

PELATIHAN APLIKASI HAND CRAFT MENGGUNAKAN MODEL SECI (SOCIALIZATION, EXTERNALIZATION, COMBINATION, INTERNALIZATION)

Debby Ummul Hidayah, Masyruri Rizka Maulana, Puji Lestari

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto
debbyummul@amikompurwokerto.ac.id

Abstract

In this community service program, partners for community service are carried out with the PCNA Rabak organization. Based on observations and surveys that have been carried out, the main problem for partners is that in handicraft training activities to realize the TOT entrepreneurship program, it is still carried out traditionally, namely only by holding direct training at an uncertain time. In addition, the training activity module used today is still text-based in the form of photocopied paper. This causes the knowledge capture process to be less clear for the trainees to understand. As for the information technology infrastructure, it is considered adequate, that is, each member of the PCNA in Rabak Village, most of whom already have an Android-based cellphone. With such a basis, the solution that can be given is to apply the SECI method (socialization, externalization, combination, internalization) which is summarized in training activities on the use of android-based hand craft applications as a supporting medium in the process of making handicrafts as well as being able to hone skills and craft skills. . In addition, the use of this hand craft application is not limited in time, which means that the application can be used anytime and anywhere by being connected to the internet network. So that if the participants cannot finish making handicrafts at one time, they can still continue it themselves at home by looking at the tutorials on the hand craft application. The result of this community service activity is that participants from PCNA Rabak can use hand craft applications and produce output in the form of handicraft products after understanding and following tutorials from hand craft applications.

Keywords: training, hand craft application, handicraft, SECI.

Abstrak

Pada program pengabdian masyarakat ini, mitra untuk pengabdian masyarakat dilakukan dengan organisasi PCNA Rabak. Berdasarkan observasi dan survei yang telah dilakukan, permasalahan utama mitra adalah dalam kegiatan pelatihan kerajinan tangan untuk mewujudkan program TOT kewirausahaan masih dilakukan secara tradisional yakni hanya dengan mengadakan pelatihan secara langsung dengan waktu yang tidak menentu. Selain itu modul kegiatan pelatihan yang digunakan saat ini masih berbasis teks dalam bentuk kertas hasil fotocopy. Hal tersebut mengakibatkan proses capture knowledge kurang begitu jelas untuk dipahami oleh para peserta pelatihan. Sedangkan untuk infrastruktur teknologi informasi dinilai cukup memadai yakni tiap anggota dari PCNA Desa Rabak sebagian besar telah memiliki handphone berbasis android. Dengan landasan demikian, maka solusi yang dapat diberikan adalah dengan menerapkan metode SECI (socialization, externalization, combination, internalization) yang terangkum dalam kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi hand craft berbasis android sebagai media penunjang dalam proses membuat kerajinan tangan sekaligus dapat mengasah skill maupun keterampilan kerajinan tangan. Di samping itu, penggunaan aplikasi hand craft ini tidak terbatas waktu yang artinya bahwa aplikasi tersebut dapat digunakan kapanpun dan dimanapun dengan terkoneksi ke jaringan internet. Sehingga apabila para peserta tidak dapat menyelesaikan pembuatan kerajinan tangan di satu waktu, mereka tetap dapat melanjutkannya sendiri di rumah dengan melihat tutorial pada aplikasi hand craft. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah para peserta dari PCNA Rabak dapat menggunakan aplikasi hand craft dan menghasilkan output berupa produk kerajinan tangan setelah memahami dan mengikuti tutorial dari aplikasi hand craft.

Kata kunci: pelatihan, aplikasi hand craft, kerajinan tangan, SECI.

PENDAHULUAN

Template ini ditulis sebagai panduan format atau

Organisasi merupakan salah satu unsur penting dalam kehidupan dan berperan sebagai salah satu penggerak tiap individu untuk menjalin tali silaturahmi maupun sosial. Dengan adanya organisasi, setiap individu dapat berlatih untuk bekerjasama, menerima kritik, dan juga memberikan kritik. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya untuk menumbuhkan organisasi sehingga bisa mencapai keunggulan kompetitif.

