan mentalnya jika terlalu sering dimarahi, dan juga berdampak kepada kesehatan mental sang ibu yang sering kali stress dalam melakukan pengasuhan. Melalui materi theraplay yang disampaikan, kelompok bina keluarga balita menjadi lebih berwawasan dalam hal mengontrol emosi menggunakan metode theraplay.

Kata Kunci : Theraplay, RPTRA

PENDAHULUAN

A. ANALISIS SITUASI

Dalam rangka meningkatkan kesejahteraan keluarga Indonesia, pemerintah membentuk berbagai lembaga untuk mendukung pelayanan kesejahteraan bagi masyarakat. Salah satunya adalah Rumah Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) dan juga lainnya. Pusat Pengabdian Masyarakat Universitas mercu Buana bekerja sama dengan beberapa RPTRA di kelurahan Rawa Buaya, kembangan utara dan kembangan selatan.

B. IDENTIFIKASI DAN PERUMUSAN MASALAH

Theraplay berdasar pada bentuk alami interaksi yang sehat dan menyenangkan antara orangtua dan anak , interaksi tersebut juga lekat dan banyak melibatkan kegiatan fisik. Interaksi Theraplay berfokus pada empat kualitas utama yang ditemukan dalam

hubungan antara orangtua-anak, yaitu:

1. ENGAGEMENT (KETERTARIKAN)

Pada permainan yang memiliki nilai Engagement, orangtua berusaha untuk terhubung dengan anak dan mengerti respon anak. Disini orangtua kembali bermain, berlaku konyol/lucu, sekaligus juga pada saat yang bersamaan memberikan kenyamanan dan interaksi yang menyenangkan pada anak. Hal ini membantu anak meregulasi dan mengintegrasikan kondisi fisik dan emosinya.

Baik bagi anak yang menarik diri, menghindari kontak, atau yang terlalu kaku. Baik juga bagi kita, orangtua yang terlalu serius, agar kita lebih luwes dan dapat menikmati keberadaan anak kita saat kita sedang bersama. It is okay to be silly when we're playing with our kids ;-)

2. STRUCTURE (STRUKTUR)

Melalui permainan yang berisikan nilai Struktur, secara tidak langsung kita memberikan pesan kepada anak bahwa “Hey, aturan itu bagus lho dan enak jika dia diikuti.” Aturan baik untuk memberikan regulasi diri pada anak. Anak menjadi lebih fokus terhadap kontrol tubuhnya, dan melalui aturan yang jelas, orangtua juga sebenarnya sedang memperkenalkan keamanan kepada anak. Anak menjadi lebih bebas dan aman dalam bermain karena mengetahui bentuk interaksi yang teratur dan bisa diprediksi oleh anak.

Permainan yang penuh dimensi struktur baik bagi anak yang terlalu aktif, bergerak tidak terarah, atau bagi anak yang ingin memegang kontrol. Kegiatan ini juga baik dilatih bagi kita, orangtua yang mengalami kesulitan dalam memberikan aturan/batasan kepada anak, atau mengalami kesulitan/kurang percaya diri dalam memimpin anak.

3. CHALLENGE (TANTANGAN)

Pada permainan yang memiliki nilai Challenge, orangtua membantu anak untuk menumbuhkan rasa perkembangan/kemajuan diri. Orangtua memberikan tantangan yang SESUAI dengan level kemampuan anak. Anak belajar untuk menerima tantangan dan pengalaman baru. Kegiatan-kegiatan yang berisikan tantangan tidak bisa dilakukan sendirian, cobalah untuk menyemangati anak mengambil resiko yang sesuai dengan level kemampuannya dan berikan dukungan kata-kata dan ekspresi yang positif bahwa dia bisa, contohnya: “Wow, lihat, kamu bisa!”

Ini baik untuk anak yang menarik diri, banyak kecemasan/keraguan, dan sedikit kaku. Kegiatan ini juga baik bagi kita orangtua yang memiliki jiwa kompetitif yang tinggi, yang cenderung untuk

memberikan tantangan yang tidak sesuai (terlalu tinggi atau terlalu rendah) dari level kemampuan anak.

4. NURTURING (KASIH SAYANG)

Permainan yang penuh dimensi ini berisikan kegiatan-kegiatan yang menenangkan anak dan memberikan rasa aman bagi anak, seperti menyuapi, menyanyikan lagu untuk anak, dan memberikan sentuhan yang baik dan nyaman. Melalui kegiatan ini, orangtua menyampaikan pesan kepada anak bahwa dunia itu aman, hangat, dan dapat dipercaya; dan bahwa dirinya berharga dan dicintai. Anak diajak untuk mengembangkan harapan bahwa orang-orang di sekelilingnya memperhatikan dirinya dengan baik dan hal-hal baik terjadi padanya.

Ini baik bagi anak-anak yang terlalu aktif, agresif, atau pura-pura/berlagak dewasa diatas usianya. Kegiatan-kegiatan ini juga baik bagi kita orangtua yang seringkali tidak hadir bagi anak kita, keras bagi anak kita, banyak menghukum, atau sulit untuk memberikan sentuhan yang baik, atau sulit untuk menampilkan kasih sayang yang lembut.

2. METODE

Metode kegiatan yang digunakan dalam pelatihan ini adalah:

1. Memberikan penjelasan mengenai konsep teraplay
2. Penjelasan mengenai kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk membangun hubungan sesuai dengan usia anak
3. Pemberian pelatihan dan modul kegiatan teraplay
4. Simulasi teraplay

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Melalui kegiatan ini, pada awalnya banyak orang tua yang berkeluh kesah bingung dalam menghadapi anak yang tantrum, yang akhirnya berujung kepada marah kepada anak. Hal ini menyebabkan anak kurang berbahagia

dan terganggu kesehatan mentalnya jika terlalu sering dimarahi, dan juga berdampak kepada kesehatan mental sang ibu yang sering kali stress dalam melakukan pengasuhan. Melalui materi teraplay yang disampaikan, kelompok bina keluarga balita menjadi lebih berwawasan dalam hal mengontrol emosi menggunakan metode teraplay

4. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Demikianlah laporan ini dibuat, adapun output dari laporan kegiatan ini adalah meningkatkan kesejahteraan keluarga melalui edukasi teraplay dan pemanfaatannya bagi bina keluarga balita, bina keluarga remaja dan juga bina keluarga lansia. Selain dari itu warga di lingkungan RPTRA mendapatkan layanan konseling terkait isi perkembangan anak dan kesulitan belajar dari psikolog Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

DAFTAR PUSTAKA

- Freimuth, M. Addiction screening in psychotherapy. American Psychological Association education directorate.
- Freimuth, M. (2008b). Addicted? Recognizing Destructive Behaviors Before It's Too Late. New York: Rowman and Littlefield.
- Freimuth, M. (2009 Paperback). Hidden Addictions: Assessment Practices for Psychotherapists, Counselors, and Health Care Providers. NY: Jason Aronson.
- Nakken, c. The addictive personality understanding the addictive process and compulsive behaviour.
-

PEMAHAMAN DAN PENDAMPINGAN PENGEMBANGAN PRODUK BERBASIS KEARIFAN LOKAL DI KELURAHAN MERUYA SELATAN

Silvi Ariyanti, ST. MT¹, Dimas Novrisal, ST. MT² dan
Sri Kaidah, SP. M.Si³
Program Studi Teknik Industri – Universitas Mercu Buana
email: ariyantisilvi41@gmail.com

ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu negara yang paling kaya dalam keanekaragaman hayati di dunia, sekaligus negara yang memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam. Salah satu produk yang dihasilkan masyarakat yang merupakan produk kearifan lokal adalah anyaman bambu atau pun rotan yang dapat digunakan masyarakat untuk kehidupan sehari-hari, seperti pot bunga, bakul, tas, dompet dan hiasan rumah tangga. Universitas Mercu Buana merupakan salah satu universitas swasta besar di Jakarta dengan jumlah mahasiswa berkisar 30.000 orang. Dengan banyaknya mahasiswa tersebut sudah dapat dipastikan limbah kertas yang dihasilkan juga cukup banyak. Jika kertas-kertas itu diabaikan, maka lama-kelamaan akan menumpuk dan mengotori lingkungan kampus. Biasanya kertas-kertas tersebut akan dijual ke tukang loak. Untuk dapat memanfaatkan sampah kertas dari Universitas Mercu Buana dibutuhkan peran serta masyarakat terutama ibu-ibu yang bertempat tinggal di sekitar kampus, salah satunya adalah ibu-ibu di Kelurahan Meruya Selatan. Kegiatan ini juga akan membantu ibu-ibu dalam meningkatkan kreativitas, keterampilan dan meningkatkan ekonomi keluarga dengan menggantikan bahan baku bambu dan rotan di ganti menjadi kertas bekas.

Kata Kunci: Kertas Bekas, Anyaman, Kreativitas dan Keterampilan

PENDAHULUAN

Industri kecil dan menengah (IKM) diminta untuk melestarikan produk berbasis kearifan lokal karena dapat menjadi identitas dan perekat bangsa. Apalagi Indonesia merupakan salah satu negara yang paling kaya dalam keanekaragaman hayati di dunia, sekaligus negara yang memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam. Salah satu produk yang dihasilkan masyarakat yang merupakan produk kearifan lokal adalah anyaman bambu atau pun rotan yang dapat digunakan masyarakat untuk kehidupan sehari-hari, seperti pot bunga, bakul, tas, dompet dan hiasan rumah tangga. Pemerintah diminta untuk mendukung pemasaran produk kreatif UKM dan IKM yang mengusung kearifan lokal di kawasan-kawasan pariwisata di Tanah Air.

Universitas Mercu Buana merupakan

salah satu universitas swasta besar di Jakarta dengan jumlah mahasiswa berkisar 30.000 orang. Dengan banyaknya mahasiswa tersebut sudah dapat dipastikan limbah kertas yang dihasilkan juga cukup banyak. Jika kertas-kertas itu diabaikan, maka lama-kelamaan akan menumpuk dan mengotori lingkungan kampus. Biasanya kertas-kertas tersebut akan dijual ke tukang loak. Hal ini memang merupakan sebuah solusi praktis yang cukup baik.

Untuk dapat memanfaatkan sampah kertas dari Universitas Mercu Buana dibutuhkan peran serta masyarakat terutama ibu-ibu yang bertempat tinggal di sekitar kampus, salah satunya adalah ibu-ibu di Kelurahan Meruya Selatan. Kegiatan ini juga akan membantu ibu-ibu dalam meningkatkan kreativitas, keterampilan dan meningkatkan ekonomi keluarga.

