



**USULAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**GUBUG “PUZCARAYA” (Puzzle Hanacaraka Berbudaya) SEBAGAI  
USAHA PEMAKSIMALAN KREATIVITAS MAHASISWA MENJADI  
BISNIS DALAM UPAYA PENINGKATAN KEMANDIRIAN YANG  
BERKELANJUTAN**

**BIDANG KEGIATAN:  
PKM KEWIRAUSAHAAN**

**Diusulkan oleh:**

<b>Dede Algun Ihwan Luqmana</b>	<b>(B0215017 / 2015)</b>
<b>Reno Kusdaroji</b>	<b>(B0215050 / 2015)</b>
<b>Eka Istini</b>	<b>(B0215023 / 2015)</b>
<b>Besus Nursyamsu Indrajati</b>	<b>(C9513018 / 2013)</b>

**UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
KOTA SURAKARTA  
2015**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**USULAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

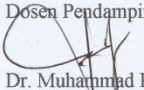
1. Judul Kegiatan : Gubug "PUZCARAYA" (Puzzle Hanacaraka Berbudaya) Sebagai Usaha Pemaksimalan Kreativitas Mahasiswa Menjadi Bisnis dalam Upaya Peningkatan Kemandirian yang Berkelanjutan
2. Bidang Kegiatan : PKM K
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
  - a. Nama Lengkap : Dede Algun Ihwan Luqmana
  - b. NIM : B0215017
  - c. Jurusan : Sastra Indonesia
  - d. Universitas/Institut/Politeknik : Universitas Sebelas Maret
  - e. Alamat Rumah dan No Tel./HP : Karang Baru 3/15 Sanggrahan Grogol Sukoharjo / 089693126013
  - f. Alamat email : dedealguncontact@gmail.com
4. Anggota Pelaksana Kegiatan/Penulis : 3 orang
5. Dosen Pendamping
  - a. Nama Lengkap dan Gelar : Dr. Muhammad Rohmadi, M.Hum.
  - b. NIDN : 0013107605
  - c. Alamat Rumah dan No Tel./ HP : Jl. Samudra Pasai 47, Kleco 02/01, Kadipiro, Surakarta 57126 dan (0271) 733523 / 081391423540
  - d. Dana Kegiatan Total :
    - a. Dikti : Rp 12.500.000
    - b. Sumber lain (sebutkan . . . ) : -
6. Jangka Waktu Pelaksanaan : 5 bulan

Menyetujui,  
Ketua Program Studi Sastra Indonesia  
  
Dra. Rr. Chattri Sigit Widyastuti M. Hum.  
NIP. 196412311994032005  
Wakil Rektor Bid. Kemahasiswaan  
  
Prof. Dr. Ir. Darsono M.Si.  
NIP. 196606111991031002

Surakarta, 15 September 2015  
Ketua Pelaksana Kegiatan

  
Dede Algun Ihwan Luqmana  
NIM. B0215017

Dosen Pendamping

  
Dr. Muhammad Rohmadi, M.Hum.  
NIDN. 0013107605

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
RINGKASAN .....	iv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	1
1.3 Tujuan Penelitian .....	2
1.4 Luaran yang Diharapkan .....	2
1.5 Kegunaan Program .....	2
BAB 2 GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA .....	3
2.1 Analisis Produk .....	3
2.1.1 Jenis dan Nama Produk, karakteristik Produk .....	3
2.1.2 Keunggulan Produk Dibanding Produk Lain .....	3
2.1.3 Keterkaitan dengan Produk Lain .....	3
2.2 Analisis Pasar .....	3
2.2.1 Profil Konsumen .....	3
2.2.2 Potensi dan Segmentasi Pasar .....	4
2.2.3 Pesaing dan Peluang Pasar .....	4
2.2.4 Strategi Pemasaran yang Diterapkan .....	4
BAB 3 METODE PELAKSANAAN .....	5
3.1.1 Manajemen Organisasi .....	5
3.1.2 Manajemen Produksi .....	6
3.1.3 Manajemen Organisasi .....	6
BAB 4 BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN .....	7
4.1 Biaya .....	7
4.2 Jadwal Kegiatan .....	7
DAFTAR PUSTAKA .....	7
Lampiran 1 .....	8
Lampiran 2 .....	13
Lampiran 3 .....	15
Lampiran 4 .....	16
Lmpiran 5 .....	17
Lampiran 6 .....	18