Untuk mampu bersaing dengan organisasi lainnya dan mempertahankan organisasi maka diperlukan upaya yang jitu seperti halnya dengan penerapan *knowledge management* yang merupakan suatu mekanisme guna pengelolaan pengetahuan dalam organisasi. Dalam hal ini, tiap anggota organisasi diberikan *knowledge* seperti dengan mengadakan kegiatan pelatihan, membuat suatu karya, menuliskan suatu ide atau pemikiran, dan lain sebagainya. Dengan demikian sudah seharusnya organisasi perlu melakukan penataan terhadap modal intelektual guna mencapai tujuan organisasi.

Dengan menerapkan organisasi berbasis pengetahuan, mengasumsikan bahwa pengetahuan adalah aset yang sangat berharga bagi organisasi. Aset tersebut terletak pada *people*, artefak, dan entitas organisasi. *People* menunjukkan bahwa aset pengetahuan terdapat pada tiap individu dan grup. Kemudian untuk artefak menunjukkan bahwa aset pengetahuan terdapat pada praktik, teknologi, dan repositori. Sedangkan untuk entitas organisasi menunjukkan bahwa aset pengetahuan terletak pada unit organisasi, organisasi, dan jaringan organisasi.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang sudah semakin canggih, *knowledge*

management pun dapat diimplementasikan dengan menerapkan infrastruktur yang memadai. Penggunaan teknologi informasi akan membantu dalam proses untuk memecahkan permasalahan (Khasanah, 2021). Teknologi informasi memiliki kemampuan dalam hal kecepatan dan ketepatan data yang tepat (Handayani & Rosnelly, 2021). Seperti pemanfaatan media penyimpanan berbasis *cloud* untuk menyimpan atau sebagai alat untuk mendokumentasikan kegiatan, aplikasi *youtube* dapat berperan sebagai media berbasis visual untuk memudahkan proses *capture knowledge*, juga aplikasi seperti *whatsapp group* sebagai media untuk membangun CoP (*community of practice*).

PCNA Desa Rabak merupakan salah satu organisasi yang berlandaskan Islam dengan salah satu misinya yakni untuk memberdayakan perempuan menuju masyarakat yang dapat menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan sesuai ajaran Islam. Program kerja dari PCNA Desa Rabak cukup banyak seperti *parenting class*, nasyiah tanggap bencana, *workshop*, TOT kewirausahaan, literasi sosial media, pelatihan *leadership*, dan lain sebagainya. Program kerja tersebut diimplementasikan melalui kegiatan yang biasanya rutin dilakukan tiap hari Ahad atau pada saat ada *event* tertentu.

Berdasarkan observasi di lapangan, menunjukkan bahwa tiap ada pertemuan seperti pelatihan kerajinan tangan masih dilakukan dengan cara tradisional. Yakni untuk *trainer* yang ditunjuk hanya menyiapkan alat dan bahan serta modul cetak hasil *fotocopy* saja. Namun, terkadang pelatihan yang diajarkan *trainer* tidak selesai pada hari tersebut. Hal tersebut mengakibatkan proses transfer *knowledge* masih belum terealisasi secara keseluruhan. Apabila

kegiatan pelatihan dilanjutkan pada Ahad berikutnya, maka tidak dapat menjamin bahwa anggota yang mengikuti pada Ahad sekarang bisa mengikuti kegiatan pada Ahad berikutnya. Terlebih apabila jenis kerajinan tangan yang dibuat cukup sulit. Oleh sebab itu, piranti teknologi informasi menjadi media yang dibutuhkan untuk mengatasi kondisi yang ada. Dengan penerapan teknologi informasi yang tepat maka proses *capture, discovery, sharing*, maupun *application* pengetahuan akan lebih mudah untuk dikelola.

Dalam pengabdian masyarakat ini, saya dan tim memiliki maksud dan tujuan untuk mengembangkan inovasi terhadap program TOT kewirausahaan. Program tersebut memiliki tujuan untuk memberikan penguatan dan penciptaan pelatih atau *trainer* yang berkualitas dan berkompeten di bidangnya masing-masing sehingga pada akhirnya mereka siap untuk berkontribusi di masyarakat. Oleh sebab itu, para anggota PCNA Desa Rabak perlu dilatih dengan berbagai keterampilan seperti penggunaan teknologi. Seperti dengan mengadakan pelatihan penggunaan aplikasi *hand craft* berbasis android. Sebab, penggunaan piranti *handphone* android saat ini telah menjadi salah satu kebutuhan sehari-hari. Bahkan penggunaannya hampir memakan waktu hingga setengah hari lebih. Oleh sebab itu, guna pemanfaatan *handphone* android yang lebih baik, maka diperlukan juga aplikasi yang sekiranya dapat menjadi pengasah *skill* atau keterampilan bagi tiap individu. Dalam hal ini adalah aplikasi *hand craft*. Aplikasi tersebut dirancang secara khusus sebagai media untuk belajar kerajinan tangan yang dilengkapi dengan tutorial berbasis teks dan video sehingga lebih memudahkan untuk proses *capture knowledge*. Menurut

