

TIM MGMP PKK

**KURIKULUM 2013
EDISI REVISI 2017**



MODUL PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN

UNTUK SMK

XI

SEMESTER GANJIL

Modul Produk Kreatif dan Kewirausahaan SMK Kelas XI

Tim Penyusun

Ellya Fauzia, S.Sos M.Pd

Yuyun Sulistyawati, S.E

Dennok Wahyusari, S.Pd

Naimatul Khusnah, S.Pd

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan YME sehingga buku Produk Kreatif dan Kewirausahaan dapat kami susun sebagai penunjang pembelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan. Buku ini disusun berdasarkan kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017 dengan tujuan memperkuat kompetensi siswa baik afektif, knowledge dan skill secara menyeluruh. Buku ini berisi materi pembelajaran yang membekali siswa tentang sikap mental yang baik melalui penugasan, juga berisi materi yang mampu meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan siswa.

Modul ini menjabarkan usaha minimal yang harus dilakukan siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Sesuai dengan pendekatan yang dipergunakan dalam Kurikulum 2013, siswa diberanikan untuk mencari dari sumber belajar lain yang tersedia dan terbentang luas di sekitarnya. Peran guru sangat penting untuk meningkatkan dan menyesuaikan daya serap siswa dengan ketersediaan kegiatan pada buku ini. Guru dapat memperkayanya dengan kreasi dalam bentuk kegiatan-kegiatan lain yang sesuai dan relevan yang bersumber dari lingkungan sosial dan alam. Implementasi terbatas pada tahun pelajaran 2018-2019 telah mendapat tanggapan yang sangat positif dan masukan yang sangat berharga. Pengalaman tersebut dipergunakan semaksimal mungkin dalam menyiapkan buku untuk implementasi menyeluruh pada tahun pelajaran 2019-2020 dan seterusnya.

Modul ini merupakan edisi pertama dan sangat terbuka dan terus dilakukan perbaikan dan penyempurnaan dimasa mendatang. Untuk itu, kami mengundang para pembaca memberikan kritik, saran dan masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan pada edisi berikutnya.

Atas kontribusi tersebut, kami ucapkan terima kasih. Mudah-mudahan kita dapat memberikan yang terbaik bagi kemajuan dunia pendidikan.

Surabaya, Juni 2019

Daftar Isi

Kata Pengantar	3
Daftar Isi	4
BAB 1 Sikap dan Perilaku Wirausaha	
A. Pendahuluan	6
B. Pengertian Kewirausahaan	6
C. Karakter Kewirausahaan	7
D. Kreativitas	9
E. Manfaat Kewirausahaan	11
F. Fungsi dan Peran Wirausaha Dalam Perekonomian Nasional	11
G. Perilaku Kerja Prestasif	13
H. Aspek-aspek Kerja Prestasif	14
Uji Kompetensi Bab 1	16
BAB 2 Peluang Usaha	
A. Peluang Usaha	20
B. Analisa Peluang Usaha	22
C. Persiapan Peluang Usaha	22
D. Tujuan Analisa Peluang Usaha	23
E. Keberhasilan dan Kegagalan Usaha	23
F. Manfaat Peluang Usaha Secara Kreatif dan Inovatif	26
G. Jenis-jenis Inovasi	27
H. Sumber Peluang Usaha	27
I. Pendekatan Analisa Peluang Usaha	28
Uji Kompetensi Bab 2	30
BAB 3 Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI)	
A. Pendahuluan	37
B. Pengertian HAKI	37
C. Tujuan HAKI	38
D. Prinsip-prinsip HAKI	38
E. Klasifikasi HAKI	39
F. Dasar Hukum HAKI di Indonesia	44
G. Syarat Paten HAKI	44
H. Invensi Yang Tidak Dapat Dipatenkan	46
I. Pemeliharaan Paten	47
Uji Kompetensi Bab 3	49
BAB 4 Desain Produk	
A. Pengertian Desain Produk	54
B. Maksud dan Tujuan Desain Produk	54
C. Fungsi Desain Produk	55
D. Kemasan Produk	56
E. Fungsi Kemasan Produk	56
F. Tujuan Kemasan Produk	57

G. Klasifikasi Kemasan Produk	57
H. Jenis-jenis Kemasan Produk	59
I. Syarat –syarat Kemasan Produk	60
J. Merancang Kemasan Produk	61
K. Standar Desain Kemasan Produk	63
L. Model Kemasan Produk	64
Uji Kompetensi Bab 4	66
BAB 5 Proses Kerja Pembuatan Prototype Produk	
A. Prototype	70
B. Tahapan Pembuatan Prototype	70
C. Kegunaan Prototype	71
D. Produk Barang dan Jasa	72
E. Kelebihan dan Kekurangan Produk	73
F. Pemetaan Keragaman Produk dan Jasa	74
G. Proses Kerja Pembuatan Prototype	77
H. Tahapan Kegiatan Desain Produk	79
Uji Kompetensi Bab 5	81
Uji Semester Akhir	85
Daftar Pustaka	93

BAB 1

SIKAP DAN PERILAKU

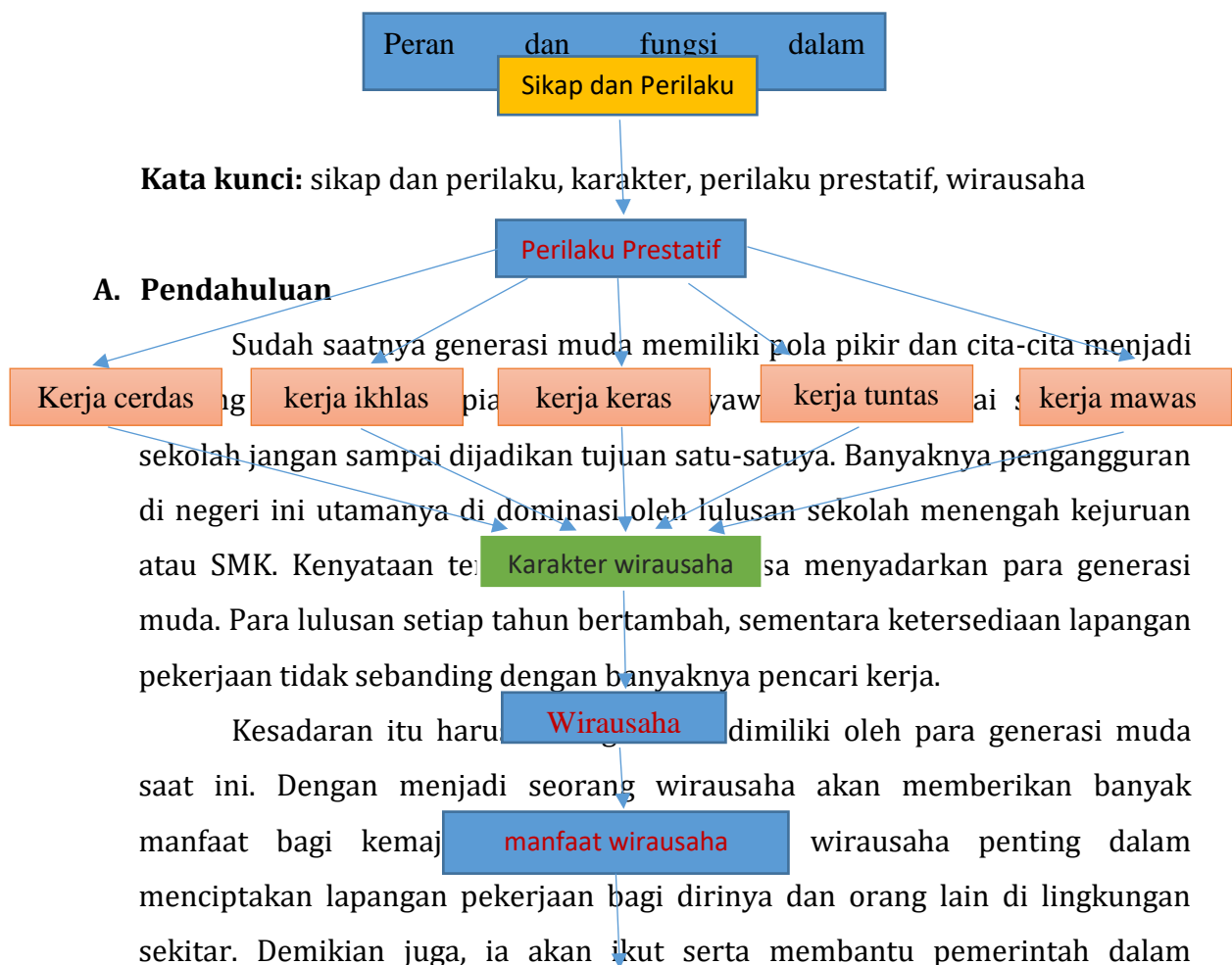
WIRAUSAHA

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, diharapkan siswa dapat :

1. memahami tentang wirausaha dan kewirausahaan
2. memahami sikap dan perilaku wirausaha
3. menjelaskan sikap dan perilaku wirausahawan
4. mepresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan

Peta Konsep



mengentaskan kemiskinan dan meningkatkan kemakmuran di negara kita. Bangsa ini membutuhkan generasi-generasi yang terampil, kreatif dan inovatif.

B. Pengertian Wirausaha

Tentunya kita sering mendengar istilah wirausaha atau *entrepreneur*. Istilah *entrepreneur* pertama kali diperkenalkan pada awal abad ke 18 oleh seorang ekonom perancis yang bernama Richard Cantilon. *Entrepreneur* adalah *agent who buys means of production at certain prices in order to combine them*.

Etimologi kata wirausaha adalah berasal dari kata “wira” dan “usaha”. “Wira” berarti pejuang, pahlawan, manusia unggul, teladan, berbudi luhur, gagah berani dan berwatak agung. Kata “wira” juga digunakan dalam kata “perwira”. Sedangkan “usaha” berarti “perbuatan untuk mencapai sebuah tujuan”. Jadi, secara etimologis/harfiah, wirausaha adalah pejuang atau pahlawan yang melakukan perbuatan untuk mencapai sebuah tujuan.

Seorang wirausaha adalah orang yang mampu menciptakan dan merancang suatu gagasan menjadi realita.

Berikut ini adalah pengertian dan definisi wirausaha menurut beberapa ahli:

1. Syamsudin Suryana

Wirausaha adalah seseorang yang memiliki karakteristik percaya diri, berorientasi pada tugas dan hasil, pengambil resiko yang wajar, kepemimpinan yang lugas, kreatif menghasilkan inovasi, serta berorientasi pada masa depan.

2. Prawirokusumo

Wirasusaha adalah mereka yang melakukan upaya-upaya kreatif dan inovatif dengan jalan mengembangkan ide dan meramu sumber daya untuk menemukan peluang dan perbaikan hidup.

3. Joseph Schumpeter

Wirausaha adalah seorang inovator yang melakukan berbagai perubahan di dalam pasar lewat penggabungan beberapa hal atau sesuatu yang baru. Adapun sesuatu yang baru tersebut bisa dalam bentuk:

- Ada produk baru yang dikenalkan

- Ada metode produksi baru
- Dibukanya pasar yang baru
- Diperolehnya sumber pasokan baru dari komponen yang baru
- Dijalankannya suatu organisasi baru pada sebuah perusahaan

C. Karakter Wirausaha

Wirausahawan adalah orang yang menjalankan usaha atau perusahaan dengan kemungkinan menanggung resiko seperti kerugian. Oleh sebab itu seorang wirausaha harus memiliki kesiapan mental, baik pada saat menghadapi keadaan yang merugikan maupun saat ia mendapatkan untung besar.

Karakter wirausaha yang harus dimiliki oleh seorang yang ingin menjadi wirausahawan agar sukses dalam menjalankan usahanya diantaranya adalah:

1. Kreatif
Kemampuan seseorang untuk menggunakan sumber daya yang dimiliki untuk menghasilkan pola pikir dan tindakan yang berbeda.
2. Inovatif
Proses menghasilkan sesuatu gagasan atau penemuan baru yang dapat diterima atau dijual ke masyarakat. Terkadang inovasi itu berupa ide yang sederhana dan sepele, asal merupakan sesuatu yang atau sesuatu yang lebih baik dari yang sudah ada.
3. Berani
Seorang wirausaha harus memiliki sifat berani dalam mengambil keputusan dan juga berani dalam mengambil resiko tentunya dengan perhitungan yang cermat.
4. Kepemimpinan
Karakter kepemimpinan berarti seorang wirausaha harus bisa mengelola dan mengatur bisnisnya dalam mencapai tujuan.
5. Mampu berkomunikasi
Seorang wirausaha harus mampu menyampaikan gagasan dan pesan baik secara internal (kepada karyawan) maupun secara eksternal kepada mitra usaha.
6. Kerjasama

Kemampuan untuk menjalin hubungan baik dengan beberapa pihak dalam menjalankan usahanya. Itu artinya ia harus mampu bergandengan tangan untuk melangkah bersama-sama.

7. Mandiri

Seorang wirausaha adalah pribadi yang mandiri, tidak menggantungkan masa depannya pada orang lain.

8. Percaya diri

Percaya pada kemampuan diri itu sangat penting. Rasa percaya diri ini yang menyebabkan ia mantap dalam melangkah dan mewujudkan impiannya.

9. Jujur

Jujur merupakan akar dari semua karakter. Seberapa hebat kemampuan yang dimiliki oleh seseorang, bila tidak memiliki kejujuran, maka semua akan sirna, kepercayaan orang lain terhadap diri kita akan hilang.

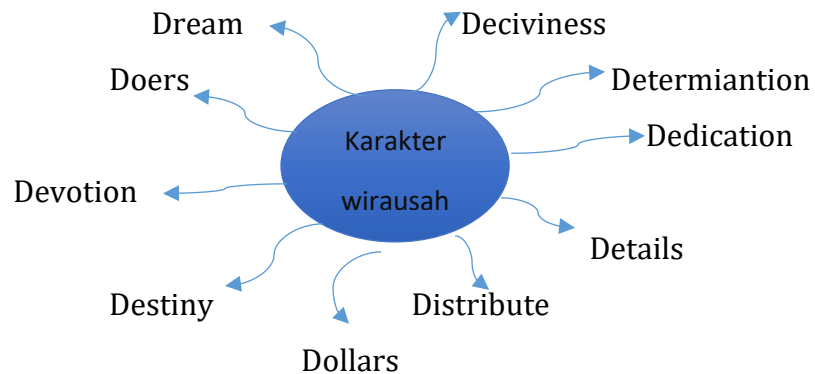
10. Pantang menyerah

Karakter pantang menyerah penting terutama saat menghadapi resiko kegagalan. Dalam proses dinamika menjalankan usaha banyak lika liku yang dihadapi. Kegagalan satu ke kegagalan berikutnya. Gagal dan bangkit lagi.

Karakter wirausaha menurut Bygrave ada sepuluh, dikenal dengan 10 D, yaitu sebagai berikut:

- 1) Dream : memiliki keinginan untuk mewujudkan impian di masa depan
- 2) Decisiveness : mampu membuat keputusan secara cepat dan tepat
- 3) Doers : melakukan tindak lanjut terhadap keputusan yang diambil
- 4) Determination : melaksanakan kegiatan dengan penuh perhatian, tanggung jawab dan pantang menyerah
- 5) Dedication : memiliki dedikasi yang tinggi dan rela berkorban
- 6) Devotion : tidak mengenal lelah, fokus dalam memperhatikan bisnisnya
- 7) Details : mampu menganalisa secara rinci sampai ke hal-hal kecil
- 8) Destiny : mampu merumuskan tujuan yang hendak dicapai
- 9) Dollars : uang bukan semata-mata tujuan yang hendak dicapai

- 10) Distribute : mampu mendistribusikan atau membagi tugas, wewenang dan kepemilikan kepada orang lain.



D. Kreatifitas

Kreativitas merupakan salah satu kunci utama keberhasilan seorang *entrepreneur*. Kita bisa saja memulai bisnis tanpa uang, tanpa jaringan, ataupun tanpa kantor, selama memiliki kreativitas yang baik. Sebaliknya, jika kreativitas itu sulit untuk singgah di kepala kita, walaupun kita memiliki banyak modal uang, jaringan, dan lain sebagainya belum tentu hal tersebut bisa kita gunakan dengan maksimal dan mungkin malah habis tanpa sisa.

Lalu bagaimana caranya agar kita bisa menjadi seorang yang kreatif?

Banyak orang yang merasa dirinya adalah orang yang 'terlahir' tidak kreatif dan sebagainya, namun sebenarnya menjadi kreatif adalah masalah kemauan dan latihan. Ingin menjadi seorang *entrepreneur* yang kreatif? Berikut ini adalah cara-caranya.

1. *Mindset Continuous Improvement*

Seorang *entreprpreneur* yang kreatif membiasakan diri untuk memiliki *mindset* yang berbeda dari kebanyakan orang yaitu menganggap bahwa setiap produk, jasa, layanan, metode, atau apapun itu bisa ditingkatkan lagi kualitasnya.

2. Diskusi dan Interaksi

Sebuah diskusi dan interaksi selain bisa mendapatkan banyak sekali ide juga bisa mendapatkan masukan atas ide yang kita sampaikan.

3. *Brainstorming Session*

Sebagai *entrepreneur* umumnya kita tidak melakukan semuanya sendiri namun tentu ada tim yang menemani kita. Dengan melakukan sesi *brainstorming* atau adu ide anggota tim akan banyak sekali ide-ide kreatif yang bisa ditemukan.

4. Travelling dan Bertemu Orang Baru

Salah satu cara yang bisa dilakukan agar bisa menjadi seorang *entrepreneur* yang kreatif adalah dengan menyempatkan diri untuk *traveling*, bertemu dengan orang baru, atau pergi ke tempat-tempat baru.

5. Idea Bank

Idea bank merupakan wadah di mana kita bisa mengumpulkan berbagai macam ide atau pikiran-pikiran yang tidak sengaja terlewat, kemudian kita catat dan kita simpan.

6. Tidak Menyerah Menjadi Orang Kreatif

Entrepreneur yang tangguh adalah mereka yang tidak menyerah untuk menjadi seorang yang kreatif. Jikalau memang diri sendiri tidak bisa menghasilkan ide-ide baru, kita bisa bersinergi untuk mewujudkan ide-ide cemerlang orang lain.

E. Manfaat Wirausaha

Salah satu usaha yang paling menjanjikan di masa sekarang ini adalah menjadi seorang wirausaha. Wirausaha adalah orang yang pandai atau berbakat untuk mengenali produk baru, menentukan cara dan proses produksi baru, menyusun operasi pengadaan produk yang baru, memasarkannya, serta mengatur modal operasinya.

Berikut ini adalah manfaat menjadi seorang wirausaha :

- 1) Bisa menciptakan lapangan pekerjaan baru dan membantu orang lain.
Dengan mendirikan sebuah usaha seorang wirausahawan memberikan peluang kepada masyarakat untuk mendapatkan kesempatan kerja pada usaha yang diciptakannya.
- 2) Memiliki kebebasan mencapai tujuan usahanya

Dalam konteks wirausaha, kebebasan adalah bagaimana mengelola waktu, sumber daya manusia, alat dan bahan serta tujuan yang ingin dicapai.

3) Tidak terikat waktu

Menjadi seorang wirausaha tidak akan pernah terikat waktu, apa yang akan kita lakukan dan kerjakan semua tergantung dari kita sendiri.

4) Memiliki kesempatan menunjukkan kemampuan dan potensi diri.

Dengan memiliki sebuah usaha, wirausahawan dapat menyampaikan pikiran dan perilaku mereka sendiri.

5) Memperoleh manfaat dan laba yang maksimal

Menjadi wirausahawan memiliki kebebasan untuk menentukan sendiri keuntungan atas investasi dalam usahanya.

F. Fungsi atau Peran Wirausaha dalam Perekonomian Nasional

Wirausahawan adalah orang yang mempunyai jiwa mandiri, motivasi tinggi, serta berkemauan dan berkemampuan untuk mengubah tantangan menjadi peluang. Dengan demikian, wirausahawan mempunyai peran yang besar dalam kemajuan perekonomian.

Peran wirausahawan dalam perekonomian, antara lain sebagai berikut.

1) Membuka Lapangan Kerja

2) Dengan jiwa wirausaha, faktor-faktor produksi dapat dikombinasikan sehingga dapat menghasilkan produk baru. Dengan adanya produksi maka kesempatan kerja menjadi lebih terbuka dan hal ini memberikan peluang bagus untuk mengurangi tingkat pengangguran.

3) Meningkatkan pendapatan nasional

4) Dengan munculnya produk-produk baru, baik berbentuk barang maupun jasa, dapat memberikan sumbangan bagi naiknya pendapatan nasional melalui peningkatan jumlah produksi barang dan jasa.

5) Mengurangi kesenjangan ekonomi dan sosial

- 6) Dengan munculnya banyak kesempatan berproduksi maka kesenjangan antara masyarakat yang berpenghasilan tinggi dan masyarakat yang berpenghasilan rendah dapat dikurangi.
- 7) Mendorong terciptanya masyarakat adil dan makmur
- 8) Dengan makin banyaknya wirausahawan yang dapat mengolah kekayaan alam, berarti akan membuka peluang untuk meningkatkan pendapatan masyarakat yang sekaligus akan meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
- 9) Penghasilan berupa devisa
- 10) Wirausaha yang bergerak dalam produksi barang dan jasa yang diekspor akan memiliki peran dalam menghasilkan devisa.. Dengan demikian, perkembangan ekonomi nasional dapat dipercepat.
- 11) Pengadaan Penanaman Modal (Investasi) Dalam Negeri
- 12) Dengan makin besarnya investasi dalam negeri, selain makin menambah produksi nasional juga akan mengurangi ketergantungan terhadap investasi asing. Semuanya ini akan membuat makin tangguhnya perekonomian nasional.
- 13) Penghasilan Berupa Pajak
- 14) Wirausaha yang memiliki usaha maju dan besar merupakan pembayar pajak yang besar pula. Pajak yang dikumpulkan merupakan sumber penerimaan negara yang bermanfaat bagi usaha memajukan perekonomian nasional.

