

Pengenalan Pembuatan Desain Produk UMKM

Sherly Gina Supratman^{a,1,*}; Yati Nurhayati^{a,2}; Gentur Priguna Siswanto^{a,3}; Dadang Hamdani^{a,4}

^a Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan, Kuningan, Indonesia

¹ sherly.gina.supratman@uniku.ac.id

* Corresponding author



<https://doi.org/10.25134/jise.v4i1.73>

Article history: Received April 22, 2024; Revised May 11, 2024; Accepted May 15, 2024; Available online April, 2025

Abstrak: Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) adalah suatu bentuk usaha ekonomi produktif yang dilakukan oleh orang perseorangan atau badan usaha perseorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah. Pelaku UMKM di masa saat ini harus mengikuti perkembangan teknologi, salah satunya sebagai media promosi. Banyaknya produk yang beredar di pasar masyarakat, mengakibatkan banyaknya pesaing bagi pelaku UMKM di Kelurahan Kuningan dalam menarik peminat produk UMKM tersebut. Di pasar masyarakat banyak terdapat pelaku UMKM yang memproduksi produk yang berasal dari olahan yang sama. Jika pelaku UMKM Kelurahan Kuningan tidak memiliki strategi pemasaran yang tepat, maka akan kesulitan dalam menarik minat calon pembeli dengan banyaknya pesaing. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah strategi pemasaran berbasis teknologi informasi bagi pelaku UMKM kelurahan Kuningan agar dapat bersaing di pasar masyarakat. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah dengan kreatifitas Desain pada Kemasan Produk UMKM menggunakan teknologi informasi berbentuk aplikasi desain. Desain pada Kemasan Produk ini dapat digunakan sebagai media promosi dan ciri khas dari produk pelaku UMKM. Tetapi masih banyak pelaku UMKM Kelurahan Kuningan yang masih belum mengenal bagaimana membuat desain untuk kemasan produk dengan menggunakan aplikasi desain. Dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan para pelaku UMKM Kelurahan Kuningan dapat mengenal bagaimana membuat desain untuk kemasan produk UMKM yang creative sebagai media promosi menggunakan aplikasi desain. Tujuan PkM meningkatkan pengetahuan pelaku UMKM Kelurahan Kuningan dalam mengenal teknologi informasi, aplikasi desain dan bagaimana membuat desain creative untuk di pakai pada kemasan produk UMKM.

Kata Kunci: UMKM; Aplikasi Desain; Desain Kemasan Poduk UMKM.

Abstracts: Micro, Small and Medium Enterprises (MSMEs) are a form of productive economic enterprise carried out by individuals or individual business entities that meet the criteria for Micro, Small and Medium Enterprises. MSME players today must follow technological developments, one of which is promotional media. The large number of products circulating in the community market has resulted in many competitors for MSME players in Kuningan Village in attracting those interested in these MSME products. In the community market there are many MSME players who produce products that come from the same processing. If Kuningan Village MSMEs do not have the right marketing strategy, they will have difficulty attracting potential buyers with so many competitors. Therefore, an information technology-based marketing strategy is needed for Kuningan sub-district MSMEs so they can compete in the community market. One strategy that can be used is creative design for MSME product packaging using information technology in the form of design applications. The design on this product packaging can be used as promotional media and a characteristic of MSME products. However, there are still many MSMEs in Kuningan Village who still don't know how to create designs for product packaging using design applications. With this community service activity, it is hoped that Kuningan Village MSMEs will know how to create creative designs for MSME product packaging as promotional media using design applications. The aim of PkM is to increase the knowledge of Kuningan Village MSME players in understanding information technology, design applications and how to make creative designs to be used on MSME product packaging. Targeted output: Produce one scientific article published in the PPM empowerment service journal.

Keyword: MSME; Design Application; MSME Product Packaging Design.

1. PENDAHULUAN

Pendahuluan menguraikan latar belakang permasalahan yang diselesaikan, isu-isu yang terkait dengan masalah yang diselesaikan, ulasan penelitian/pengabdian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh peneliti/pengabdian lain yang relevan dengan penelitian/pengabdian yang dilakukan. Pendahuluan memuat minimal 60% dari total referensi dalam daftar pustaka. Referensi yang dimaksud dalam pendahuluan adalah referensi terbaru tentang ilmu pengetahuan dan teknologi yang akan diterapkan. Nyatakan tujuan kegiatan berdasarkan latar belakang yang jelas dan cukup justifikasi untuk analisis situasi mitra kegiatan, masalah, dan solusi. Dalam menyusun pendahuluan, pertimbangkan juga pembaca yang mungkin tidak terbiasa dengan bidang tulisan.

