

PELATIHAN BRANDING PRODUK BAGI PELAKU UMKM KELURAHAN LEBUNG GAJAH KOTA PALEMBANG

Hendra Di Kesuma^{1*}, Dona
Marcelina², Alfirani³, Robi
Yanto⁴, Ahmadi⁵, Deni Apriadi⁶

^{1,2)} Sistem Informasi, Universitas IGM
Palembang

^{3,4,5,6)} Sistem Informasi, STMIK Bina
Nusantara Jaya Lubuklinggau

Article history

Received : 1 Desember 2023

Revised : 2 April 2024

Accepted : 18 April 2024

*Corresponding author

Hendra Di Kesuma

Email :

hendra.dikesuma@uigm.ac.id

Abstrak

Saat ini, UMKM dalam melakukan pemasaran dan promosi bisnis menghadapi tantangan dan permasalahan. Dimana konsumen modern lebih cenderung melihat informasi produk berdasarkan brand dari suatu produk. Mereka lebih suka melihat kemasan yang menarik dari suatu produk. Sehingga, promosi produk banyak dilakukan pada promosi harga yang mengakibatkan kehilangan peluang dalam meningkatkan jumlah pelanggan. Melalui kegiatan pelatihan desain logo dan kemasan produk bagi pelaku UMKM menggunakan coreldraw merupakan solusi yang ideal untuk UMKM yang ingin mengatasi berbagai permasalahan pemasaran dan memanfaatkan potensi branding produk melalui logo dan kemasan yang menarik. Dengan fitur desain terbaik ditawarkan oleh coreldraw, UMKM dapat menciptakan logo dan kemasan sebagai branding memperkuat merek usaha, dan lebih kompetitif dalam dunia bisnis yang sejenis. tim pengabdian melakukan survey kepada pelaku UMKM, sesuai dengan hasil survey 86,6% pelaku UMKM menilai pelatihan branding produk dengan membuat logo dan kemasan produk sangat bermanfaat dan membantu dalam melakukan strategi promosi terhadap produk UMKM.

Kata Kunci: Branding; Coreldraw; Pelatihan; Produk; UMKM

Abstract

Currently, MSMEs in marketing and promoting their business face challenges and problems. Where modern consumers are more likely to see product information based on the brand of a product. They prefer to see attractive packaging for a product. Thus, many product promotions are carried out on price promotions which result in lost opportunities to increase the number of customers. Through logo and product packaging design training activities for MSME players using Corel Draw is an ideal solution for MSMEs who want to overcome various marketing problems and exploit the potential of product branding through attractive logos and packaging. With the best design features offered by CorelDraw, MSMEs can create logos and packaging as branding to strengthen their business brand, and be more competitive in the world of similar businesses. the service team conducted a survey of MSME players, according to the survey results, 86.6% of MSME players considered product branding training by making logos and product packaging to be very useful and helpful in carrying out promotional strategies for MSME products.

Keywords: Branding; Coreldraw; MSMEs; Products; Training

Copyright © 2024 Hendra Di Kesuma, Dona Marcelina, Alfirani, Robi Yanto, Ahmadi, Deni Apriadi

PENDAHULUAN

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah saat ini dihadapkan dengan permasalahan marketing bisnis (Nasirudin et al., 2021). Namun pada problem lainnya konsumen modern melihat daya tarik produk melalui logo dan kemasan yang menarik. UMKM yang mengandalkan promosi melalui media sosial tanpa membangun branding produk pada strategi pemasaran dapat mengakibatkan kehilangan pangsa pasar (Mas'udah et al., 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi, branding produk melalui pembuatan logo dan kemasan produk yang menarik menjadi salah satu alternatif strategi pemasaran bagi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) (Faiz Muntazori & Listya, 2021; Saputro et al., 2022). Melalui kemasan yang menarik memungkinkan produk UMKM mudah untuk dikenal dan memiliki ciri khas dan berkesan. Salah satu perangkat lunak pembuatan desain kemasan produk yang digunakan di kalangan industri ini adalah coreldraw (Warisaji et al., 2023). Coreldraw adalah alat bantu desain gambar yang digunakan untuk memudahkan pengguna dalam

