



**LAPORAN AKHIR
PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**EUREKA(REPLIKA KHATULISTIWA):EDUKASI JELAJAH
NUSANTARA SEBAGAI WUJUD PELESTARIAN WARISAN BUDAYA
INDONESIA, BERDESAIN ELEGAN, EDUKATIF DAN MODERN DARI
LIMBAH KAYU**

**BIDANG KEGIATAN :
PKM KEWIRAUSAHAAN**

Diusulkan oleh :

Nurmujahidah Syam	G24100008	2010
Andi Nurzamzam Arman	A24100196	2010
Pratiwi Hamzah	G84100028	2010
Risqi Rahmatullah	H34100165	2010
Muhammad Rezki Rasyak	G34120111	2012

**INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2014**

PENGESAHAN USULAN PKM-KEWIRAUSAHAAN

1. **Judul Kegiatan** : Eureka (Replika Khatulistiwa): Edukasi Jelajah Nusantara sebagai Wujud Pelestarian Warisan Budaya Indonesia, Berdesain Elegan, Edukatif, Modern dari Limbah Kayu
2. **Bidang Kegiatan** : PKM-K
3. **Ketua Pelaksana Kegiatan**
 - a. Nama Lengkap : Nurmujahidah Syam
 - b. NIM : G24100008
 - c. Jurusan : Geofisika dan Meteorologi
 - d. Universitas : Institut Pertanian Bogor
 - e. Alamat Rumah/No. HP : Jalan Babakan Tengah, Wisma Cendana 53, Dramaga, IPB/085717118784
 - f. Alamat Email : nunungjie@gmail.com
4. **Anggota Pelaksana Kegiatan**: 4 orang
5. **Dosen Pendamping**
 - a. Nama Lengkap dan Gelar : Syaefudin MSi
 - b. NIDN : 0009078503
 - c. Alamat Rumah dan No Telp./Hp : Jalan Poras Selakopi No. 17 Sindangbarang, Bogor, Jawa Barat 16117/085216511753
6. **Biaya Kegiatan Total**
 - a. Dikti : Rp 11.569.000,-
 - b. Sumber Lain : -
7. **Jangka Waktu Pelaksanaan** : 5 bulan
Bogor, 4 Oktober 2013

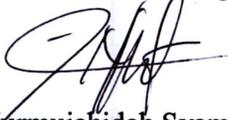
Menyetujui,
Ketua Departemen
Geofisika dan Meteorologi


Dr. Ir. Rini Hidayati, Ms
NIP.1960305 198703 2 002

Wakil Rektor Bidang Akademik dan
Kemahasiswaan


Prof. Dr. Ir. Yonny Koesmaryono, MS
NIP. 19581228 198503 1003

Ketua Pelaksana Kegiatan


Nurmujahidah Syam
NIM. G24100008

Dosen Pendamping


Syaefudin Msi
NIP. 19850709 201212 1001



DAFTAR ISI

RINGKASAN.....	1
BAB 1. PENDAHULUAN	2
1.1 LATAR BELAKANG	2
Pemanfaatan limbah kayu sebagai boneka atau ornamen kayu lainnya	2
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 TUJUAN PROGRAM	2
1.4 LUARAN YANG DIHARAPKAN.....	3
1.5 MANFAAT PROGRAM	3
BAB 2. GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA	3
BAB 3. METODE PENDEKATAN.....	4
3.2 Pemasaran dan Promosi	5
BAB 4. PELAKSANAAN PROGRAM	6
4.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan.....	6
4.2 Kegiatan Pra Produksi.....	6
4.3 Produk <i>Eureka</i>	7
4.4 Pengemasan.....	7
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN	9
BAB 6 DOKUMENTASI	9

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisis SWOT	4
------------------------------	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Struktur Organisasi Pengusaha.....	6
Gambar 2 Produk <i>Eureka</i> Sulawesi	9

RINGKASAN

Eureka, suatu program kreativitas mahasiswa yang berorientasi untuk pelestarian budaya Indonesia yang berdesain elegan, kreatif dan dengan memanfaatkan limbah kayu. Eureka yang dapat dijadikan media edukasi budaya untuk semua kalangan khususnya anak-anak. Idennya adalah menciptakan suatu media edukasi yang tidak hanya bernilai estetika tetapi juga dapat mengedukasi dan melestarikan warisan budaya Indonesia, maka diciptakanlah Eureka (Replika Nusantara). Eureka mempunyai prospek yang baik untuk dikembangkan karena mempunyai keunggulan dari segi estetika, edukasi, dan praktis untuk dibawa kemana-mana ataupun sebagai pajangan dan cendera mata khas Indonesia yang diminati oleh berbagai wisatawan domestik dan internasional.

