

Pelatihan Design Thingking pada Badan Usaha Milik Desa JATIREJO MEKAR JAYA dalam Upaya Pengembangan Produk dan Produktivitas Aset

Oleh :

A.Anas Haikal¹⁾, Henry Hafidz Anbiya²⁾

¹⁾Prodi Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Islam Kediri,

²⁾Prodi Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Islam Kediri

E-mail : anashaikal9@uniska-kediri.ac.id¹⁾

Abstrak

Bumdes Jatirejo Mekar Jaya berlokasi di Desa Jatirejo, Kecamatan Banyakan, Kabupaten Kediri, dimana sekarang ini memiliki tiga unit usaha yaitu, Unit Usaha Pertanian, Unit Usaha Perdagangan, Unit Usaha Multimedia Digital. Dari tiga unit usaha hanya satu unit usaha yang berjalan yaitu Unit Usaha Pertanian, sedangkan aset tetap yang dimiliki belum dimanfaatkan dengan baik. Salah satu kendala utama pengurus inti dalam menjalankan bisnisnya adalah kesulitan dalam membuat ide bisnis dan bagaimana mengembangkan ide bisnis tersebut supaya memiliki manfaat dan memiliki nilai (*value*). Tim Pengabdian memberikan bantuan berupa Pelatihan Design Thinking kepada Pengurus Inti Bumdes agar bisa mendapatkan ide bisnis yang sesuai dan ide tersebut bisa memaksimalkan penggunaan aset tetap yang dimiliki. Rangkaian acara Pelatihan dimulai dari Survei Lapangan dihari sebelumnya, Pelaksanaan Pelatihan, Rencana Tindak Lanjut dan Pendampingan. Dari hasil pelatihan yang telah dilakukan, didapatkan empat ide bisnis lengkap dengan analisis *value* nya menggunakan *Attribute Consequence Value* (ACV) dan *Value Proposition Canvas* (VPC). ACV dan VPC ini merupakan tools yang ada dalam Design Thinking yang berfungsi mengeksklore nilai yang ada dalam ide bisnis dan memudahkan dalam eksekusi ide bisnis yang telah ditentukan.

Kata Kunci: Bumdes, *Design Thinking*, ACV, VPC

1. Pendahuluan

Badan Usaha Milik Desa (BUMDES) merupakan salah satu lembaga desa dibawah naungan Kepala Desa yang memiliki fungsi mengelola usaha atau bisnis yang dilakukan oleh Pemerintah Desa (Mahardika et al., 2022) .

BUMDES Jatirejo Mekar Jaya berlokasi di Desa Jatirejo, Kecamatan Banyakan, Kabupaten Kediri, dimana sekarang ini

memiliki tiga unit usaha yaitu, Unit Usaha Pertanian, Unit Usaha Perdagangan, Unit Usaha Multimedia Digital. Dari tiga unit usaha yang dimiliki, hanya satu unit usaha yang berjalan, yaitu Unit Usaha Pertanian. Padahal berdasarkan aset yang dimiliki, BUMDES **Jatirejo Mekar Jaya** memiliki peralatan produksi yang bisa dimanfaatkan sebagai bentuk usaha. Tabel 1 berikut ini menjelaskan aset tetap yang dimiliki oleh

Bumdes Jatirejo.

Tabel 1. Aset Tetap Bumdes Jatirejo Mekar Jaya

Unit Usaha	Aset Tetap	Jumlah
Pertanian	Sumur Pompa	3 Tempat
	Pipa Pengairan	100 meter
Perdagangan	Mesin Sablon Kaos	1 unit
	Mesin Sablon Gelas	1 unit
	Mesin Sablon Mug	1 unit
	Alat Sablon Kertas	1 unit
	Screen Sablon	12 buah
	Laptop	1 unit
	Printer	1 unit
Digital Multimedia	Laptop	1 unit
	Personal Komputer	1 unit
	Kamera DSLR	1 unit
	Kamera Mirrorless	1 unit
	Drone Kamera	1 unit
	Studio Mini	1 paket
	Printer elektrik	1 unit
Sekretariat Bumdes	Terop 4x6 m	4 unit
	Panggung	1 unit
	Tenda event	4 unit
	Kursi Meja Even	4 unit
	Proyektor	3 unit
	Layar	3 unit

