

PELATIHAN DESAIN LABEL MENGGUNAKAN CORELDRAW PADA PANTI ASUHAN PUTRI AISYIYAH MALANG

Heru Utomo, Dwi Sudjanarti
Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Malang
utomoheru@gmail.com
dwisujanarti@gmail.com

Abstrak - Tujuan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah memberikan pelatihan dan keterampilan bidang iptek, khususnya aplikasi software coreldraw kepada anak-anak Panti Asuhan Putri AISYIYAH Malang agar dapat membuat desain label kemasan produk unit usaha Panti Asuhan Putri AISYIYAH Malang, Manfaat yang diharapkan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah terjalannya kerja sama dengan pihak Panti Asuhan Putri AISYIYAH Malang yang juga memiliki unit usaha produktif. Pihak Panti Asuhan Putri AISYIYAH Malang, mendapatkan pengayaan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya tentang aplikasi software coreldraw untuk mendesain label. Label ini selanjutnya akan ditempelkan pada kemasan/bungkus produk yang dihasilkan oleh unit catering Panti Asuhan Putri AISYIYAH Malang, sehingga kemasan/bungkus/kardus produk akan semakin menarik minat konsumen. Calon konsumen juga akan lebih mudah mengetahui/menghubungi pihak Panti Asuhan Putri AISYIYAH Malang jika akan memesan produk catering.

Kata kunci: desain label, coreldraw

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembangunan nasional adalah suatu bentuk upaya pemerintah dalam meningkatkan seluruh aspek kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara. Salah satu arah pembangunan jangka panjang disebutkan dalam Garis-Garis Besar Haluan Negara (GBHN) adalah untuk meningkatkan kualitas manusia dalam masyarakat Indonesia. Pendidikan merupakan syarat mutlak untuk mewujudkan manusia Indonesia yang cerdas, unggul, dan memiliki semangat serta motivasi tinggi untuk berkontribusi demi kemajuan bangsa. Perguruan Tinggi sebagai salah satu lembaga pendidikan memiliki peran strategis mewujudkan amanat pembangunan nasional. Peran perguruan tinggi tersebut tertuang dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Pengabdian kepada masyarakat adalah salah satu dharma dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Perguruan Tinggi, pengabdian kepada masyarakat adalah kegiatan sivitas akademika yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Berdasarkan pernyataan undang-undang tersebut, pengabdian masyarakat merupakan salah satu tugas pokok perguruan tinggi yang melibatkan segenap sivitas

akademika, termasuk di dalamnya adalah mahasiswa. Pernyataan undang-undang tersebut juga sekaligus mengindikasikan bahwa sudah seharusnya mahasiswa memiliki kesadaran untuk peduli dan berkontribusi nyata dalam pembangunan nasional.

Secara alamiah, anak diasuh dan dibesarkan dalam keluarga yang memiliki orang tua lengkap sebagai pengasuh utama yang menyediakan sarana dan dukungan bagi perkembangan anak. Namun terdapat beberapa kondisi yang memungkinkan anak pada akhirnya ditempatkan di luar keluarga aslinya, salah satunya panti asuhan. Namun demikian, bentuk pelembagaan dari pengasuhan anak ini tidak lepas dari risiko terhadap perkembangan anak. Tak dapat dipungkiri bahwa lembaga panti asuhan tentu sudah berusaha maksimal untuk membantu perkembangan anak asuhnya. Tetapi ada kemungkinan terdapat sisi kekurangmampuan panti asuhan untuk menjadi lingkungan yang dapat memenuhi kebutuhan dan dukungan bagi anak untuk dapat berkembang optimal. Rasio jumlah pengasuh dengan anak yang diasuh di panti asuhan yang tidak ideal menyebabkan kurangnya perhatian dan dukungan yang dapat menghambat perkembangan anak. Oleh karena itu, panti asuhan merupakan sasaran yang tepat untuk pengabdian masyarakat ini.

