

## BAB I PENDAHULUAN

### A. ANALISIS SITUASI

Mungkin belum banyak orang yang tahu tentang industri kreatif. Mungkin juga banyak yang mengira industri kreatif merupakan sesuatu yang baru atau langka, padahal kenyatannya tidak seperti itu. Industri kreatif sudah ada sejak lama. Bahkan, UK *Government Department of Culture* pernah menyebutkan, kegiatan apapun yang dilakukan oleh seseorang, mengandalkan kreativitas, keahlian, serta bakatnya; yang memiliki potensi ekonomi dan mampu menciptakan peluang kerja bagi banyak orang, dapat dikatakan sebagai industri kreatif.

Bagaimana dengan perkembangan industri kreatif di Indonesia? Di Indonesia, industri kreatif dikelompokkan menjadi 14 kelompok, yaitu Periklanan, Arsitektur, Pasar Barang Seni, Kerajinan, Desain, Fesyen, Film-Video-Fotografi, Permainan Interaktif, Musik, Seni Pertunjukan, Penerbitan dan Percetakan, Layanan Komputer dan Piranti Lunak, Radio-Televisi, serta Riset dan Pengembangan. Menurut laporan Departemen Perdagangan, industri kreatif di Indonesia menduduki peringkat ke-9 dari 10 lapangan usaha utama yang didefinisikan oleh Biro Pusat Statistik. Laporan tersebut disusun berdasarkan kontribusi PDB sektoral atas dasar harga konstan tahun 2000, untuk periode 2002-2006. Rata-rata, nilai kontribusi industri kreatif pada tahun 2002-2006 adalah Rp79,08 triliun, atau sebesar 4,74% dari total nilai PDB nasional. Kontribusi PDB terbesar adalah pada tahun 2006, yakni sebesar Rp86,914 triliun atau 4,71% dari total PDB nasional.

Industri kreatif, pelaku utamanya adalah orang-orang muda. Mereka seringkali menghadapi tantangan, terutama pada saat-saat awal mendirikan usahanya. Masalah permodalan seringkali menjadi persoalan utama para pengusaha kecil pemula. Untuk itu, mereka biasanya mencari “angel investor” (istilah bagi para pengusaha yang telah sukses dan tertarik untuk membiayai industri kreatif baru meski risikonya besar). Selain *angel investor*, para pengusaha pemula ini juga dapat mengusahakan pinjaman lunak dari bank-

bank swasta maupun pemerintah. Bank-bank tersebut biasanya memiliki dana untuk menyalurkan kredit wirausaha untuk sektor usaha kecil dan menengah(UKM).

Disamping kurangnya modal, seringkali, orang-orang yang bekerja di Industri kreatif, (yang notabene adalah anak muda) sangat minim pengetahuannya tentang pengelolaan keuangan yang baik. Mereka hanya sekedar menjalankan bisnis saja dan akan kesulitan jika menjawab pertanyaan berapa laba yang didapatkan setiap bulan atau setiap tahun ataupun berapa asset yang sekarang mereka miliki.

Untuk meningkatkan kemampuan serta pengetahuan orang-orang yang bekerja dalam industri kreatif dalam pengelolaan keuangan, maka dipandang perlu bagi dosen-dosen ekonomi, khususnya manajemen maupun akuntansi untuk memberikan pelatihan keuangan sederhana sebagai bentuk pengabdian masyarakat kepada anak-anak muda yang bekerja di industri kreatif. Kegiatan pengabdian ini ditujukan bagi mereka yang bekerja di industri kreatif namun belum memiliki kemampuan yang cukup dalam pengelolaan keuangan. Sehingga setelah pelatihan ini output yang diharapkan adalah orang-orang yang bekerja di industri kreatif dapat menerapkan metode pengelolaan keuangan praktis yang telah diberikan dan menerapkannya dalam mengelola bisnisnya.