(Sumber : Wawancara Pengurus Bumdes)

Berdasarkan wawancara pengurus inti Bumdes, pemanfaatan aset tetap tersebut belum maksimal, aset tetap dengan rincian seperti Tabel 1 belum digunakan dan memberi manfaat, sehingga seharusnya perlu ditingkatkan dengan cara menjalankan sebuah usaha. Salah satu kendala utama pengurus inti dalam menjalankan bisnisnya adalah kesulitan dalam membuat ide bisnis dan

bagaimana mengembangkan ide bisnis tersebut supaya memiliki manfaat dan memiliki nilai. Maka dari itu kami berdasarkan kordinasi dengan Pengurus BUMDES, kami membantu BUMDES Jatirejo Mekar Jaya dalam mengembangkan produknya melalui Pelatihan *Design Thinking*.

Design Thinking adalah konsep yang sering digunakan dalam menyelesaikan berbagai persoalan (Georgiev & Georgiev, 2023; Liu, 2024). *Desain Thinking* bisa dimanfaatkan untuk menyelesaikan persoalan dibidang pendidikan, bisnis, pengembangan SDM, pelayanan dan sebagainya (Brunner et al., 2024; Nguyen-Thi, 2024). *Design Thinking* menggunakan pendekatan konsumen sebagai acuan dalam menyelesaikan persoalan (Ilyas et al., 2024; Sari et al., 2020).

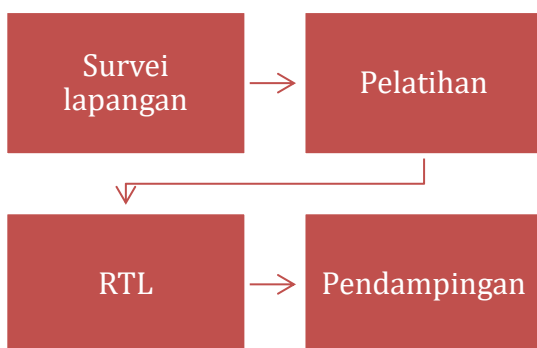
Luaran yang diharapkan dari pelatihan ini yaitu Bumdes mampu untuk mendefinisikan ide bisnis yang bisa diekslore *valu*nya menggunakan konsep ACV (*Attribute Consequence Value*) dan VPC (*Value Proposition Canvas*). ACV dan VPC sendiri adalah konsep dalam *Design Thinking* yang mana digunakan untuk mendefinisikan *value* yang ada pada produk dan mencocoknya dengan *value* atau kebutuhan yang diinginkan oleh konsumen (Ramadina Hazzelia & Purnomo, 2021).

VPC digunakan untuk menilai apakah

produk yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan pelanggan atau tidak (Selvefors et al., 2024; Toorajipour et al., 2024). Sedangkan ACV berkaitan mengenai bagaimana produk yang kita rancang memberikan konsekuensi dan penilaian positif seperti kepada pelanggan (Minet et al., 2024; Wayan Arby Arinatha & Putu Agus Swastika, 2023). Tentu saja ide bisnis yang akan dijalankan harus mempertimbangkan aset tetap yang dimiliki, sehingga ide bisnis tersebut akan menambah produktivitas penggunaan alat yang telah dimiliki oleh Bumdes. Ide bisnis yang diusulkan tidak akan keluar dari acuan unit usaha yang ada. Karena ide tersebut akan dijalankan oleh masing-masing unit usaha yang telah dibentuk.

2. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang kami lakukan dalam pengabdian kepada masyarakat yang bertempat di Bumdes Jatirejo Mekar Jaya diringkas dalam Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

a. Survei Lapangan

Survei lapangan meliputi wawancara kepada pengurus inti bumdes dan melihat secara langsung kondisi yang ada pada Bumdes Jatirejo Mekar Jaya. Wawancara ini bertujuan mengetahui apa masalah yang ada pada Bumdes dan kesulitan yang dihadapi oleh Pengurus inti dalam menjalankan operasional Bumdes. Hal ini dilakukan untuk mengetahui secara jelas apa yang dibutuhkan Bumdes dan bagaimana gambaran awal kondisi di lapangan.

b. Pelatihan

Pelatihan ini ditujukan kepada Pengurus Inti Bumdes yang berjumlah 5-7 orang yang mana mereka adalah penanggung jawab operasional Bumdes. Kebijakan tertinggi terkait operasional ditentukan oleh 5-7 orang tersebut. Pelatihan ini bertujuan melatih kreativitas Pengurus Inti dalam memunculkan ide bisnis. Selain melatih kepekaan, pelatihan juga bertujuan menggali dan menambahkan *value* yang ada pada ide bisnis tersebut (Lahandi Baskoro & Haq, 2020).

c. RTL (Rencana Tindak Lanjut)

Setelah dilaksanakan pelatihan tentu ada RTL dari pelatihan yang tujuannya menerapkan apa yang telah disampaikan oleh pelatih dalam hal ini Tim Pengabdian Masyarakat dari UNISKA. Harapannya dengan adanya RTL materi pelatihan bisa langsung diterapkan pada Bumdes Jatirejo Mekar Jaya.

d. Pendampingan

Tim Pengabdian Masyarakat dari UNISKA melakukan pendampingan selama pembuatan RTL dan pasca pembuatan RTL. Selama pembuatan RTL pengurus inti diberi fasilitas konsultasi bagaimana cara pengerjaan RTL sampai selesai. Pasca pembuatan RTL Tim Pengabdian Masyarakat dari UNISKA membuat evaluasi dan koreksi terhadap pekerjaan dari pengurus inti dalam menyelesaikan RTL.

3. Hasil Dan Pembahasan

Berikut ini hasil yang kami laporkan dari kegiatan Pengabdian Masyarakat yang kami beri Judul “Pelatihan Design Thingking pada Badan Usaha Milik Desa JATIREJO MEKAR JAYA dalam Upaya Pengembangan Produk dan Produktivitas Aset”.

a. Pelaksanaan Survei Lapangan

Dari hasil wawancara kami mendapatkan beberapa informasi diantara sebagai berikut;

- Pengurus Inti yang sedang menjabat
- Kesulitan dan kendala yang dimiliki
- Kondisi terkini Bumdes
- Jumlah aset tetap dan unit usaha
- Kesepakatan pelaksanaan pelatihan

Survei lapangan ini kami menemui dan melakukan wawancara kepada Direktur Bumdes, Bendahara dan perwakilan unit usaha. Kami melakukan survei pada tanggal 20 Juli 2024 yang bertempat di Kantor Bumdes Jatirejo Mekar Jaya.

b. Pelaksanaan Pelatihan

Pada pelaksanaan pelatihan, pelatihan *Design Thinking* dihadiri oleh 7 orang perwakilan bumdes. Orang yang hadir pada pelatihan dijelaskan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2 Daftar Peserta Pelatihan

No.	Nama	Jabatan
1.	Estungsih	Direktur
2.	Ahmat Setyo Utomo	Sekretaris Desa
3.	Mohammad Rozikin	Bendahara
4.	Jamroji	Unit Pertanian
5.	Diny Puspita	Unit Digital
6.	Moh. Farih Fauzi	Unit Digital
7.	Kiki Nurtya	Unit Perdagangan

Pelaksanaan pelatihan pada tanggal 2 Agustus bertempat diruang rapat Gedung Bumdes Lantai Satu yang beralamat di Desa Jatirejo Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri. Kegiatan berlangsung selama kurang lebih 4-5 jam mulai dari pelatihan hingga pengerjaan RTL. Tabel 3 berikut ini menjelaskan rangkaian acara pelatihan *Design Thinking*.

Tabel 3 Susunan Acara Pelatihan

Waktu(wib)	Acara	Pemateri
Pembukaan		Pengurus Bumdes
08.00-08.10	Sambutan UNISKA	A.Anas Haikal (Anas)
08.10-08.20	Sambutan Bumdes	Direktur (Estuningsih)
08.20-08.30	Sambutan Pempdes	Sekertaris Desa (Ahmat Setyo U.)
08.30-10.00	Materi Design Thinking	Henry Hafidz Anbiya (Hafidz)

10.00-11.30	Materi ACV, VPC	A. Anas Haikal (Anas)
11.30-12.00	Ishoma	
12.00-13.30	RTL	A. Anas Haikal Henry Hafidz A.

