



**LAPORAN AKHIR
PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**SKIN LUKIS PADA *BODYBACK LAPTOP* MEMBERIKAN IDENTITAS
DAN CIRI KHAS PENGGUNA LAPTOP**

**BIDANG
PKM KEWIRAUSAHAAN**

Oleh

Dzikri Robbi	(F24062119)
Irvan Sanjaya	(H44063152)
Adinda Ade Mustami	(I34080106)
Siti Aulia Andhini	(I34080100)
Gebry Ayu Diwandani	(H34080030)

**INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR**



LAPORAN AKHIR PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

1. Judul Kegiatan : **SKIN LUKIS PADA *BODYBACK*
LAPTOP MEMBERIKAN IDENTITAS DAN
CIRI KHAS PENGGUNA LAPTOP**
2. Bidang Kegiatan : PKMP PKMK
 PKMT PKMM
3. Bidang Ilmu : Kesehatan Pertanian
 MIPA Teknologi dan Rekayasa
 Sosial Ekonomi Humaniora
 Pendidikan
4. Ketua Pelaksana Kegiatan
5. Anggota Pelaksana Kegiatan 4 orang
6. Dosen Pendamping
7. Biaya Kegiatan Total
Dikti : Rp 6.750.000,00
Sumber lain : -
8. Jangka Waktu Pelaksana : Februari s.d. Juni 2010

Bogor, 03 Juni 2010

Menyetujui

Sekretaris Departemen
Ilmu dan Teknologi Pangan

Ketua Pelaksana Kegiatan

Dr. Ir. Nurheni Sri Palupi, M.Si
NIP.19610802.198703.2.002

Dzikri Robbi
NIM. F24062119

Wakil Rektor Bidang Akademik dan
Kemahasiswaan,

Dosen Pembimbing

Prof. Dr.Ir. Yonny Koesmaryono, MS
NIP. 19581228.198503.1.00

Ir. Popong Nurhayati, MM
NIP. 19670211.199203.2.002



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat dan rahmatNya laporan akhir Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) bidang kewirausahaan dengan judul “Skin Lukis Pada Bodyback Laptop Memberikan Identitas dan Ciri Khas Pengguna Laptop” ini dapat diselesaikan dengan baik di bawah bimbingan Ir. Popong Nurhayati, MM.

Laporan ini merupakan laporan akhir dari serangkaian kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yang telah didanai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (DIKTI) dalam mempertanggungjawabkan kegiatan yang telah dilakukan.

Program kewirausahaan ini tidak akan terlaksana secara maksimal tanpa bantuan dari berbagai pihak. Terutama kami ucapkan terima kasih kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (DIKTI) yang telah mendanai program ini secara penuh, kepada orang tua kami yang selalu memberikan doa dan dukungannya, kepada dosen pembimbing Ibu Ir. Popong Nurhayati, MM yang telah membimbing kami selama kegiatan dengan penuh keikhlasan dan kesabaran, dan kepada pelanggan serta reseller kami di berbagai kota di Indonesia yang telah membantu kami memasarkan produk kami.

Bogor, 27 Juni 2009

Penulis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

ABSTRAK

Adanya suatu kondisi lingkungan bahwa semakin banyak mahasiswa, dosen, dan masyarakat yang memiliki laptop dengan desain yang relatif seragam dan penampilan yang kurang menarik akibat luka goresan pada *body back monitor* laptop. Lapisan ini dapat dijadikan suatu bentuk ekspresi personaliti dari setiap pemilik laptop, sehingga bisa menunjukkan bahwa laptop tersebut merupakan identitas dan ciri khas dari sang pemilik serta tidak adanya orang yang dapat meniru untuk menggunakan desain tersebut.

Pelaksanaan program ini telah menghasilkan produk skin laptop dengan *brand* Salon Laptop dibagi atas enam kategori produk, yaitu *catalogue Painting Skin, custom Painting Skin, catalogue semi-Painting Skin, custom semi-Painting Skin, catalogue Printing Skin, custom Printing Skin*. Lapisan ini dapat dijadikan sebagai suatu bentuk ekspresi personaliti dari setiap pemilik laptop, sehingga bisa menunjukkan bahwa laptop tersebut merupakan identitas dan ciri khas dari sang pemilik serta tidak adanya orang yang dapat meniru untuk menggunakan desain tersebut. Hal ini diperkuat dengan *positioning* produk yang dinyatakan dalam suatu slogan produk yaitu *be unique, be different and be your's*.