mendisain tampilan yang sederhana dan intuitif (Yanto et al., 2022; Alkodri et al., 2020). Aplikasi ini merupakan aplikasi yang menunjang dalam melakukan desain objek. Unsur dalam desain grafis adalah unsur dasar disiplin desain untuk berbagai kebutuhan (Pritandhari & Wibawa, 2021; Zaman et al., 2020). Adapun unsur terdiri dari *shape, form*, ruang, dan pewarnaan membentuk prinsip desain visual. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya keseimbangan, ritme, tekanan, proporsi dan *unity*, kemudian membentuk sudut pandang struktural komposisi yang lebih luas (Arumi & Burhanuddin, 2018; Syarifah et al., 2022). Cara ini adalah solusi tepat bagi pelaku UMKM untuk membranding produk tanpa harus sekolah bidang desain grafis.

Terdapat banyak alasan mengapa pentingnya pemasaran melalui branding produk (Darmawan et al., 2022), yaitu:

- 1) Promosi; Merek memungkinkan UMKM memperkenalkan merek kepada pelanggan dengan cara yang unik dan menarik, sehingga menciptakan kesan positif bagi pelanggan.
- 2) Mengkomunikasikan nilai; branding dapat digunakan untuk menunjukkan kekhasan produk dalam dunia bisnis. Ini membantu meningkatkan kepercayaan pelanggan.
- 3) Meningkatkan Keterlibatan; branding produk membuat pelanggan tertarik mengenal tentang produk yang dipasarkan. Cara ini dilakukan dengan melibatkan media sosial dan situs web UMKM.
- 4) Peningkatan Pemasaran; dengan branding yang efektif dapat membantu UMKM mendapatkan pelanggan yang lebih besar dan meningkatkan hasil penjualan.
- 5) Menjadi kompetitor Perusahaan Besar: branding produk memungkinkan UMKM persaingan produk sejenis di pasaran.

Permasalahan utama yang dihadapi oleh pelaku UMKM adalah sulitnya menentukan strategi pemasaran produk terhadap konsumen modern yang mengandalkan perkembangan teknologi. Permasalahan lainnya adalah minimnya kemampuan pelaku UMKM di Kelurahan Lebung Gajah dalam memanfaatkan teknologi untuk membranding produk UMKM. Maka dari itu melalui universitas IGM Kota Palembang sebagai perguruan tinggi berbasis teknologi komputer bekerjasama dengan kelurahan Lebung Gajah dengan tujuan memberikan pelatihan pembuatan logo dan kemasan produk UMKM sebagai branding produk UMKM. Sehingga pelaku UMKM akan mendapatkan pengetahuan bidang teknologi terutama pada desain grafis dan pihak UIGM dapat menjalankan salah satu tridharma yaitu pengabdian masyarakat.

Berkenaan dengan kegiatan pengabdian masyarakat tentang pelatihan desain grafis pada kegiatan sebelumnya pernah dilakukan oleh Puryono et al., (2022), tentang pendampingan UMKM keripik tempe desa langse dalam mendesain label produk. Dapat disimpulkan bahwa dengan kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan dampak terutama pada pelaku usaha keripik tempe dalam memasarkan produk yang dilengkapi dengan label sebagai identitas produk sehingga dapat membantu dalam pemasaran produk keripik tempe. Kegiatan lainnya yang sejenis telah dilakukan oleh Putra et al., (2021) tentang Pelatihan Desain Kaos untuk Generasi Muda di Banua Anyar oleh menggunakan CorelDraw dimana pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas *softskill* pemuda untuk mempromosikan produk-produk yang ada di kota Banjarmasin. Selain itu kegiatan lainnya yang pernah dilakukan oleh Desnelita et al., (2019) tentang Pelatihan desain grafis dalam menciptakan wirausaha bagi pemuda RT03 RW04 Kelurahan Umban Sari dimana kegiatan ini bertujuan berbagi pengetahuan dan keterampilan bagi pemuda yang siap dalam berwirausaha pada industri kreatif seperti *advertising*, reklame dan pengolahan gambar digital yaitu dengan memanfaatkan pengetahuan desain grafis menggunakan coreldraw.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dimula pada tanggal 5 Januari 2024 hingga 30 April 2024 di Universitas IGM Kota Palembang. Adapun metode pelaksanaan dilakukan dengan metode presentasi materi dan praktek langsung dalam pembuatan logo dan kemasan produk menggunakan aplikasi coreldraw. Adapun peserta kegiatan ini adalah pelaku UMKM kelurahan Lebung Gajah Kota Palembang yang berjumlah 15 orang. Berikut tahapan kegiatan pengabdian masyarakat di kelurahan Lebung Gajah Kota Palembang.

