

Pelatihan Aplikasi *Hand Craft* Untuk Meningkatkan Kompetensi Teknologi di Nasyiatul 'Aisyiyah

Debby Ummul Hidayah*¹, Masyruri Rizka Maulana², Puji Lestari³

debbyummul@amikompurwokerto.ac.id*¹

^{1,2,3}Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto

Received: 8 June 2022

Accepted: 29 July 2022

Online Published: 31 July 2022

DOI: 10.29408/ab.v3i1.5835

Abstrak: Peningkatan kompetensi teknologi di suatu organisasi dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya bisa dilakukan dengan melakukan pelatihan terhadap teknologi tersebut. Seperti organisasi Nasyiatul 'Aisyiyah Cabang Rabak, berkaitan dengan pelatihan akan teknologi sampai saat ini masih jarang dilakukan. Kegiatan yang dapat ditunjang dengan piranti teknologi salah satunya adalah kegiatan membuat kerajinan tangan. Akan tetapi secara fakta, kegiatan membuat kerajinan tangan masih dilakukan secara tradisional. Bahkan sering tidak sampai pada hasil akhir yang diharapkan. Kondisi tersebut menjadikan kegiatan membuat kerajinan tangan menjadi tidak maksimal. Bahkan untuk modul yang digunakan biasanya tidak ada, sehingga tiap anggota dari Nasyiatul 'Aisyiyah tidak bisa menuntaskan membuat kerajinan tangan tersebut setelah kegiatan usai. Oleh sebab itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini memiliki tujuan untuk mengenalkan teknologi berbasis android dalam bentuk aplikasi hand craft dan untuk membantu anggota Nasyiatul 'Aisyiyah dalam membuat kerajinan tangan. Metode pelaksanaan yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini diantaranya dengan memberikan ceramah untuk menjelaskan aplikasi hand craft, melakukan pendampingan kepada peserta, dan praktik secara langsung menggunakan aplikasi hand craft. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara offline yang berlokasi di Bustanul Athfal 'Aisyiyah Rabak. Langkah-langkah dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu dimulai dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan aplikasi hand craft masuk dalam kriteria baik dengan nilai evaluasi dari hasil perhitungan kuesioner menunjukkan angka 79,58%. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah mampu memahami dan menggunakan aplikasi hand craft dalam membuat kerajinan tangan.

Kata kunci: Aplikasi Hand Craft, Kerajinan Tangan, Pelatihan

Abstract: Improving technological competence in an organization can be done in various ways. One of them can be done by conducting training on the technology. Like the Rabak Branch of the Nasyiatul 'Aisyiyah organization, related technology training, until now, is still rarely done. One of the activities that technological tools can support is making handicrafts. However, the activity of making handicrafts is still done traditionally. Often do not arrive at the expected result. This condition makes the activity of making handicrafts not optimal. Even the modules used are usually unavailable, so each member of Nasyiatul 'Aisyiyah cannot finish making these handicrafts after the activity. Therefore, this community service activity aims to introduce android-based technology in the form of handicraft applications and to help Nasyiatul 'Aisyiyah members make handicrafts. The implementation methods in this community service activity include giving lectures explaining handicraft applications, assisting participants, and direct practice using handicraft applications. The activity is carried out offline, which is located in Bustanul Athfal 'Aisyiyah Rabak. The steps in this community service activity start from preparation, implementation, and evaluation. The implementation of this community service activity indicates that the handicraft application training activities are included in good criteria, with the evaluation value from the results of the questionnaire calculation showing the figure of 79.58%. This shows that most of the participants have been able to understand and use handicraft applications in making handicrafts.