## RINGKASAN

Gubug PUZCARAYA adalah program kreativitas mahasiswa bidang kewirausahaan yang aktivitasnya memproduksi dan memasarkan PUZCARAYA (Puzzle Hanacaraka Berbudaya), sebuah alat permainan berupa puzzle bertema kebudayaan Jawa yaitu huruf Jawa hanacaraka yang dirancang untuk anak usia sekolah TK-SD, berguna untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang aksara-aksara Jawa dari mulai pasangan aksara tersebut, sandhangan aksara Jawa yang ada, sampai dengan tanda-tanda baca pada aksara Jawa tersebut. Kurang pahamiannya dan kurang mengetahuinya siswa-siswa tentang aksara Jawa di mana dijadikan sebagai mata pelajaran muatan lokal ini lah yang memotivasi kami untuk memproduksi puzzle PUZCARAYA ini. Tujuannya adalah untuk memasarkan alat permainan yang dapat membantu guru untuk memperkenalkan aksara Jawa pada mata pelajaran bahasa Jawa dan memperkenalkan aksara Jawa kepada generasi muda sejak dini melalui alat permainan yang kami pasarkan. Selain itu, dengan adanya Gubug PUZCARAYA juga akan memaksimalkan keahlian rekan-rekan kami berupa penghasilan yang dapat meningkatkan kemandirian ekonomi anggota kami.

Dalam perjalanannya sehingga nanti Gubug PUZCARAYA bisa benar-benar menjadi badan usaha resmi, sebagai produsen PUZCARAYA yang telah dipatenkan, maka beberapa hal yang menjadi point untuk mencapai target utama dalam marketing adalah dengan pembuatan website Gubug PUZCARAYA dan membangun jaringan sales distributor yaitu rekan-rekan salah satu anggota kami yang berasal dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya Jurusan PG PAUD di Universitas Sebelas Maret baik yang sudah, sedang, ataupun yang akan melaksanakan PPL (Praktek Pengajaran Lapangan) ke sekolah-sekolah khususnya wilayah Jawa Tengah yang memiliki mulok tentang pengenalan bahasa Jawa pada kurikulumnya. Selain itu, juga dengan menjadikan para customer potensial untuk menjadi agen pemasaran dimasing-masing wilayahnya. Dengan demikian, pelaksanaan aktivitas marketing akan menjadi lebih luas dan ringan, yang kemudian dalam bidang produksi kami akan bisa menyerap tenaga kerja yang dalam kata lain juga tetap bisa memberikan manfaat berupa lapangan pekerjaan bagi rekan mahasiswa yang lain. Pada akhirnya PKM K ini bisa menjadikan kami menjadi mahasiswa yang mandiri dan berjiwa wirausaha dan bisa menjadi bisnis yang berkelanjutan.

Kata kunci: PUZCARAYA, aksara, Jawa, permintaan

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Seiring perkembangan zaman dan globalisasi, apresiasi terhadap wayang semakin rendah dikarenakan banyak kebudayaan asing masuk ke Indonesia. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Wedhawati, dkk (2006) bahwa bahasa Jawa kuno dan bahasa Jawa pertengahan sudah tidak dipakai lagi oleh masyarakat sekarang. Generasi muda bangsa semakin lupa akan budaya bangsanya sendiri, mereka lebih mengandalkan teknologi dan melupakan akar budaya bangsa. Kebudayaan asli seakan-akan hampir punah karena tidak dilestarikan dan semakin tergerus arus perubahan zaman. Oleh karena itu warisan sejarah budaya perlu dipelihara dan dilestarikan (kebudayaan aksara Jawa) agar tidak tergerus oleh perkembangan zaman maupun kebudayaan asing yang masuk.

Salah satu upaya melestarikan aksara Jawa, yaitu mengembangkan alat permainan yang dapat memudahkan siswa pada jenjang TK-SD untuk mengenal aksara Jawa yang disebut PUZCARAYA (Puzzle Hanacaraka Berbudaya).