Kelompok ibu-ibu rumah tangga ini diberikan bekal ketrampilan yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan ekonomi keluarga. Permasalahan kelompok ibu rumah tangga ini antara lain: belum ada pembinaan dalam meningkatkan pemberdayaan ibu rumah tangga, kegiatan kemasyarakatan (dewis, PKK, Posyandu, pengajian,dll) belum diarahkan kepada peningkatan pengetahuan dan ketrampilan ibu rumah tangga dalam hal kontribusinya untuk meningkatkan kesejahteraan keluarga, kegiatan kemasyarakatan yang mengerucut menjadi kegiatan ekonomi produktif belum dilaksanakan, kegiatan kewirausahaan bagi ibu rumah tangga sangat terbatas dan belum dikembangkan dan belum ada bantuan stimulant berupa pelatihan dan alat yang sesuai dengan minat dan ketrampilan sebagai pendorong untuk mengaplikasikan potensi yang dimiliki.

METODE

Pelatihan pembuatan produk dari anyaman bahan kertas bekas ini bersifat terbuka untuk para ibu rumah tangga dan para remaja, kelurahan Meruya Selantan. Bentuk metode penyampaiannya adalah pemberian materi dan praktek secara langsung membuat bentuk yang di inginkan. Bentuk produk kerajinan yang akan di buat pertama diberikan oleh pelatih, selanjutnya peserta di motivasi untuk membuat bentuk-bentuk lain. Peserta juga diberikan informasi mengenai teknik pembuatan dan alat-alat yang diperlukan untuk membuat bentuk. Selain itu, para peserta pelatihan akan diberika wawasan mengenai biaya jasa menghias hantaran lamaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Profil Warga Mitra Binaan

Pekerjaan dominan warga masyarakat di Kelurahan Meruya Selantan adalah karyawan swasta dengan proporsi antara 15 persen hingga 30 persen dari total warga. Jumlah Ibu Rumah Tangga tanpa pekerjaan formal juga cukup besar dengan proporsi 13

persen hingga 18 persen. Ibu-Ibu Rumah Tangga yang bermukim di Kelurahan Meruya Selantan ini diproyesikan dapat menjadi ujung tombak pemasok makanan jajanan sehat, halal, dan aman di masyarakat umumnya, khususnya di lingkungan Kelurahan Meruya Selantan, Kecamatan Kembangan, Jakarta Barat. Produksi makanan jajanan yang sehat aman, halal, dan aman merupakan kebutuhan mendasar dari lingkaran keluarga sendiri namun juga dapat dijadikan sebagai bisnis keluarga yang cukup prospektif membantu memberdayakan ekonomi keluarga. Pada tahap awal dilakukan seleksi terhadap calon warga yang akan menjadi mitra binaan kegiatan Pengembangan Produk Berbasis Kearifan Lokal. Untuk efektifitas kegiatan maka jumlah peserta dibatasi sekitar 30 orang. Profil dari calon warga binaan tersebut disajikan pada Tabel 4.1. Seluruh peserta beragama Islam, suku terbesar adalah Suku Betawi disusul Suku Jawa. Hal ini mengindikasikan bahwa warga di Meruya Selantan didominasi oleh warga Betawi dan Jawa. Jumlah peserta yang berasal dari suku Betawi sebesar 51 persen dan dari suku Jawa sebesar 31 persen. Pekerjaan yang dominan adalah ibu rumah tangga yaitu sebesar 86 persen dari calon warga binaan, yang telah memiliki wirausaha hanya sebesar 9 persen, sisanya ada juga berprofesi sebagai guru dan karyawan swasta dengan persentase sama yaitu 3 persen.

Tabel 4.1

Profil calon warga mitra binaan IbM Produk Kreatif berbasis limbah perkotaan

Deskripsi	Persentase
Agama	
Islam	100%
Suku	
- Betawi	51%
- Jawa	31%
- Sunda	3%
- Lainnya	14%
Status Perkawinan	
- Kawin	83%
- Janda/Duda	17%
Pekerjaan	
- Karyawan Swasta	3%
- Guru	3%
- Wiraswasta	9%
- IRT	86%

Hampir separuh warga calon binaan memiliki dua anak atau total empat anggota keluarga, sebanyak 23 persen memiliki anggota keluarga setidaknya 5 orang. Namun jika diperhatikan dari penghasilan keluarga didominasi oleh yang berpenghasilan kurang dari Rp. 3.5000.000,- per bulan atau mimal sama dengan upah minimal Provinsi DKI Jakarta. Jumlah warga yang memiliki penghasilan kurang dari Rp. 2.000.000,- per bulan masih cukup besar yaitu 31 persen, hanya 6 persen warga calon mitra binaan dengan penghasilan lebih dari Rp. 5.000.000,- per bulan. Dengan demikian kegiatan ini diharapkan dapat menjadi alternatif meningkatkan ekonomi keluarga.

2. Persepsi dan Kompetensi Warga Mitra Binaan

Tabel 4.2.

Sebaran frekuensi pelatihan yang pernah diikuti warga binaan

Pelatihan Ketrampilan	frekwensi	Persentase
Tidak pernah	6	17%
Ya, lebih 3 x	13	37%
Ya, 1-3 x	16	46%
Jumlah	35	100%

Tabel 4.3.
Sebaran jenis pelatihan yang pernah diikuti warga binaan

Jenis Pelatihan	frekwensi	Persentase
Makanan	26	74%
Rias dan Kecantikan	3	9%
Produk Kreatif	3	9%
Lainnya	3	9%
Jumlah	35	100%

Tabel 4.4.
Persepsi Terhadap Manfaat Pelatihan yang Pernah Diperoleh Sebelumnya

Manfaat Pelatihan	frekwensi	Persentase
Ya mendorong wirausaha	24	69%
Ya hanya pengetahuan	11	31%
Tidak bermanfaat	0	0%
Jumlah	35	100%

Tabel 4.5
Sebaran pengalaman warga mitra binaan IBM

Pengalaman Usaha	frekwensi	Persentase
Ya dan masih berjalan	8	23%
Ya hanya sekali-sekali	18	51%
Tidak ada	9	26%
Jumlah	35	100%

Tabel 4.6
Minat Mitra Binaan

Deskripsi	frekwensi	Persentase
Sangat berminat	18	51%
Agak berminat	14	40%
Kurang berminat	3	9%
Tidak berminat	0	0%
Jumlah	35	100%

Tabel 4.7.
Jenis pelatihan yang diharapkan mitra binaan
IbM

Deskripsi	frekwensi	Persentase
Produksi	9	26%
Manajemen Usaha	3	9%
Pemasaran	11	31%
Pembiayaan usaha	4	11%
Lainnya	8	23%
Jumlah	35	100%

Tabel 4.8
Analisa SWOT Terhadap Permasalahan Mitra

Lingkungan Eksternal	<u>Peluang</u>	<u>Ancaman</u>
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Potensi pasar yang luas tidak hanya di Jakarta namun di kota-kota lainnya 2) Tersedianya infrastruktur ICT 3) Tersedianya limbah padat perkotaan yang cukup banyak 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Banyaknya produk sejenis dengan kualitas bagus baik dari satu kota maupun produk impor. 2) Kurangnya kecintaan dan penggunaan terhadap produk dalam negeri oleh masyarakat, terutama masyarakat kota Jakarta
Lingkungan Internal	<u>Strategi SO</u>	<u>Strategi ST</u>
<ol style="list-style-type: none"> 1) Memiliki dasar skill dan kompetensi dalam membuat produk kreatif 2) Memiliki waktu yang fleksibel 3) Kemudahan memperoleh bahan baku/material 4) Sudah memiliki komunitas kegiatan ibu PKK 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pengembangan dan peningkatan usaha baik dari sisi diversifikasi produk dan pasar 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Meningkatkan kreativitas dalam membuat produk yang inovatif dan unik 2) Peningkatan pengetahuan dan skill desain produk.

<u>Kelemahan</u>	<u>Strategi WO</u>	<u>Strategi WT</u>
1) Kurangnya pengetahuan dan informasi mengenai peningkatan kualitas produksi, manajemen usaha, dan pengetahuan tentang pasar.	1) Melakukan kerjasama dengan instansi pemerintah, perguruan tinggi dan pihak swasta 2) Pemanfaatan sosial media (ICT) dalam mempromosikan produk dan perolehan informasi mengenai selera pasar	Memperkuat kerjasama antara sesama usaha kerajinan berbasis limbah

Tabel 4.9 Solusi yang ditawarkan terhadap Permasalahan Mitra

No	Permasalahan	Solusi
1	Jumlah produksi yang dihasilkan masih rendah	a) Meningkatkan jumlah produk yang dihasilkan sebesar 20% dari jumlah produksi saat ini b) Meningkatkan kualitas produk yang terlihat dari peningkatan harga jual 30% dari harga jual saat ini
2	Kurangnya kreativitas dari kelompok usaha, terlihat dari produk yang dihasilkan belum memenuhi selera pasar, serta masih melayani pasar disekitar lingkungan Kelurahan Meruya Selatan.	Meningkatkan diversifikasi produk baik dalam hal jenis dan varian produk sebesar 5 varian produk yang tercipta dan terjual selama satu tahun
3	Kurangnya kemampuan dan skill dari kelompok usaha dalam memproduksi produk yang berkualitas, dan memiliki ciri khas yang unik	Meningkatkan permintaan pasar (sales) terhadap produk yang dihasilkan saat ini sebesar 90 % dari hasil produksi
4	Pemanfaatan Teknologi ICT yang minim baik untuk aktivitas pemasaran maupun perolehan informasi	a) Meningkatkan penggunaan media saluran pemasaran sebagai aktivitas promosi produk. b) Meningkatkan jumlah persentase kesadaran dan kesukaan (komentar like di media sosial) masyarakat terhadap produk kerajinan berbasis limbah sebesar 10 %
5	Koordinasi dan komunikasi antar kelompok usaha kerajinan yang sejenis masih terbatas	Meningkatkan jumlah anggota yang akan bergabung dalam kelompok usaha kerajinan sebesar 10% pertahun

