

# **SKRIPSI**

## **PEMBERDAYAAN PELAKU EKONOMI KREATIF BIDANG DESIGN DALAM MENINGKATKAN PENDAPATAN (Studi Kasus Lembaga Kursus dan Pelatihan Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro)**

**Oleh:**

**VINA DIANA SARI  
NPM. 1602040049**



**Jurusan Ekonomi Syariah  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1442 H / 2021 M**

**PEMBERDAYAAN PELAKU EKONOMI KREATIF  
BIDANG DESIGN DALAM MENINGKATKAN PENDAPATAN  
(Studi Kasus Lembaga Kursus dan Pelatihan Computer For Smart Kids  
Metro Pusat Kota Metro)**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi (S.E)

Oleh:

VINA DIANA SARI  
NPM. 1602040049

Pembimbing I : Dr. Mat Jalil, M.Hum  
Pembimbing II : Aisyah Sunarwan, M.Pd

Jurusan Ekonomi Syariah  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1442 H / 2021 M**

## NOTA DINAS

Nomor :  
Lampiran : 1 (satu) berkas  
Hal : **Pengajuan untuk Dimunaqosyahkan  
Saudara Vina Diana Sari**

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro  
Di \_  
Tempat

*Assalammu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah Kami mengadakan pemeriksaan, bimbingan dan perbaikan seperlunya maka skripsi saudara:

Nama : **VINA DIANA SARI**  
NPM : 1602040049  
Jurusan : Ekonomi Syariah  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam  
Judul : **PEMBERDAYAAN PELAKU EKONOMI KREATIF BIDANG  
DESIGN DALAM MENINGKATKAN PENDAPATAN (Studi  
Kasus Lembaga Kursus dan Pelatihan Computer For Smart  
Kids Metro Pusat Kota Metro)**

Sudah dapat kami setujui dan dapat diajukan ke Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro untuk dimunaqosyahkan.

Demikianlah harapan kami dan atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.  
*Wassalammu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, Januari 2021

Pembimbing I,



**Dr. Mat Jalil, M.Hum**  
NIP. 19620812 199803 1 001

Pembimbing II,



**Aisyah Sunarwan, M.Pd**  
NIDN. 0207021301

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PEMBERDAYAAN PELAKU EKONOMI KREATIF BIDANG  
DESIGN DALAM MENINGKATKAN PENDAPATAN (Studi  
Kasus Lembaga Kursus dan Pelatihan Computer For Smart  
Kids Metro Pusat Kota Metro)**

Nama : **VINA DIANA SARI**  
NPM : 1602040049  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam  
Jurusan : Ekonomi Syariah

## MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dalam sidang munaqosyah Fakultas Ekonomi dan  
Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Metro, Januari 2021

Pembimbing I,



**Dr. Mat Jalil, M.Hum**  
NIP. 19620812 199803 1 001

Pembimbing II,



**Aisyah Sunarwan, M.Pd**  
NIDN. 0207021301



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A, Linggulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0726) 41007; Faksimil (0726) 47290; Website: www.metroiain.ac.id E-mail: iainmetro@metroiain.ac.id

**PENGESAHAN SKRIPSI**

No. : 0490 / In. 20. 3 / D / PP. 00. 9 / 02 / 2021

Skripsi dengan Judul: PEMBERDAYAAN PELAKU EKONOMI KREATIF BIDANG DESIGN DALAM MENINGKATKAN PENDAPATAN (Studi Kasus Lembaga Kursus dan Pelatihan Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro), disusun Oleh: VINA DIANA SARI, NPM: 1602040049, Jurusan: Ekonomi Syariah telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam pada Hari/Tanggal: Selasa/26 Januari 2021.

**TIM PENGUJI:**

Ketua/Moderator : Dr. Mat Jalil, M.Hum

Penguji I : Rina El Maza, S.H.I.,M.S.I

Penguji II : Aisyah Sunarwan, M.Pd

Sekretaris : Dian Oktarina, M.M



Mengetahui,

Dean Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

Vina Ninsiana, M.Hum  
NIP. 19720923 200003 2 002

## **ABSTRAK**

### **PEMBERDAYAAN PELAKU EKONOMI KREATIF BIDANG DESIGN DALAM MENINGKATKAN PENDAPATAN (Studi Kasus Pada LKP Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro)**

**Oleh:**

**VINA DIANA SARI  
NPM.1602040049**

Pemberdayaan merupakan usaha yang dijalankan untuk meningkatkan kemampuan masyarakat agar semakin bisa diandalkan sebagai instrumen penting dalam mananggulangi kemiskinan, pengangguran, dan peningkatan kualitas hidup masyarakat. Kota Metro merupakan salah satu daerah yang memiliki potensi dan daya saing yang kuat melalui produk-produk industri kreatif terbaiknya, salah satunya yaitu pemberdayaan Lembaga Kursus dan Pelatihan LKP For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan pendapatan yang dipengaruhi adanya pemberdayaan pelaku ekonomi kreatif dalam bidang design grafis di LKP *Computer For Smart Kids*. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*). Penelitian ini bersifat deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan wawancara kepada pemilik LKP, mentor, peserta pelatihan. Selanjutnya penelitian ini menggunakan teknik analisis data yakni teknik analisis kualitatif dengan kerangka berfikir secara induktif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa LKP *Computer For Smart Kids* ini terbilang berhasil. Ini dibuktikan dengan perubahan-perubahan yang terjadi baik dari peserta maupun alumni yang bertambah skill, pengetahuan dan pendapatan. Keberhasilan program ini dilihat dari banyaknya para alumni yang sudah dapat bersaing dan dapat di terima di dunia kerja. Dengan skill, pengetahuan diberikan serta pengalaman magang, mereka bisa mendapatkan pekerjaan. Ada juga dari beberapa alumni dari setiap angkatan pelatihan LKP *Computer For Smart Kids* yang sudah membuka usaha sendiri (berwirausaha).

## ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : VINA DIANA SARI  
Npm : 1602040049  
Jurusan : Ekonomi Syariah  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 17 Januari 2021

menyatakan



Vina Diana Sari  
NPM. 160040049

## MOTTO

وَقُلِ اعْمَلُوا فَسَيَرَى اللَّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ وَسَتُرَدُّونَ إِلَىٰ عِلْمِ الْغَيْبِ وَالشَّهَادَةِ  
فَيُنَبِّئُكُم بِمَا كُنتُمْ تَعْمَلُونَ - ١٠٥

Artinya: *Dan katakanlah, “Bekerjalah kamu, maka Allah akan melihat pekerjaanmu, begitu juga Rasul-Nya dan orang-orang mukmin, dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) Yang Mengetahui yang gaib dan yang nyata, lalu diberitakan-Nya kepada kamu apa yang telah kamu kerjakan.”* (Q.S. At-Taubah: 105)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: CV. Diponegoro, 2005), 162



## **PERSEMBAHAN**

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT atas taufik hidayah dan inayahnya peneliti dapat menyelesaikan dalam rangka memenuhi tugas dan sebagai syarat memperoleh gelar sarjana Ekonomi (SE). Skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

1. Bapak Tugimin dan Ibu Nur Syiah tercinta, yang senantiasa mendoakan, memberikan motivasi serta dukungan yang tulus tak kenal lelah sehingga saya dapat bertahan didalam menuntut ilmu dan dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Almamater kebanggaanku IAIN Metro.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, atas taufik hidayah dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini. Penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan jurusan Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Metro guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (S.E).

Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Enizar, M.Ag, selaku Rektor IAIN Metro,
2. Dr. Widhiya Ninsiana, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
3. Bapak Dharma Setyawan, MA, selaku Ketua Jurusan Ekonomi Syariah
4. Bapak Dr. Mat Jalil, M.Hum, selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan sehingga skripsi skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Ibu Aisyah Sunarwan, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, memberikan masukan untuk skripsi skripsi ini..
6. Bapak dan Ibu Dosen/Karyawan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) IAIN Metro yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan sarana prasarana selama peneliti menempuh pendidikan.

7. Pemilik, mentor, dan peserta didik di Lembaga Kursus dan Pelatihan Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metroyang telah memberikan sarana dan prasarana serta informasi yang berharga kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan kelapangan dada. Dan akhirnya semoga skripsi ini kiranya dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu Ekonomi Syariah.

Metro, Januari 2021  
Peneliti,



**Vina Diana Sari**  
NPM. 1602040049

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ORISINALITAS PENELITIAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Pertanyaan Penelitian .....	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
D. Penelitian Relevan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>11</b>
A. Pemberdayaan.....	11
1. Pengertian Pemberdayaan .....	11
2. Tahap Tahap Pemberdayaan Masyarakat .....	12
3. Tujuan dan Manfaat Pemberdayaan.....	13
4. Indikator Keberhasilan Pemberdayaan .....	14
B. Ekonomi Kreatif .....	15
1. Pengertian Ekonomi Kreatif.....	15
2. Ruang Lingkup Ekonomi Kreatif.....	17
3. Manfaat Ekonomi Kreatif .....	21

C. Pendapatan.....	22
1. Pengertian Pendapatan.....	22
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pendapatan .....	23
3. Sumber Pendapatan .....	25
4. Jenis-jenis Pendapatan .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
A. Jenis dan Sifat Penelitian.....	28
B. Sumber Data .....	30
C. Teknik Pengumpulan Data .....	31
D. Teknik Analisa Data .....	33
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>34</b>
A. Gambaran Umum Lembaga Kursus dan Pelatihan Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro .....	34
1. Sejarah Berdirinya Lembaga Kursus Dan Pelatihan Computer For Smart Kids .....	34
2. Visi dan Misi Lembaga Kursus Dan Pelatihan Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro .....	35
3. Struktur Lembaga Kursus dan Pelatihan Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro.....	35
B. Pemberdayaan Pelaku Ekonomi Kreatif Lembaga Kursus Dan Pelatihan (LKP) <i>Computer For Smart Kids</i> .....	36
C. Analisis Pemberdayaan Pelaku Ekonomi Kreatif Lembaga Kursus Dan Pelatihan (LKP) <i>Computer For Smart Kids</i> .....	47
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>49</b>
A. Kesimpulan .....	49
B. Saran .....	50

**DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
4.1. Struktur Lembaga Kursus dan Pelatihan Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro.....	35

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Surat Bimbingan
2. Outline
3. Alat Pengumpul Data
4. Surat Research
5. Surat Tugas
6. Formulir Konsultasi Bimbingan Skripsi
7. Foto-foto Penelitian
8. Surat Keterangan Bebas Pustaka
9. Riwayat Hidup

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pemberdayaan merupakan upaya memenuhi kebutuhan yang diinginkan oleh individu, kelompok dan masyarakat luas, termasuk aksesibilitasnya terhadap sumberdaya yang terkait dengan pekerjaannya dan aktivitas sosialnya.<sup>1</sup>

Pemberdayaan masyarakat sebagai pendekatan pembangunan manusia memberikan ruang dan kesempatan yang lebih besar kepada masyarakat sebagai subyek dan pengguna hasil-hasil pembangunan untuk menentukan sendiri program-program dan tujuan pembangunan sesuai masalah, kebutuhan, dan potensi lingkungan setempat.<sup>2</sup> Selain itu, pemberdayaan dapat menjadi instrumen yang efektif dalam upaya mendistribusikan pemerataan pendapatan kepada seluruh masyarakat sehingga dapat memacu munculnya pelaku - pelaku usaha yang lebih merata di kalangan masyarakat bawah atau masyarakat akar rumput.<sup>3</sup> Dari paparan teori di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemberdayaan diharapkan masyarakat bisa diandalkan sebagai instrumen penting dalam mananggulangi kemiskinan, pengangguran, dan peningkatan kualitas hidup masyarakat.

---

<sup>1</sup>Totok Mardikanto dan Poerwoko Soebianto, *Pemberdayaan Masyarakat Dalam Perspektif Kebijakan Publik* (Bandung: Alfabeta, 2015), 28.

<sup>2</sup>Rahman Mulyawan, *Masyarakat, Wilayah, Dan Pembangunan* (Bandung: Unpad Press, 2016), 48.

<sup>3</sup>*Ibid*, 48.



Perberdayaan masyarakat harus sejalan dengan ajaran Islam. Bahkan pada dasarnya Islam adalah agama pemberdayaan. Dalam pandangan Islam pemberdayaan merupakan gerakan tanpa henti atau gerakan perubahan. Seperti firman Allah pada Q.S Ar-Rad ayat 11

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَّالٍ - ١١

Artinya; “Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, dimuka dan dibelakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan atas suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada perlindungan bagi mereka selain dia.” (Al-Qur’an Surah Al-Ra’d ayat 11)<sup>4</sup>

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah tidak akan mengubah nasib seseorang menjadi lebih baik kecuali dengan usaha dan jeri payah sendiri. Bisa jadi dari golongan mereka sendiri, pengamat, atau faktor penyebab yang masih mempunyai hubungan.

