

ISBN 978-979-3986-296



**STIE WIDYA MANGGALA**

**PROCEEDING**

---

# **SEMINAR DAN CALL FOR PAPERS NASIONAL I**

**“KEWIRAUSAHAAN & BISNIS KREATIF”**



**Semarang, 22 November 2012**

Penerbit Yayasan Widya Manggala Indonesia

## PROCEEDING SEMINAR DAN CALL FOR PAPERS NASIONAL I

ISBN 978-979-3986-29-6

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

Penerbit Yayasan Widya Manggala Indonesia

Jl. Sriwijaya No.32 & 36 Semarang, Telp (024) 8318788 Fax. (024) 8443629

Jawa Tengah, Indonesia

Dilarang memperbanyak isi buku ini dalam bentuk dan dengan cara apa pun, termasuk fotokopi, tanpa izin dari penerbit (sesuai pasal 2 ayat 1 UU No.19 Tahun 2002)

### **Sanksi Pelanggaran**

#### **Pasal 72 UU No.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta**

- 1) Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagai mana dimaksud pasal 2 ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/ atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
- 2) Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagai mana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama (5) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)

## **SAMBUTAN KETUA STIE WIDYA MANGGALA**

Salam sejahtera bagi kita semua

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Kasih, karena atas kasih dan kemurahanNYA kita dapat menyelenggarakan Seminar dan Call for Papers Nasional I di STIE Widya Manggala dengan tema **“KEWIRAUSAHAAN DAN BISNIS KREATIF”**, dan selanjutnya prosiding seminar dari kegiatan tersebut dapat diterbitkan. Prosiding ini merupakan kumpulan hasil penelitian, gagasan dan ide yang cerdas dari para akademisi di seluruh Indonesia untuk mendukung perkembangan kewirausahaan di tanah air.

Pada kesempatan ini seluruh civitas akademika STIE Widya Manggala mengucapkan terima kasih kepada seluruh pemakalah dari berbagai Perguruan Tinggi baik Negeri maupun Swasta atas partisipasinya sehingga acara Seminar dan Call for Papers I STIE Widya Manggala dapat terlaksana dengan baik, dan prosiding dari para pemakalah dapat dipublikasikan. Pada kesempatan ini kami juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Rusdarti Dosen Fakultas Ekonomi UNNES yang telah berkenan menjadi Keynote Speaker dalam acara seminar ini. Terima kasih juga kepada Bapak Harjanto Halim, MSc selaku pemilik usaha MARIMAS, dan Bapak Kusumo Wibowo selaku Senior Manager Regional VII Bank Mandiri Semarang yang telah berkenan menjadi pembicara utama. Terakhir kami sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu, atas bantuannya sehingga acara seminar dan penerbitan prosiding dapat berjalan lancar.

Tuhan memberkati kita semua.

Semarang, Nopember 2012

Ketua,

Suhaji, SE, MM

Assalamualaikum Wr.Wb.

Selamat pagi - Salam sejahtera untuk kita semua

Bapak Ibu dan hadirin Yang terhormat

Pertama-tama marilah kita panjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Kuasa, dimana kita dapat bersama-sama meluangkan waktu dan meringankan langkah untuk hadir dalam seminar nasional hari ini dengan tema :

**“KEWIRAUSAHAAN DAN BISNIS KREATIF”**

Bapak, Ibu dan hadirin yang berbahagia,

Dunia saat ini tengah berada dalam era globalisasi yang membawa setiap negara di dalamnya masuk ke dalam persaingan ketat dan intensif. Karena itu, setiap negara termasuk Indonesia dituntut untuk membangun daya saing yang kuat agar tetap bertahan. Salah satu kunci untuk meningkatkan daya saing adalah dengan meningkatkan kewirausahaan baik dari sisi kualitasnya maupun kuantitasnya. Dengan kewirausahaan maka diharapkan dapat mengasah Bangsa Indonesia untuk kreatif jika ingin *survive* dan menang dalam persaingan. Untuk itu kita dapat menggunakan konsep inovasi dari Ki Hajar Dewantoro dengan menerapkan prinsip *Niteni* (mencari tahu); *Niroake* (menirukan); dan *Nambahake* (mengembangkan dan memberi nilai tambah). Namun untuk bisa menjalankan prinsip ini secara optimal, banyak aspek yang perlu didiskusikan dan dikaji sehingga dapat diterapkan dengan sebaik-baiknya.

Atas dasar itulah kami berinisiatif menyelenggarakan seminar nasional dengan tema:  
“KEWIRAUSAHAAN DAN BISNIS KREATIF”

Kegiatan berskala nasional ini meliputi dua bagian, yaitu:

- 1) Seminar Nasional akan dilaksanakan pada Hari Kamis tanggal 22 November 2012
- 2) Presentasi Call for Paper, pada hari kamis tanggal 22 November 2012

Kami bersyukur bahwa gagasan kami ini mendapat respon yang sangat baik dari masyarakat. Sampai pagi hari ini tercatat seminar nasional diikuti oleh 60 orang peserta dan presentasi Call for Paper 25 orang peserta.

Peserta berasal dari berbagai kota antara lain Semarang, Lamongan, Malang, Madura, Sumba, Papua, Ambon dan Palu.