Tahap Survei, dimana kegiatan ini dilakukan dengan melakukan komunikasi langsung pada pihak kelurahan dan pelaku UMKM berkenaan dengan kegiatan pelatihan, kemudian mengatur jadwal kegiatan baik waktu kegiatan dan perangkat komputer yang dibutuhkan untuk kegiatan pelatihan.

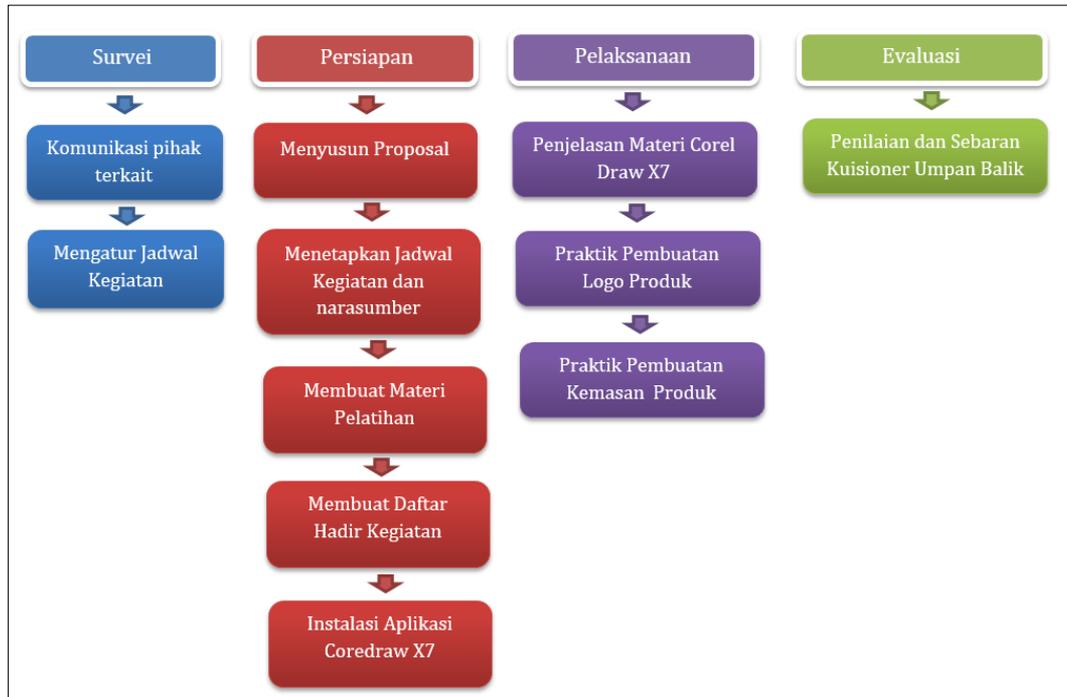
Tahapan Persiapan, tahapan ini dilakukan dengan menyusun proposal kegiatan pengabdian masyarakat, menetapkan jadwal kegiatan pada tanggal 5,6 dan 7 Januari 2024, pukul 08.30 s/d 15.30 WIB, menetapkan jumlah peserta, membuat materi pelatihan, membuat daftar hadir, instalasi aplikasi coreldraw pada masing masing laptop dan komputer yang digunakan.