Keywords: Hand Craft Application, Handycraft Trainin

PENDAHULUAN

Saat ini pemanfaatan teknologi telah menjadi hal lumrah yang penggunaannya hampir pada seluruh aspek kehidupan. Seperti pada suatu organisasi, pemanfaatan teknologi dapat beraneka ragam yang disesuaikan dengan kebutuhan organisasi bersangkutan. Faktanya penggunaan teknologi dapat mempermudah manusia dalam menyelesaikan suatu pekerjaan (Kesumawati et al., 2021) dan juga akan menjadikan pengolahan data menjadi cepat selesai (Handayani & Rosnelly, 2021) sekaligus menghasilkan luaran yang lebih akurat (Ahmadi et al., 2021). Namun, kemudahan yang dirasakan tiap orang berbeda. Hal tersebut bergantung terhadap pemahaman seseorang dalam menggunakan teknologi. Ada yang dengan mudah menggunakan teknologi tetapi ada pula yang membutuhkan proses pelatihan secara berkala terlebih dahulu sebelum menggunakan teknologi. Terlepas dari itu semua, penggunaan teknologi akan semakin termutakhirkan dan akan terus berkembang seiring berjalannya waktu. Jenis piranti teknologi yang penggunaannya hampir setiap orang memilikinya adalah perangkat *smartphone*. Berdasarkan data yang diperoleh dari kabar harian indonesiabaik.id menunjukkan bahwa 2/3 dari total penduduk di Indonesia sudah memiliki perangkat *smartphone* (Syaifulah, 2018). Selain itu untuk jenis sistem operasi yang paling banyak digunakan khususnya di Indonesia adalah android (Pertwi, 2021). Adanya informasi tersebut membuktikan bahwa penggunaan teknologi untuk piranti bergerak seperti *smartpone* android memang menjadi salah satu idola dan banyak digunakan pada masyarakat Indonesia.

Implementasi penggunaan *smartpone* android juga tidak terlepas dari adanya aplikasi yang membawahnya. Seperti aplikasi untuk belanja, antar barang/jasa, presensi, dan lain sebagainya. Hampir semua aspek dalam kehidupan ini dapat terbantu dengan sistem aplikasi android. Meski demikian masih ada elemen dalam kehidupan yang belum terjamah oleh penggunaan teknologi. Salah satunya adalah mitra dari kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu Nasyiatul 'Aisyiyah Cabang Rabak atau biasa disebut dengan NA Rabak. Organisasi tersebut merupakan salah satu organisasi di bawah naungan Muhammadiyah yang berada di tingkat cabang. Saat ini unsur penggunaan teknologi yang diimplementasikan pada NA Rabak hanya sebatas penggunaan aplikasi seperti *whatsapp* dan berlaku hanya untuk berbagi informasi seputar kegiatan atau agenda rutin saja. Sedangkan penerapan untuk unsur penunjang lainnya belum ada. Berdasarkan analisis yang dilakukan, kegiatan pada organisasi NA Rabak cukup banyak seperti adanya kajian rutin, arisan, membuat kerajinan tangan, dan juga mengikuti kegiatan lain seperti lomba membuat puisi atau memasak. Namun yang menjadi pusat perhatian di sini adalah kegiatan kerajinan tangan. Sebab kegiatan lainnya seperti kajian atau arisan dominan dilaksanakan secara langsung dan selesai pada saat itu juga. Sedangkan kegiatan membuat kerajinan tangan acap kali tidak sampai pada titik akhir. Alhasil perlu dilakukan kegiatan kembali di hari lain. Akan tetapi agenda seperti membuat kerajinan tangan tidak bisa dilakukan secara berturut-turut. Kegiatan tersebut biasanya diagendakan setiap sebulan sekali dan terkadang pada agenda berikutnya sudah dilakukan pembuatan kerajinan tangan yang lain. Dapat dikatakan bahwa untuk membuat satu macam kerajinan tangan belum sampai pada tahap akhir namun ketika agenda membuat kerajinan tangan kembali diadakan sudah berganti dengan membuat kerajinan tangan lainnya. Hal tersebut menyebabkan beberapa permasalahan seperti keterampilan para anggota NA yang tidak terasah sepenuhnya, maupun tujuan akhir dari membuat kerajinan tangan menjadi tidak tersampaikan. Sebab besar harapan bahwa tiap anggota NA Rabak dapat memiliki keterampilan untuk membuat kerajinan tangan

sehingga dari keterampilan tersebut bisa meningkatkan kreatifitas, inovasi, dan menjadi ladang ekonomi (Irwansyah et al., 2022) bagi NA Rabak maupun bagi anggota secara individu. Bahkan bisa menjadi solusi untuk membuka industri kreatif yang bisa meningkatkan perekonomian di Indonesia (Indra et al., 2022).