G. Perilaku Kerja Prestatif

Perilaku kerja prestatif adalah perilaku yang selalu ingin maju dan antusias. Siswa yang prestatif juga bersemangat dalam belajar, tidak mudah mengeluh dan tidak cepat puas. Apakah kamu termasuk siswa yang seperti itu?

Menurut Zimmerer, karakteristik wirausaha yang berhasil karena bekerja secara prestatif adalah :

1. Memiliki kemampuan memimpin
2. Komitmen tinggi terhadap pekerjaannya
3. Bertanggung jawab
4. Motivasi untuk lebih unggul

5. Kreatif dan fleksibel
6. Mempertahankan minat kewirausahaan dalam dirinya
7. Yakin pada diri sendiri
8. Berorientasi pada masa depan
9. Mau belajar dari kegagalan
10. Peluang untuk mencapai obsesi
11. Toleransi untuk mencapai risiko ketidakpastian

Apabila karakteristik prestatif di atas diterapkan oleh seorang wirausaha di dalam bisnis, maka :

1. Wirausaha memiliki tekad kuat berusaha tetapi bukan karena terpaksa
2. Wirausaha akan mawas diri dan bertekad bulat untuk maju
3. Wirausaha berpikir ada kemungkinan gagal, tapi ia tidak gentar
4. Wirausaha ingin maju/mandiri, walaupun resiko tinggi
5. Wirausaha berpikir positif karena ingin berkreaitif

Sikap dan Perilaku Kerja Prestatif menurut Stephen Covey di dalam bukunya "*First Thing's First*" ada 4 sisi potensial yang dimiliki manusia untuk maju, yaitu :

- a. Self awareness (sikap mawas diri)
- b. Conscience (mempertajam suara hati)
- c. Independent will (pandangan independen untuk bakal bertindak)
- d. Creative Imagination (berpikir mengarah kedepan untuk memecahkan masalah dengan imajinasi serta adaptasi yang tepat)

H. Aspek-aspek Kerja Prestatif

Aspek Prilaku kerja prestatif yang harus diperhatikan oleh para wirausaha untuk mencapai keberhasilan dalam mengelola usahanya adalah sebagai berikut.

1) Kerja Ikhlas

Kerja ikhlas adalah bekerja dengan baik bersungguh-sungguh dapat menghasilkan sesuatu yang baik dilandasi dengan hati yang tulus. Contohnya : seorang buruh pabrik yang bekerja dengan gaji pas-pasan, namun tetap bekerja dengan baik.

2) Kerja Mawas Diri

Kerja mawas diri dapat diartikan tidak tergesa-gesa dalam mengambil suatu tindakan, tidak mudah terpancing oleh suasana dalam menerima suatu kritikan maupun pujian. Contoh : seorang pemimpin perusahaan yang memiliki masalah pribadi di rumah dengan keluarganya, tidak boleh membawa masalah ke perusahaan.

3) Kerja Cerdas

Kerja cerdas adalah bekerja dengan menggunakan pikiran yang tajam, cepat, tepat dalam menerima, menanggapi, menentukan sikap dan berbuat. Contoh : seorang wirausaha harus memiliki kemampuan mengkalkulasi, berkomunikasi dan negosiasi.

4) Kerja Keras

Kerja keras berarti bekerja dengan menggunakan sumber daya secara optimal. Contoh : seorang penjual makanan keliling ke sekolah-sekolah.

5) Kerja Tuntas

Kerja tuntas adalah kerja yang tidak setengah-setengah dan mampu mengorganisasikan bagian usaha secara terpadu dari awal sampai akhir untuk dapat menghasilkan usahanya secara maksimal. Contoh : seorang pelajar menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Tugas Individu

Carilah pengusaha inspiratif di lingkungan sekitar. Tuliskan perilaku prestatif apa yang bisa kalian teladani?

Tes Unjuk Kerja

Siswa dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa. Siswa diminta untuk melakukan wawancara dengan seorang wirausaha di lingkungan sekitar. Kemudian mempresentasikan hasil wawancara di depan kelas. Beberapa point yang dilalukan saat wawancara adalah sebagai berikut.

- a. Latar belakang sebagai wirausaha
- b. Jenis usaha dan produk
- c. Pemasaran produk
- d. Konsumen sasarannya

Siswa diminta menyimpulkan karakter wirausaha apa yang dimiliki dan bisa diteladani.

Penilaian tes

NO	NAMA SISWA	HASIL WAWANCARA (MAKALAH)	PRESENTASI	KEMAMPUAN MENJAWAB	NILAI

Soal Pilihan Ganda

- Sikap wirausaha yang selalu ingin tahu, membuat wirausaha selalu ...
 - menyukai tantangan
 - selalu waspada
 - terbuka terhadap perubahan
 - antusias dan pantang menyerah
 - senang bertanya
- Ciri seorang wirausahawan tidak boleh berubah-ubah dalam memutuskan sesuatu, oleh karena itu harus memiliki sikap
 - mandiri
 - berani
 - mercusuar
 - Konsisten
 - Pantang menyerah
- Sikap wirausaha itu penting bagi siswa yang sedang menuntut ilmu terutama siswa SMK, yaitu untuk....
 - mendapatkan uang
 - berorientasi maju
 - menjadi pengusaha
 - berjualan di sekolah
 - membantu orang tua
- Berikut ini yang termasuk dalam manfaat menjadi wirausaha adalah
 - Bisa menciptakan lapangan kerja baru

- b. Terikat waktu
 - c. Kerja lebih santai
 - d. Bisa kerja sesuka hati
 - e. Tanggung jawab rendah
5. Menurut Bygrave bahwa karakteristik seorang wirausaha harus fokus dan tikenal lelah yang disebut
- a. devotion
 - b. doers
 - c. dedication
 - d. Details
 - e. Distribute
6. Seorang buruh pabrik dengan gaji pas-pasan bekerja dengan baik, tulus, dan semata-mata merupakan pengabdian. Perilaku kerja buruh ini menunjukkan sikap
- a. kerja tuntas
 - b. kerja cerdas
 - c. kerja mawas
 - d. kerja keras
 - e. kerja ikhlas
7. Sikap wirausaha salah satunya adalah bersikap positif dalam hal . . .
- a. bergaul di lingkungan
 - b. melihat kegagalan
 - c. berpikir untuk diri sendiri
 - d. menjalankan tugas
 - e. membuat rencana
8. Kemampuan inovatif seorang wirausaha merupakan....
- a. tujuan hidup untuk memenuhi keinginan berprestasi
 - b. bekerja keras guna memperoleh keuntungan
 - c. pandai membaca peluang
 - d. proses mengubah peluang suatu gagasan/ide yang dapat dijual
 - e. proses menemukan ide-ide yang briliian
9. Sikap yang selalu ingin maju dalam melakukan kegiatan usaha sehingga usaha yang dirintis dapat berhasil sesuai dengan tujuan disebut.....
- a. Sikap dan perilaku persuatif
 - b. Sikap dan perilaku realistis
 - c. Sikap dan perilaku prestatif
 - d. Sikap dan perilaku positif
 - e. Sikap dan perilaku prestasi
10. Komitmen tinggi yang dimiliki seorang wirausaha antara lain....
- a. menggunakan sumber daya secara semaksimal mungkin
 - b. mendapatkan hasil maksimal dengan sumber daya minimal

- c. bertanggung jawab dalam menyelesaikan pekerjaan
 - d. menentukan keberhasilan sendiri
 - e. memiliki pemikiran yang non destruktif
11. Sikap menaati peraturan yang sering terkait dengan faktor waktu disebut....
- a. konsisten
 - b. Masif
 - c. Disiplin
 - d. Pesimis
 - e. Kreatif
12. Dalam bekerja kita harus mampu mengorganisasikan bagian usaha secara terpadu untuk dapat menghasilkan usaha sampai selesai adalah perilaku kerja ...
- a. ikhlas
 - b. keras
 - c. mawas
 - d. cerdas
 - e. tuntas
13. Seorang wirausaha harus mampu melihat peluang dan dapat mencari solusi adalah contoh dan perilaku wirausaha ...
- a. kerja mawas
 - b. kerja keras
 - c. kerja tuntas
 - d. kerja ikhlas
 - e. kerja cerdas
14. Kemampuan seseorang untuk melakukan sesuatu yang baru baik berupa gagasan kemampuan berusaha maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya disebut
- a. kreatif
 - b. inovatif
 - c. efektif
 - d. motivatif
 - e. intuitif
15. Salah satu contoh pembinaan sikap disiplin siswa di SMK adalah....
- a. berlatih dalam kegiatan upacara
 - b. mengikuti kegiatan ekstrakurikuler
 - c. memecahkan masalah keseharian
 - d. selalu menyelesaikan tugas guru
 - e. menerapkan perilaku tepat waktu dalam setiap kegiatan
16. Yang bukan salah satu penyebab gagalnya seorang pelaku bisnis dalam menjalankan usaha adalah.....
- a. Modal kecil
 - b. Manajemen usaha
 - c. Lokasi kurang strategis
 - d. Pemasaran kurang
 - e. Kemampuan leadership

17. Di bawah ini adalah karakter wirausaha yang perlu dikembangkan
- Berhati-hati dalam setiap keputusan
 - gengsi dalam berwirausaha
 - tidak suka bergaul
 - pantang menyerah
 - pemalu dalam berkomunikasi
18. Karakteristik wirausahawan yang sangat memperhatikan faktor-faktor kritis secara rinci yang dapat menghambat kegiatan usahanya disebut...
- doers
 - devotion
 - dream
 - Details
 - Destiny
19. Karakter yang harus dihindari oleh seorang wirausaha adalah....
- Bermalas-malasan
 - Percaya diri
 - Inovatif
 - Disiplin waktu
 - Produktif
20. Berikut yang tidak termasuk ciri-ciri karakteristik wirausahawan, adalah....
- pemecah masalah
 - mengembangkan ide-ide
 - bekerja dengan jam tertentu
 - pemikiran kreatif
 - percaya diri

Soal Esai (10 soal)

1. Apa manfaat menjadi seorang wirausaha ?
2. Karakter seperti apa yang harus dimiliki oleh seorang wirausaha menurut Bygrave?
3. Jelaskan tentang falsafah DORAEMON
4. Apakah yang dimaksud dengan perilaku kerja prestatif?
5. Apa yang dimaksud dengan to create, to modify, to combine?

CATATAN

[illegible]

BAB 2

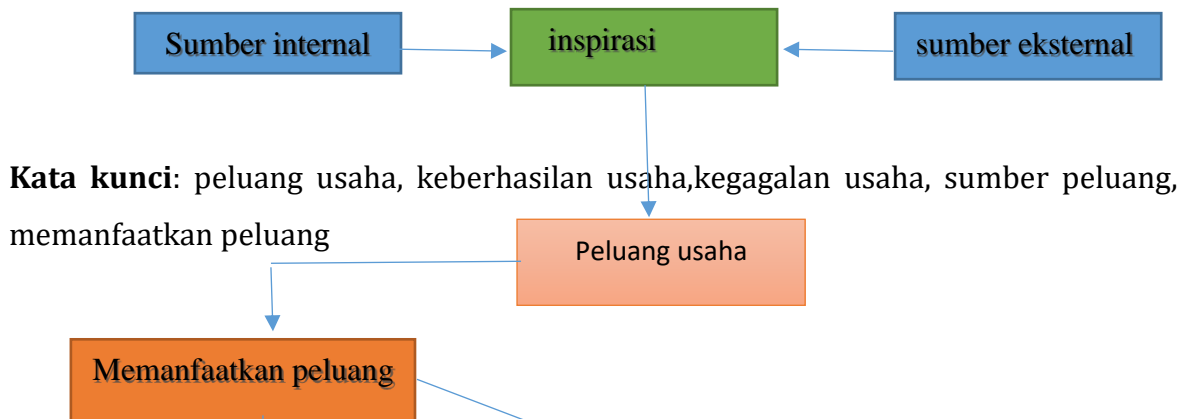
PELUANG USAHA

Tujuan Pembelajaran:

Setelah mempelajari materi ini, diharapkan siswa dapat :

1. Memahami peluang usaha produk barang/ jasa
2. Menentukan faktor- faktor keberhasilan dan kegagalan usaha
3. Menganalisis kemungkinan keberhasilan dan kegagalan usaha
4. Menyajikan bentuk-bentuk peluang usaha
5. Mencipta peluang usaha yang sesuai dengan kondisi lingkungan masing-masing secara kreatif dan inovatif

Peta Konsep



Kata kunci: peluang usaha, keberhasilan usaha, kegagalan usaha, sumber peluang, memanfaatkan peluang

A. Peluang Usaha

Harus diakui bahwa sebenarnya peluang usaha di sekitar kita sangat banyak. Keberhasilan usaha dan kegagalan usaha ditentukan pada sembarang waktu dan tempat. Bagi calon wirausaha yg akan membuka usaha baru, perlu terlebih dahulu melakukan observasi, survei lapangan, dan banyak bertanya mengenai seluk beluk bisnis yang akan digelutinya.

Peluang usaha terdiri dari dua kata, Peluang dan usaha. Peluang berarti kesempatan, dan usaha berarti upaya untuk mencapai tujuan yang diinginkan dengan berbagai daya atau sumber daya yang dimiliki. Secara sederhana peluang usaha merupakan suatu kesempatan yang dimiliki oleh seseorang untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai dengan menggunakan sumber daya yang dimiliki.

Tujuan yang hendak dicapai bisa dalam keuntungan, uang, kekayaan, kepuasan batin, popularitas, status sosial dan lain-lain. Untuk mencapai tujuan tersebut seseorang dapat memanfaatkan sumber daya yang dimiliki. Sumber daya itu dapat berupa uang/modal, pengetahuan, skill, relasi yang luas, pengalaman dan lain-lain. Artinya sumber daya ini mencakup segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan usaha. Seorang wirausaha harus berfikir tentang seperti apa peluang usaha yang baik itu. Berikut adalah ciri-ciri peluang usaha yang baik.

1. Bersifat orisinal

2. Harus dapat mengantisipasi perubahan persaingan dan kebutuhan pasar
3. Sesuai dengan minat
4. Tingkat kelayakan usaha teruji
5. Bersifat ide kreatif
6. Ada keyakinan untuk mewujudkan
7. Ada rasa senang saat menjalankan

Dalam kenyataannya peluang yang baik saja tidak cukup, tapi juga harus potensial. Banyaknya peluang usaha di sekitar kita, mengharuskan seorang wirausaha untuk cermat dalam mengkaji mana peluang usaha yang potensial.

Ciri-ciri peluang usaha yang Potensial adalah sebagai berikut.

1. Memiliki nilai jual
2. Usaha bukan hanya ambisi pribadi semata, dan bersifat nyata
3. Usaha tersebut mampu bertahan lama di pasar
4. Tidak menghabiskan modal, karena terlalu besar investasinya
5. Bisa ditingkatkan skalanya menjadi industri

Peluang usaha yang bernilai jual memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Mampu memenuhi kebutuhan konsumen
2. Memiliki keunggulan bersaing
3. Tidak bersifat sementara
4. Ada nilai uang
5. Memenuhi aspek kreatif dan inovatif

B. Analisis Peluang Usaha

Tidak semua peluang yang ada dihadapan kita secara otomatis bisa dikerjakan. Namun terlebih dahulu harus dilakukan analisis. Analisis peluang usaha adalah suatu analisis untuk mengetahui berbagai kemungkinan dari berbagai macam kesempatan usaha, mana yang bisa dilakukan dan bisa memberikan keuntungan dengan berbagai tingkat resiko yang akan di hadapi.

Untuk dapat menggali dan memanfaatkan peluang usaha, seorang wirausaha harus dapat berfikir secara positif dan kreatif, diantaranya yaitu:

1. Percaya dan yakin bahwa usaha tersebut dapat dilaksanakan
2. Mau menerima gagasan atau ide-ide baru

3. Memiliki semangat kerja yang tinggi
4. Mampu berkomunikasi dengan baik
5. Bertanya pada diri sendiri
6. Mau mendengarkan saran orang lain

C. Persiapan Peluang Usaha

Untuk melakukan analisis peluang usaha di butuhkan persiapan sebagai berikut.

1. Meneliti luas usaha yang dipilih
2. Bentuk usaha
3. Jenis usaha yang ditekuni
4. Mengenal informasi usaha yang diterima
5. Memiliki peta peluang usaha yang menguntungkan

Langkah-langkah analisis peluang usaha :

1. Membuat sketsa bidang usaha yang ditekuni
2. Penyediaan modal
3. Mengurus izin usaha
4. Menyiapkan tenaga kerja
5. Menyiapkan sarana
6. Menyiapkan bahan baku
7. Menetapkan lokasi
8. Menetapkan metodologi
9. Menetapkan teknologi usaha
10. Menetapkan Manajemen
11. Mencari Mitra Usaha

D. Tujuan Analisis Peluang Usaha

Secara umum tujuan analisis peluang usaha adalah untuk mengetahui apakah usaha tersebut layak dikerjakan atau tidak. Oleh sebab itu seorang wirausaha harus cermat, yakin dan berani.

Tujuan analisis peluang usaha :

- Untuk menemukan peluang usaha.
- Untuk menemukan potensi usaha.
- Untuk mengetahui besarnya potensi usaha yang tersedia.

- Untuk mengetahui berapa lama usaha bertahan

E. Keberhasilan dan Kegagalan Wirausaha

Seorang wirausaha senantiasa dihadapkan dalam dua kemungkinan, yakni keberhasilan dan kegagalan dalam menjalankan usaha. Ada beberapa faktor yang bisa menyebabkan keberhasilan dan kegagalan usaha.

1. Faktor-faktor penyebab keberhasilan wirausaha

Keberhasilan dan kegagalan dalam menjalankan suatu usaha dipengaruhi oleh beberapa faktor. Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan seorang wirausaha dalam mengelola usaha:

a. Faktor manusia

1) Kepribadian

Kepribadian atau karakter seseorang sangat menunjang keberhasilannya. Karakter bisa bawaan dari lahir namun bisa juga di latih secara terus-menerus. Kemauan keras untuk berubah dan lingkungan sangat berpengaruh bagi pembentukan karakter.

2) Ilmu Pengetahuan

Ilmu, membantu kita dalam menghadapi berbagai persoalan. Dalam mengelola usaha seorang wirausaha dihadapkan dengan berbagai macam kondisi.

3) Pengalaman yang dimiliki

Seperti kata pepatah, pengalaman adalah guru terbaik. Kita bisa belajar dari pengalaman diri sendiri maupun pengalaman orang lain. Pengalaman orang lain bisa kita amati secara langsung, bisa juga berupa kisah inspiratif bisa di dapatkan melalui buku, maupun media elektronik seperti televisi, internet.

b. Keuangan

Faktor keuangan merupakan salah satu pendukung keberhasilan dalam usaha. Tanpa adanya modal, usaha tidak mungkin bisa berjalan. Modal tersebut digunakan untuk membiayai pengeluaran, seperti pembelian bahan baku, peralatan, perlengkapan kerja, gaji karyawan, promosi dan kegiatan operasional lainnya. Uang memang bukan segalanya tapi segalanya membutuhkan uang.

c. Perencanaan

Perencanaan yang matang sangat dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan usaha. Agar usaha yang mau dijalankan bisa terarah, dan tidak asal berjalan maka dibutuhkan planning yang matang. Perencanaan dapat dimulai saat usaha itu mau didirikan, misal:

- Produk apa yang mau dibuat
- Berapa modal yang dibutuhkan
- Siapa calon konsumen sasarannya
- Dimana tempat usahanya
- Siapa yang terlibat dalam kegiatan usaha

d. Pemasaran

Pemasaran produk merupakan faktor sangat penting. Sebagus apapun produk, bila tidak mampu memasarkannya, maka produk tidak dapat menjangkau konsumen yang dituju. Oleh sebab itu harus dipikirkan, misalnya:

- Siapa yang akan memasarkan produk
- Siapa yang akan beli (pembeli potensial) produk
- Apa strategi yang digunakan

Selain faktor diatas, keberhasilan seorang wirausaha dalam menjalankan usaha menurut Adyaksa Dault harus dilandasi dengan falsafah yang dikenal dengan nama “ DORAEMON”, yaitu sebagai berikut:

- Dream : memiliki impian
- Opportunity : mampu mencari peluang usaha
- Reform : menyusun perencanaan dan mengimplementasikan secara sistematis
- Action : melakukan suatu tindakan
- Energy : memiliki semangat yang tinggi
- Mapping : bisa melakukan pemetaan usaha dengan analisis SWOT
- Organizing : bergabung dengan organisasi atau perkumpulan
- Network : memiliki jaringan atau relasi yang luas

2. *Faktor-faktor penyebab kegagalan wirausaha*

Keberhasilan dan kegagalan wirausaha sangat tergantung dari kepribadian wirausaha itu sendiri. Menurut Zimmerer yang menyebabkan wirausaha gagal dalam menjalankan usahanya adalah:

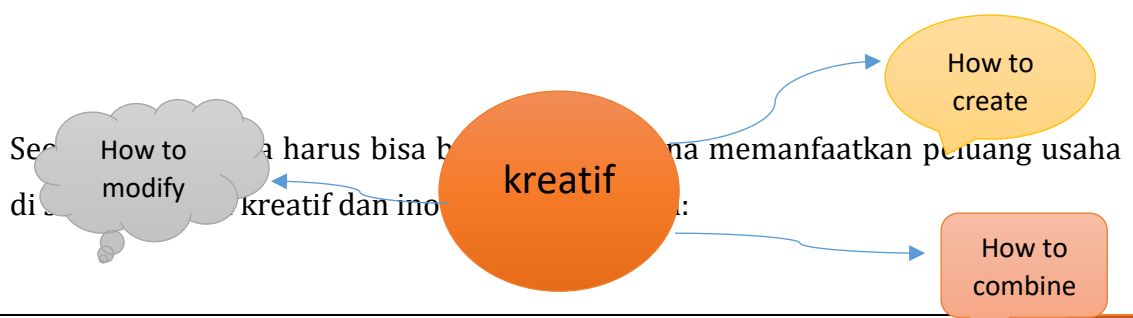
- Tidak kompeten dalam manajerial'
- Kurang berpengalaman
- Tidak bisa mengelola keuangan
- Lokasi yang kurang mendukung
- Gagal dalam perencanaan
- Sikap yang kurang bersungguh-sungguh
- Ketidakmampuan dalam melakukan peralihan atau transisi kewirausahaan
- Kurang pengawasan peralatan

F. Memanfaatkan Peluang Secara Kreatif Dan Inovatif

Salah satu faktor keberhasilan seorang wirausaha adalah kemampuannya dalam memanfaatkan peluang secara kreatif dan inovatif. Kreatifitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Sedangkan orang yang kreatif adalah mereka yang memiliki daya cipta.