Tahapan Pelaksanaan, kegiatan dilaksanakan berdasarkan agenda kegiatan. Adapun jumlah peserta sebanyak 15 orang dengan 3 narasumber dengan jumlah pertemuan selama 3 hari dibulan november 2023, penjelasan materi tentang aplikasi coreldraw X7, praktik pembuatan kemasan produk, praktik pembuatan logo produk.

Tahapan Evaluasi, kegiatan ini dilakukan pada hari ketiga tanggal 2 Maret 2024, adapun kegiatan dengan melakukan penilaian terhadap hasil pembuatan logo dan kemasan produk dan dilakukan sebasaran kuisisioner umpan balik. Adapun tahapan kegiatan PkM seperti pada gambar 1 (Ardhianto et al., 2023). Kegiatan pelatihan dilaksanakan hari pada selasa s/d kamis, tanggal 29 Februari s/d 2 Maret 2024 dimulai pukul 08.30 - 15.30 WIB. Adapun rundown kegiatan pelatihan seperti pada tabel 1 :

Tabel 1. RUNDOWN Kegiatan Pelatihan

No	Pelaksanaan	Kegiatan	Waktu (WIB)
1	Kamis, 29	Pengisian Daftar Hadir	07.30 - 08.30
2	Februari 2024	Sesi Pembukaan	08.30 - 09.00
3		Kata Sambutan	09.00 - 09.40
4		Bahasan Materi I : Pengenalan Branding Produk dan Aplikasi Corel Draw X7	10.00 - 12.00
5		Isoma	12.00 - 13.00
6		Praktikum : Pengenalan Fitur dan Menu bar pada Core Draw X7	13.00 - 15.30
1	Jum'at, 1	Materi II : Praktikum Pembuatan Kemasan Produk UMKM	08.30 - 12.00
2	Maret 2024	Isoma	12.00 - 13.00
3		Lanjutan praktikum	13.30 - 15.00
4		Sesi Diskusi	15.00 - 15.30
4		Pengisian Kuisisioner	15.15 - 15.30
5		Penutupan	15.30 - 16.30
1	Sabtu, 2	Materi III : Praktikum Pembuatan Logo Produk UMKM	08.30 - 12.00
2	Maret 2024	Isoma	12.00 - 13.00
3		Lanjutan praktikum	13.30 - 14.45
4		Pengisian Kuisisioner Umpan balik	14.45 - 15.15
5		Penutup	15.30



Gambar 1. Tahapan Kegiatan PkM

HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang Berjudul pelatihan branding produk UMKM pada pelaku UMKM di Kelurahan Lebung Gajah Kota Palembang telah dilaksanakan di laboratorium Komputer Universitas IGM Kota Palembang. Kegiatan pelatihan ini dihadiri 15 peserta yang merupakan kelompok UMKM Kelurahan Lebung Gajah dengan jenis usaha di bidang wisata kuliner. Pada kegiatan PkM ini dilakukan sesuai dengan jadwal kegiatan yaitu pembukaan kegiatan dibuka oleh ketua TIM PkM Bapak Hendra Di Kesuma, M.Cs. Pada kegiatan PkM diketahui bahwa peserta secara umum belum pernah menggunakan aplikasi CorelDraw X7 dalam pembuatan logo dan kemasan produk. Sehingga membuat peserta tertarik untuk mengikuti kegiatan ini. Pada kegiatan pertama peserta dikenalkan secara teori dan praktikum tentang corel draw X7 terutama pada sesi pendampingan praktikum pertama peserta diajarkan menggunakan fitur ataupun menu bar yang tersedia pada aplikasi corel draw X7.



Gambar 2. Suasana Kegiatan di hari Pertama Pengenalan Corel Draw X7

Selanjutnya pada hari kedua peserta diajarkan cara membuat kemasan produk UMKM yang dimiliki oleh masing masing peserta dengan ide kreatif yang diperoleh dari peserta. Adapun kegiatan dihari kedua ini peserta membuat kemasan produk dengan 2 tahapan yaitu pembuatan layout kemasan dan pengisian komponen gambar pada layout yang telah di buat.