Berdasarkan isu permasalahan yang ada maka pemilihan akan penerapan teknologi untuk menunjang kegiatan pelatihan kerajinan tangan perlu untuk diperhatikan. Penerapan teknologi yang tepat guna akan menjadi solusi terhadap permasalahan yang ada (Khasanah & Murdowo, 2021). Teknologi tersebut merupakan implementasi dari aplikasi android dengan nama *hand craft*. Aplikasi *hand craft* merupakan suatu aplikasi bersistem operasi android. Aplikasi tersebut dapat dikatakan cukup ringan untuk diimplementasikan pada piranti *smartphone*. Keunggulan aplikasi *hand craft* yakni menyajikan fitur pencarian tutorial dan juga dilengkapi dengan tutorial berbasis teks maupun video. Sehingga apabila pada saat kegiatan membuat kerajinan tangan berlangsung dan belum selesai sampai tahap akhir, maka dapat dikerjakan dan diselesaikan secara mandiri di rumah. Berdasarkan hasil studi yang dilakukan oleh (Wahyuni & Etfita, 2019) menjelaskan bahwa penggunaan seperti tutorial berbasis aplikasi android memiliki pengaruh yang cukup efektif terhadap hasil pemahaman seseorang. Selain itu menurut studi yang dilakukan oleh (Mahardika et al., 2021) juga menjelaskan bahwa penggunaan tutorial menggunakan aplikasi *mobile* akan lebih meningkatkan minat dan antusias dari pengguna dalam mempelajari tutorial tersebut. Oleh sebab itu, agar penggunaan aplikasi *hand craft* ini dapat digunakan oleh seluruh anggota NA Rabak, diperlukan upaya berupa pelatihan penggunaan aplikasi *hand craft* tersebut. Harapannya setiap anggota NA nantinya dapat belajar secara mandiri di rumah apabila saat pelatihan bersama secara langsung belum selesai. Di samping itu dengan melakukan pelatihan akan teknologi tentunya dapat meningkatkan kompetensi TIK (Permana et al., 2021) dan kemampuan pedagogik peserta (Myori et al., 2019).

METODE PELAKSANAAN

Waktu dan tempat

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan tepatnya pada 24 Desember 2021. Pelaksanaan kegiatan implementasi aplikasi *hand craft* dilakukan di Bustanul Athfal Rabak yang terletak di Jalan Raya Rabak, RT 4 RW 4, Kecamatan Kalimanah, Kabupaten Purbalingga. Untuk peserta pada kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan anggota NA Rabak. Jumlah peserta yang hadir pada kegiatan pelatihan tersebut berjumlah 12 orang dari anggota NA Rabak, sedangkan untuk mahasiswa sebanyak 2 orang sebagai panitia, dan dosen 1 orang sebagai pemateri.

Prosedur pelaksanaan

Semua bahan, metode, pendekatan dan prosedur pelaksanaan kegiatan dituliskan secara ringkas dan jelas. Alat dan bahan yang dipersiapkan dalam kegiatan ini meliputi aplikasi *hand craft*, dan juga peralatan penunjang untuk berlatih membuat kerajinan tangan dengan berbasis aplikasi *hand craft*. Sedangkan untuk metode pelaksanaan yang diterapkan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi ceramah, pendampingan, dan praktik langsung menggunakan aplikasi *hand craft* disertai pembuatan kerajinan tangan. Metode pelaksanaan secara detail dapat dijelaskan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

