

## **Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Media Pemasaran Pada Kelompok Kerajinan Bali Kui**

**<sup>1</sup>Ni Putu Linda Santiari, <sup>2</sup> I Gede Surya Rahayuda, <sup>3</sup> Ni Wayan Cahya Ayu Pratami, <sup>4</sup>**

**Ni Nyoman Muryatini**

ITB STIKOM Bali<sup>1,2,3,4</sup>

Email: linda\_santiari@stikom-bali.ac.id, surya\_rahayuda@stikom-bali.ac.id, ayu\_pratami@stikom-bali.ac.id,  
tiniaryadiputra2016@gmail.com

---

### **ABSTRAK**

Desa Gulingan merupakan salah satu desa yang berada di Kabupaten Badung dengan jarak 5 Km di sebelah Utara Kota Mangupura. Komoditi utama dari desa ini adalah pertanian, perkebunan dan kesenian. Selain komoditi utama desa Gulingan memiliki beberapa industri rumah tangga dan kelompok masyarakat seperti jajanan basah, jajanan tradisional, kerajinan tradisional. Dalam program kemitraan masyarakat (PKM) ini melibatkan kelompok masyarakat yang bergerak dalam anyaman dekorasi tradisional. Kelompok masyarakat Bali Kui memproduksi anyaman dekorasi tradisional ramah lingkungan. Bali Kui berdiri pada tahun 2015 dengan produk yang kerajinan anyaman dekorasi tradisional. Adapun kendala yang dihadapi oleh Bali Kui antara lain belum adanya logo dan papan nama usaha. Berdasarkan kendala dan permasalahan yang dihadapi oleh Mitra maka kegiatan yang akan dilaksanakan adalah pelatihan dan pendampingan, Pelatihan design logo dan papan nama menggunakan software CorelDRAW mulai dari instalasi coral draw, pelatihan design logo dan papan nama. Indikator capaian adalah mitra memiliki papan nama. Dari pelatihan yang diberikan dan hasil evaluasi berupa kuisioner diperoleh total rata-rata nilai kuisioner 3,6 dengan persentase 72%. Dapat disimpulkan bahwa peserta pelatihan bisa menggunakan software desain dan dapat membuat desain dengan mengerjakan soal yang diberikan berupa Desain Bentuk (Lingkaran, Persegi, Segitiga, dll), Desain Font, Crop dan Group Image, Teknik Shaping Image, Desain Warna dan mitra memiliki logo dan papan nama.

**Kata kunci** : dekorasi, design, logo

### **ABSTRACT**

*Gulingan Village is one of the villages in Badung Regency with a distance of 5 Km to the North of Mangupura City. The main communities of this village are agriculture, plantations and the arts. In addition to the main commodities, Gulingan village has several home industries and community groups such as wet snacks, traditional snacks, traditional handicrafts. In the community partnership program (PKM), it involves community groups engaged in woven traditional decorations. The Bali Kui community group produces woven eco-friendly traditional decorations. Bali Kui was established in 2015 with products that craft traditional woven decorations. The obstacles faced by Bali Kui include the absence of a business logo and signboard. Based on the obstacles and problems faced by Partners, the activities that will be carried out are training and mentoring, logo design and nameplate training using coral draw software starting from CorelDRAW installation, logo design training and nameplate training. Performance indicator is the partner has a signboard. From the training provided and the results of the evaluation in the form of questionnaires obtained an average total value of 3.6 questionnaires with a percentage of 72%. Can be concluded, partners can use design software and can create designs by doing the questions provided in the form*

*of Shape Designs (Circle, Square, Triangle, etc.), Font Design, Crop and Group Image, Shaping Image Techniques, Color Design and partners have a logo and nameplate.*

**Key words:** *decoration, design, logo*

## PENDAHULUAN

Desa Gulingan merupakan salah satu desa yang berada di Kabupaten Badung dengan jarak 5 Km di sebelah Utara Kota Mangupura (Santiari and Rahayuda, 2018). Komoditi utama dari desa ini adalah pertanian, perkebunan dan kesenian (Dewi, Yudhari and Mega, no date). Selain komoditi utama desa Gulingan memiliki beberapa industri rumah tangga dan kelompok masyarakat seperti jajanan basah, jajanan tradisional, kerajinan tradisional. Diantara hasil kerajinan tradisional, anyaman dekorasi tradisional merupakan kelompok masyarakat yang baru dan sangat prospektif. Dalam program kemitraan masyarakat (PKM) ini melibatkan kelompok masyarakat yang bergerak dalam anyaman dekorasi tradisional. Kelompok masyarakat Bali Kui memproduksi anyaman dekorasi tradisional ramah lingkungan. Banyaknya pemanfaatan bahan yang tidak ramah lingkungan untuk membuat dekorasi tradisional seperti styrofoam, membuat masyarakat khususnya masyarakat Bali mulai berminat menggunakan dekorasi tradisional untuk acara-acara keagamaan dan acara seremonial. Saat ini produksi kelompok masyarakat ini hanya memproduksi anyaman dekorasi tradisional dikarenakan pengetahuan diversifikasi produk masih kurang. Kelompok Bali Kui berdiri pada tahun 2015, saat ini telah memiliki anggota sebanyak 7 orang di mana setiap anggota memiliki tugas dan fungsinya masing-masing. Untuk cara pemasaran masih terbelang tradisional yakni dari mulut ke mulut dan masih terbelang tradisional karena minimnya pengetahuan kelompok di bidang teknologi informasi.