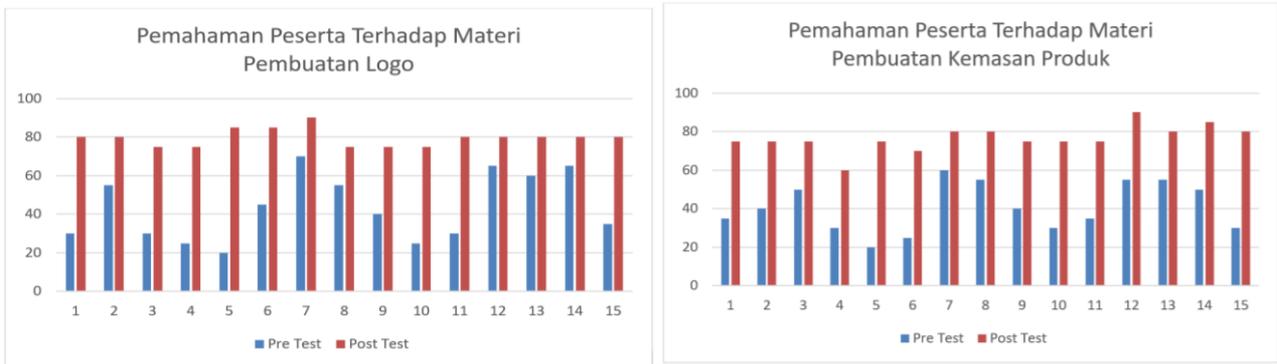
(a) (b) (c)
Gambar 3. Layout Kemasan (a), pengisian gambar (b), Hasil Desain Kemasan Produk (c)

Kemudian di hari ketiga diajarkan secara praktikum pembuatan logo produk UMKM. Pada pembuatan logo peserta diajarkan membuat logo dengan melihat contoh kemasan produk sejenis yang telah ada dan dapat dijadikan ide kreative bagi para peserta untuk membuat logo sesuai dengan jenis usaha yang dimiliki



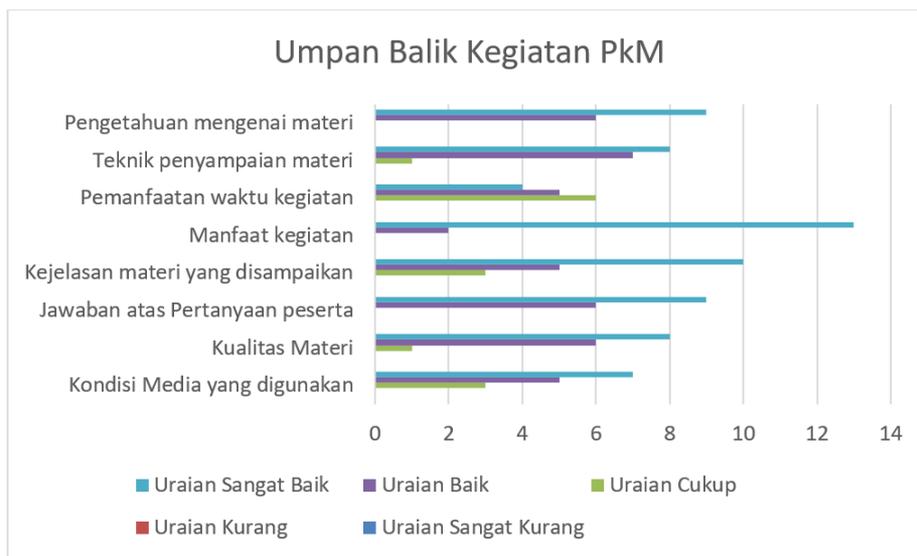
(a) (b)
Gambar 4. Suasana kegiatan di Hari Ketiga Pembuatan Logo Produk UMKM (a),(b)