## **B. TINJAUAN PUSTAKA**

### **1. Industri Kreatif**

UK Government Department of Culture menyebutkan, kegiatan apapun yang dilakukan oleh seseorang, mengandalkan kreativitas, keahlian, serta bakatnya; yang memiliki potensi ekonomi dan mampu menciptakan peluang kerja bagi banyak orang, dapat dikatakan sebagai industri kreatif.

Industri kreatif terbukti mampu bertahan di tengah terpaan badai krisis keuangan global, padahal industri lainnya, terutama industri manufaktur yang berorientasi ekspor ke Amerika Serikat, Jepang dan Eropa sudah banyak yang bergelimpungan.

Jika industri lain lebih banyak di topang oleh modal dan tenaga kerja, maka industri kreatif bertumpu pada karya. Hal ini sesuai dengan karakter industri kreatif yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, ketrampilan serta bakat individu

untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan kerja. Pengertian ini sejalan dengan definisi industri kreatif dari UK DCMS Task Force 1998 yang menyebutkan : *”Creatives Industries as those industries which have their origin in individual creativity, skill & talent, and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property and content”* (Tim Riset Dep. Perdagangan RI, 2008). Jadi, dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa modal utama industri kreatif adalah sumber daya manusia, ide, kreativitas dan inovasi.

Pemerintah kemudian membagi ekonomi kreatif ini dalam empat belas kelompok industri kreatif yang disajikan dalam gambar 1.1 berikut:

Gambar 1.1  
Kelompok Industri Kreatif



Sumber: Departemen Perdagangan RI

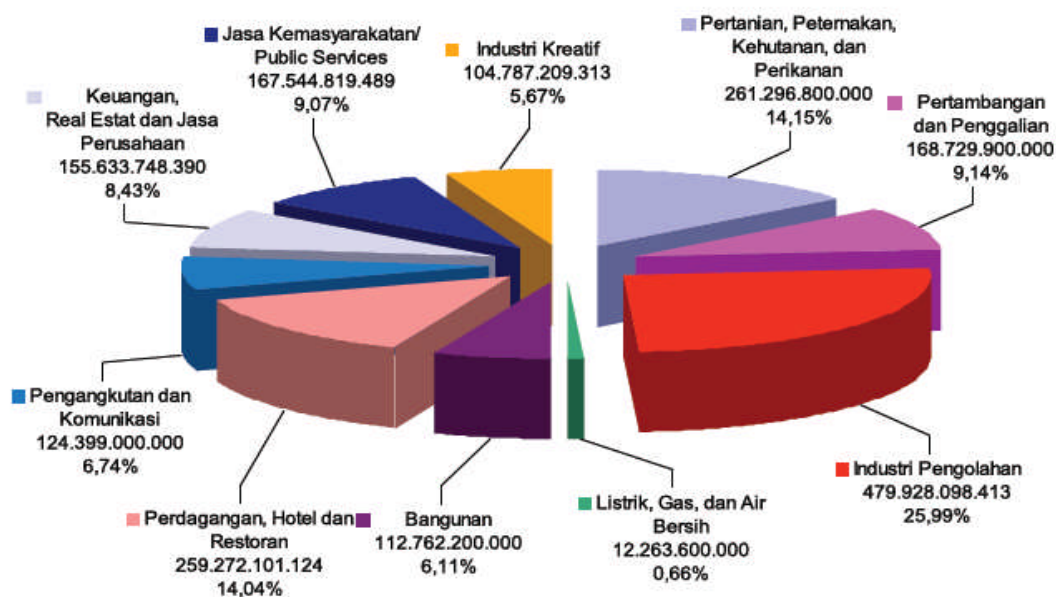
Tahun 2009 merupakan pencaangan Tahun Indonesia Kreatif. Tema Indonesia Kreatif 2009 sangatlah inspiratif bukan saja hanya dalam mengatasi dampak gejolak ekonomi global, tetapi juga melihat kontribusi sektor ini terhadap ekonomi nasional. Menurut Pemetaan Industri kreatif Departemen Perdagangan 2007, Rata-rata Kontribusi PDB Industri Kreatif Tahun 2002-2006 berdasarkan