suatu penelitian yang dilakukan oleh (Mahardika et al., 2021) menjelaskan penggunaan materi tutorial berbasis - *electronic mobile* dapat meningkatkan minat dan antusias pembaca untuk dapat mempelajarinya. Di samping itu, aplikasi *hand craft* ini dapat dijadikan sebagai media untuk penyimpanan pengetahuan yakni dapat dipakai kembali untuk waktu mendatang. Keuntungan lainnya yaitu aplikasi *hand craft* ini dapat dipakai secara gratis dan termasuk ringan untuk digunakan pada ponsel android. Juga spesifikasi *handphone* yang tidak menuntut banyak kebutuhan. Dengan penggunaan aplikasi yang tepat tentunya akan mempermudah para peserta untuk memahami dan menerima pengetahuan (Dewi et al., 2021). Sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni & Eftita, 2019) menjelaskan bahwa penggunaan tutorial memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil akhir. Diharapkan setelah mengikuti pelatihan ini, tiap peserta pelatihan dapat berlatih secara mandiri membuat kerajinan tangan dengan memanfaatkan aplikasi *hand craft* sekaligus dapat memberi peluang untuk berwirausaha dari hasil produk kerajinan tangan yang dibuat.

METODE

Metode pelaksanaan merupakan cara atau langkah yang harus dilakukan untuk membantu demi terselenggaranya pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Dengan metode pelaksanaan, maka kegiatan pengabdian masyarakat dapat lebih terarah dan terorganisir. Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini, metode pelaksanaan terhadap pelatihan aplikasi *hand craft* berbasis android akan dilaksanakan menggunakan beberapa pendekatan, antara lain:

1. Metode Pengumpulan Data
Metode ini dilakukan untuk memperoleh data dan informasi berkaitan dengan kegiatan yang pernah dilakukan oleh PCNA Desa Rabak. Adapun kegiatan yang pernah dilakukan salah satunya adalah pelatihan membuat kerajinan tangan dengan sistem tradisional tanpa berbantuan IT.
2. Menentukan Tema Pengabdian yang Akan Diberikan
Tema pengabdian diperuntukkan untuk memudahkan dalam proses pencapaian tujuan kegiatan. Berdasarkan hasil observasi dan survey yang dilakukan pada analisis situasi di atas maka dapat ditentukan bahwa tema pengabdian masyarakat ini adalah untuk “Edukasi Aplikasi *Hand Craft* Sebagai Media Belajar Kerajinan Tangan”
3. Pencarian Studi Pustaka
Studi pustaka dilakukan sebagai salah satu usaha untuk mencari dan mengumpulkan referensi dari berbagai sumber yang berkaitan dengan tema pengabdian. Dalam hal ini, studi pustaka yang dapat dijadikan sumber referensi diantaranya tutorial pembuatan kerajinan tangan, teknik atau pembuatan kerajinan tangan, buku mengenai *knowledge management*, maupun jurnal pengabdian masyarakat yang berkaitan dengan pelatihan penggunaan aplikasi android.
4. Membuat Materi Kegiatan
Pembuatan materi kegiatan adalah salah satu upaya yang harus dilakukan guna memudahkan proses internalisasi pengetahuan bagi tiap peserta pelatihan. Materi kegiatan yang nantinya akan dipersiapkan yaitu modul pelatihan penggunaan aplikasi *hand craft* berbentuk *e-book* dan video.
5. Sosialisasi dan Pelatihan
Pada tahap ini, sosialisasi akan disampaikan dengan bentuk ceramah khususnya berkaitan dengan pemanfaatan *handphone* android sebagai media untuk mengembangkan *skill* keterampilan dalam membuat kerajinan tangan melalui aplikasi *hand craft*. Untuk proses sosialisasi akan dilakukan secara *face to face* dengan jumlah peserta terbatas. Selain itu para peserta pelatihan akan diberikan alat dan bahan sehingga mereka dapat *learning by doing* secara langsung.
6. Melakukan Kegiatan Monitoring dan Evaluasi
Kegiatan monitoring dan evaluasi dilakukan sebagai upaya untuk mengetahui sejauh mana para peserta pelatihan mampu memahami dan menggunakan aplikasi *hand craft* dan sekaligus mampu membuat suatu

