

**PENDAPATAN DAN NILAI TAMBAH AGROINDUSTRI GULAMPO
(Studi Kasus Pada Agroindustri Gulampo 3D di Desa Cikalong Kecamatan Cikalong
Kabupaten Tasikmalaya)**

***INCOME AND ADDED VALUE OF GULAMPO AGROINDUSTRY
(Case Study on 3D Gulampo Agroindustry in Cikalong Village, Cikalong District,
Tasikmalaya Regency)***

YANA HERDIANA*, SUDRAJAT, RIAN KURNIA

Fakultas Pertanian, Universitas Galuh

*Email : rian.agribusiness@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui berapa pendapatan usaha agroindustri gulampo 3D di Desa Cikalong Kecamatan Cikalong Kabupaten Tasikmalaya. 2) Mengetahui Nilai Tambah usaha agroindustri gulampo 3D di Desa Cikalong Kecamatan Cikalong Kabupaten Tasikmalaya. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan yaitu Studi Kasus pada Agroindustri Gulampo 3D. Analisis data menggunakan Nilai tambah, teknik penarikan sampel disengaja (*purposive*). 1) Hasil dari penelitian ini adalah pendapatan yang diperoleh usaha agroindustri gulampo 3D di Desa Cikalong Kecamatan Cikalong Kabupaten Tasikmalaya yaitu Rp. 1.334.587,11 per satu kali proses produksi. 2) Nilai Tambah pada usaha agroindustri gulampo 3D di Desa Cikalong Kabupaten Tasikmalaya adalah Rp. 95.155,97 per kilogram

Kata kunci: Nilai Tambah, Agroindustri Gulampo.

ABSTRACT

This study aims to 1) find out how much the income of the 3D gulampo agro-industry business is in Cikalong Village, Cikalong District, Tasikmalaya Regency. 2) Knowing the added value of the 3D gulampo agro-industry business in Cikalong Village, Cikalong District, Tasikmalaya Regency. The type of research used in this research is quantitative with the research method used, namely a Case Study on the 3D Gulampo Agroindustry. Data analysis uses added value, purposive sampling techniques. 1) The results of this study are the income earned by the 3D gulampo agro-industry business in Cikalong Village, Cikalong District, Tasikmalaya Regency, namely Rp. 1,334,587.11 per one production process. 2) The added value of the 3D gulampo agro-industry business in Cikalong Village, Tasikmalaya Regency is Rp. 95,155.97 per kilogram

Keywords: Added Value, Gulampo Agroindustry.

PENDAHULUAN

Tanaman Kelapa (*Cocos nucifera* L.) dalam perekonomian Indonesia merupakan salah satu komoditi strategis karena perannya yang sangat besar, baik

sebagai sumber pendapatan maupun sumber bahan baku industri. Produksi kelapa tercatat 15,4 miliar butir atau 3,2 juta ton dan 7 juta petani terlibat dalam perkebunan kelapa. Data tersebut

menunjukkan bahwa produksi kelapa yang dihasilkan petani di Indonesia masih kurang dari 1 ton per hektar atau lebih rendah dari Filipina yang sudah mencapai 2 ton per hektar . Menurut Direktorat Jendral Perkebunan (2017), Provinsi Jawa Barat merupakan provinsi yang memiliki perkebunan kelapa terluas dan tingkat produksi terbanyak ketiga di Pulau Jawa setelah Jawa Timur dan Jawa Tengah. Luas perkebunan kelapanya lebih dari 178 ribu ha dan produksinya tidak kurang dari 106 ribu ton. Jawa Barat merupakan salah satu Provinsi di Indonesia dengan potensi luas lahan perkebunan kelapa yaitu seluas 183.907 ha.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Studi Kasus pada Agroindustri Gulampo 3D di Desa Cikalong Kabupaten Tasikmalaya. Menurut Iskandar (2009) studi kasus bertujuan untuk mengembangkan metode kerja paling efisien, maka peneliti mengadakan telaah secara mendalam, kesimpulannya hanya berlaku dan terbatas pada kasus tertentu.

Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara langsung pada pemilik

agroindustri gulampo serta observasi langsung di tempat penelitian. Data Sekunder diperoleh dari jurnal, buku, serta publikasi lainnya yang berfungsi sebagai pelengkap data primer. Menurut Sugiyono (2017), yang dimaksud data Primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sedangkan data Sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data.