Selama tiga bulan kegiatan, telah diperoleh total pemasukan sebesar Rp. 39.656.000,00, dengan total pengeluaran sebesar Rp. 17.643.000,00. Sehingga laba yang telah diperoleh selama kegiatan berlangsung adalah sebesar Rp. 22.013.000,00.

Kata kunci : skin, laptop, lukis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritikan atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kami mencermati kondisi lingkungan di sekitar kami, terutama di kampus Institut Pertanian Bogor (IPB) Darmaga, bahwa semakin banyak mahasiswa, dosen, dan masyarakat yang memiliki laptop dengan desain yang relatif seragam dan penampilan yang kurang menarik akibat luka goresan pada *body back monitor* laptop, sehingga munculah ide untuk membuat suatu perusahaan yang memproduksi dan menjual lapisan (*skin*) yang dapat melindungi laptop dari goresan dan memberikan nilai tambah estetika pada laptop tersebut.

Perusahaan yang kami dirikan bernama “Salon Laptop (Laptop and PC Designer)” yaitu suatu perusahaan yang bergerak di bidang industri kreatif dengan produk berupa lapisan pelindung *body back monitor (skin)* laptop. *Skin* yang kami tawarkan adalah *skin* yang mempunyai desain eksklusif dengan menggunakan teknik lukis (*painting*) dalam produksinya atau yang kami sebut *Painting Skin-R*. *Skin* lukis kami telah menjadi sebuah trend baru di kalangan siswa, mahasiswa, dosen dan pengusaha pengguna laptop, baik perorangan, komunitas maupun suatu instansi.

1.2 Perumusan Masalah

Adanya suatu kondisi lingkungan bahwa semakin banyak mahasiswa, dosen, dan masyarakat yang memiliki laptop dengan desain yang relatif seragam dan penampilan yang kurang menarik akibat luka goresan pada *body back monitor* laptop. Lapisan ini dapat dijadikan suatu bentuk ekspresi personaliti dari setiap pemilik laptop, sehingga bisa menunjukkan bahwa laptop tersebut merupakan identitas dan ciri khas dari sang pemilik serta tidak adanya orang yang dapat meniru untuk menggunakan desain tersebut.

1.3 Tujuan Program

1. Menciptakan lapisan yang selain dapat melindungi *body back monitor* laptop dari goresan, tetapi juga menambah nilai estetika laptop sehingga pengguna akan lebih merasa percaya diri sewaktu menggunakan.
2. Menjadikan *Painting Skin* sebagai *trend setter* dikalangan siswa, dosen dan pengusaha.
3. Memberikan identitas dan ciri khas pada laptop pengguna, baik perorangan maupun suatu instansi.
4. Menjadikan *Painting Skin* sebagai tanda inventaris dari tiap perusahaan atau instansi.
5. Menjadikan *Painting Skin* sebagai ajang promosi pada setiap event yang menggunakan laptop sebagai alat.
6. Mengurangi kejenuhan dari bentuk laptop yang monoton.
7. Mengembangkan kemampuan mahasiswa untuk berwirausaha sebagai sarana pembelajaran model industri pangan skala rumah tangga bagi mahasiswa
8. Meningkatkan nilai ekonomis dari laptop

1.4 Luaran yang Diharapkan

Suatu lapisan pelindung *body back monitor* laptop berbahan dasar *sticker vinyl laminasi mate* atau *glosy dan doff* dengan menggunakan teknik *painting* dalam produksinya dan *packaging* yang mewah dan menarik. Lapisan ini dapat dijadikan sebagai suatu bentuk ekspresi personaliti dari setiap pemilik laptop, sehingga bisa menunjukkan bahwa laptop tersebut merupakan identitas dan ciri khas dari sang pemilik serta tidak adanya orang yang dapat meniru untuk menggunakan desain tersebut.

1.5 Kegunaan Program

Kegiatan ini merupakan langkah awal untuk merangsang dan meningkatkan kreativitas mahasiswa serta menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada tiap individu dalam kelompok ini. Kegiatan ini juga dapat menjadi wadah untuk melatih diri agar terbiasa bekerjasama di dalam suatu tim. Lebih dari itu, dengan adanya industri kreatif di bidang pembuatan skin laptop ini, diharapkan mampu menyerap banyak tenaga kerja produktif dan kreatif terutama di sekitar kampus IPB.

II. GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA

2.1 Modal Usaha

Biaya untuk melaksanakan kegiatan ini diperoleh dari dana hibah DIKTI untuk program PKM bidang Kewirausahaan dengan total dana yang diperoleh sebesar Rp. 6.750.000,00. Dana tersebut kemudian digunakan untuk investasi dan modal kerja.

2.2 Biaya Produksi

Biaya produksi terdiri dari biaya langsung dan tidak langsung. Biaya bahan yang merupakan bagian integral dari produk diklasifikasikan sebagai biaya bahan langsung, sedangkan bahan yang merupakan bagian signifikan disebut bahan tidak langsung. Biaya bahan langsung dalam pembuatan *Painting Skin* adalah biaya bahan kertas vinyl, crayon lukis, bahan laminasi, dan kemasan. Sedangkan biaya bahan tidak langsung meliputi upah pekerja, biaya penyusutan, biaya transportasi dan lain-lain.

2.3 Volume Produksi dan Proyeksi Penjualan

Volume produksi dan proyeksi penjualan skin laptop untuk bulan pertama pada proposal sebelumnya ditetapkan sebesar 60 lembar. Sedangkan untuk bulan kedua dan selanjutnya kapasitas produksi ditetapkan sebesar 100 lembar.

2.4 Analisis Kelayakan Usaha

Kelayakan bisnis pendirian *Painting Skin* dari aspek ekonomis-finansial didasarkan pada beberapa kriteria investasi, yaitu NPV (*Net Present Value*), IRR (*Internal Rate Return*), Net B/C, PP (*Payback Periode*), dan BEP (*Break Event Point*). *Net Present Value* (NPV) yang diperoleh dari bisnis ini adalah menunjukkan angka positif sehingga bisnis layak untuk dilaksanakan. Nilai *Internal Rate Return* (IRR) yang diperoleh dari bisnis ini berada diatas tingkat

suku bunga yang ditetapkan sebagai *diskon factor* (14%). Nilai Net B/C dari usaha ini menunjukkan angka 16,71 artinya setiap 1 rupiah biaya yang dikeluarkan akan menghasilkan imbalan keuntungan sebesar 16,71 rupiah. Sementara nilai *payback periode* (PP) yang diperoleh yaitu 0.1 tahun atau setara dengan 1.2 bulan, ini berarti biaya investasi yang ditanamkan dapat kembali selama 1.2 bulan usaha dijalankan.

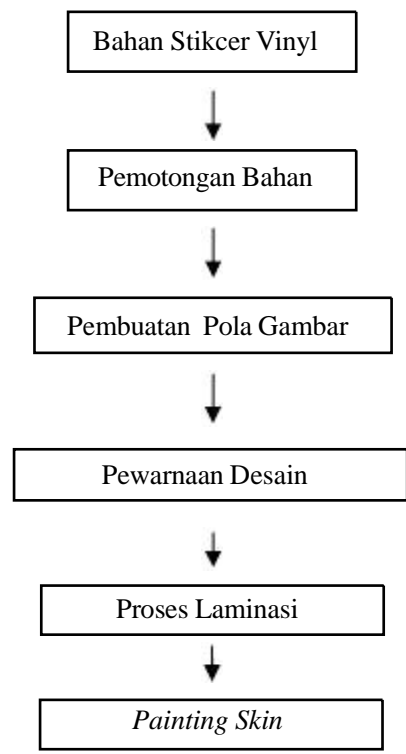
III. METODE PENDEKATAN

3.1 Proses Praproduksi

Tahap praproduksi dilaksanakan selama dua minggu pertama program berjalan terdiri dari beberapa langkah yaitu langkah penyusunan proposal bisnis, pencarian bahan baku, pencarian lokasi dan strategi penjualan, *trial and error*, dan persiapan alat-alat yang dibutuhkan.

3.2 Proses Produksi

Proses produksi dilakukan melalui kerja sama dengan pihak kedua, yaitu industri percetakan digital dan seniman lukis di Kota Bogor. Berikut adalah diagram alir pembuatan skin laptop kategori *Painting Skin*.