DAFTAR PUSTAKA

- Andri Desy. 2009. Pembuatan Gambar dari Kertas Bekas Dengan Teknik Kolase di Kelas III SD (<http://desyandri.wordpress.com/2009/02/11/pembuatan-gambar-dari-kertas-bekas-dengan-teknik-kolase-di-kelas-iii-sd/>)
- Dendy. (2008). Peranan PKK dalam Pemberdayaan Keluarga. <http://deemention.blogspot.co.id/2008/09/peranan-pkk-dalam-pemberdayaan-keluarga.html>.
- Dipta, I.W. (2010). Strategi membangun keunggulan daya saing Usaha Mikro, Kecil, Menengah dan Koperasi di Indonesia dalam era perekonomian baru. Seminar Nasional “Revitalisasi Strategi Pembinaan Usaha Kecil, Menengah dan Koperasi oleh Pemerintah/BUMN dalam Perekonomian Baru”.
- Hakim, M., Wijaya, J., Sudirja, R. (2006). Mencari Solusi Penanganan Masalah Sampah Kota. Lokakarya Pengolahan sampah Kota Dalam Revitalisasi Pembangunan Pertanian di Indonesia. Kerjasama Fakultas Pertanian UNPAD-Ditjen Hortikultura Departemen Pertanian RI, Bandung. <http://nurchanifmuflichah.wordpress.com/tugas-kuliah/pemanfaatan-kertas-bekas-menjadi-barang-kerajinan/>
- Indriani Sulistya. 2009. Daur Ulang Kertas. (online) (<http://sulistya.indriani.wordpress.com/2009/06/02/daur-ulang-kertas/>)
- Justitia. 2008. Cara Mudah daur Ulang Kertas Bekas. (online) (<http://justitia.wordpress.com/2008/02/15/cara-mudah-daur-ulang-kertas-bekas/>)
- Musa Wliwangi. 2011. Cara membuat kertas bekas. (online) (<http://musa-bbd-wliwangi-artikel.blogspot.com/2010/01/cara-mudah-daur-ulang-kertas-bekas.html>)
- Tim Penyusun KBBI. 2003. Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Meliala, A.S., Matondang, N dan Sari, R.M., (2014). Strategi peningkatan daya saing usaha kecil dan menengah (UKM) berbasis Kaizen. *Jurnal Optimasi Sistem Industri* 13(2): 641- 664
- Pangestu, M.E. (2008). Pengembangan ekonomi kreatif indonesia 2025. Hasil konvensi pengembangan ekonomi kreatif 2009-2015 Yang diselenggarakan pada pekan produk budaya Indonesia 2008 JCC.
- Purbasari, N. (2014). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Kegiatan Daur Ulang Sampah Plastik (Studi Kasus Pada Komunitas Bank Sampah Poklili Perumahan Griya Lembah Depok Kecamatan Sukmajaya Kota Depok). Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Puspitawati, Y. dan Rahdriawan, Mardwi (2012). Kajian Pengelolaan Sampah Berbasis Masyarakat dengan Konsep 3R (Reduce, Reuse, Recycle) di Kelurahan Larangan Kota Cirebon. *Biro Penerbit Planologi Undip* 8 (4): 349-359.
- Rantung, F., Mandey, J., dan Londa, V. (2014). Peranan Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga (PKK) dalam menggerakkan partisipasi masyarakat desa (suatu studi di Desa Ongkau Kabupaten Minahasa Selatan). ejournal.unsrat.ac.id/index.php/JAP.
- Riana, N.R., Sjamsuddin, S., dan Hayat, A. (2015). Pelaksanaan peran Tim Penggerak Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga (PKK) dalam memberdayakan perempuan. *Jurnal Administrasi Publik* 2(5): 851-856.
- Rumayah. (2015). Pelaksanaan program Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga (PKK) dalam pemberdayaan masyarakat di Desa Malinau Kota Kecamatan Malinau. *eJournal Pemerintahan Integratif*, 2015, 3 (2): 323-335.
- Sahwan, F.L., Martono, D.H., Wahyono, S., Wisoyodharno, L.A. (2005). Sistem Pengelolaan Limbah Plastik di Indonesia. *Jurnal Teknologi Lingkungan* 6(1): 311-318.
- Subekti, S. (2010). Pengelolaan Sampah Rumah Tangga 3R Berbasis Masyarakat. *Prosiding Seminar Nasional Sains dan*

Teknologi 2010. Fakultas Teknik Universitas Wahid Hasyim, Semarang.

Susilo, Y.S. (2010). Strategi meningkatkan daya saing UMKM dalam menghadapi implementasi CAFTA dan MEA. *Buletin Ekonomi* 8(2): 70-170.

Suyono, H. dan Haryanto, R. (2013). *Pedoman Pembentukan dan Pengembangan Pos Pemberdayaan Keluarga Posdaya*. Balai Pustaka, Jakarta

Tambunan, T. (2008). *Ukuran Daya saing Koperasi dan UKM. Background Study RPJM Nasional Tahun 2010-2014*. Bidang Pemberdayaan Koperasi dan UKM, Bappenas, Jakarta

PENDAMPINGAN PENINGKATAN MANAJEMEN PROJEK PADA PEKERJA BANGUNAN DI MERUYA SELATAN

H. Sonny Indrajaya
Dosen Mercu Buana Univesity, Jakarta, Indonesia
Merahputih11132@gmail.com

ABSTRAK.

Pengabdian masyarakat ini untuk Pelatihan Pendampingan Peningkatan Manajemen Proyek . Pada Pekerja Bangunan di Meruya Selata. Pengabdian masyarakat ini untuk memberi manajemen proyek bagi pekerja proyek. Lokasi proyek rumah tinggal di meruya selatan.

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini untuk memberi wawasan manajemen proyek agar bisa menjadi pekerja proyek yang diandalkan.

Pekerja Bangunan di Meruya Selatan merupakan kegiatan pembangunan rumah baru dan renovasi rumah lama serta perawatan rumah yang secara rutin yang telah dilakukan. Mengingat Pentingnya kegiatan ini yang sangat diperlukan oleh masyarakat.

Kelompok pekerja bangunan terdiri dari kepala bangunan dan staff mempunyai potensi untuk ditingkatkan manajemen proyeknya, hal ini selama ini kegiatan hanya dilakukan tanpa memakai manajemen proyek sehingga kelompok pekerja bangunan dapat mengenal dirinya sendiri, mengetahui karakternya sendiri, mengetahui kelebihan dan kekurangannya, mengetahui kapasitas pengetahuan dan keterampilan, kemampuan terpendam dan keunikan lain yang ada pada dirinya.

Lokasi proyek rumah tinggal di meruya selatan.

Hasil pengabdian masyarakat ini adalah pekerja proyek semakin paham dan mengerti mengenai manajemen proyek sehingga membangkitkan keinginan menjadi pekerja proyek yang tangguh.

Kata kunci : pekerja proyek, proyek manajemen, proyek rumah tinggal

1. LATAR BELAKANG

Pekerja Bangunan di Meruya Selatan merupakan kegiatan pembangunan rumah baru dan renovasi rumah lama serta perawatan rumah yang secara rutin yang telah dilakukan. Mengingat Pentingnya kegiatan ini yang sangat diperlukan oleh masyarakat.

Kelompok pekerja bangunan terdiri dari kepala bangunan dan staff mempunyai potensi untuk ditingkatkan manajemen proyeknya, hal ini selama ini kegiatan hanya dilakukan tanpa memakai manajemen proyek sehingga kelompok pekerja bangunan dapat mengenal dirinya sendiri, mengetahui karakternya sendiri, mengetahui kelebihan dan kekurangannya, mengetahui kapasitas pengetahuan dan keterampilan, kemampuan terpendam dan keunikan lain yang ada pada

dirinya.

Pengenalan diri sangat penting untuk memahami konsep diri seseorang pekerja bangunan dan seberapa jauh seseorang tersebut merasa dirinya perlu memperbaiki diri dan belajar agar lebih baik lagi. Mengenal diri sendiri berarti memperoleh pengetahuan tentang totalitas diri yang tepat, yaitu menyadari kelebihan/keunggulan yang dimiliki maupun kekurangan/kelemahan yang ada pada diri sendiri. Dengan mengenal diri sendiri secara tepat akan diketahui konsep diri yang tepat pula, dengan berupaya mengembangkan yang positif dan mengatasi/menghilangkan yang negatif.

Dengan mengenal dirinya seorang pekerja bangunan diharapkan dapat membentuk sikap

dan perilaku sesuai prinsip dan tujuan hidup yang diinginkan. Seseorang pekerja bangunan yang mempunyai semangat, ketekunan, dalam menjalankan peranan pekerja bangunan yang dapat memberikan kontribusi social orientait kepada para konsumennya dan masyarakat pada umumnya. serta andil dalam membuka lapangan pekerjaan yang saat ini, menjadi permasalahan global. Hanya sebagian kecil dari pekerja bangunan yang tertarik untuk meningkatkan diri, meskipun meskipun dengan mengikuti pelatihan manajemen proyek akan sangat diperlukan bukan hanya kepentingan sendiri, tetapi juga untuk meningkatkan kualitas atau mutu kerja pada bangunan, karena peningkatan melalui manajemen proyek pada pekerja bangunan sudah semakin diperlukan dan perlu segera dicari pencerahannya melalui penciptaan peningkatan kualitas kerja di berbagai sektor bangunan. Menjadi pekerja bangunan pada saat ini sangat diperlukan, tidak hanya untuk kepentingan diri sendiri, tetapi yang lebih penting yaitu mengabdikan kepada bangsa dan negara dengan menciptakan lapangan pekerjaan bagi orang lain.

Tujuan Kegiatan

Kegiatan pengabdian untuk manajemen proyek, memiliki beberapa tujuan :

1. Memberikan pendampingan tentang pemahaman manajemen proyek bagi para pekerja bangunan.
2. Memberikan pelatihan untuk motivasi bagi para pekerja bangunan untuk peningkatan kualitas.
3. Memberikan pendampingan untuk peningkatan kepercayaan diri bagi para pekerja bangunan.

Manfaat Kegiatan

Kegiatan pengabdian untuk pelatihan ini ini diharapkan memberikan manfaat:

1. Pekerja bangunan mendapat pengetahuan dan pengalaman dari pendampingan untuk peningkatan kualitas manajemen melalui

manajemen proyek.

2. Kelompok pekerja bangunan dapat merasakan manfaat dari peningkatan kualitas kerja

Pengertian Pekerja Bangunan

Pekerja Bangunan adalah pekerja yang mempunyai ketrampilan dalam bidang membangun rumah, membangun ruko dan bangunan yang lain.

Biasanya pekerja bangunan disebut juga tukang batu dalam istilah yang umum, untuk pengupahan pekerja bangunan biasanya ada yang harian dan ada yang borong tergantung persetujuan antara pekerja dan pengguna jasanya.

Biasanya pekerja bangunan dipimpin oleh seorang yang disebut Pelaksana, yang bekerja sebagai pengarah dan pengatur pekerjaan dalam proyek.