Kebudayaan yang diangkat dalam Eureka ini meliputi rumah adat, hewan endemik, corak khas daerah, dan bangunan yang menggambarkan simbol daerah itu. Ornamen-ornamen tersebut akan dibentuk seperti pion-pion yang nantinya akan dipasang di atas media yang berbentuk pulau-pulau di Indonesia. Ornamen-ornamen ini dijual secara terpisah sehingga pelanggan bisa memilih paket apa yang mereka sukai, misalnya seorang pelanggan ini membeli paket rumah adat saja, atau hanya ingin membeli paket corak khas. Terciptanya Eureka ini diharapkan timbulnya kesadaran masyarakat akan penggunaan produk-produk berbahan baku limbah kayu, dan menambah nilai ekonomis bagi limbah kayu, selain itu dengan terciptanya aneka produk Eureka ini dapat memiliki daya saing tinggi yang berkonsep jelajah nusantara sehingga dapat memperluas daerah produksi dan pemasaran produk. Untuk menguasai pangsa pasar akan media edukatif yang permintaan pasarnya telah melambung tinggi, maka dibuat metode-metode yang dapat mendukung pelaksanaan program yang terdiri dari kegiatan pra produksi meliputi survey pasar, pembuatan desain produk, pembelian alat-alat pendukung, pemesanan bahan baku. Pembuatan produk Eureka yang melibatkan pengrajin kayu. Pengemasan. Pemasaran dan Promosi meliputi sistem konsinyasi, sistem *Direct Selling*, pengadaan agen dengan sistem cabang.

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki keragaman budaya daerah yang khas. Adanya pengaruh globalisasi memberikan dampak positif dan negatif terhadap tatanan kehidupan masyarakat Indonesia, khususnya ketahanan budaya Indonesia. Kurangnya kesadaran masyarakat terhadap pelestarian budaya daerah, tentu saja menjadi hal yang perlu dikhawatirkan karena dapat menyebabkan tergesernya budaya daerah oleh pengaruh budaya asing. Adapun pengenalan budaya di Indonesia seperti tari daerah, rumah adat daerah, bangunan khas tiap daerah, dan sebagainya, hanya sebatas pengenalan sekilas lewat gambar-gambar yang terdapat di peta atau buku ilmu pengetahuan sosial di sekolah.

Pengenalan atau edukasi budaya Indonesia melalui media tiga dimensi dapat menarik perhatian banyak orang untuk mengingat dan mengenal budaya daerah di Indonesia, dengan memanfaatkan limbah kayu menjadi ornamen yang dikemas secara elegan, kreatif dan modern. Selain itu, limbah kayu juga sangat melimpah di Indonesia. Menurut *Forestry Statistics of Indonesia* (1997/1998) produksi total kayu gergajian Indonesia mencapai 2.6 juta m³ per tahun. Asumsi bahwa jumlah limbah yang terbentuk 54.24 persen dari produksi total (Martawijaya dan Sutigno 1990), maka dihasilkan limbah penggergajian sebanyak 1.4 juta m³ per tahun, angka ini cukup besar karena mencapai sekitar separuh dari produksi kayu gergajian.

Pemanfaatan limbah kayu sebagai boneka atau ornamen kayu lainnya telah dimanfaatkan menjadi salah satu permainan anak, remaja, bahkan dewasa. Namun mainan, ornamen atau boneka yang beredar dipasaran saat ini hanya sebatas mainan saja. Hal tersebut mendorong terciptanya ornamen kayu yakni Eureka yang dapat dijadikan media edukasi budaya untuk semua kalangan khususnya anak-anak. Idanya adalah menciptakan suatu media edukasi yang tidak hanya bernilai estetika tetapi juga dapat mengedukasi dan melestarikan warisan budaya Indonesia, maka diciptakanlah Eureka (Replika Nusantara). Eureka mempunyai prospek yang baik untuk dikembangkan karena mempunyai keunggulan dari segi estetika, edukasi, dan praktis untuk dibawa kemana-mana ataupun sebagai pajangan dan cendera mata khas Indonesia yang diminati oleh berbagai wisatawan domestik dan internasional.