Bapak, Ibu dan hadirin yang berbahagia,

Dalam seminar nasional ini, kami menghadirkan 3 pembicara utama yang kita kenal memiliki reputasi yang sangat baik di bidangnya, yaitu:

1. Prof. Rusdarti – Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang
2. Bapak Harjato Halim - Pemilik PT Ulam Tiba
3. Bapak Kusumo Wibowo - Senior Manager Regional VII Bank Mandiri

Sesuai dengan rencana, keseluruhan kegiatan ini akan dilaksanakan di STIE Widya Manggala. Diharapkan dengan rangkaian kegiatan ini:

1. Peserta memahami secara komprehensif konsep kewirausahaan sehingga dapat mengimplementasikan dengan baik.
2. Seminar ini dapat menghasilkan kajian ilmiah dan aplikatif mengenai beberapa tema Kewirausahaan dan bisnis kreatif.

Atas terselenggaranya acara seminar ini, kami mengucapkan terima kasih atas dukungan Bapak Ibu semua, terutama:

1. Ketua STIE Widya Manggala
2. Tim Panitia
3. Para pembicara dan moderator
4. Para peserta seminar dan *call for paper*.

Akhir kata, jika ada yang kurang berkenan, mohon dimaafkan.

Selamat mengikuti seminar nasional dan rangkaian kegiatan pendukungnya. Semoga apa yang kita lakukan hari ini bermanfaat bagi kemajuan kita di masa depan. Amin.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Semarang, 22 November 2012

Panitia Seminar Nasional

Ketua Panitia

**MANUAL ACARA  
SEMINAR DAN CALL FOR PAPERS NASIONAL I  
“KEWIRAUSAHAAN DAN BISNIS KREATIF”  
Kampus I STIE Widya Manggala, Kamis, 22 November 2012**

<i>Waktu</i>	<i>Acara/Materi</i>	<i>Pemateri</i>	<i>Moderator</i>
07.30 – 08.00	Registrasi Peserta	Sekretaris panitia	
08.00 – 08.30	Pembukaan: 1. Sambutan Ketua STIE Widya Manggala sekaligus membuka acara 2. Laporan Ketua Panitia	1. Suhaji, SE, MM 2. Tantri Widiastuti, SE, MM	
08.30 – 09.00	<i>Keynote Speaker</i>	Prof. Dr. Rusdarti (Dosen Fakultas Ekonomi UNNES)	
09.00 – 09.30	Istirahat		
09.30 – 11.00	Seminar ( <i>Invited Papers</i> ): 1. Menjalani Menata Berjuang 2. Peran Bank Mandiri dalam Rangka Pengembangan <i>Entrepreneurship</i> di Kalangan Generasi Muda	1. Harjanto Halim (Pengusaha Minuman Marimas) 2. Kusumo Wibowo ( <i>Senior Manager</i> Regional VII Bank Mandiri Semarang)	Drs. Augustinus Setiawan, MM, PhD
11.00 – 12.30	<i>Parallel Session I</i> (Ruang 2A): 1. Relasi Kewirausahaan dan Etika: Kajian dalam Perspektif Etika Islam 2. Penguatan Bisnis Kreatif untuk Pengembangan Ekonomi Daerah (Kasus: Penguatan Bisnis Kreatif Mebel Ukir Jepara) 3. Risiko Sistematis Memediasi Faktor-Faktor Fundamental Makroekonomi dan Return Saham 4. Eksplorasi Karakteristik Wirausahawan Usaha Kecil di Sumba Timur 5. Analisis Pengaruh Orientasi Kewirausahaan, Kemampuan Manajemen dan Strategi Bisnis dalam Peningkatan Kinerja Perusahaan 6. Desain Produk Pigura Menggunakan <i>Multimedia Card</i> (MMC) Studi pada Kelompok Pengrajin Pigura “JOHAR” dan “KLIWON” di Kec. Kota Kab. Kudus	1. Siti Amaroh (STAIN Kudus) 2. Darwanto (UNDIP Semarang) 3. Yeye Susilowati/Moh. Rifa’i (UNISBANK Semarang) 4. Maklon F. Killa/Yulita M. Pakereng/Siti Suryani (STIE Kriswina Sumba) 5. Ariati Anomsari/Mahmud (UDINUS Semarang) 6. Zuliyati/Lie Liana (UNISBANK Semarang)	Drs. Augustinus Setiawan, MM, PhD
12.30 – 13.15	Ishoma		