Ekonomi kreatif merupakan sebuah kegiatan ekonomi yang timbul dari adanya kreatifitas, di mana dari berbagai kreatifitas, inovasi, bakat, ide, gagasan, sebagai wujud nyata dari kreatif tersebut dan kekayaan intelektual merupakan sumber utama dari ekonomi kreatif. Ruang lingkup ekonomi kreatif salah satunya terdapat design grafis, design grafis merupakan ilmu yang di dalamnya harus terdapat ide kreatif seorang *designer* yang di aplikasikan

---

<sup>4</sup> Departemen Agama Republik RI, *Al-Qur’an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Fokus Media, 2010), 250

menggunakan *software adobe photoshop, corel draw* dan *software design* lainnya.

Pendapatan adalah hasil pembuatan barang dan jasa yang dibebankan kepada langganan atau mereka yang menerima. Pendapatan merupakan peningkatan manfaat ekonomi suatu barang dan jasa selama satu periode akuntansi tertentu dalam bentuk pemasukan atau penambahan aktiva atau penurunan kewajiban yang mengakibatkan kenaikan ekuitas yang bukan berasal dari modal.

Berdasarkan hasil prasurvey peneliti di LKP *Computer For Smart Kids* yang berdiri tahun 2012. Lembaga Kursus Pelatihan *Computer For Smart Kids* memiliki dua jalur yaitu jalur gratis dan jalur reguler. Pemberdayaan yang ada di LKP dari segi pembelajaran menggunakan teori dan praktek, dalam melakukan pemberdayaannya LKP *Computer For Smart Kids* memiliki 3 mentor dan 40 peserta dengan jalur gratis, para peserta ada yang tahu melalui informasi dari media sosial dan ada yang tahu dari mulut kemulut, jadwal pembelajaran dalam satu minggu tiga kali pertemuan. Dalam proses pembelajarannya, Peserta yang ada di LKP diajarkan mengenai teori tentang *software adobe photoshop, corel draw*. Sedangkan hasil praktek yang ada di LKP yaitu proses pembuatan MUG, gantungan kunci, pin, produk kemasan dan sablon dalam satu bulan bapak urip dapat menjual sekitar 200 mug, 50 kaos sablon, 100 gantungan kunci dan pin, untuk produk kemasan tidak setiap bulan penjualan hanya dilakukan di waktu tertentu saja, karna produk kemasan terjual jika ada konsumen yang meminta dibuatkan kemasan

untuk produknya Jadi untuk penghasilan 1 gelas mug dijual seharga Rp. 25.000,  $25.000 \times 200 \text{ mug} = \text{Rp. } 5.000.000$  (pendapatan kotor), laba bersihnya 1 gelas mug Rp. 10.000,  $10.000 \times 200 \text{ mug} = \text{Rp. } 2.000.000$ , untuk 1 kaos sablon dijual dengan harga Rp 120.000,  $120.000 \times 50.000 \text{ sablon} = \text{Rp. } 6.000.000$  (pendapatan kotor), laba bersih 1 kaos sablon Rp. 80.000  $\times 50.000 = \text{Rp. } 4.000.000$ , untuk 1 gantungan kunci dan pin dijual seharga Rp. 5.000,  $5000 \times 100 = \text{Rp. } 500.000$  (pendapatan kotor), laba bersihnya Rp 2.000  $\times 100 = \text{Rp } 200.000$  per bulan, untuk kemasan harga jual standart produk kemasan Rp. 1.050.000 Qty 500 Kotak .<sup>5</sup>

Setiap peserta didik LKP *ComputerFor Smart Kids* memperoleh pembelajaran secara teori untuk melatih *Skill* (Kemampuan)dengan berbagai *software*seperti *adobe photoshop, corel draw dan software design* lainnya. Pelatihan dilakukan selama tiga bulan, dengan kurun waktu tersebut diharapkan peserta didik dapat menguasai pembelajaran yang dilakukan, untuk bekal terjun langsung ke dunia wirausaha. *Design* grafis pada saat ini mempunyai peluang kerja yang bagus, sehingga mempunyai keahlian dibidang tersebut dapat membantu meningkatkan peluang kerja.

Pendapatan LKP *Computer For Smart Kids*diperoleh dari pengadaan kursus pelatihan dan juga digital printing. Untuk kursus jalur gratis LKP mendapatkan bantuan dana dari pemerintah untuk pembiayaan peserta didik sedangkan untuk jalur *regular* pendapatan diperoleh dari pembayaran secara individu. Selain itu pendapatan diperoleh dari digital printing yang diproduksi

---

<sup>5</sup>Wawancara dengan Bapak Urip Mahanani pemilik LKP *Computer For Smart Kids* (13 Desember 2019)

sesuai dengan pesanan dan proses pemasarannya secara langsung dan tidak langsung menggunakan media sosial.

Modal dalam pembuatan produk *digital printing* menggunakan modal sendiri, Keuntungan dari hasil produksi digunakan untuk biaya operasional dalam pemberdayaan peserta yang ada di LKP. Setelah peserta mumpuni dalam pembuatan berbagai *digital printing* tersebut, pihak LKP memberikan fasilitas seperti komputer dan mesin printing yang dapat di pinjam untuk membuat produk *digital printing*. Selain dapat membuat usaha sendiri, peserta yang telah mengikuti kursus pelatihan diharapkan dapat memiliki peluang kerja yang bagus di perusahaan-perusahaan, dan mempunyai pendapatan yang lebih baik.<sup>6</sup>

Berdasarkan keterangan dari peserta didik yang sedang menempuh kursus pelatihan di LKP *Computer For Smart Kids* peserta cukup terbantu, dengan melakukan kursus pelatihan dapat meningkatkan pengetahuan tentang design grafis dan mempunyai keahlian dibidang tersebut, peserta didik merasa terbantu karena dapat mendirikan usaha sendiri dan dapat bekerja di perusahaan-perusahaan. Namun dari semua peserta yang pernah mengikuti kursus tidak semua dapat menguasai dengan baik, tidak menutup kemungkinan ada beberapa peserta yang menemui kegagalan.<sup>7</sup>

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pemberdayaan Pelaku Ekonomi Kreatif

---

<sup>6</sup>Wawancara dengan Bapak Urip Mahanani pemilik LKP *Computer For Smart Kids* (13 Desember 2019)

<sup>7</sup>Wawancara dengan Dwi Trianto Peserta Didik LKP *Computer For Smart Kids* (23 Januari 2020).

Bidang Desing Dalam meningkatkan pendapatan (Studi Kasus Lembaga Kursus Dan Pelatihan Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro)”.

## **B. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diajukan pertanyaan penelitian yang dijadikan fokus pembahasan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Peningkatan Pendapatan Yang di peroleh dalam Pemberdayaan Pelaku Ekonomi Kreatif bidang *Design* ?”

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pendapatan yang dipengaruhi adanya pemberdayaan pelaku ekonomi kreatif dalam bidang *design* grafis di LKP *Computer For Smart Kids*.

### **2. Manfaat Penelitian**

- a. Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan khususnya dalam bidang ilmu Pemberdayaan Pelaku Ekonomi Kreatif Bidang *Design*.
- b. Secara Praktis, penelitian ini diharapkan bagi Pelaku Ekonomi Kreatif dapat menambah ilmu untuk di implementasikan dalam Pemberdayaan mengenai *Design*, bagi masyarakat diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi tentang cara-cara pemberdayaan Ekonomi Kreatif Bidang *Design*.

#### D. Penelitian Relevan

Berdasarkan penelusuran peneliti di perpustakaan IAIN Metro dan beberapa jurnal digital, peneliti menemukan beberapa karya tulis ilmiah yang secara umum berkaitan dengan penelitian peneliti. Beberapa karya tulis ilmiah tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian karya, Kholidah Attina Yopa dengan judul “Model Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Melalui Desa Wisata Budaya Di Kebondalemkidul, Prambanan, Klaten, Jawa Tengah”. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa Model pemberdayaan ekonomi masyarakat yang dilakukan di Desa Wisata Budaya Kebondalemkidul melalui membangun kesadaran ekonomi masyarakat terlebih dahulu dengan diadakan sosialisasi untuk menumbuhkan motivasi masyarakat, lalu dilakukan dengan membangun penguatan kapasitas bagi para pelaku usaha ekonomi yang ada di desa wisata untuk diberikan pelatihan dan pendampingan oleh Pokdarwis dan lembaga masyarakat lainnya. Adapun model pemberdayaan ekonomi masyarakat dilakukan dengan memberikan pendayaan berupa dana atau modal kepada masyarakat yang terbagi dalam kelompok kecil masyarakat berdasarkan potensi yang dimiliki masing-masing.<sup>8</sup>

Persamaan penelitian relevan di atas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan ini yaitu sama-sama membahas tentang Pemberdayaan Masyarakat, Akan tetapi permasalahan yang diteliti berbeda.

---

<sup>8</sup>Kholidah Attina Yopa, “Model Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Melalui Desa Wisata Budaya Di Kebondalemkidul Prambanan, Klaten, Jawa Tengah, “ t.t., 245.

Permasalahan yang dikaji pada penelitian relevan di atas adalah Model Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Melalui Desa Wisata Budaya Di Kebondalemkidul, Prambanan, Klaten, Jawa Tengah. Sedangkan pada penelitian, ini yang dibahas mengenai Bagaimana Pemberdayaan Pelaku Ekonomi Kreatif Bidang *Design* Dalam Meningkatkan Pendapatan (Studi Kasus Lembaga Kursus Dan Pelatihan *Computer For Smart Kids* Metro Pusat Kota Metro)”.

2. Ririn Noviyanti dengan judul “Peran Ekonomi Kreatif Terhadap Pengembangan Jiwa Entrepreneurship di Lingkungan Pesantren: Studi Kasus di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 1”. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa dengan peran ekonomi kreatif terhadap pengembangan jiwa entrepre-neurship di lingkungan pesantren khususnya di PMDG Putri 1 antara lain: a. Memberikan stimulus perilaku kreatif dan inovatif atas suatu produk/jasa; b. Mengekplorasi dan mengasah kemampuan/skill hingga mampu bersaing dalam dunia kerja; c. Memberikan pengetahuan dengan metode learning by doing sehingga pelaku wirausaha dapat mempraktikkan secara langsung materi dan segera mengevaluasi kekurangan dan kesalahan; d. Memberikan pelatihan tentang analisis SWOT (*Strenght, Weakness, Oppor-tunity dan Threat*).<sup>9</sup>

Persamaan penelitian relevan di atas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan ini yaitu sama-sama membahas tentang ekonomi kreatif, Akan tetapi permasalahan yang diteliti berbeda. Permasalahan yang dikaji

---

<sup>9</sup> Ririn Noviyanti, “Peran Ekonomi Kreatif Terhadap Pengembangan Jiwa Entrepreneurship di Lingkungan Pesantren: Studi Kasus di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 1”, *Jurnal Penelitian Ilmiah Intaj*, 2017.

pada penelitian relevan di atas adalah Peran Ekonomi Kreatif Terhadap Pengembangan Jiwa Entrepreneurship di Lingkungan Pesantren: Studi Kasus di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 1. Sedangkan pada penelitian, ini yang dibahas mengenai Bagaimana Pemberdayaan Pelaku Ekonomi Kreatif Bidang Desain Dalam Meningkatkan Pendapatan (Studi Kasus Lembaga Kursus Dan Pelatihan *Computer For Smart Kids* Metro Pusat Kota Metro)”. Berdasarkan penelitian di atas, bahwa penelitian seperti ini belum pernah diteliti khususnya tentang “Pemberdayaan Pelaku Ekonomi Kreatif Bidang Design Dalam meningkatkan pendapatan (Studi Kasus Lembaga Kursus Dan Pelatihan *Computer For Smart Kids* Metro Pusat Kota Metro”. Dapat ditegaskan bahwa belum pernah diteliti sebelumnya khususnya di Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung dan jurnal ilmiah online.

3. Penelitian karya, Ahmad Rifki Hermawan dengan judul “Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Ekonomi Kreatif Dalam Meningkatkan Kemandirian Ekonomi Di Desa Sungai Langka Kecamatan Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran”. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa Adanya pagelaran kesenian dan musik, adanya cinderamata, dan dibuatnya oleh-oleh makanan khas Desa Sungai Langka, dengan berdasarkan hasil tersebut dipastikan adanya proses pemberdayaan masyarakat. Dari hasil penelitian ini, penulis melihat beberapa sektor ekonomi kreatif yang ada di Desa Sungai Langka dilakukan sesuai prinsip prinsip pemberdayaan masyarakat. a. Dibidang musik: adanya sektor



usaha dibidang musik, yaitu gamelan, angklung, dan hadroh, b. Dibidang seni pertunjukan: adanya sektor usaha di bidang seni pertunjukan kuda kepang, dan mawalan/hadroh. c. Dibidang kerajinan: adanya sektor usaha, yaitu anyaman piring lidi dan miniatur mobil-mobilan, dll. d. Dibidang fesyen (Fashion): adanya sektor usaha di bidang fesyen (Fashion), yaitu kain tapis Lampung dan aksesoris. e. Dibidang kuliner: adanya sektor usaha, yaitu keripik salak, keripik nangka, dodol labusiam, bubuk biji salak, bubuk coklat manja dan bubuk jahe manja, dll.<sup>10</sup>

Persamaan penelitian relevan di atas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan ini yaitu sama-sama membahas tentang Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Ekonomi Kreatif, Akan tetapi permasalahan yang diteliti berbeda. Permasalahan yang dikaji pada penelitian relevan di atas adalah Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Ekonomi Kreatif Dalam Meningkatkan Kemandirian Ekonomi Di Desa Sungai Langka Kecamatan Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran. Sedangkan pada penelitian, ini yang dibahas mengenai Bagaimana Pemberdayaan Pelaku Ekonomi Kreatif Bidang *Design* Dalam Meningkatkan Pendapatan (Studi Kasus Lembaga Kursus Dan Pelatihan *Computer For Smart Kids* Metro Pusat Kota Metro)".

