

Pelatihan Desain Packaging Produk UMKM Guna Meningkatkan Minat Beli Di Era Digitalisasi Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo

Rifqi Fauzi Rahmadzani¹, Basiroh^{2*}, Supriyanto³

^{1,2,3}Universitas Islam Batik/Fakultas Teknik, Informatika, Surakarta

Email: shira@uibs.ac.id^{2*}

Abstrak

Desa Wonorejo terletak di Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo terdiri dari 3 kebayanan, 6 RW, 31 RT, dengan jumlah penduduk sebanyak 6.590 jiwa perbulan Desember 2023, jumlah laki-laki sebanyak 3.292 jiwa dan perempuan sebanyak 3.298 jiwa, dengan jumlah KK sebanyak 1.936 KK. Desa Wonorejo merupakan salah satu Desa yang berpotensi menjadi Desa Cerdas yang ada di Kabupaten Sukoharjo karena memiliki banyak varian Home Industri, UMKM, Layanan Pendidikan Formal dan Non Formal, dan Pelayanan Administrasi Pemerintahan yang baik. Untuk itu Ruang Komunitas Digital Desa Wonorejo ingin melaksanakan program Desa Cerdas yang fokus pada enam pilar yaitu Masyarakat Cerdas (smart people), Mobilitas cerdas (smart mobility), Ekonomi cerdas (smart economic), Pemerintahan Cerdas (smart government), Pola Hidup Cerdas (smart living), Lingkungan Cerdas (smart environment) Partisipatif Desa Cerdas dengan melibatkan masyarakat yang nantinya akan menjadi bahan perencanaan pembangunan Desa Cerdas sehingga meningkatkan literasi digital. Literasi digital menjadi dasar untuk mendukung seluruh pilar Desa Cerdas. Kegiatan pelatihan dalam digitalisasi tersebut bertujuan untuk mengembangkan kemampuan masyarakat lebih kreatif, inovatif, dan bermanfaat bagi kemajuan desa.

Keywords: AI, Desain, IoT, Produk, UMKM

PENDAHULUAN

Pendahuluan Desa Cerdas (*Smart Village*) adalah desa yang mampu meningkatkan kualitas hidup masyarakat desa melalui pemanfaatan teknologi dalam berbagai aspek pembangunan desa (Dorestin et al., 2023) (Mulyana et al., 2024), dalam program Peningkatan Pemerintahan dan Pembangunan Desa (P3PD), Kementerian Desa Pembangunan Daerah Tertinggal dan Transmigrasi (Kemendesa PDTT) melalui program desa cerdas mendorong pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu sektor prioritas dalam penggunaan dana desa yang diprioritaskan untuk pencapaian SDGs Desa (Yanti & Chasanah, 2022). Desa Wonorejo terletak di Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo terdiri dari 3 kebayanan, 6 RW, 31 RT, dengan jumlah penduduk sebanyak 6.590 jiwa perbulan Desember 2023, jumlah laki-laki sebanyak 3.292 jiwa dan perempuan sebanyak 3.298 jiwa, dengan jumlah KK sebanyak 1.936 KK. Desa Wonorejo merupakan salah satu Desa Cerdas yang ada di Kabupaten Sukoharjo karena memiliki banyak potensi Home Industri, UMKM, Layanan Pendidikan Formal dan Non Formal, dan Pelayanan Administrasi Pemerintahan yang baik.

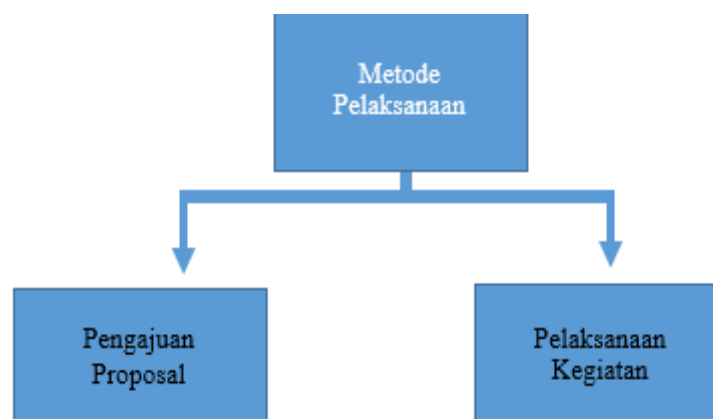
Salah satu potensi yang menarik di Desa Wonorejo adanya kemajemukan komunitas dari Komunitas Usaha, Komunitas Petani, Komunitas Peternak, Komunitas Olahraga, dan lain

