

Pelatihan Desain Katalog Produk Sebagai Media Promosi Pada UMKM Warga Panjibuwono Bekasi

Supriyadi¹, Indah Suryani², Ade Christian³, Ibnu Rusdi^{*4}

^{1,2,3,4}Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri

*e-mail: supriyadi.spy@nusamandiri.ac.id¹, indah.ihy@nusamandiri.ac.id²,
ade.adc@nusamandiri.ac.id³, ibnu.ibr@nusamandiri.ac.id⁴

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
08.03.2023	02.05.2023	15.05.2023	31.05.2023

Abstract: *Micro Small and Medium Enterprises (MSMEs) are the lifeblood of the regional and national economy. In general, MSMEs in the national economy have a role as the main actor in economic activity. HR is the subject and at the same time the object of development, covering the entire human life cycle, from the womb to the end of life. Therefore, the development of human quality must be an important concern. Based on the needs mentioned above, it is necessary to have an effort to provide alternative solutions that can increase productivity in the post-pandemic period for MSME residents of Panjibuwono Bekasi as partner communities. This Community Service will be held at Panjibuwono City No. 12A Desa Kedung Pengawas, Babelan, Kabupaten Bekasi. Using this application can increase creativity in designing posters, presentations, and other visual content. In design, this software provides a variety of tools that can be used as content illustrations, so that they can be directly used, as typefaces to support creativity in making designs. from catalog design materials using the Photoshop software that has been provided, so that later in the post-pandemic period it can increase daily income for sales of these partners' products.*

Keywords: *design; photoshop; training; creative, MSMEs*

Abstrak: Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) merupakan urat nadi perekonomian daerah dan nasional. Secara umum UMKM dalam perekonomian nasional memiliki peran sebagai pemeran utama dalam kegiatan ekonomi. SDM merupakan subyek dan sekaligus obyek pembangunan, mencakup seluruh siklus kehidupan manusia, sejak kandungan hingga akhir hayat. Oleh karena itu pembangunan kualitas manusia harus menjadi perhatian penting. Berdasarkan kebutuhan tersebut diatas, maka perlu adanya suatu upaya untuk memberikan solusi alternatif yang mampu meningkatkan produktifitas dimasa pasca pandemi bagi UMKM warga Panjibuwono Bekasi sebagai masyarakat mitra. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat ini akan dilaksanakan di Panjibuwono City No. 12A Desa Kedung Pengawas, Babelan, Kabupaten Bekasi. Penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Dalam melakukan desain, software ini menyediakan beragam *tools* yang dapat digunakan sebagai ilustrasi konten, sehingga dapat langsung digunakan, jenis huruf dalam menunjang kreativitas dalam membuat desain. dari materi desain katalog menggunakan software photoshop yang telah diberikan, sehingga nantinya pada masa pasca pandemi ini dapat menambah penghasilan sehari-hari bagi penjualan produk mitra tersebut.

Kata kunci desain; photoshop; pelatihan; kreatif, UMKM

1. PENDAHULUAN

Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) merupakan urat nadi perekonomian daerah dan nasional. Secara umum UMKM dalam perekonomian nasional memiliki peran sebagai pemeran utama dalam kegiatan ekonomi, penyedia lapangan kerja terbesar, pemain penting dalam pengembangan perekonomian lokal dan pemberdayaan masyarakat, pencipta pasar baru dan sumber inovasi, serta kontribusinya terhadap neraca pembayaran (Amelia Setyawati, 2021). Selain itu, UMKM juga memiliki peran penting khususnya dalam perspektif kesempatan kerja dan sumber pendapatan bagi kelompok miskin, distribusi pendapatan dan pengurangan kemiskinan, serta UMKM juga berperan dalam pembangunan ekonomi (Wulan Ayodya, 2022). Pasca endemi Coronavirus *disease* 2019 (Pandemi Covid 19) UMKM mulai bangkit perlahan. Para pelaku UMKM mulai beradaptasi dengan perkembangan pasar. Para Pelaku UMKM mulai *concern* pada tata Kelola dan tata cara penggunaan media sosial, seperti facebook, Instagram, marketplace, dan sejenisnya. Para pelaku UMKM saat ini sudah beradaptasi dengan ekosistem digital, yang membawa pengaruh signifikan dalam income mereka (Krisna, 2021).