Berdasarkan penelitian kreatifitas dapat diidentifikasi yaitu:

- a. Menciptakan (to create) adalah proses berupa mencari atau menciptakan dari yang tidak ada menjadi ada.
- b. Memodifikasikan (to modify) dalam memodifikasi sesuatu berupa mencari cara membentuk fungsi-fungsi baru atau menjadikan sesuatu menjadi berbeda penggunaanya oleh orang lain
- c. Mengkombinasikan (to combine) yaitu mengkombinasikan dua hal atau lebih yang sebelumnya tidak saling berhubungan.



- 1) Memanfaatkan barang yang tidak terpakai
Misalnya memanfaatkan kain perca, sedotan, stik es krim menjadi produk yang punya nilai jual
- 2) Memanfaatkan barang yang disediakan oleh alam
Misalnya memanfaatkan akar pohon, tanah liat menjadi kerajinan
- 3) Memanfaatkan kejadian atau peristiwa yang ada
Misalnya saat musim hujan dengan menjual payung dan jas hujan, musim panas menjual masker muka, jaket dll
- 4) Memanfaatkan segala sesuatu yang bisa memberikan peluang usaha.

G. Jenis-Jenis Inovasi

Pengertian inovasi menurut Stephen Robbins adalah sebuah ide atau gagasan baru yang di terapkan untuk memperbaiki suatu produk.

Adapun ciri-ciri inovasi diantaranya adalah:

- 1) Memiliki kekhasan atau khusus, artinya suatu inovasi memiliki ciri yang khas dalam arti ide, program, tatanan, sistem, termasuk kemungkinan hasil yang diharapkan
- 2) Memiliki ciri atau unsur kebaruan, dalam arti suatu inovasi harus memiliki karakteristik sebagai sebuah karya dan pemikiran yang memiliki kadar orisinalitaasi
- 3) Dilaksanakan melalui program yang terencana, dalam arti bahwa suatu inovasi dilakukan melalui proses yang tidak tergesa-gesa dan dipersiapkan secara matang terlebih dahulu
- 4) Memiliki tujuan, program inovasi yang dilakukan harus memiliki arah yang ingin dicapai, termasuk strategi untuk mencapai tujuan

Sedangkan jenis Inovasi menurut Kuratko ada 4 jenis inovasi, yaitu:

- 1) Invensi (penemuan BAru)
- 2) Ekstensi (pengembangan dari yang sudah ada sebelumnya)
- 3) Duplikasi (penggandaan, memperbanyakproduk yang sudah ada dan terkenal)
- 4) Sintesis (penggabungan atau mengkombinasikan konsep dan formula yang sudah ada menjadi formula yang baru

H. Sumber Peluang Usaha

Peluang usaha bersumber atau diawali dengan adanya ide atau Inspirasi yang bersumber dari faktor internal dan eksternal

1. Faktor internal

- Pengetahuan yg dimiliki
- Pengalaman dari individu itu sendiri
- Pengalaman dari orang lain
- Intuisi/pemikiran yg muncul dari diri sendiri

2. Faktor eksternal

- Masalah yang dihadapi dan belum terpecahkan
- Kesulitan yang dihadapi sehari-hari
- Kebutuhan yang belum terpenuhi
- Pemikiran yang besar untuk menciptakan sesuatu yg baru

Cara Memanfaatkan Peluang menurut *Dr. DJ. Schwartz*

- 1) Percaya & yakin bahwa usaha bisa dilaksanakan
- 2) Jangan bergaul pada lingkungan statis yang akan melumpuhkan pikiran
- 3) Senantiasa bertanya pd diri sendiri, “bagaimana saya dapat melakukan usaha yg lebih baik”
- 4) Banyak bertanya & mendengarkan
- 5) Perluas pikiran

I. Pendekatan Analisis Peluang Usaha

Ada beberapa pendekatan yang digunakan dalam menganalisis peluang usaha, yaitu.

1. Analisis SWOT

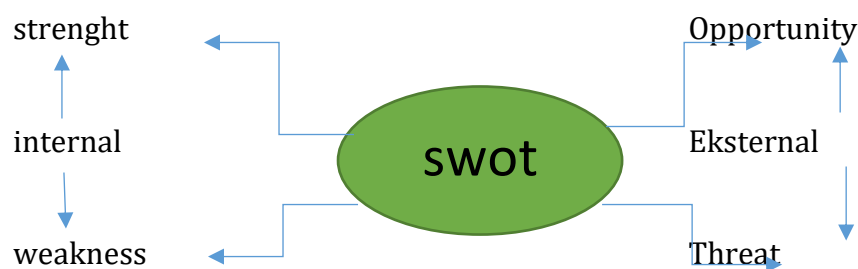
Merupakan analisis untuk mengetahui faktor internal (Strenght dan Weaknes) dan eksternal (Opportunity dan Threats) perusahaan. SWOT sangat penting untuk mengetahui kelebihan, kelemahan, peluang dan ancaman, sehingga wirausaha bisa melakukan strategi yang tepat.

Analisis SWOT digunakan untuk mengetahui:

- a. **Strenght** yaitu kekuatan atau kelebihan yang dimiliki perusahaan yang dapat digunakan untuk mendukung usaha, contoh: memiliki produk

yang berkualitas dan sudah dikenal masyarakat, memiliki tenaga kerja (SDM) yang kompeten dan loyal

- b. **Weakness** yaitu kelemahan yang dimiliki oleh perusahaan, bila tidak diatasi akan menghambat kinerja usaha, contoh: karyawan yang kurang pengalaman,
- c. **Opportunity** : Peluang atau kesempatan untuk mengembangkan usaha
- d. **Threat**: Ancaman, gangguan, hambatan



2. Analisis 5 W + 1 H

Analisis ini untuk menjawab pertanyaan

What : produk apa?

Where : dimana lokasi?

When : kapan akan memulai?

Why : Mengapa memilih produk ini?

Who : Siapa orang yang akan terlibat di dalamnya

How : Bagaimana menjalankan usaha ini?

3. Study Kelayakan Usaha

Studi kelayakan bisnis menurut Husein Umar, 2003, yaitu penelitian terhadap rencana bisnis yang tidak hanya menganalisis layak atau tidaknya bisnis dibangun tetapi juga saat dioperasionalkan secara rutin dalam rangka pencapaian keuntungan maksimum dalam waktu yang tidak ditentukan, misalnya rencana peluncuran produk baru.

Menurut Yacob Ibrahim, 2009 yang dimaksud studi kelayakan bisnis adalah kegiatan untuk menilai sejauh mana manfaat yang dapat diperoleh dalam melaksanakan suatu kegiatan usaha/proyek.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa studi kelayakan bisnis adalah menganalisis faktor-faktor bisnis dalam menentukan rencana bisnis tersebut harus dilaksanakan, tidak dilaksanakan ataupun ditunda, dan untuk menilai kelayakan dalam pengembangan sebuah usaha.

Manfaat studi kelayakan bisnis antara lain digunakan untuk:

1. Merintis usaha baru
2. Mengembangkan usaha yang sudah ada
3. Memilih jenis usaha atau investasi yang paling menguntungkan

Tahapan Studi kelayakan usaha dapat dilakukan dengan cara :

- a. Tahap penemuan ide
Suatu produk yang akan dibuat haruslah berpotensi untuk laku dijual dan menguntungkan
- b. Tahap penelitian usaha
Dimulai dengan mengumpulkan data, mengolah, menganalisis dan menyimpulkan
- c. Tahap evaluasi
Mengevaluasi usulan proyek yang akan didirikan, mengevaluasi proyek yang sedang dibangun, dan mengevaluasi bisnis yang sudah di operasionalkan secara rutin
- d. Tahap pengurutan usulan yang layak
Jika terdapat lebih dari satu usulan rencana bisnis, maka perlu dilakukan pemilihan rencana bisnis yang dianggap paling penting untuk direalisasikan
- e. Tahap perencanaan pelaksanaan
Setelah rencana bisnis di pilih untuk direalisasikan, perlu di buat rencana kerja pelaksanaan proyek.
- f. Tahap pelaksanaan
Setelah semua persiapan selesai, tahap berikutnya adalah merealisasikan pelaksanaan.
- g. Tujuan studi kelayakan bisnis/usaha:

Untuk menghindari keterlanjuran penanaman modal yang terlalu besar pada peluang bisnis yang kurang menguntungkan.

Tugas Individu:

Siswa diminta untuk menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan kesuksesan dan kegagalan dalam berwirausaha

Tugas Kelompok

Lakukan pengamatan di lingkungan sekitar kalian. Cari satu pengusaha sukses dan pengusaha yang belum sukses. Analisa faktor-faktor penyebabnya kesuksesan dan kegagalan, identifikasi karakter yang mereka miliki. Presentasikan hasil pengamatan kalian di depan kelas

Job Sheet

Amati produk di sekitar kalian, buatlah draft analisis Peluang usaha dengan metode SWOT

NO	NAMA PRODUK	STRENGHT	WEAKNESS	OPPORTUNITY	THREAT
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Soal Pilihan Ganda

1. Kemampuan inovatif seorang wirausaha merupakan....
 - a. tujuan hidup untuk memenuhi keinginan berprestasi
 - b. bekerja keras guna memperoleh keuntungan
 - c. pandai membaca peluang
 - d. proses mengubah peluang suatu gagasan/ide yang dapat dijual
 - e. proses menemukan ide-ide yang briliian

2. Langkah-langkah pengembangan ide dan peluang usaha meliputi :
 - a. Perluasan pengembangan usaha
 - b. Pengembangan karyawan
 - c. Penambahan alat-alat produksi
 - d. Penambahan alat transportasi
 - e. Penambahan upah karyawan
3. Berikut ini merupakan alasan utama kegagalan usaha baru, yaitu :
 - a. Waktu memulai usaha baru yang tidak tepat
 - b. Manajemen yang baik dan tepat
 - c. Memulai usaha yang membuat perencanaan yang baik
 - d. Pengusaha selalu menangkap peluang usaha yang tepat dan baik
 - e. Hasil produksi yang banyak diminati oleh konsumen
4. Sumber peluang usaha dari faktor eksternal adalah. ...
 - a. pendidikan
 - b. kesulitan
 - c. pengalaman
 - d. pengetahuan
 - e. intuisi
5. Untuk menguji kelayakan usaha diperlukan. ...
 - a. analisis SWOT
 - b. 5 W + 1 H
 - c. Studi kelayakan usaha
 - d. Observasi
 - e. Menggali banyak informasi
6. Berikut ini bukan merupakan cara memanfaatkan peluang usaha secara kreatif dan inovatif di lingkungan sekitar antara lain :
 - a. kotak tisu dari sedotan
 - b. Pigura dari stik eskrim
 - c. Berbelanja kebutuhan di warung
 - d. Bungkus detergen untuk membuat taplak
 - e. Membuat keset dari kain perca
7. Yang termasuk sumber informasi peluang usaha data primer adalah :
 - a. Media massa
 - b. KADIN
 - c. Biro Statistik
 - d. Langsung dari Pemerintah
 - e. Data manajemen

8. Kemampuan seseorang untuk melakukan sesuatu yang baru baik berupa gagasan kemampuan berusaha maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya disebut
- d. kreatif
 - d. motivatif
 - e. inovatif
 - e. Intuitif
 - f. efektif
9. Yang bukan salah satu penyebab gagalnya seorang pelaku bisnis dalam menjalankan usaha adalah.....
- f. Modal kecil
 - g. Manajemen usaha
 - h. Lokasi kurang strategis
 - i. Pemasaran kurang
 - j. Kemampuan leadership
10. Yang bukan merupakan cara menangkap peluang usaha adalah :
- a. Mau belajar ilmu manajemen usaha
 - b. Mau meminta jasa konsultan
 - c. Mau meminta jasa keluarga
 - d. Mau percaya dan yakin bahwa usahanya bisa dilaksanakan
 - e. Meminta jasa kenalan
11. Kunci peluang usaha sebenarnya terletak pada :
- a. Konsumen
 - b. Distributor
 - c. Agen
 - d. Pemerintah
 - e. Wirausaha
12. Salah satu tujuan dalam pengembangan ide dan peluang usaha dalam produk atau jasa adalah :
- a. Pengembangan ide
 - b. Bahan-bahan produk
 - c. Pembuatan produk/ jasa yang diminati konsumen
 - d. Produk sejenis
 - e. Penentuan produk
13. Dalam analisis SWOT W adalah weakness yang artinya :
- a. Kekuatan
 - b. Peluang
 - c. Kelemahan
 - d. Ancaman
 - e. Persaingan
14. Faktor yang paling utama pendukung keberhasilan usaha adalah :

- a. Faktor organisasi
 - b. Faktor administrasi
 - c. Faktor manusia
 - d. Faktor keuangan
 - e. Faktor perencanaan
15. Kejadian-kejadian yang penting oleh wirausahawan dicatat dan didokumentasikan, semua ini berkaitan dengan factor :
- a. Pemasaran
 - b. Organisasi
 - c. Mengatur usaha
 - d. Fasilitas pemerintah
 - e. Administrasi
16. ide yang memiliki nilai jual bercirikan. ...
- a. bersifat kompetitif
 - b. banyak yang menggunakan
 - c. jangka pendek
 - d. bermanfaat bagi khalayak
 - e. ide baru
17. Tujuan dilakukan analisis peluang usaha adalah untuk. ...kecuali
- a. menemukan peluang usaha.
 - b. menemukan potensi usaha.
 - c. mengetahui besarnya potensi usaha yang tersedia
 - d. mengetahui berapa keuntungan yang diperoleh
 - e. mengetahui berapa lama usaha bertahan
18. faktor internal dalam analisis SWOT adalah. ...
- a. strenght dan oppoertunity
 - b. weakness dan treats
 - c. strenght dan weakness
 - d. weakness dan oppoertunity
 - e. oppoertunity dan treats
19. Jenis inovasi terkait dengan pengembangan produk adalah. ...
- a. Invensi
 - b. Ekstensi
 - c. Duplikasi
 - d. Sintesis
 - e. Analisis

20. Seorang siswa yang menyusun tisu makan menjadi bentuk buah pisang, disebut tipe kreatifitas. ...
- Menciptakan
 - Memodifikasi
 - Mengkombinasikan
 - Mengembangkan
 - menggabungkan

Soal Uraian

1. Apa yang dimaksud dengan peluang usaha?
2. Jelaskan faktor-faktor penyebab keberhasilan usaha!
3. Apa penyebab wirausaha mengalami kegagalan dalam menjalankan usaha
4. Bagaimana memanfaatkan peluang usaha secara kreatif dan inovatif?
5. Uraikan peluang usaha yang potensial!

CATATAN

BAB III

HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

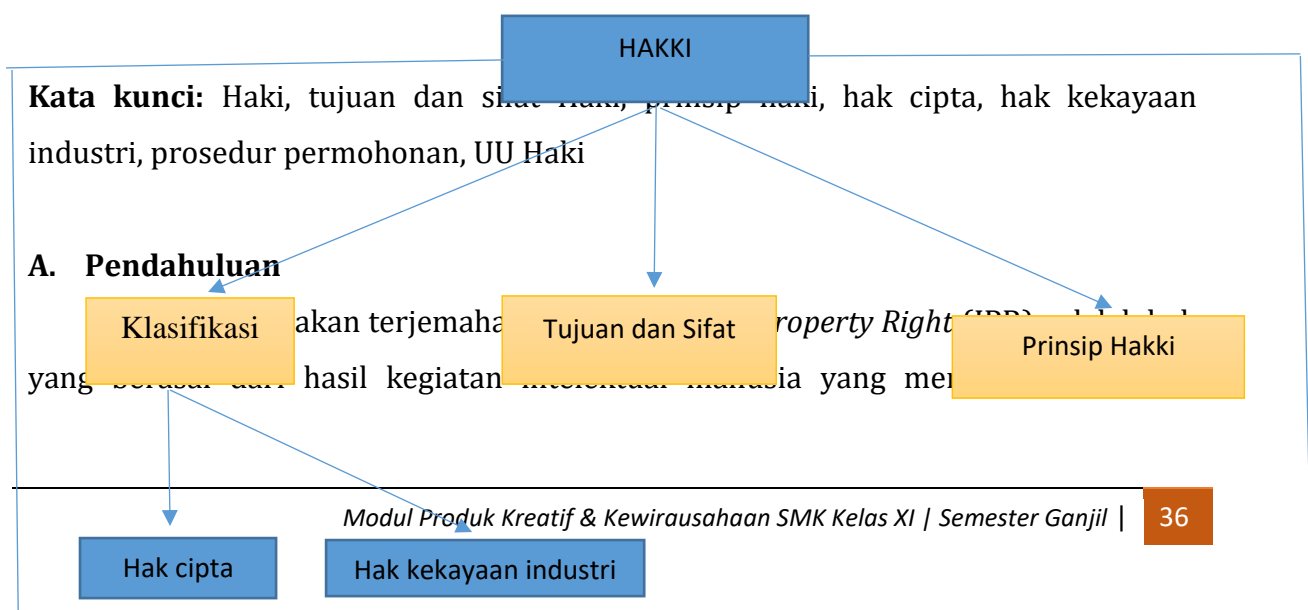
(HAKI)

Tujuan pembelajaran:

Setelah mempelajari materi ini, diharapkan siswa dapat :

1. Menjelaskan pengertian Hak Atas Kekayaan Intelektual
2. Mengidentifikasi prinsip-prinsip Hak Atas Kekayaan Intelektual
3. Mengidentifikasi dasar hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual
4. Mengemukakan prinsip-prinsip Hak Atas Kekayaan Intelektual
5. Menunjukkan dasar hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual
6. Mempresentasikan hak atas kekayaan intelektual

Peta Konsep



ekonomi. Konsepsi mengenai HAKI didasarkan pada pemikiran bahwa karya intelektual yang telah dihasilkan manusia memerlukan pengorbanan tenaga, waktu dan biaya. Adanya pengorbanan ini menjadikan karya yang telah dihasilkan memiliki nilai ekonomi karena manfaat yang dapat dinikmatinya. Berdasarkan konsep ini maka mendorong kebutuhan adanya penghargaan atas hasil karya yang telah dihasilkan berupa perlindungan hukum bagi HAKI. Tujuan pemberian perlindungan hukum itu untuk mendorong dan menumbuhkembangkan semangat berkarya dan mencipta.

B. Pengertian HAKI

Pengertian HAKI Menurut Para Pakar, sebagai berikut :

1. Ismail Saleh, Pengertian HAKI adalah pengakuan dan penghargaan pada seseorang atau badan hukum atas penemuan atau penciptaan karya intelektual mereka dengan memberikan hak-hak khusus bagi mereka, baik yang bersifat sosial maupun ekonomis.
2. Bambang Kesowo, HAKI adalah hak atas kekayaan yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia.
3. Adrian Sutedi adalah hak atau wewenang atau kekuasaan untuk berbuat sesuatu atas kekayaan intelektual tersebut dan hak tersebut diatur oleh norma-norma atau hukum-hukum yang berlaku. Kekayaan intelektual merupakan kekayaan atas segala hasil produksi kecerdasan daya pikir seperti teknologi, pengetahuan, sastra, seni, karya tulis, karikatur, pengarang lagu dan seterusnya

Seorang wirausaha harus memahami dan mengetahui tentang Hak atas Kekayaan Intelektual agar setiap produk yang dihasilkan atau diciptakan tidak mudah ditiru dan di akui oleh pihak lain. Manfaat ekonomi lainnya adalah ia bisa memberikan keuntungan seperti mendapatkan royalti ketika produknya digunakan oleh pihak lain. Apabila ia tidak mempatenkan produknya itu artinya ia siap menerima resiko yang tidak diinginkan, misalnya produknya diakui oleh orang lain.

C. Tujuan dan Sifat HAKI

Berikut ini adalah tujuan dari penerapan HAKI:

- 1) Mencegah adanya kemungkinan pelanggaran HAKI milik orang lain.