Panti Asuhan Putri "AISYIYAH" Malang berfungsi sebagai lembaga sosial dimana dalam kehidupan sehari-hari anak diasuh, dididik, dibimbing, diarahkan, diberi kasih sayang, dicukupi kebutuhan sehari-hari dan diberikan ketrampilan-ketrampilan. Agar tidak kehilangan seperti keluarga, panti asuhan berusaha memberikan pelayanan yang terbaik pada anak dan menggantikan peranan keluarga bagi anak. Anak yatim piatu dan terlantar berada di dalam panti asuhan karena banyak sebab, salah satunya adalah mereka yang tinggal di keluarga miskin sehingga mereka tidak bisa berdaya, selain itu mereka juga tidak memiliki kemampuan untuk mengembangkan diri, sehingga kemiskinan membuat mereka menjadi tidak berdaya. Panti Asuhan Putri "AISYIYAH" Malang memberikan pendidikan formal di sekolah masing-masing sesuai dengan bakat dan minat anak asuh. Sekolah kejuruan adalah alternatif yang tepat, diharapkan anak asuh dapat bekerja dan mandiri. Sebagian besar anak-anak asuh panti mengenyam pendidikan hingga SMU/SMK. Selain pendidikan formal panti juga memberikan pendidikan informal untuk meningkatkan dibidang keagamaan diselenggarakan kajian/madin (Madrassah Diniyah) semi pondok bagi anak-anak dengan kegiatan pedalaman materi agama, umum, dan hafalan ayat-ayat Al Qur'an dan hadist.

Saat ini Panti Asuhan Putri "AISYIYAH" Malang sudah memiliki unit ekonomi produktif yaitu usaha dibidang catering. Usaha catering ini menerima pesanan aneka kue dan nasi kotak. Agar usaha ini dapat lebih berkembang maka dibutuhkan bentuk kemasan yang menarik yang akan menarik minat konsumen terhadap produk catering serta produk tersebut dapat lebih dikenal oleh masyarakat di wilayah Malang dan sekitarnya.

Dalam sebuah *campaign marketing*, desain memberikan peran besar untuk menciptakan serta meningkatkan penjualan. Desain bisa hadir dalam berbagai bentuk seperti halnya label pada kemasan, desain web, poster, brosur, flyer, banner dan masih banyak lainnya. Tidak sedikit orang yang tidak mementingkan desain sebagai salah satu strategi marketing terdepan. Padahal hal yang pertama kali dilihat oleh orang dalam mengenali produk mereka adalah desain produk itu sendiri. Kemasan produk catering Panti Asuhan Putri AISYIYAH Malang selama ini hanya kotak/kardus polos atau motif. Pada kemasan tersebut tidak ada label/stiker/cap sebagai penanda/pengenal atau identitas produknya. Hal ini tentu akan mengakibatkan calon konsumen yang tertarik untuk membeli karena rasa yang enak dan bentuk produk yang bagus kesulitan untuk menghubungi pihak panti.

Pengabdian masyarakat ini menitikberatkan pada pengajaran materi tentang desain label dengan bantuan *software corelldraw*, baik berupa teori maupun praktek untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak-anak di panti asuhan. Hal ini dikarenakan anak-anak akan lebih tertarik dengan metode pembelajaran praktek daripada teori.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu kepada butir Analisis Situasi, maka permasalahan mitra dapat diuraikan sebagai berikut bahwa desain memang tidak diragukan lagi berperan penting dalam sebuah bisnis. Dalam sebuah *campaign marketing*, desain memberikan peran besar untuk menciptakan serta meningkatkan penjualan. Desain bisa hadir dalam berbagai bentuk seperti halnya label pada kemasan, desain web, poster, brosur, flyer, banner dan masih banyak lainnya. Tidak sedikit orang yang tidak mementingkan desain sebagai salah satu strategi marketing terdepan. Padahal hal yang pertama kali dilihat oleh orang dalam mengenali produk mereka adalah desain produk itu sendiri.

Kemasan produk catering Panti Asuhan Putri AISYIYAH Malang selama ini hanya kotak/kardus polos atau motif. Pada kemasan tersebut tidak ada label/stiker/cap sebagai penanda/pengenal atau identitas produknya.

Berdasarkan penjelasan permasalahan yang dihadapi oleh Panti Asuhan Putri AISYIYAH Malang, khususnya unit catering maka rumusan masalah adalah: "Bagaimana Panti Asuhan Putri AISYIYAH dapat membuat desain label dengan menggunakan *software corelldraw*".