1.2 RUMUSAN MASALAH

1. Alternatif pelestarian budaya dalam bentuk unik dan kreatif.
2. Melimpahnya limbah kayu yang dapat dimanfaatkan sebagai suatu produk yang bermanfaat bagi masyarakat
3. Permintaan yang tinggi terhadap media edukatif
4. Melalui produk unggulan dan berdaya saing tinggi maka dapat dijadikan sebagai sarana berwirausaha bagi mahasiswa dan masyarakat.

1.3 TUJUAN PROGRAM

Mengembangkan usaha melalui desain kreatif aneka produk berbahan baku limbah kayu sebagai media edukasi wujud pelestarian budaya Indonesia

1.4 LUARAN YANG DIHARAPKAN

1. Terciptanya aneka produk *Eureka* yang memiliki daya saing tinggi dengan konsep jelajah nusantara.
2. Adanya kesadaran masyarakat akan penggunaan produk-produk berbahan baku limbah kayu yang cukup melimpah di Indonesia.
3. Memperluas daerah produksi dan pemasaran produk *Eureka*.
4. Menambah nilai ekonomis bagi limbah kayu.

1.5 MANFAAT PROGRAM

Manfaat mahasiswa :

1. Melatih mahasiswa dalam berinovasi mengembangkan produk-produk unggulan sekaligus berwirausaha.
2. Sebagai wahana melatih dan mempraktekkan kemampuan manajemen wirausaha, sikap tanggung jawab dan kerjasama tim.

Manfaat masyarakat :

1. Masyarakat menjadi lebih praktis dan ekonomis dalam usaha pelestarian warisan budaya Indonesia
2. Adanya pengembangan industri, sehingga dimungkinkan akan adanya penyerapan tenaga kerja serta terciptanya peluang bisnis.

BAB 2. GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA

Eureka merupakan produk lokal yang memanfaatkan limbah kayu. Limbah kayu ini dibentuk menjadi sebuah produk berbentuk rumah adat setiap provinsi, hewan endemik, corak kain, pakaian adat serta bangunan khas setiap provinsi. Ornamen-ornamen tersebut akan dibentuk seperti pion-pion yang nantinya akan dipasang diatas media persegi panjang yang berbentuk pulau-pulau di Indonesia. Ornamen-ornamen tersebut dilengkapi dengan label nama, akan tetapi label nama ornamen dibuat terpisah, yang nantinya pemilik *Eureka* ini sendiri yang akan memberi label nama ornamen tersebut, dan juga dilengkapi legenda yang berisi nama-nama produk *Eureka* sehingga konsumen tidak bingung dalam pemberian label nama serta memudahkan konsumen untuk lebih mudah mengetahui letak daerah ornamen tersebut. Legenda ini dibuat sekreatif mungkin sehingga dapat dipajang atau ditempel dibagian manapun atau dapat berfungsi sebagai hiasan. ornamen-ornamen ini dijual secara terpisah sehingga pelanggan bisa memilih paket apa yang mereka sukai, misalnya seorang pelanggan ini membeli paket rumah adat saja, atau hanya ingin membeli paket corak khas. Dengan adanya *Eureka* ini dapat menjadi wadah bentuk pelestarian budaya Indonesia serta membantu proses pemahaman tentang kebudayaan Indonesia. Produk ini diperuntukkan untuk semua kalangan khususnya untuk anak-anak, selain itu dapat dijadikan sebagai cenderamata khas Indonesia baik untuk wisatawan domestik maupun internasional.