- 2) Meningkatkan daya saing dan pangsa pasar.
- 3) Bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan strategi penelitian bisnis dan industri di Indonesia.

Hak atas kekayaan intelektual memiliki dua buah sifat, yaitu:

1. Memiliki jangka waktu tertentu

Hak atas kekayaan intelektual memiliki jangka waktu tertentu (terbatas). Apabila jangka waktunya sudah habis, hasil penemuan tersebut akan menjadi milik umum. Akan tetapi, ada juga HAKI yang jangka waktunya bisa diperpanjang. Contohnya adalah hak merek.

2. Bersifat eksklusif dan mutlak

HAKI bersifat eksklusif dan mutlak, artinya tidak ada satu orang pun yang boleh melanggar hak kekayaan intelektual milik orang lain. Pemilik hak bisa mengajukan tuntutan jika mengetahui adanya pelanggaran yang dilakukan pihak lain. Tak hanya itu saja, pemilik HAKI memperoleh hak monopoli. Ia berhak melarang orang untuk membuat ciptaan yang sama dengan ciptaan miliknya.

D. Prinsip-Prinsip HAKI

Prinsip – prinsip Hak Kekayaan Intelektual :

- 1) Prinsip ekonomi

Prinsip ekonomi, yakni hak intelektual berasal dari kegiatan kreatif suatu kemauan daya pikir manusia yang diekspresikan dalam berbagai bentuk yang akan memberikan keuntungan kepada pemilik yang bersangkutan.

- 2) Prinsip keadilan.

Prinsip keadilan, yakni di dalam menciptakan sebuah karya atau orang yang bekerja membuahkan suatu hasil dari kemampuan intelektual dalam ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang akan mendapat perlindungan dalam pemilikannya.

- 3) Prinsip kebudayaan.

Prinsip kebudayaan, yakni perkembangan ilmu pengetahuan, sastra, dan seni untuk meningkatkan kehidupan manusia

4) Prinsip sosial.

Prinsip sosial mengatur kepentingan manusia sebagai warga negara , artinya hak yang diakui oleh hukum dan telah diberikan kepada individu merupakan satu kesatuan sehingga perlindungan diberikan berdasarkan keseimbangan kepentingan individu dan masyarakat.

E. Klasifikasi Hak Kekayaan Intelektual (HAKI)

Berdasarkan WIPO (*the creation of the human mind*) hak atas kekayaan intelektual dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu hak cipta (*copyright*) , dan hak kekayaan industry (*industrial property right*).

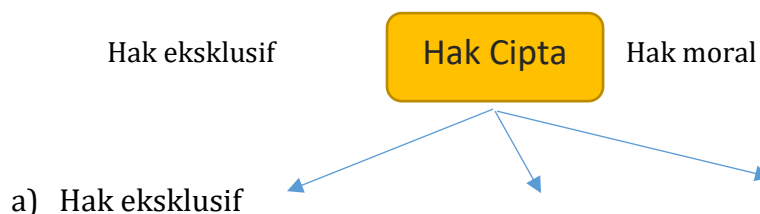
1. Hak Cipta

Hak cipta merupakan salah satu jenis hak kekayaan intelektual, namun hak cipta berbeda dengan hak kekayaan intelektual lainnya (seperti paten, yang memberikan hak monopoli atas penggunaan invensi), karena hak cipta bukan merupakan hak monopoli untuk melakukan sesuatu, melainkan hak untuk mencegah orang lain yang melakukannya.

Sifat Hak cipta:

- Hak cipta dianggap sebagai benda bergerak dan tidak berwujud
- Hak cipta dapat dialihkan seluruhnya atau sebagian, bila dialihkan harus tertulis (bisa di notaris atau di bawah tangan)
- Hak cipta tidak dapat disita, kecuali jika diperoleh secara melawan hukum

Hak-hak yang tercakup dalam hak cipta



Yang dimaksud dengan "hak eksklusif" dalam hal ini adalah bahwa hanya pemegang hak ciptalah yang bebas melaksanakan hak cipta tersebut, sementara orang atau pihak lain dilarang melaksanakan hak cipta tersebut tanpa persetujuan pemegang hak cipta.

b) Hak ekonomi dan hak moral

- Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan, sedangkan
- Hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta atau pelaku (seni, rekaman, siaran) yang tidak dapat dihilangkan dengan alasan apa pun, walaupun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan.

Hasil Ciptaan yang dilindungi Undang-undang hak cipta (UU hak cipta No. 19/2002) adalah karya cipta dalam tiga bidang, yaitu hak cipta ilmu pengetahuan, hak cipta seni dan hak cipta sastra yang mencakup :

- a. Buku, program komputer, pamflet, perwajahan (lay out) karya tulis yang diterbitkan dan semua hasil karya tulis lain;
- b. Ceramah, kuliah, pidato dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
- c. Alat peraga yg dibuat untuk kepentingan pendidikan & ilmu pengetahuan;
- d. Musik/ lagu dengan atau tanpa teks;
- e. Drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan dan pentomim;
- f. Seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, kolas, seni patung dan seni terapan;
- g. Arsitektur;
- h. Peta;
- i. Seni batik;
- j. Fotografi;
- k. Sinematografi;
- l. Terjemahan, bunga rampai, tafsir, saduran, database dan karya lain dari hasil pengalih wujudan

2. Hak Kekayaan Industri

Hak kekayaan industri (*industrial property right*) adalah hak yang mengatur segala sesuatu tentang milik perindustrian, terutama yang mengatur perlindungan hukum.

Hak kekayaan industri (*industrial property right*), meliputi :

a. Hak Paten

Hak Paten (Patent) adalah hak eksklusif yang diberikan oleh Negara kepada Inventor atas hasil Invensinya di bidang teknologi, yang untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri invensinya tersebut atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakannya.

Inventor adalah seorang yang secara sendiri atau beberapa orang yang secara bersama-sama melaksanakan ide yang dituangkan ke dalam kegiatan yang menghasilkan Invensi.

Invensi adalah ide Inventor yang dituangkan ke dalam suatu kegiatan pemecahan masalah yang spesifik di bidang teknologi dapat berupa produk atau proses, atau penyempurnaan dan pengembangan produk atau proses.

b. Hak Merek

Merek adalah tanda yang berupa gambar, nama, kata, huruf-huruf, angka-angka, susunan warna, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan barang atau jasa. (Menurut UU No.15 Tahun 2001)

Sedangkan pengertian dari Hak Merek adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada pemilik merek terdaftar dalam daftar umum merek untuk jangka waktu tertentu dengan menggunakan sendiri merek tersebut atau memberikan ijin kepada pihak lain untuk menggunakannya.

c. Hak Varietas tanaman

Perlindungan Varietas Tanaman (PVT) atau hak pemulia tanaman adalah hak kekayaan intelektual yang diberikan kepada pihak pemulia tanaman atau pemegang PVT untuk memegang kendali secara eksklusif terhadap bahan perbanyakan (mencakup benih, stek, anakan, atau jaringan biakan) dan material yang dipanen (bunga potong, buah, potongan daun) dari suatu varietas tanaman baru untuk digunakan dalam jangka waktu yang telah ditentukan.

Hak PVT dapat beralih atau dialihkan karena :

1. Pewarisan;
2. Hibah;

3. Wasiat;
4. Perjanjian dalam bentuk akta notaris; atau
5. Sebab lain yang dibenarkan oleh undang-undang.

d. Rahasia Dagang

Dalam Pasal 1 Undang-Undang Rahasia Dagang (Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000), Rahasia Dagang adalah informasi yang tidak diketahui oleh umum di bidang teknologi dan/ atau bisnis, mempunyai nilai ekonomi karena berguna dalam kegiatan usaha, dan dijaga kerahasiaannya oleh pemilik Rahasia Dagang.

Lingkup perlindungan Rahasia Dagang adalah metode produksi, metode pengolahan, metode penjualan atau informasi lain di bidang teknologi dan/atau bisnis yang memiliki nilai ekonomi dan tidak diketahui masyarakat umum.

Adapun yang dimasukkan kedalam informasi teknologi, adalah sebagai berikut .

- Informasi tentang penelitian dan pengembangan suatu teknologi;
- Informasi tentang produksi/proses; dan
- Informasi mengenai kontrol mutu

e. Desain industry

Desain Industri menurut UU No. 31 Tahun 2000 didefinisikan sebagai suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan dari padanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri, atau kerajinan tangan.

f. Desain tata letak sirkuit terpadu

Sirkuit Terpadu adalah suatu produk dalam bentuk jadi atau setengah jadi, yang di dalamnya terdapat berbagai elemen dan sekurang-kurangnya satu dari elemen tersebut adalah elemen aktif, yang sebagian atau

seluruhnya saling berkaitan serta dibentuk secara terpadu di dalam sebuah bahan semikonduktor yang dimaksudkan untuk menghasilkan fungsi elektronik

Desain Tata Letak adalah kreasi berupa rancangan peletakan tiga dimensi dari berbagai elemen, sekurang-kurangnya satu dari elemen tersebut adalah elemen aktif, serta sebagian atau semua interkoneksi dalam suatu Sirkuit Terpadu dan peletakan tiga dimensi tersebut dimaksudkan untuk persiapan pembuatan Sirkuit Terpadu.

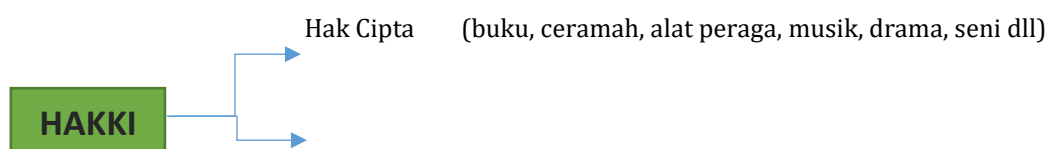
Hak Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara Republik Indonesia kepada Pendesain atas hasil kreasinya, untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri, atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakan hak tersebut.

Kriteria DTLST Yang Mendapat Perlindungan

- Hak Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu diberikan untuk Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu yang orisinal.
- Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu dinyatakan orisinal apabila desain tersebut merupakan hasil karya mandiri Pendesain, dan pada saat Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu tersebut dibuat tidak merupakan sesuatu yang umum bagi para Pendesain
- Tentu saja, Desain Industri harus terdaftar pada DITJEN HKI untuk memperoleh perlindungan.

g. Indikasi Geografi (Geographical Indication)

Indikasi geografi merupakan tanda yang menunjukkan asal muasal suatu barang. Biasanya hal ini dilihat dari faktor geografis seperti faktor alam dan faktor manusia yang memberikan ciri kualitas tertentu.



F. Dasar Hukum Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia

Pengaturan hukum HAKI di Indonesia dapat ditemukan dalam :

1. Undang – undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.
2. Undang – undang Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten.
3. Undang – undang Nomor 15 Tahun 2001 tentang Merek.
4. Undang – undang Nomor 29 Tahun 2000 tentang Varietas Tanaman.
5. Undang – undang Nomor 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang.
6. Undang – undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.
7. Undang – undang Nomor 32 Tahun 2000 tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu.

G. Syarat Karya Intelektual Yang Dapat Dipatenkan

Ada beberapa kategori karya dan penemuan yang dapat dipatenkan. Dengan kata lain, tidak semua hasil penemuan bisa dipatenkan. Suatu karya yang dapat dipatenkan harus memenuhi beberapa persyaratan secara substantif, yaitu sebagai berikut:

1. Bersifat Baru

Hasil karya intelektual belum pernah dipublikasikan terlebih dahulu. Baik di publikasikan di media apapun. Adapun langkah yang harus segera di urus agar memperoleh hak paten, dengan mengajukan permohonan. Setelah mengajukan permohonan, akan memperoleh tanggal penerimaan. Jika karya intelektual dipublikasikan sebelum memperoleh tanggal penerimaan, maka permohonan bisa gagal

2. Bersifat Inventif

Prinsip memperoleh paten HaKI bersifat inventif, atau kemampuan untuk menciptakan, merancang sesuatu yang sebelumnya belum pernah ada. Paten hanya diberikan pada karya intelektual hanya diberikan pada penemu yang memiliki *person skilled in the art*.

3. Bersifat Aplikatif

Maksud aplikatif hasil penelitian yang ditemukan dapat dilakukan secara berulang-ulang. Dapat juga diartikan memiliki tingkat kemanfaatan bagi masyarakat. Semakin hasil penemuannya digunakan masyarakat luas, mengindikasikan bahwa penemuannya berhasil sebagai solusi atas permasalahan yang muncul. Karya intelektual memiliki syarat konsisten, tidak mudah berubah-ubah.

H. Prosedur mengajukan permohonan HAKKI

Syarat mengajukan permohonan hak paten HAKKI karya intelektual benar-benar terbarukan, artinya belum ada yang pernah mengajukan sebelumnya. Untuk mengetahui apakah karya kita merupakan terbarukan atau tidak, kita dapat melakukan pengecekan dokumen paten di database DJHKI dan kantor paten di luar negeri. Jika karya kita belum bersifat terbarukan, proses selanjutnya adalah membuat proposal pengajuan paten.

Setelah dilakukan penelusuran dan dapat diyakini bahwa invensi yang akan dipatenkan masih mengandung kebaruan, langkah selanjutnya adalah membuat spesifikasi paten, yang terdiri sekurang-kurangnya atas:

- 1) Judul Invensi;
Latar Belakang Invensi, yang menerangkan teknologi yang ada sebelumnya serta masalah yang terdapat pada teknologi tersebut, yang coba ditanggulangi oleh invensi;
- 2) Uraian Singkat Invensi, yang menerangkan secara ringkas mengenai fitur-fitur yang terkandung dalam, dan menyusun, invensi;
- 3) Uraian Lengkap Invensi, yang menerangkan mengenai bagaimana cara melaksanakan invensi;
- 4) Gambar Teknik, jika diperlukan untuk menerangkan invensi secara lebih jelas;
- 5) Uraian Singkat Gambar, untuk menerangkan mengenai Gambar Teknik yang disertakan;
- 6) Abstrak, ringkasan mengenai invensi dalam satu atau dua paragraf;
- 7) Klaim, yang memberi batasan mengenai fitur-fitur apa saja yang dinyatakan sebagai baru dan inventif oleh sang inventor, sehingga layak mendapatkan hak paten.

Persyaratan lain berupa persyaratan formalitas dapat dilengkapi selama tiga bulan sejak Tanggal Penerimaan, dan dapat dua kali diperpanjang, masing-masing untuk dua dan satu bulan. Persyaratan formalitas tersebut adalah:

- a) Surat Pernyataan Hak, yang merupakan pernyataan Pemohon Paten bahwa ia memang memiliki hak untuk mengajukan permohonan paten tersebut;
- b) Surat Pengalihan Hak, yang merupakan bukti pengalihan hak dari Inventor kepada Pemohon Paten, jika Inventor dan Pemohon bukan orang yang sama;
- c) Surat Kuasa, jika permohonan diajukan melalui Kuasa;
- d) Fotokopi KTP/Identitas Pemohon, jika Pemohon perorangan;
- e) Fotokopi Akta Pendirian Badan Hukum yang telah dilegalisir, jika Pemohon adalah Badan Hukum;
- f) Fotokopi NPWP Badan Hukum, jika Pemohon adalah Badan Hukum; dan
- g) Fotokopi KTP/Identitas orang yang bertindak atas nama Pemohon Badan Hukum untuk menandatangani Surat Pernyataan dan Surat Kuasa.

Apabila syarat diatas sudah lengkap, inventor tinggal menunggu hasil dari DJHKI. Pengumuman akan dipublikasikan secara umum setelah 18 bulan dari hasil pengajuan.

I. Invensi Yang Tidak Dapat Dipatenkan

Invensi tidak dapat dipatenkan apabila:

1. Bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, moralitas agama, ketertiban umum, atau kesusilaan; misalnya invensi yang kegunaannya secara spesifik adalah untuk memakai narkoba.
2. Berupa metode pemeriksaan, perawatan, pengobatan dan/atau pembedahan yang diterapkan terhadap manusia dan/atau hewan; misalnya metode operasi *caesar*, metode *chemotherapy*.
3. Teori dan metode di bidang ilmu pengetahuan dan matematika; sehingga rumus matematika sehebat apapun tidak bisa dipatenkan oleh siapapun.
4. Semua makhluk hidup, kecuali jasad renik; serta proses biologis yang esensial untuk memproduksi tanaman atau hewan, kecuali proses non-biologis atau proses mikrobiologis.

J. Pemeliharaan Paten

Pemegang Hak Paten juga berkewajiban untuk membayar biaya tahunan pemeliharaan paten sampai dengan tahun terakhir masa perlindungan. Jika Pemegang Hak Paten tidak membayar biaya pemeliharaan selama tiga tahun berturut-turut, maka paten akan dianggap batal demi hukum.

Besaran biaya pemeliharaan Paten yang harus dibayarkan setiap tahun oleh Pemegang Hak Paten ditetapkan dalam Peraturan Pemerintah terkait Penerimaan Negara Bukan Pajak (PNBP) di lingkup Kementerian Hukum dan HAM. Komponen biaya terdiri atas biaya pokok dan biaya per klaim.

Batas waktu untuk melakukan pembayaran biaya pemeliharaan tahunan setiap tahunnya adalah pada tanggal yang sama dengan tanggal pemberian paten. Jika paten diberi pada tanggal 2 Februari 2019, maka setiap tanggal 2 Februari Pemohon Paten harus membayar biaya pemeliharaan hingga masa perlindungan paten berakhir.

Tugas Individu

Amatilah lingkungan di sekitar kalian, carilah beberapa usaha kecil UKM yang sudah mendaftarkan produknya ke HAKKI.

Tugas Kelompok

Kelas di bagi dalam beberapa kelompok. Masing-masing kelompok mencari sepuluh contoh produk disertai penjelasan yang sudah terdaftar HAKKI seperti hak cipta, merk atau paten dalam kategori makanan, minuman, olahraga, fashion, farmasi dan musik serta film yang ada di lingkunganmu. Presentasikan hasilnya di depan kelas.

Job Sheet

Buatlah tabel yang memuat data 10 produk yang sudah memiliki hak cipta atau hak paten dan yang belum memiliki

NO	NAMA PRODUK	REGISTERED ®	TRADE MARK (TM)	TIDAK KEDUANYA	ADA KEDUANYA	KET.

1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						

Soal Pilihan Ganda

1. Desain tata letak sirkuit terpadu diatur dalam Undang-undang No ?
 - a. 31 Tahun 2000
 - b. 32 Tahun 2000
 - c. 33 Tahun 2000
 - d. 34 Tahun 2000
 - e. 35 Tahun 2000

2. Yang tidak termasuk Pengalihan Hak Desain tata letak sirkuit terpadu yaitu ?
 - a. Pewaris
 - b. Hibah
 - c. Wasiat
 - d. Janji Lisan
 - e. Perjanjian tertulis

3. Kreasi berupa rancangan peletakan tiga dimensi dari berbagai elemen, sekurang-kurangnya satu dari elemen tersebut adalah elemen aktif, serta sebagian atau semua interkoneksi dalam suatu sirkuit terpadu dan peletakan tiga dimensi tersebut dimaksudkan untuk persiapan pembuatan sirkuit terpadu. Pengertian dari ?
 - a. Desain tata letak
 - b. Sirkuit terpadu
 - c. Obyek dan Perlindungan
 - d. Hak Pemegang DTLST
 - e. Prosedur Mengajukan Permohonan Pendaftaran

4. Sebutkan 3 macam konsepsi dalam manfaat bagi kehidupan manusia dan nilai ekonomi ..
- Konsepsi keimanan, konsepsi ilmu, konsepsi sosial
 - Konsepsi hak, konsepsi kekayaan, konsepsi perlindungan hukum
 - Konsepsi internal, konsepsi eksternal, konsepsi umum
 - Konsepsi kuantitas, konsepsi kualitas, konsepsi average
 - Semua Salah
5. Produk dalam bentuk jadi atau setengah jadi, yang didalamnya terdapat berbagai elemen dan sekurang-kurangnya satu dari elemen tersebut adalah elemen aktif, yang sebagian atau seluruhnya saling berkaitan serta dibentuk secara terpadu didalam sebuah bahan semikonduktor yang dimaksudkan untuk menghasilkan fungsi elektronik. Pengertian dari ?
- Prosedur Mengajukan Permohonan Pendaftaran
 - Sirkuit terpadu
 - Desain tata letak
 - Obyek dan Perlindungan
 - Hak Pemegang DTLST
6. Sebutkan 3 macam konsepsi dalam manfaat bagi kehidupan manusia dan nilai ekonomi ..
- Konsepsi keimanan, konsepsi ilmu, konsepsi sosial
 - Konsepsi hak, konsepsi kekayaan, konsepsi perlindungan hukum
 - Konsepsi internal, konsepsi eksternal, konsepsi umum
 - Konsepsi kuantitas, konsepsi kualitas, konsepsi average
 - Semua Salah
7. Undang-undang yang mengatur tentang varietas tanaman adalah..
- UU No. 29 tahun 2000
 - UU No. 14 tahun 2001
 - UU No. 19 tahun 2002
 - UU No. 15 tahun 2001
 - UU No. 31 tahun 2000
8. Penerapan bioteknologi untuk mendapatkan varietas varietas unggul akan menjurus pada ...
- Meningkatnya jenis hama tanaman
 - Meningkatnya keanekaragaman genetic
 - Meningkatnya keanekaragaman ekologi
 - Menurunkan kualitas produk pertanian
 - Menurunkan kualitas lingkungan

