



LAPORAN AKHIR PKM-K

JUDUL PROGRAM :

**BONEKA DANWOOD: PEMANFAATAN LIMBAH KAYU SEBAGAI MEDIA
EDUKASI DAN SOUVENIR BERBASIS RAMAH LINGKUNGAN**

BIDANG KEGIATAN :

PKM KEWIRAUSAHAAN

Diusulkan oleh :

Ketua	: Rifat Aldina	E24110069 (2011)
Anggota	: Firdaus Herdian	H44110103 (2011)
	Husnul Khotimah	E24110079 (2011)
	Fikri Dwi Haris	E24110015 (2011)
	Dea Irma Anggreni	E24120007 (2012)

INSTITUT PERTANIAN BOGOR

BOGOR

2014

PENGESAHAN PKM

1. Judul Kegiatan : Boneka Danwood: Pemanfaatan Limbah Kayu Sebagai Media Edukasi dan Souvenir Berbasis Ramah Lingkungan
2. Bidang Kegiatan : PKM-K
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
 - a. Nama Lengkap : Rifat Aldina
 - b. NIM : E24110069
 - c. Jurusan : Hasil Hutan
 - d. Universitas : Institut Pertanian Bogor
 - e. Alamat rumah dan No.Hp: Bogor Baru Blok B1 No.4 / 085691258153
 - f. Alamat email : rifat_aldina@yahoo.com
4. Anggota pelaksana kegiatan : 4
5. Dosen pendamping
 - a. Nama lengkap dan gelar : Anne Carolina, S,Si, M.Si
 - b. NIDN : 19810924 200912 2 004
 - c. Alamat rumah dan No.Hp: Kenanga 8 Perumdos IPB/081324174264
6. Biaya Kegiatan Total :
 - a. DIKTI : 10.000.000
 - b. Sumber lain : -
7. Jangka waktu pelaksanaan : 5 Bulan

Bogor, 4-April-2014

Menyetujui
Ketua Departemen

(Prof. Dr. Ir. I Wayan Darmawan, M.Sc)
NIP.196602121991901002

Wakil Rektor Bidang Akademik dan
Kemahasiswaan IPB

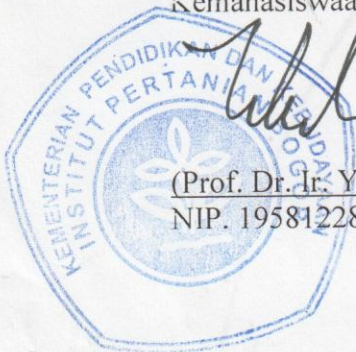
(Prof. Dr. Ir. Yonny Koesmaryono, MS)
NIP. 19581228 198503 1 003

Ketua Pelaksana Kegiatan

(Rifat Aldina)
NIM. E24110069

Dosen Pendamping

(Anne Carolina, S.Si, M.Si)
NIP.19810924 200912 2 2004



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PENGESAHAN.....	2
DAFTAR ISI.....	3
RINGKASAN	4
BAB 1. PENDAHULUAN.....	5
a. Latar Belakang	5
b. Perumusan Masalah	6
c. Tujuan Program.....	6
d. Luaran Yang Diharapkan	6
e. Manfaat	6
BAB 2. GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA.....	7
a. Kreativitas dan Keunggulan Produk	7
b. Peluang dan Kelayakan Usaha.....	7
c. Potensi Perolehan Profit.....	7
d. Keberlanjutan Usaha.....	8
e. Analisis SWOT	9
BAB 3. METODE PENDEKATAN	10
a. Lokasi Produksi	10
b. Proses Produksi.....	10
c. Pengemasan.....	11
d. Kapasitas Produksi.....	11
e. Strategi Pemasaran.....	12
f. Organisasi Usaha.....	14
BAB 4. PELAKSANAAN PROGRAM.....	15
a. Rekapitulasi dan Rancangan Biaya.....	17
b. Tahapan Pelaksanaan	18
BAB 5. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	19
BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN.....	21

RINGKASAN

Souvenir yang disajikan dalam tulisan ini bertujuan untuk meningkatkan nilai jual kayu limbah industri penggergajian. Hal hal yang menjadi nilai tambah dari souvenir ini adalah karakter boneka dibuat menyerupai profesi pekerjaan yang ada disekitar kita untuk memberikan penghargaan pada setiap pekerjaan yang ada sehingga pembeli mengerti apa arti dari sebuah pekerjaan. Produksi juga menerima pesanan sesuai dari pembeli dengan harga yang telah ditentukan sebelumnya. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi alternatif dan solusi untuk pemanfaatan limbah kayu selain dijadikan produk turunan dari pengolahan kayu tersebut.