Tabel 1. Analisis SWOT

	<p>(S) Strengths:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Limbah kayu yang melimpah 2. Memiliki nilai edukasi budaya yang tinggi 3. Menarik perhatian wisatawan lokal dan asing 4. Pengemasan yang unik 5. Harga terjangkau 	<p>(W) Weaknesses:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Suplai kain tradisional yang sedikit 2. Jenis kayu yang digunakan masih beragam 3. Produksi masih skala rumah tangga
<p>(O) Opportunities:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesempatan mengembangkan usaha masih terbuka lebar karena pesain dengan produk seperti Eureka ini belum ada 	<p>SO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan produk untuk kedepannya menjadi mudah karena bahan baku yang telah tersedia 2. Mengangkat aspek keunggulan edukasi budaya, kemasan yang menarik dan harga terjangkau 	<p>WO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjalin kerja sama dengan pengrajin kayu dan pengrajin kain untuk memproduksi Eureka 2. Pemilihan bahan baku tidak hanya mempertimbangkan jenis kayu, tapi juga memperhatikan kualitas kayu seperti serat kayu
<p>(T) Threats:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Banyaknya kompetitor produk yang memanfaatkan limbah kayu juga. 	<p>ST</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendesain kemasan produk menjadi lebih menarik, elegan, dan modern 2. Optimalisasi kualitas produk dan pelayanan gerai Eureka 	<p>WT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Maksimalkan upaya promosi dan teknik produksi 2. Meningkatkan inovasi produk

BAB 3. METODE PENDEKATAN

3.1 Pembuatan Eureka

Eureka merupakan salah satu media edukasi budaya Indonesia yang terbuat dari limbah kayu. Limbah kayu tersebut dibuat mengikuti desain boneka yang mengenakan pakaian adat khas tiap daerah di Indonesia. Eureka dirancang dalam bentuk boneka kecil berpasangan yang dikemas dalam kotak nusantara. Sehingga mempermudah dalam penyimpanan boneka layaknya pion catur. Eureka diharapkan menjadi edukasi kreatif untuk masyarakat Indonesia terhadap pelestarian budaya nusantara. Pengembangan produk Eureka selanjutnya tidak hanya pakaian adat namun produk budaya lainnya seperti rumah adat, bangunan sejarah, dan sebagainya. Eureka dirancang dengan desain inovatif yang unik yang mencerminkan kekhasan adat tiap daerah. Salah satu desain Eureka, yakni :



Gambar 1. Eureka Pulau Sulawesi

Realisasi desain ini dilakukan dengan mengadakan kemitraan dengan rumah produksi boneka kayu “Omochatoys” di daerah Dramaga, Bogor. Omochatoys menjadi mitra kami dalam memproduksi boneka Eureka yang telah didesain. Boneka yang diproduksi di Omochatoys menggunakan bahan baku limbah kayu, sehingga tetap ramah lingkungan. Produk Eureka diproduksi secara periodik sesuai jumlah pemesanan, yang kemudian dikumpulkan setiap bulan dan diserahkan kepada Omochatoys. Sejumlah produk yang telah dibuat oleh pengrajin dikirim melalui paket barang. Kunjungan langsung ke rumah produksi dilakukan pada kurun waktu tertentu untuk mengevaluasi hasil produksi.

3.2 Pemasaran dan Promosi

Pemasaran dilakukan secara bertahap mulai dari area pemasaran yang lebih sempit hingga pemasaran yang lebih luas. Tahap awal daerah pemasaran yaitu di kota Bogor. Perluasan area pemasaran akan dilakukan apabila tahap pertama sesuai dengan target yang ditentukan dan terjadi peningkatan kapasitas produksi. Teknik pemasaran yang dilakukan meliputi:

a. Sistem Konsinyasi

Sistem konsinyasi merupakan sistem pemasaran dengan titip jual, dalam hal ini produk *Eureka* telah diproduksi dan dikemas dititipkan kepada swalayan, toko-toko, tempat kost, dan tempat-tempat penjualan lainnya, dengan pembagian hasil yang jelas dan apabila produk tidak laku sesuai waktu yang telah ditentukan maka produk akan ditarik dan digantikan dengan yang baru. Sistem konsinyasi akan membuat pedagang merasa diuntungkan karena tidak akan menanggung resiko barang yang tidak terjual.

b. Sistem Direct Selling

Sistem pemasaran ini merupakan sistem pemasaran dengan cara produk *Eureka* langsung dijual ke konsumen. Sistem ini cukup efektif.