Pelatihan sesi pertama dengan Materi Design Thinking dan sesi kedua dengan Materi ACV-VPC dilaksanakan dengan metode ceramah 60 menit, simulasi penerapan materi 15 menit, diskusi 15 menit.

Sementara Gambar 2,3,4 berikut ini adalah dokumentasi saat pelatihan *Design Thinking* yang kami lakukan.



Gambar 2 Dokumentasi Pelatihan



Gambar 3 Dokumentasi Pelatihan



Gambar 4 Dokumentasi Pelatihan

Pelatihan berjalan dengan lancar dan semua peserta mengikuti pelatihan dengan tertib dari awal hingga akhir pelatihan. Beberapa pertanyaan juga ditanyakan kepada pemateri untuk menambah keahaman peserta terkait dengan materi.

c. Pelaksanaan RTL dan Pendampingan RTL yang kami tugaskan kepada peserta ada 3 yaitu usulan ide bisnis, analisis ACV dan VPC. Gambar 5 berikut ini adalah dokumentasi pengerjaan RTL Bumdes.



Gambar 5 Dokumentasi RTL

Sementara hasil RTL yang dikerjakan oleh peserta dijabarkan pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4 RTL 1 (Ide Bisnis per Unit Usaha)

Unit Usaha	Ide Bisnis	Aset Pendukung
Pertanian	Supplier Pertanian	Tablet PC, Laptop, Printer
Digital Multimedia	Jasa Pembuatan Video <i>Cinematic</i>	Laptop, PC, Kamera DSLR, Kamera Mirorles, Studio Mini, Drone
Perdagangan	Toko Sovenir	Perlengkapan sablon dan mesinya, Laptop
	Persewaan Alat Event	Terop, Tenda, layar. Proyektor, panggung.

Ide bisnis yang diusulkan akan dijalankan oleh unit usaha yang bersangkutan serta aset tetap yang akan digunakan sebagai pendukung terlaksananya ide bisnis. Dari usulan ide bisnis, kemudian Tim dari Bumdes diberi tugas untuk membuat analisis ACV dan VPC terhadap ide bisnis yang diusulkan.

Tujuan analisis ini adalah untuk mengeksplorasi *value* yang terdapat di dalam ide maupun produknya. Sehingga dengan adanya nilai, maka Bumdes ke depan tidak akan kesulitan dalam mengeksekusi bisnis tersebut. Tabel 5,6,7 berikut ini adalah hasil dari analisis ACV yang dilakukan oleh Tim Bumdes.

Tabel 5 Hasil Analisis ACV-Attribute

Ide Bisnis	Attribute
Persewaan Alat event	Fleksibel dalam menyewa
Supplier pertanian	Stok selalu ada

Toko Sovenir	Variatif
Jasa Pembuatan Video <i>Cinematic</i>	Editing yang <i>Up to date</i>

Tabel 6 Hasil Analisis ACV-Consequence

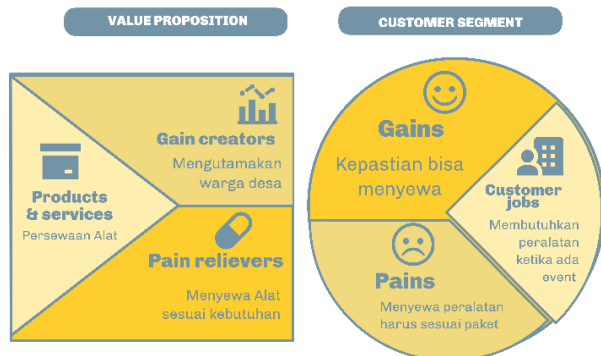
Ide	Consequence
Persewaan Alat event	<i>Customer</i> mengeluarkan anggaran sesuai kebutuhan
Supplier pertanian	Kebutuhan segera terpenuhi
Toko Sovenir	Banyak pilihan souvenir
Jasa Video <i>Cinematic</i>	Pesan dalam video tersampaikan dengan baik