Salah satu strategi pemasaran yang digunakan dalam menarik minat calon pembeli adalah dengan media promosi berbasis teknologi informasi. Pada masa saat ini, bagi para pelaku UMKM harus bisa berkreasi dalam melakukan atau membuat media promosi agar dapat menarik minat calon pembeli produk UMKM tersebut. Salah satu media promosi yang dapat digunakan adalah membuat desain untuk kemasan produk dengan kreatif dan mencirikan keunggulan produk UMKM yang akan di pasarkan. Dengan media promosi ini, produk akan dengan mudah di kenal dan di pasarkan ke wilayah yang sangat luas. Pelaku UMKM Kelurahan Kuningan merupakan masyarakat Kelurahan Kuningan yang memiliki usaha rumahan yang mengolah berbagai olahan produk. Akan tetapi pelaku UMKM Kelurahan Kuningan masih belum menggunakan aplikasi berbasis teknologi informasi dalam media promosinya. Sehingga masih kesulitan dalam melakukan pemasaran dalam jangkauan yang lebih luas.

Tujuan PKM :

- a. Memberikan pemahaman pentingnya penggunaan teknologi informasi sebagai media promosi bagi Pelaku UMKM di Kelurahan Kuningan
- b. Dapat meningkatkan pengetahuan dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi sebagai media promosi
- c. Dapat meningkatkan kompetensi pengguna yaitu pelaku UMKM dalam penggunaan aplikasi desain

Fokus pengabdian ini dititik beratkan pada pemanfaatan teknologi informasi aplikasi desain sebagai media promosi, dimana aplikasi ini akan dapat digunakan oleh Pelaku UMKM Kelurahan Kuningan untuk membuat desain kemasan produk yang kreatif.

2. METODE

Pengabdian ini dilaksanakan di Kel. Kuningan Kec. Kuningan Kab. Kuningan Prov. Jawa Barat. Dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 06 Juni 2023 sampai dengan Kamis, 08 Juni 2023.

Adapun metode pendekatan yang digunakan untuk menyelesaikan persoalan mitra melalui pelatihan.

- a. Ceramah
Metode ceramah dipilih untuk memberikan penjelasan mengenai pentingnya dan perkembangan Teknologi Informasi, khususnya sebagai media promosi untuk Pelaku UMKM
- b. Tanya Jawab
Pada metode ini, peserta kegiatan dapat memberikan pertanyaan dan akan dijawab langsung oleh pemateri atau pelatih. Hasil akhir dari metode ini adalah peserta kegiatan dapat menggali pengetahuan tentang penerapan teknologi informasi sebagai media promosi bagi pelaku UMKM.
- c. Simulasi
Metode simulasi digunakan untuk memberikan kesempatan bagi peserta kegiatan untuk langsung mempraktekkan materi yang diberikan. Hasil akhir yang diharapkan adalah peserta kegiatan dapat lebih menguasai materi yang di berikan.

Adapun solusi yang dilakukan dalam pengabdian ini adalah :

- a. Tahap analisis
Menganalisis permasalahan yang dihadapi oleh peserta pelatihan melalui analisis situasi menggunakan teknik wawancara, observasi dan studi pustaka
- b. Tahap Persiapan
Tim Kegiatan PKM dan Mitra melakukan komunikasi dan koordinasi untuk menentukan serta melihat kesiapan Sumber Daya Manusia dan Perlengkapan yang dibutuhkan untuk kegiatan.

c. Tahap Pelaksanaan

Melakukan pelatihan selama 3 hari dengan rincian :

- Hari Pertama (Selasa, 6 Juni 2023), seminar pentingnya teknologi informasi sebagai media promosi
- Hari Kedua (Rabu, 7 Juni 2023), seminar bagaimana pemanfaatan teknologi informasi sebagai media promosi.
- Hari Ketiga (Kamis, 8 Juni 2023), pelatihan penggunaan aplikasi desain sebagai media promosi

d. Monitoring dan Evaluasi : digunakan untuk mengetahui sejauh mana materi yang di berikan dapat di pahami oleh peserta kegiatan dan sejauh mana penerapan pengetahuan yang di berikan di saat kegiatan pelatihan.

e. Tahap Pelaporan

Pada tahap ini Tim Kegiatan PKM membuat laporan mengenai kegiatan PKM yang telah dilaksanakan untuk dilaporkan kepada Program Studi Teknik Informatika dan LPPM Universitas Kuningan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dari kegiatan Pengabdian yang telah dilaksanakan ini dapat dilihat melalui, Tahap pengumpulan data, permasalahan, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap monitoring dan evaluasi.

a. Tahap Pengumpulan Data, adapun Teknik yang digunakan adalah :

- Wawancara, pada teknik ini, data diperoleh dari hasil tanya jawab dengan Kepala Kelurahan Kuningan dengan menganalisis bagaimana pemasaran dari hasil UMKM di Kelurahan Kuningan
- Observasi. Pada Teknik ini, data diperoleh dari hasil observasi untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan pemanfaatan Teknologi Informasi oleh UMKM Kelurahan Kuningan.
- Studi Pustaka. Studi Pustaka dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang terkait dengan permasalahan yang diteliti dengan mempelajari dokumen-dokumen maupun literatur yang terkait dengan permasalahan yang diteliti khususnya buku referensi mengenai Desain dan literatur lainnya yang terkait dengan kegiatan PkM ini.