harga konstan 2000 adalah sebesar Rp 104,6 Triliun Rupiah , yaitu 6,3% dari total nilai PDB Nasional. Kontribusi PDB IK tahun 2006 berdasarkan harga konstan 2000 sebesar 104,8 triliun Rupiah, yaitu 5,7% dari total PDB Nasional. Kontribusi PDB IK terbesar adalah di tahun 2004, sebesar Rp 108,412 triliun rupiah, yaitu sebesar 6,54% Kontribusi rata-rata PDB IK menduduki peringkat ke-7 dari 10 lapangan usaha utama yang telah didefinisikan oleh BPS.

PDB Industri Kreatif banyak disumbangkan oleh Kelompok Fesyen, Kerajinan, Periklanan & Desain dengan rata-rata nilai PDB kelompok industri kreatif tersebut tahun 2002-2006 secara berturut-turut adalah Rp 46 triliun (44,18%), Rp 29 triliun (27,72%), Rp 7 triliun (7,03%), dan Rp 7 triliun (6,82%).

Gambar 1.2

### Nilai PDB 9 Sektor Lapangan Usaha Utama dan Industri Kreatif di Indonesia Tahun 2006 Berdasar Harga Konstan Tahun 2000 (Ribu Rp)



Sumber: Departemen Perdagangan RI

Selain memberikan kontribusi bagi perekonomian di Negara kita, Industri kreatif juga perlu dikembangkan, karena beberapa alasan, antara lain:

1. Memberikan kontribusi Ekonomi yang signifikan
2. Menciptakan Iklim bisnis yang positif
3. Membangun citra dan identitas Bangsa
4. Berbasis kepada Sumber Daya yang terbarukan
5. Menciptakan inovasi dan kreativitas yang merupakan keunggulan kompetitif suatu bangsa
6. Memberikan dampak sosial yang positif

Gambar 1.3

### Alasan Pengembangan Industri Kreatif



Sumber: Departemen Perdagangan RI

## 2. Pelatihan

Berikut ini ada beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian pelatihan, antara lain sebagai berikut :

Menurut Nitisemito (1994) “ Pelatihan adalah suatu kegiatan dari perusahaan yang bermaksud untuk dapat memperbaiki dan mengembangkan sikap, tingkah laku, ketrampilan dan pengetahuan dari para karyawan yang sesuai dengan keinginan perusahaan yang bersangkutan.”

Menurut Simamora (1997) “Pelatihan adalah proses sistematis pengubahan perilaku para karyawan dalam suatu arah guna meningkatkan tujuan-tujuan organisasional.”

Menurut Armstrong (1991) “ *Training is A planned process to modify attitude, knowledge or skill behavior through learning experience to achieve effective performance in an activity or of activities*’

### Tujuan Pelatihan

Tujuan-tujuan utama pelatihan pada intinya dapat dikelompokkan ke dalam lima bidang (Simamora., 1997)

1. Memperbaiki kinerja. Kendatipun pelatihan tidak dapat memecahkan semua masalah kinerja yang tidak efektif, program pelatihan dan pengembangan yang sehat kerap berfaedah dalam meminimalkan masalah-masalah ini.
2. Memutakhirkan keahlian para karyawan sejalan dengan kemajuan teknologi. Melalui pelatihan, pelatih (*trainer*) memastikan bahwa karyawan dapat secara efektif menggunakan teknologi-teknologi baru. Perubahan teknologi, pada gilirannya, berarti bahwa pekerjaan-pekerjaan sering berubah dan keahlian serta kemampuan karyawan mestilah dimutakhirkan melalui pelatihan sehingga kemajuan teknologi tersebut secara sukses dapat diintegrasikan ke dalam organisasi.
3. Mengurangi waktu belajar bagi karyawan baru supaya menjadi kompeten dalam pekerjaan. Sering seorang karyawan baru tidak memiliki keahliankeahlian dan kemampuan yang dibutuhkan untuk menjadi “ *job*