PUZCARAYA adalah alat permainan berupa puzzle yang menarik, dimana pemain bukan hanya sekedar merangkai pecahan gambar dengan petunjuk berupa bentuk pecahannya tapi juga bisa mengandalkan petunjuk berupa nama komponen atau pasangan daripada aksara Jawa, selain itu pada dasaran dari puzzle dituliskan penjelasan berupa symbol-simbol atau tanda-tanda baca pada aksara Jawa yang sedang dirangkai sehingga secara tidak langsung dengan merangkai siswa juga membaca penjelasan tersebut dan akan menambah pengetahuan dari aksara Jawatersebut. Kemenarikan ini membuat kami untuk menciptakan PUZCARAYA dalam jumlah yang dapat diproduksi secara berkelanjutan.

Berangkat dari latar belakang di atas maka dapat dianalisa terbukanya peluang usaha penjualan PUZCARAYA sebagai alat permainan sangatlah potensial. Terutama bagi calon konsumen dikalangan tenaga pendidik maupun orang tua yang anak-anaknya masih belajar di jenjang TK-SD.

#### **1.2 PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang dihadapi, antara lain:

- a. Bagaimana cara mengembangkan keterampilan mahasiswa dalam berwirausaha di bidang pemasaran PUZCARAYA?
- b. Bagaimana cara mendapatkan profit yang banyak dan usaha yang berkelanjutan?

### **1.3 TUJUAN**

Tujuan dari program ini adalah:

- a. Mengembangkan keterampilan mahasiswa dalam berwirausaha di bidang pemasaran PUZCARAYA.
- b. Mendapatkan profit yang banyak dan usaha yang berkelanjutan.

### **1.4 LUARAN YANG DIHARAPKAN**

Dengan adanya Program Kreativitas mahasiswa bidang Kewirausahaan ini diharapkan diperoleh luaran sebagai berikut:

- a. Didapatkan alat permainan yang edukatif dibidang budaya Jawa yaitu PUZCARAYA.
- b. Masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan alat permainan yang mengandung unsur edukasi di bidang edukasi dan kebudayaan yaitu PUZCARAYA.
- c. Masyarakat bisa mendapatkan alat permainan PUZCARAYA dengan harga yang terjangkau.

### **1.5 KEGUNAAN**

- a. Bagi Konsumen atau Pengguna
  - 1) Kemudah mendapatkan alat permainan yang mengandung unsur edukasi di bidang kebudayaan yaitu PUZCARAYA dengan mudah dan dengan harga yang terjangkau.
  - 2) Penggunaannya yang seperti bermain dan mengasyikkan dapat membuat anak-anak tertarik dan mudah untuk mempelajari kebuayaan, aksara Jawa khususnya.
- b. Bagi Mitra

Mempunyai produk unggulan baru dalam penjualannya.
- c. Bagi Mahasiswa

Sebagai wadah untuk menumbuhkan dan mengembangkan jiwa kewirausahaan

## **BAB 2**

### **GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA**

Berawal dari informasi diawal, dapat dianalisa bahwa peluang bisnis PUZCARAYA cukup potensial, menjadikan ini sebuah motivasi bagi kami untuk tetap mengadakan pembuatan PUZCARAYA untuk di komersilkan sehingga dapat memberi manfaat kepada setiap pengguna dan seluruh komponen produsen serta seluruh komponen pemasaran.

Aktivitas utama dari bisnis ini adalah produksi PUZCARAYA, sekaligus pemasaran.

#### **2.1 ANALISIS PRODUK**

##### 2.1.1 Nama dan JenisProduk, Karakteristik Produk

Produk ini adalah alat permainan berupa puzzle yang dirancang untuk edukasi tentang kebudayaan berupa aksara Jawa pada siswa sekolah dengan jenjang pendidikan TK-SD. Alat permainan semacam ini tergolong baru karena memodifikasi hampir seluruh komponen pada permainan puzzle dengan tujuan menambah unsur edukasi, khususnya tentang kebudayaan aksara Jawa.