c. Pengadaan Agen dengan Sistem Cabang

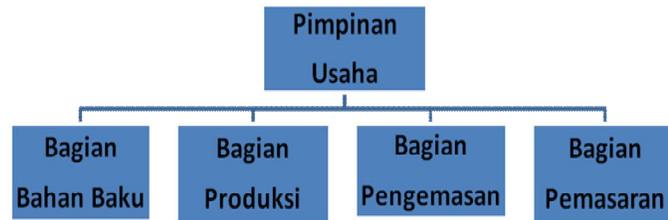
Merupakan sistem dengan cara penjualan produk melalui agen, sebelum sampai ke tangan konsumen, yang juga dikombinasikan dengan sistem cabang sehingga akan semakin memperlancar dan mempercepat pemasaran. Produk dapat langsung tersebar ke daerah pemasaran yang ditargetkan dengan biaya pemasaran

yang cukup rendah. Setelah produk berada di pasar adalah evaluasi tingkat penjualan yang dilakukan secara rutin berkala 2-3 kali dalam satu bulan.

Promosi dilaksanakan dengan tujuan untuk mengenalkan produk kepada konsumen. Hal ini dilakukan dengan membuat *pamflet-pamflet* yang di *design* sedemikian rupa dan berisi informasi tentang gambaran produk, penawaran barang dan harga, cara pemesanan, diskon yang diberikan kepada pelanggan serta mengenai lokasi penjualan produk. Sasaran *pamflet* ini adalah tempat-tempat umum seperti pasar, alun-alun kota, kantor-kantor pemerintah, lembaga pendidikan, dan pada tempat-tempat strategis lainnya. Promosi juga dilakukan melalui dunia internet seperti facebook, twitter ataupun blog.

Strategi promosi ini dipilih karena membutuhkan anggaran promosi yang rendah, disamping itu dari segi efektifitas metode ini cukup mempunyai efektifitas tinggi. Produk *Eureka* juga akan diperkenalkan kepada dinas pariwisata nasional maupun daerah yang jika berjalan lancar bisa dilakukan kerjasama untuk mendukung budaya Indonesia lebih terkenal dan tetap terjaga.

Struktur organisasi usaha produk *Eureka* ini dapat dilihat dalam bagan:



Gambar 1. Bagan Struktur Organisasi Pengusaha

Pimpinan usaha dipegang langsung oleh ketua kelompok. Penanggung jawab tiap bidang masing-masing dipegang oleh anggota.

BAB 4. PELAKSANAAN PROGRAM

4.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Lokasi yang digunakan untuk memproduksi *Eureka* bertempat di Jalan Raya Bubulak. Proses pembuatan produk akan dimulai pada minggu ke 3 bulan April 2014.

4.2 Kegiatan Pra Produksi

Sebelum tahap produksi terdapat beberapa persiapan-persiapan yang harus dilakukan untuk menciptakan sistem produksi yang efektif dan efisien serta mampu mempertahankan mutu produk secara optimal. Persiapan-persiapan tersebut antara lain:

- Survei pasar

Survei pasar dilakukan untuk mencari tempat pemesanan bahan baku yang paling baik dan bisa mensuplai bahan baku secara kontinyu dengan standar kualitas yang sesuai dengan permintaan. Dalam kegiatan ini juga dilakukan analisa terhadap tempat-tempat potensial untuk pemasaran hasil produksi.

- Pembuatan desain produk
Pembuatan desain produk dilakukan untuk mendapatkan produk akhir yang sesuai dengan keinginan konsumen. Desain produk dilakukan dengan menggunakan software CorelDraw dan Photoshop.
- Pembelian alat-alat pendukung
Dilakukan pembelian alat-alat yang akan digunakan sebagai penunjang terlaksananya kegiatan usaha. Alat yang dibutuhkan untuk menunjang usaha *Eureka* meliputi alat-alat saat produksi maupun alat yang membantu pemasaran.
- Pemesanan bahan baku
Pemesanan bahan baku dilakukan setelah melakukan survey pasar dan dilakukan secara kontinyu sesuai dengan jadwal produksi serta memiliki spesifikasi yang sesuai dengan standar kualitas permintaan. Bahan baku utama adalah limbah kayu.