13.15 – 15.15	<p><i>Parallel Session II (Ruang 2A):</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tanggung Jawab Sosial Perusahaan di Indonesia: Urgensi Implementasinya pada Usaha Kecil dan Menengah</li> <li>2. <i>Social Responsibility and Ethics</i> Perusahaan (Sebuah Perspektif Etika Mengelola Perusahaan)</li> <li>3. Faktor-Faktor yang Berpengaruh terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa STIE Widya Manggala</li> <li>4. Strategi Pengembangan Pembiayaan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Indonesia</li> <li>5. Menciptakan Citra dalam Kewirausahaan Perdagangan Ritel Jessie Mart Semarang</li> <li>6. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Berwirausaha</li> <li>7. Peran Sektor Usaha Kecil dan Menengah dalam Pertumbuhan Ekonomi di Indonesia</li> <li>8. Peran Inovasi terhadap Kualitas Produk dan Kinerja Bisnis</li> <li>9. Peran Karakter Wirausaha dalam Bisnis <i>Event Organizer</i> (EO)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Suhaji (STIE Widya Manggala Semarang)</li> <li>2. Nurul Badriyah (Universitas Islam Lamongan)</li> <li>3. Yeni Kuntari (STIE Widya Manggala Semarang)</li> <li>4. Fika Fitriasari (Universitas Muhammadiyah Malang)</li> <li>5. Haliman Tjahyadhi Riswono (STIE Widya Manggala Semarang)</li> <li>6. Iin Indarti (STIE Widya Manggala Semarang)</li> <li>7. Tri Bodroastuti (STIE Widya Manggala Semarang)</li> <li>8. Nurdhiana (STIE Widya Manggala Semarang)</li> <li>9. Erna Andajani (Universitas Surabaya)</li> </ol>	Triani, SE
13.15 – 15.15	<p><i>Parallel Session II (Ruang 2B):</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peran Keluarga dalam Pengembangan Minat Kewirausahaan Sejak Dini</li> <li>2. Meningkatkan Kompetensi dan Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Sebagai Solusi Mengatasi Pengangguran Suatu Telaah</li> <li>3. Ketrampilan Kepemimpinan pada Pengusaha Industri Kecil (Studi Kasus pada Toko Bahan Bangunan di Daerah Pekojan Semarang)</li> <li>4. Tantangan dan Peluang Perguruan Tinggi dalam Menciptakan Lulusan yang Berjiwa Wirausaha</li> <li>5. Konsep Model Klaster Sebagai Antisipasi Alternatif Pengembangan UMKM dan Industri di Indonesia</li> <li>6. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Pembelian Sikat Gigi Formula (Studi Kasus pada Toko Jessie Mart di Semarang)</li> <li>7. Pengaruh Kepuasan Pelanggan dalam Meningkatkan <i>Word-of-Mouth</i> pada Indomaret dan Alfamart di Semarang</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elma Muncar Aditya (STIE Widya Manggala Semarang)</li> <li>2. Risnawati (Universitas Tadulako Palu)</li> <li>3. Tjandra Tirtono (STIE Widya Manggala Semarang)</li> <li>4. Tantri Widiastuti (STIE Widya Manggala Semarang)</li> <li>5. Herry Yulistiyono (Universitas Trunojoyo Madura)</li> <li>6. TA. Teguh Setiawan (STIE Widya Manggala Semarang)</li> <li>7. Edhi Setiawan (STIE Widya Manggala Semarang)</li> </ol>	Rahma Ninik Larasati, SE

	<p>8. Peran Kepribadian dalam Niat Memulai Kewirausahaan Sosial</p> <p>9. Pengaruh Karakteristik Wirausaha terhadap Potensi Kewirausahaan dan Keberhasilan Usaha Mikro dan Usaha Kecil: Studi pada Pengusaha Etnis Buton di Kota Ambon</p> <p>10. Membangun Kewirausahaan di Papua dalam Menghadapi Globalisasi</p>	<p>8. Dwiyadi Surya Wardana (STIE Widya Manggala Semarang)</p> <p>9. Fenri A.S. Tupamahu (Universitas Pattimura)</p> <p>10. Agustinus Numberi (Universitas Cenderawasih Papua)</p>	
15.15 – 15.30	Istirahat		
15.30	<p>Penutupan: Ketua STIE Widya Manggala</p>	Suhaji, SE, MM	



**Desain Produk Pigura Menggunakan *Multimedia Card (MMC)*  
Studi Pada Kelompok Pengrajin Pigura  
“JOHAR” Dan “KLIWON”  
Di Kecamatan Kota Kabupaten Kudus**

ZULIYATI dan LIE LIANA

Fakultas Ekonomi Universitas Stikubank ( Unisbank ) Semarang

**Abstrak:** Pengrajin pigura merupakan salah satu usaha kecil dan menengah (UKM) di Kota Kudus yang menghasilkan berbagai produk pigura dengan salah satu diversifikasi produk “ pigura suara “ yang telah dipasarkan sampai luar pulau Jawa. Permasalahan muncul ketika barang yang dikirim mengalami kerusakan karena komponen yang dipakai rentan akan guncangan dan terjadi retur penjualan, sehingga perlu biaya ekstra untuk perbaikan dan pengiriman kembali. Adapun tujuan kegiatan ini adalah menghasilkan desain produk “ pigura suara “ berkualitas dengan metode pelatihan komputer dan bimbingan teknologi (bintek) pengenalan alat produksi yang berbasis mesin. Hasil yang diperoleh adalah luaran produk “ pigura suara “ dengan menggunakan *multimedia card (MMC)* serta proses produksi yang efektif dan efisien. Desain produk yang berkualitas menjadikan permintaan barang meningkat sehingga pendapatan pengrajin juga meningkat.