---

<sup>10</sup> Ahmad Rifki Hermawan, "Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Ekonomi Kreatif Dalam Meningkatkan Kemandirian Ekonomi Di Desa Sungai Langka Kecamatan Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran", *Skripsi* UIN Raden Intan Lampung 2018.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Pemberdayaan**

##### **1. Pengertian Pemberdayaan**

Pemberdayaan adalah sebuah “proses menjadi” bukan sebuah “proses instans”, sebagai proses pemberdayaan yang mempunyai 3 tahap yaitu penyadaran, pengkapasitasan dan pemberdayaan.<sup>1</sup> Pemberdayaan menjadi salah satu praktek dan seni, yang juga memberikan ruang pada pengembangan keberagaman kemampuan manusia yang beragam, dengan asumsi satu sama lain akan melengkapi. Pemberdayaan merupakan proses alamiah.<sup>2</sup>

Menurut Totok Mardikanto Dan Poerwoko Soebianto terdapat dampak positif dan negatif , dampak positifnya yaitu antar individu dapat saling memberi semangat dan motivasi, Mampu meningkatkan kesejahteraan dalam jangka waktu yang panjang dan berkelanjutan, Mampu meningkatkan dan memperbaiki kehidupan masyarakat dan kelompok baik di bidang ekonomi maupun sosial. Sedangkan dampak negatif atau kekurangan Pemberdayaan yaitu Sering terjadi perbedaan

---

<sup>1</sup>Riant Nugroho Dwidjowijoto dan Wrihatnolo, Randy R, *Manajemen Pemberdayaan: Sebuah Pengantar dan Panduan Untuk Pemberdayaan Masyarakat*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2007), 2.

<sup>2</sup>Dwidjowijoto dan Wrihatnolo, Randy R., 2.

pendapat antara satu orang dengan orang yang lain serta tingkat partisipasi setiap individu berbeda-beda menimbulkan konflik dalam pemberdayaan.<sup>3</sup>

Pengertian di atas dapat dipahami bahwa pemberdayaan merupakan proses oleh seseorang yang mampu memberdayakan seseorang dengan ide-ide kreatifnya untuk mengembangkan potensi seseorang.

## **2. Tahap Tahap Pemberdayaan Masyarakat**

Tahapan-tahapan melakukan pemberdayaan masyarakat menurut Totok Mardikanto Dan Poerwoko Soebianto sebagai berikut:<sup>4</sup>

- a. Menumbuhkan keinginan pada diri seseorang untuk berubah
- b. Menumbuhkan kemauan dan keberanian untuk melepaskan diri dari kesenangan/kenikmatan dan atau hambatan-hambatan yang dirasakan, untuk kemudian mengambil keputusan mengikuti pemberdayaan demi terwujudnya perubahan dan perbaikan yang diharapkan.
- c. Mengembangkan kemauan untuk mengikuti atau mengambil bagian dalam kegiatan pemberdayaan yang memberikan manfaat atau perbaikan keadaan.
- d. Peningkatan peran atau partisipasi dalam kegiatan pemberdayaan yang telah dirasakan manfaat/perbaikannya.
- e. Peningkatan kompetensi untuk melakukan perubahan melalui kegiatan pemberdayaan baru.
- f. Peningkatan Pemandirian masyarakat

---

<sup>3</sup>Friska Indria Nora Harahap, "Dampak pemberdayaan masyarakat melalui program biogas dalam mewujudkan kemandirian energi," *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)* Vol. 5, No. 1 2018, 42.

<sup>4</sup>Totok Mardikanto Dan Poerwoko Soebianto, *Pemberdayaan Masyarakat Dalam Perspektif Kebijakan Publik* (Bandung: Alfabeta, 2015), 122-123.

Proses pemberdayaan masyarakat merupakan suatu proses pembelajaran terus menerus bagi masyarakat dengan tujuan kemandirian masyarakat dalam upaya-upaya peningkatan taraf hidupnya. Artinya, bahwa peran tim pemberdayaan masyarakat akan pelan-pelan dikurangi dan akhirnya berhenti. Peran tim pemberdayaan kelompok sebagai fasilitator akan dipenuhi oleh pengurus kelompok atau pihak lain yang dianggap mampu oleh masyarakat. Waktu yang diperlukan untuk pelaksanaan pemberdayaan masyarakat tidak tentu. Pemberdayaan masyarakat adalah suatu proses yang akan berjalan terus menerus.

### **3. Tujuan dan Manfaat Pemberdayaan**

#### **a. Tujuan Pemberdayaan**

Tujuan Pemberdayaan menurut Totok Mardikanto Dan Poerwoko Soebianto adalah sebagai berikut:<sup>5</sup>

- 1) Perbaikan kelembagaan pertanian (*better organization*) demi terjalinnya kerjasama dan kemitraan antar *stakeholders*.
- 2) Perbaikan kehidupan masyarakat (*better community*), yang tercermin dalam perbaikan pendapatan, stabilitas keamanan dan politik, yang sangat diperlukan bagi terlaksananya pembangunan pertanian yang merupakan sub-sistem pembangunan masyarakat (*community development*).

---

<sup>5</sup>Totok Mardikanto Dan Poerwoko Soebianto, *Pemberdayaan Masyarakat.*, 109-110.

b. Manfaat Pemberdayaan

Pemberdayaan meningkatkan percaya diri dalam melakukan sesuatu. Akibatnya akan terjadi peningkatan kepuasan kerja, kerjasama yang lebih dekat dengan orang lain, bekerja dengan tujuan yang lebih jelas, dan mendapatkan prestasi apabila tujuan tercapai. Pengakuan merupakan penghargaan sehingga menyebabkan orang yang bekerja melihat sinar baru dan lebih menghargai.<sup>6</sup>

**4. Indikator Keberhasilan Pemberdayaan**

Indikator keberhasilan yang dipakai untuk mengukur keberhasilan program pemberdayaan masyarakat mencakup hal-hal sebagai berikut:<sup>7</sup>

- a. Berkurangnya jumlah penduduk miskin.
- b. Berkembangnya usaha peningkatan pendapatan yang dilakukan oleh penduduk miskin dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia.
- c. Meningkatnya kepedulian masyarakat terhadap upaya peningkatan kesejahteraan keluarga miskin di lingkungannya.
- d. Meningkatnya kemandirian kelompok yang ditandai dengan makin berkembangnya usaha produktif anggota dan kelompok, makin kuatnya permodalan kelompok, makin rapinya sistem administrasi kelompok, serta makin luasnya interaksi kelompok dengan kelompok lain di dalam masyarakat.

---

<sup>6</sup>Suparjan, *Pengembangan Masyarakat dari Pembangunan Sampai Pemberdayaan* (Yogyakarta: Aditya Media, 2003), 353.

<sup>7</sup>Gunawan Sumodiningrat, *Pemberdayaan Masyarakat & JPS* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1999), 138-139.

- e. Meningkatnya kapasitas masyarakat dan pemerataan pendapatan yang ditandai oleh peningkatan pendapatan keluarga miskin yang mampu memenuhi kebutuhan pokok dan kebutuhan sosial dasarnya.

Keberhasilan suatu pemberdayaan bukan hanya dilihat dari segi fisik maupun ekonomi, melainkan dari segi psikologis dan sosial seperti:<sup>8</sup>

- a. Memiliki sumber\ pendapatan yang dapat memenuhi kebutuhan hidup dirinya sendiri serta keluarga, misalnya mampu membeli beras, minyak goreng, gas memasak, bumbu, shampo, sabun, dan lain sebagainya.
- b. Mampu mengemukakan pendapat di dalam keluarga maupun masyarakat umum, misalnya mengemukakan pendapat terkait renovasi rumah, pembelian hewan ternak, dan lain sebagainya.
- c. Mampu berpartisipasi dalam kehidupan social.
- d. Mampu membuat keputusan dan menentukan pilihan-pilihan hidupnya.

## **B. Ekonomi Kreatif**

### **1. Pengertian Ekonomi Kreatif**

Ekonomi kreatif merupakan ekonomi yang dijalankan dan didasarkan pada melimpahnya sumber daya terbaru di Indonesia yang diperkuat oleh besarnya sumber daya kreatif yang bertalenta serta beragam keunikan warisan budaya.<sup>9</sup> Sedangkan menurut Novita Sari ekonomi

---

<sup>8</sup>Edi Suharto, *Pekerjaan Sosial Di Dunia Industri: Memperkuat Tanggungjawab Sosial Perusahaan* (Bandung: PT Refika Aditama, 2007), 110-111.

<sup>9</sup>Andreas Syah Pahlevi, *Kolase Pemikiran Ekonomi Kreatif Nasional* (Jakarta: CV. Oxy Consultant, 2018), 97.

kreatif adalah gagasan baru sistem ekonomi yang menempatkan informasi dan kreativitas manusia sebagai faktor produksi yang paling utama.<sup>10</sup>

Ekonomi kreatif adalah suatu konsep untuk merealisasikan pembangunan ekonomi yang berkelanjutan berbasis kreativitas. Pemanfaatan sumber daya yang bukan hanya terbaru, bahkan tidak terbatas dengan mengandalkan ide, gagasan, bakat atau talenta dan kreativitas. Ekonomi kreatif lebih kepada pemanfaatan kreativitas dan penciptaan inovasi melalui perkembangan teknologi yang semakin maju.<sup>11</sup>

Ekonomi kreatif adalah sebuah paradigma yang berkembang dari model pemikiran pra-kapitalis, *agri-culture* (pertanian), ekonomi industri, ekonomi informasi, inilah yang dinamakan ekonomi kreatif yang kekuatannya berbasis inovasi dan kreatifitas.<sup>12</sup>

Dari beberapa pengertian di atas dapat dipahami bahwa ekonomi kreatif merupakan konsep ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan ide-ide kreatif yang berasal dari sumber daya manusia dengan gagasan yang bersifat inovasi.

---

<sup>10</sup>Novita Sari, "Pengembangan Ekonomi Kreatif Bidang Kuliner Khas Daerah Jambi, " *Jurnal Sains Sosio Humaniora* Vol. 2 No.1 2018, 52.

<sup>11</sup>Rochmat Aldy Purnomo, *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia* (Surakarta: Ziyad Visi Media, 2016), 8.

<sup>12</sup>Bambang Suhada dan Dharma Setyawan, "Pengembangan Bank Sampah Syariah Ikhtiar Pemberdayaan Memajukan Ekonomi Kreatif (Studi Bank Sampah Cangkir Hijau), " *Akademika: Jurnal Pemikiran Islam* Vol. 22 No. 2 2017, 254.

## 2. Ruang Lingkup Ekonomi Kreatif

Sampai dengan saat ini, Pemerintah Indonesia sendiri telah mengidentifikasi lingkup industri kreatif mencakup 15 sub-sektor, antara lain:<sup>13</sup>

### a. Periklanan (*advertising*)

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan jasa periklanan, yakni berupa iklan media cetak (surat kabar dan majalah) dan elektronik (televisi dan radio), pemasangan berbagai poster dan gambar, penyebaran selebaran, pamflet, edaran, brosur dan media reklame, serta penyewaan kolom untuk iklan pada situs-situs website, baik website kelas mikro maupun website kelas makro.