1.3 Tujuan dan Manfaat Kegiatan PKM

Tujuan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah:

1. Memberikan pelatihan dalam bidang iptek, khususnya aplikasi *software corelldraw* yang dapat digunakan untuk membuat desain label.
2. Membekali anak-anak Panti Asuhan Putri AISYIYAH Malang keterampilan mendesain dengan aplikasi *software corelldraw*.
3. Menjalani hubungan yang lebih erat antara Politeknik Negeri Malang dengan masyarakat, khususnya pihak Panti Asuhan Putri AISYIYAH Malang.

Manfaat yang diharapkan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah:

- Bagi lembaga, terjalannya kerja sama dengan pihak luar dan sebagai bentuk kepedulian Politeknik Negeri Malang pada program Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam upaya potensi dan kreativitas Sumber Daya Manusia (SDM) di masyarakat, khususnya di Panti Asuhan Putri AISYIYAH Malang.
- Bagi Panti Asuhan Putri AISYIYAH Malang, mendapatkan pengayaan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya tentang aplikasi *software corelldraw* untuk mendesain label. Label ini selanjutnya akan ditempelkan pada kemasan/bungkus produk yang dihasilkan oleh unit catering Panti Asuhan Putri AISYIYAH Malang, sehingga kemasan/bungkus/kardus produk akan semakin menarik minat konsumen. Calon konsumen juga akan lebih mudah mengetahui/menghubungi pihak Panti Asuhan Putri AISYIYAH Malang jika akan memesan produk catering

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian dan Fungsi Desain Kemasan

Desain kemasan adalah bisnis relatif yang mengaitkan bentuk, struktur, material, warna, citra, tipografi, dan elemen-elemen desain dengan informasi produk agar produk dapat dipasarkan. Desain kemasan berfungsi untuk membungkus, melindungi, mengirim, mengeluarkan, menyimpan, mengidentifikasi, dan membedakan sebuah produk di pasar (Klimchuk & Krasovec, 2007:33). Menurut Kotler dalam Wicaksono (2105:4), Desain produk yang baik dapat menarik perhatian untuk melakukan pembelian, meningkatkan kinerja produk, memotong biaya produksi, dan memberikan keunggulan bersaing di pasar sasaran.

Desain kemasan adalah bisnis relatif yang mengaitkan bentuk, struktur, material, warna, citra, tipografi, dan elemen desain dengan informasi produk yang dibuat semenarik mungkin supaya produk dapat menarik minat beli konsumen.

Fungsi desain kemasan adalah sebagai berikut: Klimchuk & Krasovec (2007:33)

1. Desain Kemasan sebagai Alat Komunikasi

Desain kemasan harus berfungsi sebagai sarana estetika untuk berkomunikasi dengan semua orang dari berbagai latar belakang, minat, dan pekerjaan yang berbeda, karena itu pengetahuan tentang *antropologi*, sosiologi, psikologi, *etnografi*, dapat memberi manfaat dalam proses desain dan pilihan desain yang tepat. Desain kemasan menjadi sarana untuk berekspresi. Bukan berlebihan bila dikatakan desain kemasan adalah ekspresi produk. Ekspresi produk, sesuatu yang menarik konsumen target pangsa pasar.

2. Desain Kemasan sebagai Alat Identifikasi dalam Pemasaran.

Pemasaran meliputi periklanan dan desain kemasan, perdagangan dan penjualan. Banyaknya pilihan konsumen memunculkan kompetisi produk. Kompetisi pada akhirnya mendorong kebutuhan untuk diferensiasi pasar dan kebutuhan untuk berbeda dari pasaran. Desain kemasan berfungsi untuk mengkomunikasikan perbedaan produk secara visual.

Idealnya, ketika desain kemasan mampu memberikan informasi yang jelas dan spesifik kepada konsumen (baik langsung maupun tidak langsung), dan satu poin pembanding (di mana satu produk tampak merupakan produk yang lebih efektif, nilainya lebih baik, kemasannya lebih nyaman), sebuah pembelian telah dimotivasi.