**Kata Kunci:** pengrajin pigura, *multimedia card*, pigura suara

## PENDAHULUAN

Perdagangan bebas menuntut usaha kecil dan menengah (UKM) untuk melakukan proses produksi dengan produktif dan efisien, serta dapat menghasilkan produk yang sesuai dengan frekuensi pasar global dengan standar kualitas seperti isu kualitas (ISO 9000). Sebagaimana diketahui bahwa AFTA yang mulai berlaku tahun 2003 dan APEC tahun 2010 berimplikasi luas terhadap UKM untuk bersaing dalam perdagangan bebas. Produk China merupakan produk yang berhasil menggeser produk dalam negeri khususnya produk kerajinan karena harga jual yang sangat murah dengan kualitas yang tidak berbeda jauh dengan produksi kerajinan dalam negeri. Untuk itu, UKM perlu mempersiapkan diri agar mampu bersaing baik dalam keunggulan komparatif maupun keunggulan kompetitif.

Kota Kudus yang produktif dalam lapangan usaha utama, ternyata 37% adalah bekerja di bidang industri (baik industri besar, sedang maupun kecil ) yang berpusat di Kecamatan Kota (Kudus Dalam Angka, 2011). Salah satu industri kecil yang produktif adalah industri kecil yang bergerak di bidang *handycraft*. Kelompok pengrajin

*handycraft* yang saat ini belum begitu tersentuh keberadaanya adalah kelompok pengrajin pigura. Kelompok pengrajin pigura “ Johar “ dan “ Kliwon “ yang terletak di Kecamatan Kota Kabupaten Kudus, merupakan salah satu sentra industri kerajinan menghasilkan produksi berbagai macam pigura untuk berbagai macam lukisan, kaligrafi, foto serta hiasan dinding lainnya. Salah satu diversifikasi produk unggulan adalah “pigura suara” yang telah mampu menembus pasar sampai ke luar Pulau Jawa.” pigura suara” merupakan salah satu produk pigura dimana selain seni gambar yang ditampilkan untuk dinikmati , namun juga menghasilkan suara yang bisa didengarkan misalkan bersuara: lagu, lantunan ayat suci Al Qur’an, suara gemericik air serta suara lainnya sesuai dengan permintaan pasar. Untuk menghasilkan bunyi tentunya dengan tambahan *instrument* yang digunakan yaitu rangkaian mekanik *autoreverse* beserta kaset *tape recorder* di dalamnya. Produk “ pigura suara “ ini adalah salah satu diversifikasi atau penganekaragaman produk dari pigura sehingga pigura akan memiliki nilai tambah dan mampu terjual dengan harga yang lebih.

Namun permasalahan muncul pada saat “pigura suara “ dipasarkan atau dikirimkan karena seringkali terjadi kerusakan karena *instrument* mesin mekanik *autoreverse* yang tidak tahan guncangan yang menimbulkan beberapa rangkaian yang ada didalamnya lepas sehingga suara yang dihasilkan rusak. Kendala yang lain adalah terbatasnya kapasitas pada kaset *tape recorder* sehingga suara yang terdapat dalam “pigura suara” sangat terbatas. Dari permasalahan yang muncul di atas akan mengakibatkan produk yang telah sampai ke distributor yang berada di luar kota tidak sampai dengan kondisi yang baik, karena sering mengalami kerusakan sampai di tempat tujuan. Dengan adanya kerusakan ini tentunya terjadi komplain, sehingga diperlukan biaya tambahan untuk mengirim kembali serta biaya reparasi yang tentunya akan menambah biaya operasional bagi pengrajin. Berdasarkan studi lapangan pada kelompok pengrajin pigura maka dibutuhkan suatu desain produk “pigura suara” yang lebih berkualitas dengan menggunakan *multimedia card (MMC)* serta proses produksi yang efektif dan efisien.

## TELAAH PUSTAKA

Produk didefinisikan sebagai segala sesuatu yang ditawarkan ke suatu pasar untuk diperhatikan, diperoleh, digunakan atau dikonsumsi sebagai pemenuhan keinginan atau kebutuhan (Kotler, 2002: 448). Produk yang ditawarkan tersebut dapat berupa barang fisik (seperti pakaian, tas, sepatu, mobil, komputer, buku), jasa (rumah sakit, bengkel sepeda motor, hotel, biro perjalanan), peristiwa (proklamasi kemerdekaan, sumpah pemuda), orang (Albert Einstein, Frederick Taylor, Edward Deming), tempat (Simpang Lima, Pasar Johar, Pantai Marina), organisasi (Ikatan Sarjana Ekonomi Indonesia, Kamar Dagang Indonesia), dan gagasan (Jaminan Kesehatan Masyarakat, Bantuan Tunai Langsung, Keluarga Berencana).

Dalam merencanakan penawaran produk, produsen perlu memahami lima level produk, yaitu: level pertama adalah manfaat inti (*core benefit*), yaitu manfaat utama yang sesungguhnya dibeli oleh pelanggan. Dalam bisnis perhotelan, manfaat utama yang dibeli oleh para tamu adalah “istirahat dan tidur”. Level kedua adalah produk dasar (*basic product*), yaitu kemampuan memenuhi fungsi produk yang paling dasar. Sebuah kamar hotel terdiri dari tempat tidur, kamar tidur, meja tulis, meja rias, dan lemari pakaian. Level ketiga adalah produk yang diharapkan (*expected product*), yaitu serangkaian atribut dan kondisi yang biasanya diharapkan oleh para pelanggan ketika membeli produk itu. Tamu hotel dapat mengharapkan tempat tidur yang bersih dan nyaman, air hangat, serta mendapatkan ketenangan. Level keempat adalah produk yang ditingkatkan (*augmented product*), yaitu serangkaian atribut yang dilengkapi atau ditambahi yang dapat melampaui harapan pelanggan. Hotel menambahkan fasilitas kolam renang, fasilitas tv kabel, hiasan bunga-bunga segar, menu makanan yang beragam dan lezat. Level kelima adalah produk potensial (*potential product*), yaitu segala macam peningkatan dan transformasi yang akan dialami oleh suatu produk di masa depan. Tamu hotel yang sedang berulang tahun mendapatkan hadiah, tamu hotel mendapat kalung bunga segar ketika mereka datang.