### b. Arsitektur

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan desain bangunan secara menyeluruh, baik dari level makro (*town planning, urban design, landscape architecture*) sampai level mikro (detail konstruksi). Misalnya arsitektur taman kota, perencanaan biaya konstruksi, pelestarian bangunan warisan sejarah, pengawasan konstruksi, perencanaan kota, konsultasi kegiatan teknik dan rekayasa seperti bangunan sipil dan rekayasa mekanika dan elektrik;

### c. Pasar Barang Seni

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan perdagangan barang-barang asli, unik dan langka serta memiliki nilai estetika seni dan

---

<sup>13</sup>Rochmat Aldy Purnomo, *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia*, 18-23.



sejarah yang tinggi melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan dan internet, meliputi barang-barang musik, percetakan, kerajinan, automobile, dan film. Seperti halnya barang-barang berbau vintage maupun barang-barang peninggalan orang-orang terkenal.

d. Kerajinan (*craft*)

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk yang dibuat atau dihasilkan oleh tenaga pengrajin. Biasanya berawal dari desain awal sampai proses penyelesaian produknya. Antara lain meliputi barang kerajinan yang terbuat dari batu berharga, batu mulia, serat alam maupun buatan, kulit, rotan, bambu, kayu, logam (emas, perak, tembaga, perunggu dan besi), kaca, porselen, kain, marmer, tanah liat, dan kapur. Produk kerajinan pada umumnya hanya diproduksi dalam jumlah yang relatif kecil (bukan produksi massal);

e. Desain

Kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain grafis, desain interior, desain produk, desain industri, konsultasi identitas perusahaan dan jasa riset pemasaran serta produksi kemasan dan jasa pengepakan. Pembuatan desain apartement, desain rumah susun misalnya.

f. Fesyen (*fashion*)

Kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian

mode dan aksesorisnya, dan juga bisa terkait dengan distribusi produk fesyen.

g. Video, Film dan Fotografi

Kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi, sinetron, dan eksibisi atau festival film;

h. Permainan Interaktif (*game*)

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer ataupun android serta iOS maupun video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Sub-sektor permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi.

i. Musik

Kegiatan kreatif yang berupa kegiatan dengan kreasi atau komposisi, pertunjukkan, reproduksi, dan distribusi dari rekaman suara

j. Seni Pertunjukkan (*showbiz*)

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukkan. Misalnya, pertunjukkan wayang, balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk musik etnik, desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan.

k. Penerbitan dan Percetakan

Kegiatan kreatif yang terkait dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kantor berita dan pencari berita. Juga mencakup penerbitan foto-foto, grafir (engraving) dan kartu pos, formulir, poster, reproduksi, percetakan lukisan, dan barang cetakan lainnya, termasuk rekaman mikro film.

l. Layanan Komputer dan Piranti Lunak (*software*) atau Teknologi Informasi

kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi, termasuk layanan jasa komputer, pengolahan data, pengembangan database, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak dan piranti keras, serta desain portal termasuk perawatannya;

m. Televisi & Radio (*broadcasting*)

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi (seperti games, kuis, reality show, infotainment, dan lainnya), penyiaran, dan transmisi konten acara televisi dan radio, termasuk kegiatan station relay (pemancar) siaran radio dan televisi;

n. Riset dan Pengembangan (*Research and Development*)

kegiatan kreatif terkait dengan usaha inovatif yang menawarkan penemuan ilmu dan teknologi, serta mengambil manfaat terapan dari ilmu dan teknologi tersebut guna perbaikan produk dan kreasi produk baru, proses baru, material baru, alat baru, met

o. Kuliner

Kegiatan kreatif dengan usaha inovatif yang menawarkan produk-produk kuliner yang menarik, mulai dari penyajian, cara pembuatan, sampai dengan komposisi makanan atau minuman yang disajikan. Seperti anak dari Presiden Indonesia, Joko Widodo yaitu Gibran yang membuat bisnis catering dengan mengkombinasikan sektor inovasi dan kreasi kedalam makanan dan minuman.

### 3. Manfaat Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif perlu dikembangkan karena secara umum ekonomi kreatif memberikan manfaat yang positif terhadap perekonomian suatu negara dan pelaku ekonomi kreatifnya. Manfaat ekonomi kreatif bagi negara yaitu Meningkatnya Produk Domestik Bruto (PDB), sedangkan manfaat untuk individu atau UMKM Kesempatan kerja (*employment*) dan meningkatkan Peningkatan produksi UMKM.<sup>14</sup>

Sedangkan dalam bidang sosial, ekonomi kreatif memiliki dampak antara lain kualitas hidup individu atau UMKM menjadi lebih baik karena mendapatkan laba lebih banyak dari produksi barang atau jasa yang kreatif

---

<sup>14</sup>Rensi Mei Nandini, "Dampak Usaha Ekonomi Kreatif Terhadap Masyarakat Desa Blawe Kecamatan Purwoasri Kabupaten Kediri, "*Kebijakan dan Manajemen Publik* Vol. 4 No. 12016, 5-6.

dan pengurangan kesenjangan sosial yaitu dengan melakukan ekonomi kreatif akan menjadikan setiap individu atau UMKM bisa memperoleh pendapatan yang rata antara satu dengan yang lainnya.<sup>15</sup>

## C. Pendapatan

### 1. Pengertian Pendapatan

Dalam kamus manajemen pendapatan adalah uang yang diterima oleh perorangan, perusahaan dan organisasi lain dalam bentuk upah, gaji, sewa, bunga, komisi, ongkos, dan laba. Pendapatan atau upah dapat didefinisikan dengan sejumlah uang yang dibayar oleh orang yang memberi pekerjaan kepada pekerja atau jasanya sesuai perjanjian. Penghasilan (*income*) baik meliputi pendapatan maupun keuntungan. Pendapatan adalah penghasilan yang timbul dari aktivitas perusahaan yang biasa dikenal dengan sebutan seperti penjualan, penghasilan jasa, bunga, *dividen*, *royalty* dan sewa.<sup>16</sup>

Paula menyatakan pendapatan merupakan unsur yang sangat penting dalam sebuah usaha perdagangan, karena dalam melakukan suatu usaha tentu ingin mengetahui bahwa nilai atau jumlah pendapatan yang diperoleh selama melakukan usaha tersebut.<sup>17</sup>

Berdasarkan uraian di atas, pendapatan adalah berupa jumlah uang yang diterima oleh seseorang atau lebih anggota keluarga dari jerih payah

---

<sup>15</sup>Rensi Mei Nandini., 5-6.

<sup>16</sup>Ikatan Akuntan Indonesia, *Standar Akuntansi Keuangan*, (Jakarta: Salemba Empat, 1994), 233.

<sup>17</sup>Anak Agung Gede Maheswara, Nyoman Djinar Setiawan, Ida Ayu Nyoman Saskara, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pendapatan UKM Sektor Perdagangan di Kota Denpasar". *E-Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Undayana* Vol. 5 No. 12 2016, 4283.

kerjanya. Secara umum pendapatan didefinisikan sebagai masukan yang diperoleh masyarakat atau negara dari keseluruhan aktifitas yang dijalankan termasuk pendapatan yang diperoleh tanpa melakukan kegiatan apapun.

## **2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pendapatan**

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi volume pendapatan adalah sebagai berikut:

### **a. Kondisi dan kemampuan penjualan**

Setiap industri atau tempat usaha selalu mengupayakan penjualan yang tinggi, karena dengan tingkat penjualan yang tinggi dapat memberikan sumber pendapatan yang tinggi. Dimana pendapatan merupakan keuntungan yang diperoleh tentunya setelah dikurangi dengan pengeluaran untuk produksi suatu barang.

### **b. Kondisi pasar**

Kondisi pasar dapat dilihat dari tingkat tinggi rendahnya konsumsi masyarakat. Untuk mendapatkan suatu pendapatan maka pengusaha harus dapat mengidentifikasi kondisi pasar untuk menyesuaikan penawaran dengan permintaan dari masyarakat. Ketika permintaan barang dari konsumen tinggi maka akan mendatangkan pendapatan yang memberikan keuntungan.

### **c. Modal**

Modal merupakan salah satu faktor utama yang harus dimiliki oleh pengusaha. Jika seorang pengusaha tidak memiliki modal yang

cukup maka proses produksi barang akan terhambat, begitu juga sebaliknya ketika modal yang dimiliki cukup maka proses produksi dapat dilakukan untuk memenuhi permintaan konsumen. Modal dapat diperoleh dari modal sendiri dan modal dari investasi para investor yang ingin memberikan dana dengan tujuan mendapatkan keuntungan dari kerja sama.

d. Kondisi operasional perusahaan

Kondisi operasional perusahaan harus diolah dengan baik, perlu ada orang yang dapat mengatur operasional perusahaan untuk dapat menjalankan perusahaan dengan baik. Dalam suatu hubungan kerja, orang-orang di dalamnya harus dapat melakukan kerja sama antar rekan kerja untuk dapat menghasilkan produk yang berkualitas baik. Karena dengan adanya hubungan baik antar pekerja akan menimbulkan kerja sama yang profesional.<sup>18</sup>

Menurut pendapat lain, faktor-faktor yang mempengaruhi pendapatan adalah sebagai berikut:<sup>19</sup>

a. Kesempatan kerja yang tersedia

Semakin banyak kesempatan kerja yang tersedia berarti semakin banyak penghasilan yang bisa diperoleh dari hasil kerja tersebut.

---

<sup>18</sup>Mulyadi, *Sistem Akuntansi*, Edisi ke-3, Cetakan ke-5, (Jakarta: Salemba Empat, 2010),

<sup>19</sup>Mulyadi, 128

b. Kecakapan dan keahlian

Dengan bekal kecakapan dan keahlian yang tinggi akan dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas yang pada akhirnya berpengaruh pula terhadap penghasilan.

c. Motivasi

Motivasi atau dorongan juga mempengaruhi jumlah penghasilan yang diperoleh, semakin besar dorongan seseorang untuk melakukan pekerjaan, semakin besar pula penghasilan yang diperoleh.

d. Keuletan bekerja

Pengertian keuletan dapat disamakan dengan ketekunan, keberanian untuk menghadapi segala macam tantangan. Bila saat menghadapi kegagalan maka kegagalan tersebut dijadikan sebagai bekal untuk meniti ke arah kesuksesan dan keberhasilan.

e. Banyak sedikitnya modal yang digunakan

Besar kecilnya usaha yang dilakukan seseorang sangat dipengaruhi oleh besar kecilnya modal yang dipergunakan.

### 3. Sumber Pendapatan

Pendapatan rumah tangga yang satu dengan yang lainnya sangatlah berbeda, sesuai dengan kegiatan ekonomi atau pekerjaan yang dilakukan kepala rumah tangga. Akan tetapi, pendapatan setiap rumah tangga tidak terlepas dari hal-hal berikut:<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup>Husain Syahatah, *Ekonomi Rumah Tangga Muslim*, (Jakarta: Gema Insan Press, 1998), 103.



a. Pendapatan Pokok

Pendapatan pokok merupakan pendapatan yang berbentuk pendapatan dalam jangka waktu tertentu baik semester atau semisemester yang bergantung pada mata pencaharian pokok kepala rumah tangga, dengan kata lain pendapatan pokok adalah pendapatan yang diharapkan diterima tiap bulan, yang diperoleh dari pekerjaan umum yang bersifat rutin.

b. Pendapatan Tambahan

Pendapatan tambahan atau yang sering disebut dengan pendapatan sampingan, pendapatan tambahan adalah pendapatan yang dihasilkan oleh anggota rumah tangga yang bersifat tambahan, yang diperoleh dari pekerjaan di luar pekerjaan pokok. Akan tetapi, tidak semua orang mempunyai pendapatan sampingan.

c. Pendapatan lain-lain

Pendapatan lain-lain adalah pendapatan yang berasal dari pihak lain, baik berbentuk uang maupun berbentuk barang, pendapatan yang bukan berasal dari usaha. Contoh dari pendapatan ini ialah berupa bantuan atau hibah dari orang lain.

#### **4. Jenis-jenis Pendapatan**

a. Gaji dan Upah

Imbalan yang di peroleh setelah orang tersebut melakukan pekerjaan untuk orang lain yang diberikan dalam waktu satu hari, satu minggu atau satu bulan. Sedangkan dalam Islam upah merupakan

sejumlah uang yang dibayar oleh orang yang memberi pekerjaan kepada seorang pekerja atas jasanya sesuai perjanjian.

b. Pendapatan dari usaha sendiri

Merupakan nilai total dari hasil produksi yang dikurangi dari biaya-biaya yang dibayar dan usaha ini merupakan usaha milik sendiri atau keluarga sendiri, nilai sewa *capital* milik sendiri dan semua biaya ini biasanya tidak diperhitungkan.

c. Pendapatan dari usaha lain

Pendapatan yang diperoleh tanpa mencurahkan tenaga kerja dan ini merupakan pendapatan sampingan antara lain pendapatan dari hasil menyewakan asset yang dimiliki, bunga dari uang, sumbangan dari pihak lain, pendapatan pensiun dan lain-lain.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup>Raharja, Pratama dan Mandala Manurung, *Pengantar Ilmu Ekonomi*, (Jakarta: FEUI, 2008). 258-259.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Sifat Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Dilihat dari jenisnya penelitian ini termasuk penelitian lapangan, Menurut Abdurrahmat Fathoni, penelitian lapangan yaitu “suatu penelitian yang dilakukan di lapangan atau di lokasi penelitian, suatu tempat yang dipilih sebagai lokasi untuk menyelidiki gejala objektif sebagaimana yang terjadi di lokasi tersebut, yang dilakukan juga untuk penyusunan laporan ilmiah”.<sup>1</sup>

Penelitian lapangan (*field research*) dianggap sebagai pendekatan luas dalam penelitian kualitatif atau sebagai metode untuk mengumpulkan data kualitatif. Ide pentingnya adalah bahwa peneliti berangkat ke lapangan untuk mengadakan penelitian tentang sesuatu fenomena dalam suatu keadaan ilmiah. Perihal demikian, maka pendekatan ini terkait erat dengan pengamatan-berperan serta. Peneliti lapangan biasanya membuat catatan secara ekstensif yang kemudian dibuatkan kodenya dan dianalisis dalam berbagai cara.<sup>2</sup>

Pada penelitian ini peneliti akan meneliti di Lembaga Kursus Dan Pelatihan *Computer For Smart Kids* Metro Pusat Kota Metro, peneliti

---

<sup>1</sup>Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 96.