Tukang bangunan terbagi menjadi beberapa bagian yaitu:

1. Tukang Batu adalah orang yang bekerja pasang batu bata, pasang pondasi batu kali dan pekerjaan cor (Untuk pekerjaan kasar)
2. Tukang Plaster Aci adalah tukang yang bekerja merapikan pasangan batu bata dengan campuran semen dan pasir (Untuk pekerjaan halus)
3. Tukang Pembesian adalah tukang yang bekerja merangkai besi di proyek, biasanya bila tukang sepesialis ini tidak bisa untuk pekerjaan pasangan batu bata, plaster dan aci
4. Tukang Profil adalah tukang yang bekerja membuat motif pada tampak depan, biasanya tukang ini mempunyai tingkat keahlian yang lebih tinggi dibanding tukang batu
5. Tukang Keramik adalah yang bekerja untuk memasang keramik, tukang ini kebanyakan hanya menguasai bidang ini saja
6. Tukang Batu Alam adalah tukang yang bekerja untuk memasang batu alam

biasanya spesialis dan tidak bisa mengerjakan pekerjaan yang lain

7. Tukang Marmer adalah tukang yang ahli dalam pemasangan marmer atau granit biasanya mempunyai keahlian di bidang ini saja dan tidak dimiliki tukang yang lain pada bagian dalam tukang bangunan yang lain

2. TINJAUAN TEORITIS

Pengertian Kelompok

Kelompok adalah kumpulan dari dua orang atau lebih yang berinteraksi dan mereka saling bergantung (interdependent) dalam rangka memenuhi kebutuhan dan tujuan bersama, menyebabkan satu sama lain saling mempengaruhi (Cartwright&Zander, 1968; Lewin, 1948)

Muzafer Sherif mengartikan Kelompok sosial adalah kesatuan sosial yang terdiri dari dua atau lebih individu yang telah mengadakan interaksi sosial yang cukup intensif dan teratur, sehingga di antara individu itu sudah terdapat pembagian tugas, struktur dan norma-norma tertentu.

Pengertian Kelompok Pekerja Bangunan

Kumpulan Pekerja bangunan merupakan gabungan dari dua pekerja lebih yang berinteraksi dan saling tergantung dalam suatu kerja bangunan pada kerja suatu proyek yang sedang berjalan atau yang akan dikerjakan.

Pengertian Pekerja Bangunan Professional

Pengertian pekerja bangunan professional adalah semua orang yang mempunyai kewenangan serta mempunyai tanggung jawab terhadap kerja bangunan, baik individual atau kelompok. Hal ini berarti bahwa pekerja bangunan harus memiliki minimal dasar kompetensi sebagai bentuk wewenang dan kemampuan di dalam menjalankan tugas-tugasnya. Kompetensi pekerja bangunan adalah suatu keahlian yang wajib dipunyai, baik dari kemampuan segi pengetahuan, kemampuan dari segi

keterampilan dan tanggung jawab pada kualitas bangunan yang dikerjakan, sehingga dalam menjalankan tugasnya sebagai seorang pekerja bangunan bisa berjalan dengan baik.

Pengertian Manajemen Proyek

Manajemen proyek adalah suatu penerapan ilmu pengetahuan, keahlian dan juga ketrampilan, cara teknis yang terbaik serta dengan sumber daya yang terbatas untuk mencapai sasaran atau tujuan yang sudah ditentukan agar mendapatkan hasil yang optimal dalam hal kinerja, waktu, mutu dan keselamatan kerja.

Definisi manajemen proyek yang lainnya adalah suatu kegiatan merencanakan, mengorganisasikan, mengarahkan, mengawasi serta mengendalikan sumber daya organisasi perusahaan guna mencapai tujuan tertentu dalam waktu tertentu dengan sumber daya tertentu.

Pengembangan Potensi Pekerja Bangunan

Semua masyarakat yakin bahwa guru memiliki andil yang sangat besar yang dimiliki oleh pekerja bangunan dan sangat berperan dalam membantu perkembangan serta untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Minat, bakat, kemampuan, dan potensi-potensi yang dimiliki oleh pekerja bangunan tidak akan berkembang secara optimal tanpa teori manajemen proyek. Dalam kaitan ini pekerja bangunan perlu memperhatikan secara individual, karena antara satu bangunan dengan yang lain memiliki perbedaan yang sangat mendasar. Disamping itu, untuk meningkatkan mutu bangunan, pekerja bangunan perlu membantu pertumbuhan dan perkembangan kualitas bangunan

Kemudian, hal yang tidak kalah penting adalah pekerja bangunan juga harus berpacu dalam peningkatan mutu kerja, agar dapat mengembangkan kualitas kerja bangunan. Dalam hal ini, pekerja bangunan harus kreatif, professional, dan menyenangkan, dengan

memposisikan diri sebagai:

- a. Pekerja Bnaguan yang penuh semangat pada kerja bangunan.
- b. Teman, tempat mengadu, dan mengutarakan perasaan antar teman pekerja.
- c. Kepala projek Fasilitator yang selalu siap memberikan kemudahan, dan melayani pekerja bangun dalam menyalurkan minat, kemampuan, dan bakatnya.
- d. Pekerja bangunan dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi dan dapat mengetahui pemecahannya.
- e. Memupuk rasa percaya diri, berani dan bertanggung jawab.
- f. Menbiasakan pekerja bangun untuk saling berkomunikasi atau berhubungan dengan orang lain secara wajar.
- g. Mengembangkan proses sosialisasi yang wajar antara pekerja bangun, orang lain, dan lingkungannya.
- h. Mengembangkan kreativitas.
- i. Menjadi pembantu terhadap teman pekerja bangun ketika diperlukan.

3. METODE

KHALAYAK SASARAN

Khalayak sasaran dalam kegiatan pendampingan ini adalah para pekerja kelompok pekerja bangunan di Meruya Selatan. Pendampingan kelompok pekerja bangunan tentunya akan dikorrdinasikan dengan pemilik serta diketahui ketua RT setempat, kelurahan, agar pendampingan ini berjalan lancar serta diketahui secara resmi oleh pemerintahan setempat.

METODE KEGIATAN

Masalah yang sudah diidentifikasi dan dirumuskan pada perumusan masalah tersebut di atas maka perlu pemecahannya juga agar pendampingan dapat berjalan dengan lancar maka sebagai alternatif pemecahan masalah adalah sebagai berikut:

1. Dilakukan dengan pendekatan klasikal. Pendekatan klasikal dilakukan pada saat pemberian teori manajemen projek.

2. Metode yang digunakan adalah: pemberian teori dan Praktek langsung di Lapangan. Metode ini dipilih untuk menyampaikan konsep-konsep yang penting untuk dimengerti dan dikuasai oleh pekerja bangunan. Penggunaan metode ini dengan pertimbangan bahwa metode pemberian teoriyang dikombinasikan dengan praktek dapat memberikan materi yang relatif banyak secara padat, cepat dan mudah.
3. Metode teori dan pelatihan lapangan meliputi :
 - a. Meningkatkan mengenai struktur projek bagi para pekerja bangunan
 - b. Meningkatkan pengetahuan budaya projek bagi pekerja bangunan
 - c. Meningkatkan pengetahuan kepemimpinan dan amanjer projek bagi pekerja bangunan
 - d. Meningkatkan pengetahuan seleksi projek bagi pekerja bangunan
 - e. Meningkatkan pengetahuan estimasi waktu dan biaya bagi pekerja bangunan
 - f. Meningkatkan mutu sebagai Pekerja bangunan yang harus memperhatikan kompetensi dasar dan materi standar dan mampu memeperhatikan mutu bangunan yang baik.
 - g. Meningkatkan pekerja bangunan Sebagai Pembaharu (Inovator) yang harus mampu menerjemahkan pendampingan manajemen projek..
 - h. Meningkatkan pekerja bangunan sebagai Pendorong Kreatifitas yang sangat penting dalam kegiatan bangunan.

LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

Kegiatan PPM ini dilakukan dengan melalui beberapa langkah meliputi:

1. Persiapan : koordinasi dengan mitra, persiapan alat dan bahan, publikasi/undangan dan administrasi.
2. Pelaksanaan : Pemberian teori dan Praktek di lapangan.
3. Pembuatan Laporan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Tahapan pelaksanaan pelaksanaan PPM Pelatihan Pendampingan Peningkatan Manajemen Proyek Pada Pekerja Bangunan di Meruya Selatan.

Koordinasi dengan Pimpinan Proyek Rumah Tinggal.

1. Pengaturan kesediaan menjadi mitra pelaksanaan pelaksanaan PPM Pendampingan Peningkatan Manajemen Proyek Pada Pekerja Bangunan di Meruya Selatan.
2. Pembuatan usulan PPM Pendampingan Peningkatan Manajemen Proyek Pada Pekerja Bangunan di Meruya Selatan.
3. Persetujuan dari Universitas Mercu buana untuk PPM Pendampingan Peningkatan Manajemen Proyek Pada Pekerja Bangunan di Meruya Selatan.
4. Koordinasi kembali dengan Pimpinan Proyek Rumah Tinggal
5. Penentuan hari dan jam dan lokasi pelaksanaan PPM Pendampingan Peningkatan Manajemen Proyek Pada Pekerja Bangunan di Meruya Selatan.

Pelaksanaan PPM Pelatihan Pendampingan Peningkatan Manajemen Proyek Pada Pekerja Bangunan di Meruya Selatan. dilaksanakan :

1. Tanggal Pelaksanaan tanggal 15 Januari 2018
2. Lokasi di Meruya selatan Jakarta Barat
3. Pelaksanaan kegiatan PPM Pelatihan dengan cara ceramah dengan media kertas materi pelatihan dan media pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Pertemuan tatap muka dengan metode ceramah pemberian teori 5 cara Pelatihan Pendampingan Peningkatan Manajemen Proyek Pada Pekerja Bangunan di Meruya Selatan. .
4. Media pelaksanaan media kertas materi pelatihan, papan tulis.
5. Jumlah peserta pelatihan : 15 guru.

Pelaksanaan kegiatan PPM ini dilakukan

dengan pokok bahasan yang disampaikan mengenai:

1. Perkenalan
2. Pengantar kenapa perlu peningkatan manajemen proyek pada pekerja bangunan
3. Kenapa perlunya peningkatan manajemen proyek
4. Bagaimana menjadi pekerja proyek yang baik
5. Mengenalkan contoh kerja manajemen proyek
6. Praktek lapangan
7. Penutup

B. PEMBAHASAN

Hasil kegiatan PPM secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut:

1. Keberhasilan target jumlah peserta pelatihan
2. Ketercapaian tujuan pelatihan
3. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi pelatihan
4. Pencapaian hasil latihan para peserta yaitu kualitas media pembelajaran yang telah dihasilkan, maka dapat di- simpulkan bahwa tujuan kegiatan ini dapat tercapai.
5. Ketercapaian target materi pada kegiatan PPM ini baik, karena materi pelatihan telah dapat disampaikan secara keseluruhan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan :

PPM Pelatihan Pendampingan Peningkatan Manajemen Proyek Pada Pekerja Bangunan di Meruya Selatan sudah dilaksanakan dan sesuai dengan tempat dan jam seperti yang sudah direncanakan dan dikoordinasikan dengan pimpinan proyek perumahan. Pelaksanaan Pendampingan Peningkatan Manajemen Proyek Pada Pekerja Bangunan di Meruya Selatan ini disambut dengan baik oleh pengurus pimpinan proyek, asisten dan pekerja proyek. Materi pelatihan yang disampaikan bisa diserap dengan baik oleh para peserta pelatihan. Para pekerja

mengikuti pelatihan manajemen mutu dari awal sampai selesai.