Konsep dari Boneka Danwood sekarang lebih mengedepankan pengetahuan tentang figure boneka itu sendiri dan dengan model terbaru. Model yang diusung adalah model boneka dengan situasi yang mendukung sesuai dengan tema pembuatan boneka itu sendiri. Berbeda dengan model sebelumnya, model boneka yang sekarang lebih mengedepankan situasi yang melibatkan beberapa boneka didalamnya sehingga model boneka tidak kaku, sebagai contoh adalah situasi dimana seorang mahasiswa sedang diwisuda yang dituangkan kedalam boneka-boneka kecil di sebuah bidang.

Kegiatan yang diusulkan akan berjalan dengan estimasi pengembalian modal produksi pada bulan ke-1 dan akan mengembalikan semua modal termasuk modal investasi pada bulan ke-5. Rencana pembuatan PKM-K Boneka Danwood ini diharapkan dapat menjadi alternative mata pencaharian dan alternatif untuk penggunaan bahan baku limbah kayu sisa penggergajian yang tidak terpakai.

Kata Kunci: Kayu Limbah, Boneka, Produksi, PKM-K, Alternatif

BAB 1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Limbah kayu yang dihasilkan oleh limbah penggergajian mungkin bisa dimanfaatkan untuk keperluan lain sebagai bahan pembuatan berbagai papan. Namun dalam praktiknya, pemanfaatan kayu limbah sebagai bahan baku pembuatan papan-papan komposit menghasilkan mutu papan komposit yang rendah sehingga pemanfaatan ini hanya dilakukan sesekali. Sebagian kayu limbah dijadikan kayu bakar, dan beberapa kerajinan tangan. Kerajinan tangan yang dihasilkan dari pemanfaatan limbah kayu sangat beragam dan bervariasi. Peningkatan nilai tambah yang dihasilkan limbah kayu membuat limbah kayu menjadi suatu tren bahan baku pembuatan beberapa souvenir berbasis edukasi. Di daerah pegunungan, dimana masih banyak ditemukan tanaman kayu, banyak ditemukan industri penggergajian. Dari industri penggergajian ini banyak dihasilkan limbah kayu yang berupa serbuk kayu (grajen) dan potongan kayu (tatal). Dari hasil pengamatan dilapangan limbah penggergajian yang dihasilkan hanya dibuang atau dibakar (Cahyandari 2007).

Beberapa tahun terakhir, manusia di bumi menggalakan rencana untuk kembali memakai bahan alam untuk mengurangi dampak dari pencemaran limbah industri yang menyebabkan lingkungan menjadi tidak sehat. Penggunaan bahan baku souvenir dari kayu limbah gergajian dinilai ramah lingkungan dan memanfaatkan limbah hasil pengerjaan kayu dan mengefisienkan pemakaian terhadap kayu.

B. Perumusan Masalah

Permasalahan yang menjadi latar belakang proposal ini adalah :

- Pemakaian plastik pada bahan baku pembuatan mainan yang tidak ramah lingkungan.
- Limbah kayu sisa industri penggergajian yang tidak terpakai.

C. Tujuan Program

Program ini bertujuan:

- Mengurangi pemakaian plastik yang dapat menyebabkan pencemaran lingkungan.

- Meningkatkan nilai jual kayu sisa.

D. Luaran Yang Diharapkan

Pembuatan Mainan Boneka Danwood ini akan menghasilkan :

- Produk Souvenir komersial dan aman digunakan. Produksi mainan Boneka Danwood diharapkan dapat mengurangi pemakaian plastik sebagai bahan baku mainan
- Meningkatkan pemakaian kayu yang efisien.

E. Manfaat

Program ini dapat digunakan sebagai sarana alternatif usaha berbasis dari limbah hasil penggergajian kayu. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat berkontribusi terhadap efisiensi penggunaan.