2.2 Desain Kemasan Sebagai Strategi Marketing

Dalam prinsip pemasaran dikenal 4 elemen penting dalam strategi pemasaran, yaitu: *Product* (produk), *Price* (harga), *Place* (tempat) dan *Promotion* (promosi). Namun demikian, dewasa ini banyak pakar pemasaran yang menganggap kemasan (*Packaging*) sebagai P kelima dalam elemen strategi pemasaran (Waringin, 2008). Sebuah kemasan yang berhasil merupakan perpaduan antara pemasaran dan desain, tetapi ada perbedaan yang sangat besar antara cara berpikir para pakar pemasaran dengan para desainer. Kita sebagai desainer cenderung berpikir lebih subjektif dan kreatif mencari ide. Sedangkan seorang staf pemasaran lebih berpikir secara objektif dan *marketing oriented* - bagaimana meningkatkan penjualan dengan biaya seminimal mungkin. Akan tetapi dibalik perbedaan itu, ada satu kesamaan tujuan, yaitu mendapatkan respons positif dari pengamat sasaran. Karena itu seorang desainer komunikasi visual perlu mengerti konsep dasar pemasaran dan hubungannya dengan visualisasi, sebaliknya seorang staff pemasaran perlu mengerti cara visualisasi para konsumennya.

Desain merupakan strategi marketing yang sangat efektif. Dimana desain mampu menggambarkan *image* yang dibangun pada sebuah produk atau perusahaan sehingga menarik konsumen. Rata-rata alasan orang membeli produk karena media promosi yang bagus terutama desain *packagingnya* atau *branding* dari produk itu sendiri. Dengan desain yang terencana dan tepat sasaran kepada target *marketnya* akan mampu meningkatkan penjualan. Desain yang baik harus bisa menggambarkan apa yang ingin ditampilkan

perusahaan pada desain tersebut. Desain tidak hanya mengatur tata letak tulisan dan gambar. Sebuah desain harus mampu menggambarkan tujuan yang ingin dicapai secara visual. Selain itu, desain juga harus dapat mengidentifikasi perusahaan dengan menjadi ciri khas perusahaan yang nantinya akan membedakan perusahaan dengan kompetitornya yang biasa disebut *branding*.

2.3 CorelDRAW

CorelDRAW adalah aplikasi *design* grafis yang digunakan untuk membuat berbagai macam *design* seperti logo, kartu nama, kalender, poster, stiker dan lain-lain yang terkenal dalam dunia digital (Perdana, 2013). *CorelDRAW* adalah sebuah program komputer yang melakukan *editing* pada garis vektor. *CorelDRAW* memiliki kegunaan untuk mengolah gambar, oleh karena itu banyak digunakan pada pekerjaan dalam bidang publikasi, percetakan ataupun pekerjaan di bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi (Vicky, 2012).

CorelDraw sangat menarik untuk dinikmati asalkan mereka punya keinginan dan bakat dibidang seni. Kunci dalam mempelajari *CorelDraw* adalah dengan keaktifan untuk terus melatih pelajaran-pelajaran dasar yang telah dikuasai. Intinya adalah jangan takut untuk mencoba dan terus membuat karya dengan materi-materi dasar yang telah dipelajari. Pengembangan *skill* ini akan didapatkan terus bila ada kemauan. Kendala yang harus dihadapi oleh desainer adalah menghilangkan sifat kebosanannya. Jadi perlu dinikmati hasil yang telah dikerjakan meskipun belum bagus bentuknya. Kelebihan dari *Corel Draw* adalah program ini tidak akan membuat *Image* gambar pecah meskipun dibesarkan sesuai dengan keinginan kita.

III. SOLUSI DAN LUARAN

3.1 Solusi

Berdasarkan hasil analisis pada persoalan mitra, maka langkah-langkah solusi yang memungkinkan atas persoalan mitra tersebut adalah:

1. Menyelenggarakan pelatihan desain grafis menggunakan *coreldraw* untuk meningkatkan keterampilan anak-anak Panti Asuhan Putri AISYIYAH Malang, sebagai tambahan bekal keterampilan setelah mereka menyelesaikan pendidikan SMA/SMK.
2. Membuatkan label untuk produk katering Panti Asuhan Putri AISYIYAH Malang sebagai sarana untuk meningkatkan promosi.

3.2 Luaran

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini menghasilkan capaian peningkatan daya saing peserta PKM/pelatihan yaitu anak-anak asuh Panti Asuhan Putri AISYIYAH Malang yang terampil, kreatif dalam menciptakan desain grafis khususnya dalam mendesain label untuk produk katering panti dengan tetap mempertahankan nilai-nilai islami.