produk kerajinan tangan dari penggunaan aplikasi *hand craft* tersebut.

partisipasi masyarakat, luaran kegiatan, dan solusi permasalahan dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Sedangkan metode pelaksanaan jika ditinjau dari jenis kegiatan,

Tabel 1. Jenis Kegiatan, Partisipasi Masyarakat, Luaran Kegiatan dan Solusi Permasalahan

| No. | Jenis Kegiatan | Partisipasi Masyarakat | Luaran Kegiatan | Solusi Masalah |
|-----|--|--|---|---|
| 1 | Sosialisasi AMM (Amikom Mitra Masyarakat) | Sebagai peserta aktif dan menyiapkan tempat selama pelatihan berlangsung | Ibu-ibu dari kelompok PCNA Desa Rabak memahami tujuan AMM | Menggunakan metode motivasi dan ceramah |
| 2 | Sosialisasi tentang pentingnya pemanfaatan <i>handphone</i> android sebagai ladang dalam mengasah keterampilan dalam membuat kerajinan tangan melalui aplikasi <i>hand craft</i> | Sebagai peserta pelatihan | Ibu-ibu dari kelompok PCNA Desa Rabak menguasai bagaimana pemanfaatan <i>handphone</i> android dapat dipergunakan sebagai media pengasah <i>skill</i> dan keterampilan membuat kerajinan tangan | Menggunakan metode pelatihan pendampingan |
| 3 | Pelatihan penggunaan aplikasi <i>hand craft</i> | Sebagai peserta pelatihan | Ibu-ibu dari kelompok PCNA Desa Rabak menguasai penggunaan aplikasi <i>hand craft</i> berbasis android seperti yang diajarkan <i>trainer</i> | Menggunakan metode pelatihan pendampingan |
| 4 | Monitoring dan Evaluasi | Monitoring dan evaluasi bersama tim AMM | <i>Trainer</i> dapat mengetahui sejauh mana ibu-ibu dari kelompok PCNA Desa Rabak memahami dan menggunakan aplikasi <i>hand craft</i> | Dilakukan pendampingan terhadap tim monev |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah kegiatan pengabdian masyarakat berhasil dilaksanakan dalam kaitannya dengan implementasi penggunaan aplikasi *hand craft* dalam proses berbagi pengetahuan mengenai kerajinan tangan, hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, kami melakukan persiapan dimulai dari alat dan bahan yang dibutuhkan untuk implementasi aplikasi *hand craft*. Selain itu, kami juga menyiapkan materi berupa modul

cara menggunakan aplikasi *hand craft* dan bonus modul untuk membuat kerajinan tangan.

a. Persiapan Alat dan Bahan

Beberapa alat yang dibutuhkan untuk kelancaran kegiatan pengabdian masyarakat ini, diantaranya:

- 1) Laptop
- 2) Koneksi hotspot
- 3) *Handphone*
- 4) Aplikasi *hand craft*

Sedangkan untuk bahan yang dipersiapkan untuk menunjang kegiatan pengabdian masyarakat berupa:

- 1) Kertas lipat warna-warni
- 2) Lem kertas
- 3) Gunting
- 4) Vas bunga

b. Persiapan Tempat

Selanjutnya, kami juga mempersiapkan tempat yang digunakan sebagai tempat untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian. Lokasi kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan tepatnya di TK Bustanul Athfal 'Aisyiyah Rabak yang beralamat di Jl. Raya Rabak Rt 04 Rw 04, Kecamatan Kalimanah, Kabupaten Purbalingga 53371.

c. Waktu Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah selesai dilaksanakan yakni pada hari Jumat, 24 Desember 2021.

d. Persiapan Materi

Persiapan materi merupakan hal yang dinilai cukup krusial sebab materi ini dapat menjadi salah satu sumber untuk pengetahuan. Beberapa materi yang dipersiapkan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu modul menggunakan aplikasi *hand craft* dan modul pembuatan kerajinan tangan dari kertas lipat.