Adapun pada kegiatan pengabdian masyarakat pelatihan pembuatan logo dan kemasan produk UMKM dilakukan pre test sebelum pemberian materi dalam bentuk soal tentang pembatan logo diperoleh nilai rata-rata pre test adalah 43,3 dan hasil post test dilakukan setelah pemberian materi tentang pembuatan logo dengan jumlah soal yang sama diperoleh nilai rata-rata post test adalah 79,6. Sedangkan untuk pre test dan post test materi pembuatan kemasan produk diperoleh nilai rata rata pre test 40,6 dan post test sebesar 76,6 Melihat dari hasil rata-rata tersebut maka dapat disimpulkan bahwa para peserta memahami materi pembuatan logo dengan peningkatan pemahaman sebesar 83,8 % sedangkan pada pembuatan kemasan produk sebesar 88,6 % dan seperti pada gambar sebagai berikut :



Gambar 5. Grafik Pemahaman Peserta tentang pembuatan logo(a) dan Kemasan Produk(b)

Adapun evaluasi kegiatan dilakukan dengan pengisian kuisioner untuk memperoleh umpan balik dari para peserta yaitu pelaku UMKM sehingga dihasilkan penilaian umpan balik sebagai berikut :



Gambar 6. hasil Umpan Balik Kegiatan PkM

Dari hasil umpan balik kegiatan PkM diperoleh penilaian kegiatan terhadap manfaat kegiatan sebesar 86,6 % sangat baik, mengenai kejelasan materi yang disampaikan sangat baik dengan persentase penilaian 80 %, sedangkan untuk jawaban atas pertanyaan mendapatkan penilaian baik dengan persentase 70 %. Dari rata-rata hasil *posttest* yang dilakukan tentang pemahan peserta terhadap materi diperoleh rata-rata nilai sebesar 75,3 % maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan pengetahuan bagi peserta tentang penggunaan coreldraw untuk membuat logo dan kemasan produk.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa Branding produk menjadi semakin penting bagi UMKM dalam mengatasi permasalahan dan tantangan dalam pemasaran produk UMKM. Kegiatan pelatihan pembuatan logo dan kemasan produk UMKM sebagai branding produk telah memberikan pengetahuan dan kemampuan pelaku UMKM dalam membuat branding produk melalui pembuatan logo dan kemasan produk. Hal ini juga memiliki relevansi yang kuat dengan mata kuliah Desain Grafis, di mana konsep-konsep yang dipelajari dalam mata kuliah tersebut dapat diterapkan secara langsung dalam proses pembuatan logo dan kemasan produk UMKM.

Penilaian hasil berdasarkan hasil *posttest* terhadap peningkatan pemahaman pembuatan logo sebesar 83,8 % sedangkan peningkatan pemahaman materi pembuatan kemasan produk sebesar 88,6 %, dengan demikian terlihat bahwa pemahaman konsep-konsep desain grafis memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperkuat branding produk UMKM.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas IGM Palembang dan Kelurahan Lebung Gajah yang berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan dan kami mengucapkan terima kasih kepada civitas akademik yang telah terlibat pada kegiatan ini.