Saran :

Dari pelaksanaan pelatihan Pendampingan Peningkatan Manajemen Proyek Pada Pekerja Bangunan di Meruya Selatan dapat diberikan saran : Pelatihan proyek manajemen sangat diperlukan oleh pekerja proyek, hal ini bisa lebih ditindak lanjuti dalam kegiatan pelatihan lanjutan, agar mutu pekerja proyek bisa menjadi pekerja proyek yang bisa diandalkan.

Daftar Pustaka

1. Soeharto, Imam. MANAJEMEN PROYEK (Dari Konseptual Sampai Operasional). Jakarta. ERLANGGA. 1995.
 2. Dipohusodo, Istimawan. Manajemen Proyek & Konstruksi. Yogyakarta. KANISIUS. 1996.
 3. Djojowiriono, Soegeng. MANAJEMEN KONSTRUKSI. Yogyakarta. ANDI. 2002.
 4. Ervianto, WULFRAM I. MANAJEMEN PROYEK KONSTRUKSI. Yogyakarta. ANDI. 2002.
 5. Ervianto, WULFRAM I. TEORI-APLIKASI MANAJEMEN PROYEK KONSTRUKSI. Yogyakarta. ANDI. 2004.
 6. Prijono. Tata Laksana Proyek. Jakarta. ERLANGGA. 1984.
 7. Soehandardjati. Manajemen Proyek. Yogyakarta. BP-KMTS FT UGM. 1987.
 8. Mudyana, Engking dan Sulastri (2004) Teknik Penulisan Laporan. Bandung, Akademi Sekretari dan Manajemen Taruna Bakti.
 9. Sultan Syah, Mahendra. (2003) Manajemen Proyek Kiat Sukses Mengelola Proyek. Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama.
 10. Yasin, H. Nazarkhan. (2003) Mengenal Kontrak Konstruksi di Indonesia. Buku Pertama Seri Konstruksi. Jakarta, PT. Gramedia Pustaka Utama.
-

PEMBUATAN SOAL UJIAN SISWA BERBASIS MULTIMEDIA BAGI GURU SMPN 36 PADA KABUPATEN BEKASI DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH

Anita Ratnasari¹, Eka Juliansyahwiran², Febrianti Supardinah³
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana
Email: 1anita.ratnasari@mercubuana.ac.id

ABSTRAK.

Perkembangan teknologi multimedia saat ini sudah sangat pesat dan masyarakat pun memiliki antusiasme yang besar untuk mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Adanya teknologi multimedia membuat sarana komunikasi yang sudah ada menjadi lebih menarik bagi para penggunanya. Sebagian besar masyarakat kita akan lebih tertarik untuk mengetahui atau belajar suatu sarana komunikasi apabila sarana itu memiliki tampilan yang menarik, karena banyak orang yang malas untuk membaca buku. Guru sebagai ujung tombak dalam dunia pendidikan, dituntut untuk senantiasa tanggap dan peka terhadap berbagai pembaharuan yang terjadi di sekelilingnya. Proses pembelajaran yang berkualitas ditentukan oleh beberapa faktor, salah satu diantaranya adalah cara guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan media pembelajaran. Namun, kenyataan di lapangan masih banyak yang ditemukan, terutama di wilayah Kabupaten Bekasi masih banyak guru yang dalam penyampaian hanya berceramah dan duduk di depan kelas. Hal tersebut terjadi karena kurangnya kemampuan guru dalam memahami makna, manfaat dan cara penggunaan media pembelajaran. Jika hal tersebut dibiarkan maka, implikasinya pada keberhasilan kegiatan pembelajaran yang ingin dicapai. Kegiatan Pengabdian masyarakat pada kali ini memberikan pelatihan bagi para guru untuk dapat memanfaatkan teknologi terutama dalam membuat ujian dengan menggunakan macromedia Flash.

Kata Kunci : Pelatihan, Macromedia Flash, Interaktif

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi multimedia saat ini sudah sangat pesat dan masyarakat pun memiliki antusiasme yang besar untuk mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Adanya teknologi multimedia membuat sarana komunikasi yang sudah ada menjadi lebih menarik bagi para penggunanya. Sebagian besar masyarakat kita akan lebih tertarik untuk mengetahui atau belajar suatu sarana komunikasi apabila sarana itu memiliki tampilan yang menarik, karena banyak orang yang malas untuk membaca buku.

Guru memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Guru dituntut untuk dapat selalu melakukan pembaharuan dari setiap materi yang diajarkan. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan kualitas proses pembelajaran. Di era sekarang ini media digital

merupakan hal yang tidak bisa dipungkiri lagi dan menjadi hal yang menarik akan memudahkan guru dalam penyampaian materi. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis komputer merupakan kolaborasi antara aplikasi teknologi informasi dengan unsur pendidikan. Multimedia pembelajaran interaktif telah menjadi trend yang diminati saat ini karena memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami pelajaran. Namun, kenyataan di lapangan masih banyak yang ditemukan, terutama di wilayah Kabupaten Bekasi masih banyak guru yang dalam penyampaian hanya berceramah dan duduk di depan kelas. Hal tersebut terjadi karena kurangnya kemampuan guru dalam memahami makna, manfaat dan cara penggunaan media pembelajaran. Jika hal tersebut dibiarkan maka, implikasinya pada keberhasilan kegiatan pembelajaran yang ingin

dicapai

Saat ini guru juga dituntut untuk menguasai teknologi. Penguasaan teknologi ini digunakan untuk mengembangkan kemampuan guru dalam melaksanakan menyampaikan tugas juga pengembangan kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis Macromedia Flash Player. Macromedia Flash Player merupakan perangkat lunak untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang interaktif.

Pemilihan perangkat lunak Flash sebagai media pembelajaran dalam pengabdian ini dikarenakan kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara. Awal perkembangan flash banyak digunakan untuk animasi pada website, namun saat ini mulai banyak digunakan untuk media pembelajaran karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki. Macromedia Flash ini memiliki kelebihan mampu menyimpan file-file dalam ukuran yang lebih kecil sehingga cukup praktis dan mudah untuk menggunakannya. Oleh karena itu guru SMP harus mampu meningkatkan kemampuannya terutama dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih atraktif bagi siswa.

Identifikasi dan Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, maka secara garis besar rumusan permasalahan adalah:

1. Bagaimana memperkenalkan pemanfaatan Teknologi Informasi ke guru?
2. Bagaimana membuat materi soal ujian siswa yang interaktif ?
3. Bagaimana membantu Guru SMP di Bekasi dalam membuat soal ujian siswa berbasis multimedia?
4. Bagaimana bentuk soal ujian siswa SMP berbasis Multimedia dengan menggunakan Macromedia Flash?

Tujuan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Tujuan dari pelaksanaan program ini adalah:

1. Memperkenalkan perkembangan teknologi software yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar
2. Memperkenalkan beberapa contoh aplikasi pembelajaran interaktif.
3. Memberikan pelatihan tentang bagaimana cara membuat soal ujian siswa berbasis multimedia dengan menggunakan Macromedia Flash.
4. Memberikan alternatif cara membuat soal ujian yang bersifat edukatif dan interaktif oleh peserta mengenai kemampuan masing-masing yang dimiliki dengan menggunakan Macromedia Flash.

Manfaat Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Setelah pengabdian masyarakat ini telah selesai dilaksanakan, maka manfaat yang diharapkan peserta dapat membuat soal-soal ujian siswa SMP berbasis multimedia dengan menggunakan Macromedia Flash, menyimpan programnya kemudian menjalankan program yang sudah disimpan berbasis multimedia. Selain itu, Para Guru dapat tertarik dalam membuat soal ujian berbasis multimedia, kemudian dapat menyebarkan pengetahuannya ini kepada para Guru lainnya ditempatnya mengajar maupun sesama rekan profesi.

Metode Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan untuk memecahkan masalah yang dihadapi adalah :

1. Memberikan informasi tentang berbagai macam perkembangan teknologi baik hardware maupun software yang mendukung kegiatan belajar mengajar.
2. Mengenalkan software Macromedia Flash.
3. Memberikan pengenalan tentang fitur-fitur dasar dari Macromedia Flash.
4. Memberikan pelatihan dan tutorial dengan studi kasus adalah membuat materi ajar yang diajarkan oleh masing-masing peserta pelatihan.

Realisasi Pemecahan Masalah

1. Memperkenalkan berbagai macam jenis software
2. Memperkenalkan berbagai macam peluang wirausaha yang akan didapatkan dari design
3. Memperkenalkan berbagai macam software design dan spesifikasi hardware yang diperlukan jika ingin menginstal software tersebut ke komputer.
4. Peserta diperkenalkan cara menginstall photoshop
5. Peserta diperkenalkan dasar-dasar photoshop
6. Peserta melakukan praktek pembuatan design dengan menggunakan fitur – fitur yang ada di photoshop
7. Peserta diberikan waktu untuk mengerjakan design sesuai dengan kreasi masing-masing
8. Tanya jawab peserta dengan instruktur

Metode Kegiatan

1. Metode ceramah ; dilakukan untuk menyampaikan materi yang berupa teori.
2. Metode Tanya jawab; digunakan untuk memberikan kesempatan bagi para peserta yang belum dapat memahami materi yang diberikan.
3. Metode Demonstrasi ; digunakan untuk memberikan contoh design dengan photoshop
4. Metode Latihan/Praktek dan Tanya jawab ;
5. Metode wawancara ; digunakan saat pelatihan selesai sebagai bahan evaluasi untuk keseluruhan pelaksanaan kegiatan

Berikut ini adalah gambar dari hasil kegiatan masyarakat yang dilakukan secara menyeluruh.



Gambar 1. Contoh dari Aplikasi Pengmas



Gambar 2. Peserta Pengabdian Masyarakat

HASIL PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini berlangsung pada hari Rabu pada tanggal 11 Desember 2017 Pukul 08.00 WIB yang bertempat di aula sekolah SMPN 36 Kabupaten Bekasi.