<sup>2</sup>Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 26.

memilih lokasi penelitian tersebut karena di LKP terdapat pemberdayaan ekonomi kreatif bidang *design* dalam pembuatan MUG.

## 2. Sifat Penelitian

Sifat penelitian yang dilakukan adalah bersifat deskriptif kualitatif. Penelitian ini bersifat deskriptif, karena penelitian ini berupaya mengumpulkan fakta yang ada, penelitian ini terfokus pada usaha mengungkapkan suatu masalah dan keadaan sebagaimana adanya, yang diteliti dan dipelajari sebagai sesuatu yang utuh.

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta, atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Pada penelitian deskriptif cenderung tidak perlu mencari atau menerangkan yang saling berhubungan dan menguji hipotesis. Sedangkan penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.<sup>3</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk membuat penggambaran secara sistematis, faktual, dan akurat dengan metode wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen mengenai Pemberdayaan Pelaku Ekonomi Kreatif Bidang *Design* Dalam Meningkatkan Pendapatan di

---

<sup>3</sup>Muhammad Nazir, *Metode Penelitian* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2009), 54.

Lembaga Kursus Dan Pelatihan *Computer For Smart Kids* Metro Pusat Kota Metro.

## **B. Sumber Data**

Penelitian ini menggunakan dua sumber data yang berkaitan dengan pokok permasalahan yang hendak diungkapkan, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

### **1. Sumber Data Primer**

Sumber data primer adalah sumber pertama dimana sebuah data dihasilkan, dan sumber dimana data dapat diperoleh secara langsung dari lapangan atau dari sumbernya.<sup>4</sup> Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik *Purposive Sampling* untuk menentukan sumber data primer. *Purposive Sampling* merupakan teknik *Nonprobability Sampling* yang memilih orang-orang terseleksi oleh peneliti berpengalaman berdasarkan ciri-ciri khusus yang dimiliki sampel tersebut yang dipandang mempunyai sangkut paut erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya.<sup>5</sup>

Dalam penelitian ini, yang menjadi sumber data primer adalah pemilik LKP yaitu Bapak Urip Mahanani, 3 mentor LKP, 5 peserta pelatihan untuk mencari informasi bagaimana pembelajaran desain grafis, untuk mengetahui peningkatan pendapatan dan untuk mengali informasi bagaimana tanggapan mereka terhadap hasil produk dari LKP.

---

<sup>4</sup>Muhammad Nazir, 129.

<sup>5</sup>Muhamad, *Metodelogi Penelitian ekonomi Islam pendekatan kuantitatif* (Depok: Rajawali Pers, 2017), 175.

## 2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data.<sup>6</sup> Sumber data sekunder itu biasanya telah tersusun dalam bentuk-bentuk dokumen. Sumber data sekunder berupa buku, jurnal, majalah dan refrensi sekunder adalah refrensi-refrensi lain yang sejenis dengan refrensi utama yang digunakan dalam penelitian ini. Data sekunder dapat membantu memberikan keterangan-keterangan atau data pelengkap sebagai bahan pembanding.<sup>7</sup>

Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dari buku-buku yang berkaitan dengan judul penelitian yaitu buku tentang pemberdayaan dan ekonomi kreatif.

### C. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini yaitu gabungan antara penelitian pustaka dan lapangan. Sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian, maka metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### 1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu, percakapan itu dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.<sup>8</sup> Menurut Burhan Bugdin, wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian

---

<sup>6</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 32

<sup>7</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 6.

<sup>8</sup> Lexy J. Maleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, 186

dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai.<sup>9</sup> Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur.

- a. Interview Bebas (tanpa pedoman pertanyaan)
- b. Interview Terpimpin (menggunakan daftar pertanyaan)
- c. Interview Bebas Terpimpin (kombinasi antara interview bebas dan terpimpin)

Dalam hal ini digunakan bentuk wawancara bebas terpimpin yaitu dalam melakukan wawancara, pewawancara membawa pedoman yang hanya merupakan garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan. Tujuannya adalah untuk menemukan permasalahan secara terbuka, adapun yang diwawancarai adalah pemilik LKP yaitu Bapak Urip Mahanani, 3 mentor yaitu (Bapak hasbi, Bapak Yudi, Bapak Yugo) dan 5 peserta pelatihan yaitu (Nurul, Angga, Putra, Reza, Mimi).

## 2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah tehnik pengumpulan data dengan mempelajari catatan-catatan mengenai data pribadi.<sup>10</sup> Dalam penelitian ini sumber yang akan dijadikan alasan dari metode dokumentasi adalah data dari bahan-bahan tertulis berupa dokumen-dokumen, file-file atau catatan, seperti sejarah, visi misi, dari Lembaga Kursus Dan Pelatihan *Computer For Smart Kids* Metro Pusat Kota Metro.

---

<sup>9</sup> Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Kencana Renada Media Grup, 2013), 180

<sup>10</sup> Abdurrahman Fatoni, *Metodologi Penelitian dan Tehnik Penyusunan Skripsi*, 112

#### D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.<sup>11</sup> Data yang diperoleh dari wawancara dan dokumentasi dari pemilik LKP, 3 mentor, 5 peserta pelatihan.

Metode analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif lapangan, karena data yang diperoleh merupakan keterangan-keterangan dalam bentuk uraian. Kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yaitu sumber tertulis atau ungkapan dan tingkah laku dari objek yang diobservasi.<sup>12</sup>

Kemudian untuk menganalisis data peneliti menggunakan cara berfikir induktif, berfikir induktif adalah metode berfikir yang diambil pertanyaan yang bersifat khusus kemudian ditarik kesimpulan yang bersifat umum.<sup>13</sup> Dengan cara berfikir induktif, peneliti dapat melihat permasalahan tentang Pemberdayaan Pelaku Ekonomi Kreatif Bidang Desain Dalam Meningkatkan Pendapatan di Lembaga Kursus Dan Pelatihan Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro.

---

<sup>11</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, 89

<sup>12</sup> Burhan Ashafa, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 16

<sup>13</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Penelitian Research 1*, (Yogyakarta: Yayasan Penerbit Psikologi, UGM, 1984), 78



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lembaga Kursus dan Pelatihan Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro**

##### **1. Sejarah Berdirinya Lembaga Kursus Dan Pelatihan Computer For Smart Kids**

LKP *Computer For Smart Kids* didirikan pada tahun 2012 yang didirikan oleh Bapak Urip Mahanani. Program kursus dan pelatihan ini dibuka untuk lulusan SMA, SMK, Perguruan tinggi dan umum. Sejak didirikan kurang lebih 8 tahun yang lalu hingga saat ini, Lembaga Kursus Dan Pelatihan Komputer (LKP) *Computer For Smart Kids*, tetap konsisten. Keunggulan Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) *Computer For Smart Kids* adalah menerapkan sistem pembelajaran tuntas dan berkarakter dimana seluruh peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran teori maupun praktek juga langsung praktek produksi pada unit produksi LKP *Computer For Smart Kids* dengan fasilitas alat-alat dan mesin produksi yang telah tersedia. LKP *Computer For Smart Kids* juga bekerja sama dengan instansi-instansi lain untuk peningkatan karakter, kompetensi dan wawasan lain kepada peserta didik. Uji kompetensi juga dilaksanakan bagi peserta didik setelah pembelajaran selesai yang bekerja sama dengan LSK (Lembaga Sertifikasi Kompetensi) untuk mengukur kompetensi siswa yang sudah dicapai dari kegiatan pembelajaran kursus yang sudah diselesaikan. LKP *Computer For Smart Kids* juga sudah

menjalin kemitraan dengan lembaga-lembaga dan instansi-instansi baik dalam hal pelatihan, pemagangan, pendampingan rintisan usaha bagi peserta didik dan penempatan kerja serta kegiatan lainnya.

## 2. Visi dan Misi Lembaga Kursus Dan Pelatihan Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro

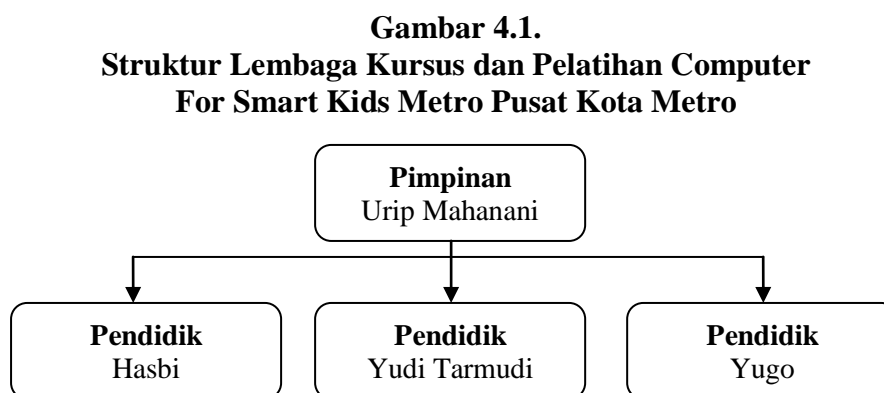
### a. Visi

Menjadi lembaga pendidikan berkualitas sekala nasional dibidang teknologi informasi dan komunikasi

### b. Misi

- 1) Membentuk peserta didik yang percaya diri, kreatif, dan inovatif dalam bidang tekhnologi informasi dan komunikasi.
- 2) Menghasilkan peserta didik yang mahir komputer untuk menunjang proses pembelajaran disekolah perguruan tinggi atau dalam dunia kerja.

## 3. Struktur Lembaga Kursus dan Pelatihan Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro



## **B. Pemberdayaan Pelaku Ekonomi Kreatif Lembaga Kursus Dan Pelatihan (LKP) *Computer For Smart Kids***

Pemberdayaan dilakukan sebagai proses menjadikan seseorang yang mempunyai potensi dalam diri untuk dapat berkembang dengan diberdayakan melalui pendampingan dan pelatihan. Peneliti melakukan wawancara kepada pemilik Lembaga kursus dan pelatihan (LKP) *computer for smart kids* yaitu bapak urip mahanani. Bapak urip mengatakan bahwa lembaga kursus dan pelatihan (LKP) for smart kids didirikan pada tahun 2012. Lembaga kursus dan pelatihan (LKP) *Computer for smart kids* awalnya diperuntukkan untuk siswa/siswi mulai dari SD, SMP dan SMA. Seiring berjalannya waktu LKP milik Bapak Urip mengalami perkembangan dengan menghususkan lembaga kursus ini hanya untuk siswa/siswi lulusan SMA/SMK sederajat, karena menurut Bapak Urip, dengan memberdayakan siswa lulusan SMA/SMK dapat memberikan peluang berwirausaha dengan memanfaatkan teknologi yang ada dan diharapkan mampu mengurangi tingkat pengangguran.<sup>1</sup>

Bapak Urip mensosialisasikan lembaga kursus dan pelatihan (LKP) *computer for smart kids* kepada calon peserta didik Melalui pendekatan, dimana pendekatan ini dilakukan dengan cara sosialisasi kepada Peserta didik mengenai kegiatan kursus yang akan dilakukan oleh LKP *Computer For Smart Kids*, yang mengarahkan Peserta didik untuk mengetahui bahwa pentingnya memiliki keterampilan demi keberlangsungan hidup mereka.

---

<sup>1</sup>Wawancara dengan Bapak Urip Mahanani selaku pengelola Lembaga Kursus dan Pelatihan *Computer For Smart Kids* pada tanggal 18 Desember 2020

Mengembangkan kemauan untuk mengikuti atau mengambil bagian dalam kegiatan pemberdayaan yang memberikan manfaat atau perbaikan keadaan. Kreatifitas peserta pelatihan diasah guna meningkatkan pengetahuan tentang peluang usaha yang akan dikembangkan melalui ide-ide kreatif untuk menciptakan produk. Peserta pelatihan mendapatkan manfaat mengasah jiwa wirausaha, meningkatkan soft skill dan dapat terlibat langsung dalam dunia kerja dimasa mendatang ketika sudah diberikan predikat kompeten dari LKP.

Peningkatan peran atau partisipasi dalam kegiatan pemberdayaan yang telah dirasakan manfaat perbaikannya. Peserta pelatihan dapat menguasai berbagai program yang diberikan LKP *computer for smart kids* adalah penggunaan aplikasi-aplikasi seperti *Corel Draw*, *Photoshop*, *AdoberIllustrator*. Penguasaan program-program ini sangat penting untuk dapat kompeten di bidang desain, dengan didukung ide-ide kreatif yang dimiliki dapat menciptakan suatu karya yang memiliki nilai jual produk yang dihasilkan.

Tujuan pemberdayaan yang dilakukan oleh lembaga kursus dan pelatihan (LKP) *computer for smart kids* adalah memperbaiki kehidupan bermasyarakat dengan menciptakan sumber daya manusia yang mempunyai keahlian di bidang desain, memberdayakan potensi yang dimiliki SDM dengan pengadaan pelatihan akan membantu mengembangkan skill untuk dapat bersaing di dunia kerja. SDM yang mempunyai skill di bidang desain mempunyai peluang kerja yang bagus, mengingat kemajuan teknologi membuat segala produk dibuat dengan media aplikasi selain membantu

menciptakan produk yang lebih menarik juga dapat membantu kemajuan pemasaran produk.