##### 2.1.2 Keunggulan Produk Dibanding Produk Lain

Kelebihan dari alat permainan PUZCARAYAantara lain

- Pecahan Puzzle Menarik -->Pecahan puzzle dalam PUZCARAYA menarik karena masing-masing tidak memiliki bentuk sama melainkan menyesuaikan bentuk 2 dimensi dari komponen huruf aksara Jawa.
- Dasaran Puzwana Berisikan Trivia Tentang simbol-simbol dalam aksara Jawa --> membuat membuat anak tertarik membaca karena pada saat puzzle dipecah tulisan yang berisi trivia dan cerita akan terlihat

##### 2.1.3 Keterkaitan dengan Produk Lain

Sama-sama alat permainan berupa puzzle dari polisteren namun terdapat banyak perbedaan terutama dalam pemaksimalan unsur edukasi sehingga hanya dengan sekedar memainkan, pemainnya secara tidak langsung mempelajari aksara Jawa.

#### **2.2 ANALISIS PASAR**

##### 2.2.1 Profil Konsumen

Target konsumen dari produk PUZCARAYA adalah civitas akademik termasuk orang tua siswa, pada jenjang TK-SD khususnya diwilayah pulau Jawa yang memiliki muatan lokal kesenian tentang wayang pada kurikulumnya.

### 2.2.2 Potensi dan Segmentasi Pasar

Potensi pasar dari penjualan alat permainan edukatif dinilai sangat potensial, lebih utamanya untuk wilayah pulau Jawa dimana aksara Jawa berasal tetapi generasi mudanya kurang tertarik untuk mengenal kebudayaan tersebut, yang pada akhirnya hal ini menimbulkan kesadaran bagi sekolah untuk memasukkannya dalam kurikulum dan orang tua yang ingin mengenalkan aksara Jawa pada anaknya.

### 2.2.3 Pesaing dan Peluang Pasar

Pesaingnya dengan ide alat permainan sejenis belum kami ketahui dipasaran sehingga produk kami menjadi kelebihan dan mempunyai peluang yang baik di pasaran.

### 2.2.4 Strategi Pemasaran yang Akan Diterapkan

Strategi pemasaran yang digunakan dalam usaha pemasaran PUZCARAYA ini menggunakan analisis bauran pemasaran, yaitu:

#### 1. Kebijakan Produk

Usaha ini bergerak dalam produksi barang dan pemasaran yaitu produk alat permainan edukatif PUZCARAYA.

#### 2. Kebijakan Harga

Harga yang ditawarkan dari PUZCARAYA ini adalah

Tingkatan	Biaya Produksi	Harga
Normal Grade (NG)	Rp. 20.000	Rp. 30.000

Dengan demikian profit yang didapat dari setiap produk yang berhasil kami jual mulai Rp.10.000.

#### 3. Kebijakan Promosi

Media promosi yang digunakan yaitu dengan brosur, via online (twitter, facebook, blog, OLX.co.id, berniaga.com) dan demonstrasi.

#### 4. Kebijakan Distribusi

Tempat distribusi produk dilaksanakan dengan cara langsung dan tak langsung. Secara langsung melalui Sebuah rumah sebagai pusat pembuatan dan penjualan yang beralamat di Jebres Surakarta.



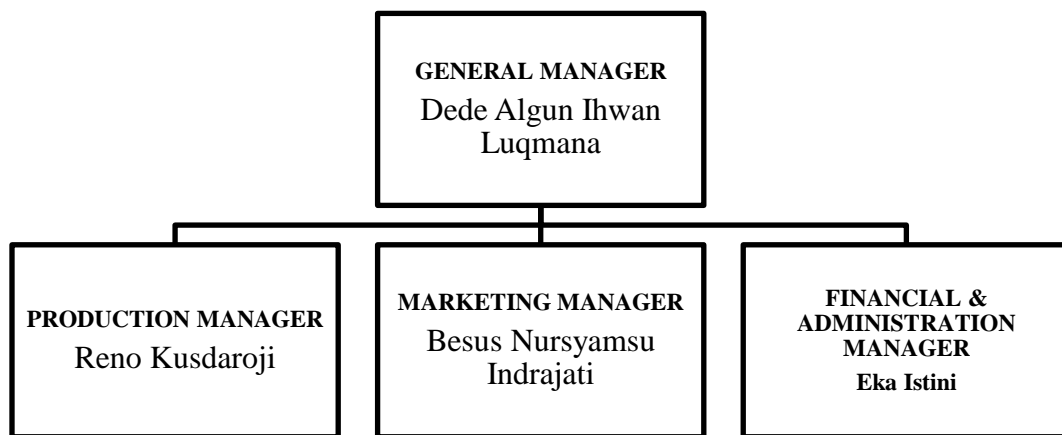
## BAB 3 METODE PELAKSANAAN

### 3.1 TAHAP PELAKSANAAN KEWIRAUSAHAAN

Metode yang kami gunakan agar tujuan dari program ini dapat tercapai melalui 3 tahapan, yaitu tahap manajemen organisasi, tahap pelaksanaan produksi dan pengemasan produk dan tahap pemasaran