Disamping itu kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini merupakan penerapan ipteks yaitu penggunaan *software corelldraw* sebagai sarana untuk membuat desain label yang menarik. Diperlukan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan *software corelldraw*, dimana semua ini diberikan lewat pendampingan praktek pada komputer secara langsung.

IV. METODE

Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini adalah:

1. Pembekalan awal adalah proses alih pengetahuan, hal ini dilakukan dengan metode penyampaian materi secara teoritis. Materi yang diberikan adalah tentang desain label dapat digunakan sebagai strategi marketing, dan bagaimana aplikasi *software corelldraw* dapat digunakan sebagai salah satu *software* untuk membuat desain label.
2. Diskusi dan tanya jawab dilaksanakan untuk memberikan ruang kepada khalayak sasaran dalam memahami lebih lanjut tentang materi yang disampaikan serta membantu membangun hubungan yang lebih erat antara pelaksana kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan khalayak sasaran. Tanya jawab juga dilakukan pada saat praktek untuk memastikan bahwa semua peserta pelatihan atau peserta PKM telah memahami instruksi yang diberikan.
3. Kegiatan praktek, dimana khalayak sasaran diberikan sejumlah latihan sesuai materi yang telah diberikan/dijelaskan. Selama pemberian materi atau instruksi terkait cara membuat desain, peserta diminta untuk mempraktekkan secara langsung pada komputer. Selama praktek, peserta didampingi oleh anggota PKM yang akan memberikan solusi jika terjadi kesalahan atau masalah dalam mendesain.
4. Evaluasi yang dilakukan baik sebelum, selama kegiatan maupun evaluasi akhir kegiatan. Evaluasi tahap awal dilakukan untuk menilai sampai sejauh mana khalayak sasaran mampu menggunakan komputer dan mengetahui bagaimana bentuk/desain produk dari usaha unit kreatif catering pada Panti Asuhan Putri "AISYIYAH" Malang. Evaluasi pada saat pelaksanaan dilakukan untuk mengetahui penyerapan materi dasar tentang cara membuat desain yang diberikan secara teori dan praktek yang dipandu dan pendampingan oleh ketua PKM beserta anggotanya. Sedangkan evaluasi tahap akhir dilakukan untuk mengukur capaian kompetensi masing-masing peserta terhadap tujuan instruksional khusus yang telah ditetapkan di awal.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil

Hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini peserta pelatihan mampu membuat desain label untuk kemasan produk. Adapun hasil atau target produk akhir yang harus dihasilkan oleh khalayak sasaran pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah desain label untuk ditempel pada kemasan/kardus/mika produk catering Panti Asuhan Putri "AISYIYAH" Malang. Desain label yang dapat dihasilkan adalah sebagai berikut:



Gambar1: hasil desain PKM



Gambar2: hasil desain PKM

Hasil desain pada gambar 1 dan 2 di atas akan dicetak dalam bentuk stiker dan ditembel pada kemasan produk Panti Asuhan Putri "AISYIYAH" Malang. Hasil desain kemasan adalah sebagai berikut:



Gambar3: hasil desain kemasan

5.2 Pembahasan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang diberikan kepada anak-anak Panti Asuhan Putri "AISYIYAH" Malang didasarkan pada kebutuhan peserta untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dibidang teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat tampilan kemasan produk dari unit usaha produktif Panti Asuhan Putri "AISYIYAH" Malang lebih menarik dan lebih memberikan informasi. Disamping itu para pesaing sudah banyak yang memanfaatkan label pada kemasan dalam memasarkan produknya. Sehingga label kemasan yang informatif dan menarik sudah menjadi suatu kebutuhan.