Tabel 1. Analisis Situasi

No	Bidang	Permasalahan	Solusi
1	Teknologi Informasi	Belum memiliki logo dan papan nama untuk memperkenalkan usahanya	Pelatihan design logo kelompok usaha, papan nama

## RUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah dalam pengabdian masyarakat yang dilaksanakan yaitu:

Masalah: Belum adanya logo dan papan nama kelompok.

Solusi: pelatihan design logo kelompok usaha, papan nama

Indikator: logo kelompok usaha, papan nama kelompok usaha

## METODE

Metode yang dipergunakan dalam pengabdian masyarakat ini yaitu metode pelatihan. Pelatihan yang dilakukan yaitu pelatihan design logo dan papan nama menggunakan software CorelDRAW (Agusta, 2013).

## PEMBAHASAN

Adapun kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan yaitu:

### 1. Sosialisasi

Hal pertama yang dilakukan adalah melakukan sosialisasi kepada pemilik umkm Bali kui bahwa proposal pengabdian masyarakat telah diterima. Sosialisasi dilakukan dengan mengumpulkan peserta kelompok Mitra untuk diberikan pengarahan mitra yang diberikan pengarahan adalah Pelaksanaan PKM (Program Kemitraan Masyarakat). Pada kegiatan ini disampaikan beberapa

pengarahan tentang beberapa informasi mengenai latar belakang kegiatan, target dan tujuan dari kegiatan.

## 2. Pelatihan design logo

Kegiatan selanjutnya yang dilakukan adalah Pelatihan. Dari beberapa jenis software desain grafis yang ada, disini penulis menggunakan software CorelDRAW. Software CorelDRAW berfungsi untuk menggambar suatu pola atau bentuk tertentu yang nantinya dapat di desain menjadi sebuah logo atau bentuk gambar lainnya (Kleypas, McManus and Menez, 1999). Hasil desain dapat disimpan dalam bentuk .eps atau sering dikenal dengan istilah Vector. Pelatihan dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu:

### a. Pelatihan instalasi CorelDRAW

Pelatihan pertama yang dilakukan adalah pelatihan instalasi CorelDRAW. Disini penulis menjelaskan mengenai tata cara instalasi CorelDRAW. Peserta pelatihan mengikuti instruksi yang diberikan dan mencoba melakukan instalasi CorelDRAW.



Gambar 1 Pelatihan instalasi Corel Draw

### b. Pelatihan pembuatan Logo

Setelah berhasil melakukan instalasi selanjutnya dilakukan pelatihan pembuatan logo menggunakan aplikasi CorelDRAW.



Gambar 2 Pelatihan Design Logo

### c. Pelatihan pembuatan desain background

Selanjutnya setelah pelatihan pembuatan logo dilanjutkan dengan pelatihan pembuatan desain background (Tahwin and Mahmudi, 2017). Peserta diajarkan bagaimana mengatur tata letak tiap form gambar yang telah dibuat, agar tiap gambar tidak mengalami gambar lainnya.

### d. Pelatihan export hasil desain

Selanjutnya setelah semua proses pelatihan desain selesai, kemudian dilakukan pelatihan export hasil desain. Hasil desain dapat disimpan ke berbagai bentuk file seperti:

- a. Joint Photographic Experts Group (JPEG)
- b. Portable Network Graphics (PNG)
- c. Encapsulated Postscript (EPS)
- d. Dan lainnya (Aini, 2012)



Gambar 3 Logo Bali Kui

## 3. Serah Terima Barang

Kegiatan selanjutnya yaitu serah terima barang, dimana barang yang di serahkan kepada mitra yaitu papan nama usaha, stempel dan buku kas.