4.3 Produk *Eureka*

Produk *Eureka* didesain dengan bentuk yang unik dan kreatif. Pembuatan produk *Eureka* dilakukan dengan melibatkan rumah produksi Omochatoys. Produk dibuat dan didesain berdasarkan permintaan pasar.

4.4 Pengemasan

Kemasan merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam pengembangan sebuah produk, karena daya terima produk di masyarakat secara psikologis sangat dipengaruhi oleh baik buruknya pengemasan. Kemasan produk menggunakan box papan *Eureka* yang terbuat dari triplek yang dapat menyimpan berbagai replika budaya Indonesia. Rancangan kemasan dilakukan untuk membuat kemasan berdasarkan permintaan.

Pengemasan pada produk akhir, dilakukan dengan cara memasukkan produk *Eureka* ke dalam kemasan *Paperbag* yang sudah didesain khusus. Kemudian kemasan tersebut diberi label yang jelas dan menarik yang tertera merk dagang. Label berfungsi sebagai alat penyampai informasi, alat promosi, serta sebagai sarana komunikasi produsen dan konsumen. Informasi yang dicantumkan pada label meliputi: 1) nama produk, 2) nama dan alamat pabrik, 3) nomor pendaftaran, 4) petunjuk atau cara penggunaan, 5) petunjuk atau cara penyimpanan, 6) tulisan atau pernyataan lain. Dalam kegiatan ini, pengemasan dijadikan sebagai salah satu alat modifikasi produk, modifikasi kemasan yang akan dilakukan meliputi gambar, warna, dan tulisan. Selain itu, desain kemasan yang transparan sangat memungkinkan konsumen dapat melihat produk dari berbagai sudut. Label kemasan tertera dibagian alas kemasan sehingga tidak menutupi tampilan produk.

4.5 Rekapitulasi Rancangan dan Realisasi Biaya

Produk *Eureka* dijual dalam berbagai variasi harga, yaitu paket Pulau Sumatera dengan harga Rp435.000, paket Pulau Jawa dengan harga Rp 385.000, paket Pulau Sulawesi dengan harga Rp 385.000, paket Pulau Kalimantan dengan harga Rp 385.000, paket Pulau Bali dan Nusa Tenggara dengan harga Rp 325.000, dan paket Nusantara dengan harga Rp 1.250.000. Selama program PKM ini berjalan, produk *Eureka* telah terjual senilai Rp 1.115.000. namun adapula yang masih dalam proses produksi.

Berikut ini adalah rincian penjualan produk Eureka :

Tabel 2 Produk Eureka yang telah terjual

No	Nama Barang	Barang yang Terjual	Total Harga
1	Paket Pulau Sulawesi	2	770.000
2	Paket Pulau Kalimantan	1	385.000

Tabel 3 Biaya Operasional Pembuatan Eureka

Deskripsi	Periode			
	I	II	III	IV
BIAYA TETAP				
Biaya Investasi	500000	0	0	0
Sub Total	500000	0	0	0
BIAYA VARIABEL				
Biaya Bahan Baku	870000	385000	282500	252500
Biaya Pemasaran	0	106000	159000	106000
Biaya Transportasi	47000	36000	20000	42000
Biaya Komunikasi	52000	27000	12000	37000
Biaya Pelaporan	65000	38500	0	87400
Sub Total	1034000	592500	473500	524900
TOTAL	1534000	592500	473500	524900
JUMLAH PENGELUARAN	3124900			

Tabel 3. Proyeksi Laporan Laba/Rugi

Deskripsi	Periode			
	I	II	III	IV
PENERIMAAN				
Dana DIKTI	1500000	1500000	0	0
Penjualan	385000	385000	385000	0
Sub Total	1885000	1885000	385000	0
PENGELUARAN				
Biaya Tetap	500000	0	0	0
Biaya Variabel	1034000	592500	473500	524900
Sub Total	1534000	592500	473500	524900
LABA	351000	1292500	-88500	-524900
Saldo	1030100			

Tabel 4. Rencana Pengeluaran

No	Nama Kegiatan	Dana yang dibutuhkan
1	Lanjutan Produksi Paket Eureka	4195100
2	Pameran Produk	650000
3	Pengiriman dan Transportasi	700000
4	Pemasaran	980000