Tabel 7 Hasil Analisis ACV-Value

Ide	Value
Persewaan Alat event	Efisiensi dan efektifitas anggaran
Supplier pertanian	Produktivitas Pertanian
Toko Sovenir	<i>Respect</i> penerima souvenir kepada pemberi
Jasa Video <i>Cinematic</i>	Kepercayaan kepada pemesan

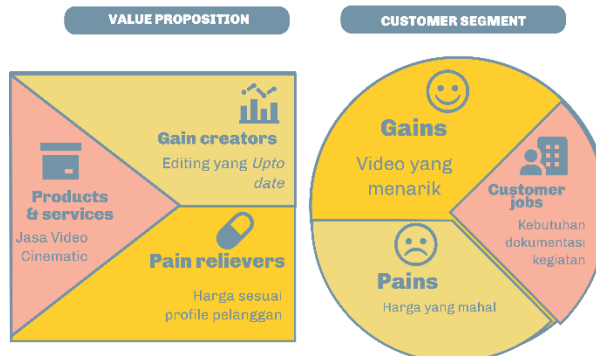
Sedangkan untuk hasil analisis VPC (*Value Proposition Canvas*) oleh Tim Bumdes disajikan dalam Gambar 6,7,8,9 berikut ini.

VALUE PROPOSITION CANVAS



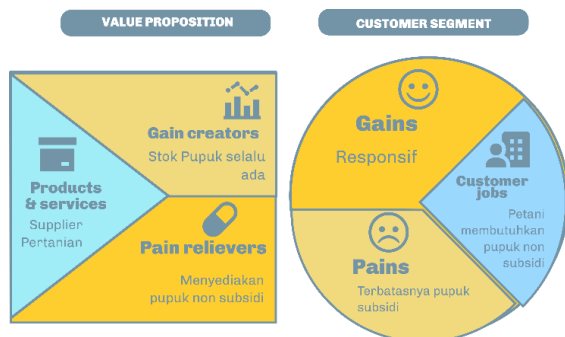
Gambar 6 VPC ide bisnis persewaan alat

VALUE PROPOSITION CANVAS



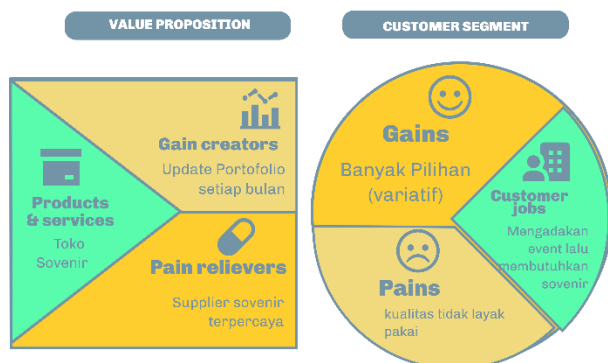
Gambar 9 VPC Jasa Video *Cinematic*

VALUE PROPOSITION CANVAS



Gambar 7 VPC *Supplier Pertanian*

VALUE PROPOSITION CANVAS



Gambar 8 VPC Toko Souvenir

Pembuatan analisis ACV dan VPC ini akan mempermudah dalam melakukan eksekusi ide bisnis karena value yang ada dalam produk sudah didefinisikan dan dicocokkan dengan kebutuhan *customer* (Buana Ayu & Wijaya, 2023; Wolcott et al., 2021). Misalnya untuk ide bisnis Persewaan peralatan event, dimana penduduk desa jika ingin mengadakan event yang skala kecil (Pengajian, Kematian dsj) kesulitan dalam mencari vendor yang sesuai. Biasanya vendor yang tersedia hanya melayani acara menengah dan acara besar, dimana dalam menyewa peralatan disediakan paket-paket peralatan. Hal demikian tentu kurang cocok bagi warga desa. Dengan adanya value FLEKSIBEL pada ide bisnis persewaan alat maka langkah selanjutnya bagaimana merencanakan pemasarannya agar sesuai dengan value tersebut dan begitu seterusnya untuk ide bisnis lainya.