BAB 2. GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA

A. Kreativitas dan Keunggulan Produk

Limbah kayu dimanfaatkan sebagai bahan baku pembuatan boneka memiliki bentuk dasar berupa boneka yang berdiri dengan desain polos dengan harga termurah. Pengerjaan selanjutnya adalah boneka dibuat memanfaatkan situasi seperti miniatur boneka yang sedang menunggu seseorang di kursi taman dengan seikat bunga ditangannya berikut dengan lampu taman disebelah kursi

B. Peluang dan Kelayakan Usaha

Permintaan akan souvenir yang ramah lingkungan sangat tinggi. Selain menjadi buah tangan saat bertamasya, souvenir atau mainan ini dibuat berdasarkan karakter yang mendidik seperti *figure* dari profesi-profesi yang memiliki pesan moral yang tinggi.

C. Potensi Perolehan Profit

Profit yang didapat berdasarkan selisih dari biaya produksi dengan harga penjualan yang hampir dua kali lipatnya, sehingga mainan atau souvenir ini menghasilkan keuntungan yang tinggi. Jika pengerjaan dari kayu efisien dan tidak terjadi kesalahan, profit yang tinggi mungkin bisa dicapai.

D. Keberlanjutan Usaha

Usaha yang diusung memiliki jangka waktu 5 bulan untuk mengembalikan biaya modal. Usaha ini juga memproduksi limbah kayu hasil gergajian yang dihasilkan oleh industri kayu yang sangat banyak dapat dibeli perkilo dan beberapa dalam keadaan baik, sehingga memudahkan dalam pengerjaan dalam pembuatan boneka. Limbah kayu yang dibeli dengan harga yang terjangkau menciptakan kegiatan usaha kerajinan yang dapat menghasilkan profit sehingga pemanfaatan limbah kayu sangat menguntungkan jika hasil dari limbah kayu diberi beberapa modifikasi baik dijadikan souvenir ataupun mainan.

Media online menjadi salah satu pasar yang sangat praktis untuk memasarkan produk boneka Danwood ini. Selain itu, selebaran pamflet dan poster juga menjadi media pemasaran yang menjanjikan karena produk ini tidak diproduksi secara massal melainkan berdasarkan pesanan untuk mengefisienkan limbah kayu yang ada. Lingkungan sekitar kampus juga dapat dijadikan pasar karena lingkungan kampus yang selalu ramai. Sebagai souvenir, boneka ini juga dapat dijadikan kenang-kenangan untuk setiap peristiwa penting yang terjadi seperti wisuda dan pernikahan. Pembuatan boneka Danwood ini juga dapat di desain sendiri oleh pembeli. Kelebihan produk yang kami buat adalah limbah kayu sisa dari pengerjaan kayu, sehingga tidak menimbulkan kerusakan lingkungan. Kemasan yang unik dan pemasaran yang tepat juga menambah nilai dari boneka Danwood ini.

Sasaran utamanya adalah anak-anak, ibu rumah tangga, anak muda, civitas akademika dan masyarakat di sekitar kampus, namun tidak menutup kemungkinan akan lebih luas lagi. Oleh karena itu, kami akan membuka gerai di tempat dan *event* tertentu yang dihadiri banyak orang untuk memperluas pasar. Kami menerima pesanan dalam jumlah banyak dengan harga yang bersaing untuk memenuhi kebutuhan konsumen kami nantinya. Boneka Danwood ini kami kemas secara

menarik sesuai dengan rasa dan ukurannya serta tidak menutup kemungkinan kami akan menyediakan kemasan edisi khusus untuk acara tertentu.