sebagainya, membuat Pemerintah Desa Wonorejo melakukan Inovasi, Pengembangan, dan Penguatan Kapasitas baik dalam pelayanan administrasi dan juga life skill masyarakat desa. Berkaitan dengan hal ini, salah satu program Desa Cerdas adalah membuat Ruang Komunitas Digital Desa (RKDD) untuk mampu mengembangkan dan menjalankan 6 pilar desa cerdas sebagai sektor prioritas pembangunan desa sebagai pencapaian SDGs Desa.

Ruang Komunitas Digital Desa (RKDD) merupakan wadah kegiatan komunitas desa untuk berkegiatan digitalisasi untuk pengembangan desa. Seiring dengan perkembangan jaman dan kemajuan teknologi (Basiroh & Lestari, 2020) (Fauzi et al., 2019), penyampaian informasi yang berguna, baik, dan benar sangat diperlukan oleh masyarakat dalam mengembangkan wawasannya yang terarah. Untuk itu Ruang Komunitas Digital Desa Wonorejo ingin melaksanakan program Desa Cerdas yang fokus pada enam pilar yaitu Masyarakat Cerdas (*smart people*), Mobilitas cerdas (*smart mobility*), Ekonomi cerdas (*smart economic*), Pemerintahan Cerdas (*smart government*), Pola Hidup Cerdas (*smart living*), Lingkungan Cerdas (*smart environment*) (Jacob et al., 2023) (Basiroh, 2021). Pelatihan desain grafis ini dilaksanakan karena masih kurangnya lembaga pendidikan, masyarakat, dan UMKM dalam membuat desain visual yang digunakan untuk mempublish kegiatan dan penyampaian informasi (Lestari et al., n.d.). Melatih masyarakat dalam teknik pengambilan foto dan video dasar yang benar, dalam editing foto dan video dasar, mengembangkan digitalisasi dan kreativitas serta dalam mempublikasinya (Arwildayanto & Utoyo, 2019).

METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian dilakukan pada lokasi di Desa Wonorejo, Kecamatan Polokarto, Kabupaten Sukoharjo, Provinsi Jawa Tengah pada hari jumat, tanggal 10 Mei 2024. Adapun kegiatan yang dilakukan selama pengabdian adalah pembekalan materi proses kegiatan pengabdian masyarakat.



Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Tahapan Persiapan

Mengajukan proposal kegiatan pengabdian masyarakat kepada bagian lembaga pengabdian masyarakat untuk disetujui melaksanakan pengabdian masyarakat. Setelah disetujui maka proposal dibuatkan surat rekomendasi ke bagian personalia untuk dibuatkan Surat perintah perjalanan dinas. Mengajukan Proposal diserahkan kepada perangkat memberikan proses pengizinan melakukan kegiatan pengabdian masyarakat.

2. Tahapan Kedua

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi oleh narasumber, dibantu panitia dari kader perangkat desa, para mahasiswa, dan dosen penanggung jawab yang memberikan pelatihan dengan memanfaatkan berbagai macam *tool* antara lain Canva, CorelDraw, Adobe Illustrator sebagai perangkat lunak pengolah grafis untuk menunjang pembuatan komponen produk serta pemberian materi tentang pengelolaan administrasi dan integrasi berbasis teknologi, strategi dan publikasi produk UMKM.