Bapak Urip tertarik untuk menggeluti usaha tersebut karena perkembangan dunia digital sangat pesat mendorong untuk berbagi ilmu desain kepada orang-orang yang memiliki potensi kemudian dibimbing agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia kerja yang sebagian besar tergantung pada teknologi. Usaha pelatihan diharapkan mampu mengurangi angka pengangguran, dengan menciptakan SDM yang bermutu dalam desain grafis untuk tenaga kerja perusahaan dan juga wirausaha yang dapat membuat usahanya sendiri. Dalam mempertahankan daya tarik konsumen bapak urip perlu melakukan inovasi supaya produk dalam LKP ini memiliki daya tarik tersendiri khususnya dibidang usaha digital printing yaitu pelaku produksi dan pendamping yang handal.

Berdasarkan hasil wawancara kepada Mentor Lembaga kursus dan pelatihan (LKP) computer for smart kids yaitu Bapak Hasbi. Diperoleh informasi bahwa Bapak Hasbi sudah bekerja sebagai mentor di LKP computer for smart kids selama 3 tahun. Program yang diajarkan Bapak Hasbi pada LKP computer for smart kids adalah penggunaan aplikasi-aplikasi seperti Corel Draw, Photoshop, Adobe Illustrator.<sup>2</sup> Dalam membimbing dan mengajarkan peserta perlu membangun kreatifitas pada peserta pelatihan yang nantinya akan diaplikasikan dalam mendesain yaitu dengan cara dibimbing dan diarahkan dengan selalu memberikan semangat dan motivasi dalam mendesain.

---

<sup>2</sup>Wawancara dengan Bapak Hasbi selaku Tutor Lembaga Kursus dan Pelatihan Computer For Smart Kids pada tanggal 18 Desember 2020

Salah satu Cara yang dilakukan sebagai seorang mentor untuk menyikapi kendala-kendala tersebut yaitu dengan Menumbuhkan rasa semangat dan memberikan motivasi agar Peserta didik dapat merubah hidup mereka dengan cara mengikuti kegiatan kursus yang diselenggarakan oleh LKP *Computer For Smart Kids* yang dapat membantu Peserta didik meningkatkan keterampilan mereka.

Perubahan terhadap peserta didik di LKP *computer for smart kids* terlihat dari meningkatnya keterampilan dengan membuat dan menciptakan produk yang sesuai minat dan daya beli pastinya membuat Peserta didik lebih diuntungkan dan dapat memanfaatkan keterampilan tersebut bagi keberlangsungan hidup mereka dikemudian hari.

Menurut Bapak Yudi Harapan Mentor kepada peserta didik setelah mengikuti pelatihan ini Adalah kemandirian dan pengetahuan Peserta didik meningkat, dari LKP *Computer For Smart Kids* kepada Peserta didik tentang *Design*, dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan menambah wawasan Peserta didik dengan diadakannya pelatihan kursus *Design* agar Peserta didik yang mengikuti kegiatan kursus dapat mandiri, terampil, dan dapat meningkatkan taraf hidup mereka.<sup>3</sup>

Penjualan produk desain melibatkan peserta LKP. Peserta lembaga ini selain diberi materi dan melakukan praktek mengenai digital printing, peserta didik juga diajarkan untuk memasarkan hasil produknya. Dampak positif finansial dari kegiatan pembuatan produk desain ini untuk peserta yaitu

---

<sup>3</sup>Wawancara dengan Bapak Yudi selaku Tutor Lembaga Kursus dan Pelatihan Computer For Smart Kids pada tanggal 18 Desember 2020

mendapatkan penghasilan (komisi) dari penjualan produk milik LKP, sedangkan dampak positif financial dari kegiatan pembuatan produk desain ini lembaga LKP memperoleh keuntungan dari hasil penjualan produk yang dipasarkan oleh peserta didiknya. Selain memperoleh pelatihan dan ilmu tentang desain dari LKP peserta didik juga memperoleh pendapatan dari komisi penjualan produk milik LKP. Jadi peserta pelatihan LKP memperoleh dua keuntungan yaitu dapat mengembangkan potensi dengan adanya pemberdayaan yang akan menjadi dukungan dalam dunia kerja dan juga mendapatkan keuntungan secara finansial dari ikut serta dalam produksi yang dilakukan LKP.

Menurut Bapak Yugo Pelatihan sudah secara maksimal pembelajar yang diajarkan kepada peserta didik termasuk belajar teori, dan praktik mendesain maupun praktik lapangan. Namun, sering ditemukannya Kendala saat memberikan pelatihan kepada peserta didik yaitu keterbatasan dana kegiatan, dan kesulitan dalam pencapaian rencana dan pelaksanaan pelatihan karena kurangnya motivasi belajar peserta pelatihan yang dapat mempengaruhi target pencapaian materi dan sikap peserta belajar lainnya.<sup>4</sup>

Menurut hasil wawancara kepada peserta Lembaga kursus dan pelatihan LKP *computer for smart kids* yaitu Angga Saputra. Angga pertama kali mengetahui Informasi mengenai pelatihan di LKP *computer for smart kids* dengan melihat Web LKP, dan Media social. Salah satu Daya tarik yang membuat Angga ingin mengikuti pelatihan design grafis khususnya dibidang

---

<sup>4</sup>Wawancara dengan Bapak Yugo selaku Tutor Lembaga Kursus dan Pelatihan Computer For Smart Kids pada tanggal 18 Desember 2020

usaha digital printing yaitu ingin mendapatkan Ilmu, Pengalaman, Dan mempermudah mencari pekerjaan di bidang yang di inginkan.<sup>5</sup>

Pelatihan yang diberikan dari LKP *computer for smart kids* yaitu Peserta mendapatkan ilmu pengetahuan tentang *design* lebih luas dan mendalam. Pengetahuan yang mereka dapatkan mulai dari pengetahuan tentang mendesain menggunakan aplikasi computer seperti *Corel Draw*, *Photoshop*, *AdoberIllustrator* dan lain sebagainya.

Menurut Nurul, Adanya pemberdayaan yang dilakukan LKP *computer for smart kids* Sangatlah membantu dan menjadi lebih baik. Pada awalnya dia tidak bisa menggunakan aplikasi mendesain menjadi bisa menggunakan aplikasi desain, dan yang awalnya bisa hanya sekedaranya menggunakan computer kini mereka lebih mahir dan bisa menggunakan aplikasi-aplikasi seperti *Corel Draw*, *Photoshop*, *AdoberIllustrator* dan lain sebagainya.<sup>6</sup> Dengan skill yang mereka miliki dan diasah oleh pelatih mereka bisa mendapatkan pekerjaan dan penghasilan yang lebih layak bahkan bisa membuka usaha sendiri.

Menurut Putra Manfaat yang di peroleh setelah mengikuti pelatihan dibidang ekonomi kreatif khususnya usaha digital printing yaitu Dengan bekal ilmu pengetahuan tentang *design* yang mereka peroleh dari hasil pelatihan dan pengalaman yang mereka terima dari hasil magang, mereka dapat mencari pekerjaan dan bersaing di dunia kerja, dan bahkan bisa membuka usaha sendiri

---

<sup>5</sup>Wawancara dengan Angga Saputra selaku peserta Lembaga Kursus dan Pelatihan Computer For Smart Kids pada tanggal 19 Desember 2020

<sup>6</sup>Wawancara dengan Nurul Safaah selaku peserta Lembaga Kursus dan Pelatihan Computer For Smart Kids pada tanggal 20 Desember 2020



karna sebelumnya peserta pelatihan juga telah dibekali dengan seminar kewirausahaan sehingga mereka mampu mensejahterakan diri mereka sendiri bahkan orang lain.<sup>7</sup>

Menurut Mimi Hamidah Faktor pendukung dalam lembaga ini sudah tersedianya fasilitas yang akan digunakan sebagai penunjang dalam pemberdayaan tersebut seperti komputer yang dijadikan sebagai media mendesain, printer yang dijadikan sebagai media cetak setelah proses mendesain selesai, alat pres yang berguna untuk menemmelkan desain kedalam media ilustratornya.<sup>8</sup> Sedangkan yang menjadi faktor penghambat dalam proses pelatihan di lembaga kursus dan pelatihan ini adalah unit komputer bisa terserang virus-virus yang dapat mengganggu atau merusak sistem aplikasi komputer. Dengan kendala-kendala yang dialami maka pemilik dan mentor rutin melakukan pengecekan sistem komputernya. Selain itu faktor penghambat yang dialami adalah Pengeluaran modal tambahan, masalah kerusakan dan pemeliharaan, adanya perkembangan yang terus menerus dari komputer, sehingga memerlukan penyesuaian-penyesuaian baru.

Menurut Reza dalam pembuatan produk tidak perlu mengeluarkan modal, namun peserta yang ikut dalam produksi mendapat keuntungan dari penjualannya desain produk.<sup>9</sup>Keadaan ekonomi setelah adanya pemberdayaan yang ada diLKP mengalami peningkatan penghasilan dari perolehan ikut

---

<sup>7</sup>Wawancara dengan Putra selaku peserta Lembaga Kursus dan Pelatihan Computer For Smart Kids pada tanggal 20 Desember 2020

<sup>8</sup>Wawancara dengan Mimi Hamida selaku peserta Lembaga Kursus dan Pelatihan Computer For Smart Kids pada tanggal 19 Desember 2020

<sup>9</sup>Wawancara dengan Reza selaku peserta Lembaga Kursus dan Pelatihan Computer For Smart Kids pada tanggal 19 Desember 2020

meproduksi di LKP dan bagi peserta yang sudah mempunyai pekerjaan, pekerjaan menjadi SDM di perusahaan ataupun mempunyai Usaha sendiri dengan mendirikan pusat produksi *design* sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara kepada Dwi Triyanto alumni menjelaskan bahwa alasan mereka memilih LKP Computer For Smart Kids Metro karena sangat membantu dalam menambah pengalaman dalam dunia bekerja seperti keterampilan yang dapat diterapkan didunia kerja. LKP Computer For Smart Kids Metro juga memiliki Akreditasi Baik dengan data yang disajikan yang terbaru dan terupdate. LKP Computer For Smart Kids Metro memiliki program beasiswa yang membuat calon peserta tertarik.<sup>10</sup>

Pembelajaran pada LKP Computer For Smart Kids Metro Tahapannya pertama itu pengantar ilmu komputernya, biasanya ini di minggu pertama, kemudian di minggu kedua nya itu masuk ke pengenalan (*tools*) system yang berfungsi untuk mengelola system informasi. Yang didalamnya terdapat fungsi untuk menambah mengurangi atau mengubah suatu bentuk yang akan dibuat, kemudian dilanjutkan lagi dengan design lewat *photoshop* dan *corel draw*.

Pembelajaran pada LKP Computer For Smart Kids Metro diajarkan oleh mentor-mentor yang profesional yang mempunyai keahlian khusus dibidangnya di LKP sendiri memiliki tiga mentor . Mentor- Mentor disini sudah sekitar tiga tahun bekerja pada LKP Computer For Smart Kids Metro dan memiliki penghasilan Rp. 1500.000 setiap bulannya, dan dua diantaranya

---

<sup>10</sup> Wawancara dengan Dwi selaku alumni Lembaga Kursus dan Pelatihan Computer For Smart Kids pada tanggal 20 Desember 2020

sudah berkeluarga masing-masing memiliki dua anak yang sedang bersekolah, tidak hanya menjadi mentor di LKP tetapi juga memiliki usaha sendiri seperti membuka jasa desain banner, brosur.

Pembelajaran LKP Computer For Smart Kids Metro sangat membantu karena alumni mempunyai keterampilan setelah lulus. Selain ilmu alumni juga mendapatkan link atau jaringan tentang pekerjaan dan bisa buka usaha yang berkaitan dengan design. Program pemberdayaan ini berhasil, karena memang ada beberapa alumni dari setiap angkatan sudah bisa untuk berwirausaha, jadi setiap angkatan pasti ada saja yang sudah membuka usaha, biasanya 1 atau 2 orang dari satu angkatan. Menurut Data Alumni terdapat 15 orang yang telah membuka usaha sendiri. Kemudian tingkat keberhasilan dilihat dari mereka ada yang masih menganggur karena dari semua peserta yang pernah mengikuti kursus tidak semua dapat menguasai dengan baik, tidak menutup kemungkinan ada beberapa peserta yang menemui kegagalan dan ada yang sudah bekerja atau berwirausaha. Kemudian dari faktor penghasilan yang sebelumnya tidak berpenghasilan setelah mengikuti LKP computer for smart kids dapat menambah penghasilan, jumlah penghasilannya bertambah dengan menjual setiap 1 produk mendapat keuntungan Rp. 10.000-25.000, jadi penghasilan selama satu bulan mencapai Rp. 300.000-400.000 dengan penjualan 20-25 produk. Produk, harga dan bahan baku pada LKP Computer For Smart Kids Metro berupa:

## 1. PIN dan Gantungan Kunci

### 1) Modal pembuatan pin dan gantungan kunci

- a) Ukuran kecil Rp1.500,-
- b) Ukuran besar Rp 2.000,-

### 2) Harga jual pin dan gantungan kunci

- a) Ukuran kecil Rp 4.000,-
- b) Ukuran besar Rp 5.000,-

## 2. Mug

### 1) Modal Pembuatan Mug Rp. 10.000

- a) Mug Rp. 8.500,-
- b) CetakRp. 1.500,-

### 2) Harga Jual Mug Rp. 20.000-25.000

## 3. Kaos & Sablon

### a. Harga Modal Kaos

Combed 20s (190-200 gsm)	2-3 Kaos ukuran L	Rp. 98.000	Rp. 32.666
Combed 24s (175-185 gsm)	3-4 Kaos ukuran L	Rp. 99.000	Rp. 24.750
Combed 30s (140-150 gsm)	4-5 Kaos ukuran L	Rp. 102.500	Rp. 20.500

### b. Harga Modal Sablon

#### 1) Biaya produksi sablon kaos putih/terang (tanpa tinta putih)

Untuk mencetak 100 Kaos, tinta CMYK yang dibutuhkan adalah 4 botol.