2. Pelaksanaan Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Hand Craft* dan Kerajinan Tangan



Gambar 1. Sambutan Perwakilan dari PCNA Rabak



Gambar 2. Sambutan Ketua Pelaksana

- a. Pada awal acara pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, terlebih dahulu dilakukan sambutan oleh ketua dari PCNA Rabak atau yang mewakili kemudian dilanjutkan dengan sambutan dari ketua pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat. Sambutan yang diwakilkan oleh perwakilan dari PCNA Rabak memberikan sambutan yang sangat baik dan sangat mengapresiasi untuk kegiatan seperti yang dilakukan oleh tim pelaksana bersama anggotanya. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh dosen dari berbagai Universitas, mampu mendatangkan berbagai kemaslahatan demi terciptanya masyarakat yang melek akan teknologi informasi.
- b. Kemudian menginjak acara berikutnya adalah pelatihan aplikasi *hand craft*. Pada pelatihan penggunaan aplikasi *hand craft* ini digunakan model SECI (*socialization, externalization, combination, internalization*) sebagai metode untuk membantu pelatihan. Pada proses *socialization*, pemateri

memberikan sosialisasi berupa penjelasan mengenai apa itu aplikasi *hand craft* dan menjelaskan langkah-langkah penggunaannya. Berikutnya pada tahap *externalization* yakni para peserta bisa menghasilkan luaran berupa kerajinan tangan dengan tutorial dari aplikasi *hand craft*. Pada proses *combination*, peserta dapat berlatih membuat beraneka ragam kerajinan tangan dengan mengkombinasikan berbagai tutorial yang ada. Terakhir pada proses *internalization*, setiap peserta bisa memahami cara pembuatan kerajinan tangan dengan panduan tutorial dari aplikasi *hand craft*. Aplikasi *hand craft* sendiri merupakan salah satu aplikasi berbasis *mobile* yang berlisensi gratis sehingga ketika *download* tidak perlu membayar biaya lisensi serta fitur-fitur yang disediakan bersifat *open source*. Aplikasi *hand craft* secara khusus digunakan sebagai salah satu media untuk memudahkan proses berbagi pengetahuan tentang pembuatan suatu kerajinan tangan. Sebab, selama ini dari kegiatan yang diselenggarakan oleh PCNA Rabak, banyak kegiatan yang kurang terdokumentasi dengan baik. Salah satunya adalah pada saat pelatihan membuat kerajinan tangan atau hasta karya. Sering sekali pada saat kegiatan berlangsung, para anggota tidak diberikan modul

pelatihan, atau terkadang ada modul yang diberikan namun masih berupa lembaran kertas. Hal tersebut tentunya memicu untuk kehilangan berkas modul pelatihan kerajinan tangan. Oleh sebab itu, implementasi aplikasi *hand craft* ini dinilai sangat tepat sebab aplikasi *hand craft* mampu mendokumentasikan hasil dari pembuatan kerajinan tangan. Sehingga, untuk anggota yang masih belum selesai membuat kerajinan tangan, mereka dapat menyelesaikannya di rumah masing-masing. Dari sisi pengguna, kami melihat bahwa sebagian besar anggota dari PCNA Rabak sudah memiliki piranti yang memadai seperti *handphone* pribadi berbasis android. Hal tersebut merupakan potensi yang tergolong memicu demi suksesnya implementasi aplikasi *hand craft*. Beberapa kemudahan yang dimiliki oleh aplikasi *hand craft* ini antara lain kemudahan untuk instalasi, aplikasi tergolong ringan, disediakan video tutorial untuk membuat kerajinan tangan, disediakan pula modul berupa teks yang dapat dibaca untuk memperjelas cara pembuatan kerajinan tangan, serta untuk tiap tutorial dikelompokkan berdasarkan kategori sehingga memudahkan *user* untuk pencarian tutorial sesuai dengan yang dibutuhkan. Pelatihan penggunaan aplikasi *hand craft* tutor memberikan

penjelasan sambil memperagakan langkah demi langkah dalam menggunakan aplikasi *hand craft*. Dibantu juga dengan dua orang anggota mahasiswa khususnya bagi peserta pelatihan yang masih merasa bingung untuk menggunakan aplikasi *hand craft*. Dalam kegiatan pelatihan ini, peserta pelatihan dapat dikatakan cukup antusias sebab aplikasi *hand craft* ini masih cukup awam bagi sebagian peserta. Namun demikian mereka tetap semangat untuk mencoba menggunakan aplikasi *hand craft* tersebut.