Gambar 1. Diagram Alir Pembuatan *catalogue Printing Skin*

3.3 Promosi

Promosi produk terutama dilakukan secara *online* dan *offline*. Sistem promosi produk secara *online* dilakukan dengan membuka *toko online* pada Forum Jual Beli Kaskus. Bentuk promosi *offline* yang telah dilakukan antara lain menggunakan teknik penyebaran *leaflet* dan brosur serta memasang X-Banner di toko yang telah diajak sebagai mitra kerja.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

3.4 Pemasaran

Sistem pemasaran produk secara *online* dilakukan dengan membuka *toko online* pada Forum Jual Beli Kaskus pada kategori forum jual beli desain dan aksesoris komputer. Sedangkan pemasaran produk secara *offline* dilakukan dengan menggunakan sistem kemitraan dengan beberapa toko aksesoris laptop dan komputer di sekitar kampus, di wilayah Bogor, Jakarta dan sekitarnya.

3.5 Pelaporan Kegiatan

Pelaporan kegiatan dilakukan sebagai evaluasi dan pertanggung jawaban dalam pelaksanaan kegiatan PKM Kewirausahaan ini bila usulan tersebut disetujui.

IV. PELAKSANAAN PROGRAM

4.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kantor pusat Salon Laptop berlokasi di Jln. Babakan Tengah No. 07 Rt. 02/08, Dramaga – Bogor. Kegiatan produksi dan pemasaran dimulai pada minggu ketiga bulan Februari tahun 2010 sampai dengan minggu pertama bulan Juni tahun 2010 sesuai dengan jadwal pada Tabel 1.

4.2 Instrumen Pelaksanaan

Instrumen yang digunakan dalam kegiatan ini adalah seperangkat komputer untuk mendesain skin laptop yang akan diproduksi, seperangkat alat lukis dan seperangkat mesin *digital printing*.

4.3 Jadwal Kegiatan

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Produksi dan Pemasaran Skin Lukis

No.	Kegiatan	Bulan Februari	Bulan April	Bulan Mei	Bulan Juni
1	Pengumpulan data dan informasi	■			
2	Persiapan alat				
3	Persiapan bahan terbaik				
4	Proses produksi dan penjualan		■	■	■
5	Proses promosi		■	■	■
6	Proses Evaluasi dan laporan				■

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

4.4 Pelaksanaan

Produk skin laptop dengan *brand* Salon Laptop dibagi atas enam kategori produk, yaitu *catalogue Painting Skin*, *custom Painting Skin*, *catalogue semi-Painting Skin*, *custom semi-Painting Skin*, *catalogue Printing Skin*, *custom Printing Skin*.

Setiap kategori diproduksi dengan empat jenis bahan laminasi yang berbeda, yaitu laminasi *doff*, *glosi*, *kanvas* dan *glitter*. Jenis laminasi *doff* adalah jenis laminasi dengan tekstur permukaan yang kasar, sedangkan laminasi *glosi* mempunyai permukaan yang licin. Bahan laminasi *kanvas* memiliki permukaan dengan tekstur seperti kain kanvas dengan kotak-kotak kecil yang melapisinya. Jenis laminasi *gliter* adalah jenis laminasi dengan taburan kerlap-kerlip (*blink-blink*) pada permukaannya.

Produk memiliki berbagai macam ukuran yang telah terstandarisasi secara umum, yaitu ukuran 10 inchi (26 cm x 17 cm), 12 inchi (29,5 cm x 23 cm), 14 inchi (33,5 cm x 24 cm) dan 15 inchi (36 cm x 26 cm).

Produk skin laptop ini memiliki harga yang berbeda sesuai dengan jenis kategori dan ukurannya. Harga produk dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 2. Harga Produk Skin laptop

Kategori Produk Skin Laptop	Ukuran	Harga (Rp)
Catalogue Printing Skin	10 inch	35000
	12 inch	45000
	14 inch	45000
	15 inch	50000
Costum Printing Skin	10 inch	40000
	12 inch	50000
	14 inch	55000
	15 inch	60000
Catalogue semi-Painting Skin	10 inch	45000
	12 inch	55000
	14 inch	60000
	15 inch	65000
Costum semi-Painting Skin	10 inch	50000
	12 inch	60000
	14 inch	65000
	15 inch	70000
Catalogue Painting Skin	10 inch	50000
	12 inch	60000
	14 inch	65000
	15 inch	70000
Custom Painting Skin	10 inch	60000
	12 inch	70000
	14 inch	80000
	15 inch	85000

Positioning produk *painting skin* adalah sebagai suatu produk *exclusive art personality* yang memiliki keunikan dalam hal desain dan terdiferensiasi secara *content*, sehingga menjadikannya sangat berbeda dengan produk serupa. *Positioning* ini dinyatakan dalam suatu slogan produk yaitu *be unique, be different and be your's*.