Untuk memperoleh data-data yang diperlukan selama penelitian, penulis menggunakan beberapa metodologi, antara lain: metode analisa permasalahan, metode pengumpulan data

(observasi, wawancara, studi pustaka), metode analisa perancangan, dan konsep desain. Hasil akhir dari penelitian ini adalah berupa rancangan media desain berbentuk katalog yang diharapkan dapat menyampaikan pesan informasi dan promosi yang efektif dibuat dengan layout menarik dengan tampilan yang lebih visual dan mudah dimengerti (Sugiyono, 2020). Dunia usaha seperti yang kita ketahui bahwa UMKM menjadi salah satu sector yang paling merasakan dampaknya (Sekar Widayarsi Putri, S.A.B., 2019). Berdasarkan info dari Kementerian Koperasi dan UKM, setidaknya terdapat 949 laporan dari pelaku koperasi serta usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) yang terkena dampaknya. Sebaliknya, kalau kita lihat secara nasional, secara global, perusahaan-perusahaan seperti penyedia makanan online itu bisa mencapai 400% pertumbuhannya. Jadi memang pandemik ini satu sisi juga menjadi masalah, musibah. Tapi di satu sisi juga menjadi berkah bagi beberapa sektor usaha (Ardipraditiya, 2020).

Saat ini nilai dari sebuah produk tidak hanya manfaatnya saja yang diutamakan namun adanya nilai estetika dari desain produk yang diperlihatkan. Pada bidang pemasaran desain pada produk menjadi sangat penting untuk menarik minat khalayak pada sebuah produk (Nir Eyal, 2014). Selain itu desain pada jenis layanan atau barang produksi akan sangat berpengaruh pada perkembangan bisnis. Oleh karena itu perlu diketahui tentang apa itu desain pada produk, bagaimana konsepnya, jenis serta manfaat bagi berkembangnya bisnis yang ada di pasaran. Dalam sejarah kepustakawanan, katalogisasi merupakan keterampilan yang berabad-abad. Ketika pertama kali dibuat, katalog berfungsi sebagai sarana inventaris, kemudian fungsi ini diperluas sebagai sarana untuk membantu mengetahui lokasi buku. Dikalangan Pustakawan Inggris dan Amerika dikenal peraturan pengkatalogan (Philip Kotler, 2021).

Pada awal mulanya, peraturan pengkatalogan yang ada di Inggris dan Amerika berbeda dengan peraturan pengkatalogan didaratan Eropa, termasuk Belanda (British Museum, 2013). Karena Indonesia pernah dijajah Belanda, pada saat permulaan pengembangan perpustakaan di Indonesia (sekitar abad 19) lebih banyak digunakan peraturan pengkatalogan buatan Belanda. Peraturan pengkatalogan mula-mula disusun pustakawan perorangan. Tercatat misalnya Antonio Panizzi dan British Museum menyusun Rules for Compiling of the Catalogue [1903] yang berpengaruh besar terhadap peraturan pengkatalogan yang ada. UMKM warga Panjibuwono merupakan UMKM binaan yang berada pada lingkungan RW Desa Kedung Pengawas, Babelan, Kabupaten Bekasi ini, menjual beraneka ragam makanan jika dengan adanya katalog maka konsumen lebih mudah memesan dan berbelanja karena adanya katalog lebih mempermudah untuk para konsumen melihat bentuk produknya (Leon Schiffman, 2021).

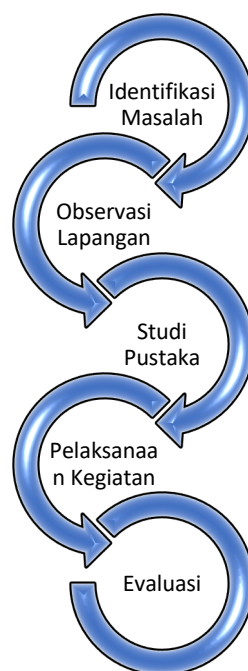
Photoshop adalah software yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis. Penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Dalam melakukan desain, software ini menyediakan beragam tools yang dapat digunakan sebagai ilustrasi konten, sehingga dapat langsung digunakan, jenis huruf dalam menunjang kreativitas dalam membuat desain (Hendratman, 2016). Katalog produk dapat berbentuk cetak atau digital. Dalam bentuk cetak, katalog produk biasanya dicetak dalam buku atau pamflet yang dapat dibagikan kepada pelanggan atau calon pelanggan (Suyanto, 2019). Sedangkan dalam bentuk digital, katalog produk dapat berupa file PDF yang dapat diunduh dari situs web perusahaan atau toko online. Katalog produk menjadi sangat penting bagi perusahaan atau toko dalam mempromosikan produk mereka kepada calon pelanggan, karena katalog produk memberikan informasi lengkap mengenai produk dan memudahkan calon pelanggan untuk memilih produk yang ingin mereka beli (Drs. Yaya Suhendar, 2019).