9. Di bawah ini adalah tujuan dari perlindungan hukum varietas tanaman, kecuali ;
- Mendorong Kreativitas
 - Penghasil VT memperoleh hak ekonomi
 - Memotivasi berbagai pihak untuk menghasilkan varietas unggul
 - Hanya mencakup produk VT saja (sebagian bidang pertanian)
 - Mendorong Inovasi pada bidang pertanian
10. Di bawah ini adalah undang-undang mengenai HAK Kekayaan Intelektual..
- UU No. 29 tahun 2000 tentang Varietas Tanaman
 - UU No. 14 tahun 2001 tentang Paten
 - UU 19 tahun 2002 tentang Hak cipta
 - A, B dan C benar
 - A dan B benar
11. Sebutkan 3 macam konsepsi dalam manfaat bagi kehidupan manusia dan nilai ekonomi ..
- Konsepsi keimanan, konsepsi ilmu, konsepsi sosial
 - Konsepsi hak, konsepsi kekayaan, konsepsi perlindungan hukum
 - Konsepsi internal, konsepsi eksternal, konsepsi umum
 - Konsepsi kuantitas, konsepsi kualitas, konsepsi average
 - Semua Salah
12. Yang termaksud dalam hak kekayaan intelektual adalah di bawah ini,kecuali...
- hak cipta
 - merek dagang
 - paten
 - desain produk industri
 - hak waris
13. Dibawah ini adalah bentuk-bentuk ciptaan yang dilindungi oleh UU Hak Cipta,kecuali..
- ceramah
 - naskah copian
 - program komputer
 - drama
 - Arsitektur
14. Menurut UU Hak Cipta, yang dimaksud dengan hak cipta adalah..
- hak asasi bagi pembuat program untuk mengizinkan orang lain mengcopinya secara bebas
 - sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa,kode,skema bentuk lain
 - hak yang diberikan orang tua kepada anaknya

- d. hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak hasil ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku
 - e. hak eksklusif bagi pembajak program untuk memperbanyak ciptaan orang lain dan memberikan izin dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut perundang-undangan yang berlaku
15. Syarat karya intelektual adalah belum pernah dipublikasi atau disebut memenuhi unsur. ...
- a. Kebaruan
 - b. Inventif
 - c. Aplikatif
 - d. Komunikatif
 - e. Kreatif
16. Tujuan dari hak cipta adalah...
- a. melindungi kreasi penulis, seniman, pengarang, dan pemain musik, pengarang sandiwara, serta pembuat film dan perangkat lunak (software)
 - b. melindungi pembajak software atau program, pengopi program
 - c. membuat negara Indonesia terlihat hebat di mata dunia
 - d. membuat para pembajak software untuk minta maaf kepada pembuat program
 - e. sebagai pelengkap saja dari undang-undang hak cipta internasional
17. Hasil dari ide atau gagasan seseorang, yang mempunyai nilai, baik dalam bentuk konkret maupun abstrak disebut...
- a. ciptaan
 - b. hak cipta
 - c. pencipta
 - d. kreasi
 - e. Deskripsi
18. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menghargai kreasi orang lain, di antaranya adalah...
- a. menggunakan software bajakan
 - b. melakukan crack terhadap software
 - c. tidak menggunakannya untuk tindak kriminal
 - d. memodifikasi sesuai keinginan
 - e. menyalin software orang lain semauanya

19. tindakan yang dilakukan dengan mengabaikan ketentuan dan pengaturan-pengaturan yang formal dalam suatu negara, disebut tindakan...
- a. subjektif
 - b. objektif
 - c. ilegal
 - d. legal
 - e. ekonomis
20. Pada tahun 2003, negara-negara yang tidak termasuk negara yang tingkat pembajakannya tertinggi adalah...
- a. indonesia
 - b. vietnam
 - c. ukraina
 - d. cina
 - e. malaysia

Soal Uraian

1. Jelaskan pengertian HAKI menurut Bambang Kesowo!
2. Apa prinsip-prinsip hak atas kekayaan intelektual
3. Jelaskan dasar hukum atas hak atas kekayaan intelektual
4. Apa syarat karya intelektual yang dapat dipatenkan
5. Bagaimana prosedur mengajukan HAKI

BAB 4

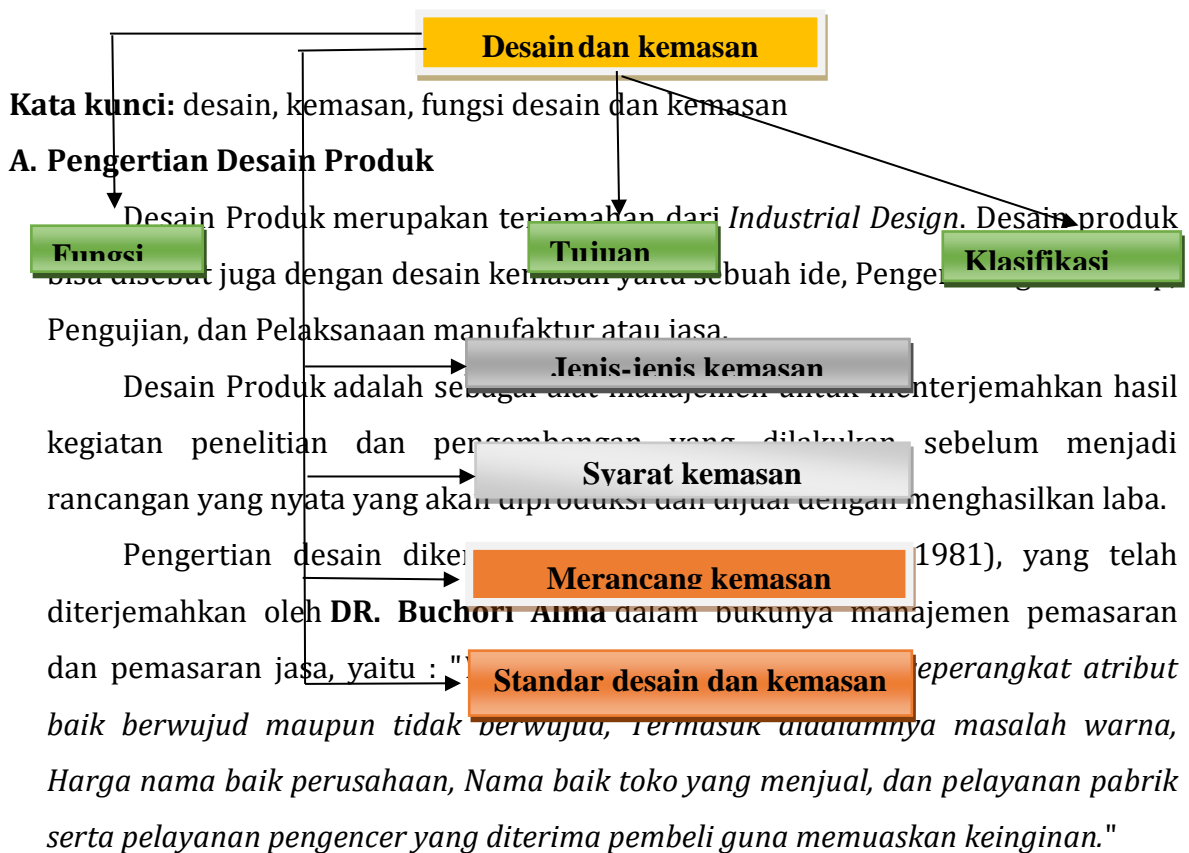
RANCANGAN PROTOTYPE DAN PEMBUATAN KEMASAN PRODUK KREATIF

Tujuan Pembelajaran:

Setelah mempelajari bab ini diharapkan siswa dapat:

1. Menjelaskan konsep desain produk kreatif
2. Menganalisis alur dan proses kerja pembuatan *prototype/model* produk Kreatif
3. Menganalisis proses kerja *prototype/model* produk kreatif
4. Membuat desain (rancangan) produk kreatif
5. Membuat alur dan proses kerja pembuatan *prototype/model* produk kreatif
6. Membuat *prototype/* model produk kreatif
7. Membuat kemasan dan merek (*brand*) produk kreatif

Peta Konsep



Bagian-bagian desain produk

Pada dasarnya desain produk terbagi menjadi dua bagian yaitu :

- 1) Mendesain produk yang benar - benar baru. yaitu membuat rancangan dan sketsa baru yang belum pernah ada pada desain sebelumnya.
- 2) Mendesain atau memodifikasi produk yang sudah ada (*redesign*) atau melakukan pengembangan terhadap desain produk yang sudah ada.

B. Maksud dan Tujuan Desain Produk

Desain produk mempunyai maksud dan tujuan untuk membantu perusahaan dalam menciptakan dan mengembangkan produk baru atau untuk menjamin hasil produksi yang sesuai dengan keinginan pelanggan.

Manfaat dari desain produk antara lain:

- 1) Menghindari kegagalan - kegagalan yang mungkin terjadi dalam pembuatan suatu produk
- 2) Memilih metode yang paling baik dan ekonomis dalam pembuatan produk
- 3) Menentukan standarisasi atau spesifikasi produk yang dibuat
- 4) Menghitung biaya dan menentukan harga produk yang dibuat
- 5) Mengetahui kelayakan produk tersebut apakah sudah memenuhi persyaratan atau masih perlu perbaikan kembali

Tujuan desain produk antara lain:

- a. Sebagai identitas/merk dari suatu produk;
- b. Untuk menghasilkan produk yang berkualitas tinggi dan mempunyai nilai jual yang tinggi;
- c. Untuk menghasilkan produk yang trend pada masanya;
- d. Untuk membuat produk dengan biaya seminimal mungkin dalam penggunaan bahan baku dan biaya - biaya dengan tanpa mengurangi nilai jual produk tersebut.

C. Fungsi Desain Produk

Sedangkan fungsi dari desain produk adalah:

- Identitas dari produk itu sendiri,
- Sebagai pelindung produk, dan
- Penambah nilai jual produk.

D. Kemasan Produk

Kemasan merupakan desain kreatif yang mengaitkan bentuk, struktur, material, warna, citra, tipografi dan elemen-elemen desain dengan informasi produk agar produk dapat dipasarkan. Kemasan digunakan untuk membungkus, melindungi, mengirim, mengeluarkan, menyimpan, mengidentifikasi dan membedakan sebuah produk di pasar (Klimchuk dan Krasovec, 2006:33).



Gambar kemasan produk

Kemasan yang dirancang dengan baik dapat membangun ekuitas merek dan mendorong penjualan. Kemasan sebagai bagian pertama produk yang dihadapi pembeli dan mampu menarik atau menyingkirkan pembeli. Pengemasan suatu produk biasanya dilakukan oleh produsen untuk dapat merebut minat konsumen terhadap pembelian barang. Produsen berusaha memberikan kesan yang baik pada kemasan produknya dan menciptakan model kemasan baru yang berbeda dengan produsen lain yang memproduksi produk-produk sejenis dalam pasar yang sama.

E. Fungsi Kemasan Produk

Perusahaan sangat memperhatikan pembungkus suatu barang sebab mereka menganggap bahwa fungsi kemasan tidak hanya sebagai pembungkus, tetapi jauh lebih luas dari pada itu. Simamora (2007) mengemukakan pengemasan mempunyai dua fungsi yaitu:

a. Fungsi Protektif

Berkenaan dengan proteksi produk, perbedaan iklim, prasarana transportasi, dan saluran distribusi yang semua berimbas pada pengemasan. Dengan

pengemasan protektif, para konsumen tidak perlu harus menanggung risiko pembelian produk rusak atau cacat.

b. Fungsi Promosional

Peran kemasan pada umumnya dibatasi pada perlindungan produk. Namun kemasan juga digunakan sebagai sarana promosi. Menyangkut promosi, perusahaan mempertimbangkan preferensi konsumen menyangkut warna, ukuran, dan penampilan.

Selain berfungsi sebagai media pemasaran, kemasan juga memiliki beberapa fungsi lain, yaitu sebagai berikut:

1) Pelindung produk.

Salah satu fungsi dasar kemasan adalah untuk mengurangi terjadinya kehancuran, busuk, atau kehilangan melalui pencurian atau kesalahan penempatan.

2) Memperkuat citra produk.

Kemasan memberikan cara yang menarik untuk menarik perhatian kepada sebuah produk.

3) Kombinasi dari keduanya, marketing dan Logistik dimana kemasan menjual produk dengan menarik perhatian dan mengkomunikasikannya.

F. Tujuan Kemasan Produk

Menurut Louw dan Kimber (2007), tujuan dari kemasan dan pelabelan kemasan antara lain:

- 1) **Physical Production.** Melindungi objek dari suhu, getaran, guncangan, tekanan dan sebagainya.
- 2) **Barrier Protection.** Melindungi dari hambatan oksigen uap air, debu, dan sebagainya.
- 3) **Containment or Agglomeration.** Benda-benda kecil biasanya dikelompokkan bersama dalam satu paket untuk efisiensi transportasi dan penanganan.
- 4) **Information Transmission.** Informasi tentang cara menggunakan transportasi, daur ulang, atau membuang paket produk yang sering terdapat pada kemasan atau label.
- 5) **Reducing Theft.** Kemasan yang tidak dapat ditutup kembali atau akan rusak secara fisik (menunjukkan tanda-tanda pembukaan) sangat membantu dalam

pencegahan pencurian. Paket juga termasuk memberikan kesempatan sebagai perangkat anti-pencurian.

- 6) **Convenience.** Fitur yang menambah kenyamanan dalam distribusi, penanganan, penjualan, tampilan, pembukaan, kembali penutup, penggunaan dan digunakan kembali.
- 7) **Marketing.** Kemasan dan label dapat digunakan oleh pemasar untuk mendorong calon pembeli untuk membeli produk.

G. Klasifikasi Kemasan

Kemasan dapat digolongkan atas beberapa hal antara lain :

1. Berdasarkan frekuensi dari pemakaian

a. Kemasan sekali pakai (*disposable*)

Kemasan sekali pakai (*disposable*) yaitu kemasan yang langsung dibuang setelah dipakai. Contoh bungkus plastik untuk es, bungkus dari daun-daunan, kotak karton lipat minuman sari buah.

b. Kemasan yang dapat dipakai berulang kali (*multitrip*)

Kemasan yang dapat dipakai berulang kali (*multitrip*) seperti: botol minuman, botol kecap, botol sirup.

c. Kemasan atau wadah yang tidak dibuang atau dikembalikan oleh konsumen (*semi disposable*)

Wadah-wadah tersebut biasanya digunakan untuk kepentingan lain di rumah konsumen, misalnya botol air mineral yaitu untuk tempat air minum di rumah, kaleng susu untuk tempat gula, dan lain-lain. Penggunaan kemasan untuk kepentingan ini berhubungan dengan tingkat toksikasi.

2. Berdasarkan struktur sistem kemas

Klasifikasi kemasan berdasarkan kontak produk dengan kemasan atau berdasarkan letak suatu bahan kemas di dalam sistem kemasan secara keseluruhan, dapat dibedakan atas :

a. Kemasan primer

Kemasan primer yaitu kemasan yang langsung mewadahi atau membungkus bahan pangan. Misalnya kaleng susu, botol minuman, bungkus tempe.

b. Kemasan sekunder

Kemasan sekunder fungsi utamanya melindungi kelompok-kelompok kemasan lain. Misalnya kotak karton untuk wadah susu dalam kaleng, kotak kayu untuk buah yang dibungkus, dan sebagainya.

c. Kemasan tersier

Kemasan tersier yaitu kemasan untuk mengemas setelah kemasan primer dan sekunder. Kemasan ini digunakan untuk pelindung selama pengangkutan. Misalnya jeruk yang sudah dibungkus, dimasukkan ke dalam kardus kemudian dimasukkan ke dalam kotak dan setelah itu ke dalam peti kemas.

3. Sifat Kekakuan Bahan Kemasan

a. Kemasan fleksibel

Kemasan fleksibel yaitu bahan kemasan yang mudah dilenturkan tanpa adanya retak atau patah, dan relatif tipis. Misalnya plastik, kertas dan foil.

b. Kemasan kaku

Kemasan kaku yaitu bahan kemas yang bersifat keras, tidak tahan lenturan, patah bila dibengkokkan, relatif lebih tebal dari kemasan fleksibel. Misalnya kayu, gelas dan logam.

c. Kemasan semi kaku atau semi fleksibel

Kemasan semi kaku atau semi fleksibel yaitu bahan kemas yang memiliki sifat-sifat antara kemasan fleksibel dan kemasan kaku. Misalnya botol plastik dan wadah bahan yang berbentuk pasta.

4. Berdasarkan sifat perlindungan terhadap lingkungan

a. Kemasan hermetis (tahan uap dan gas)

Kemasan hermetis yaitu kemasan yang secara sempurna tidak dapat dilalui oleh gas, udara atau uap air sehingga kemasan ini tidak dapat dimasuki oleh bakteri, ragi dan debu. Wadah-wadah yang biasanya digunakan untuk pengemasan secara hermetis adalah kaleng dan botol gelas.

b. Kemasan tahan cahaya

Kemasan tahan cahaya yaitu wadah yang tidak bersifat transparan. Misalnya kemasan logam, kertas dan foil. Kemasan ini cocok untuk

bahan pangan yang mengandung lemak dan vitamin yang tinggi, serta makanan hasil fermentasi.

c. Kemasan tahan suhu tinggi

Kemasan tahan suhu tinggi yaitu kemasan untuk bahan yang memerlukan proses pemanasan, pasteurisasi dan sterilisasi. Umumnya terbuat dari logam dan gelas.

5. Berdasarkan tingkat kesiapan pakai (Perakitan)

a. Wadah siap pakai

Wadah siap pakai yaitu bahan kemasan yang siap untuk diisi dengan bentuk yang telah sempurna sejak keluar dari pabrik. Contoh : botol, wadah kaleng dan sebagainya.

b. Wadah siap dirakit atau wadah lipatan

Wadah siap rakit yaitu kemasan yang masih memerlukan tahap perakitan sebelum diisi. Misalnya kaleng dalam bentuk lembaran (*flat*) dan silinder fleksibel, wadah yang terbuat dari kertas, foil atau plastik.

H. Jenis-Jenis Kemasan Produk

Jenis-jenis kemasan yang tersedia saat ini adalah:

- 1) Kemasan Kertas
- 2) Kemasan Gelas
- 3) Kemasan Logam (Kaleng)
- 4) Kemasan Plastik
- 5) Komposit (Kertas/Plastik)
- 6) *Edible Packaging* (kemasan yang bersifat ramah lingkungan karena dapat dimakan)
- 7) *Biodegradable Packaging* (kemasan yang mampu didaur ulang secara alami oleh mikroba dalam tanah).

I. Syarat Kemasan Produk

Dalam memilih bentuk dan bahan kemasan yang akan digunakan, maka diperlukan beberapa pertimbangan agar dapat berfungsi dengan baik. Pertimbangan tersebut antara lain :

- 1) Tidak beracun

- 2) Bahan kemasan tidak mengganggu kesehatan manusia baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti kandungan Pb (timbal) yang bersifat racun bagi manusia.
- 3) Harus cocok dengan bahan yang dikemas
- 4) Kemasan yang dipilih harus cocok dengan produk yang dikemas, jika salah memilih bahan kemasan maka akan merugikan.
- 5) Sanitasi dan syarat-syarat kesehatan terjamin
- 6) Di samping bahan kemasan tidak beracun dan produk yang dikemas tidak menunjukkan kerusakan karena adanya mikroba, bahan kemasan juga tidak boleh digunakan bila dianggap tidak dapat menjamin sanitasi atau syarat-syarat kesehatan.
- 7) Dapat mencegah pemalsuan
- 8) Kemasan juga berfungsi sebagai pengaman dengan cara membuat kemasan yang khusus sehingga sulit untuk dipalsukan dan bila terjadi pemalsuan akan mudah dikenali.
- 9) Kemudahan membuka dan menutup
- 10) Pada umumnya konsumen akan memilih produk dengan kemasan yang mudah dibuka dan ditutup.
- 11) Kemudahan dan keamanan dalam mengeluarkan isi produk
- 12) Kemudahan dan keamanan dalam mengeluarkan isi perlu dipertimbangkan, sehingga isi kemasan dapat diambil dengan mudah dan aman.
- 13) Kemudahan pembuangan kemasan bekas
- 14) Pada umumnya kemasan bekas adalah sampah dan merupakan suatu masalah yang memerlukan biaya yang cukup besar untuk penanganannya,
- 15) Ukuran, bentuk dan berat
- 16) Ukuran kemasan berhubungan sangat erat dengan penanganan selanjutnya, baik dalam penyimpanan, transportasi, maupun sebagai alat untuk menarik perhatian konsumen.
- 17) Penampilan dan pencetakan
- 18) Kemasan harus memiliki penampilan yang menarik, baik dari segi bahan,
- 19) Estetika maupun dekorasi. Hal ini terkait selera masyarakat.
- 20) Syarat khusus

- 21) Selain syarat-syarat yang telah disampaikan di atas, masih ada syarat-syarat khusus yang perlu diperhatikan. Misalnya iklim daerah pemasaran yaitu tropis atau subtropis, kelembabannya, dan lain sebagainya.

J. Merancang Kemasan Produk

Merancang atau mendesain sebuah kemasan produk tergantung pada tingkat kreativitas dari desainernya.

Beberapa hal tersebut antara lain:

a. Label harus mudah dimengerti

Label kemasan produk harus memuat kata-kata, kalimat, nama, logo dan gambar yang mudah dimengerti oleh konsumen.

b. Terdapat informasi yang relevan

Sebuah label harus memuat informasi yang relevan dan diperlukan. Hindari penulisan label dengan huruf yang susah dibaca dan berukuran kecil.