*competent*,” yaitu mampu mencapai output dan standar kualitas yang diharapkan

4. Membantu memecahkan permasalahan operasional. Meskipun persoalan-persoalan organisasional menyerang dari berbagai penjuru, pelatihan adalah sebagai salah satu cara terpenting guna memecahkan banyak dilema yang harus dihadapi oleh manajer.
5. Mempersiapkan karyawan untuk promosi. Salah satu cara untuk menarik, menahan, dan memotivasi karyawan adalah melalui program pengembangan karir yang sistematis. Mengembangkan kemampuan promosional karyawan adalah konsisten dengan kebijakan personalia untuk promosi dari dalam; pelatihan adalah unsur kunci dalam sistem pengembangan karir. Organisasi-organisasi yang gagal menyediakan pelatihan untuk memobilisasi vertikal akan kehilangan karyawan yang berorientasi-pencapaian (*achievement oriented*) yang merasa frustrasi karena tidak adanya kesempatan untuk promosi dan akhirnya memilih keluar dari perusahaan dan mencari perusahaan lain yang menyediakan pelatihan bagi kemajuan karir mereka.
6. Mengorientasikan karyawan terhadap organisasi. Selama beberapa hari pertama pada pekerjaan, karyawan baru membentuk kesan pertama mereka terhadap organisasi dan tim manajemen. Kesan ini dapat meliputi dari kesan yang menyenangkan sampai yang tidak menyenangkan, dan dapat mempengaruhi kepuasan kerja dan produktivitas keseluruhan karyawan. Karena alasan inilah, beberapa pelaksana orientasi melakukan upaya bersama supaya secara benar mengorientasikan karyawan-karyawan baru terhadap organisasi dan pekerjaan.
7. Memenuhi kebutuhan-kebutuhan pertumbuhan pribadi. Pelatihan dan pengembangan dapat memainkan peran ganda dengan menyediakan aktivitas-aktivitas yang membuahkan efektifitas organisasional yang lebih besar dan meningkatkan pertumbuhan pribadi bagi semua karyawan.

### 3. Laporan Keuangan

Laporan keuangan merupakan hasil akhir dari suatu proses pencatatan, yang merupakan suatu ringkasan dari transaksi-transaksi keuangan yang terjadi selama tahun buku yang bersangkutan.

Pengertian laporan keuangan menurut Standar Akuntansi Keuangan:

“Laporan keuangan merupakan bagian dari proses pelaporan keuangan. Laporan keuangan yang lengkap biasanya meliputi neraca, laporan perubahan posisi keuangan (yang dapat disajikan dalam berbagai cara seperti misal, sebagai laporan arus kas, atau laporan arus dana), catatan juga termasuk skedul dan informasi tambahan yang berkaitan dengan laporan tersebut, misal informasi keuangan segmen industri dan geografis serta pengungkapan pengaruh perubahan harga”

Dari pengertian diatas laporan keuangan dibuat sebagai bagian dari proses pelaporan keuangan yang lengkap, dengan tujuan untuk mempertanggungjawabkan tugas-tugas yang dibebankan kepada manajemen. Penyusunan laporan keuangan disiapkan mulai dari berbagai sumber data, terdiri dari faktur-faktur, bon-bon, nota kredit, salinan faktur penjualan, laporan bank dan sebagainya. Data yang asli bukan saja digunakan untuk mengisi buku perkiraan, tetapi dapat juga dipakai untuk membuktikan keabsahan transaksi.

Laporan keuangan terdiri dari:

1. Neraca, menginformasikan posisi keuangan pada saat tertentu, yang tercermin pada jumlah harta yang dimiliki, jumlah kewajiban, dan modal perusahaan.
2. Perhitungan laba rugi, menginformasikan hasil usaha perusahaan dalam suatu periode tertentu.
3. Laporan arus kas, menginformasikan perubahan dalam posisi keuangan sebagai akibat dari kegiatan usaha, pembelanjaan, dan investasi selama periode yang bersangkutan.
4. Catatan atas laporan keuangan, menginformasikan kebijaksanaan akuntansi yang mempengaruhi posisi keuangan dari hasil keuangan perusahaan.