Tinta warna CMYK 100ml, Rp. 175.000 x 4 botol tinta = 700.000

Jadi, 700.000 : 100 kaos = Rp. 7.000/kaos

## 2) Biaya produksi sablon kaos hitam (CMWWYK)

Tinta warna CMYK 100ml,

Rp. 175.000 x 4 botol tinta = 700.000 : 100 kaos = 7.000/kaos

Tinta putih 100ml,

Rp. 395.000 x 2 botol tinta = 790.000 : 100 kaos = 7.900/kaos

Jadi,  $7.000 + 7.900 = \text{Rp. } 14.900/\text{kaos}$

## c. Harga Jual Kaos + Sablon

Jenisbahan	Ukuran	Harga Modal	HargaJual
Combed 20s (190-200 gsm)	2-3 Kaos ukuran L	Rp. 47.566	Rp. 75.000
Combed 24s (175-185 gsm)	3-4 Kaos ukuran L	Rp. 39.650	Rp. 65.000
Combed 30s (140-150 gsm)	4-5 Kaos ukuran L	Rp. 35.400	Rp. 55.000

## 4. Produk Kemasan

Harga Modal Produk kemasan Standart Rp. 750.000 /

Pembuatan 500 Qty

a. Ongkos Cetak = 500.000

b. Bahan Kertas = 250.000 / 50Plano

Harga Jual Standart Produk Kemasan Rp. 1.050.000 @ Qty 500 Kotak

Qty	Harga/pcs	Subtotal	NewPrice/pcs	Berat (+/-)kg	Hemat Rp.
500	2,100	1,050,000	<b>1995</b>	18	<b>52,500</b>
1000	1,200	1,200,000	<b>1140</b>	31	<b>60,000</b>
2000	800	1,600,000	<b>760</b>	55	<b>80,000</b>
3000	700	2,100,000	<b>665</b>	81	<b>105,000</b>
5000	550	2,750,000	<b>522.5</b>	132	<b>137,500</b>

Hal ini tentunya dapat meningkatkan penghasilan dari peserta pada LKP Computer For Smart Kids.

### **C. Analisis Pemberdayaan Pelaku Ekonomi Kreatif Lembaga Kursus Dan Pelatihan (LKP) *Computer For Smart Kids***

Pemberdayaan pelaku ekonomi kreatif Lembaga Kursus Dan Pelatihan (LKP) *Computer For Smart Kids* ke pada calon peserta didik dibutuhkan sebuah pendekatan dimana pendekatan ini dilakukan dengan cara sosialisasi kepada Peserta mengenai kegiatan kursus yang akan dilakukan oleh LKP *Computer For Smart Kids*, yang mengarahkan Peserta didik untuk mengetahui bahwa pentingnya memiliki keterampilan demi keberlangsungan hidup mereka.

Adanya unsur yang terlibat dalam pelatihan, maka pengelola pelatihan memperhatikan unsur-unsur yang penting dalam penyusunan program pelatihan. Ada tiga unsur yang harus menjadi perhatian utama dalam penyusunan program pelatihan yang akan dilaksanakan, yaitu: Bahan belajar pelatihan (materi), metode/teknik, dan evaluasi hasil pelatihan. Oleh karena itu, upaya yang harus dilaksanakan dalam pelatihan adalah materi dan metode atau teknik pelatihan harus disesuaikan dengan karakteristik dari binaan dan kebutuhan nyata/rill yang dirasakan pesertapelatihan.

Di samping itu, pengelola LKP *Computer For Smart Kids*. yang menyelenggarakan pelatihan komputer harus memahami peran atau fungsi dalam proses pelatihan. Keberhasilan dalam suatu pelatihan tidak terlepas dari peran-peran atau fungsi-fungsi dalam proses pelatihan tersebut. Peranan penting dalam proses pelatihan mencakup: Manajer pelatihan dengan tugasnya yang diembannya. Pengembang kegiatan pelatihan dengan tugasnya yang

diembannya. Teknologi pembelajaran dengan komponen-komponennya. Tutor/fasilitator dengan tugas dan perannya.

Faktor pendukung dalam penyelenggaraan pelatihan ini yang bersumber dari peserta pelatihan yakni cukup tingginya minat Peserta didik yang mengikuti pelatihan ini karena untuk meningkatkan keterampilan komputer mereka. Kemudian kehadiran peserta pelatihan pada setiap jadwal yang telah ditentukan, dan keaktifan peserta pelatihan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga peserta mampu menerima semua pembelajaran yang telah diajarkan. Fasilitas yang terdapat pada LKP ini cukup memadai karena dapat digunakan untuk proses praktek pelatihan komputer sehingga peserta pelatihan dapat langsung mempraktekan materi yang sedang diajarkan. Dan tersedianya tutor pelatihan komputer yang profesional.

Hal ini sesuai dengan teori yang ada di jurnal “Suparjan, Pengembangan Masyarakat dari Pembangunan Sampai Pemberdayaan” bahwa pemberdayaan meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan sesuatu. Akibatnya akan terjadi peningkatan kepuasan kerja, kerja sama yang lebih dekat dengan orang lain, bekerja dengan tujuan yang lebih jelas, dan mendapatkan prestasi apabila tujuan tercapai. Diberikan pengakuan merupakan suatu penghargaan sehingga menyebabkan orang yang bekerja melihat sinar baru dan lebih menghargai.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitiandan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pemberdayaan yang dilakukan di LKP *computer for smart kids* dinyatakan berhasil, dapat diukur dari meningkatnya keterampilan, serta bertambahnya pendapatan yang diperoleh LKP *computer for smart kids*, mentor dan peserta didik. Pendapatan LKP bertambah dengan adanya pemberdayaan yang dikelola pemilik LKP, serta pendapatan yang dihasilkan dari penjualan produk LKP, mentor bertambah dapat diukur dalam kurun waktu perbulan dari hasil pemberian Materi yang dilakukan di LKP *computer for smart kids*, sedangkan pendapatan peserta didik bertambah ketika peserta didik mampu menjual hasil produk yang dihasilkan di LKP *computer for smart kids*.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian bahwapeneliti ingin memberikan saran dengan tujuan agar dalam kegiatan pemberdayaan melalui kegiatan kursus Design dapat menjadi semakin baik, adapun sarannya adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik sebaiknya lebih aktif untuk menglola akun sosial media yang dimiliki secara rutin, selain itu kegiatan promosi juga perlu untuk lebih di gencarkan kembali agar masyarakat luas dapat mengetahui produk yang ada di LKP *Computer For Smart Kids*.



2. LKP *Computer For Smart Kids* perlu adanya penambahan peralatan percetakan, guna untuk menunjang proses produksi sehingga konsumen tidak perlu menunggu lama barang pesanannya agar konsumen puas dengan hasil produksi yang cepat dan diimbangi dengan kualitas produk yang baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ashafa, Burhan. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Sosial* Jakarta: Kencana Renada Media Grup, 2013.
- Departemen Agama Republik RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Fokus Media, 2010.
- Dwidjowijoto, Riant Nugroho dan Wrihatnolo. Randy R. *Manajemen Pemberdayaan: Sebuah Pengantar dan Panduan Untuk Pemberdayaan Masyarakat*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2007.
- El Hasanah, Lak Lak Nazhat. "Pengembangan Wirausaha Muda Ekonomi Kreatif Berbasis Budaya di Daerah Istimewa Yogyakarta". *Jurnal Studi Pemuda* Vol. 4. No. 2 2015.
- Fathoni, Abdurrahmat. *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi* Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Hadi, Sutrisno. *Metodelogi Penelitian Research 1*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit Psikologi. UGM, 1984.
- Hadiyanti, Puji. "Strategi Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program Keterampilan Produktif Di Pkbm Rawasari. Jakarta Timur." *Perspektif Ilmu Pendidikan* Vol. 17. No. 9 2008.
- Harahap, Friska Indria Nora. "Dampak pemberdayaan masyarakat melalui program biogas dalam mewujudkan kemandirian energi." *JPPM Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat* Vol. 5. No. 1 2018.
- Mardikanto, Totok dan Poerwoko Soebianto. *Pemberdayaan Masyarakat Dalam Perspektif Kebijakan Publik* Bandung: Alfabeta, 2015.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif* bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- Muhamad. *Metodelogi Penelitian ekonomi Islam pendekatan kuantitatif* Depok: Rajawali Pers, 2017.
- Mulyawan, Rahman. *Masyarakat. Wilayah. Dan Pembangunan* Bandung: Unpad Press, 2016.
- Nandini, Rensi Mei. "Dampak Usaha Ekonomi Kreatif Terhadap Masyarakat Desa Blawe Kecamatan Purwoasri Kabupaten Kediri." *Kebijakan dan Manajemen Publik* Vol. 4 No. 12016.
- Nazarullail, Fikri, Hardika Hardika, dan Ellyn Sugeng Desyanty. "Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program Ekowisata 'Lepen Adventure.'" *Jurnal Pendidikan: Teori. Penelitian. dan Pengembangan* Vol. 2. No. 8 2017.

- Nazir, Muhammad. *Metode Penelitian* Jakarta: Ghalia Indonesia, 2009.
- Noor, Juliansyah. *Metode Penelitian: Skripsi. Tesis. Disertasi. dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Pernda Media Group, 2011.
- Noviyanti, Ririn. "Peran Ekonomi Kreatif Terhadap Pengembangan Jiwa Entrepreneurship di Lingkungan Pesantren: Studi Kasus di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 1". *Jurnal Penelitian Ilmiah Intaj*, 2017.
- Pahlevi, Andreas Syah. *Kolase Pemikiran Ekonomi Kreatif Nasional* Jakarta: CV. Oxy Consultant, 2018.
- Prayitno, Ujianto Singgih dan Indonesia. ed. *Pemberdayaan masyarakat*. Cetakan pertama Jakarta: P3DI Setjen DPR. Republik Indonesia dan Azza Grafika, 2013.
- Purnomo, Rochmat Aldy. *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia* Surakarta: Ziyad Visi Media, 2016.
- Rifki Hermawan, Ahmad "Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Ekonomi Kreatif Dalam Meningkatkan Kemandirian Ekonomi Di Desa Sungai Langka Kecamatan Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran", *Skripsi* UIN Raden Intan Lampung 2018.
- Sari, Novita. "Pengembangan Ekonomi Kreatif Bidang Kuliner Khas Daerah Jambi." *Jurnal Sains Sosio Humaniora* Vol. 2 No.1 2018.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suhada, Bambang dan Dharma Setyawan. "Pengembangan Bank Sampah Syariah Ikhtiar Pemberdayaan Memajukan Ekonomi Kreatif Studi Bank Sampah Cangkir Hijau." *Akademika: Jurnal Pemikiran Islam* Vol. 22 No. 2 2017.
- Suharto, Edi. *Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat* bandung: PT. Refika Aditama, 2005.
- Sumodiningrat, Gunawan. *Pemberdayaan Masyarakat & JPS* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1999.
- Suparjan. *Pengembangan Masyarakat dari Pembangunan Sampai Pemberdayaan* Yogyakarta: Aditya Media, 2003.
- Yopa, Kholidah Attina. "Model Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Melalui Desa Wisata Budaya Di Kebondalemkidul Prambanan. Klaten. Jawa Tengah." t.t.