Gambar 4 Serah Terima Barang

#### 4. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan berdasarkan beberapa pelatihan yang telah dilakukan (Gunawan, 2011). Pelatihan dilakukan dengan cara memberikan beberapa projek logo yang wajib dikerjakan oleh peserta. Ada lima macam soal yang wajib dikerjakan oleh peserta seperti:

1. Desain Bentuk (Lingkaran, Persegi, Segitiga, dll)
2. Desain Font
3. Crop dan Group Image
4. Teknik Shaping Image
5. Desain Warna

Proses evaluasi dilakukan setelah peserta mengerjakan soal dengan memberikan kuisisioner. Ada tujuh orang yang mengikuti pelatihan ini dan dua orang yang bertugas sebagai tutor. Adapun keterangan perhitungan kuisisioner:

##### a. Nilai kategori jawaban

Berikut merupakan nilai kategori jawaban kuisisioner yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Nilai Kategori Jawaban

Kategori jawaban	Bobot nilai
Sangat Bisa	5
Bisa	4
Cukup	3
Tidak bisa	2
Sangat tidak bisa	1

Berikut merupakan hasil dari perhitungan kuisisioner berdasarkan soal yang diberikan saat pelatihan. Dimana kuisisioner yang terdiri dari 5 pertanyaan dengan 7 peserta dapat dilihat pada Tabel 3. yang selanjutnya dapat dilihat pada pengembangan grafik dalam masing masing pertanyaan.

Tabel 3. Perhitungan Kuisisioner

Peserta	No pertanyaan dan bobot nilai					Total nilai	Rata-rata nilai
	1	2	3	4	5		
P1	4	3	3	4	4	18	3,6
P2	3	4	4	3	3	17	3,4
P3	4	4	3	4	3	18	3,6
P4	4	4	3	3	3	17	3,4
P5	3	4	4	4	3	18	3,6
P6	4	3	4	3	4	18	3,6
P7	4	4	4	4	4	20	4
Total rata-rata							3,6
Persentase = $3,6/5 \times 100\%$							72%
Keterangan :Bisa							

#### SIMPULAN

Kesimpulan dari hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat adalah:

1. Dari pelatihan yang diberikan dan hasil evaluasi berupa kuisisioner diperoleh total rata-rata nilai kuisisioner 3,6 dengan persentase 72% dapat disimpulkan peserta bisa menggunakan software desain dan dapat membuat desain dengan mengerjakan soal yang diberikan berupa Desain Bentuk (Lingkaran, Persegi, Segitiga, dll), Desain Font, Crop dan Group Image, Teknik Shaping Image, Desain Warna

### UCAPAN TERIMA KASIH

Saat melaksanakan pengabdian ini, penulis banyak memperoleh petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak. Sehubungan dengan hal tersebut pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bali Kui, karena telah menerima, mengizinkan dan membantu terselenggaranya pelatihan Ms.word bagi siswa.
2. ITB STIKOM Bali yang telah memberikan pendanaan dalam pengabdian masyarakat ini.
3. Rekan – Rekan yang telah membantu dan mendukung kegiatan pengabdian ini.
4. Keluarga yang selalu mendukung atas terselesaikan-nya penelitian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, L. (2013) ‘Pengaruh pelatihan dan motivasi kerja terhadap kinerja karyawan CV Haragon Surabaya’, *Agora*, 1(3), pp. 1399–1408.
- Aini, N. (2012) ‘PELUANG USAHA DALAM BISNIS DISTRO DENGAN MEMANFAATKAN KETERAMPILAN CORELDRAW’, *Teknologi dan Kejuruan*, 32(2).
- Dewi, I. A. L., Yudhari, I. D. A. S. and Mega, I. M. (no date) ‘PENGEMBANGAN AGROWISATA SUBAK GULINGAN DI KECAMATAN MENGWI KABUPATEN BADUNG’, *Buletin Udayana Mengabdi*, 17(2), pp. 10–15.
- Gunawan, I. (2011) ‘Evaluasi Program Pembelajaran’, *Jurnal Pendidikan*, 17(1).
- Kleypas, J. A., McManus, J. W. and Menez, L. A. B. (1999) ‘Environmental limits to coral reef development: where do we draw the line?’, *American Zoologist*. Oxford University Press UK, 39(1), pp. 146–159.
- Santiari, N. P. L. and Rahayuda, I. G. S. (2018) ‘Pelatihan Ms. Word Pada SDN 1 Gulingan’, *Jurnal Pengabdian Masyarakat Borneo*, 2(1), pp. 8–13.
- Tahwin, M. and Mahmudi, A. A. (2017) ‘Ibm Kelompok USAha Kerajinan Ikat Pinggang’, *Journal of Dedicators Community*, 1(1), pp. 37–46.