3. Tahapan Ketiga

Evaluasi Pembuatan SOP Rencana Strategis dilakukan setelah pemaparan materi dilakukan untuk mendukung perencanaan program yang lebih baik ke depan dan terdokumentasinya setiap pelaksanaan kegiatan baik saat proses acara maupun di luar acara yang masih berkaitan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian Mitra dari program pengabdian masyarakat adalah masyarakat dan perangkat desa serta Ruang Komunitas Digital Desa (RKDD) merupakan wadah kegiatan komunitas desa untuk berkegiatan digitalisasi untuk pengembangan desa. Optimasi pemberdayaan oleh Ruang Komunitas Digital Desa (RKDD) menjadi *smart community* yang dapat membantu warga dari minimnya literasi teknologi dengan harapan memudahkan pemasaran terkait produk-produk UMKM baik secara *online* maupun *offline*. Penguatan sumberdaya manusia melalui berbagai pelatihan juga memberi peluang untuk peningkatan ekonomi berbasis komunitas dan digitalisasi. Keluaran dari Desa Cerdas yaitu terjadinya transformasi desa melalui pemanfaatan teknologi, pemanfaatan ruang digital desa secara berkelanjutan, pemanfaatan data terintegrasi untuk capaian Desa Cerdas, pencapaian 6 Pilar Desa Cerdas, dan peningkatan kualitas pemanfaatan dana desa untuk kesejahteraan masyarakat desa.

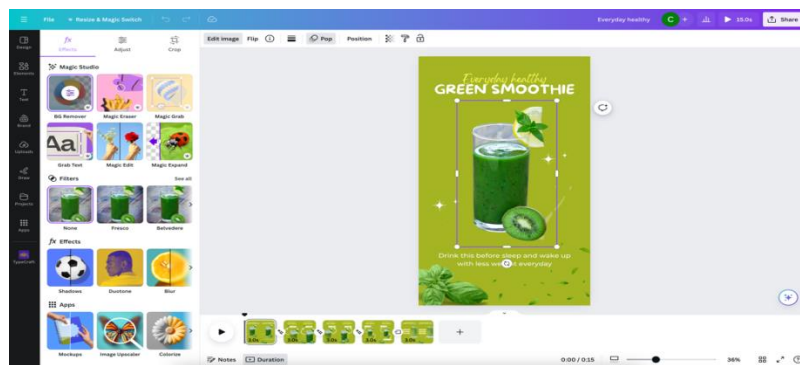
Langkah-langkah menggunakan *tools* untuk menunjang pembuatan desain produk UMKM diantaranya:

1. Pengenalan secara teknis terkait dengan penggunaan perangkat lunak Canva, CorelDraw, dan Adobe Illustrator untuk membuat desain pemasaran produk UMKM. Hal ini dilakukan dengan pemanfaatan

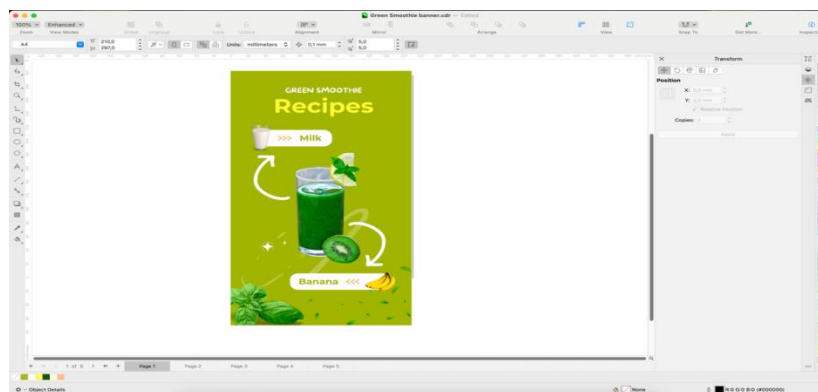
AI sebagai pendamping kreatif untuk mengembangkan *brand* terutama dalam hal proses perencanaan dan pemasaran produk UMKM.

2. Sebelum proses pelatihan peserta diharapkan dapat menyiapkan perangkat lunak baik Canva, CorelDraw, dan Adobe Illustrator di laptopnya masing-masing. Sehingga saat acara berlangsung diharapkan dapat meminimalisir kendala secara teknis.
3. Pada proses pelatihan ini dibagi menjadi dua sesi. Sesi pertama yaitu tentang penyampaian materi strategi perencanaan dan pemasaran produk berbasis teknologi. Kemudian dilanjutkan sesi yang kedua yaitu materi terkait dasar-dasar desain serta implementasi menggunakan ketiga *tools* dalam pembuatan desain pemasaran produk.