#### 3.1.1 Manajemen Organisasi

Jabatan Uraian Tugas



JABATAN	PENGAMPU	TANGGUNG JAWAB
General Manager	Dede Algun Ihwan Luqmana	Bertanggung Jawab terhadap seluruh kegiatan Perusahaan
Production Manager	Reno Kusdaraji	Mengontrol dan bertanggung Jawab terhadap proses produksi
Marketing Manager	Besus Nursyamsu Indrajati	Mengontrol dan bertanggung Jawab terhadap proses pemasaran dan sirkulasi barang
Financial & Administration Manager	Eka Istini	Mencatat dan mengarsipkan keseluruhan administrasi perusahaan serta bertanggung Jawab terhadap pengelolaan keuangan perusahaan

### 3.1.2 Manajemen Produksi

Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan sebagai berikut:

#### 1. kegiatan pra produksi

Dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah persiapan bahan baku komoditi yang murah dan efisien serta persiapan tempat produksi kegiatan. Bahan baku diperoleh dari toko alat tulis yang berada di sekitar UNS sehingga sangat mudah dijangkau. Adanya faktor lokasi bahan baku yang dekat tempat usaha memungkinkan tersedianya bahan baku selama proses produksi berlangsung.

#### 2. proses produksi

Proses produksi terdiri dari:

##### a) Pembuatan PUZCARAYA

- Mengeprint gambar aksara Jawa pada kertas sticker
- Menempel Sticker pada karton hard cover
- Memotong sesuai pola dasar puzzle
- Menempel dasar, dan tepian yang sudah dipotong sesuai pola
- Membuat pecahan pada gambar aksara Jawa yang telah ditempel pada Karton hard cover dengan tatah ukur sesuai ketelitian dengan tatah pahat dan palu pahat.
- Menempel semuanya dengan lem kayu

##### b) Pengemasan PUZCARAYA

Pengemasan dilakukan dengan plastik sesuai besarnya produk.

##### c) Pengawasan mutu produk

pengendalian mutu hasil produksi PUZCARAYA antara lain kerapihan produk.

##### d) Evaluasi

tahap evaluasi dilakukan untuk melihat efektivitas pelaksanaan kegiatan. Tahap ini merupakan bentuk kajian balik dari seluruh rencana-rencana yang telah dilakukan di awal, sehingga dapat meminimalisir berbagai permasalahan yang dihadapi

### 3.1.3 Manajemen Pemasaran

Dalam pemasaran PUZCARAYA digunakan website sebagai media digital dimana pembeli dapat memesan secara online dan jaringan sales promotion dari mahasiswa- mahasiwa rekan kami yang akan, sedang atau yang sudah melaksanakan PPL (Praktek Pengajaran Lapangan) di sekolah-sekolah wilayah pulau Jawa.

## BAB 4

### BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

#### 4.1 BIAYA

No	Jenis Pengeluaran	Biaya
1.	Peralatan Penunjang	<b>Rp. 3.750.000,00</b>
2.	Bahan Habis Pakai	<b>Rp.6.250.000,00</b>
3.	Perjalanan	<b>Rp.1.250.000,00</b>
4.	Lain-lain	<b>Rp. 1.250.000,00</b>
<b>Jumlah</b>		<b>Rp. 12.500.000,00</b>

#### 4.2 JADWAL KEGIATAN

No	Kegiatan	Bulan				
		1	2	3	4	5
1	Perencanaan Produksi	√				
2	Persiapan dan Pengadaan alat dan bahan	√				
3	Pelaksanaan Produksi	√	√	√	√	√
4	Pemasaran		√	√	√	√
5	Evaluasi					√
6	Penyusunan Laporan					√
7	Penyerahan Laporan					√

#### DAFTAR PUSTAKA

Fajri, Esti. 2012. Media Pembelajaran Puzzle Draw Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengapresiasi Karya Seni Rupadi SMP N 1 Ungaran. FBS Unnes: Jurusan Seni Rupa

Wedhawati, dkk. 2006. *Tata Bahasa Jawa Mutakhir*. Yogyakarta: Kanisius.

### Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota Kelompok

#### A. Biodata Ketua

##### a. Identitas Diri Ketua

1	Nama Lengkap	Dede Algun Ihwan Luqmana
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Sastra Indonesia, S1
4	NIM	B0215017
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Boyolali, 09 Desember 1996
6	E-mail	dedealguncontact@gmail.com
7	Nomor Telepon/ Hp	089693126013

##### b. Riwayat Sekolah

	SD	SMP	SM
Nama Institusi	SD N Cemani 3	SMP N 15 Surakarta	SMK N 5 Surakarta
Jurusan	UMUM	UMUM	RPL
Tahun Masuk Lulus	2002-2008	2008-2011	2011-2014

##### c. Pemakalah Seminar Ilmiah

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat

##### d. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi, atau institusi lainnya)

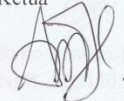
No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah PKM K.

Surakarta, 15 September 2015

Ketua



Dede Algun Ihwan Luqmana

NIM: B0215017

**B. Biodata Anggota**

## a. Identitas Diri Anggota I

1	Nama Lengkap	Reno Kusdaroji
2	Jenis Kalamain	Laki-laki
3	Program Studi	Sastra Indonesia, S1
4	NIM	B0215050
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Surakarta, 28 November 1997
6	E-mail	renosecondline@gmail.com
7	NomorTelepon/ Hp	085702066362

## b. Riwayat Sekolah

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SD Purwodiningratan No. 34	SMP N 3 Surakarta	SMA N 2 Surakarta
Jurusan	UMUM	UMUM	IPS
Tahun Masuk- Lulus	2003-2009	2009-2012	2012-2015

## c. Pemakalah Seminar Ilmiah

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat

## d. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi, atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah PKM K.

Surakarta, 15 September 2015

Anggota I



Reno Kusdaroji  
NIM. B0215050



## a. Identitas Diri Anggota II

1	Nama Lengkap	Eka Istini
2	Jenis Kalamain	Perempuan
3	Program Studi	Sastra Indonesia, S1
4	NIM	B0215023
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Kebumen, 09 Juni 1997
6	E-mail	eka.istini@yahoo.com
7	Nomor Telepon/ Hp	085743929760

## b. Riwayat Sekolah

	SD	SMP	SM
Nama Institusi	SD N 2 Tersobo	SMP N 1 Pembun	SMA N 1 Pembun
Jurusan	UMUM	UMUM	IPS
Tahun Masuk -Lulus	2003-2009	2009-2012	2012-2015

## c. Pemakalah Seminar Ilmiah

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat

## d. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi, atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah PKM K.

Surakarta, 15 September 2015  
Anggota II



Eka Istini  
NIM. B0215023

## a. Identitas Diri Anggota III

1	Nama Lengkap	Besus Nursyamsu Indrajati
2	Jenis Kalam	Laki-laki
3	Program Studi	Desain Komunikasi Visual, D3
4	NIM	C9513018
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Surakarta, 17 Februari 1994
6	E-mail	<a href="mailto:besusnursyamsu@gmail.com">besusnursyamsu@gmail.com</a>
7	Nomor Telepon/ Hp	081568230837

## b. Riwayat Sekolah

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SD N Purwodiningrat an Surakarta	SMP N 8 Surakarta	SMA Muhammadiyah 1 Surakarta
Jurusan	UMUM	UMUM	IPS
Tahun Masuk –Lulus	2001-2006	2006-2009	2007-2010

## c. Pemakalah Seminar Ilmiah

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.			

## d. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi, atau institusi lainnya)

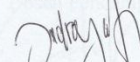
No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Bestplayer Drummer 2009 Parade Musik	EksKarisidenan	2009
2			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah PKM K.