Metode	Deskripsi
Ceramah	Metode ceramah dilakukan dengan cara menyampaikan materi mengenai aplikasi <i>hand craft</i> . Pelaksanaannya dilakukan secara <i>offline</i> atau secara langsung di depan para peserta
Pendampingan	Metode pendampingan dilakukan secara komunikatif sebagai upaya untuk membantu para peserta dalam meng- <i>install</i> aplikasi <i>hand craft</i> pada piranti <i>smartphone</i> yang dimiliki. Di samping itu, setiap peserta juga diberikan modul pelatihan sehingga apabila pada saat pelatihan peserta masih merasa belum terlalu menguasai materi yang disampaikan, maka bisa menggunakan modul pelatihan sebagai media untuk belajar menggunakan aplikasi <i>hand craft</i> .
Praktik langsung menggunakan aplikasi <i>hand craft</i>	Pada metode yang ketiga ini yakni praktik secara langsung terkait penggunaan aplikasi <i>hand craft</i> dilakukan dengan cara bagaimana menggunakan aplikasi <i>hand craft</i> setelah aplikasi berhasil ter- <i>install</i> di perangkat masing-masing peserta. Praktik dimulai dengan cara membuka aplikasi, kemudian mengenalkan fitur-fitur yang ada, mencari tutorial, dan membuka tutorial kerajinan tangan.

Untuk prosedur pelaksanaan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Persiapan

Tahap persiapan dilakukan sebagai proses awal sebelum kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan, Adapun beberapa hal yang perlu dipersiapkan pada tahap persiapan diantaranya melakukan koordinasi dengan tim, menentukan waktu pelaksanaan, menentukan peserta kegiatan, menyiapkan alat dan bahan untuk membuat kerajinan tangan, serta pembuatan modul mengenai penggunaan aplikasi *hand craft*.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap inti dari kegiatan pengabdian masyarakat ini. Adapun proses pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara langsung (*offline*). Sebelum pelatihan dilaksanakan, terlebih dahulu peserta diarahkan untuk melakukan presensi. Selanjutnya dilakukan pemberian sambutan oleh perwakilan dari Nasyiatul 'Aisyiyah Rabak yakni Ibu Dwi Endah Sulistyani, S.Pd.I. dan dilanjutkan dengan sambutan ketua panitia yakni Debby Ummul Hidayah, S.Kom., M.MSI. Setelah sambutan selesai, kegiatan berikutnya selanjutnya adalah pemberian materi mengenai aplikasi *hand craft*. Materi yang disampaikan menjelaskan mengenai definisi, kegunaan, dan cara menggunakan aplikasi *hand craft*. Kemudian dilanjutkan dengan pelatihan menggunakan aplikasi *hand craft*. Pada pelaksanaan pelatihan, dilakukan pula proses pendampingan terhadap para peserta. Sebab masih banyak yang belum memahami bagaimana cara instalasi aplikasi dan

menggunakan aplikasi *hand craft*. Kemudian dilanjutkan dengan membuat kerajinan tangan menggunakan tutorial membuat bunga dari kertas lipat yang ada di aplikasi *hand craft*.

3. Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan setelah kegiatan pelatihan aplikasi *hand craft* selesai dilaksanakan. Evaluasi ini diperlukan untuk mengetahui apakah peserta pelatihan dapat memahami dan menggunakan aplikasi *hand craft* dan mampu untuk mengimplementasikannya dalam membuat suatu produk kerajinan tangan. Unsur yang dievaluasi dapat dijelaskan pada pertanyaan kuesioner yang dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kuesioner evaluasi kegiatan pelatihan aplikasi *hand craft*

Kode	Pertanyaan
X1	Apakah sosialisasi dari pelatihan aplikasi <i>hand craft</i> mudah dipahami?
X2	Apakah anda dapat membuat kerajinan tangan sendiri menggunakan aplikasi <i>hand craft</i> ?
X3	Apakah pelatihan ini dapat membantu anda dalam mengembangkan kerajinan tangan sendiri?
X4	Apakah anda dapat mengoperasikan aplikasi <i>hand craft</i> ?

Kuesioner pada Tabel 2 di atas diukur dengan menggunakan skor 1 sampai 5 dengan ketentuan seperti pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Skor penilaian kuesioner

Skor	Kode	Keterangan
5	SS	Sangat Setuju
4	S	Setuju
3	N	Netral
2	TS	Tidak Setuju
1	STS	Sangat Tidak Setuju

Sedangkan untuk kriteria penilaian dari evaluasi menggunakan kuesioner pada Tabel 2 di atas dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Kriteria penilaian