Laporan keuangan diharapkan disajikan secara layak, jelas, dan lengkap, yang mengungkapkan kenyataan-kenyataan ekonomi mengenai eksistensi dan operasi perusahaan tersebut. Dalam menyusun laporan keuangan, akuntansi dihadapkan dengan kemungkinan bahaya penyimpangan (bias), salah penafsiran



dan ketidaktepatan. Untuk meminimalkan bahaya ini, profesi akuntansi telah berupaya untuk mengembangkan suatu barang tubuh teori ini. Setiap akuntansi atau perusahaan harus menyesuaikan diri terhadap praktik akuntansi dan pelaporan dari setiap perusahaan tertentu.

### **C. IDENTIFIKASI DAN PERUMUSAN MASALAH**

1. Identifikasi Masalah
  - a. Kecilnya modal usaha yang dimiliki industri kreatif (pengusaha kecil pemula)
  - b. Tidak banyak investor yang mau menjadi angel investor bagi industri kreatif karena besarnya risiko
  - c. Minimnya pengetahuan tentang pengelolaan keuangan yang baik

2. Perumusan Masalah

**Bagaimanakah langkah-langkah penyusunan laporan keuangan praktis yang berguna bagi industri kreatif?**

### **D. TUJUAN KEGIATAN**

Tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah: Membekali orang-orang yang bekerja pada industri kreatif tentang pengetahuan seputar penyusunan laporan keuangan praktis.

### **E. MANFAAT KEGIATAN**

Manfaat yang diharapkan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah:

1. Memberikan ketrampilan kepada orang-orang yang bekerja pada industri kreatif tentang penyusunan laporan keuangan praktis
2. Sebagai forum untuk bertukar pengetahuan dan pengalaman antara industri kreatif dan perguruan tinggi.

## **BAB II**

### **METODE KEGIATAN PPM**

#### **A. KHALAYAK SASARAN**

Khalayak sasaran kegiatan pelatihan penyusunan laporan keuangan praktis ini adalah orang-orang muda yang bekerja di industri kreatif di kota Yogyakarta. Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini akan diselenggarakan di Gedung FISE Barat atau Jurusan Manajemen Universitas Negeri Yogyakarta dengan jumlah khalayak sasaran 16 orang. Adapun yang menjadi instruktur atau narasumber dalam pelatihan ini adalah tim pengabdian atau dosen dari Jurusan Manajemen UNY.

#### **B. METODE KEGIATAN**

Metode kegiatan yang digunakan meliputi:

1. Ceramah bervariasi

Metode ini dilakukan di awal pelatihan sebagai pengantar untuk menyusun sebuah laporan keuangan, karena tidak semua peserta pelatihan adalah orang yang mengerti istilah-istilah dalam ekonomi/akuntansi. Sehingga dengan metode ini peserta pelatihan akan mendapatkan pengetahuan yang cukup dalam pengaplikasian penyusunan laporan keuangan.

Materi yang diberikan meliputi: pengertian manajemen keuangan, permasalahan keuangan dalam suatu organisasi, serta jenis-jenis laporan keuangan yang diperlukan bagi suatu organisasi (dalam hal ini adalah industri kreatif).

2. Latihan Penyusunan Laporan Keuangan

Dengan metode ini peserta pelatihan diberikan contoh bentuk-bentuk laporan keuangan dan mempraktekkan pembuatan laporan keuangan mulai dari Neraca, Laporan Rugi Laba, maupun Laporan Arus Kas. Setelah pelatihan ini peserta diharapkan dapat mengaplikasikan pembuatan laporan keuangan secara sederhana dalam menjalankan usahanya.

