


Nama : Maulana Alhif Ikhsan

NIM : 2200180120

Kelas : E

Mata Kuliah : Bahasa Indonesia



1. Aplikasi Pantti Asuhan Kreatif Online (Apako) merupakan aplikasi untuk media belajar anak-anak yatim untuk mengelola pantti dengan cara menjual produk dari pantti asuhan tersebut. Karena hal ini dapat meningkatkan ekonomi untuk pantti asuhan tersebut.

2. Jenis PPM : PKM - M (Pengabdian Masyarakat)

- Sistematika Penulisan :

1. Judul
2. Latar Belakang Masalah
3. Rumusan Masalah
4. Tujuan
5. Kegunaan
6. Tinjauan Pustaka
7. Gambaran Umum Masyarakat Sasaran
8. Metode pelaksanaan
9. Jadwal Kegiatan Program
10. Rancangan
11. Lampiran

3. Metode ini dilaksanakan pada hari pertama. Para peserta dalam kegiatan ini merupakan anak yatim yang diasuh di pantti asuhan tersebut dan pengurus pantti asuhan. Kegiatan ini dilaksanakan di ruang tamu pantti yang kami ubah menjadi aula untuk digunakan presentasi dan diskusi.

f. - Pemasaran Usaha Kreatif Pantti Asuhan secara Daring dengan "Apako" (Aplikasi Pantti Asuhan Kreatif Online).

- Rumusan Masalah :

1. Bagaimana cara menerapkan Apako di pantti asuhan?
2. Bagaimana cara memasarkan produk pantti asuhan di Apako?
3. Bagaimana cara meningkatkan penjualan produk pantti asuhan di Apako?

5. a. Menurut data Kemensos terdapat 4,5 juta anak yatim yang tersebar diseluruh Indonesia dan juga terdapat 5.824 panti asuhan. Sedangkan, panti asuhan yang terakreditasi sebanyak 1.615. Panti asuhan di Indonesia terdiri dari 88 panti yang didirikan oleh pemerintah, dan sebanyak 5.727 panti yang dikelola oleh masyarakat atau lembaga amal.

- b. 1. Menyediakan sarana belajar bagi anak-anak yang yatim dan pengelola panti dalam hal teknologi.
2. Memperkenalkan dan menyebarkan semangat industri 4.0 dikalangan panti asuhan.
3. Membantu pemerintah dalam hal mendidik, mencerdaskan, dan membantu ekonomi panti asuhan.
4. Anak-anak yatim dan pengelola panti asuhan mendapatkan ilmu baru yang sebelumnya mungkin belum pernah didapatkan.