b. Berdasarkan hasil pengumpulan data, maka permasalahan yang dihadapi Mitra sebagai berikut :

- Kurangnya pemahaman Pelaku UMKM Kelurahan Kuningan dalam pentingnya penggunaan teknologi informasi sebagai media promosi yang mengakibatkan kurang optimalnya dalam melakukan strategi pemasaran untuk menarik minat calon pembeli produk UMKM.
- Belum adanya sarana pemahaman bagi Pelaku UMKM Kelurahan Kuningan dalam mengenal pentingnya teknologi informasi.
- Kurangnya pengetahuan Pelaku UMKM Kelurahan Kuningan dalam membuat desain pada kemasan produk UMKM.

c. Tahap Persiapan

Adapun hasil dari tahap persiapan :

- Peserta pelatihan adalah Pelaku UMKM di Kelurahan Kuningan
- Materi Pelatihan
- Waktu pelatihan dijadwalkan selama 3 hari pada Selasa s.d Kamis

d. Tahap Pelaksanaan.

Pada tahap ini, kegiatan pelatihan dilakukan dengan memberikan materi berupa :

- Hari Pertama (Selasa, 6 Juni 2023), seminar pentingnya teknologi informasi sebagai media promosi
- Hari Kedua (Rabu, 7 Juni 2023), seminar bagaimana pemanfaatan teknologi informasi sebagai media promosi.
- Hari Ketiga (Kamis, 8 Juni 2023), pelatihan penggunaan aplikasi desain sebagai media promosi

Metode yang digunakan pada tahap pelaksanaan ini adalah metode ceramah, tanya jawab dan simulasi/praktek serta latihan menyelesaikan kasus sesuai materi yang diberikan



e. Tahap Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi dari hasil kegiatan dilaksanakan melalui sesi tanya jawab pada saat kegiatan berlangsung

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan wawasan peserta terkait pentingnya pemanfaatan Teknologi Informasi sebagai media promosi. Peserta memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai peran teknologi informasi dalam menunjang kegiatan promosi, serta keterampilan dalam menggunakan aplikasi desain sebagai salah satu media yang efektif untuk memperkenalkan produk atau layanan secara digital.

Sebagai tindak lanjut dari kegiatan ini, disarankan agar peserta terus mengembangkan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi informasi dan aplikasi desain melalui pelatihan lanjutan atau praktik mandiri. Selain itu, instansi atau lembaga setempat dapat mendukung keberlanjutan program dengan menyediakan fasilitas dan pendampingan yang mendorong penggunaan media digital sebagai sarana promosi yang lebih luas dan efektif, sehingga potensi lokal dapat dikenal secara lebih optimal di era digital saat ini

5. UCAPAN TERIMAKASIH *(Book Antiqua 11pt Bold, Space 1, Justify)*

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Universitas Kuningan melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Kuningan atas dukungan pendanaan yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Pemerintah Kelurahan Kuningan, Kecamatan Kuningan, Kabupaten Kuningan, serta seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam mendukung kelancaran kegiatan ini..

DAFTAR PUSTAKA

- Hanim Latifah, Noorman MS. *UMKM (USAHA MIKRO, KECIL, & MENENGAH) & BENTUK-BENTUK USAHA*. 2018.
- Anggraeni Feni Dwi, Hardjanto Imam, Hayat Ainul. Pengembangan Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah (Ukm) Melalui Fasilitas Pihak Eksternal Dan Potensial Internal. *Jurnal Administrasi Publik (JAP)* Vol. 1. No.6.
- Niode Idris Yanto. Sektor UMKM Indonesia : Profil, Masalah, Dan Strategi Pemberdayaan. *Jurnal Kajian Ekonomi dan Bisnis OIKOS-NOMOS*. Vol.2 No.1. 2009
- Panji Novantara, Tito Sugiharto, & Roni Nursyamsu. (2024). Pemanfaatan AI Ads untuk Digital Marketing Produk UMKM di Desa Cimaranten Kuningan. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*, 3(1), 56–62. <https://doi.org/10.25134/jise.v3i1.96>

- Ahdiyat, A. N., Rahajaan, J. D., Yulyanto, & Nugraha, R. (2024). Workshop Desain Kemasan Produk UMKM di Desa Jambar Kecamatan Nusaherang Kabupaten Kuningan. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*, 3(2), 63–66. <https://doi.org/10.25134/jise.v3i2.45>
- Syamfithriani, T. S., Mirantika, N., & Herlina, E. (2022). Pelatihan Penggunaan Microsoft Office Sebagai Penunjang Keberhasilan Bisnis UMKM di Desa Nangka Kecamatan Kadugede. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*, 1(2), 49–53. <https://doi.org/10.25134/jise.v1i2.21>
- Nurhayati, Y. ., Maesyaroh, S. ., & Priguna, G. (2022). Pengenalan Dan Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Untuk Mengembangkan Potensi Desa. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*, 1(1), 12–16. <https://doi.org/10.25134/jise.v1i1.9> (Original work published August 28, 2022)