Gambar 2. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Hand Craft

- c. Kegiatan selanjutnya adalah mencoba membuat kerajinan tangan berbekal video tutorial yang tersedia dari aplikasi *hand craft*. Salah satu tutorial yang disediakan pada aplikasi *hand craft* adalah video tutorial membuat bunga mawar dari kertas lipat. Pada video tutorial tersebut terdapat *scene* yang memperlihatkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat bunga mawar dari kertas lipat. Alat dan bahan yang dibutuhkan diantaranya

kertas lipat warna-warni, kemudian lem kertas, gunting, serta vas bunga. Pada proses pembuatan bunga hias ini, peserta semakin semangat, hal ini terlihat dari antusiasme peserta saat membuat kerajinan tangan tersebut. Ada peserta yang cukup baik dalam menangkap cara membuat bunga hias dari kertas lipat, ada juga peserta yang butuh pendampingan untuk membuat bunga hias, serta ada pula yang sudah cukup mahir untuk membuat bunga hias dari kertas lipat. Keberagaman peserta tersebut membuat kami sebagai tim pelaksana merasa sangat senang. Berharap setelah mengikuti kegiatan pelatihan ini, para peserta dapat mempraktikannya sendiri di rumah masing-masing dengan panduan tutorial dari aplikasi *hand craft*.



Gambar 3. Pelatihan Membuat Kerajinan Tangan dari Kertas Lipat

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *hand craft* dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini telah berhasil dilaksanakan sesuai

dengan yang telah direncanakan. Meskipun kondisi pandemik COVID-19 yang belum usai, tidak menyempitkan semangat untuk terus melakukan perkara yang bermanfaat. Berbekal dengan mematuhi protokol kesehatan adalah salah satu persyaratan yang wajib dipatuhi oleh tim pelaksana maupun peserta. Kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan bisa menjadi wadah untuk menyalurkan aspirasi dan pengetahuan yang bermanfaat dari Universitas ke masyarakat. Seperti halnya dengan pelatihan aplikasi *hand craft*, masyarakat bisa lebih melek akan teknologi dan juga bisa memanfaatkan teknologi yang tersedia. Khususnya bagi PCNA Rabak, melalui kegiatan pelatihan ini diharapkan bisa lebih termotivasi dan bisa meningkatkan *skill* membuat kerajinan tangan dengan tutorial atau panduan dari video yang ada di aplikasi *hand craft*, sebab hasil dari kerajinan tangan ini dapat menjadi motor penggerak TOT kewirausahaan. Terlebih untuk kalangan para ibu, mereka bisa memanfaatkan waktu luang yang ada untuk berlatih membuat kerajinan tangan dan memasarkannya secara *online*.

Sedangkan saran untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah dapat memberikan materi pelatihan lanjutan seperti *digital marketing* untuk pemasaran hasil produk kerajinan tangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, N. K., Irawan, B. H., Fitry, E., & Putra, A. S. (2021). Konsep Aplikasi E-Dakwah Untuk Generasi Milenial Jakarta. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 5(2), 26–33.
- Handayani, F. S., & Rosnelly, R. (2021). Perancangan Aplikasi Galeri E-Jurnal Dengan REST

API Berbasis Android. *InfoSys Journal*, 5(2), 161–171.

- Khasanah, F. N. (2021). Metode User Centered Design Pada Perancangan Aplikasi Reservasi Service Sepeda Motor Berbasis Android Menggunakan AxureRP. *Jurnal Infokam*, XVII(1), 1–8.
- Mahardika, B. N., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2021). E-Module Application Development Based On Android In Thematic Learning For 3rd Grade Elementary School. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 13–24.
- Wahyuni, S., & Etfita, F. (2019). Efektivitas Bahan Ajar Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar. *Gerakan Aktif Menulis*, 7(2), 44–49.