Volume produksi Skin laptop untuk bulan pertama pada proposal sebelumnya ditetapkan sebesar 60 lembar. Volume produksi ini adalah 60% dari kapasitas terpasang hal ini dilakukan sebagai uji awal produksi dan tanggapan pasar. Namun, pada realisasinya terjadi peningkatan permintaan menjadi 87 lembar. Sedangkan untuk bulan kedua kapasitas produksi telah melebihi target, yaitu lebih dari 100 lembar (177 lembar). Dan pada bulan ketiga kapasitas produksi telah mencapai 322 lembar.

Pelayanan khusus yang disediakan adalah dapat menerima pesanan, baik melalui media telepon maupun pemesanan secara *online* dengan mengirimkan contoh desain pemesanan melalui *e-mail*. Produk yang telah dipesan oleh konsumen dikirimkan sampai tujuan/alamat konsumen dengan biaya *ongkos* kirim yang disesuaikan dengan jarak tujuan. Proses *delivery* ini didukung dengan adanya kerja sama antara perusahaan Salon Laptop dengan salah satu agen pengiriman terkemuka, yaitu Jasa Nugraha Express (JNE), sehingga proses pengiriman produk menjadi lebih efektif dan efisien dengan adanya potongan harga kemitraan.

Pelayanan lain yang disediakan adalah pemasangan ke laptop bila diminta oleh konsumen. Apabila dalam pemasangan terdapat kerusakan yang diakibatkan oleh pemasang maka akan dilakukan penggantian dengan produk yang sama. Hal ini merupakan suatu bentuk *warranty service* yang diberikan.

4.5 Rancangan dan Realisasi Biaya

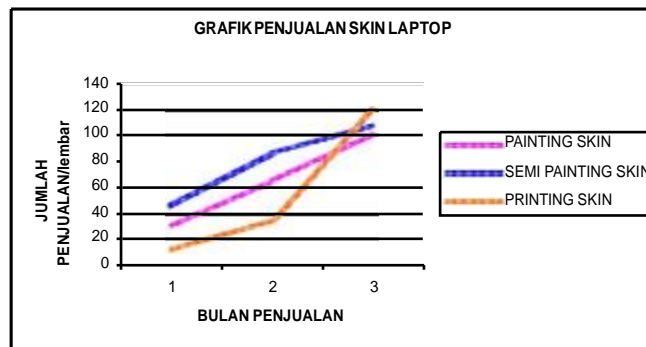
Biaya untuk melaksanakan kegiatan ini diperoleh dari dana hibah DIKTI untuk program PKM bidang Kewirausahaan dengan total dana yang diperoleh sebesar Rp. 6.750.000,00. Dana tersebut kemudian digunakan untuk investasi dan modal kerja. Selama tiga bulan kegiatan, telah diperoleh total pemasukan sebesar Rp. 39.656.000,00, dengan total pengeluaran sebesar Rp. 17.643.000,00. Tabel penggunaan biaya berdasarkan rancangan anggaran awal dan realisasi anggaran selama tiga bulan kegiatan dapat di lihat pada Lampiran 1.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

Target pasar utama dari produk adalah pengguna laptop yang terdiri dari siswa, mahasiswa, dosen dan pengusaha, baik perorangan, grup/komunitas maupun suatu instansi yang ingin mengekspresikan personalitinya pada laptop yang mereka gunakan. Dengan adanya sistem pemasaran secara *online* target pemasaran yang telah dicapai semakin meluas. Produk telah dapat dipasarkan secara luas ke seluruh Indonesia. Konsumen produk *painting skin* telah tersebar di wilayah Indonesia timur, tengah dan barat, yang terdiri dari perorangan dan agen. Produk didistribusikan dengan menggunakan jasa pengiriman barang JNE.