Hasil penyampaian pelatihan pembuatan desain pemasaran produk ditunjukkan pada Gambar 1, 2 dan, 3 berikut.



Gambar 1. Pelatihan desain pemasaran produk menggunakan Canva



Gambar 2. Pelatihan desain pemasaran produk menggunakan CorelDraw



Gambar 3. Pelatihan desain pemasaran produk menggunakan Adobe Illustrator.



Gambar 4. Proses penyampaian materi dan pelatihan

KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pengabdian mengenai pelatihan desain pemasaran produk UMKM di desa Wonorejo kecamatan Polokarto dapat disimpulkan bahwa peserta dalam pelatihan ini adalah masyarakat dan perangkat desa Wonorejo mendapatkan pengetahuan mengenai perencanaan dan pemasaran produk berbasis teknologi serta dapat membuat desain pemasaran produk menggunakan *tools* grafis yaitu Canva, CorelDraw, dan Adobe Illustrator.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada Seluruh Anggota Ruang Komunitas Digital Desa (RKDD) yang merupakan wadah bagi kegiatan komunitas desa wonorejo, kecamatan polokarto kabupaten Sukoharjo yang sudah memberikan kesempatan, memfasilitasi dan membantu sehingga kegiatan ini berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arwildayanto, A., & Utoyo, S. (2019). Rintisan Desa Cerdas (RDC) melalui Program Pemberdayaan Masyarakat Desa Bakti Kecamatan Pulubala Kabupaten Gorontalo Provinsi Gorontalo. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 24–32. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v5i1.938>
- Basiroh, B. (2021). Implementasi Sistem Informasi Pengolahan Data Siswa Pada Lembaga Pendidikan Solocom. *JAMAIIKA: Jurnal Abdi Masyarakat*, 2(1), 64–71. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JAMAIIKA/article/view/4648>
- Basiroh, B., & Lestari, W. (2020). Analysis of Plant *Fragaria Xananassa* Disease Diagnoses Using Production Rules Base on Expert System. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 16(1), 25–32. <https://doi.org/10.33480/pilar.v16i1.1174>
- Dorestin, N. A., Vlandari, R. T., Laksito, W., & Saptomo, Y. (2023). Implementasi Metode Double Exponential Smoothing Untuk Memprediksi Jumlah Produk UMKM Pendahuluan dengan subjek penelitian dan dari sumber lain . c . Studi Pustaka membaca buku , artikel , mempelajari literatur , mempelajari jurnal-jurnal terpadu , dan. 3(2), 47–56.
- Fauzi, A., Harli, E., & Teknik, F. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Smk Negeri 1 Depok Berbasis Android Dengan Pendekatan Rapid Application Development. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(2), 129–136. <https://doi.org/10.15408/jti.v12i2.10939>
- Jacob, J., Latupeirissa, P., Luh, N., Lesatri, Y., Srihandi, M. B., Made, N., & Bestari, P. (2023). Sosialisasi Strategi Transformasi Desa Digital Dalam Rangka Mewujudkan Desa Cerdas

- (Smart Village). Community Development Journal, 4(2), 1456–1462. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/13401>
- Lestari, W., Informatika, T., Nahdlatul, U., Alghazali, U., Informatika, T., & Bangsa, U. D. (n.d.). Informasi Administrasi Pengelolaan Keuangan Siswa Pada MI KOMMAS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang. 1–10.
- Mulyana, A., Mahmudah, S. M., Saifudin, M., & Saleh, M. (2024). Smart as User-Generated Content in taking advantage of new economic opportunities for Students of SMK 60 Kedoya, West Jakarta. 9, 181–192.
- Yanti, D. E. S., & Chasanah, I. N. (2022). Desa Wisata Sebagai Penguatan Badan Usaha Milik Desa (Bumdes) Menuju Jombang Berkarakter dan Berdaya Saing. Parta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.38043/parta.v3i1.3594>