2. METODE

Metode pengabdian masyarakat yang dilaksanakan untuk menyelesaikan permasalahan dari mitra ini, menggunakan penelitian aplikatif. Pada penelitian aplikatif, terdapat 2 jenis penelitian, yaitu penelitian murni dan terapan. Dalam pelatihan desain grafis dari pengabdian masyarakat ini yang digunakan adalah penelitian terapan. Penelitian terapan adalah penelitian yang hasilnya dapat digunakan langsung untuk menyelesaikan permasalahan yang di hadapi (Arikunto, 2019).

Untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya, pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam beberapa langkah yang dengan menggunakan metode terapan berupa :

1. Identifikasi masalah yang dilakukan sebagai langkah awal untuk merumuskan apa saja yang akan dijadikan bahan untuk materi pelatihan dalam kegiatan pengabdian ini.
2. Melakukan observasi lapangan ke lokasi mitra sebagai tempat dilaksanakannya kegiatan. Kemudian melakukan proses wawancara dan diskusi dengan pihak mitra untuk identifikasi permasalahan yang ada (Hardani, 2020).
3. Studi pustaka untuk acuan materi yang digunakan selama kegiatan pengabdian ini.
4. Pada tahapan pelaksanaan kegiatan ini berarti semua aspek dan perlengkapan teknis dari materi atau modul peserta suda tersedia, pihak mitra sudah siap dan semua tim siap sedia untuk melakukan pelatihan pengabdian masyarakat ini.
5. Setelah pelatihan ini nanti diharapkan akan ada evaluasi dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dengan membuat laporan kegiatannya.



Gambar 1. Tahap Metode Terapan

Gambar 1 menjelaskan mengenai langkah yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat sehingga tujuan (*goals*) dapat tercapai secara maksimal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengacu kepada analisis situasi diatas, maka permasalahan yang saat ini dihadapi oleh mitra sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan untuk membentuk produk. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh mitra biasanya dilakukan dalam bentuk pertemuan dalam bentuk pengajian mingguan/bulanan dan acara lainnya yang sifatnya secara langsung dalam suatu acara resmi lainnya. Acara tersebut dalam bentuk bazaar dilingkungan, pada saat acara pengajian mingguan/bulanan dan pemasarannya hanya melalui lingkungan sekitar rumah saja.
2. Kurangnya keterampilan mendesain tampilan produk.
Di era globalisasi seperti sekarang di mana situasi persaingan dalam pasar semakin tajam, “estetika” dapat berfungsi sebagai suatu “perangkap emosional” yang sangat ampuh untuk menarik perhatian para pembeli atau konsumen. Daya tarik suatu produk tidak dapat terlepas dari

desain karena merupakan pemicu utama yang langsung berhadapan dengan konsumen bidang promosi (Danni Juni Priansa, 2021).

Berdasarkan permasalahan mitra tersebut maka perlu adanya suatu upaya untuk memberikan solusi yang mampu meningkatkan nilai keahlian dan kemampuan agar mitra UMKM Panjibuwono ini, mempunyai bekal yang baik dan mumpuni untuk membantu bidang-bidang kerja yang ada.

Tabel 1. Solusi Permasalahan

Permasalahan	Solusi	Keterangan
Peserta kurang mumpuni mendesain	Pelatihan desain produk	Memberikan pelatihan dengan potoshop
Kemampuan peserta kurang terampil	Pemberian pelatihan katalog produk	Materi desain katalog produk
Peserta tidak bisa desain produk	Explor dari Tools terhadap materi kasus yang diberikan	Membuat katalog, dari foto dokumentasi dan teks

Tabel 1 diatas menjelaskan tentang screening pemetaan dari identifikasi permasalahan mitra lalu dijadikan solusi dari permasalahan tersebut untuk dijadikan bahan atau materi pengabdian ini.

Bentuk kegiatan dalam Pengabdian Masyarakat berupa pemberian pelatihan pembuatan desain katalog sebagai media promosi berbasis photoshop untuk UMKM warga Panjibuwono Bekasi, secara luring (tatap muka). Dilihat dari lokasi pengabdian mitra, dan setelah hasil tanya jawab kepada sekretariat mitra, bahwa para peserta yang ikut nanti merupakan ibu-ibu dan bapak-bapak dengan jumlah sekitar 10 orang. Target dari pengabdian masyarakat dalam periode ini, diharapkan kepada mitra UMKM Warga Panjibuwono Bekasi, meliputi:

1. Memberikan pelatihan pengelolaan penjualan produk melalui desain.
2. Memberikan pelatihan menggunakan software photoshop untuk membuat katalog.
3. Mempromosikan produknya dengan tampilan desain grafis.
4. Menumbuhkan semangat berwirausaha bagi masyarakat setempat.
5. Memberdayakan potensi mitra setempat dalam meningkatkan pendapatan keluarga melalui peningkatan usaha ekonomi produktif.