### **C. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN**

Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan adalah pelatihan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Ceramah tentang pengertian manajemen keuangan, permasalahan keuangan dalam suatu organisasi, serta jenis-jenis laporan keuangan yang diperlukan bagi suatu organisasi.
2. Ceramah mengenai bentuk-bentuk laporan keuangan mulai dari Neraca, Laporan Rugi Laba, maupun Laporan Arus Kas.
3. Pemberian contoh kasus laporan keuangan yang berkaitan dengan industri kreatif.
4. Latihan penyusunan pembuatan laporan keuangan sesuai dengan laporan keuangan yang dimiliki oleh masing-masing usaha.
5. Tanya jawab seputar penyusunan laporan keuangan dan sharing pengalaman beberapa industry kreatif dalam pembuatan laporan keuangan.

### **D. FAKTOR PENDUKUNG DAN PENGHAMBAT**

Berdasarkan evaluasi pelaksanaan dan hasil kegiatan dapat diidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam melaksanakan program pengabdian masyarakat ini. Secara umum faktor pendukung dan penghambat dalam kegiatan ini adalah:

#### **1. FAKTOR PENDUKUNG:**

- 1) Kualifikasi tim pengabdian adalah dosen manajemen dengan bidang keahlian keuangan
- 2) Antusiasme peserta pelatihan yang cukup tinggi karena sebagian besar dari peserta tidak memiliki pengetahuan yang cukup mengenai penyusunan laporan keuangan yang benar.
- 3) Dukungan dari Jurusan Manajemen yang menyambut baik kegiatan PPM ini sebagai wujud pengabdian dosen manajemen kepada masyarakat.
- 4) Ketersediaan dana pendukung dari fakultas sebagai pendukung penyelenggaraan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

## 2. FAKTOR PENGHAMBAT:

- 1) Keterbatasan waktu untuk pelaksanaan pelatihan, sehingga beberapa materi laporan keuangan masih kurang dalam praktek penyusunannya.
- 2) Peserta pelatihan hampir tidak ada yang memiliki latar belakang pendidikan ekonomi/manajemen/akuntansi, sehingga hal tersebut menyulitkan mereka untuk memahami beberapa istilah yang berkaitan dengan laporan keuangan.

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KEGIATAN PPM**

#### **A. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN**

Kegiatan PPM yang dilaksanakan secara tatap muka dan praktek penyusunan laporan keuangan berjalan dengan baik dan lancar. Pelatihan ini dimulai dengan metode ceramah dan pemberian contoh penyusunan laporan keuangan. Selanjutnya peserta diajak untuk menyusun laporan keuangan sesuai dengan jenis usahanya masing-masing berdasarkan transaksi-transaksi yang telah mereka lakukan.

Pelatihan ini dilaksanakan satu hari, yaitu pada hari **Sabtu, tanggal ..... Juni 2009** mulai pukul 09.00-12.00 WIB di Gedung FISE Barat atau Jurusan Manajemen Universitas Negeri Yogyakarta. Peserta kegiatan berjumlah 16 orang yang berasal dari beberapa unit usaha industri kreatif di Yogyakarta.

Pelaksanaan kegiatan PPM ini dilakukan oleh 3 orang tim pengabdian, dengan materi bahasan mengenai:

1. Pengertian manajemen keuangan, permasalahan keuangan dalam suatu organisasi, serta jenis-jenis laporan keuangan yang diperlukan bagi suatu organisasi.
2. Bentuk-bentuk laporan keuangan mulai dari Neraca, Laporan Rugi Laba, maupun Laporan Arus Kas.
3. Pemberian contoh kasus laporan keuangan yang berkaitan dengan industri kreatif.
4. Latihan penyusunan pembuatan laporan keuangan sesuai dengan laporan keuangan yang dimiliki oleh masing-masing usaha.

Keterbatasan waktu menyebabkan beberapa materi laporan keuangan masih kurang dalam praktek penyusunannya.