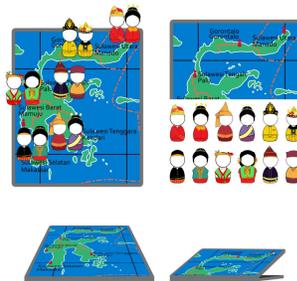
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk ini berupa boneka kayu yang didesain unik dan mewakili budaya khas dari segi pakaian adat tiap daerah di Indonesia. Eureka tersedia dalam berbagai paket, yakni paket pulau di Indonesia dan paket nusantara. Desain yang khas dan paket pulau yang menarik dengan pengemasan yang unik sehingga dapat dibawa kemana-mana dan dapat dipajang sebagai hiasan ruangan yang berkesan etnik budaya. Produk ini juga didesain sebagai media edukasi budaya untuk anak-anak dan masyarakat luas dalam rangka pelestarian budaya pakaian adat Indonesia. Pengembangan selanjutnya eureka akan diproduksi dengan desain yang lebih beragam, yakni desain bangunan sejarah, rumah adat, corak khas tiap daerah di Indonesia.

Kendala yang dialami selama menjalani usaha produk Eureka adalah proses produksi yang baru bisa dilakukan ketika ada pemesanan dalam jangka waktu tertentu. Karena saat ini, produksi masih bergantung pada rumah produksi boneka kayu yang telah menggunakan teknologi yang memadai. Selain itu, diperlukan strategi promosi produk eureka untuk meningkatkan jumlah pemesanan. Dalam membangun sebuah usaha diperlukan manajemen sumberdaya manusia dan kordinasi antar bagian pelaksana program usaha. Sehingga setiap anggota diberikan tugas yang jelas dan tanggung jawab masing-masing serta mendapat pengontrolan langsung dari pimpinan usaha.

Eureka merupakan produk baru yang dipasarkan sehingga kawasan yang terjangkau secara langsung baru sekitar bogor, sedangkan untuk jangkauan secara tidak langsung melalui media sosial sudah tersebar ke berbagai daerah di Indonesia. Diperlukan usaha yang lebih besar untuk mempromosikan Eureka ke masyarakat hingga ke pasar internasional. Bahan baku merupakan salah satu hal dasar yang paling penting dalam produksi. Dalam usaha ini, bahan baku yang digunakan tersedia sehingga tidak mempersulit dalam produksi Eureka.

BAB 6 DOKUMENTASI



Gambar 2 Produk Eureka Sulawesi



Gambar 3 Boneka Eureka Kalimantan

NOTA

Tuan Toko **Pertamina**

NYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
2 l	Bensin	18.000	18.000

Tuan Toko **Gelagar**

NYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
1	log book	25.000	25.000
3	Marsa 6.000	10.000	30.000
3	Prin		
4	prin		

Tuan Toko **Pertamina**

NYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
1	Rental motor	35.000	35.000

Tuan Toko **Cariem**

NYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
1	Prin Lqaran kempa	98.000	98.000

Tuan Toko **Gelagar**

NYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
2	Calan Prin warna	10.000	20.000
10	Calan Prin desai	50.000	500.000
2	ragkap Prin kapas kempa	50.000	100.000

Tuan Toko **Sakura**

NYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
1	Voucher telpon		

Tuan Toko **Gelagar**

NYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
1	log book	25.000	25.000
3	Marsa 6.000	10.000	30.000
3	Prin proposal	25.000	75.000
4	Prin warna	11.000	44.000

Tuan Toko **Jaya Abadi**

NYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
1	Rental motor		

Tuan Toko **Jaya Abadi**

NYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
2	Voucher Modem smartfren	Rp. 106.000,00	212.000,00

Tuan Toko **Jaya Abadi**

NYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
2	Voucher modem smartfren		Rp. 106.000

Tuan Toko **Arachasyi**

NYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
3	papan kayu		90.000
3	balok kayu		150.000
	Kayu Tipis		90.000

Tuan Toko **Pertamina**

NYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
	Voucher telepon +	15.000	
	Voucher telepon	9.000	

Tuan Toko **Pertamina**

NYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
	Rental motor	24.000	24.000