Selain itu ada beberapa hal yang wajib tercantum dalam sebuah label produk, antara lain:

1) Nama produk

Nama produk adalah nama dari produk kreatif yang akan dikemas dan dipasarkan.

2) Stempel atau Merk Dagang (*Trade mark*)

Suatu usaha agar memiliki ciri khas haruslah memiliki stempel atau merk dagang (*trade mark*) yang unik.

3) Komposisi bahan baku yang digunakan

Komposisi dari bahan baku yang digunakan amat penting dijelaskan dalam label produk.

4) Netto atau Volume bersih

Pengertian dari netto atau volume bersih adalah bobot atau volume sesungguhnya dari produk kreatif.

5) Nama produsen

Pengertian dari nama produsen adalah nama perusahaan yang terlibat dalam pembuatan atau pengolahan produk kreatif tersebut.

6) Nama distributor

Pengertian nama distributor adalah nama pihak-pihak tertentu yang terlibat dalam proses distribusi suatu produk kreatif.

7) Nomor registrasi atau izin dari Dinas Kesehatan

Sebuah nomor yang merupakan bukti otentik bahwa produk kreatif tersebut telah melalui proses pengujian dan dinyatakan aman untuk dikonsumsi atau digunakan.

8) Logo halal

Sebuah logo yang dicantumkan dalam kemasan produk kreatif yang menyatakan halal untuk dikonsumsi.

9) Kode produksi

Sebuah kode yang menyatakan kode produksi (*batch production*) dari produk kreatif. Kode produksi ini mencantumkan tanggal produksi berupa angka atau kode huruf yang menjelaskan tanggal pembuatan produk kreatif.

10) Waktu kadaluarsa

Pengertian waktu kadaluarsa adalah keterangan yang menyatakan bahwa produk masih layak untuk dikonsumsi. Menurut Julianti dan Nurminah (2006), keterangan kadaluarsa dapat ditulis dengan mencantumkan tulisan:

▫ *Best before date*

Artinya adalah produk masih dalam kondisi baik dan masih dapat dikonsumsi beberapa saat setelah melewati tanggal yang dicantumkan.

▫ *Use by date*

Artinya adalah produk tidak dapat dikonsumsi jika melewati tanggal yang dicantumkan.

K. Standart Desain Kemasan Produk

Menurut wikipedia, Standar Nasional Indonesia atau disingkat SNI adalah satu-satunya standar yang berlaku secara nasional di Indonesia. SNI dirumuskan oleh Panitia Teknis dan ditetapkan oleh Badan Standardisasi Nasional (BSN).

Sedangkan Badan Standardisasi Nasional (BSN) adalah sebuah badan yang membantu Presiden dalam menyelenggarakan pengembangan dan pembinaan di bidang standardisasi sesuai peraturan perundangan-undangan yang berlaku.

Standar Nasional Indonesia (SNI) berlaku di seluruh wilayah negara kesatuan Republik Indonesia (NKRI). SNI bersifat sukarela untuk dipakai dan ditetapkan oleh pelaku usaha sesuai dengan PP Nomor 102 tahun 2000.

L. Model Kemasan Produk Kreatif

Model kemasan produk kreatif haruslah mendukung pemasaran sehingga calon konsumen mudah mengingat dengan produk dijual. Menurut Kotler (2003), terdapat enam faktor yang berpengaruh dalam menentukan kemasan produk antara lain:

- 1) Warna (colour)
Konsumen melihat warna jauh lebih cepat daripada melihat bentuk atau ukuran. Fungsi warna selain untuk identifikasi, juga untuk mencitrakan produk dan meningkatkan daya beli.
- 2) Bahan (material)
Terdapat beberapa macam bahan yang dapat digunakan sebagai kemasan produk. Misalnya kertas, plastik, aluminium foil, botol dan lain sebagainya.
- 3) Bentuk (form)
Bentuk yang sederhana, memiliki daya tarik dan keunikan akan mengundang minat konsumen untuk membeli produk.
- 4) Ukuran (size)
Ukuran kemasan sangat tergantung pada jenis produk, volume, luasan, tebal dan tipis kemasan.
- 5) Logo (brand)
Merk dagang sangat penting untuk meningkatkan simbol daya saing produk.
- 6) Topografi (text)
Topografi adalah muatan teks pada kemasan yang menyampaikan pesan untuk menjelaskan produk yang akan dijual.

Tugas Individu

- 1) Buatlah desain kemasan sesuai jurusan kalian

- 2) Buatlah satu buah kemasan yang terbuat dari bahan bekas, serta sampaikan alasan dan fungsi memilih kemasan tersebut!

Tugas Kelompok

Carilah 10 buah contoh pengemasan untuk produk parts otomotif yang mewakili jenis benda padat dan cair. Kemudian presentasikan hasil diskusi kalian di depan kelas!

Job Sheet

NO	NAMA PRODUK	Cair	Padat	GAMBAR KEMASAN
1.				
2.				
3.				
10.				

Soal Pilihan Ganda

1. Istilah produk masih dalam kondisi baik adalah. ...
 - a. Use by date
 - b. Best before date
 - c. Expired
 - d. Disposable
 - e. Eye catching
2. Salah satu faktor yang penting diperhatikan dalam proses desain produk adalah membuat desain produk yang bermanfaat, istilah yang dimaksud adalah. ...
 - a. Estetic
 - b. Unobtrusive
 - c. Makes a product usefull
 - d. Long lasting
 - e. Anvironmentally friendly
3. Kemasan yang tidak langsung bersentuhan dengan produk disebut. ...
 - f. Primer
 - g. Sekunder

- h. Tersier
 - i. Kuartener
 - j. Disposable
4. kemasan yang tahan suhu tinggi umumnya terbuat dari. ...
- a. kaca
 - b. plastik
 - c. karet
 - d. logam dan gelas
 - e. tanah liat
5. Kemasan yang ramah lingkungan adalah. ...
- f. As little design as possible
 - g. Environmentally friendly
 - h. Long lasting
 - i. Makes a product understandable
 - j. Aesthetic
6. Kemasan yang langsung bersentuhan dengan produk disebut. ...
- a. Primer
 - b. Sekunder
 - c. Tersier
 - d. Kuartener
 - e. Disposable
7. Untuk membuat produk yang menarik diperlukan kreatifitas dalam bentuk. ...
- a. harga yang kompetitif
 - b. tempat usaha yang strategis
 - c. kualitas produk
 - d. kemasan yang menarik
 - e. penampilan produk
8. Untuk mendapatkan keunggulan bersaing, maka yang harus diperhatikan oleh perusahaan adalah.....
- a. Memahami kelemahan-kelemahan para pesaing
 - b. Memahami keunggulan produk pesaing
 - c. Memahami lingkungan perusahaan
 - d. Memahami kebutuhan pelanggan di setiap segmen pasar
 - e. Memahami kelebihan pesaing
9. Agar kita dapat membuat desain produk dengan benar, maka kita perlu mengenal komponen produk terlebih dahulu. Berikut adalah 3 komponen utama produk, yaitu..

- a. Merek, harga dan manfaat
 - b. Merek, harga dan kemasan
 - c. Merek, ide dan harga
 - d. Merek, ide dan kemasan
 - e. Merek, harga, desain
10. Fase pengembangan produk baru ketika secara fisik produk didesain agar dapat memenuhi kebutuhan pelanggan sekaligus memenuhi spesifikasi teknis disebut fase
- a. Pengembangan konsep
 - b. Perencanaan produk
 - c. Desain produk
 - d. Pengembangan ide
 - e. Pengembangan produk
11. Salah satu alasan utama dalam melakukan pengemasan adalah
- a. Produk yang dikemas dapat lebih awet.
 - b. Produk yang dihasilkan memiliki kualitas tinggi
 - c. Kemasan memenuhi syarat keamanan dan kemanfaatan
 - d. Sebagai media komunikasi suatu citra tertentu
 - e. Produk yang dikemas untuk menutupi kekurangan
12. Secara umum kemasan memiliki fungsi, kecuali
- a. Melindungi dan mengawetkan produk.
 - b. Meningkatkan efisiensi.
 - c. Sebagai identitas produk.
 - d. Agar lebih menarik konsumen
 - e. Agar terlihat berkualitas
13. Alasan kertas soluble tidak boleh digunakan dalam bahan kemas pangan
- a. Sifatnya yang kuat.
 - b. Mudah larut di dalam air.
 - c. tidak mempunyai daya hambat yang baik terhadap gas.
 - d. mudah dipengaruhi oleh kelembaban udara lingkungan.
 - e. Mudah terbakar
14. Kertas yang digunakan untuk mengemas bahan pangan seperti mentega, margarine, daging dan kopi adalah
- a. Kertas minyak
 - b. Kertas Glasin
 - c. Kertas Perkamen
 - d. Kertas Lilin
 - e. Kertas Tyvek

15. Jenis plastik yang banyak digunakan sebagai bahan pengemas, kecuali
- Polistiren
 - Polivinil klorida
 - Bogus
 - Akrilik
 - Benar semua
16. Daya tarik pada kemasan dapat digolongkan menjadi dua, yaitu
- Estetika dan desain
 - Desain dan Visual
 - Intrinsik dan Ekstrinsik
 - Estetika dan Fungsional
 - Jawaban a dan b benar
17. Kemasan yang fungsi utamanya melindungi kelompok-kelompok kemasan lainnya disebut juga sebagai
- Kemasan Primer
 - Kemasan Sekunder
 - Kemasan Luar
 - Kemasan Tersier
 - Jawaban a dan b benar
18. Contoh kemasan yang bersifat kaku adalah
- Plastik dan Kertas
 - Botol dan Kertas
 - Kayu dan Logam
 - Botol Plastik dan Gelas
 - Botol dan logam
19. Tujuan bahan kemasan harus bersifat inert adalah
- Mudah dikerjakan secara massal dan harganya relatif murah
 - Dapat mempertahankan warna, aroma, dan cita rasa produk
 - Agar mampu menahan air atau kelembaban udara di dalam kemasan
 - Kemasan tidak mudah rusak
 - Kemasan mudah dibentuk dan dicetak
20. Berdasarkan sifat perlindungan terhadap lingkungan, kaleng dan botol gelas tergolong dalam kemasan
- Kemasan siap pakai
 - Kemasan Hermetis
 - Kemasan tahan Cahaya
 - Kemasan tahan suhu tinggi

- e. Kemasan fleksibel

Soal Uraian

1. Apa yang dimaksud desain produk?
2. Apa fungsi kemasan?
3. Dalam kemasan produk tertera best before date yang berarti. ...
4. Bagaimanaka produk yang sudah berstandar SNI
5. Apa syarat kemasan produk?

CATATAN

BAB 5

PROSES KERJA

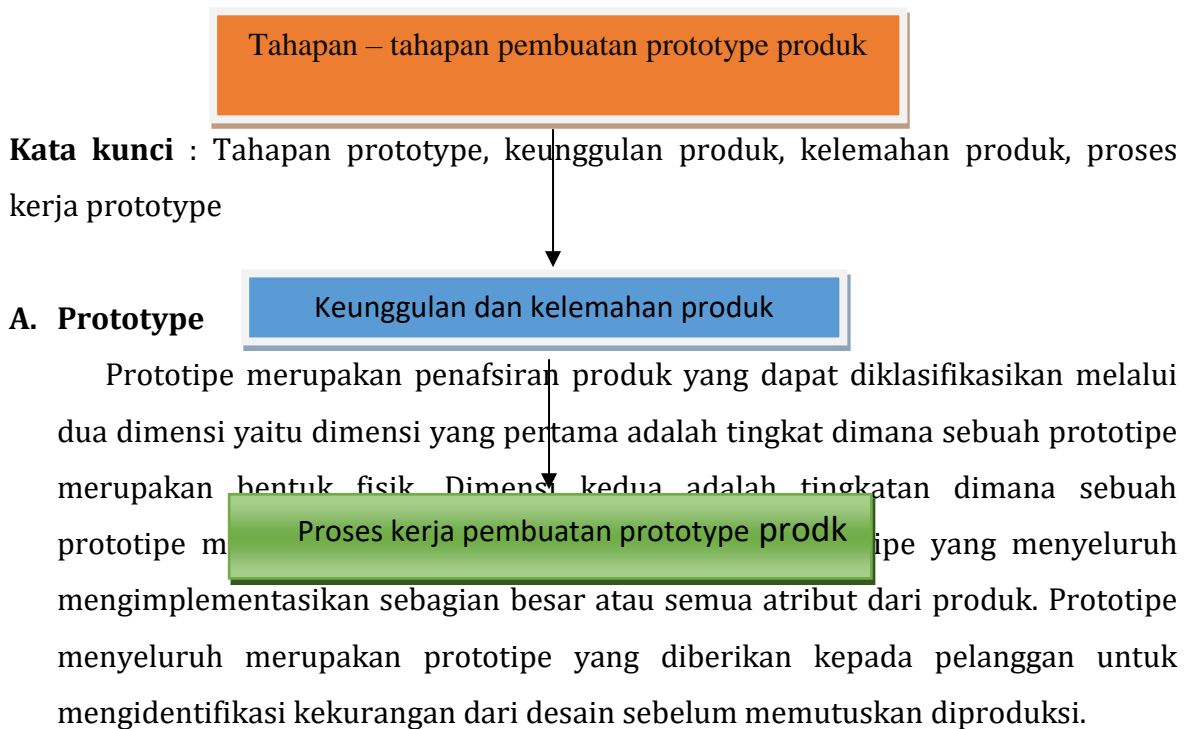
PEMBUATAN PROTOTYPE PRODUK

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, diharapkan siswa dapat :

1. Menentukan proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa
2. Memproses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa
3. Melaksanakan pembuatan alur proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa
4. Mengontrol hasil pembuatan alur proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa

Peta Konsep



B. Tahapan – Tahapan Pembuatan Prototype Produk

Setiap tahapan dalam proses pengembangan konsep melibatkan banyak bentuk model dan prototype. Hal ini mencakup, antara lain model pembuktian konsep yang akan membantu tim pengembangan dalam menunjukkan kelayakan : model “hanya bentuk” dapat ditunjukkan pada pelanggan untuk mengevaluasi keergonomisan dan gaya, sedangkan model lembar kerja adalah untuk pilihan teknis.

Berikut tahapan prototype:

- 1) **Pendefinisian produk**
merupakan penerjemahan konsep teknis yang berhubungan dengan kebutuhan dan perilaku konsumen kedalam bentuk perancangan termasuk aspek hukum produk dan aspek hukum yang melibatkan keamanan dan perlindungan terhadap konsumen.
- 2) **Working model**
Working model tidak harus mempresentasikan fungsi produk secara keseluruhan dan dibuat pada skala yang seperlunya. Working model juga

dibangun untuk menguji parameter fungsional dan membantu perancangan prototipe rekayasa.

3) Prototipe rekayasa (engineering prototype)

Prototipe rekayasa ini dibuat untuk keperluan pengujian kinerja operasional dan kebutuhan rancangan sistem produksi.

4) Prototipe produksi (production prototype)

bentuknya dirancang dengan seluruh fungsi operasional untuk menentukan kebutuhan dan metode produksi dibangun pada skala sesungguhnya dan dapat menghasilkan data kinerja dan daya tahan produk dan *part*-nya.

5) Qualified production item

dibuat dalam skala penuh berfungsi secara penuh dan diproduksi pada tahap awal dalam jumlah kecil untuk memastikan produk memenuhi segala bentuk standar maupun peraturan yang diberlakukan terhadap produk tersebut biasanya untuk diuji-cobakan kepada umum.

6) Model

merupakan alat peraga yang mirip produk yang akan dibangun (*look-like-models*). Secara jelas menggambarkan bentuk dan penampilan produk baik dengan skala yang diperbesar, 1:1, atau diperkecil untuk memastikan produk yang akan dibangun sesuai dengan lingkungan produk maupun lingkungan user (Eris Kusnadi, 2007).

C. Kegunaan Prototype

Dalam proyek pengembangan produk, prototipe digunakan untuk empat tujuan yaitu:

1) Pembelajaran

Prototipe sering digunakan untuk membuat dua tipe pertanyaan "akankah dapat bekerja?" dan "sejauh mana dapat memenuhi kebutuhan pelanggan?" saat harus menjawab pertanyaan semacam ini, prototipe dilakukan sebagai alat pembelajaran.

2) Komunikasi

Prototipe memperkaya komunikasi dengan manajemen puncak, penjual, mitra, keseluruhan anggota tim, pelanggan dan investor. Hal ini benar karena

sebuah gambar, alat tampil tiga dimensi dari produk lebih mudah dimengerti dari pada penggambaran verbal, bahkan sebuah sketsa produk sekalipun.

3) Penggabungan

Prototipe digunakan untuk memastikan bahwa komponen dari produk bekerja bersamaan seperti yang diharapkan. Prototipe fisik menyeluruh paling efektif sebagai alat penggabung dalam proyek pengembangan produk karena prototipe ini membutuhkan perakitan dan keterhubungan fisik dari seluruh bagian dan sub-assembly yang membentuk sebuah produk.

4) Milestones

Dalam tahap pengembangan produk berikutnya, prototipe digunakan untuk mendemonstrasikan bahwa produk yang telah mencapai tingkat kegunaan yang diinginkan. Prototipe milestones menyediakan hasil nyata memperlihatkan kemajuan dan disiapkan untuk menjalankan jadwal.

D. Produk Barang dan Jasa

Pengertian produk menurut Alma (2004:139) adalah seperangkat atribut baik berwujud maupun tidak berwujud, termasuk didalamnya warna, harga, nama baik pabrik, nama baik toko yang menjual (pengecer), dan pelayanan pabrik serta pelayanan pengecer, yang diterima oleh pembeli guna memuaskan keinginannya.

Menurut Kotler dan Armstrong dalam Ginting (2011:90), pengertian produk adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk perhatian, penggunaan dan konsumsi yang dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan. Produk dalam arti yang luas mencakup komponen fisik, jasa, orang, organisasi, gagasan, atau gabungan dari semuanya.

Menurut Alma (2004:141), ada beberapa tingkatan produk, sedangkan untuk tiap tingkatan ada nilai tambahnya. Pembagian tingkatan produk sebagai berikut:

1. Produk utama atau inti (*core benefit*) adalah produk yang manfaat sebenarnya dibutuhkan dan akan dikonsumsi oleh pelanggan dari setiap produk atau yang paling dasar dari produk adalah manfaat inti. Contohnya dalam bisnis makanan dan minuman.

2. Produk generik (*generic product*) adalah produk dasar yang mampu memenuhi fungsi produk yang paling dasar (rancangan produk minimal agar dapat berfungsi) atau bentuk dasar dari suatu produk yang dapat dirasakan oleh panca indra. Produk makanan dan minuman yang sudah terkenal biasanya mempunyai merek tertentu, sehingga merek tersebut akan selalu mudah diingat oleh konsumen.
3. Produk harapan (*expected product*) adalah produk formal yang ditawarkan pada konsumen dengan berbagai atribut dan kondisinya layak diharapkan dan disepakati untuk dibeli.
4. Produk makanan dan minuman (*food & beverage*) yang dibeli wajib mengutamakan mutu, kualitas, kebersihan, dan jaminan kehalalan yang dapat dipertanggung jawabkan kepada konsumen.
5. Produk pelengkap (*augmented product*) adalah berbagai atribut produk yang mendapat tambahan pelengkap meliputi berbagai manfaat dan layanan, sehingga dapat memberikan tambahan kepuasan dan bisa dibedakan dengan produk pesaing. Produk makanan dan minuman yang dijual juga harus disertai dengan jaminan. Hal ini bertujuan agar konsumen lebih yakin dengan produk tersebut.
6. Produk potensial (*potential product*) adalah segala macam tambahan dan perubahan yang mungkin dikembangkan untuk suatu produk dimasa mendatang. Produk makanan dan minuman yang sudah ada dikembangkan lagi sesuai dengan permintaan konsumen dan penambahan daerah pemasaran.

E. Kelebihan dan Kekurangan Produk dan Jasa

Kelebihan dari produk antara lain:

- Menghasilkan produk dalam bentuk fisik.
- Memiliki alur proses produksi yang jelas.

Kekurangan dari produk antara lain:

- Membutuhkan tempat untuk memajang hasil produk.
- Membutuhkan tempat untuk penyimpanan barang berupa gudang.
- Membutuhkan banyak karyawan sehingga menghemat menambah beban pengeluaran untuk komponen gaji.

Kelebihan dari jasa antara lain:

- Tidak membutuhkan tempat untuk memajang hasil produk.
- Tidak membutuhkan tempat untuk penyimpanan barang berupa gudang.
- Tidak membutuhkan banyak karyawan sehingga menghemat pengeluaran untuk komponen gaji.

Kekurangan dari jasa antara lain:

- Tidak menyediakan produk dalam bentuk fisik.
- Jasa yang ditawarkan bisa berbeda-beda antar konsumen.
- Membutuhkan promosi berupa testimoni konsumen sebanyak-banyaknya.

F. Pemetaan Keberagaman Produk dan Jasa

Salah satu peluang pasar dapat dilihat dengan cara mengamati konsumen, focus pengamatannya meliputi :

- Barang dan jasa apa yang paling dibutuhkan konsumen ?
- Berapa banyak yang mereka butuhkan ?
- Kualitas yang mana yang paling tepat ?
- Berapa banyaknya ?

Cara dalam merekayasa produk barang dan jasa agar diminati oleh konsumen, diantaranya

- Jenis-jenisnya diperbarui
- Kualitasnya dibeda-bedakan dan ditingkatkan
- Model dan desainnya bermacam-macam dan dibedakan
- Kemasan, warna, bentuk, ukuran, standart, merek dibuat sedmikian rupa sehingga lebih menarik.