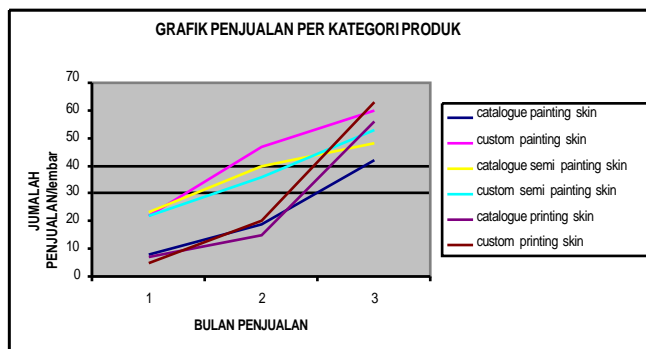
Dengan adanya sistem penjualan secara *online*, terjadi peningkatan penjualan pada bulan pertama menjadi 87 lembar, melebihi target awal yaitu 60 lembar.

Sedangkan untuk bulan kedua penjualan produk juga telah melebihi 100% target awal, yaitu lebih dari 100 lembar (177 lembar). Dan pada bulan ketiga kapasitas penjualan telah mencapai 322 lembar.



Gambar 2. Grafik Penjualan Skin Laptop

Berdasarkan Gambar 2 diketahui bahwa penjualan skin laptop kategori Painting yang merupakan produk utama mengalami kenaikan penjualan yang stabil dari total penjualan selama tiga bulan kegiatan berjalan. Sedangkan proyeksi penjualan skin laptop kategori Printing Skin mengalami peningkatan yang signifikan pada bulan ketiga dikarenakan adanya peningkatan permintaan pasar terhadap produk ini.



Gambar 3. Grafik Penjualan Skin Laptop per Kategori

Berdasarkan Gambar 3, tidak nampak perbedaan signifikan antara proyeksi penjualan skin laptop dengan desain *custom* maupun dengan desain yang ada di katalog. Pada kenyataannya sebenarnya permintaan pasar mengenai produk skin laptop *custom* sangat tinggi, namun keterbatasan alat dan produksi skin jenis ini. Untuk melakukan produksi dalam volume yang besar, diperlukan tenaga kerja kreatif dengan jumlah yang lebih banyak, sehingga jumlah total permintaan pasar masih belum dapat dipenuhi.

Sistem penjualan secara *online* mendominasi mekanisme penjualan dibandingkan dengan sistem penjualan secara *offline*. Sistem pemasaran produk secara *online* dilakukan dengan membuka *toko online* pada beberapa forum jual beli yang telah terpercaya, salah satunya adalah Forum Jual Beli Kaskus pada kategori forum jual beli desain dan aksesoris komputer. Sampai tanggal 4 Mei 2010, jumlah pengunjung *toko online skin laptop* pada Forum Jual Beli Kaskus

pada kategori jual beli desain dan aksesoris laptop telah mencapai lebih dari 5724 pengunjung.

Pemasaran produk secara *offline* dilakukan dengan menggunakan sistem kemitraan dengan beberapa toko aksesoris laptop dan komputer di sekitar kampus, di wilayah Bogor, Jakarta dan sekitarnya. Sampai tanggal 31 Mei 2010, sudah terbentuk kemitraan dengan 3 toko aksesoris laptop di sekitar kampus, dua orang agen di wilayah Bogor, dua orang agen di wilayah Bandung, satu orang agen di Medan, dua orang agen di Aceh, satu orang agen di Balikpapan, satu orang agen di Makasar dan satu mitra toko di Kudus.

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Pelaksanaan program ini telah menghasilkan produk skin laptop dengan *brand* Salon Laptop dibagi atas enam kategori produk, yaitu *catalogue Painting Skin, custom Painting Skin, catalogue semi-Painting Skin, custom semi-Painting Skin, catalogue Printing Skin, custom Printing Skin*. Lapisan ini dapat dijadikan sebagai suatu bentuk ekspresi personaliti dari setiap pemilik laptop, sehingga bisa menunjukkan bahwa laptop tersebut merupakan identitas dan ciri khas dari sang pemilik serta tidak adanya orang yang dapat meniru untuk menggunakan desain tersebut. Hal ini diperkuat dengan *positioning* produk yang dinyatakan dalam suatu slogan produk yaitu *be unique, be different and be your's*.