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47298;

Nomor : 2615/In.28.3/D.1/PP.00.9/10/2019  
Lampiran : -  
Perihal : **Pembimbing Skripsi**

14 Oktober 2019

Kepada Yth:

1. Dr. Mat Jalil, M.Hum.
  2. Aisyah Sunarwan, M.Pd.
- di – Tempat

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Dalam rangka membantu mahasiswa dalam penyusunan Proposal dan Skripsi, maka Bapak/Ibu tersebut diatas, ditunjuk masing-masing sebagai Pembimbing I dan II Skripsi mahasiswa :

Nama : Vina Diana Sari  
NPM : 1602040049  
Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam  
Jurusan : Ekonomi Syariah (Esy)  
Judul : Pemberdayaan Pelaku Ekonomi Kreatif Bidang Desain Dalam Pembuatan Mug (Studi Kasus Lembaga Kursus Dan Pelatihan Computer For Smart Kids Jl. Yos Sudarso Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro)

Dengan ketentuan :

1. Pembimbing, membimbing mahasiswa sejak penyusunan Proposal sampai selesai Skripsi :
  - a. Pembimbing I, mengoreksi outline, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi Skripsi setelah pembimbing II mengoreksi.
  - b. Pembimbing II, mengoreksi Proposal, outline, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi Skripsi, sebelum ke Pembimbing I.
2. Waktu penyelesaian Skripsi maksimal 4 (empat) semester sejak SK bimbingan dikeluarkan.
3. Diwajibkan mengikuti pedoman penulisan karya ilmiah yang di keluarkan oleh LP2M Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
4. Banyaknya halaman Skripsi antara 40 s/d 70 halaman dengan ketentuan :
  - a. Pendahuluan ± 2/6 bagian.
  - b. Isi ± 3/6 bagian.
  - c. Penutup ± 1/6 bagian.

Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan atas kesediaan Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima-kasih.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*



Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan

*Muhammad Saleh*  
MUHAMMAD SALEH

**INSTRUMEN NON TES**  
**VINA DIANA SARI**  
**SURVEY**  
**PEMBERDAYAAN PELAKU EKONOMI KREATIF**  
**BIDANG DESIGN DALAM MENINGKATKAN PENDAPATAN**  
**(Studi Kasus Lembaga Kursus Dan Pelatihan Computer For Smart Kids**  
**Metro Pusat Kota Metro)**

**A. DOKUMENTASI**

1. Profil dan Struktur Lembaga Kursus Dan Pelatihan Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro

**B. INTERVIEW**

1. Interview Kepada Pemilik Lembaga Kursus Dan Pelatihan Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro

Daftar Pertanyaan :

- a. Bagaimana anda dalam memulai pemberdayaan melalui LKP ini?
- b. Apakah ada campur tangan dari pemerintah setempat dalam pemberdayaan yang ada di LKP Computer For Smart Kids ?
- c. Bagaimana respon calon peserta, terhadap pemberdayaan LKP computer for smart kids ?
- d. Bagaimana anda mensosialisasikan LKP Computer For Smart Kids ini kepada calon peserta?
- e. Apakah dalam proses pendirian ada campur tangan dari pihak-pihak tertentu?
- f. Bagaimana anda mengembangkan pemberdayaan LKP ini?
- g. Bagaimana tanggung jawab anda terhadap mentor dan peserta di LKP ?
- h. Bagaimana anda melihat apakah pemberdayaan ini sudah sesuai dengan keadaan yang seharusnya?
- i. Bagaimana anda melakukan evaluasi terhadap kekurangan-kekurangan yang ditemukan?
- j. Bagaimana anda menyikapi kekurangan-kekurangan tersebut?
- k. Adakah dampak pemberdayaan yang diberikan oleh pihak LKP ?
- l. Bagaimana sejarah berdirinya LKP computer for smart kids ?

- m. Apa visi dan misi LKP computer for smart kids?
  - n. Bagaimana perkembangan LKP selama ini dari awal hingga sekarang apakah semakin meningkat atau minat masyarakat semakin berkurang?
  - o. Bagaimana tanggapan anda tentang LKP computer for smart kids ini ?
  - p. Apa dukungan yang diberikan oleh pemilik dan mentor LKP?
  - q. Bagaimana inovasi-inovasi digital printing yang anda lakukan supaya produk dalam LKP ini memiliki daya tarik tersendiri?
  - r. Bagaimana cara membangun kreatifitas pada peserta pelatihan untuk diaplikasikan dalam mendesain?
  - s. Apakah peserta mengeluarkan modal untuk pembuatan produk desain dan apakah siswa mendapat keuntungan dari penjualannya?
  - t. Apakah penjualan produk desain melibatkan peserta LKP?
  - u. Apakah ada dampak positif finansial dari kegiatan pembuatan produk desain ini untuk peserta dan LKP?
  - v. Keuntungan dari penjualan produk yang dihasilkan dari LKP ini untuk siapa dan dialokasikan untuk apa?
  - w. Bagaimana keadaan ekonomi anda setelah adanya pemberdayaan yang ada diLKP?
  - x. Apa manfaat yang anda peroleh dari LKP ini ?
  - y. Apakah anda mendapat pendapatan finansial di LKP ini?
2. Interview Kepada Mentor Lembaga Kursus Dan Pelatihan Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro
- Daftar Pertanyaan :
- a. Apa syarat untuk bisa menjadi mentor di LKP?
  - b. Keahlian apa yang bapak punya sehingga bapak bisa menjadi mentor di LKP?
  - c. Apa yang mendasari bapak untuk bergabung dalam LKP?
  - d. Apa yang bapak dapat dari bergabung dalam LKP?
  - e. Apakah dalam pembuatan produk desain melibatkan peserta LKP?
  - f. Apakah penjualan produk desain melibatkan peserta LKP?

3. Interview Kepada Peserta Lembaga Kursus Dan Pelatihan Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro

Daftar Pertanyaan :

- a. Bagaimana anda bisa tertarik untuk bergabung dalam LKP?
- b. Apakah dampak yang anda rasakan setelah bergabung dalam LKP?
- c. Apa dukungan yang diberikan oleh pemilik dan mentor LKP?
- d. Pendidikan dan pelatihan seperti apa yang diberikan oleh pemilik dan mentor LKP?
- e. Apakah anda mendapat pendapatan finansial di LKP ini?

Metro, November 2020  
Penulis



**Vina Diana Sari**  
NPM. 1602040049

Pembimbing I,



**Dr. Mat Jalil, M.Hum**  
NIP. 19620812 199803 1 001

Pembimbing II



**Aisvah Sunarwan, M.Pd**  
NIDN. 0207021301



**PEMBERDAYAAN PELAKU EKONOMI KREATIF  
BIDANG DESIGN DALAM MENINGKATKAN PENDAPATAN  
(Studi Kasus Lembaga Kursus Dan Pelatihan Computer For Smart Kids  
Metro Pusat Kota Metro)**

**OUTLINE SKRIPSI**

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN ABSTRAK

HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

HALAMAN KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR LAMPIRAN

**BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Pertanyaan Penelitian
- C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian
- D. Penelitian Relevan

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **A. Pemberdayaan**

1. Pengertian Pemberdayaan
2. Tahap Tahap Pemberdayaan Masyarakat
3. Tujuan dan Manfaat Pemberdayaan
4. Indikator Keberhasilan Pemberdayaan

### **B. Ekonomi Kreatif**

1. Pengertian Ekonomi Kreatif
2. Ruang Lingkup Ekonomi Kreatif
3. Manfaat Ekonomi Kreatif

### **C. Pendapatan**

1. Pengertian Pendapatan
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pendapatan
3. Sumber Pendapatan
4. Jenis-jenis Pendapatan

## **BAB III METODE PENELITIAN**

- A. Jenis dan Sifat Penelitian
- B. Sumber Data
- C. Teknik Pengumpulan Data
- D. Teknik Analisis Data

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

- A. Gambaran Umum Lembaga Kursus Dan Pelatihan Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro

1. Sejarah Berdirinya Lembaga Kursus Dan Pelatihan Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro
  2. Visi dan Misi Lembaga Kursus Dan Pelatihan Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro
  3. Struktur Lembaga Kursus Dan Pelatihan Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro
- B. Pemberdayaan Pelaku Ekonomi Kreatif Bidang Design Dalam Meningkatkan Pendapatan Lembaga Kursus Dan Pelatihan Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro
- C. Analisis Pemberdayaan Pelaku Ekonomi Kreatif Bidang Design Dalam Meningkatkan Pendapatan Lembaga Kursus Dan Pelatihan Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro

## **BAB V PENUTUP**

- A. Kesimpulan
- B. Saran

## **DAFTAR PUSTAKA**

Metro, Oktober 2020

Penulis



**Vina Diana Sari**

NPM 1602040049



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jalan Kl. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.febi.metrouniv.ac.id; e-mail: febi.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : 3742/In.28/D.1/TL.00/12/2020  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,  
Pemilik Lembaga Kursus &  
Pelatihan Computer For Smart Kids  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: 3741/In.28/D.1/TL.01/12/2020,  
tanggal 23 Desember 2020 atas nama saudara:

Nama : **VINA DIANA SARI**  
NPM : 1602040049  
Semester : 9 (Sembilan)  
Jurusan : Ekonomi Syari'ah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di Lembaga Kursus & Pelatihan Computer For Smart Kids, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PEMBERDAYAAN PELAKU EKONOMI KREATIF BIDANG DESING DALAM MENINGKATKAN PENDAPATAN (STUDY KASUS LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN COMPUTER FOR SMART KIDS METRO PUSAT KOTA METRO)".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 23 Desember 2020  
Wakil Dekan I,

  
**Drs. H. M. Saleh MA**  
NIP 19650111 199303 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.febi.metrouniv.ac.id; e-mail: febi.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT TUGAS**

Nomor: 3741/In.28/D.1/TL.01/12/2020

Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri Metro,  
menugaskan kepada saudara:

Nama : **VINA DIANA SARI**  
NPM : 1602040049  
Semester : 9 (Sembilan)  
Jurusan : Ekonomi Syariah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di Lembaga Kursus & Pelatihan Computer For Smart Kids, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PEMBERDAYAAN PELAKU EKONOMI KREATIF BIDANG DESING DALAM MENINGKATKAN PENDAPATAN (STUDY KASUS LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN COMPUTER FOR SMART KIDS METRO PUSAT KOTA METRO)".
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.


Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro  
Pada Tanggal : 23 Desember 2020

Mengetahui,  
Pejabat Setempat

  
UMI DAHANANI, S.P.

Wakil Dekan I,

  
**Drs. H. M. Saleh MA**  
NIP 19650111 199303 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
M E T R O Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.ain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA  
Nomor : P-804/In.28/S/U.1/OT.01/10/2020**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : VINA DIANA SARI  
NPM : 1602040049  
Fakultas / Jurusan : Ekonomi dan Bisnis Islam/ Ekonomi Syariah

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2019 / 2020 dengan nomor anggota 1602040049.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas dari pinjaman buku Perpustakaan dan telah memberi sumbangan kepada Perpustakaan dalam rangka penambahan koleksi buku-buku Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sepenuhnya.

Metro, 13 Oktober 2020  
Kepala Perpustakaan  
  
Drs. Mukhtaridi Sudin, M.Pd  
NIP.195808311981031001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296;  
Website: [www.metrouniv.ac.id](http://www.metrouniv.ac.id), email: [iaimetro@metrouniv.ac.id](mailto:iaimetro@metrouniv.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa;

Nama : VINA DIANA SARI  
NPM : 1602040049  
Jurusan : S1 Ekonomi Syariah  
Judul : PEMBERDAYAAN PELAKU EKONOMI KREATIF BIDANG DESIGN  
DALAM MENINGKATKAN PENDAPATAN (Studi Kasus Lembaga Kursus  
dan Pelatihan Computer For Smart Kids Metro Pusat Kota Metro)  
Status : LULUS

Adalah benar-benar telah lulus pengecekan plagiasi dari "Naskah Proposal Skripsi" dengan menggunakan aplikasi *Turnitin Score 18%*.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 11 Januari 2021  
Ketua Program Studi Ekonomi Syariah

**Dharma Setyawan, MA**  
NIP. 19880529 201503 1 005

## FOTO DOKUMENTASI



Foto 1. Wawancara dengan Pemilik LKP For Smart Kids



Foto 2. Dokumentasi dengan Pemilik dan Karyawan LKP For Smart Kids





**Foto 3. Wawancara dengan Pemilik LKP For Smart Kids  
Perihal Peralatan Digital Printing**



**Foto 4. Wawancara dengan karyawan LKP For Smart Kids**



**Foto 5. Wawancara dengan karyawan LKP For Smart Kids**



**Foto 6. Dokumentasi dengan Mentor LKP For Smart Kids**



Foto 7. Produk Design LKP For Smart Kids



Foto 8. Produk Design LKP For Smart Kids





**Foto 9. Produk Design LKP For Smart Kids**



**Foto 10. Suasana Pembelajaran Kursus di Design LKP For Smart Kids**

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Vina Diana Sari, dilahirkan di Desa Bumirahayu Kec. Bumiratu Nuban Kab. Lampung Tengah pada tanggal 28 Mei 1997, anak satu satunya, dari pasangan bapak Tugimin dan ibu Nur Syiah.

Peneliti menyelesaikan Sekolah Dasar di SD N 1 Sidowaras lulus pada Tahun 2010. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan pendidikan di SMP N 2 Bumiratu Nuban lulus pada Tahun 2013. Kemudian melanjutkan di SMK Muhammadiyah 2 Metro lulus pada Tahun 2016. Pada tahun 2016 peneliti melanjutkan ke perguruan tinggi IAIN Metro Lampung Jurusan Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. Saat ini Peneliti masih berstatus sebagai mahasiswa IAIN Metro Lampung.