E. Analisis SWOT

	<p>(S) Strengths:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menawarkan produk souvenir yang <i>eye catching</i> dan menarik 2. Beragam bentuk dan desain 3. Harga yang terjangkau 4. Strategi promosi yang menarik 5. Pengemasan yang menarik 	<p>(W) Weaknesses:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bahan baku tergantung hasil limbah kayu 2. Produk tidak termasuk kebutuhan primer
<p>(O) Opportunities:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesempatan untuk mengembangkan usaha terbuka lebar karena pesaing masih sedikit 	<p>SO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengangkat aspek lingkungan dengan menggunakan limbah sebagai bahan baku 2. Mempromosikan produk ini di berbagai tempat yang strategis 	<p>WO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan cat dinilai masih memiliki kerugian karena masih menghasilkan emisi gas
<p>(T) Threats:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemanfaatan limbah kayu banyaknya dimanfaatkan untuk meubeuler lagi 	<p>ST</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep pemasaran dan logo yang menarik akan menambah daya pikat produk ini. 2. Optimalisasi kualitas produk dengan pengecatan 	<p>WT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Maksimalkan upaya promosi dan teknik produksi 2. Meningkatkan inovasi produk

BAB 3. METODE PELAKSANAAN

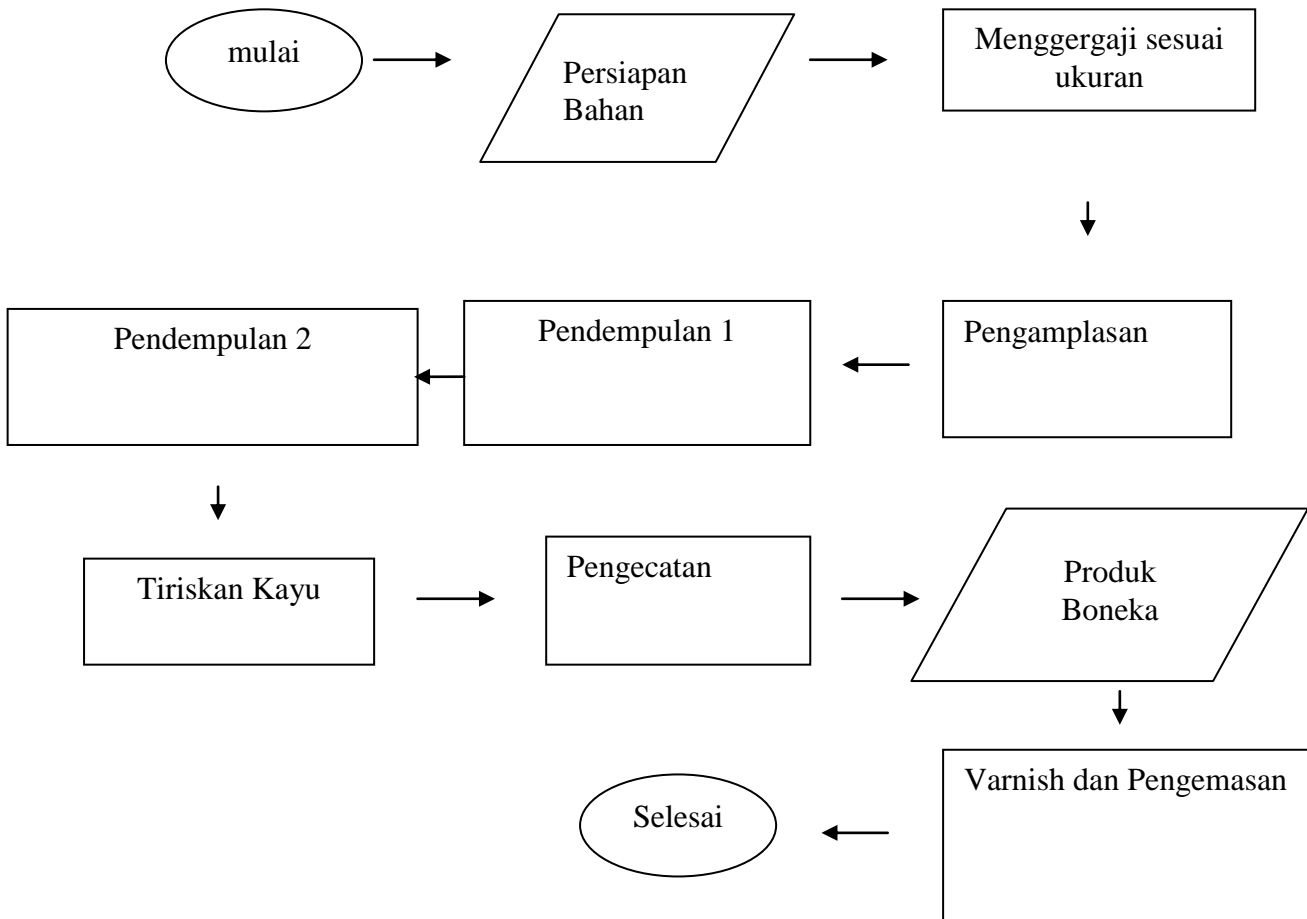
1. Lokasi Produksi

Produksi akan dilaksanakan di Sekretariat Himasiltan Fakultas Kehutanan Institut Pertanian Bogor.