Peserta yang hadir adalah para guru-guru SMPN 36 yang berjumlah 25 orang dan pelaksanaan acara berlangsung sesuai jadwal yang telah ditetapkan dan dalam pelaksanaannya peserta diberikan modul, software, snack, makan siang dan sertifikat. Pada kegiatan tersebut dilaksanakan dalam bentuk pelatihan berupa penyampaian materi 20% dan praktek 80% yang akan memakan waktu selama 1 hari yang meliputi :

a. Tahap 1 : Pengenalan Materi

Dalam tahap ini para peserta diberikan pengetahuan tentang:

- 1) Teknologi Informasi
- 2) Contoh-contoh pemanfaatan teknologi untuk bahan ajar
- 3) Jenis-jenis software yang digunakan untuk pengembangan bahan ajar

b. Tahap II : pelatihan (Praktek)

Dalam tahap ini peserta diberikan pelatihan :

- 1) Instal software Macromedia Flash
- 2) Pengenalan fitur-fitur dasar dari Macromedia Flash
- 3) Pembuatan materi ajar dengan menggunakan Macromedia Flash

Hasil Kegiatan

1. Target peserta yang mengikuti kegiatan sebanyak 20 peserta
2. Waktu pelaksanaan kegiatan sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuat
3. Acara berjalan dengan lancar, tertib dan aman.
4. Para guru sangat antusias dan kritis ketika pelatihan berlangsung.

Evaluasi Kegiatan

Secara keseluruhan kegiatan tersebut berjalan

dengan aman, tertib dan terkendali, sehingga tujuan yang ingin dicapai dapat terlaksana. Setiap panitia melaksanakan tugas sesuai dengan yang diatur oleh ketua pelaksana. Kegiatan tersebut telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan rencana yang ingin dicapai, namun dapat diatasi dengan baik.

Kegiatan tersebut mendapat respon positif dari para peserta. Selama pelaksanaan acara tersebut tidak terdapat masalah besar yang dapat mengganggu jalannya acara. Respon yang baik peserta tunjukan dengan sikap kooperatif antara panitia dan para instruktur membuat suasana ruangan menjadi lebih bersahabat, tanpa adanya perbedaan antara panitia dan peserta.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan ini bisa dibilang sukses, walaupun masih banyak kendala dibeberapa hal. Tetapi dapat ditarik kesimpulan untuk kegiatan ini antara lain:

1. Masih banyak guru-guru yang belum paham mengenai pemanfaatan teknologi untuk pendidikan
2. Masih banyak guru-guru sudah mengetahui mengenai Macromedia Flash namun masih belum mahir untuk penggunaannya.
3. Guru-guru antusias untuk membuat materi dengan penggunaan Macromedia Flash karena merasa tertarik dengan tampilannya
4. Tanggapan dari para peserta sangat positif, karena setelah adanya pelatihan ini mereka dapat ilmu baru yang memberikan alternatif kepada mereka untuk pengembangan bahan ajar, dan bahkan para peserta mengharapnkan ada pelatihan selanjutnya yang akan diadakan dan kembali mengundang mereka.

Saran

Saran yang dapat diberikan antara lain sebaiknya kegiatan seperti ini sering dilakukan, agar kedepannya guru-guru dapat lebih kreatif dalam membuat materi ajar dan

juga pengembangannya.

Daftar Pustaka

1. Briggs, leslie.1977. Instructional Desain Principles and Aplication. New Jersey: Educational Technology Publication
 2. Aqib, Jaiyaroh, Diniati, Khotimah. 2008. Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SMP, SMA, SMK. Bandung: CV. Y Rana Widya
 3. Suharno Prawirosumarto, Aplikasi Komputer Edisi 3 2012. Jakarta: Mitra Wacana Media.
 4.
<http://www.kemdiknas.go.id/kemdikbud/peserta-didik-sekolah-menengah-pertama> (diakses Oktober 2017)
 5.
<http://almasoem.sch.id/pengertian-sekolah-menengah-pertama/> (diakses Oktober 2017)
- .
-

PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL UNTUK PROMOSI PRODUK KERAJINAN DI KELURAHAN RAWA BUAYA, JAKARTA BARAT

Mirza1, Ina 2, Tjipto

1Program Studi Magister Manajemen, Program PascaSarjana , Universitas Mercubuana

ABSTRAK.

Tujuan pengabdian masyarakat ini diantaranya: (1) peningkatan kesadaran dari pengusaha UMKM terhadap pemanfaatan sosial media untuk mempromosikan produk; (2) peningkatan skill dan knowledge terhadap teknik promosi produk menggunakan sosial media; (3) peningkatkan jumlah transaksi penjualan produk UMKM di kelurahan Rawa Buaya. Adanya kemajuan teknologi informasi seperti media sosial, e-commerce, dan adanya fasilitas internet sehingga dosen magister manajemen dalam hal ini instruktur pelatihan, merasa perlu memberikan pelatihan dan pembelajaran penggunaan sosial media (hinstagram, facebook) untuk memasarkan produk UMKM di Kelurahan Rawa Buaya.

Adapun metode pendekatan yang ditawarkan untuk menyelesaikan persoalan khalayak sasaran yaitu pemilik usaha kerajinan dan makanan serta Ibu-ibu PKK kelurahan Rawa Buaya yaitu (1) Ceramah bervariasi dan Diskusi Tanya jawab; (2) Demonstrasi.

Kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan oleh tim Dosen Magister Manajemen, Universitas Mercubuana menghasilkan data sebagai berikut: (1) mayoritas peserta pelatihan berusia di atas 40 tahun dan berjenis kelamin wanita, memiliki pendidikan SLTP, memiliki usaha yang berjenis makanan dengan nilai omset kurang dari lima juta perbulan serta memiliki jumlah karyawan yang kurang dari lima orang; (2) Mayoritas peserta pelatihan menyatakan pelaksanaan pelatihan ini sangat bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan bisnis mereka saat ini. Disamping itu mayoritas peserta pelatihan sudah memiliki akun di sosial media baik di facebook, twitter, dan instagram, bahkan sudah memiliki banyak follower. Namun mayoritas peserta pelatihan memiliki pengetahuan dan skill yang minim tentang teknik/cara promosi melalui sosial media. Banyak diantara mereka belum mengetahui faktor-faktor penting apa yang mesti diperhatikan dalam mempromosikan produk seperti menentukan segmen pasar, targeting dan positioning; (3) Mayoritas peserta menilai kemampuan instruktur pelatihan, kondisi tempat pelatihan serta ketersediaan konsumsi dinilai sangat baik dan memuaskan

Keywords: Promosi Media sosial, produk kerajinan

PENDAHULUAN

Salah satu program RPTRA di kelurahan Rawa Buaya, Jakarta Barat yaitu pengembangan dan peningkatan pendapatan keluarga (UPPK). Saat ini sudah banyak jenis usaha yang dilakukan oleh para ibu PKK Kelurahan Rawa Buaya seperti usaha kerajinan tangan (handmade) yang berbahan dasar limbah plastik, dan produk makanan yang memiliki ciri khas di daerah tersebut yaitu manisan dari buah pinang. Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua PKK dan hasil observasi di lapangan di kelurahan Rawa Buaya, dimana produk-produk yang dihasilkan oleh para ibu PKK dan warga setempat belum berkembang secara ekonomis. Hal ini terlihat

dari nilai omset penjualan yang tidak menentu setiap harinya, sehingga belum bisa menjadi sumber penghasilan/pemasukan pendapatan keluarga. Namun produk-produk yang dihasilkan oleh ibu PKK dan warga Kelurahan Rawa Buaya memiliki ciri khas/keunikan tertentu, sehingga perlu dikembangkan baik dalam proses produksi/operasi, pemasaran dan pengelolaan keuangan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berdampak pada perubahan perilaku khususnya pola belanja konsumen yaitu masyarakat lebih memilih bertransaksi secara online dibandingkan secara konvensional (Roy Mandey, 2017). Hendry Gunawan (2012), menjelaskan manfaat TIK

sebagai berikut: (1) perdagangan secara elektronik yang dikenal dengan E-Commerce; (2) Biaya promosi dan pemasaran lewat website dan sosial media lebih efisien (murah); (3) Add Value yaitu untuk menciptakan value bagi pelanggan lebih spesifik menciptakan loyalitas sehingga pelanggan bersedia menjadi konsumennya untuk jangka panjang.

Untuk keberlangsungan usaha (bisnis), perlunya bagi pengelola/manajemen usaha melakukan kegiatan pemasaran. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap usaha kerajinan tangan yang dilakukan oleh ibu-ibu PKK dan warga di kelurahan Rawa Buaya, dimana bentuk kegiatan pemasaran yang telah dilakukan yaitu : (1) Mengikuti pameran-pameran/ bazaar; (2) pemasaran dan penjualan di geray RPTRA setempat. Berdasarkan informasi tersebut diketahui pula mayoritas pemilik usaha kerajinan dan pengolahan makanan belum memanfaatkan internet sebagai media pemasaran, Dari kondisi ini nampak sekali bahwa pemasaran produk yang dihasilkan dari ibu-ibu PKK dan warga kelurahan Rawa Buaya perlu ditingkatkan dengan mengoptimalkan pemanfaatan internet seperti promosi produk melalui sosial media dan blog.

Materi dan Metodologi

Adapun metode pendekatan yang ditawarkan untuk menyelesaikan persoalan khalayak sasaran yaitu pemilik usaha kerajinan dan makanan serta Ibu-ibu PKK kelurahan Rawa Buaya sebagai berikut:

1) Ceramah bervariasi dan Diskusi Tanya jawab

Metode ini dipilih untuk menyampaikan konsep-konsep yang penting untuk dimengerti dan dikuasai oleh peserta pelatihan. Penggunaan metode ini dengan pertimbangan bahwa metode ceramah yang dikombinasikan dengan audio dan video dapat memberikan materi yang relative banyak secara padat, cepat dan mudah.

Materi yang diberikan berupa pengetahuan strategi promosi, media promosi dan pengelolaan media sosial (facebook dan Instagram)

2) Demonstrasi

Metode ini dipilih untuk menunjukkan bagaimana langkah-langkah dalam menyusun komunikasi pemasaran yaitu tujuan promosi, menentukan TagLine/Content Informasi Iklan, penentuan Target Pembeli, dan merancang desain iklan (gambar, video, audio dan warna). Demonstrasi dilakukan oleh instruktur di hadapan peserta yang masing-masing mengoperasikan handphone atau tab sehingga peserta dapat mengamati secara langsung metode dan teknik penggunaan media sosial sebagai promosi usaha.

3) Latihan/ Praktikum

Metode ini digunakan untuk memberikan kesempatan kepada setiap peserta dalam membuat akun sosial media facebook dan Instagram, serta memanfaatkannya untuk kegiatan promosi.