Pembuatan desain label menggunakan *corelldraw* menjadi pilihan dengan beberapa alasan. Pertama,

software coreldraw sangat mudah dioperasikan untuk membuat desain terutama bagi pemula. Kedua, fitur-fitur yang ada pada *software coreldraw* cukup lengkap untuk membuat desain label yang menarik.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan selama tiga kali pertemuan telah diikuti dengan penuh antusias oleh peserta pelatihan yaitu anak-anak Panti Asuhan Putri "AISYIYAH" Malang. Mereka terlihat sangat ingin menguasai keterampilan membuat desain dengan *software coreldraw*. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi informasi sangat dibutuhkan oleh peserta dalam hal ini Panti Asuhan Putri "AISYIYAH" Malang yang memiliki unit usaha produktif catering. Dengan desain label yang baik dan menarik, tentu akan dapat memberikan informasi yang lengkap kepada calon konsumen (nomor yang bisa dihubungi jika calon konsumen akan memesan produk) catering Panti Asuhan Putri "AISYIYAH" Malang.

VI. SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dalam bentuk pelatihan membuat desain label dengan menggunakan *software coreldraw* kepada anak-anak Panti Asuhan Putri "AISYIYAH" Malang telah dapat dilaksanakan di laboratorium Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Malang. Kegiatan ini juga dengan melibatkan ketua dan anggota PKM yang merupakan dosen Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Malang yang ahli dibidang komputer dan manajemen pemasaran. Pelatihan dilakukan dalam 3 kali pertemuan dalam bentuk presentasi, pendampingan praktek, diskusi dan tanya jawab. Peserta sebagian besar berpendidikan SMA/MA/SMK dan ada beberapa yang masih duduk dibangku SMP, akan tetapi memiliki semangat atau keinginan yang tinggi untuk belajar mendasar dengan *coreldraw*. Pelatihan ini telah berjalan lancar dan peserta mendapatkan ilmu maupun keterampilan yang dibutuhkan terkait dengan desain label untuk usaha kreatif Panti Asuhan Putri "AISYIYAH" Malang.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dalam bentuk pelatihan ini juga memberikan manfaat kepada kedua belah pihak. Bagi peserta pelatihan, para peserta tidak hanya sekedar mendapat ilmu tetapi juga mendapat keterampilan dalam membuat desain menggunakan *software coreldraw*. Para peserta juga mendapat wawasan baru bahwa membuat desain ternyata tidak terlalu sulit seperti yang dibayangkan sebelumnya. Keterampilan dalam membuat desain juga memberikan nilai tambah bagi peserta yang dapat bermanfaat untuk bekal setelah lulus dari SMA/MA/SMK nantinya.

Bagi Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Malang, kegiatan pelatihan ini merupakan realisasi salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Disamping itu, adanya kerjasama pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini akan memberikan

kesempatan kepada dosen Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Malang untuk melihat permasalahan usaha kecil (unit usaha kreatif catering) Panti Asuhan Putri "AISYIYAH" Malang untuk dicarikan solusinya.

6.2 Saran

Saran yang dapat diberikan kepada organisasi mitra dan Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Malang, adalah sebagai berikut:

1. Proses alih pengetahuan/transfer ilmu membutuhkan proses yang panjang dan berkelanjutan, oleh karena itu disarankan agar khalayak sasaran yaitu pihak Panti Asuhan Putri "AISYIYAH" Malang tidak berhenti berlatih hanya pada saat pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) saja tetapi bisa proaktif untuk memperdalam pengetahuannya dari berbagai sumber.
2. Para dosen Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Malang hendaknya menginventarisir permasalahan-permasalahan yang ada pada usaha-usaha kecil termasuk usaha pada yayasan sosial seperti panti-panti asuhan.
3. Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Malang hendaknya mengembangkan kerjasama tidak hanya pada perusahaan-perusahaan besar/menengah saja, akan tetapi juga dengan pada yayasan sosial seperti panti-panti asuhan.

VII. DAFTAR RUJUKAN

- [1]. Bayu. 2016. CorelDRAW (Penjelasan, bagian-bagian, serta Fungsi-Fungsi Toolbox). <http://laki-lakiwow.blogspot.co.id/2016/08/coreldraw-penjelasan-bagian-bagian.html>. Diakses pada tanggal 15 Januari 2019
- [2]. Hendratman, Hendi dan Arifrahara, Gema, 2010. *The Magic of CorelDraw*, Penerbit Informatika, Bandung.
- [3]. Kartajaya, Hermawan, 2007. *Marketing Plus 2000 Siasat Memenangkan Persaingan Global*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- [4]. Waringin, T. D. (2008). *Marketing Revolution*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta