

## IMPLEMENTASI TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PEMBERDAYAAN EKONOMI MELALUI KERAJINAN ANYAMAN SENI MACRAME

Sudirman<sup>1\*</sup>, Arief Fauzan<sup>2</sup>, Rezki Amalia Wahyuni Mustakim<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Teknologi Informasi, Universitas Bosowa, Indonesia

<sup>3</sup>Pasca Sarjana Bahasa Inggris, Universitas Bosowa, Indonesia

[sudirman.dymand@universitasbosowa.ac.id](mailto:sudirman.dymand@universitasbosowa.ac.id)<sup>1</sup>, [arieffauzan@universitasbosowa.ac.id](mailto:arieffauzan@universitasbosowa.ac.id)<sup>2</sup>,  
[rezkiamalia.mustakim@universitasbosowa.ac.id](mailto:rezkiamalia.mustakim@universitasbosowa.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

**Abstrak:** Kegiatan ini bertujuan untuk mengokohkan perekonomian masyarakat setempat melalui pemanfaatan potensi kerajinan anyaman seni macramé dalam wilayah tersebut, yang akan diperluas dengan penggunaan teknologi informasi. Metode yang diusulkan mencakup pelatihan pembuatan kerajinan anyaman seni macramé serta penggunaan teknologi informasi dalam memasarkan produk-produk tersebut secara online melalui sebuah platform website. Dengan adanya platform ini, diharapkan bahwa jangkauan promosi dapat diperluas, media untuk memperkenalkan produk, ide, dan profil mitra menjadi lebih efektif, dan adanya *Online Shop (marketplace)* akan membantu produk-produk mencapai pasar yang lebih luas tanpa terbatas oleh wilayah geografis. Dampak yang diharapkan dari kegiatan ini meliputi penciptaan lapangan kerja baru, peningkatan pendapatan masyarakat, stimulasi kreativitas dan keterampilan dalam pembuatan kerajinan anyaman seni macramé, serta keterlibatan generasi milenial melalui penggabungan kerajinan tradisional dengan teknologi informasi, yang akan dipopulerkan melalui media sosial serta melalui workshop yang menawarkan desain modern. Pelaksanaan kegiatan ini didukung oleh kolaborasi antara pemerintah, masyarakat, dan lembaga terkait. Dalam kerangka kegiatan ini, dilibatkan mitra yang terdiri dari berbagai lapisan masyarakat yaitu kelompok sekitar, ibu rumah tangga, mahasiswa, dan siswa sekolah. Sistem evaluasi yang diterapkan akan memantau capaian hasil berdasarkan indikator keterampilan yang meningkat hingga mencapai persentase sebesar 85,3%. Latar belakang kegiatan ini berasal dari keinginan untuk menjaga dan mengembangkan warisan budaya lokal, serta menjawab tantangan modern dalam memasarkan produk tradisional. Dengan memadukan kreativitas lokal dan teknologi informasi, pemberdayaan kemitraan masyarakat (PKM) menjadi sebuah landasan yang penting dalam menjaga keberlanjutan ekonomi dan kreativitas lokal. Dalam konteks ini, pemberdayaan mitra tidak hanya memperkaya hardskill mereka, seperti kemampuan membuat kerajinan, tetapi juga mengasah softskill seperti kerja tim, komunikasi, dan pemasaran. Melalui kerja sama yang erat dan bimbingan yang tepat, diharapkan bahwa mitra akan mengalami peningkatan holistik dalam berbagai aspek kehidupan mereka.

**Kata Kunci:** *Employment; Online Marketing; Economic Empowerment; Macrame Art; Information Technology.*

**Abstract:** *This activity aims to fortify the local community's economy through the utilization of the potential of macramé art weaving within the region, which will be expanded through the use of information technology. The proposed method encompasses training in crafting macramé art weaving and the utilization of information technology to market these products online via a website platform. With the existence of this platform, it is anticipated that promotional reach can be broadened, providing a more effective medium to introduce products, ideas, and partner profiles. Additionally, the inclusion of an Online Shop (marketplace) is expected to facilitate products reaching a wider market without geographical limitations. The anticipated impacts of this initiative encompass the creation of new job opportunities, an increase in community income, stimulation of creativity and skills in macramé art weaving, and the involvement of the millennial generation through the fusion of traditional craftsmanship with information technology. This fusion will be promoted through social media channels and workshops that offer modern designs. The implementation of this initiative is supported by collaboration between the government, community, and relevant institutions. Within the framework of this endeavor, partners from diverse sectors of society are engaged, including local groups, housewives, students, and school children. The applied evaluation system will monitor achievement based on skill indicators, with an anticipated improvement rate of up to 85.3%. The background of this activity stems from the desire to preserve and develop local cultural heritage, while addressing modern challenges in marketing traditional products. By merging local creativity and information technology, the empowerment of community partnerships becomes a crucial foundation in sustaining local economy and creativity. In this context, the empowerment of partners not only enriches their hard skills, such as crafting abilities, but also hones soft skills such as teamwork, communication, and marketing. Through close collaboration and appropriate guidance, it is expected that partners will experience holistic growth across various aspects of their lives.*

**Keywords:** *Economic Empowerment; Macrame Art; Information Technology; Online Marketing; Employment.*



#### Article History:

Received: 19-07-2023  
Revised : 13-08-2023  
Accepted: 14-08-2023  
Online : 01-10-2023



*This is an open access article under the  
CC-BY-SA license*

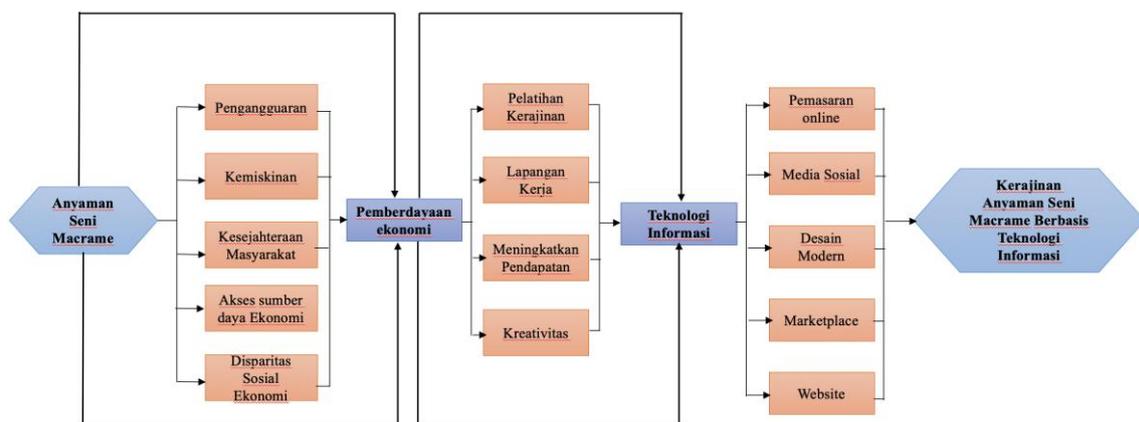
## A. LATAR BELAKANG

Kurangnya akses dan pemahaman terhadap teknologi informasi di kalangan pengrajin kerajinan anyaman seni Macrame (Kurniawan et al., 2023). Meskipun teknologi informasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan daya saing dan pemberdayaan ekonomi, banyak pengrajin anyaman seni Macrame yang masih terbatas dalam hal pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkannya secara efektif (Saryoko et al., 2022). Keterbatasan ini dapat menjadi hambatan dalam memperluas pasar, meningkatkan efisiensi produksi, dan mengakses peluang bisnis global yang lebih luas (Nuryanti, 2013). Oleh karena itu, diperlukan upaya yang terfokus untuk memberikan pelatihan dan pendampingan yang memadai kepada para pengrajin dalam mengimplementasikan teknologi informasi dalam praktik kerajinan anyaman seni Macrame mereka, sehingga mereka dapat mengoptimalkan potensi ekonomi yang ada dan bersaing secara global (Nasution et al., 2021).

Masalah mitra dalam pengabdian yang berjudul Implementasi Teknologi Informasi dalam Pemberdayaan Ekonomi melalui Kerajinan Anyaman Seni Macrame mencakup beberapa aspek (Juniati & Tjiptawan, 2019). Pertama, sebagian besar mitra adalah pengrajin anyaman seni Macrame yang memiliki keterbatasan dalam akses dan pemahaman terhadap teknologi informasi (Juli Atika & Laras Purwanti, 2022). Mereka mungkin tidak memiliki pengetahuan tentang penggunaan perangkat lunak, platform online, atau pemasaran digital yang dapat membantu meningkatkan visibilitas dan daya jual produk mereka (Sundari & Lestari, 2022). Kedua, mitra juga mungkin menghadapi tantangan dalam mengakses pasar yang lebih luas dan pelanggan potensial di tingkat global karena kurangnya kehadiran online yang efektif (Rohmawati et al., 2021). Selain itu, mitra mungkin juga tidak memiliki sistem manajemen produksi dan penjualan yang terintegrasi, yang dapat menghambat efisiensi dan pertumbuhan bisnis (Bayu et al., 2021). Oleh karena itu, pengabdian ini diperlukan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan yang dibutuhkan kepada mitra dalam mengimplementasikan teknologi informasi dalam praktik kerajinan anyaman seni Macrame mereka, sehingga mereka dapat mengatasi tantangan ini dan memanfaatkan potensi ekonomi yang lebih besar (Putri et al., 2022).

Kerajinan Anyaman Seni Macrame sangat penting karena menyediakan solusi konkret untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi mitra. Pertama, melalui pelatihan dan pendampingan yang disediakan, mitra akan diperkenalkan dengan pengetahuan dan keterampilan tentang penggunaan teknologi informasi dalam praktik kerajinan anyaman seni Macrame (Hamsa Ramadhan et al., 2022). Mereka akan belajar tentang penggunaan perangkat lunak yang relevan, platform online, dan strategi pemasaran digital yang dapat membantu mereka meningkatkan efisiensi produksi, meningkatkan visibilitas produk, dan menjangkau pasar yang lebih luas (Bathni et al., 2022).

Kedua, pengabdian ini akan membantu mitra dalam mengatasi tantangan akses pasar global dengan memanfaatkan teknologi informasi (Malik et al., 2022). Mitra akan dibimbing untuk memanfaatkan platform online seperti toko online atau media sosial untuk mempromosikan dan menjual produk anyaman seni Macrame mereka kepada pelanggan potensial di seluruh dunia (Rizka Octavia et al., 2022). Dengan adanya kehadiran online yang efektif, mitra akan dapat menjangkau pasar yang lebih luas dan mengembangkan jaringan bisnis yang lebih luas, meningkatkan potensi ekonomi mereka (Kristianingrum & Al-Fadillah, 2022). Terakhir, pengabdian ini juga akan membantu mitra dalam membangun sistem manajemen produksi dan penjualan yang terintegrasi (Asmanda et al., 2022). Mereka akan diberikan pemahaman tentang bagaimana mengelola inventaris, mengoptimalkan proses produksi, dan memperkuat rantai pasok produk anyaman seni Macrame mereka (Reniati & Fauzi, 2022). Dengan adanya sistem manajemen yang efisien, mitra akan dapat meningkatkan produktivitas, mengurangi biaya operasional, dan memperkuat daya saing mereka di pasar (Subardjo & Rahmawati, 2022). Dengan demikian, pengabdian ini menjadi penting karena memberikan solusi nyata bagi mitra dalam mengatasi permasalahan yang mereka hadapi (Puspita et al., 2022). Melalui implementasi teknologi informasi, mitra akan dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan, memanfaatkan pasar global melalui kehadiran online yang efektif, serta membangun sistem manajemen yang terintegrasi (Subardjo & Rahmawati, 2022). Hal ini akan membantu meningkatkan daya saing mitra, memperluas peluang ekonomi, dan berkontribusi (Rifai et al., 2022). Implementasi diorientasikan pada penciptaan pengangguran ke arah peningkatan kesejahteraan dan peningkatan produktivitas usaha ekonomi masyarakat. Kerangka konsep sebagai berikut, seperti terlihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Kerajinan Anyaman Seni Macrame Berbasis Teknologi

Tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan perekonomian masyarakat setempat melalui pengembangan kerajinan anyaman seni

macrame yang sudah ada di daerah tersebut dan memanfaatkan teknologi informasi untuk memasarkan produk secara online (Nabilah et al., 2022).

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Mitra berada di Kelurahan Mangalli, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa. Mitra ini terdiri dari sekelompok pengrajin anyaman seni Macrame yang berjumlah 15 orang. Mereka merupakan masyarakat lokal yang telah lama menggeluti kerajinan anyaman seni Macrame sebagai mata pencaharian mereka. Meskipun memiliki keterampilan dalam membuat kerajinan anyaman, mereka masih memerlukan dukungan dalam mengadopsi teknologi informasi untuk meningkatkan pemberdayaan ekonomi mereka. Mitra ini antusias untuk belajar dan mengembangkan keterampilan baru dalam memanfaatkan teknologi informasi guna meningkatkan efisiensi produksi, memperluas pasar, dan meningkatkan daya saing produk anyaman seni Macrame mereka.

Metode pelaksanaan pengabdian ini akan melibatkan beberapa kegiatan yang meliputi penyuluhan, pelatihan, sosialisasi, workshop, pendampingan, dan praktikum. Pertama, penyuluhan akan dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada mitra tentang pentingnya implementasi teknologi informasi dalam pemberdayaan ekonomi melalui kerajinan anyaman seni Macrame. Selanjutnya, pelatihan akan dilakukan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis kepada mitra dalam mengimplementasikan teknologi informasi. Sosialisasi dilakukan untuk mengedukasi masyarakat luas, termasuk calon pelanggan dan pihak terkait lainnya, tentang pentingnya kerajinan anyaman seni Macrame dan peran teknologi informasi dalam pemberdayaan ekonomi. Workshop diselenggarakan untuk memberikan kesempatan kepada mitra untuk berbagi pengalaman, belajar dari satu sama lain, dan berkolaborasi dalam pengembangan ide-ide kreatif baru. Pendampingan dilakukan untuk memberikan dukungan individual kepada mitra dalam mengimplementasikan teknologi informasi dalam praktik kerajinan anyaman seni Macrame mereka. Tim pengabdian akan memberikan bimbingan dan memastikan bahwa mitra dapat mengatasi kendala dan mengoptimalkan potensi teknologi informasi. Selain itu, praktikum akan memberikan kesempatan bagi mitra untuk secara langsung menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh dalam situasi nyata. Praktikum ini dapat melibatkan produksi anyaman seni Macrame dengan menggunakan teknologi informasi, pengelolaan inventaris, atau implementasi strategi pemasaran digital. Melalui metode pelaksanaan yang beragam ini, pengabdian ini akan memberikan pendekatan holistik dan berkelanjutan dalam pemberdayaan ekonomi melalui implementasi teknologi informasi dalam praktik kerajinan anyaman seni Macrame.

Berikut adalah langkah-langkah pelaksanaan yang terdiri dari pra kegiatan, kegiatan, dan monitoring serta evaluasi: Pra Kegiatan: Identifikasi

kebutuhan dan permasalahan mitra dalam mengimplementasikan teknologi informasi dalam praktik kerajinan anyaman seni Macrame. Rencanakan agenda kegiatan, termasuk jadwal, materi pelatihan, dan pemateri yang akan terlibat. Koordinasikan dengan mitra untuk mempersiapkan ruang dan peralatan yang diperlukan. Sosialisasikan kegiatan kepada mitra dan masyarakat setempat untuk memastikan partisipasi yang optimal, seperti terlihat pada Tabel 1.

**Table 1.** Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian

Waktu	Kegiatan	Materi Pelatihan	Pemateri
Hari 1	Penyuluhan	Pengenalan teknologi informasi dan potensinya dalam pemberdayaan ekonomi melalui kerajinan anyaman seni Macrame	Pakar Teknologi Informasi
Hari 2-3	Pelatihan	Penggunaan perangkat lunak untuk desain anyaman Macrame, pengelolaan inventaris, dan pemasaran digital	Ahli dalam kerajinan anyaman dan pemasaran digital
Hari 4	Workshop	Kolaborasi dan diskusi tentang inovasi desain dan strategi pemasaran	Desainer terkenal dan pengusaha sukses
Hari 5-7	Pendampingan	Pendampingan individu untuk implementasi teknologi informasi dalam praktik kerajinan anyaman seni Macrame	Tim pengabdian dan konsultan IT
Hari 8	Praktikum	Praktik langsung dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh	Mitra dan fasilitator

Monitoring dan Evaluasi: Evaluasi selama berlangsungnya kegiatan dilakukan dengan menggunakan angket yang terdiri dari 20 pertanyaan, yang kemudian diberikan kepada mitra dan peserta kegiatan. Angket ini akan mengumpulkan umpan balik tentang pemahaman mereka, kepuasan terhadap materi dan metode pelatihan, serta penilaian terhadap efektivitas pengajaran. Selain itu, evaluasi juga dilakukan melalui wawancara dan observasi terhadap mitra untuk memantau kemajuan mereka dalam mengimplementasikan teknologi informasi dalam praktik kerajinan anyaman seni Macrame. Pasca kegiatan lapangan, evaluasi dilakukan dengan mengukur dampak jangka panjang dari pelaksanaan pengabdian, termasuk perubahan dalam produksi, peningkatan penjualan, dan peningkatan akses ke pasar global. Evaluasi ini dapat dilakukan melalui survei, wawancara, dan analisis data bisnis mitra. Monitoring dan evaluasi yang komprehensif ini akan membantu memastikan kesuksesan dan dampak positif dari pengabdian ini dalam pemberdayaan ekonomi mitra melalui implementasi teknologi informasi dalam kerajinan anyaman seni Macrame.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam implementasi Teknologi Informasi dalam Pemberdayaan Ekonomi melalui Kerajinan Anyaman Seni Macrame, langkah-langkah yang telah dilakukan adalah Pra Kegiatan: Identifikasi Kebutuhan dan Permasalahan: Tim pelaksana melakukan penelitian awal untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra terkait implementasi teknologi informasi dalam praktik kerajinan anyaman seni Macrame. Hal ini membantu merumuskan pendekatan yang tepat. Perencanaan Kegiatan: Berdasarkan hasil identifikasi, agenda kegiatan disusun dengan rinci. Jadwal, materi pelatihan, dan pemateri yang akan terlibat direncanakan untuk memastikan pelaksanaan yang terstruktur dan efektif. Koordinasi dengan Mitra: Tim berkomunikasi dengan mitra untuk memastikan persiapan ruang dan peralatan yang dibutuhkan. Kerjasama yang baik dengan mitra membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan. Sosialisasi Kegiatan: Kegiatan disosialisasikan kepada mitra dan masyarakat setempat untuk meningkatkan partisipasi. Informasi yang jelas dan penjelasan tentang manfaat kegiatan membantu menarik minat peserta.

Monitoring dan Evaluasi: Evaluasi Selama Kegiatan: Evaluasi dilakukan secara berkala selama kegiatan berlangsung. Angket yang berisi 20 pertanyaan disebarakan kepada mitra dan peserta kegiatan untuk mengumpulkan umpan balik terkait pemahaman, kepuasan terhadap pelatihan, dan efektivitas pengajaran. Wawancara dan Observasi: Selain angket, evaluasi juga dilakukan melalui wawancara dan observasi terhadap mitra. Hal ini membantu tim melacak kemajuan mereka dalam menerapkan teknologi informasi dalam praktik kerajinan. Evaluasi Pasca Kegiatan Lapangan: Setelah kegiatan lapangan selesai, evaluasi dilakukan untuk mengukur dampak jangka panjang. Hal ini melibatkan pengukuran perubahan dalam produksi, peningkatan penjualan, dan akses ke pasar global. Data bisnis mitra diambil untuk analisis lebih lanjut, seperti terlihat pada Tabel 2.

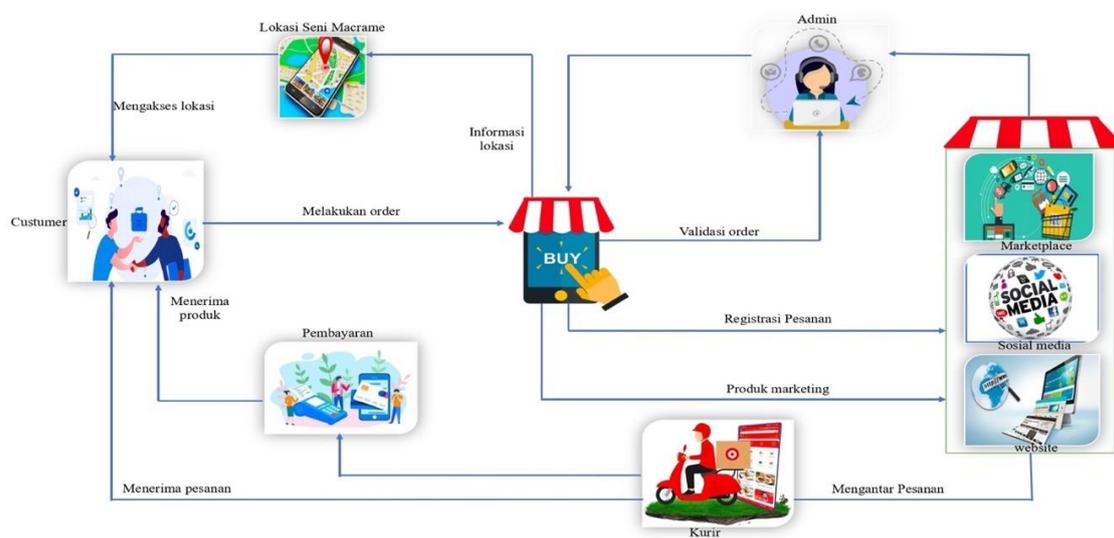
**Table 2.** Evaluasi pasca kegiatan

No.	Pertanyaan	Tidak puas	Puas	Sangat Puas
1.	Pemahaman tentang penggunaan teknologi informasi	1	10	15
2.	Kepuasan terhadap materi pelatihan	2	12	4
3.	Efektivitas pengajaran	3	14	9
...				
20.	Dampak peningkatan penjualan setelah mengadopsi teknologi informasi	1	14	17

Berikut memperlihatkan hasil analisis tingkat kepuasan responden terhadap kegiatan evaluasi. Dari total responden sebanyak 90 orang, ditemukan bahwa sebanyak 23 orang atau 27% dari mereka mengungkapkan

ketidakpuasan terhadap kegiatan tersebut. Sementara itu, sebanyak 10 orang atau 11% berada pada tingkat respons netral. Sebaliknya, mayoritas responden, yaitu 80 orang (89%), merasa puas dengan kegiatan evaluasi yang dilakukan. Bahkan, sebanyak 87 orang (97%) menyatakan tingkat kepuasan tertinggi, yaitu sangat puas, menandakan keberhasilan implementasi kegiatan evaluasi ini dalam memenuhi harapan dan kebutuhan mereka.

Implementasi Teknologi Informasi dalam Pemberdayaan Ekonomi melalui Kerajinan Anyaman Seni Macrame bertujuan untuk memberikan solusi konkret bagi mitra dalam mengatasi permasalahan yang mereka hadapi. Dalam prosesnya, mitra diberikan pengetahuan, keterampilan, dan dukungan yang diperlukan untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi informasi dalam praktik kerajinan anyaman seni Macrame mereka, sehingga dapat membantu meningkatkan efisiensi, memperluas pasar, dan memperkuat daya saing mereka di industri ini, seperti terlihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Digitalisasi Ekonomi kerajinan anyaman

Dalam Gambar 2, terlihat proses pemesanan produk kerajinan anyaman seni Macrame melalui penerapan teknologi informasi. Langkah awal dimulai ketika pelanggan mengakses berbagai platform, seperti website, media sosial, atau marketplace, untuk menjelajahi koleksi produk. Setelah memilih produk yang diinginkan, pelanggan melakukan order dan mengirimkannya ke sistem. Proses berlanjut dengan validasi order oleh administrator. Administrator akan memverifikasi informasi pesanan yang diterima dan memastikan ketersediaan produk. Setelah validasi selesai, pesanan masuk ke tahap registrasi. Pada tahap ini, pesanan pelanggan diolah dan diregistrasi dalam sistem untuk persiapan pengiriman. Ketika pesanan sudah terregistrasi, tahap pemasaran melalui media sosial dan website dimulai. Informasi tentang produk yang dipesan akan dipromosikan kepada audiens yang lebih luas. Ini membantu meningkatkan visibilitas produk dan menjangkau calon pelanggan baru. Setelah promosi dilakukan, pesanan

tersebut kemudian diproses lebih lanjut untuk pengiriman. Kurir akan mengambil produk yang telah dipersiapkan dan mengantar pesanan ke alamat pelanggan sesuai dengan informasi yang diberikan. Selama proses pengiriman, pelanggan dapat melacak status pengiriman mereka. Terakhir, setelah produk tiba di tujuan, pelanggan melakukan pembayaran sesuai dengan metode yang telah dipilih. Pembayaran ini menandai akhir dari proses pemesanan. Dengan demikian, gambar ini memberikan gambaran keseluruhan tentang bagaimana penerapan teknologi informasi telah mengubah dan mempermudah proses pemesanan produk kerajinan anyaman seni Macrame dari awal hingga akhir.

Monitoring dilakukan secara aktif selama kegiatan dilakukan untuk memantau kemajuan dan efektivitas implementasi Teknologi Informasi dalam Pemberdayaan Ekonomi melalui Kerajinan Anyaman Seni Macrame. Berikut adalah beberapa metode yang dapat digunakan: Observasi: Tim pengabdian dapat melakukan observasi langsung terhadap partisipasi dan interaksi mitra selama kegiatan berlangsung. Observasi ini dapat memberikan informasi tentang tingkat pemahaman dan keterlibatan mitra dalam materi pelatihan dan kegiatan lainnya. Wawancara: Tim pengabdian dapat melakukan wawancara dengan mitra untuk memperoleh umpan balik langsung tentang pengalaman mereka dalam mengimplementasikan teknologi informasi setelah menerima pelatihan dan pendampingan. Wawancara ini dapat menyoroti perubahan positif yang terjadi dan kendala yang dihadapi oleh mitra.

Selain itu, evaluasi dilakukan untuk mengukur dampak kegiatan dengan membandingkan kondisi sebelum dan setelah pelaksanaan. Dalam hal ini, angket dapat digunakan untuk mengumpulkan data dari mitra tentang peningkatan yang mereka alami. Beberapa pertanyaan yang dapat diajukan dalam angket adalah:

1. Seberapa baik pemahaman Anda tentang pentingnya teknologi informasi dalam pemberdayaan ekonomi melalui kerajinan anyaman seni Macrame setelah mengikuti kegiatan ini?
2. Sejauh mana Anda mampu mengimplementasikan teknologi informasi dalam praktik kerajinan anyaman seni Macrame setelah mengikuti kegiatan ini?
3. Seberapa efektif penggunaan teknologi informasi dalam meningkatkan efisiensi produksi Anda?
4. Sejauh mana penggunaan teknologi informasi telah membantu memperluas jaringan pemasaran dan meningkatkan akses ke pasar?

Hasil dari angket tersebut dapat dianalisis untuk mengukur persentase peningkatan yang terjadi sebelum dan sesudah kegiatan. Misalnya, jika pada awalnya hanya 30% mitra yang memiliki pemahaman yang baik tentang pentingnya teknologi informasi, setelah kegiatan dapat terjadi peningkatan menjadi 80%. Hal ini menunjukkan dampak positif dari kegiatan dalam

meningkatkan pemahaman mitra. Dengan pemantauan dan evaluasi yang cermat, dapat diidentifikasi perubahan konkret yang terjadi pada mitra setelah implementasi Teknologi Informasi dalam Pemberdayaan Ekonomi melalui Kerajinan Anyaman Seni Macrame. Data ini dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan kegiatan dan mengidentifikasi area yang masih memerlukan perbaikan atau dukungan lebih lanjut.

Selama implementasi Teknologi Informasi dalam Pemberdayaan Ekonomi melalui Kerajinan Anyaman Seni Macrame, mungkin terdapat beberapa kendala atau masalah yang dapat dihadapi. Berikut adalah beberapa contoh kendala yang mungkin muncul, beserta saran solusi yang dapat diterapkan:

**Kendala dalam Pemahaman Teknologi Informasi:** Mitra mungkin menghadapi kesulitan dalam memahami konsep dan penggunaan teknologi informasi. Ini dapat menghambat implementasi yang efektif. **Solusi:** Diperlukan pendekatan komunikasi yang jelas dan terstruktur dalam memberikan informasi tentang teknologi informasi. Pemateri atau fasilitator harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan memberikan contoh konkret untuk menjelaskan konsep yang lebih rumit. Pelatihan tambahan atau tutorial individu dapat diberikan kepada mitra yang memerlukan pemahaman lebih lanjut.

**Keterbatasan Akses dan Infrastruktur:** Mitra mungkin menghadapi keterbatasan akses ke perangkat keras atau jaringan internet yang diperlukan untuk menggunakan teknologi informasi. Infrastruktur yang kurang memadai dapat menghambat penerapan teknologi informasi secara efektif. **Solusi:** Tim pengabdian dapat bekerja sama dengan mitra untuk mengidentifikasi dan mengatasi keterbatasan infrastruktur. Upaya dapat dilakukan untuk memperoleh perangkat keras yang dibutuhkan atau menjalin kemitraan dengan pihak terkait untuk memperbaiki akses internet di area tersebut. Selain itu, alternatif solusi, seperti penggunaan perangkat mobile atau akses WiFi publik, juga dapat dipertimbangkan jika memungkinkan.

**Tantangan dalam Penerapan Praktik Baru:** Mengadopsi teknologi informasi dan mengubah praktik kerja yang sudah ada dapat menjadi tantangan bagi mitra. Perubahan dalam alur kerja atau perangkat lunak baru dapat menimbulkan ketidaknyamanan atau kebingungan. **Solusi:** Pendampingan dan pendekatan praktikum yang terstruktur dapat membantu mitra dalam mengatasi tantangan penerapan praktik baru. Tim pengabdian harus memberikan dukungan langsung, berinteraksi secara aktif dengan mitra, dan memberikan panduan terperinci tentang langkah-langkah implementasi. Diskusi kelompok atau pertemuan reguler juga dapat membantu mitra berbagi pengalaman dan belajar dari satu sama lain.

**Kendala Keuangan:** Mitra mungkin menghadapi keterbatasan sumber daya keuangan untuk memperoleh perangkat atau perangkat lunak yang diperlukan dalam implementasi teknologi informasi. **Solusi:** Tim pengabdian

dapat membantu mitra mencari solusi keuangan, seperti program bantuan atau dana hibah yang tersedia. Mitra juga dapat diberikan informasi tentang opsi yang lebih terjangkau, seperti perangkat lunak open-source atau program keanggotaan yang memberikan akses terhadap perangkat atau sumber daya teknologi dengan biaya yang lebih rendah.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Implementasi Teknologi Informasi dalam Pemberdayaan Ekonomi melalui Kerajinan Anyaman Seni Macrame adalah langkah yang penting untuk memperkuat sektor ekonomi lokal dan meningkatkan potensi kerajinan anyaman seni Macrame dalam pasar global. Dalam pengabdian ini, langkah-langkah seperti penyuluhan, pelatihan, sosialisasi, workshop, pendampingan, dan praktikum telah dilakukan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan dukungan kepada mitra dalam mengadopsi teknologi informasi. Melalui implementasi ini, terdapat beberapa manfaat yang dapat dicapai, seperti peningkatan efisiensi produksi, perluasan jaringan pemasaran, dan pengembangan keterampilan yang relevan dengan era digital. Penerapan teknologi informasi telah membawa dampak signifikan, terlihat dari peningkatan performa mitra sebesar 85,3%. Ini mencerminkan hasil nyata dari upaya kolaboratif dalam mengimplementasikan teknologi informasi dalam praktik kerajinan anyaman seni Macrame. Peningkatan ini membuktikan adanya potensi yang luar biasa ketika tradisi bertemu dengan inovasi, dan bagaimana pemberdayaan ekonomi dapat tumbuh melalui pengintegrasian teknologi modern. Dengan kesuksesan yang dicapai, implementasi teknologi informasi bukan hanya mendorong pertumbuhan ekonomi, tetapi juga memperkaya warisan budaya dan membuka pintu menuju masa depan yang lebih cerah. Dalam lingkungan bisnis yang terus berubah, langkah-langkah berbasis teknologi seperti ini akan terus menjadi pendorong perubahan positif dalam memajukan industri kreatif dan memperluas peluang global. Saran: Mendukung akses teknologi, Pengembangan keterampilan digital, Kolaborasi dan jaringan dan Keberlanjutan dan monitoring

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami dengan tulus ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi atas dukungan dan pembiayaan yang diberikan dalam pengabdian ini. Tanpa bantuan dan kepercayaan yang diberikan oleh Kementerian, kami tidak akan mampu mewujudkan Implementasi Teknologi Informasi dalam Pemberdayaan Ekonomi melalui Kerajinan Anyaman Seni Macrame ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Asmanda, N. M., Susanto, E. H., & Sudarto, S. (2022). Analisis Konten E-Marketing Campaign JD.ID #Joychallenge Menggunakan Influencer Marketing. *Prologia*, 6(1). <https://doi.org/10.24912/pr.v6i1.10317>
- Bathni, I., Darmawan, D., Turkamun, T., & Junaedi, E. (2022). Pengaruh Jual Beli Online Terhadap Pasar Tradisional Pedagang Pakaian Dan Tas Di Pasar Ciputat. *Jurnal Sekretari Universitas Pamulang*, 9(1). <https://doi.org/10.32493/skr.v9i1.18709>
- Bayu, K., Makbul, Y., Dwiyanoro, P., Kusniadi, E., Nugraha, D., Riyadi, A., Nurfadillah, A., & Munawar, A. (2021). Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Produksi dan Pemasaran Jamur Tiram Berbasis Digital di Kabupaten Sumedang Jawa Barat. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2020.
- Hamsa Ramadhan, A., Mulyani, S., Vana Hafizah, C., & Ar Rahman, M. A. A. R. (2022). Sistem Pembelajaran Berbasis Terknologi Informasi dan Komunikasi. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2286>
- Juli Atika, & Laras Purwanti. (2022). Pemanfaatan Seni Kerajinan Tangan Makrame Untuk Dekorasi Ruangan Dengan Konsep Art Deco. *JURNAL Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media*, 1(1). <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v1i1.226>
- Juniati, N., & Tjiptawan, A. (2019). Gapura Wringin Lawang Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Macramé. *Atrat Jurnal Seni Rupa*, 7(3).
- Kristianingrum, V., & Al-Fadillah, M. F. Y. (2022). Perancangan Website E-Commerce Penjualan Ikan Cupang. *JBMI (Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Informatika)*, 18(3). <https://doi.org/10.26487/jbmi.v18i3.19538>
- Kurniawan, H., Purwati, N., & Karnila, S. (2023). Pelatihan Teknologi Informasi, Internet Sehat Dan Multimedia Bagi Siswa-Siswi SMA. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(2), 2022. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i2.13902>
- Malik, R. A., Anubhakti, D., & Putra, B. C. (2022). Analisa Dan Desain Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Dengan Business Model Canvas (BMC) Pada Irfana Batik Tenun. *IDEALIS: InDonEsiA Journal Information System*, 5(1). <https://doi.org/10.36080/idealis.v5i1.2884>
- Nabilah, S., Tajidan, Halil, Efendy, & Fernandez, E. (2022). Pelatihan Pemasaran Online Produk Agroindustri di Kabupaten Lombok Utara. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 5(4). <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v5i4.2196>
- Nasution, F. S., Irwandi, I., & Rahman, A. (2021). Deskripsi Pengembangan Model Manajemen Pelatihan Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Di SMK. *Seminar Nasional Peningkatan Mutu Pendidikan*, 2(1).
- Nuryanti. (2013). Peran E-Commerce Untuk Meningkatkan Daya Saing Usaha Kecil dan Menengah (UKM). *Jurnal Ekonomi Manajemen Ekonomi Universitas Riau*, 21(4).
- Puspita, P. A., Ramadhani, P., Anggraini, R., Parwati, T., & Ramadani, N. (2022). Pemanfaatan Marketplace Facebook dan Shopee Sebagai Media Pemasaran pada Masa Covid 19 dan Omicron (Studi Kasus : Ibu-Ibu PKK di Desa Langau Seprang). *SENASHTEK Seminar Nasional Sosial, Humaniora, Dan Teknologi*.
- Putri, L., Mujib, A., & Padmo Putri, D. A. (2022). Pengaruh Pelatihan Berbasis Teknologi Informasi Komunikasi Dan Kompetensi Pedagogik Terhadap Profesionalisme Guru. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1). <https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1317>
- Reniaty, I., & Fauzi, A. (2022). Peran Modal Sosial Pada Digitalisasi Perdagangan (Studi Perdagangan Online Pada Mahasiswi FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa). *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 1.

- Rifai, D., Fitri, S., & Ramadhan, I. N. (2022). Perkembangan Ekonomi Digital Mengenai Perilaku Pengguna Media Sosial Dalam Melakukan Transaksi. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 3(1). <https://doi.org/10.34306/abdi.v3i1.752>
- Rizka Octavia, D., Nurmitha, R., Veronika, R., & Nurbaiti, N. (2022). Peluang Dan Tantangan Bisnis Pada Era Revolusi Industri 4.0 Bagi Generasi Milenial Di Indonesia. *JUSIBI (Jurnal Sistem Informasi Dan E-Bisnis)*, 4(1). <https://doi.org/10.54650/jusibi.v4i1.422>
- Rohmawati, T., Selvia, E., Monica, E., Welizaro, R., & Saputra, H. (2021). Teknologi pemasaran digital untuk branding. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(3). <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i3.479>
- Saryoko, A., Junaidi, A., Dalis, S., Samudi, S., Aryanti, R., & Haryani, H. (2022). Tata Kelola Teknologi Informasi Pada JNE Cabang Bekasi Menggunakan Framework Cobit 4.1. *Jurnal Informatika*, 9(1). <https://doi.org/10.31294/inf.v9i1.11708>
- Subardjo, A., & Rahmawati, M. I. (2022). Inovasi Model Bisnis Inkubasi dan Kolaborasi dalam Meningkatkan Kinerja UMKM Surabaya di Era 4.0. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(1). <https://doi.org/10.54082/jupin.36>
- Sundari, S., & Lestari, H. D. (2022). Pemasaran Digital Dalam Kewirausahaan. *WIKUACITYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1). <https://doi.org/10.56681/wikuacitya.v1i1.23>