4) Monitoring dan evaluasi.

Metode ini dipilih untuk memantau sejauhmana perkembangan para IRT dalam menggunakan dan memanfaatkan sosial media (seperti facebook, dan instagram) dalam mempromosikan produk mereka. Hal ini ditunjukkan dengan bukti alamat sosial media yang digunakan, jumlah transaksi yang terjadi beserta foto-foto produk yang di upload di sosial media tersebut.

Kegiatan pelatihan promosi produk menggunakan media sosial (internet) ini, akan diadakan di RPTRA Rawa Buaya, Jakarta Barat. Adapun peserta dalam pelatihan ini yaitu pemilik usaha kerajinan dan makanan, serta ibu-ibu PKK kelurahan Rawa Buaya sebanyak 45 peserta.

Hasil dan Pembahasan

Berikut ini, akan dijelaskan mengenai profil dan Penilaian peserta pelatihan tentang promosi produk menggunakan sosial media dari pengusaha UMKM di Kelurahan Rawa Buaya, Jakarta Barat.

1. Profil Peserta Pelatihan

Berdasarkan pada tabel 1 di bawah ini, dapat dilihat profil pengusaha UMKM di kelurahan Rawa Buaya. Untuk jenis kelamin, mayoritas peserta pelatihan berjenis kelamin wanita sebesar 96,8 persen, sisanya berjenis kelamin pria. Hal ini dikarenakan semua peserta adalah ibu-ibu PKK kelurahan Rawa Buaya yang memiliki usaha. Untuk tingkat pendidikan, mayoritas peserta berpendidikan SLTP sebesar 41,9 persen, dan SLTA sebesar 38,7 persen, sedangkan sisanya sebesar 19,4 persen berpendidikan Sarjana. Untuk tingkat usia, mayoritas peserta berusia di atas 40 tahun sebesar 70,9 persen, sedangkan sisanya berusia di bawah 40 tahun sebesar 39,1 persen. Untuk jenis usaha, mayoritas peserta memiliki jenis usaha makanan sebesar 45,2 persen, berjenis jasa dan kerajinan sebesar 9,7 persen. Sedangkan sisanya berjenis perkebunan, peternakan dll. Untuk lama usaha, mayoritas

peserta memiliki kurang dari empat tahun sebesar 58, 1 persen, sedangkan sisanya memiliki lama usaha di atas empat tahun sebesar 41, 9 persen. Untuk jumlah omset, mayoritas peserta memiliki omset kurang dari 2 juta sebesar 61, 3 persen, sedangkan sisanya memiliki omset di atas dua juta sebesar 29,1 persen. Sedangkan untuk jumlah karyawan, mayoritas peserta UMKM memiliki jumlah karyawan kurang dari lima orang sebesar 87,1 persen, sedangkan sisanya memiliki jumlah karyawan lebih dari 20 orang sebesar 2,3 persen.

Berdasarkan hasil profil pengusaha UMKM di Kelurahan Rawa buaya, dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta UMKM memiliki usia di atas 40 tahun, berpendidikan SLTP, memiliki jenis usaha makanan, jumlah pegawai kurang dari lima orang dan omset kurang dari dua juta rupiah. Mengingat usia pengusaha UMKM tidak produktif lagi, namun memiliki keinginan yang besar untuk meningkatkan skill dan knowledge berupa promosi produk menggunakan sosial media. Hal ini terlihat dari partisipasi kehadiran dan keaktifan peserta berupa banyaknya yang bertanya tentang bagaimana promosi produk dengan sosial media.

Tabel 1 Profil Pengusaha UMKM

PROFIL UMKM		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Jenis Kelamin	laki-laki	1	3.2	3.2	3.2
	wanita	30	96.8	96.8	100.0
	Total	31	100.0	100.0	
Tingkat Pendidikan	SLTP	13	41.9	41.9	41.9
	SARJANA (S1)	4	12.9	12.9	54.8
	SMU	12	38.7	38.7	93.5
	DIPLOMA (D1/D3)	2	6.5	6.5	100.0
	Total	31	100.0	100.0	
usia	< 20 thn	1	3.2	3.2	3.2
	31- 40 thn	8	25.8	25.8	29.0
	41 - 50 thn	17	54.8	54.8	83.9
	> 50 thn	5	16.1	16.1	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Jenis Usaha	TIDAK ADA	3	9.7	9.7	9.7
	MAKANAN	14	45.2	45.2	54.8
	PERTANIAN/PERKE BUNAN	1	3.2	3.2	58.1
	JASA	1	3.2	3.2	61.3
	KERAJINAN	2	6.5	6.5	67.7
	PETERNAKAN	1	3.2	3.2	71.0
	LAIN-LAIN	9	29.0	29.0	100.0
	Total	31	100.0	100.0	
lama Usaha	TIDAK ADA	3	9.7	9.7	9.7
	< 1 THN	12	38.7	38.7	48.4
	3 - 5 THN	4	12.9	12.9	61.3
	1 - 3 THN	6	19.4	19.4	80.6
	> 5 THN	5	16.1	16.1	96.8
	5.00	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	
Jumlah Omset/ Bulan	TIDAK ADA	3	9.7	9.7	9.7
	< 2 JUTA	19	61.3	61.3	71.0
	2 S.D 5 JUTA	7	22.6	22.6	93.5
	4.00	2	6.5	6.5	100.0
	Total	31	100.0	100.0	
jumlah Karyawan	TIDAK ADA	3	9.7	9.7	9.7
	< 5 ORANG	27	87.1	87.1	96.8
	> 20 ORANG	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Pengolahan Data Di lapangan (2017)

2. Hasil Penilaian Peserta Terhadap Sosial Media

Berikut ini akan dibahas mengenai penilaian peserta terhadap pemanfaatan sosial media untuk promosi produk UMKM. Berdasarkan tabel 2 di bawah ini, dapat dilihat bahwa mayoritas peserta pelatihan menyatakan sangat penting melakukan promosi produk dengan menggunakan sosial media sebesar 77,4 persen, yang menjawab penting sebesar 19,4 persen dan sisanya menjawab cukup penting sebesar 3,2 persen. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengusaha UMKM di Kelurahan Rawa Buaya memiliki kesadaran (awareness) akan pentingnya pemanfaatan teknologi informasi sebagai media promosi produk yang efektif dan efisien. Disamping itu, mayoritas peserta pelatihan juga sadar akan manfaat promosi

dengan sosial media seperti facebook, twitter, instagram sebesar 64,5 persen yang menjawab sangat setuju dan 35,5 persen yang menjawab setuju. Hal ini terlihat dari jawaban peserta mengenai manfaat promosi dengan sosial media seperti peningkatan transaksi penjualan, meningkatkan pendapatan dan produk dapat dikenali di seluruh daerah bahkan Negara. Jumlah peserta yang menjawab sangat setuju untuk tertarik menggunakan sosial media sebagai promosi produk sebesar 67,7 persen, sedangkan yang menjawab setuju sebesar 32,3 persen yang menjawab setuju. Hal ini dapat disimpulkan bahwa semua peserta pelatihan berminat untuk menggunakan sosial media sebagai media promosi produk mereka, karena mereka sadar betul akan manfaat sosial media tersebut dalam pengembangan

bisnis/usaha mereka kedepannya.

Berdasarkan hasil penilaian terhadap jumlah peserta yang memiliki akun di sosial media, mayoritas menjawab sudah memiliki akun di sosial media baik itu facebook, twitter dan Instagram sebesar 80,6 persen, sedangkan sisanya 19,4 persen belum memiliki akun di sosial media. Hal ini dapat disimpulkan bahwa mayoritas pengusaha UMKM di Rawa Buaya sudah memiliki akun di sosial media, walaupun mayoritas di manfaatkan untuk penambahan pertemanan. Sedangkan mayoritas peserta yang memiliki follower paling banyak di akun sosial media sebesar 61,3 persen, sedangkan sisanya memiliki sedikit follower bahkan ada yang belum memiliki akun di sosial media. Hal ini dapat disimpulkan bahwa mayoritas pengusaha UMKM di Rawa Buaya memiliki network yang bagus, karena kunci keberhasilan usaha adalah luasnya jaringan pertemanan.

Jumlah peserta pelatihan yang sering memanfaatkan sosial media untuk promosi produk sebesar 71 persen, sedangkan sisanya dimanfaatkan untuk menjalin pertemanan bahkan ada yang belum memiliki akun di

sosial media. Hal ini dapat disimpulkan mayoritas pengusaha UMKM sudah memanfaatkan sosial media untuk mempromosikan produk mereka. Namun ada 58,1 persen peserta pelatihan yang memiliki pengetahuan dan skill yang sangat baik mengenai cara/teknik promosi produk yang efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan mayoritas pengusaha UMKM berpendidikan SLTP, sehingga belum mengerti dengan jelas faktor-faktor apa yang penting diperhatikan dalam promosi produk. Adapun faktor-faktor yang penting diketahui sebelum melakukan promosi produk melalui sosial media yaitu: (1) pengetahuan siapa konsumen target dari produk yang dijual; (2) value apa yang akan diberikan kepada konsumen target, dimana value ini dikomunikasikan dalam bentuk tag line di sosial media; (3) pengetahuan design dan rancangan informasi pada iklan di sosial media; (4) Frekuensi penampilan iklan produk di sosial media; (5) pemanfaatan endorse untuk iklan di sosial media; (6) serta pengetahuan membangun hubungan yang baik dengan pelanggan dan cara bertransaksi lewat sosial media.

Tabel 2 Penilaian Peserta Terhadap Pemanfaatan Sosial Media

Karakteristik Penilaian		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Pentingnya Promosi melalui Sosial Media	3.00	1	3.2	3.2	3.2
	4.00	6	19.4	19.4	22.6
	5.00	24	77.4	77.4	100.0
	Total	31	100.0	100.0	
Manfaat Promosi dengan Sosial Media	4.00	11	35.5	35.5	35.5
	5.00	20	64.5	64.5	100.0
	Total	31	100.0	100.0	
Peserta yang Memiliki akun Sosial Media	1.00	3	9.7	9.7	9.7
	2.00	1	3.2	3.2	12.9
	3.00	2	6.5	6.5	19.4
	4.00	16	51.6	51.6	71.0
	5.00	9	29.0	29.0	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Frekuensi Pemanfaatan sosial media untuk Promosi	1.00	2	6.5	6.5	6.5
	2.00	2	6.5	6.5	12.9
	3.00	5	16.1	16.1	29.0
	4.00	14	45.2	45.2	74.2
	5.00	8	25.8	25.8	100.0
	Total	31	100.0	100.0	
Peserta yang memiliki Follower paling banyak di sosial media	1.00	2	6.5	6.5	6.5
	2.00	3	9.7	9.7	16.1
	3.00	7	22.6	22.6	38.7
	4.00	14	45.2	45.2	83.9
	5.00	5	16.1	16.1	100.0
	Total	31	100.0	100.0	
Pengetahuan peserta tentang pemanfaatan sosial media untuk promosi	1.00	2	6.5	6.5	6.5
	2.00	5	16.1	16.1	22.6
	3.00	6	19.4	19.4	41.9
	4.00	11	35.5	35.5	77.4
	5.00	7	22.6	22.6	100.0
	Total	31	100.0	100.0	
Ketertarikan Peserta untuk menggunakan sosial media sebagai promosi produk	4.00	10	32.3	32.3	32.3
	5.00	21	67.7	67.7	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Sumber : Hasil pengolahan data (2017)

3. Hasil Penilaian Peserta Terhadap Pelaksanaan Pelatihan

Pentingnya mengetahui bagaimana penilaian peserta pelatihan terhadap pelaksanaan kegiatan seperti manfaat pelatihan, kemampuan instruktur dalam menyampaikan

materi, kondisi tempat pelatihan dan konsumsi. Berikut ini akan dijelaskan mengenai tanggapan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan seperti yang terlihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3 Penilaian Peserta Terhadap Kondisi Pelatihan

Karakteristik Pelatihan		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Manfaat Pelatihan	4.00	13	41.9	41.9	41.9
	5.00	18	58.1	58.1	100.0
	Total	31	100.0	100.0	
Kemampuan Instruktur dalam penyampaian materi	4.00	12	38.7	38.7	38.7
	5.00	19	61.3	61.3	100.0
	Total	31	100.0	100.0	
Kesesuaian pelatihan dengan kebutuhan peserta	3.00	1	3.2	3.2	3.2
	4.00	16	51.6	51.6	54.8
	5.00	14	45.2	45.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	
Kondisi Tempat Pelatihan	3.00	2	6.5	6.5	6.5
	4.00	10	32.3	32.3	38.7
	5.00	19	61.3	61.3	100.0
	Total	31	100.0	100.0	
Konsumsi Pelatihan	4.00	18	58.1	58.1	58.1
	5.00	13	41.9	41.9	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa, mayoritas peserta menyatakan bahwa pelatihan tentang peningkatan pengetahuan promosi produk menggunakan sosial media sangat bermanfaat sekali buat mereka. Hal ini terlihat dari jumlah peserta yang menjawab sangat setuju sebesar 58,1 persen sedangkan 41,9 persen menjawab setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pelatihan ini sangat bermanfaat sekali bagi pengusaha UMKM di kelurahan Rawa Buaya untuk keberlangsungan bisnis mereka ke depannya. Sedangkan kesesuaian tema pelatihan dengan kebutuhan peserta pelatihan adalah sangat sesuai. Hal ini terlihat dari jumlah peserta yang menjawab sangat setuju sebesar 45,2 persen, setuju sebesar 51,6 persen, disamping itu tingginya antusias peserta dalam menanyakan tentang teknik/cara promosi dengan menggunakan sosial media. Penilaian peserta pelatihan terhadap kemampuan instruktur dalam menyampaikan materi baik itu isi materi (content), cara penyampaian materi dan cara menanggapi/menjawab pertanyaan dari peserta

pelatihan dinilai sangat baik oleh peserta. Penilaian peserta terhadap kondisi tempat pelatihan yang diadakan di RPTRA Rawa Buaya di nilai sudah baik sebesar 32,3 persen dan sangat baik sebesar 61,3 persen. Sedangkan penilaian peserta terhadap kondisi konsumsi yang disediakan baik itu jumlah dan kualitas konsumsi di nilai sangat memuaskan oleh peserta. Hal ini terlihat jumlah peserta yang menjawab sangat baik sebesar 41,9 persen dan 58,1 persen menjawab sudah baik konsumsi yang disediakan oleh TIM Dosen Universitas Mercubuana. Pentingnya memperhatikan kondisi tempat pelatihan dan penyediaan konsumsi bagi peserta pelatihan. Karena dengan kondisi tempat yang nyaman, bersih, lokasi yang dekat dengan peserta, serta ketersediaan konsumsi yang berkualitas akan membuat betah dan meningkatkan partisipasi aktif peserta dalam mengikuti pelatihan sampai selesai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Tim Dosen Universitas Mercubuana, sehingga diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Untuk Profil Peserta, dimana mayoritas peserta berusia di atas 40 tahun berjenis kelamin wanita, memiliki pendidikan SLTP, memiliki usaha yang berjenis makanan dengan nilai omset kurang dari lima juta perbulan serta memiliki jumlah karyawan yang kurang dari lima orang.
- 2) Berdasarkan hasil penilaian peserta terhadap Sosial Media, dimana mayoritas peserta menyatakan pelaksanaan pelatihan ini sangat bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan bisnis mereka saat ini. Disamping itu mayoritas peserta pelatihan sudah memiliki akun di sosial media baik di facebook, twitter, dan instagram, bahkan sudah memiliki banyak follower. Namun mayoritas peserta pelatihan memiliki pengetahuan dan skill yang minim tentang teknik/cara promosi melalui sosial media. Banyak diantara mereka belum mengetahui faktor-faktor penting apa yang mesti diperhatikan dalam mempromosikan produk seperti menentukan segmen pasar, targeting dan positioning
- 3) Berdasarkan hasil penilaian peserta terhadap pelaksanaan pelatihan, bahwa mayoritas peserta menilai kemampuan instruktur pelatihan, kondisi tempat pelatihan serta ketersediaan konsumsi dinilai sangat baik dan memuaskan

SARAN

- 1) Saran Akademisi
Diharapkan bagi dosen yang tertarik untuk melakukan kegiatan pengabdian tentang peningkatan kompetensi promosi produk melalui sosial media di kelurahan Rawa Buaya, lebih memperhatikan aspek kognitif yaitu (1) pengetahuan segmenting, targeting dan positioning; (2) teknik/cara

strategi promosi yang efektif di sosial media. Sedangkan aspek konatif, hendaknya memberikan konsultasi sehari full mengenai promosi produk dengan sosial media (praktek langsung di depan komputer atau di HP).

- 2) Saran Praktisi bagi Kelurahan Rawa Buaya
Diharapkan lurah dan Ibu PKK di kelurahan Rawa Buaya melakukan mapping terhadap pengusaha UMKM yang sudah memiliki akun di sosial media, dan yang belum, serta melakukan mapping terhadap karakteristik produk yang dijual. Hal ini bertujuan agar tercapainya tujuan pelaksanaan pelatihan ke depannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Roy Mandey. (2017). Marak e-Commerce, Konsumen Mulai Beralih ke Belanja Online, <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/3493664/marak-e-commerce-konsumen-mulai-beralih-ke-belanja-online>
- Hendry Gunawan. (2012). Manfaat ICT dalam dunia bisnis, <http://henryacunkrui.blogspot.co.id/>
- Dendy. (2008). Peranan PKK dalam Pemberdayaan Keluarga. <http://deemention.blogspot.co.id/2008/09/peranan-pkk-dalam-pemberdayaan-keluarga.html>.
- Risyana. (2010). Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta. Available at <http://risyana.wordpress.com/2010/07/23/pengertian-dasar-teknologi-informasi-dan-komunikasi-asi-tik/>. Diakses tanggal 30 September 2010.
- Anonim. (2009). ICT. Jakarta Available at <http://iie-pinkers.blogspot.com/2009/01/pengertian-dan-peranan-ict.html>, diakses tanggal 30 September 2010.

Suyono, H. dan Haryanto, R. (2013). Pedoman Pembentukan dan Pengembangan Pos Pemberdayaan Keluarga Posdaya. Balai Pustaka, Jakarta

Suyanto, M. 2005. Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta:ANDI

Kabupaten Bekasi masih banyak guru yang



**PEDOMAN PENULISAN
ARTIKEL ILMIAH ABDI MASYARAKAT**

1. Isi artikel merupakan hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilaksanakan, umumnya dalam bentuk penerapan ilmu pengetahuan teknologi, ekonomi, pendidikan, kesehatan, lingkungan dan seni
2. Artikel ditulis dalam Bahasa Indonesia, format satu kolom menggunakan huruf arial ukuran 11pts, 1.5 spasi, dicetak pada kertas A4 sebanyak 10 sampai 15 halaman
3. Sistematika artikel sebagai berikut
 - a Judul (huruf capital, ukuran 12pts, maksimum 20 kata)
 - b Nama penulis (maksimum 3 orang, tanpa gelar akademik, dibawahnya ditulis asal fakultas dan alamat email)
 - c Abstrak (ditulis 1 spasi dan maksimum 150 kata)
 - d Kata kunci (diambil dari judul atau abstrak)
 - e Pendahuluan (berisi latar belakang, permasalahan, tujuan, manfaat dan tinjauan pustaka, tanpa sub judul)
 - f Metode (berisi langkah-langkah yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan, termasuk didalamnya bahasa yang digunakan, alat, evaluasi yang dilakukan dan statistic untuk menganalisis data)
 - g Hasil dan Pembahasan (berisi hasil kegiatan yang dilakukan dan pembahasan hasil, porsi tulisan pada bagian ini minimal 2 halaman)
 - h Simpulan dan Saran (dengan sub judul Simpulan dan Saran, pada Simpulan berisi jawaban dari permasalahan yang dikemukakan, sedangkan Saran hanya berisi yang berkaitan dengan simpulan yang didapat)
 - i Daftar Pustaka (hanya berisi pustaka yang dikutip dan digunakan dalam tulisan)
4. Perujukan/pengutipan menggunakan teknik kurung (nama, tahun dan halaman) atau apabila ditaruh didepan menggunakan: nama (tahun dan halaman)
5. Gambar dan foto yang berkaitan dengan kegiatan pengabdian dianjurkan disertakan dalam artikel
6. Tabel dan Gambar harus diberi nomor dan judul, serta keterangan yang jelas. Judul Tabel diletakkan diatas table, sedangkan judul gambar diletakkan di bawah gambar. Tabelnya hanya menggunakan garis horizontal, tanpa garis vertical.
7. Daftar pustaka ditulis berurutan berdasarkan abjad, dengan susunan nama penulis (nama akhir didepan). Tahun judul buku (cetak miring), kota penerbit. Contoh: Haryoto. 1996. Membuat kursi bamboo. Yogyakarta: Kanisius
8. Daftar pustaka yang berasal dari jurnal, internet dan sumber lain sesuai dengan kelaziman ilmiah yang berlaku.



9 772460 352005

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