Pengembangan produk merupakan rangkaian aktivitas yang dimulai dengan analisa persepsi dan peluang. Pengembangan produk merupakan aktivitas lintas disiplin yang membutuhkan kontribusi dari hampir semua fungsi yang ada di perusahaan, namun tiga fungsi yang selalu paling penting bagi proyek pengembangan produk, diantaranya :

a. Pemasaran

Fungsi pemasaran menjembatani interaksi antara perusahaan dengan pelanggan. Peranan lainnya adalah memfasilitasi proses identifikasi peluang produk, pendefinisian segmen pasar, dan identifikasi kebutuhan

pelanggan. Bagian pemasaran juga secara khusus merancang komunikasi antara perusahaan dengan pelanggan, menetapkan target harga dan merancang peluncuran serta promosi produk.

b. Perancangan (Desain)

Fungsi perancangan memegang peranan penting dalam mendefinisikan bentuk fisik produk agar dapat memenuhi kebutuhan pelanggan. Dalam konteks tersebut tugas bagian perancangan mencakup desain *engineering* (mekanik, elektrik, software, dan lain-lain) dan desain industri (estetika, ergonomics, *user interface*).

c. Manufaktur

Fungsi manufaktur terutama bertanggung jawab untuk merancang dan mengoperasikan sistem produksi pada proses produksi produk. Fungsi ini mencakup pembelian, instalasi, dan distribusi. Proses pengembangan produk dalam suatu perusahaan umumnya melalui 6 tahapan proses, yaitu sebagai berikut :

- 1) Fase 0 : Perencanaan Produk : Kegiatan perencanaan sering dirujuk sebagai “*zero fase*” karena kegiatan ini mendahului persetujuan proyek dan proses peluncuran pengembangan produk actual.
- 2) Fase 1 : Pengembangan Konsep : Pada fase pengembangan konsep, kebutuhan pasar target diidentifikasi, alternative konsep-konsep produk dibangkitkan dan dievaluasi, dan satu atau lebih konsep dipilih untuk pengembangan dan percobaan lebih jauh.
- 3) Fase 2 : Perancangan Tingkat Sistem : Fase perancangan tingkat sistem mencakup definisi arsitektur produk dan uraian produk menjadi subsistem-subsistem serta komponen-komponen.
- 4) Fase 3 : Perancangan Detail : Fase perancangan detail mencakup spesifikasi lengkap dari bentuk, material, dan toleransi-toleransi dari seluruh komponen unik pada produk dan identifikasi seluruh komponen standar yang dibeli dari pemasok.
- 5) Fase 4 : Pengujian dan Perbaikan : Fase pengujian dan perbaikan melibatkan konstruksi dan evaluasi dari bermacam-macam versi produksi awal produk.

- 6) Fase 5 : Produksi Awal : Pada fase produksi awal, produk dibuat dengan menggunakan sistem produksi yang sesungguhnya. Tujuan dari produksi awal ini adalah untuk melatih tenaga kerja dalam memecahkan permasalahan yang timbul pada proses produksi sesungguhnya. Peralihan dari produksi awal menjadi produksi sesungguhnya biasanya tahap demi tahap. Pada beberapa titik pada masa peralihan ini, produk diluncurkan dan mulai disediakan untuk didistribusikan.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Desain Produk

Faktor-faktor yang mempengaruhi desain produk adalah sebagai berikut :

- a. **Fungsi Produk**

Setiap produk yang akan dihasilkan mempunyai fungsi atau kegunaan yang berbeda, hal ini tergantung untuk keperluan apa produk itu dibuat. Dengan demikian bahwa desain produk itu berhubungan bentuk dan fungsi dari suatu produk.

- b. **Standar dan Spesifikasi Desain**

Dalam hal spesifikasi dan standar desain suatu produk akan terlihat dari :

- 1) Sambungan-sambungan

Dalam hal ini perusahaan harus merencanakan bagaimana menyambung bagian-bagian supaya tidak terlihat ada bagian yang kosong.

- 2) Bagian

Bagian ini berfungsi untuk menyesuaikan ukuran keserasian desain disambung dengan bagian lainnya, sehingga apabila disatukan menjadi satu kesatuan yang kuat

- 3) Bentuk

Pada waktu mendesain bentuk perlu diperhatikan mengenai keindahan dengan penyesuaian menurut fungsi dan kegunaannya.

- 4) Ukuran

Yaitu merencanakan ukuran yang seimbang dari bagian – bagian produk secara keseluruhan.

- 5) Mutu

Mutu suatu produk harus disesuaikan menurut fungsi produk tersebut, apabila akan digunakan dalam jangka waktu lama, maka mutu produk tersebut harus tinggi bila dibandingkan dengan produk yang akan digunakan dalam jangka waktu yang pendek.

6) **Bahan**

Apabila produk yang akan digunakan ingin mempunyai mutu yang baik, maka bahan yang dipergunakan pun harus dapat menunjang agar semua yang diharapkan dapat terwujud dan pelanggan merasakan kepuasan tersendiri.

7) **Warna**

Warna mempunyai arti tersendiri bagi konsumen, karena tiap orang mempunyai ciri dan kesukaan yang khas terhadap warna tertentu. Dan hal inilah yang harus dicermati oleh perusahaan agar dapat bersaing dengan perusahaan lain yang sejenis.

c. **Tanggungjawab Produk**

Salah satu tanggung jawab dari produsen sebagai pembuat produk kepada konsumen akan keselamatan dan kenyamanan pemakai produk tersebut. Oleh karena itu faktor ini menjadi sangat penting untuk dipertimbangkan oleh perusahaan pada waktu mendesain produk tersebut.

d. **Harga dan Volume**

Harga dihubungkan dengan jumlah produk yang akan dibuat, untuk produk yang akan dibuat berdasarkan pesanan biasanya harga jualnya akan berbeda dengan produk yang dibuat untuk dipasarkan kepada konsumen luas yang harganya relatif lebih murah sehingga desain produknya akan berbeda pula.

e. **Prototype**

Prototype merupakan model produk yang pertama yang akan dibuat, prototype ini memperlihatkan bentuk serta fungsi yang sebenarnya, sehingga sebelum perusahaan memproduksi maka prototype diusahakan untuk dibuat terlebih dahulu.

Dari pengujian prototype tersebut, apabila lulus uji coba mungkin memberikan gambaran mengenai perubahan-perubahan yang perlu

dilakukan serta sebagai informasi dalam penyusunan terakhir desain produk.

G. Proses Kerja Pembuatan Prototype

Rancangan proses harus didefinisikan terlebih dahulu dengan cermat karena rancangan proses ini memiliki dampak berjangka panjang terhadap kinerja proses, termasuk efisiensi, efektivitas, dan produktivitas sistem. Namun demikian, desain proses ini harus sinkron dengan tipe produk atau jasa yang akan dihasilkan. Desain produk (*Product Design*) menetapkan jenis bahan yang lebih baik digunakan untuk membuat suatu produk, menentukan standar dan batas toleransi serta dimensinya, menggambarkan penampilan produk, sekaligus menetapkan standar kinerja produk yang bersangkutan.

Desain jasa (*Service Design*) menetapkan bentuk penampilan fisik, gaya, manfaat kenikmatan, dan manfaat psikologis yang akan diterima oleh pelanggan yang memakai jasa yang bersangkutan. Dengan keadaan dan sifat seperti yang dikemukakan di atas, suatu desain akan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap mutu suatu produk atau jasa.

Agar suatu proses desain efektif, dapat dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Selaraskan karakteristik produk atau jasa dengan persyaratan kebutuhan pelanggan.
- 2) Penuhi persyaratan kebutuhan pelanggan secara paling sederhana dan murah.
- 3) Kurangi waktu yang diperlukan untuk mendesain suatu produk atau jasa baru.
- 4) Perkecil revisi yang diperlukan untuk membuat suatu desain yang dapat dikerjakan (Russel dan Tailor 2000).

Strategi Proses Desain

Dilihat dari sudut strategis, desain mendefinisikan pelanggan sasaran perusahaan dan juga perusahaan pesaingnya. Untuk dapat menghasilkan desain yang baik, desain harus memaksimalkan pemanfaatan kompetensi inti perusahaan. kompetensi ini pada dasarnya merupakan kapasitas atau

kemampuan personil perusahaan untuk melakukan sesuatu berdasarkan keahlian, pengetahuan, dan pengalaman yang dimilikinya.

Kemampuan personil perusahaan dapat dilihat menurut apa yang sekarang ini dikuasai dan diterapkan, kapasitas potensial yang dimiliki sekarang, dan kapasitas potensial di masa yang akan datang. Kapasitas itu merupakan wujud keseimbangan antara pemikiran kritis dan pemikiran bersifat membangun (yang memperhatikan kompleksitas pengolahan) serta tingkatan pengembangan dan aspirasi pribadi.

Teknik manufaktur merupakan ilmu yang berkaitan dengan produksi yang meliputi:

- Desain produk (perancangan produk);
- Desain proses produksi (perancangan proses produksi)
- Manajemen produksi pengelolaan sistem manufaktur (Laksana, 2016)

H. Tahapan Kegiatan Desain Produk

Dalam merencanakan suatu produk, seorang product designer harus melakukan tahapan – tahapan sebagai berikut :

1) Memformulasikan hasil marketing research

Adapun yang menjadi titik tolak dalam tahapan kegiatan Desain Produk adalah riset pemasaran. Untuk mengetahui produk yang diinginkan pelanggan, product designer dapat memperoleh data dari riset pemasaran yang langsung berhubungan dengan pelanggan. Riset ini dilakukan baik untuk produk yang betul – betul baru maupun untuk produk yang sudah ada.

Pengembangan suatu riset dalam perusahaan akan menghasilkan sebuah gagasan atau ide untuk membuat suatu produk, dimana ide tersebut diperoleh dari data yang didapatkan saat riset itu sendiri dilakukan.

2) Mempertimbangkan kemampuan fasilitas perusahaan

Untuk melaksanakan kegiatan pembuatan suatu produk, maka desainer harus mempertimbangkan kemampuan dari perusahaan itu sendiri, diantaranya : tenaga kerja, mesin – mesin, peralatan penunjang dan perkakas lainnya. Dalam membuat produk, desainer harus mempertimbangkan biaya yang seekonomis mungkin.

3) Membuat sketsa

Dalam membuat sketsa, bentuk dari produk yang akan dibuat akan terlihat jelas satu dengan yang lainnya. Sketsa tersebut dibuat untuk mempermudah dalam pembuatan gambar kerja (blue Print), sketsa dari masing – masing produk walaupun sketsa ini tidak menunjukkan ukuran – ukuran yang sebenarnya, tapi dapat terlihat dal skala perbandingan.

4) Membuat gambar kerja

Pembuatan gambar kerja ini adalah merupakan tahap akhir dalam kegiatan Desain Produk, dimana dalam gambar kerja ini dapat digambarkan bentuk dan ukuran yang sebenarnya dengan skala yang diperkecil. Selain itu, dalam gambar kerja juga diperlihatkan bahan – bahan yang akan dipergunakan dalam pembuatan produk tersebut. Setelah gambar kerja tersebut selesai dirancang, kemudian diserahkan kepada pelaksana kegiatan untuk segera dipelajari dan dikerjakan lebih lanjut cara proses produksinya.

Tugas Individu

Buat satu kemasan produk dan jelaskan bagaimana langkah-langkah pembuatannya

Tugas Kelompok

- 1) Lakukan wawancara terhadap tiga orang pengusaha di bidang produksi, amati dan catat langkah-langkah dalam pembuatan produk tersebut!
- 2) Diskusikan dengan kelompokmu dan presentasikan di depan kelas

Job Sheet

NO	NAMA PRODUK	ALAT YANG DIGUNAKAN	BAHAN YANG DIBUTUHKAN	CARA PEMBUATAN	GAMBAR
1.					
2.					
3.					

Soal Pilihan Ganda

1. Faktor yang mempengaruhi desain produk adalah. ...
 - a. Fungsi produk
 - b. Warna produk
 - c. Ukuran produk
 - d. Tingkat persaingan
 - e. Daya tahan produk
2. Standart dan spesifikasi produk meliputi. ...
 - a. Sambungan
 - b. Ukuran
 - c. Bentuk
 - d. Mutu
 - e. Harga
3. Prototipe yang dibuat untuk keperluan pengujian kinerja operasional dan kebutuhan rancangan sistem produksi adalah. ...
 - a. Prototype rekayasa
 - b. Prototype produk
 - c. Rekayasa produk
 - d. Rancangan produk
 - e. Pengujian produk
4. Prototipe digunakan untuk memastikan bahwa komponen dari produk dapat bekerja bersamaan merupakan kegunaan prototype sebagai. ...
 - a. Penggabungan
 - b. Pembelajaran
 - c. Komunikasi
 - d. Milestone
 - e. Media kordinasi
5. Diagram Alur Proses Produksi disebut juga dengan..
 - a. Produk digital
 - b. Production Flow Chart Diagram
 - c. Tahapan produk
 - d. Prototype
 - e. Gambar produk
6. Istilah berikut merupakan model produk yang pertama yang akan dibuat, memperlihatkan bentuk serta fungsi yang sebenarnya, digunakan sebelum perusahaan memproduksi. Disebut. ...
 - a. Produk
 - b. Uji coba produk

- c. Prptotype produk
 - d. Gambar produk
 - e. Rekayasa produk
7. Berikut kelebihan dari produk berupa barang antara lain. ...
- a. Membutuhkan tempat untuk memajang hasil produk
 - b. Membutuhkan tempat untuk penyimpanan barang berupa gudang
 - c. membutuhkan banyak karyawan
 - d. menghemat gaji karyawan
 - e. Memiliki alur proses produksi yang jelas
8. Berikut merupakan tahap akhir dalam kegiatan Desain Produk merupakan pengertian dari
- a. Pembuatan gambar kerja
 - b. Membuat sketsa
 - c. Membuat software
 - d. Mengolah Perusahaan
 - e. Membuat denah
9. Bentuk dari produk yang akan dibuat akan terlihat jelas satu dengan yang lainnya merupakan pengertian dari
- a. Pembuatan gambar kerja
 - b. Membuat sketsa
 - c. Membuat software
 - d. Mengolah Perusahaan
 - e. Membuat denah
10. Salah satu tahapan – tahapan dalam merencanakan suatu produk, tahapan tersebut yaitu
- a. Membiarkan jika ada kerusakan
 - b. Berpura pura tidak tahu
 - c. Masa bodoh
 - d. Memformulasikan hasil marketing research
 - e. Membuat gambar kerja
11. Tahapan produksi secara umum terbagi atas pengolahan bahan atau pembahanan, pembentukan, perakitan dan
- a. Pemasaran
 - b. Pembentukan
 - c. Finishing
 - d. Painting
 - e. Produk

12. Langkah pertama dalam menciptakan prototipe adalah untuk menciptakan. ...
- Alur
 - Gambar
 - Konsep sketsa rinci atau diagram
 - Bangunan.
 - Lapangan pekerjaan.
13. Kelebihan produk berupa jasa adalah. ...
- Menghasilkan produk dalam bentuk fisik
 - Memiliki alur proses produksi yang jelas.
 - Membutuhkan tempat untuk memajang hasil produk
 - Tidak membutuhkan tempat untuk memajang hasil produk
 - Membutuhkan promosi berupa testimoni
14. Desain produk hiasan harus memiliki nilai estetik dan
- Keindahan
 - Kemahalan
 - Keunikan
 - Kabaikan
 - Kekuatan
15. Untuk mengetahui produk yang diinginkan pelanggan, product designer dapat memperoleh data dari. ...
- Riset pemasaran
 - Bagian penjualan
 - Manajemen
 - Personalia
 - Manajer perusahaan
16. Berikut yang tidak berkaitan dengan kegiatan produksi dalam teknik manufaktur yaitu. ...
- Desain produk
 - Perancangan proses produksi
 - Manajemen produksi
 - Semua jawaban salah
 - Jawaban b dan c salah
17. Prototype yang digunakan untuk menentukan kebutuhan dan metode produksi dan dibangun pada skala sesungguhnya adalah. ...
- Prototype produk
 - Prototype rekayasa

- c. Rekayasa produk
 - d. Rancangan produk
 - e. Pengujian produk
18. Sketsa dibuat untuk mempermudah dalam pembuatan. ...
- a. gambar kerja
 - b. desain
 - c. produk
 - d. penjualan produk
 - e. rancangan produk
19. Agar suatu proses desain efektif, dapat dilakukan hal-hal sebagai berikut, kecuali. ...
- a. karakteristik produk selaras dengan kebutuhan pelanggan.
 - b. Bisa memenuhi kebutuhan pelanggan.
 - c. Penggunaan waktu secara efisien.
 - d. Perkecil revisi yang diperlukan untuk membuat suatu desain yang dapat dikerjakan
 - e. Melakukan pengembangan sesuai tuntutan pasar
20. Fase yang berfungsi menjembatani interaksi antara perusahaan dengan pelanggan yaitu. ...
- a. Perancangan produk
 - b. Manufaktur
 - c. Pemasaran
 - d. Perancangan detail
 - e. Perancangan konsep

B. Soal Uraian

1. apa yang dimaksud dengan Prototype ?
2. Apa kelebihan dan kekurangan produk berupa barang?
3. Apa kelebihan dan kekurangan produk berupa jasa?
4. Bagaimanakah tahapan dalam membuat prototype produk
5. Apa faktor-faktor yang mempengaruhi desain produk?

PENILAIAN AKHIR SEMESTER GANJIL

A. Soal Pilihan Ganda

1. Sikap wirausaha yang selalu ingin tahu, membuat wirausaha selalu ...
 - a. menyukai tantangan
 - b. selalu waspada
 - c. terbuka terhadap perubahan
 - d. antusias dan pantang menyerah
 - e. senang bertanya
2. Ciri seorang wirausahawan tidak boleh berubah-ubah dalam memutuskan sesuatu, oleh karena itu harus memiliki sikap
 - a. mandiri
 - b. berani
 - c. mercusuar
 - d. Konsisten
 - e. Pantang menyerah
3. Berikut ini yang termasuk dalam manfaat menjadi wirausaha adalah
 - a. Bisa menciptakan lapangan kerja baru
 - b. Terikat waktu
 - c. Kerja lebih santai
 - d. Bisa kerja sesuka hati
 - e. Tanggung jawab rendah
4. Menurut Bygrave bahwa karakteristik seorang wirausaha harus fokus dan tidak kenal lelah yang disebut
 - a. devotion
 - b. doers
 - c. dedication
 - d. Details
 - e. Distribute
5. Seorang buruh pabrik dengan gaji pas-pasan bekerja dengan baik, tulus, dan semata-mata merupakan pengabdian. Perilaku kerja buruh ini menunjukkan sikap
 - a. kerja tuntas
 - b. kerja cerdas
 - c. kerja mawas
 - d. kerja keras
 - e. kerja ikhlas

6. Sikap wirausaha salah satunya adalah bersikap positif dalam hal . . .
 - a. bergaul di lingkungan
 - b. melihat kegagalan
 - c. berpikir untuk diri sendiri
 - d. menjalankan tugas
 - e. membuat rencana
7. Kemampuan inovatif seorang wirausaha merupakan....
 - a. tujuan hidup untuk memenuhi keinginan berprestasi
 - b. bekerja keras guna memperoleh keuntungan
 - c. pandai membaca peluang
 - d. proses mengubah peluang suatu gagasan/ide yang dapat dijual
 - e. proses menemukan ide-ide yang briliian
8. Komitmen tinggi yang dimiliki seorang wirausaha antara lain....
 - a. menggunakan sumber daya secara semaksimal mungkin
 - b. mendapatkan hasil maksimal dengan sumber daya minimal
 - c. bertanggung jawab dalam menyelesaikan pekerjaan
 - d. menentukan keberhasilan sendiri
 - e. memiliki pemikiran yang non destruktif
9. Berikut ini bukan merupakan cara memanfaatkan peluang usaha secara kreatif dan inovatif di lingkungan sekitar antara lain :
 - a. Membuat kotak tisu dari sedotan
 - b. Membuat Pigura dari stik eskrim
 - c. Berbelanja kebutuhan di warung
 - d. Kreasi bungkus detergen untuk membuat taplak
 - e. Membuat keset dari kain perca
10. Langkah-langkah pengembangan ide dan peluang usaha meliputi :
 - a. Perluasan pengembangan usaha
 - b. Pengembangan karyawan
 - c. Penambahan alat-alat produksi
 - d. Penambahan alat transportasi
 - e. Penambahan upah karyawan
11. Berikut ini merupakan alasan utama kegagalan usaha baru, yaitu :
 - a. Waktu memulai usaha baru yang tidak tepat
 - b. Manajemen yang kurang baik dan tepat
 - c. Memulai usaha yang membuat perencanaan yang baik
 - d. Pengusaha selalu menangkap peluang usaha yang tepat dan baik
 - e. Hasil produksi yang banyak diminati oleh konsumen

12. Desain tata letak sirkuit terpadu diatur dalam Undang-undang No ?
- 31 Tahun 2000
 - 32 Tahun 2000
 - 33 Tahun 2000
 - 34 Tahun 2000
 - 35 Tahun 2000
13. kreasi berupa rancangan peletakan tiga dimensi dari berbagai elemen, sekurang-kurangnya satu dari elemen tersebut adalah elemen aktif, serta sebagian atau semua interkoneksi dalam suatu sirkuit terpadu dan peletakan tiga dimensi tersebut dimaksudkan untuk persiapan pembuatan sirkuit terpadu. Pengertian dari ?
- Desain tata letak
 - Sirkuit terpadu
 - Obyek dan Perlindungan
 - Hak Pemegang DTLST
 - Prosedur Mengajukan Permohonan Pendaftaran
14. Sebutkan 3 macam konsepsi dalam manfaat bagi kehidupan manusia dan nilai ekonomi ..
- Konsepsi keimanan, konsepsi ilmu, konsepsi sosial
 - Konsepsi hak, konsepsi kekayaan, konsepsi perlindungan hukum
 - Konsepsi internal, konsepsi eksternal, konsepsi umum
 - Konsepsi kuantitas, konsepsi kualitas, konsepsi average
 - Semua Salah
15. Istilah produk masih dalam kondisi baik adalah. ...
- Use by date*
 - Best before date*
 - Expired*
 - Disposable*
 - Eye catching*
16. Salah satu faktor yang penting diperhatikan dalam proses desain produk adalah membuat desain produk yang bermanfaat, istilah yang dimaksud adalah. ...
- Estetic*
 - Unobtrusive*
 - Makes a product usefull*
 - Long lasting*
 - Anvironmentally friendly*
17. Kemasan yang tidak langsung bersentuhan dengan produk disebut kemasan. ...