Selama tiga bulan kegiatan, telah diperoleh total pemasukan sebesar Rp. 39.656.000,00, dengan total pengeluaran sebesar Rp. 17. 643.000,00. Sehingga laba yang telah diperoleh selama kegiatan berlangsung adalah sebesar Rp. 22.013.000,00. Proyeksi laba rugi dapat dilihat pada Lampiran 2.

6.2 Saran

Perlu diciptakan sistem produksi *Painting Skin* terstandar dengan kualitas dan kuantitas yang dapat menjawab permintaan pasar mengenai produk skin laptop *custom* sangat tinggi. Sehingga dapat melakukan produksi dalam volume yang besar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritikan atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



LAMPIRAN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Lampiran 1. Penggunaan Biaya Kegiatan PKMK Skin Lukis

RANCANGAN ANGGARAN				REALISASI ANGGARAN		
No	Uraian	Jml	Total (Rp)	Uraian	Jml	Total (Rp)
Biaya Investasi				Biaya Investasi		
1	Laptop	1	4.000.000	Komputer desain	1	4.750.000
2	Gunting	2	10.000	Gunting	2	10.000
3	Cutter	2	6.000	Cutter	2	6.000
4	Flashdisk	1	100.000	Flashdisk	1	100.000
5	Printer	1	450.000	Printer	1	475.000
Biaya Promosi				Mini Banner		
1	X-Banner	1	100.000	Katalog	5	400.000
Total Biaya Investasi			4.666.000	Total biaya investasi		5.916.000
Total Biaya Operasional			4.424.000	Biaya operasional bulan I		
Total Anggaran			9.090.000	Biaya produksi		
				916.000		
				Biaya pemasaran		
				105.000		
				Transportasi		
				115.000		
				Adiministrasi		
				45.000		
				Komunikasi		
				100.000		
				Upah pekerja		
				750.000		
				Total biaya operasional bulan I		
				2.031.000		
				Biaya operasional bulan II		
				Biaya produksi		
				1.616.000		
				Biaya pemasaran		
				255.000		
				Transportasi		
				85.000		
				Adiministrasi		
				45.000		
				Komunikasi		
				100.000		
				Upah pekerja		
				1.650.000		
				Total biaya operasional bulan II		
				3.751.000		
				Biaya operasional bulan III		
				Biaya produksi		
				3.060.000		
				Biaya pemasaran		
				105.000		
				Transportasi		
				85.000		
				Adiministrasi		
				45.000		
				Komunikasi		
				100.000		
				Upah pekerja		
				2.550.000		
				Total biaya operasional bulan III		
				5.945.000		

Pemasukan

Uraian

- a. Dikti
- b. Pemasukan bulan I
- c. Pemasukan bulan II
- d. Pemasukan bulan III

Total Pemasukan

Total Pengeluaran

Sisa

Jumlah (Rp)

6.750.000

5.125.000

10.041.000

17.740.000

39.656.000

17.643.000

22.013.000



Total Pengeluaran

17.643.000

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Lampiran 2. Proyeksi Laba Rugi

Penerimaan		pengeluaran	
Dana Dikti	6.750.000	biaya investasi	5.916.000
Penjualan bulan I	5.125.000	Pengeluaran bulan I	2.031.000
Penjualan bulan II	10.041.000	Pengeluaran bulan II	3.751.000
Penjualan bulan III	17.740.000	Pengeluaran bulan III	5.945.000
Total penerimaan	39.656.000	total pengeluaran	11.727.000
Saldo			22.013.000

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Lampiran 3. Dokumeentasi Kegiatan



Prooses produksi *Paintingg Skin*



Coontoh produuk *Paintingg Skin*



Kegiatan Bazar

dzakarobbi	jual skin laptop nich...tema desain costum gar...dijamin keren !! dzakarobbi	24-04-2010 19:22 PM by dzakarobbi	212	2994	Art & Design
dzakarobbi	skin laptop murah, keren bisa custom lagi... dzakarobbi	24-04-2010 19:38 PM by dzakarobbi	200	2751	Gadget dan Aksesoris

Jumlahh pengungjuung pada *tokko online* skkin laptop dii Forum Juual Beli Kaskkus



Testimoonial dari pelanggan dii Forum Juual Beli Kaskkus