Heizer dan Render (2009;240) menyatakan sebuah strategi produk yang efektif menghubungkan keputusan produk dengan investasi, pangsa pasar, dan siklus hidup produk, serta menjelaskan seberapa beragamnya suatu lini produk. Tujuan suatu keputusan produk (*product decision*) adalah mengembangkan dan menerapkan sebuah

strategi produk yang dapat memenuhi permintaan pasar dengan keunggulan bersaing. Strategi produk dapat memfokuskan diri pada pengembangan keunggulan bersaing melalui diferensiasi produk (*product differentiation*), biaya rendah (*low cost*), respons cepat (*rapid response*), atau perpaduan dari ketiganya.

Konsep praktis pada bisnis kreatif untuk Kelompok pengrajin pigura adalah desain produk, yaitu :

1. Desain produk “Pigura suara” merupakan produk berupa barang fisik.
2. Manfaat inti (*core benefit*) dari “pigura suara” ini adalah “keindahan dan kemerduan”.
3. Produk dasar (*basic product*) dari “pigura suara” ini berupa gambar dan suara.
4. Produk yang diharapkan (*expected product*) adalah “pigura suara” yang tidak terlalu mahal dan awet.
5. Produk yang ditingkatkan (*augmented product*) adalah pigura suara yang mempunyai kapasitas penyimpanan rekaman suara yang cukup besar.
6. Produk potensial (*potential product*) adalah pigura suara yang mempunyai ketahanan (tidak rusak) terhadap guncangan ketika dikirim ke manapun.

## METODE

Desain produk pigura suara ini dilakukan dengan memberdayakan pengrajin “pigura suara” pada kelompok pengrajin pigura “Johar” dan “Kliwon” di Kecamatan Kota Kabupaten Kudus untuk meningkatkan produksi dan kualitas “pigura suara” melalui studi lapangan dan implementasi pemanfaatan teknologi. Konsep praktis yang didapatkan dan diimplementasikan adalah dengan metode sebagai berikut:

### **1. Meningkatkan pengetahuan kelompok pengrajin pigura tentang pentingnya teknologi komputer melalui bimbingan teknologi (bintek)**

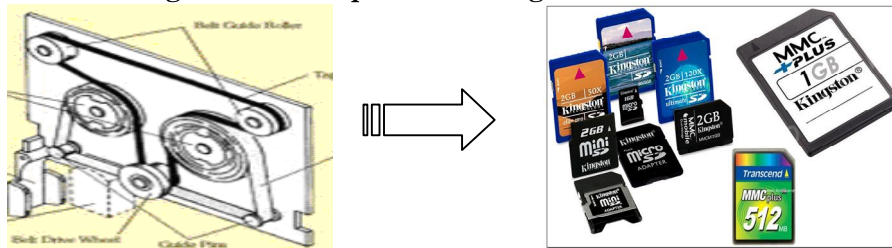
Untuk meningkatkan pengetahuan kelompok pengrajin pigura “Johar” dan “Kliwon” tentang pentingnya teknologi komputer dalam dalam produksi “Pigura Suara “, dilakukan dengan cara bimbingan teknologi (bintek) melalui pelatihan komputer yang berkaitan dengan *audio system*. Kemudian implementasi teknologi komputer terhadap perakitan *instrument* ”pigura suara” yang berkualitas.

## 2. Pemanfaatan *multimedia card ( MMC )* sebagai pengganti kaset *tape recorder*

Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini untuk memecahkan permasalahan akan keterbatasan memori serta kerusakan pada kaset *tape recorder* adalah dengan mengganti kaset *tape recorder* dengan *multimedia card (MMC)*. *Multimedia card (MMC)* merupakan sebuah alat (*card*) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data digital seperti gambar digital, berkas digital, suara digital dan video digital. Karena *MMC* mempunyai ukuran bermacam-macam mulai dari 128 MB sampai 16 GB, maka data suara yang dapat disimpan jauh lebih banyak sehingga suara yang dihasilkan juga jauh lebih banyak. Selain itu *MMC* dapat dengan mudah dihapus dan diisi sesuai dengan permintaan pasar. Dilengkapi dengan *remote*, konsumen bisa memilih suara yang diinginkan serta lebih mudah untuk memainkannya.