2. Proses Produksi

Proses produksi pembuatan Boneka memiliki tingkat kerumitan dan ketelitian yang cukup tinggi, sehingga membutuhkan keterampilan dan keuletan.

- Pembuatan kerangka



Keterangan :

○ : start/ end

▱ : input / output

□ : proses

3. Pengemasan

Pengemasan Boneka Danwood memakai kertas kardus yang *didesign* sesuai dengan karakter yang ada di dalamnya, meliputi informasi yang diberikan tentang figur karakter tersebut. Karakter yang akan dibuat adalah profesi-profesi pekerjaan.

4. Kapasitas Produksi

Satu boneka membutuhkan pengerjaan selama 2-3 hari tergantung kerumitan dan banyaknya operator pengerjaan. Satu orang bisa mengerjakan maksimal 10 boneka dalam jangka waktu 3 hari masing masing hari memiliki jam kerja sebanyak 4 jam. Banyaknya boneka dalam waktu satu bulan bisa mencapai 160 boneka dengan operator sebanyak 4 orang. Boneka danwood akan terbuat sebanyak 800 boneka dalam waktu 5 bulan jika proses produksi terus berjalan setiap bulannya.

5. Strategi Pemasaran Produk

a. STP (*Segmentation, targetting, Positioning*)

Segmentasi pasar dari produk Boneka Danwood ini adalah khususnya civitas akademika IPB, SMA, SMP, SD, serta masyarakat kota Bogor pada umumnya. Target usaha Boneka Danwood ini adalah masyarakat kelas menengah dan menengah ke atas. Dalam Positioning, Boneka Danwood sebagai pilihan utama souvenir berbasis edukasi dan ramah lingkungan di kota Bogor.

b. Bauran Pemasaran

a. Tempat

Tempat pemasaran yang dipilih untuk produk awal usaha yaitu di lokasi strategis kampus IPB, dengan membuka gerai berpindah. Potensi pasar di kalangan civitas akademika dan masyarakat sekitar kampus sangatlah

menjanjikan karena cukup menarik dan souvenir yang tahan lama dan ramah lingkungan. Kami juga akan bekerja sama dengan beberapa toko souvenir di Kota Bogor untuk ikut menjual produk kami. Selanjutnya jika produk sudah berada dalam tahap pendewasaan, dalam perkembangannya kami juga akan bekerja sama dengan berbagai toko mainan dan toko souvenir.

b. Produk

Produk ini merupakan pengembangan dari pengolahan limbah kayu sebagai souvenir edukasi ramah lingkungan. Keunggulan yang dimiliki produk ini adalah mengangkat penggunaan kayu bulat sebagai bahan baku yang menghasilkan sisa limbah yang sampai saat ini diefisiensikan menjadi produk meubeuler lainnya menjadi produk yang dapat dipakai sebagai mainan maupun souvenir untuk semua orang.

Hal utama selain variasi produk adalah kemasan produk dan desain gerai. Adapun design yang akan kami tampilkan pada produk adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Boneka Danwood

c. Harga Produk

Harga Produk yang ditawarkan bervariasi sesuai dengan kerumitannya. Harga dikisakan sekitar Rp. 40.000 – 200.000.

d. Promosi

Promosi merupakan alat utama dalam pemasaran produk apalagi untuk sebuah produk baru. Kami menyadari bahwa produk kami ini membutuhkan masa pengenalan kepada masyarakat, sehingga kami

menginvestasikan anggaran yang cukup besar untuk promosi. Hal-hal yang dapat dilakukan untuk mempromosikan produk kami yaitu:

- Pemberian Informasi secara langsung

Pemberian informasi secara langsung dilakukan oleh para anggota tim ketika melakukan *direct selling* yakni dari mulut ke mulut. Awalnya pada kerabat dekat dan kenalan. Dengan begitu, diharapkan dapat memberi kejelasan produk yang lebih efektif dan setelah itu, diharapkan konsumen akan dapat menyebarkan keunggulan produk kami kepada lebih banyak orang.