Surakarta, 15 September 2015

Anggota III



Besus Nursyamsu Indrajati

NIM. C9513018



### C. Biodata Dosen Pendamping

#### a. Biodata Diri Dosen Pendamping

1	Nama Lengkap	Dr. Muhammad Rohmadi, M. Hum
2	Jenis Kalam	Laki-laki
3	Program Studi	Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, S1
4	NIDN	0013107605
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Sragen, 13 Oktober 1976
6	E-mail	Yuma_04ok@yahoo.com
7	Nomor Telepon/ Hp	081391423540

#### b. Riwayat Sekolah

	SD	S	SMA
Nama Institusi	SD N 1 pungsari	SMP N 1 plupuh	SMA N 1 plupuh
Jurusan	UMUM	UMUM	UMUM
Tahun Masuk Lulus	1982-1988	1988-1991	1991-1994

#### c. Pemakalah Seminar Ilmiah

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artike	Waktu dan Tempat
1	Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Jawa yang diselenggarakan MGMP Guru bahasa Jawa Kab. Sukoharjo	Eksistensi Bahasa Jawa di Eraglobalisasi	Sukoharjo, 28 Okt 2003

#### d. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi, atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Dosen Berprestasi FKIP urutan ke-2	FKIP UNS	2007

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah PKM M.

Surakarta, 15 September 2015

Dosen Pendamping

Dr. Muhammad Rohmadi, M.Hum.

NIDN. 0013107605



## Lampiran 2. Anggaran biaya

### a. Peralatan penunjang

No	Nama barang	Harga	Jumlah	Total
1	Mesin Printer Warna Ukuran Besar	Rp.2.000.000/ Buah	1	Rp.2.000.000
2	Mesin Laminating	Rp.400.000/ Buah	1	Rp.400.000
3	Mesin seal	Rp.300.000/Buah	1	Rp.300.000
4	Tatah Pahat	Rp.400.000/ Set	2	Rp.800.000
5	Palu pahat	Rp.50.000/Buah	3	Rp.150.000
6	Kuas	Rp. 25.000/Buah	3	Rp.75.000
7	Gunting Besar	Rp.5.000/Buah	5	Rp.25.000
<b>Kebutuhan</b>				<b>Rp.3.750.000</b>

### b. Barang habis pakai

No	Nama barang	Harga	Jumlah	Total
1	Polistiren	Rp.50.000/ Lembar	55	Rp.2.750.000
2	Kertas sticker	Rp.150.000/ Rim	6	Rp.900.000
3	Lem kayu	Rp.25.000/Pack	8	Rp.200.000
4	Tinta Printer	Rp.300.000/ Set	2	Rp.600.000
5	Catridge printer	Rp.300.000/Buah	2	Rp.600.000
6	Plastik laminating	Rp.180.000/Rim	5	Rp.900.000
7	Plastik kemas	Rp.20.000/Pack	15	Rp.300.000
<b>Kebutuhan</b>				<b>Rp.6.250.000</b>

### c. Transportasi

No	Nama barang	Harga	Jumlah	Total
1	Ke sekolah-sekolah untuk promosi	Rp.20.000/ Perjalanan	50	Rp.1.000.000
2	Membeli bahan-bahan untuk produksi	Rp.50.000/ perjalanan	5	Rp.250.000
<b>Kebutuhan</b>				<b>Rp.1.250.000</b>

## d. Lain-lain

No	Nama barang	Harga	Jumlah	Total
1	Pembuatan Website	Rp.200.000/ Site	1	Rp.200.000
2	Pembuatan brosur	Rp.100.000/ Rim	2	Rp.200.000
3	Pembuatan laporan	Rp.25.000/Buah	2	Rp.50.000
4	Menyewa tempat usaha	Rp.800.000/ Tahun	1	Rp.800.000
Kebutuhan				<b>Rp.1.250.000</b>

### Lampiran 3. SUSUNAN ORGANISASI TIM DAN PEMBAGIAN TUGAS

No	Nama/ NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi waktu (jam/ minggu)	Uraian tugas
1.	Dede Algun Ihwan Luqmana / B0215017	Sastra Indonesia	General Manager	7 jam/ minggu	Bertanggung Jawab terhadap seluruh kegiatan Perusahaan
2.	Reno Kusdaraji / B0215050	Sastra Indonesia	Production Manager	15 jam/ minggu	Mengontrol dan bertanggung Jawab terhadap proses produksi
3.	Besus Nursyams u Indrajati / C9513018	Desain Komunikasi Visual	Promotion and Marketing	5jam/ minggu	Mengontrol dan bertanggung Jawab terhadap proses pemasaran dan sirkulasi barang
4.	Eka Istini / B0215023	Sastra Indonesia	Financial and Administration	5jam/ minggu	Mencatat dan mengarsipka n keseluruhan administrasi perusahaan serta bertanggung Jawab terhadap pengelolaan keuangan perusahaan

#### Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua/Pelaksana



### KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS SEBELAS MARET

Kantor Pusat: Jl. Ir. Soetami 36A Surakarta 57126

Website: [www.uns.ac.id](http://www.uns.ac.id)

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dede Algun Ihwan Luqmana  
 NIM : B0215017  
 Program Studi : Sastra Indonesia, S1  
 Fakultas : Ilmu Budaya

Dengan ini menyatakan bahwa usulan PKM Kewirausahaan saya dengan judul: Gubug “*PUZCARAYA*” (Puzzle Hanacaraka Berbudaya) Sebagai Usaha Pemaksimalan Kreativitas Mahasiswa Menjadi Bisnis Dalam Upaya Peningkatan Kemandirian yang Berkelanjutan, yang diusulkan tahun anggaran 2015 **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.**

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas negara. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.



**Lampiran 5. Surat Kesepakatan Kerjasama****SURAT KESEPAKATAN KERJA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nanang Syahidin  
Pimpinan Mitra Usaha : IC-Lock Store  
Bidang Usaha : Penjualan / Pemasaran  
Alamat : Surakarta

Dengan ini menyatakan **Bersedia untuk Bekerjasama** dengan Pelaksana Kegiatan **Program Kreativitas Mahasiswa Gubug "PUZCARAYA" (Puzzle Hanacaraka) Sebagai Usaha Pemaksimalan Kreativitas Mahasiswa Menjadi Bisnis Dalam Upaya Peningkatan Kemandirian yang Berkelanjutan.**

Nama Ketua Tim Pengusul : Dede Algun Ihwan Luqmana  
Nomor Induk Mahasiswa : B0215017  
Program Studi : Sastra Indonesia  
Nama Dosen Pembimbing : Dr. Muhammad Rohmadi, M.Hum.  
Perguruan Tinggi : Universitas Sebelas Maret

Guna menerapkan dan/atau mengembangkan IPTEK pada tempat usaha kami.

Bersama ini pula kami nyatakan dengan sebenarnya bahwa di antara pihak Mitra Usaha dan Pelaksana Kegiatan Program tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan ikatan usaha dalam wujud apapun juga.

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 15 September 2015

Yang menyatakan

  
Nanang Syahidin

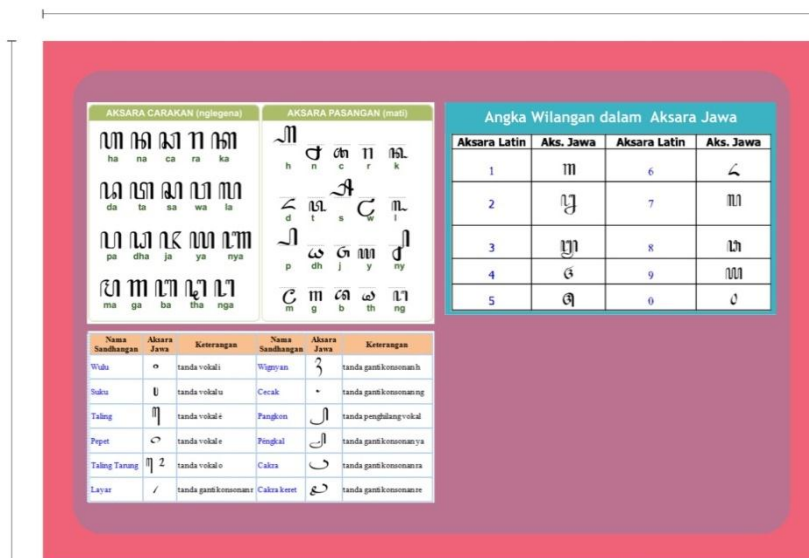
Lampiran 6. Gambaran Produk yang Akan Dipasarkan

GAMBARAN PRODUK YANG AKAN DIPASARKAN



tampak depan

(Gambar 1. Tampak Depan PUZCARAYA)



tampak belakang

(Gambar 2. Tampak Belakang PUZCARAYA)