Interval	Kriteria
0% - 19,99%	Sangat Buruk
20% - 39,99%	Kurang Baik
40% - 59,99%	Cukup
60% - 79,99%	Baik
80% - 100%	Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dikemas dalam bentuk pelatihan yang khusus ditujukan kepada ibu-ibu di Nasyiatul 'Aisyiyah Cabang Rabak guna memahami dan meningkatkan kompetensi akan teknologi. Adapun teknologi yang diimplementasikan berupa aplikasi *hand craft* yang secara khusus digunakan sebagai media tutorial untuk membuat kerajinan tangan. Jumlah peserta yang turut hadir pada kegiatan pelatihan tersebut berjumlah 12 orang yang terdiri dari 11 orang peserta (anggota NA Rabak) dan 1 orang sebagai perwakilan ketua dari NA Rabak. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah, pendampingan, serta praktik secara langsung menggunakan aplikasi *hand craft* sekaligus membuat kerajinan tangan berbasis aplikasi *hand craft*.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian masyarakat ini sebagaimana yang tertera pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat

No	Waktu Kegiatan	Kegiatan	Peserta	Hasil
1	Desember 2021	Melakukan koordinasi dengan pihak NA Rabak	Dosen dan pihak NA Rabak	Pihak ketua dari NA Rabak bersedia untuk mengkoordinasikan dengan anggota NA Rabak untuk mengikuti kegiatan pelatihan aplikasi <i>hand craft</i>
2	Desember 2021	Melakukan koordinasi dengan mahasiswa	Dosen dan mahasiswa	Mahasiswa membantu mempersiapkan berbagai kebutuhan yang diperlukan untuk pelaksanaan pelatihan aplikasi <i>hand craft</i> seperti menyiapkan desain dan mencetak <i>banner</i> , menjadi pembawa cara, dan juga membantu dalam dokumentasi
3	Desember 2021	Mengecek persiapan lokasi	Dosen dan mahasiswa	Dalam hal ini, hasil yang diperoleh yaitu memasang <i>banner</i> kegiatan pengabdian masyarakat, menyiapkan meja dan kursi, serta memastikan <i>snack</i> untuk peserta sudah siap
4	Desember 2021	Pelaksanaan kegiatan	Dosen, mahasiswa, dan peserta dari NA	Dalam hal ini, para peserta dari NA Rabak bisa

		pengabdian masyarakat	Rabak sebanyak 12 orang	memahami dan menggunakan aplikasi <i>hand craft</i> serta mereka dapat membuat kerajinan tangan dengan memanfaatkan piranti teknologi aplikasi <i>hand craft</i> tersebut
5	Desember 2021	Evaluasi	Tim dosen	Sebagian dari peserta sudah bisa menggunakan aplikasi <i>hand craft</i> dan mampu memanfaatkannya dalam proses pembuatan kerajinan tangan

Dari hasil kegiatan pelatihan ini menghasilkan suatu kerajinan tangan yang bisa dimanfaatkan sebagai bekal untuk membuat suatu produk bernilai ekonomi. Dengan memanfaatkan aplikasi *hand craft*, peserta dapat membuat kerajinan tangan yang lebih menarik, kreatif, dan juga bisa menjadi produk bernilai ekonomi. Sehingga dalam hal ini, peserta akan memperoleh manfaat yang berlipat yakni pemahaman akan penggunaan teknologi dan juga bisa menghasilkan karya dari penggunaan teknologi tersebut.



Gambar 1. Tampilan awal aplikasi *hand craft*



Gambar 2. Tutorial membuat kerajinan tangan pada aplikasi *hand craft*

Berikut ini adalah beberapa dokumentasi dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan:



Gambar 3. Sambutan dari perwakilan NA Cabang Rabak



Gambar 4. Sambutan dari dosen sebagai ketua pelaksana



Gambar 5. Penyampaian materi tentang penggunaan aplikasi *hand craft*



Gambar 6. Pendampingan dan praktik menggunakan aplikasi *hand craft*



Gambar 7. Praktik membuat kerajinan tangan



Gambar 8. Hasil kerajinan tangan

Untuk evaluasi hasil kegiatan menggunakan penyebaran kuesioner, hasilnya dapat dijabarkan seperti pada Tabel 6 berikut:

Tabel 6. Hasil perhitungan kuesioner

Responden ke-	Jawaban Responden				Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase
	X1	X2	X3	X4			
1	4	4	4	4	16	20	80
2	4	4	4	3	15	20	75