- Pemberian Informasi secara tidak langsung

Penyebaran brosur dan leaflet, penempelan poster, pemasangan spanduk, dan pemasangan X-Banner di setiap counter penjualan produk Boneka Danwood dengan menyertakan nomor telepon dan alamat yang dapat dihubungi. Kami juga akan menyertakan informasi yang jelas mengenai harga produk di dalam media informasi tersebut.

- Melalui sarana teknologi dan informasi

Sarana teknologi dan informasi merupakan media yang efektif untuk melakukan promosi karena jangkauan penggunaanya yang luas. Kami akan mempromosikan produk ini melalui *e-mail*, milis, jejaring sosial dan blog.

6. Organisasi Usaha

Organisasi usaha dibuat sesuai dengan pembagian kerja sesuai dengan spesialisasi yang dimiliki oleh anggota sehingga proses produksi dari awal hingga akhir dapat berjalan dengan lancar.



Bagan 1. Struktur organisasi perusahaan Boneka Danwood

BAB 4. PELAKSANAAN PROGRAM

4.3 Rekapitulasi Rancangan dan Realisasi Biaya

Rancangan biaya produksi dan pemasaran Boneka Danwood sebesar Rp. 10.000.000. Adapun rincian dari rencana biaya tersebut tertera pada Tabel 3.

No	Jenis Biaya	Jenis Pengeluaran	Biaya (Rp)
1	Biaya Investasi	Bosch Random Orbit Sander (Mesin Amplas), Krisbow Jigsaw (Mesin Pemotong Kayu), Amplas Kasar, Amplas Halus, Baskom, Stanley 6-Piece Wood Carving Set, Gergaji, Gergaji Halus	2.384.500
2	Biaya Produksi	Kayu Jabon, Kayu Nangka, Kayu Sengon, Wood filler, Cat Warna Warni, Thinner, Wood Stain, Sanding Sealer PU, Top Coat Glossy PU, Kain Flanel	1.611.300
3	Biaya Operasional	Perjalanan ke tempat penjual kayu, tempat produksi boneka, pembuatan kemasan	600.000
		Jumlah	4.595.800

Analisis R/C

- Total biaya produksi = Rp.1.611.300
 - Total pendapatan = Rp.2.420.000
 - Keuntungan produksi = total pendapatan – total biaya produksi
- $$= 2.420.000 - 1.611.300$$
- $$= \text{Rp. } 808.700$$
- R/C produksi = pendapatan (*revenue*) / total biaya
- $$= 2.420.000 / 1.611.300$$
- $$= 1.50$$

Jangka Waktu Pengembalian Modal

$$\text{Jangka waktu pengembalian modal} = \frac{\text{biaya investasi} \times \text{masa produksi}}{\text{keuntungan}} =$$

$$(2.384.500 \times 5) / 808.700 = 8.46$$

$$= 1 \text{ bulan}$$

Berdasarkan analisis, modal usaha ini akan kembali setelah usaha ini berjalan selama delapan bulan lebih.

4.2 Tahapan Kegiatan

Kegiatan PKM ini direncanakan berlangsung 5 bulan tertera pada tabel dibawah ini :

No	Kegiatan	Bulan I	Bulan II	Bulan III	Bulan IV	Bulan V
1.	Pembelian alat	■				
2.	Pembelian bahan		■	■	■	
3.	Riset pasar	■				
4.	Pembuatan kemasan		■	■	■	■
5.	Persiapan produksi	■				
6.	Produksi, pemasaran, evaluasi, dan konsultasi		■	■	■	■
7.	Promosi	■	■	■	■	■
8.	Pembuatan pamphlet	■	■	■	■	■
12.	Pembuatan laporan					■
13.	Penyerahan laporan					■

Tabel 4. Rencana jadwal pelaksanaan program

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sampai sejauh ini kegiatan PKM-K yang kami lakukan sudah mencapai 60% meliputi proses produksi. Sisa 40% kami sisakan untuk pemasaran yang belum sempat dilakukan seperti poster, website, dan pembuatan etalase untuk mendukung pemasaran penjualan. Antusiasme masyarakat terhadap produk kami sangat bagus ditandai dengan terjualnya produk produk boneka kami.