PUSTAKA

- Alkodri, A. A., Sujono, S., Isnanto, B., & Maxrizal, M. (2020). Peningkatan Bidang Pendidikan Dan Pelatihan Keterampilan Bagi Pencari Kerja Dengan Basic Graphic Design. *Jurnal Abdimastek (Pengabdian Masyarakat Berbasis Teknologi)*, 1 (2). <https://doi.org/10.32736/abdimastek.v1i2.1026>
- Ardhianto, E., Lestariningsih, E., Handoko, W., Murti, H., & ... (2023). Pelatihan Desain Grafis Pin Menggunakan Corel Draw Pada Unit Usaha Yayasan Fastabikhul Khairat Demak. *Duta Abdimas*, 2(1), 14–19. <http://ojs.udb.ac.id/index.php/Abdimas/article/view/2491%0Ahttps://ojs.udb.ac.id/index.php/Abdimas/article/download/2491/1855>
- Arumi, E. R., & Burhanuddin, A. (2018). Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Pertama dengan Pelatihan Corel Draw. *Jurnal Pengabdian Dharma ...*, 1(2), 69–74. <http://dharmabakti.respati.ac.id/index.php/dharmabakti/article/view/49>
- Darmawan, A., Moussadecq, A., Rohiman, R., & Kurniawan, H. (2022). Pelatihan Branding Produk Umkm Bagi Warga Kelurahan Mulyo Jati Kota Metro. *Jurnal Publika Pengabdian Masyarakat*, 4(01), 25–31. <https://doi.org/10.30873/jppm.v4i01.3155>
- Desnelita, Y., Gustientiedina, Susanti, W., Nasien, D. & Putri, R.N. (2019). PKMS PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENUJU WIRAUSAHA BAGI PEMUDA RT.03 RW.04 KELURAHAN UMBAN SARI. *DINAMISIA: JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*. 3(2): 266-272. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v3i2.3662>
- Faiz Muntazori, A., & Listya, A. (2021). Branding UMKM Produk Kopi Bang Sahal melalui Desain Logo. *Jurnal Desain*, 1 (3), 342–351. www.gatra.com
- Mas'udah, K. W., Fauziyah, N. A., & Hidayah, E. N. (2021). Pelatihan Digitalisasi Desain Batik Dan Media Promosi Online Untuk Santri Pondok Pesantren Babussalam Jombang. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(3), 749. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i3.5374>
- Nasirudin, M., et al., (2021). Peningkatan Keterampilan dalam Bidang Kewirausahaan dengan Pelatihan Corel Draw. *Jumat Informatika: Jurnal*, 2(1), 1–6. http://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimas_if/article/view/1168
- Pritandhari, M., & Wibawa, F. A. (2021). Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo. *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 33. <https://doi.org/10.24127/sss.v5i1.1480>
- Puryono, D. A., et al., (2022). Pendampingan Umkm Keripik Tempe Desa Langse Kecamatan Margorejo Dalam Mendesain Label Produk. *Masyarakat Dan Inovasi*, 4(2), 103–108. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/pasopati/article/view/14029>

- Putra, M. A. H., Rajani, I., Izmi, N., & Hayati, A. (2021). T-shirt Design Training for the Young Generation in Banua Anyar by using Corel Draw. *The Kalimantan Social Studies Journal*, 3(1), 52. <https://doi.org/10.20527/kss.v3i1.4143>
- Saputro, A., Anif, M., & Hari Prasetyo, B. (2022). Desain Branding Kemasan Produk UMKM Yang Menarik dan Ekonomis. *Prosiding Seminar Nasional SISFOTEK*, 194–201. <http://seminar.iaii.or.id/index.php/SISFOTEK>
- Syarifah, Siska, D., Hasriani, M., Lidia, A., & Yasin, M. (2022). Pelatihan Desain Label Produk UMKM Strawberry Berbasis Coreldraw. *JMH: Jurnal Mengabdi Dari Hati*, 1(2), 99–104.
- Warisaji, T. T., Rosyidah, U. A., & Nusanto, B. (2023). *TRAINING ON FUTURISTIC HOUSE FENCE DESIGN USING CORELDRAW IN THE JEMBER GREEN NATURE HOUSING YOUTH GROUP*. 1(1), 25–29.
- Yanto, R., Kesuma, H. Di, Alfiarini, A., Apriadi, D., & Etriyanti, E. (2022). Pelatihan Aplikasi Coreldraw Dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Dunia Kerja. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 129–134. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i1.1571>
- Zaman, A. N., As'adi, M., Nur, I., Rizal, R., & Mahfud, H. (2020). Pemberdayaan Dan Pelatihan Desain Grafis Bisnis Kekinian Pada Desa Limo. *Jurnal Widya Laksana*, 9(1), 6–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPKM/article/view/21116>.

Format Sitasi: Di Kesuma, H., Marcelina, D., Alfiarini, Yanto, R., Ahmadi, Apriadi, D. (2024). Pelatihan Branding Produk Bagi Pelaku Umkm Kelurahan Lebung Gajah Kota Palembang. *Reswara. J. Pengabdi. Kpd. Masy.* 5(2): 419-426. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v5i2.4019>



Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))