Gambar 1. Penjelasan Materi

Gambar 1 menjelaskan mengenai proses penyampaian materi yang disampaikan oleh tutor yaitu dosen dari kampus Universitas Nusa Mandiri mengenai materi desain katalog menggunakan software photoshop, dengan penyampaian yang menarik agar mudah difahami oleh peserta dari mitra UMKM.



Gambar 2. Proses Pendampingan

Gambar 2 menjelaskan mengenai proses pengisian kuesioner pasca kegiatan sehingga mendapat *feedback* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan juga kemajuan yang positif pada kegiatan lainnya.



Gambar 3. Foto Bersama Pasca Kegiatan

Gambar 3 dapat diperoleh informasi mengenai dokumentasi kegiatan pengabdian yang telah terselenggara antara dosen, mahasiswa dan mitra UMKM untuk tema pelatihan pembuatan katalog produk.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa Pengabdian pada Masyarakat dengan mengadakan Pelatihan Pembuatan Desain Katalog Sebagai Media Promosi Berbasis Photoshop Untuk UMKM Warga Panjibuwono Bekasi yang berlangsung selama satu hari, dengan 10 peserta dari anggota UMKM binaan Panjibuwono ini terselenggara dengan lancar dan baik. Para peserta memberikan respon positif terhadap kegiatan pengabdian ini dan memberikan apresiasi kepada tim penyelenggara pengabdian. Namun, ada beberapa kendala yang dihadapi peserta dalam pelatihan ini, yaitu kurangnya keahlian dalam mendesain maka terkadang membuat waktu menjadi panjang dalam pada saat praktek menggunakan software photoshop ini. Tetapi ditinjau dari hasilnya, pelatihan tentang photoshop ini cukup berhasil. Keterampilan mendesain memang agak sulit bagi sebagian orang yang memang belum pernah mendesain dengan menggunakan komputer atau laptop. Mendesain memerlukan waktu yang harus cukup, melatih ketrampilan tangan menggambar bentuk, mengolah bentuk dengan teknik sederhana, menggambar bentuk dan lainnya

hingga publis di media cetak atau digital. Dengan antusiasme para peserta dan dengan materi yang dibuat sangat sederhana sesuai dengan melihat kemampuan dari peserta, pelatihan ini dapat menghasilkan desain-desain yang cukup menarik. Semoga desain ini menjadi bekal untuk mitra dalam mempromosikan produk mereka. Sehingga dapat menumbuhkan semangat berwirausaha bagi masyarakat mitra dan dapat memberdayakan potensi mitra dalam meningkatkan pendapatan keluarga melalui peningkatan usaha ekonomi produktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam pelaksanaannya kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh rekan tim dosen pengabdian masyarakat Fakultas Teknik Informatika Prodi Informasi Universitas Nusa Mandiri yang telah bekerjasama atas terlaksananya kegiatan ini. Serta ucapan terima kasih yaitu kepada Mitra Panjibuwono Bekasi dan peserta UMKM binaanya. Semoga pelatihan ini dapat membawa kemajuan bagi mitra dan peserta dalam rangka meningkatkan usaha dan pendapatannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia Setyawati, M. M. (2021). *KEUNGGULAN BERSAING DAN KINERJA UMKM*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Ardipraditiya. (2020). *Peradaban Media Sosial di Era Industri 4.0*. Inteligencia Media (Intrans Publishing Group).
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- British Museum. (2013). *Rules for compiling the catalogues in the Department of Printed Books in the British Museum*. Book on Demand Ltd.
- Danni Juni Priansa. (2021). *Komunikasi Pemasaran Terpadu Pada Era Media Sosial*. CV. Pustaka Setia.
- Drs. Yaya Suhendar. (2019). *Buku Pedoman Katalogisasi: Cara mudah membuat katalog perpustakaan*. Divisi Kencana.
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group.
- Hendratman, H. (2016). *The Magic of Adobe Photoshop*. Informatika.
- Krisna, P. (2021). *Tata Kelola Manajemen dan Keuangan UMKM*. CV. CAHAYA BINTANG CEMERLANG.
- Leon Schiffman, L. L. (2021). *Perilaku Konsumen Edisi 7 (7th ed.)*. Indeks.
- Nir Eyal. (2014). *Hooked: How to Build Habit-Forming Products*. Portfolio.
- Philip Kotler. (2021). *Marketing 5.0: Teknologi untuk Kemanusiaan*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sekar Widyasari Putri, S.A.B., M. S. (2019). *Pengantar Manajemen Bisnis Digital*. Deepublish.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Suyanto. (2019). *Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*. Andi Offset.
- Wulan Ayodya. (2022). *UMKM 4.0 Strategi UMKM Memasuki Era Digital*. Elex Media Komputindo.