### Gambar 1

#### Alih teknologi dari kaset *tape recorder* diganti *MMC*



## 3. Pemanfaatan *MMC reader* sebagai pengganti mekanik *autoreverse*

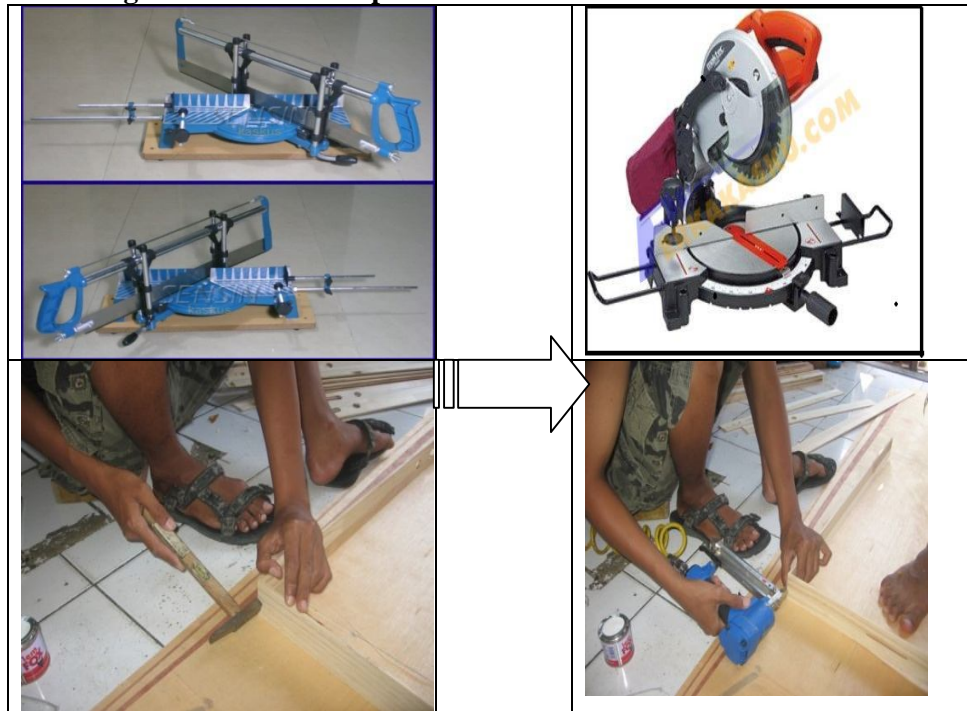
Solusi dalam mengurangi resiko pengiriman “pigura suara” adalah dengan mengganti mesin mekanik *autoreverse* dengan alat pembaca *MMC* atau biasa disebut dengan *MMC reader* atau *card reader*. Dengan teknik *audio* yang berbasis teknologi komputer tersebut, resiko akan kerusakan terhadap guncangan pada mekanik *autoreverse* akan dapat diatasi. Dengan adanya inovasi ini diharapkan akan meningkatkan produksi sehingga penjualan akan meningkat.

## 4. Peningkatan sarana dan prasarana dalam proses produksi.

Pemecahan masalah yang berhubungan dengan kurangnya pengetahuan dan teknologi, yang menyebabkan sarana dan prasarana yang mereka miliki terbatas dan juga masih secara manual / tradisional, adalah dengan memperkenalkan alat yang berbasis mesin, sehingga tidak sepenuhnya mengandalkan tenaga manusia. Misalnya pengenalan gergaji serbaguna yang berbasis teknologi dalam pembuatan “box pigura suara”, selain itu juga mesin tembak dalam pemasangan paku. Dengan

demikian akan mempecepat dalam penyelesaian pengerjaan pembuatan pigura, sehingga produktivitas akan meningkat.

**Gambar 2**  
**Peningkatan sarana dan prasarana**



### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

**HASIL.** Desain produk baru produk pigura suara menggunakan MMC, ternyata biaya yang dikeluarkan sama jumlahnya dalam memproduksi 1 box pigura suara kaset *tape recorder*. Hal ini menunjukkan bahwa dengan biaya yang sama pengrajin mampu mendesain produk dengan mutu yang lebih baik dalam hal ini produk yang tahan guncangan dan mampu menghasilkan suara yang lebih banyak. Berikut perbandingan biaya yang diperlukan dalam pembuatan 1 unit box pigura suara dengan menggunakan kaset *tape recorder* dan *multimedia card (MMC)*.

**Tabel 1**  
**Rincian bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan 1 unit box pigura suara kaset**  
*tape recorder*

Bahan	Jumlah	Harga/Unit	Jumlah
	(Unit)	(Rp)	( Rp )
Kit Tape Mobil plus Potensio	1	35.000	35.000
Mekanik Autoreverse	1	45.000	45.000
Kaset	1	25.000	25.000
Travo 1 Amper 18 CT	1	25.000	25.000
Speker 6 Watt 4 Ohm	2	10.000	20.000
Lampu TL 20 Watt	1	25.000	25.000
Saklar AC	1	2.500	2.500
Lain-lain (tenol, jack AC,saklar)	1	10.000	10.000
Box	1	25.000	25.000
<b>Jumlah</b>			212.500

Sumber : Data dari Kelompok Pengrajin.