Bulan	Jenis Boneka		Total Pendapatan
	Single	Couple	Bulanan
Februari	10	2	540000
Maret	14	3	770000
April	14	1	630000
Mei	12	0	480000
Total	50	6	2420000

Walaupun terjadi fluktuasi, pesanan danwood terbilang masih rendah dan jauh dari yang diperkirakan. Hal ini dapat disebabkan oleh belum terealisasinya strategi pemasaran sehingga berdampak pada penjualan dan pendapatan. Proses produksi juga masih belum teroptimalkan karena beberapa bahan baku tidak terpakai secara maksimal.

Produksi juga masih terbatas dikarenakan bahan baku limbah yang sulit dicari sehingga terganggunya proses produksi. Pemesanan online pun tidak terlalu banyak dikarenakan kurang gencarnya promosi di media sosial. Beberapa hal ini menjadi penyebab penjualan danwood yang tidak terlalu baik.

Namun, kami selalu berusaha untuk mendapatkan bahan baku berupa limbah sehingga tujuan yang kami usung tercapai dan berkurangnya penggunaan plastik yang sering digunakan sebagai souvenir.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Program ini secara tidak langsung telah memberikan kontribusi terhadap penggunaan plastik dan penggunaan kayu limbah sehingga banyak kayu sisa yang dapat digunakan kembali dan memiliki nilai jual lebih dari sekedar kayu bakar. Penggunaan kayu sisa juga. Program ini juga telah memberikan kontribusi terhadap berkembangnya usaha kecil yang berbasis dari bahan limbah.

Saran

Program ini sangat baik untuk mengembangkan inovasi inovasi yang dapat langsung diimplementasikan kepada usaha kecil menengah. Namun, ada baiknya jika dana yang diberikan langsung di awal sehingga pelaksana lebih fokus pada usahanya.

LAMPIRAN

Berikut adalah rancangan biaya produksi Boneka Danwood

Biaya investasi

	Harga	Jumlah	Satuan	Total harga
Krisbow Orbit Sander (Mesin Amplas)	Rp.365,000	1	Unit	Rp.365.000
Krisbow Jigsaw (Mesin Pemotong Kayu)	Rp.840,000	1	Unit	Rp.840.000
Compressor	Rp. 1.035,000	1	Unit	Rp. 1.035.000
Kuas	Rp 3.000	5	Buah	Rp 15.000
Brush Foam	Rp 2.000	4	Buah	Rp 8.000
Selang Kompresor	Rp 67.400	1	Buah	Rp 67.400
Coupler	Rp 19.600	1	Buah	Rp 19.600
Plug	Rp 4.200	1	Buah	Rp 4.200
Pahat Ukir	Rp 30.300	1	Buah	Rp 30.300
Total investasi		Rp. 2.384.000		

Bahan baku produksi perbulan

	Harga	Jumlah	Satuan	Jumlah Harga
Triplex	Rp 78.000	1	Lembar	Rp 78.000
Cat Kayu	Rp 18.000	4	Kaleng	Rp 72.000
Amplas Halus	Rp 3.000		Meter	Rp. 106.000
Amplas Kasar	Rp 3.000		Meter	Rp. 61.600
Lem	Rp 15.700	1	Buah	Rp 15.700
Thinner	Rp 43.000	3	Kaleng	Rp 130.000
Impra Sealer	Rp 51.000	3	Kaleng	Rp 150.500
Impra Clear Gloss	Rp 47.500	3	Kaleng	Rp 142.500
Bambu	Rp 35.000	1	Ikat	Rp 35.000
Kayu Bekas	-	-	Buah	Rp 320.000

Kain Flanel	Rp 20.000	10	Meter	Rp. 500.000
Total				Rp.1.611.300

Biaya Operasional

	Biaya	Jumlah	Total Harga
Pamphlet	Rp 550,000.00	1	Rp. 550.000
Transportasi	Rp 600.000	1	Rp. 600.000
kemasan (per bungkus)	Rp 20.000	100	Rp. 500.000
Total			Rp. 1.650.000