Rancangan Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Menghitung biaya, penerimaan, dan keuntungan agroindustri gulampo dengan menggunakan rumus Suratiyah (2006)
2. Untuk menghitung nilai tambah digunakan metode hayami yang dapat dilihat pada Tabel 5 Hayami dalam Hapsari, (2008)

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kampung Desakolot Desa Cikalong Kecamatan Cikalong Kabupaten Tasikmalaya ditentukan secara sengaja (*purposive*) pada Agroindustri gulampo 3D dengan pertimbangan bahwa agroindustri tersebut satu-satunya Agroindustri gulampo di Desa Cikalong yang telah berdiri sejak tahun 1990 sampai dengan

sekarang. Sugiyono (2017), mengemukakan bahwa *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identitas Responden

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa responden yang bernama Ibu Nani yang berusia 47 tahun. Adapun tingkat pendidikan formal Ibu Nani adalah lulusan Sekolah Dasar (SD). Meskipun tingkat pendidikan rendah, Ibu Nani dapat mengelola Agroindustri Gulampo 3D dengan baik. Pengalaman responden dalam menjalankan Agroindustri Gulampo 3D sudah berjalan selama 32 tahun. Agroindustri Gulampo 3D ini didirikan oleh Ibu Nani bersama mendiang suaminya pada tahun 1990 dengan biaya modal dan resep sendiri. Alasan responden memilih menjalankan usaha Agroindustri Gulampo yaitu sebagai upaya melestarikan makanan khas dari daerah Cikalong, dan tentunya hal ini berpotensi terhadap tingkat penjualan dan pendapatan yang cukup baik. **Penyediaan**

Bahan Baku

Berdasarkan hasil penelitian, kebutuhan bahan baku per proses produksi sebanyak 60 butir atau setara dengan 15 kg daging buah kelapa, dengan harga Rp. 2.500,00/butir. Adapun bahan baku

(kelapa) didapat dari petani kelapa yang masih berasal dari daerah Cikalong, Kabupaten Tasikmalaya. Hasil dari perkebunan kelapa di Kecamatan Cikalong Kabupaten Tasikmalaya sangat melimpah namun belum banyak dilakukan pengolahan. Hal ini menyebabkan, kebanyakan dari petani atau pemilik kebun kelapa menjual hasil perkebunannya dengan harga murah kepada bandar yaitu Rp.1.500,00/butir, harga jual kelapa ini menjadi murah karena bandar membelinya untuk dijual kembali keluar kota. Menurut Amir (2018) sebagian besar petani tidak melakukan pengolahan terhadap hasil panen, akan tetapi petani lebih memilih untuk menjual hasil penennya.

Proses Pembuatan Gulampo

Pembuatan Gulampo yang dimiliki ibu Nani masih terbilang sederhana. Hal ini dapat dilihat dari peralatan yang digunakan masih menggunakan peralatan yang sederhana serta tungku api yang digunakan masih tradisional. Untuk mengolah bahan baku menjadi Gulampo dengan rata-rata 60 butir/proses produksi dibutuhkan tenaga kerja sampai 3 orang dengan masing-masing upah kerja yaitu Rp. 30.000,00/orang. Dalam seminggu Agroindustri Gulampo 3D memproduksi sebanyak 3 kali proses produksi, maka dalam sebulan Agroindustri Gulampo 3D

ini memproduksi gulampo sebanyak 12 kali produksi dan 144 kali proses produksi dalam setahun.

Proses pembuatan gulampo pada Agroindustri Gulampo 3D di Desa Cikalong Kecamatan Cikalong Kabupaten

Tasikmalaya meliputi, *pengkuhukuran* kelapa, pencairan gula merah, pencampuran daging kelapa dengan gula merah, pencetakan, penjemuran, dan terakhir pengemasan.

a. Biaya Total

Tabel 1. Rincian Biaya Agroindustri Gulampo 3D pada Satu Kali Proses Produksi

No	Biaya	Jumlah (Rp)
1	Biaya Tetap	
-	PBB	222,23
-	Penyusutan Alat	2.138,89
-	Bunga Modal	391,70
	Jumlah	2.752,82
2	Biaya Variabel	
-	Kelapa	150.000,00
-	Gula Merah	150.000,00
-	Vanili	6.000,00
-	Daun Kelapa	60.000,00
-	Listrik	6.666,67
-	Tenaga Kerja	90.000,00
	Jumlah	462.666,67
	Total	465.419,49

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan biaya tetap yang paling besar dikeluarkan terdapat pada biaya penyusutan alat. Sedangkan pada biaya variabel, biaya yang

dikeluarkan paling besar ada pada biaya bahan baku yaitu kelapa. Total biaya yang dikeluarkan dalam satu kali proses produksi yaitu Rp. 465.419,49.

b. Penerimaan

Tabel 2. Penerimaan Agroindustri Gulampo 3D pada Satu Kali Produksi.

No	Uraian	Jumlah
1	Jumlah Produksi Gulampo (Kg)	24,6
3	Harga Produk Gulampo (Rp/Kg)	73.171,00
	Total	1.800.006,60

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa produksi Agroindustri Gulampo 3D di Desa Cikalong Kecamatan Cikalong Kabupaten Tasikmalaya dalam satu kali proses produksi membutuhkan 60 butir Kelapa, 1 butir kelapa menghasilkan 250 gram daging buah kelapa yang sudah *dikuhkur*, jadi penggunaan 60 butir kelapa

setara dengan 15 Kg daging buah kelapa untuk menghasilkan 24,6 Kg gulampo. Harga produk kemudian dikalikan dengan jumlah produksi sehingga dalam satu kali proses produksi Agroindustri Gulampo 3D mendapatkan jumlah penerimaan yaitu Rp. 1.800.006,60

c. Pendapatan

Tabel 3. Pendapatan Usaha Agroindustri Gulampo 3D di Desa Cikalong Kecamatan Cikalong Kabupaten Tasikmalaya

No	Kompenen	Nilai (Rp)
1	Penerimaan	1.800.006,60
2	Biaya Total	465.419,49
Keuntungan		1.334.587,11

Berdasarkan Tabel 3 pendapatan yang diperoleh Agroindustri Gulampo 3D yaitu Rp. 1.334.