**Tabel 2.**  
**Rincian bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan 1 unit box pigura suara**  
*multimedia card (MMC)*

Bahan	Jumlah	Harga/Unit	Jumlah
	(Unit)	(Rp)	( Rp )
MMC Reader+Mini ampli + Remote	1	70.000	65.000
MMC 512 RSDV	1	35.000	40.000
Travo 1 amper 18 CT	1	25.000	25.000
Speker 6 Watt 4 Ohm	2	10.000	20.000
Lampu TL 20 Watt	1	25.000	25.000
Saklar AC	1	2.500	2.500
Lain-lain( tenol,jack AC,saklar )	1	10.000	10.000
Box	1	25.000	25.000
<b>Jumlah</b>			212.500

Sumber: zuliyati, penggunaan MMC bagi Kelopok Pengrajin Pigura

Dari tabel 1 dan tabel 2 dapat dikomparasikan bahwa biaya bahan dan komponen dalam pembuatan “pigura suara” *multimedia card (MMC)* sama dengan menggunakan kaset *tape recorder*. Namun demikian desain produk “ pigura suara “ dengan *MMC* memiliki keunggulan dalam kualitas.

**Tabel 3.**  
**Perbandingan “pigura suara” dengan *multimedia card (MMC)* dan kaset *tape recorder*.**

Keterangan	“ Pigura Suara “	
	<i>Multimedia Card (MMC)</i>	<i>Kaset Tape Recorder</i>
Biaya Pembuatan ( Rp )	Sama	Sama
Kapasitas Suara	Besar	Sedikit
Umur ekonomis	Panjang	Pendek
Komponen	Tahan guncangan	Tidak tahan guncangan
Kerusakan	Lebih awet	Rentan akan kerusakan
Biaya servis & pemasaran	Rendah	Tinggi
<i>Remote</i>	Ada	Tidak ada
Harga Jual	Tinggi	Rendah
		

Dari tabel 3 dapat ditunjukkan bahwa dengan jumlah rupiah yang sama, ternyata penggunaan kaset *tape recorder* pada pembuatan “pigura suara” memiliki banyak kelemahan dan kekurangan baik dari segi kapasitas kemampuan penyimpanan suara maupun usia penggunaanya (umur ekonomis). Hal ini dapat terlihat dari bahan-bahan yang digunakan pada box suara kaset *tape recorder* terdiri dari komponen mekanik *autoreverse* yang terdiri dari komponen-komponen yang mudah lepas , tidak tahan akan guncangan sehingga mudah mengalami kerusakan. Berbeda dengan desain produk menggunakan *multimedia card (MMC)*, alat ini memiliki kemampuan dan kegunaan lebih baik dibandingkan dengan kaset *tape recorder*. *MMC* memiliki kemampuan penyimpanan data jauh lebih besar dibandingkan dengan dengan kaset *tape recorder*. Dilengkapi dengan *MMC reader* serta *remote*, pigura suara ini tahan dengan guncangan serta konsumen bisa memilih suara yang diisikan melalui *MMC* dengan *remote*. Ini sangat menguntungkan ditinjau dari faktor jumlah dan jenis suara yang akan dihasilkan. *MMC* dapat dengan mudah diisi, dihapus dan diisi kembali menggunakan program komputer. *MMC* juga memiliki umur ekonomis dan nilai efisiensi yang tinggi. Dengan



kualitas yang meningkat, tentunya akan diimbangi dengan harga jual yang meningkat pula.

Adapun tahap-tahap kegiatan desain produk “pigura suara” menggunakan *MMC* adalah sebagai berikut:

**1. Pengrajin mengetahui dan mengerti materi penerapan teknologi .**

Ditinjau dari tingkat pengetahuan dan materi bimbingan teknologi terdapat kemajuan, ini artinya pengrajin mengetahui dan mengerti materi penerapan teknologi dalam pembuatan “pigura suara” menggunakan *MMC* sebagai pengganti dari kaset *tape recorder*. Dalam proses produksi pengrajin sudah mulai adanya penerapan teknologi dengan menggunakan peralatan yang berbasis mesin, seperti gergaji mesin “meter saw”, paku tembak, dan mesin pemotong.

**2. Pengrajin mampu dan terampil melakukan teknologi komputer yang diperoleh untuk diimplementasikan dalam produksi.**

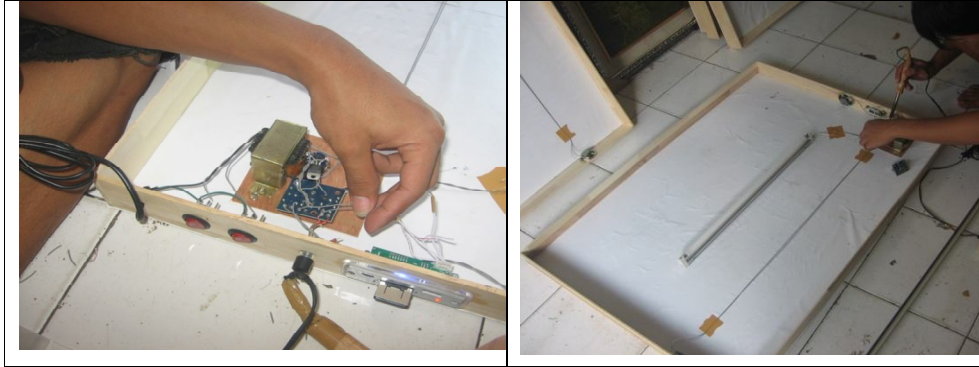
Ditinjau dari kemampuan melakukan teknologi komputer, melalui pelatihan komputer pengrajin mampu mengisi suara ke dalam *MMC* menggunakan komputer, sesuai dengan kebutuhan, sehingga pengrajin mampu dan terampil menghasilkan pigura suara yang berkualitas, tanpa ada kekawatiran kalau mekanik dan kaset *tape recorder* rusak karena guncangan pada saat pengiriman.