4. Kesimpulan

Dari kegiatan pengabdian masyarakat yang kami lakukan, ada beberapa hal yang bisa menjadi kesimpulan dari kegiatan kami, diantaranya ;

- Kegiatan Pelatihan mulai dari rangkaian acara awal hingga akhir berjalan lancar sesuai rencana tidak ada kendala yang signifikan
- Pelatihan ini memberikan gambaran kepada Pengurus Bumdes bagaimana cara menentukan value yang ada pada produk
- Pelatihan ini bermanfaat bagi Pengurus Bumdes dalam membuat ide bisnis untuk selanjutnya di eksekus

5. Daftar Pustaka

Brunner, M., Bachmann, N., Tripathi, S., Pöchtrager, S., & Jodlbauer, H. (2024). Sustainability as a key value proposition - a literature review and potential pathways. *Procedia Computer Science*, 232, 1–10.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.01.001>

Buana Ayu, T., & Wijaya, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. *2ND MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2023*.
<https://www.payoprint.id/>.

Georgiev, G. V., & Georgiev, D. D. (2023). Quantitative dynamics of design thinking and creativity perspectives in company context. *Technology in Society*, 74.
<https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2023.102292>

Ilyas, I. M., Kansikas, J., & Fayolle, A. (2024). Rethinking entrepreneurship and

management education for engineering students: The appropriateness of design thinking. *International Journal of Management Education*, 22(3).
<https://doi.org/10.1016/j.ijme.2024.101029>

Lahandi Baskoro, M., & Haq, B. N. (2020). Penerapan Metode Design Thinking pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan.

Liu, H. Y. (2024). Effects of the design thinking pedagogy on design thinking competence of nursing students in Taiwan: A prospective non-randomized study. *Nurse Education Today*, 138.
<https://doi.org/10.1016/j.nedt.2024.106197>

Mahardika, I. G. A., Putra, I. G. J. E. P., & Tiawan, T. (2022). Solusi Inovatif dengan Pendekatan Design Thinking untuk Menggali Potensi Ekonomi Desa (Studi Kasus Bumdes Artha Kara Mas). *Jurnal Teknik Informasi Dan Komputer (Tekinkom)*, 5(2), 197.
<https://doi.org/10.37600/tekinkom.v5i2.532>

Minet, A., Wentzel, D., Raff, S., & Garbas, J. (2024). Design thinking in physical and virtual environments: Conceptual foundations, qualitative analysis, and practical implications. *Technological Forecasting and Social Change*, 207.
<https://doi.org/10.1016/j.techfore.2024.123596>

Nguyen-Thi, H. (2024). Fostering Design Thinking mindset for university students with NPCs in the Metaverse. *Heliyon*, e34964.

<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e34964>

Startup HealthyTips). *Jurnal TEKNO KOMPAK*, 17(1), 96–110.

Ramadina Hazzelia, D., & Purnomo, D. (2021). *Strategi Pengembangan Produk pada StartUp TRAFEEKA COFFEE dengan Penambahan Rempah sebagai Variasi Rasa*. 5(2), 442–456.
<https://doi.org/10.21776/ub.jepa.2021.005.02.14>

Wolcott, M. D., Castleberry, A. N., Johnson, C., Pick, A. M., & Persky, A. M. (2021). *Qualitative Research Lessons From Using Design Thinking to Develop the 2021 AACP Teachers' Seminar*.
<https://connect>.

Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.
<https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>

Selvefors, A., Renström, S., Whalen, K. A., Fallahi, S., Leivas, M., Nordenö, H., & Fransson, A. (2024). User-centered circular value propositions – approaches in practice and research. *Resources, Conservation and Recycling*, 207.
<https://doi.org/10.1016/j.resconrec.2024.107628>

Toorajipour, R., Oghazi, P., & Palmié, M. (2024). Data ecosystem business models: Value propositions and value capture with Artificial Intelligence of Things. *International Journal of Information Management*, 78.
<https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2024.102804>

Wayan Arby Arinatha, I., & Putu Agus Swastika, I. (2023). Rancangan Model Bisnis Produk Dengan Menggunakan Metode Lean Startup (Studi Kasus