587,11 dalam satu kali proses produksi. Adapun tinggi rendahnya pendapatan akan sangat dipengaruhi oleh besar kecilnya produk yang dicapai. Jumlah pendapatan sangat tergantung pada jumlah penerimaan dan besarnya biaya yang dikeluarkan dalam proses produksi.

Nilai Tambah

Nilai tambah (*added value*) adalah pertambahan nilai suatu komoditas karena mengalami proses pengolahan, dalam suatu produksi, Nilai tambah diperoleh dari

hasil pengurangan nilai output dengan sumbangan input lain dan harga input. Nilai tambah pada agroindustri gulampo pada pengemasan daun kelapa dalam satu kali proses produksi adalah Rp. 95.155,97/kg. Setelah melakukan perhitungan nilai tambah, maka dapat diketahui bahwa rasio nilai tambah Agroindustri Gulampo 3D termasuk kedalam kategori tinggi, karena memiliki rasio nilai tambah lebih dari 40% yaitu 79%

Tabel 4. Perhitungan Nilai Tambah Menggunakan Metode Hayami

No	Variabel	Nilai	Hasil
Output, Input dan Harga			
1.	Output (Kg)	(1)	24,6
2.	Input (Kg)	(2)	15
3.	Tenaga Kerja (HOK)	(3)	3
4.	Faktor Konversi	(4) = (1) / (2)	1,64
5.	Koefisien Tenaga Kerja (HOK)	(5) = (3) / (2)	0,2
6.	Harga Output (Rp/Kg)	(6)	73.171,00
7.	Upah Rata-rata (Rp/HOK)	(7)	90.000,00
Pendapatan dan Keuntungan			
8.	Harga Bahan Baku (Rp/Kg)	(8)	10.000,00
9.	Sumbangan Input Lain (Rp/Kg)	(9)	14.844,47
10.	Nilai Output (Rp/Kg)	(10) = (4) x (6)	120.000,44
11.	a. Nilai Tambah (Rp/Kg)	(11a) = (10) – (9) – (8)	95.155,97
	b. Rasio Nilai Tambah (%)	(11b) = (11a) / (10) x 100%	79%
12.	a. Pendapatan Tenaga Kerja (Rp/Kg)	(12a) = (5) x (7)	18.000,00
	b. Pangsa Tenaga Kerja (%)	(12b) = (12a) / (11a) x 100%	18%
13.	a. Keuntungan (Rp/Kg)	(13a) = (11a) – (12a)	77.155,97
	b. Tingkat Keuntungan (%)	(13b) = (13a) / (11a) x 100%	81%
Balas Jasa Pemilik Faktor Produksi			
14.	Margin (Rp/Kg)	(14) = (10) - (8)	110.000,44
	a. Pendapatan Tenaga Kerja (%)	(14a) = (12a) / (14) x 100%	16%
	b. Sumbangan Input Lain (%)	(14b) = (9) / (14) x 100%	13%
	c. Keuntungan Pemilik Agroindustri Gulampo Kemasan Daun Kelapa (%)	(14c) = (13a) / (14) x 100%	70%

Sumber : Hayami *dalam* Hapsari (2008)

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pendapatan yang diperoleh usaha agroindustri gulampo 3D di Desa Cikalong Kecamatan Cikalong Kabupaten Tasikmalaya yaitu Rp. 1.334.587,11 per satu kali proses produksi.

2. Nilai Tambah pada usaha agroindustri gulampo 3D di Desa Cikalong Kabupaten Tasikmalaya adalah Rp. 95.155,97 per kilogram dalam satu kali proses produksi.

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, saran dalam penelitian ini yaitu :

Dalam menjalankan usaha Agroindustri Gulampo 3D disarankan untuk melakukan pembukuan atau pencatatan usaha secara rinci, dari mulai biaya yang dikeluarkan, penerimaan dan pendapatan. Hal ini

dilakukan agar pelaku usaha Agroindustri Gulampo 3D dapat mengevaluasi usaha yang sedang dijalankan serta dapat mengembangkannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Jenderal Perkebunan .2017
Statistik Perkebunan
Indonesia, Sekretariat Direktorat
Jenderal Perkebunan.
- Iskandar. 2009. Metodologi Penelitian
Kualitatif. Jakarta: Gaung Persada
Press.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.*
Bandung : PT Alfabet
- Suratiyah., 2016. *Ilmu Usahatani.*
Penebaran Swadaya. Jak