**3. Pengrajin berperan aktif dalam melakukan dan mengembangkan teknologi yang diperoleh**

Pengrajin berperan aktif dalam melakukan dan mengembangkan teknologi yang diperoleh, sehingga mereka mampu melakukan inovasi teknologi yang diperoleh dengan hasil yang baik.

**4. Hasil akhir produk desain “pigura suara “ dengan menggunakan *MMC***

**Gambar 4**  
**Rangkaian komponen “pigura suara” menggunakan MMC**



**Gambar 5**  
**Hasil Akhir Produk “Pigura Suara” MMC**



### PEMBAHASAN

Produk “Pigura Suara” merupakan salah satu *diversifikasi* produk unggulan yang telah mampu menembus pasar sampai ke luar Pulau Jawa. ” Pigura Suara” merupakan salah satu produk pigura dimana selain seni gambar yang ditampilkan untuk dinikmati , namun juga menghasilkan suara yang bisa didengarkan misalkan bersuara : lagu, lantunan ayat suci Al Qur’an, suara gemercik air serta suara lainnya sesuai dengan permintaan pasar.

Untuk menghasilkan produk “pigura suara“ berkualitas, diperlukan desain produk dengan memanfaatkan teknologi dengan menggunakan *multimedia card* (MMC) . MMC merupakan sebuah alat (*card*) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data digital seperti gambar digital, berkas digital, suara digital dan video digital serta *card reader* sebagai alat pembaca dari MMC tersebut. Karena MMC

mempunyai ukuran bermacam-macam mulai dari 128 MB sampai 16 GB, maka data suara yang dapat disimpan jauh lebih banyak sehingga suara yang dihasilkan juga jauh lebih banyak. Selain itu *MMC* dapat dengan mudah dihapus dan diisi sesuai dengan permintaan pasar. Dilengkapi dengan *remote*, konsumen bisa memilih suara yang diinginkan. Desain produk inovatif ini menghasilkan produk “pigura suara” menggunakan *MMC* berkualitas yang tahan akan guncangan serta dapat menghasilkan suara yang dengan kapasitas memori sesuai kebutuhan.

### **SIMPULAN DAN IMPLIKASI**

Berdasarkan konsep praktis yang diimplementasikan melalui pemanfaatan teknologi menghasilkan desain produk “pigura suara” menggunakan *MMC* pada kelompok pengrajin pigura “Johar” dan “Kliwon” di Kecamatan Kota Kabupaten Kudus Jawa Tengah, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengetahuan pengrajin akan inovasi teknologi meningkat, dapat ditunjukkan melalui desain produk “pigura suara” yang berkualitas menggunakan *multimedia card (MMC)* dan mampu menghasilkan produk yang tahan guncangan, serta menghasilkan suara dengan kapasitas yang besar sesuai dengan kebutuhan.
2. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses produksi terjadi kemajuan dari yang berbasis manual menuju berbasis mesin, sehingga akan memperlancar dalam proses produksi.
3. Desain produk yang tepat dengan sentuhan teknologi menjadikan produk menjadi berkualitas sehingga resiko kerusakan dalam pengiriman berkurang, biaya servis berkurang, permintaan naik .
4. Implikasi secara luas adalah mewujudkan struktur perekonomian pada bisnis kreatif yang berkembang, menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan Kelompok Pengrajin Pigura sebagai usaha kecil yang tangguh dan mandiri serta meningkatkan peran industri mikro dalam pembangunan daerah, penciptaan lapangan kerja, peningkatan pendapatan Kelompok Pengrajin Pigura pada khususnya dan pendapatan daerah dan negara pada umumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Biro Pusat Statistik, 2010, Kota Kudus Dalam Angka

Biro Pusat Statistik, 2010, Jawa Tengah Dalam Angka

Heizer, J. dan B. Render. 2009. Manajemen Operasi, Buku 1, Edisi 9, Jakarta: Penerbit Salemba Empat.

[http://banking.blog.gunadarma.ac.id/Blog Komunitas Perbankan](http://banking.blog.gunadarma.ac.id/Blog%20Komunitas%20Perbankan)

<http://adyt.blog.unsoed.ac.id/category/organisasi-dan-arsitektur-komputer/> :Archive for the 'Organisasi dan Arsitektur Komputer' Category

<http://dantra.blogdetik.com/2010/12/20/prinsip-kerja-compact-cassette-recorder/>  
:Prinsip Kerja Compact Cassette Recorder

<http://suaramerdeka.com/v1/index.php/read/news/2011/04/26/83946/Investasi-Industri-Kerajinan-Menurun>

[http://www.umkmonline.com/detail\\_berita](http://www.umkmonline.com/detail_berita).

<http://www.smakristencilacap.com/arti-pemasaran-dan-manajemen-pemasaran/pengertian-produk/>

Kotler, P. 2002. Manajemen Pemasaran, Edisi Milenium 2, Jakarta: Prenhallindo.

Zuliyati , 2012, Penggunaan MMC bagi Kelompok pengrajin Pigura,PPM