#### **B. PEMBAHASAN HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN**

Hasil kegiatan PPM secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut:

1. Keberhasilan target jumlah peserta pelatihan
2. Ketercapaian tujuan pelatihan
3. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan

#### 4. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi

Target peserta pelatihan yang seperti direncanakan sebelumnya adalah 20 orang yang bekerja pada industri kreatif di kota Yogyakarta. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini hanya diikuti oleh 16 orang peserta. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa target peserta yang tercapai adalah sebesar 80%.

Ketercapaian tujuan pelatihan penyusunan laporan keuangan sederhana bagi orang-orang yang bekerja pada industri kreatif secara umum sudah berjalan dengan baik, namun keterbatasan waktu yang disediakan mengakibatkan beberapa materi tentang laporan keuangan masih kurang dalam praktik penyusunannya.

Ketercapaian target materi pada kegiatan PPM ini dirasa cukup baik, karena materi pelatihan telah disampaikan secara keseluruhan. Adapun materi yang telah disampaikan adalah:

1. Pengertian manajemen keuangan, permasalahan keuangan dalam suatu organisasi, serta jenis-jenis laporan keuangan yang diperlukan bagi suatu organisasi.
2. Bentuk-bentuk laporan keuangan mulai dari Neraca, Laporan Rugi Laba, maupun Laporan Arus Kas beserta contoh kasusnya.

Kemampuan peserta dapat dilihat dari penguasaan materi yang masih kurang karena latar belakang pendidikan peserta bukan dari ekonomi/manajemen/akuntansi, sehingga hal tersebut menyulitkan mereka untuk memahami beberapa istilah yang berkaitan dengan laporan keuangan. Namun, penggunaan istilah-istilah umum dan beberapa penjelasan mengenai istilah yang kurang mereka pahami telah diberikan oleh narasumber, sehingga peserta dapat memahami isi dari pelatihan dengan baik.

Secara keseluruhan kegiatan pelatihan penyusunan laporan keuangan sederhana bagi orang-orang yang bekerja pada industri kreatif ini dinilai berhasil. Hal ini dibuktikan dengan keempat komponen diatas dan antusiasme peserta pelatihan. Hampir semua peserta menginginkan adanya pelatihan penyusunan laporan keuangan yang lebih detail lagi karena memang pengetahuan mereka mengenai laporan keuangan sangatlah minim. Selain itu manfaat yang mereka dapatkan dari kegiatan ini sangat berguna bagi kelangsungan usaha mereka dalam pengelolaan keuangan.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

1. Ceramah tentang pengertian manajemen keuangan, permasalahan keuangan dalam suatu organisasi, serta bentuk-bentuk laporan keuangan mulai dari Neraca, Laporan Rugi Laba, maupun Laporan Arus Kas disertai kesempatan untuk tanya jawab, sehingga hal tersebut mampu meningkatkan pemahaman peserta tentang materi yang disampaikan serta menambah wawasan bagi tim pengabdian mengenai persoalan yang sering terjadi dalam keuangan industri kreatif.
2. Pemberian contoh kasus laporan keuangan yang berkaitan usaha kreatif sangat tepat bagi peserta karena hal tersebut akan meningkatkan pemahaman mengenai laporan keuangan yang perlu dibuat atau dipersiapkan dalam usahanya.
3. Latihan penyusunan pembuatan laporan keuangan sesuai dengan laporan keuangan yang dimiliki oleh masing-masing usaha kreatif akan memperjelas gambaran mengenai bentuk laporan keuangan yang perlu dibuat masing-masing usaha dalam rangka pengelolaan keuangan usaha yang lebih efektif.

#### **B. SARAN**

1. Pada kegiatan pengabdian yang akan datang perlu dilakukan penyempurnaan materi pelatihan mengenai penyusunan laporan keuangan yang lebih detail, sehingga hal tersebut akan meningkatkan pemahaman peserta betapa pentingnya laporan keuangan bagi kelangsungan suatu usaha.
2. Waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian perlu ditambah agar tujuan kegiatan dapat tercapai secara maksimal, tentu saja dengan konsekuensi penambahan biaya pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat.

**DAFTAR PUSTAKA**