- a. Primer
 - b. Sekunder
 - c. Tersier
 - d. Kuartener
 - e. Disposible
18. kemasan yang tahan suhu tinggi umumnya terbuat dari. ...
- a. kaca
 - b. plastik
 - c. karet
 - d. logam dan gelas
 - e. tanah liat
19. sumber peluang usaha dari faktor eksternal adalah. ...
- a. pendidikan
 - b. kesulitan
 - c. pengalaman
 - d. pengetahuan
 - e. intuisi
20. untuk menguji kelayakan usaha diperlukan. ...
- a. analisis SWOT
 - b. 5 W + 1 H
 - c. Studi kelayakan usaha
 - d. Observasi
 - e. Menggali banyak informasi
21. Karya intelektual berupa buku, alat peraga, seni, drama dilindungi sebagai hak. ...
- a. Hak merek
 - b. Hak paten
 - c. Hak kekayaan industri
 - d. Hak cipta
 - e. Hak ekonomi
22. Sikap menaati peraturan yang sering terkait dengan faktor waktu disebut....
- a. konsisten
 - b. Masif
 - c. Disiplin
 - d. Pesimis
 - e. Kreatif
23. Dalam bekerja kita harus mampu mengorganisasikan bagian usaha secara terpadu untuk dapat menghasilkan usaha sampai selesai adalah perilaku kerja ...

- a. ikhlas
 - b. keras
 - c. mawas
 - d. cerdas
 - e. tuntas
24. Seorang wirausaha harus mampu melihat peluang dan dapat mencari solusi adalah contoh dan perilaku wirausaha . . .
- a. kerja mawas
 - b. kerja keras
 - c. kerja tuntas
 - d. kerja ikhlas
 - e. kerja cerdas
25. Kemampuan seseorang untuk melakukan sesuatu yang baru baik berupa gagasan kemampuan berusaha maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya disebut
- a. kreatif
 - b. inovatif
 - c. efektif
 - d. motivatif
 - e. intuitif
26. Salah satu contoh pembinaan sikap disiplin siswa di SMK adalah....
- a. berlatih dalam kegiatan upacara
 - b. mengikuti kegiatan ekstrakurikuler
 - c. memecahkan masalah keseharian
 - d. selalu menyelesaikan tugas guru
 - e. menerapkan perilaku tepat waktu dalam setiap kegiatan
27. Yang bukan salah satu penyebab gagalnya seorang pelaku bisnis dalam menjalankan usaha adalah.....
- a. Modal kecil
 - b. Manajemen usaha
 - c. Lokasi kurang strategis
 - d. Pemasaran kurang
 - e. Kemampuan leadership
28. Di bawah ini adalah karakter wirausaha yang perlu dikembangkan
- a. Berhati-hati dalam setiap keputusan
 - b. gengsi dalam berwirausaha
 - c. tidak suka bergaul
 - d. pantang menyerah
 - e. pemalu dalam berkomunikasi
29. Karakteristik wirausahawan yang sangat memperhatikan faktor-faktor kritis secara rinci yang dapat menghambat kegiatan usahanya disebut....
- a. *doers*
 - b. *devotion*
 - c. *Details*
 - d. *Destiny*
 - e. *Destiny*

c. *dream*

30. Karakter yang harus dihindari oleh seorang wirausaha adalah....

- a. Bermalas-malasan
- b. Percaya diri
- c. Inovatif
- d. Disiplin waktu
- e. Produktif

31. Berikut yang tidak termasuk ciri-ciri karakteristik wirausahawan, adalah....

- a. pemecah masalah
- b. mengembangkan ide-ide
- c. bekerja dengan jam tertentu
- d. pemikiran kreatif
- e. percaya diri

32. Kunci peluang usaha sebenarnya terletak pada :

- a. Konsumen
- b. Distributor
- c. Agen
- d. Pemerintah
- e. Wirausaha

33. Salah satu tujuan dalam pengembangan ide dan peluang usaha dalam produk atau jasa adalah :

- a. Pengembangan ide
- b. Bahan-bahan produk
- c. Pembuatan produk/ jasa yang diminati konsumen
- d. Produk sejenis
- e. Penentuan produk

34. Dalam analisis SWOT W adalah weakness yang artinya :

- a. Kekuatan
- b. Peluang
- c. Kelemahan
- d. Ancaman
- e. Persaingan

35. Undang-undang yang mengatur tentang varietas tanaman adalah..

- a. UU No. 29 tahun 2000
- b. UU No. 14 tahun 2001
- c. UU No. 19 tahun 2002
- d. UU No. 15 tahun 2001
- e. UU No. 31 tahun 2000

36. Kemasan yang ramah lingkungan adalah. ...

- a. *As little design as possible*

- b. *Anvironmentally friendly*
 - c. *Long lasting*
 - d. *Makes a product understandable*
 - e. *Aesthetic*
37. Kemasan yang langsung bersentuhan dengan produk disebut kemasan. ...
- a. Primer
 - b. Sekunder
 - c. Tersier
 - d. Kuartener
 - e. Disposible
38. untuk membuat produk yang menarik diperlukan kreatifitas dalam bentuk. ...
- a. harga yang kompetitif
 - b. tempat usaha yang strategis
 - c. kualitas produk
 - d. kemasan yang menarik
 - e. penampilan produk
39. sumber peluang usaha dari faktor internal adalah. ...
- a. masalah yang kita hadapi
 - b. kesulitan
 - c. kebutuhan
 - d. pengetahuan
 - e. kegagalan dalam menjalankan usaha
40. ide yang memiliki nilai jual bercirikan. ...
- a. memiliki kemampuan bersaing atau kompetitif
 - b. banyak yang menggunakan
 - c. jangka pendek
 - d. bermanfaat bagi khalayak
 - e. ide baru

B. Soal Uraian

1. Apa yang dimaksud dengan prinsip keadilan dalam HAKI?
2. Apa yang dimaksud dengan HAK PATEN?
3. Faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam membuat kemasan produk adalah. ...
4. Apa syarat kemasan produk?
5. Jelaskan apa maksud produk sudah berstandar SNI, beri contoh di sekitarmu

6. Apa yang dimaksud dengan prinsip ekonomi dalam HAKI
7. Apa yang dimaksud dengan HAK MEREK
8. Apa faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam membuat desain produk
9. Apa fungsi kemasan?
10. Beri penjelasan tentang analisis SWOT?

DAFTAR PUSTAKA

- Dody Kumana. 2019. *Produk Kreatif dan Kewirausahaan*. Bogor: PT. Yudhistira
- Assauri, Sofjan. 1987. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Djaslim Saladin. 2004. *Manajemen Pemasaran*. Bandung: Linda Karya
- Machfoedz, Mahmud dan Mas'ud Mahfoedz. 2004. *Kewirausahaan*. Yogyakarta: UPP AMP YKPN
- Machfoedz, Mahmud. 2007. *Pengantar Bisnis Modern*. Yogyakarta: Andi Offset
- Rangkuti, Fredy. 2001. *Teknik Mengukur dan Strategi Meningkatkan Kepuasan Pelanggan Dan Analisis Kasus PLN-JP*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Swastha Basu, Irawan. 1994. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Salemba Empat
- Sofyan, Syafri Harahap. 2008. *Analisa Kritis atas Laporan Keuangan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Tjiptono, Fandy. 2000. *Manajemen Jasa*. Edisi Kedua. Jakarta : Andy Offset
- Perreult, William Jr. 1993. *Dasar-Dasar Pemasaran*, Edisi ke-5 (Penterjemah: Ir. Agus Maulana MSM). Jakarta: Erlangga

LATIHAN SOAL PKDK

1. Sifat atau tingkah laku khas yang dimiliki seorang wirausaha untuk membedakan dengan orang lain, yaitu
 - a. ketrampilan yang harus dimiliki oleh para wirausaha
 - b. modal dasar kewirausahaan
 - c. prilaku wirausaha
 - d. sikap wirausaha
 - e. karakteristik wirausaha
2. Alasan yang mendasari tidak berkembangnya kegiatan usaha yang dilakukan wirausaha, yaitu...
 - a. usaha didominasi oleh modal asing
 - b. bertambahnya modal usaha
 - c. penyuluhan dari pemerintah yang intens
 - d. dukungan dalam pemasaran
 - e. dominasi peribumi terhadap jenis perubahan
3. Organisasi yang bernaung di bawah PBB sebagai usaha melindungi hak cipta kekayaan intelektual adalah.....
 - a. GATT
 - b. WIPO
 - c. APEC
 - d. WHO
 - e. ILO
4. Dasar dari sebuah produk merupakan tahapan yang sangat penting dalam rencana pembuatan produk karena menyangkut keunggulan produk yang akan menentukan kemajuan suatu usaha di masa mendatang merupakan pengertian dari.....
 - a. working
 - b. model produk
 - c. kemasan
 - d. prototype produk
 - e. costumers
5. Tahapan akhir prototyping produk kreatif, yaitu...
 - a. tahapan pengujian
 - b. tahapan perakitan
 - c. tahapan pendesainan proses produksi
 - d. tahapan perumusan desain fisik produk
 - e. tahapan pengumpulan ide
6. Tahapan mengubah material dan bahan-bahan untuk dijadikan benda-benda produk kreatif bangunan disebut tahap
 - a. persiapan
 - b. desain
 - c. pembentukan
 - d. pengeringan
 - e. pengujian
7. Yang tidak termasuk ke dalam jenis-jenis biaya produksi.....
 - a. biaya overhead pabrik
 - b. biaya tenaga kerja langsung
 - c. biaya pemasaran
 - d. biaya bahan baku
 - e. biaya kerugian
8. Biaya untuk memproduksi sejumlah barang tertentu dibagi dengan jumlah produksi tertentu dinamakan...
 - a. biaya total rata-rata
 - b. biaya total
 - c. biaya tetap
 - d. biaya variable
 - e. biaya semi variable
9. Faktor-faktor yang mempengaruhi desain produk adalah...
 - a. proses produksi
 - b. standar dan spesifikasi desain
 - c. fungsi kewirausahaan
 - d. mutu produk
 - e. gambar produk

10. Yang merupakan kelemahan perencanaan, kecuali....

- a. menghemat waktu dan tenaga perencanaan
- b. cenderung menunda kegiatan
- c. perencanaan terlalu membatasi manajemen
- d. pekerjaan yang tercakup dalam perencanaan terkadang berlebihan
- e. perencanaan ditulis secara singkat

11. Yang dimaksud dengan prototype yaitu.....

- a. penterjemahan konsep yang berhubungan dengan kebutuhan dan perilaku konsumen
- b. menemukan hal hal yang tidak sesuai
- c. alat peraga yang mirip produk yang akan dibangun
- d. bentuk dasar dari sebuah produk
- e. rancangan

12. Sistem produksi dalam jumlah besar dari produk yang standar termasuk dan terutama pada lini perakitan merupakan definisi dari...

- a. media promosi
- b. produk
- c. usaha
- d. kewirausahaan
- e. produksi massal

13. Dibawah ini indikator keberhasilan produksi massal, kecuali

- a. pendapatan
- b. modal
- c. volume penjualan
- d. keuntungan
- e. tenaga kerja

14. Yang bukan termasuk ciri produksi massal adalah....

- a. memiliki persediaan produk
- b. produksi besar-besaran
- c. Bertujuan menguasai pasar
- d. variasi kecil
- e. produk bervariasi

15. Apa yang dimaksud metode perakitan yang dapat ditukar-tukar ?

- a. salah satu bentuk yang rumit dan sulit untuk dirakit
- b. Bagian yang sudah distandarkan
- c. bagian-bagian yang akan dirakit dapat ditukarkan satu sama lain
- d. perakitan dengan metode pemilihan komponen
- e. komponen perakitan yang pekerjaannya tidak dapat kita pisahkan

16. Apa yang dimaksud dengan routing dalam perencanaan produksi massal ?

- a. Merupakan tahap implementasi
- b. suatu tahap yang berbeda dalam urutan dalam setiap operasi
- c. sebagai proses penentuan jalur atau rute pekerjaan dan urutan operasi
- d. sebagai perangkat pengendali
- e. suatu perencanaan untuk memulai memperbaiki dan menyelesaikan tanggal dan waktu untuk setiap operasi

17. Berikut ini yang merupakan iklan online adalah.....

- a. spanduk
- b. baju seragam promosi
- c. tenda promosi
- d. facebook
- e. balon promosi

18. kegiatan ekonomi yang hasil usahanya tidak berwujud
- produk jasa
 - produk barang
 - promosi
 - usaha
 - kewirausahaan
19. Kegiatan komunikasi yang meningkatkan volume penjualan dengan pameran, periklanan, demonstrasi, dan usaha lain yang bersifat persuasif (membujuk secara halus)
- pembelian
 - penjuala,
 - iklan
 - promosi
 - komunikasi
20. ciri ciri dari media promosi baliho adalah....
- untuk promosi jangka pendek dan bersifat insidentil
 - untuk promosi jangka Panjang
 - hanya digunakan untuk promosi produk
 - bersifat permanen
 - jika diperlukan
21. Media promosi outdoor dengan ukuran besar yang diletakkan di tempat tertinggi yang dilalui orang disebut...
- Megatron
 - videotron
 - baliho
 - brosur
 - billboard
22. Saluran pemasaran untuk bisnis tingkat dua terdiri dari...
- producer-representative-distributor-customer
 - producer-retailer-customers
 - producer-customers
 - producer-representative-customers
 - customers -producer
23. potongan harga yang diberikan karena volume pembelian yang besar disebut sebagai....
- cash-discount
 - quantity-discount
 - funcional- discount
 - seasonal-discount
 - discount
24. Laporan keuangan yang disusun bulanan atau kuartalan untuk kepentingan manajemen perusahaan disebut....
- laporan tahunan
 - laporan berkala
 - laporan bulanan
 - laporan kuartalan
 - laporan intern
25. Yang tidak termasuk aktiva lancar adalah.....
- surat berharga
 - wesel tagih
 - piutang
 - sewa diterima di muka
 - asuransi dibayar dimuka
26. Perkiraan-perkiraan dibawah ini adalah aset-aset tetap, kecuali
- gedung
 - mesin
 - perlengkapan
 - peralatan
 - tanah
27. Setiap perusahaan di Indonesia wajib menyusun laporan keuangan, terutama....
- Neraca dan perhitungan L/R
 - Arus kas dan rekonsiliasi bank

- c. neraca dan arus kas
 - d. laporan perubahan modal
 - e. neraca dan persediaan barang
28. Salah satu tujuan adanya kewirausahaan adalah...
- a. sebagai generator pembangunan ekonomi
 - b. memberi contoh pada generasi muda untuk bekerja keras
 - c. meningkatkan jumlah wirausaha yang berkualitas
 - d. mendidik masyarakat agar hidup sederhana
 - e. menciptakan tenaga kerja baru
29. Karakteristik wirausaha yang ditunjukkan wirausahawan dengan mencintai pekerja bisnisnya dan produk yang dihasilkan adalah karakteristik
- a. doers
 - b. destiny
 - c. dedication
 - d. dream
 - e. devotion
30. berikut ini yang bukan merupakan bidang dalam ruang lingkup kewirausahaan adalah....
- a. Pertambangan
 - b. Perdagangan
 - c. Perikanan
 - d. Peribaan
 - e. Pertanian
31. berikut ini yang bukan merupakan sikap perilaku pengusaha yang baik dan trampil adalah....
- a. percaya diri
 - b. penuh semangat
 - c. emosional
 - d. kreatif
 - e. inovatif
32. yang bukan ciri seorang wirausaha adalah...
- a. orang yang selalu pesimis
 - b. pandai melihat peluang
 - c. orang yang kreatif
 - d. berani menanggung resiko
 - e. inovatif
33. pelanggaran HAKI pertamakali disahkan di Indonesia pada tahun....
- a. 1981
 - b. 1971
 - c. 1917
 - d. 1988
 - e. 1998
34. Hak cipta terdiri dari 2 hak yaitu...
- a. hak ekonomi dan hak memperbanyak
 - b. hak moral
 - c. hak menterjemahkan
 - d. hak moral dan hak ekonomi
 - e. hak ekonomi
35. berikut adalah Undang-undang mengenai Hak Kekayaan Intelektual
- a. UU NO.15 Tahun 2002
 - b. UU No. 17 Tahun 2000
 - c. UU No. 29 Tahun 2000
 - d. UU No.29 Tahun 2002
 - e. UU No. 14 Tahun 2000
36. Target usaha yang didalamnya terdapat keinginan dan kebutuhan yang akan dipenuhi atau dipuaskan seseorang kelompok dinamakan..
- a. resiko
 - b. peluang usaha
 - c. peluang
 - d. keberhasilan usaha
 - e. usaha
37. Untuk mencapai peluang usaha diperlukan...

- a. perhitungan yang rumit
 - b. kerjakeras dan pengorbanan
 - c. perhitungan laba rugi
 - d. modal usaha
 - e. perencanaan usaha
38. Pendahuluan dalam proposal berisi...
- a. penjadwalan kegiatan
 - b. informasi usaha
 - c. latar belakang
 - d. kriteria pelanggan
 - e. biodata perusahaan
39. profil perusahaan dalam proposal berisi....
- a. biodata perusahaan
 - b. latar belakang
 - c. kriteria pelanggan
 - d. informasi usaha
 - e. penjadwalan kegiatan
40. strategi kreatif dalam proses berisi...
- a. biodata perusahaan
 - b. ide kreatif yang unik
 - c. kriteria pelanggan
 - d. informasi usaha
 - e. penjadwalan kegiatan Perhatikan
41. pernyataan berikut:
- a. Pemrosesan produk pertanian
 - b. Pemrosesan budaya perkebunan
 - c. Pengolahan hasil perikanan
 - d. Proses kapas menjadi tekstil
 - e. Pengelolaan / Daur Ulang Sampah
- Pernyataan dalam bisnis kerajinan adalah ...
- a. 1, 2 dan 3
 - b. 1, 2 dan 4
 - c. 1, 3 dan 4
 - d. 2, 3 dan 5
 - e. 3, 4 dan 5
42. Unit bisnis yang mengolah sumber daya alam menjadi barang jadi disebut area bisnis ...
- a. Layanan
 - b. Industri
 - c. Pertanian
 - d. Penambangan
 - e. Craft
43. Toko kelontong, banyak di antaranya di pedesaan, juga di area bisnis ...
- a. Grosir
 - b. Perdagangan Tengah
 - c. Perdagangan Eceran
 - d. Seluruh penjualan
 - e. Grosir
44. Di bidang kepemilikan pertanian ...
- a. Budidaya ikan, pertanian dan perkebunan
 - b. Perawatan ikan, perkebunan dan kehutanan
 - c. Transportasi darat, hutan dan ikan
 - d. Kehutanan, perkebunan dan pengolahan pakan ikan
 - e. Kehutanan, perkebunan dan pertanian
45. Seorang wirausahawan harus memiliki visi masa depan pribadi dan bisnisnya, adalah salah satu ciri wirausaha yang disebut ...
- a. Macher
 - b. Takdir
 - c. Mimpi
 - d. Devosi
 - e. Pengambilan keputusan
46. Bertanggung jawab atas takdir dan tujuan yang ingin dicapai, kata Bygrave ...
- a. Nasib
 - b. Detail

- c. Bagikan
- d. Dedikasi
- e. Macher

47. Tujuan untuk Bygrave adalah ...

- a. Tidak bekerja lambat
- b. Dengan hati-hati lakukan kegiatan Anda
- c. Sangat berdedikasi
- d. Jangan bekerja lambat
- e. Tindak lanjut dari keputusan

48. Pengusaha harus berani mendistribusikan properti perusahaan kepada orang yang mereka percayai. Menurut Bygrave, karakteristik pengusaha ini adalah ...

- a. Dedikasi
- b. Renungan
- c. Penentuan
- d. Bagikan
- e. Mimpi

49. Bekerja dengan tidak dipengaruhi oleh perasaan / kemarahan menyapu jiwanya

- a. Ketekunan
- b. Penyelesaian
- c. Kerja cerdas
- d. Profesi
- e. Pengawasan

50. Dalam pekerjaan itu harus bijaksana untuk menghitung risiko, Waupun melihat peluang dan dapat menemukan solusi untuk mencapai manfaat yang diharapkan

- a. Penyelesaian
- b. Bekerja keras
- c. Kerja cerdas
- d. Inspektur
- e. Profesi