3	4	4	4	2	14	20	70
4	4	4	4	4	16	20	80
5	4	4	4	4	16	20	80
6	4	4	4	4	16	20	80
7	4	4	5	4	17	20	85
8	4	4	4	4	16	20	80
9	4	4	4	3	15	20	75
10	5	5	4	4	18	20	90
11	4	4	4	4	16	20	80
12	4	4	4	4	16	20	80

Keterangan:

1. Kolom jumlah skor dihitung dengan menjumlahkan total jawaban dari X1 sampai X4 pada tiap responden.
2. Kolom skor maksimal merupakan jumlah total skor yang diperoleh apabila setiap pertanyaan dijawab dengan skor maksimal 5 sehingga dapat diketahui skor maksimal yaitu $5 \times 4 = 20$.
3. Kolom persentase merupakan perhitungan dari pembagian jumlah skor dibagi dengan skor maksimal dan dikalikan dengan 100.
4. Sedangkan untuk mengetahui rata-rata dari perhitungan persentase pada perhitungan hasil kuesioner di atas dapat dihitung dengan rumus:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{total persentase}}{12}$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{80+75+70+80+80+80+85+80+75+90+80+80}{12} = \frac{955}{12} = 79,58$$

Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan penyebaran kuesioner kepada para peserta, kegiatan pelatihan aplikasi *hand craft* ini masuk dalam kriteria baik yang berada pada nilai persentase 79,58%. Akan tetapi terdapat beberapa kendala seperti memori telepon pada beberapa peserta telah penuh sehingga tidak bisa mengunduh aplikasi *hand craft*. Kendala tersebut dapat diatasi dengan menghapus beberapa memori yang ada di sampah, atau menghapus beberapa file yang sudah tidak terpakai. Pada saat pendampingan dilakukan, tipe peserta beragam, ada yang mudah dalam memahami menggunakan aplikasi *hand craft* dan ada pula yang masih masih bingung menggunakan aplikasi *hand craft*. Usaha yang panitia lakukan adalah tetap memberikan arahan tentang bagaimana cara menggunakan aplikasi *hand craft* dengan kepada peserta yang masih bingung tersebut terlebih aplikasi yang mereka gunakan masih tergolong baru dan sebelumnya belum pernah menggunakan aplikasi serupa.

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk mencapai tujuan yaitu dapat meningkatkan kompetensi peserta terhadap penggunaan teknologi aplikasi *hand craft* sehingga dapat membantu mereka dalam membuat kerajinan tangan. Dengan demikian *skill* atau

keterampilan membuat kerajinan dari peserta akan lebih terasah. Penggunaan teknologi seharusnya bisa menjadi jembatan yang tepat untuk mendorong dalam aktualisasi dari pencapaian tujuan. Seperti kegiatan pengabdian masyarakat yang juga pernah dilakukan oleh (Permana et al., 2021) menjelaskan bahwa dengan mengadakan pelatihan teknologi dapat meningkatkan kompetensi peserta akan teknologi tersebut. Selain itu menurut (Indriyanto et al., 2019) berdasarkan hasil pengabdian masyarakatnya menjelaskan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi berbasis android dapat menjadikan para peserta pelatihan menjadi lebih baik dari sisi penggunaannya. serta rasa ingin tahu dari peserta menjadi bertambah. Selain itu pelatihan penggunaan teknologi khususnya aplikasi android dapat memberikan manfaat yang lebih pada sebagian peserta dan membantu mereka dalam meningkatkan kualitas diri (Myori et al., 2019). Meskipun demikian, penerapan teknologi untuk kalangan ibu-ibu membutuhkan kesabaran dan juga pengarahan yang jelas dan diusahakan menggunakan bahasa yang mudah dicerna oleh para peserta. Meskipun pada kenyataannya mereka sudah tidak asing lagi dengan piranti *smartphone* dan aplikasi yang digunakan pada piranti tersebut, namun ketika diimplementasikan suatu aplikasi baru, mereka masih ada yang masih bingung terutama saat melakukan instalasi aplikasi. Hal lainnya juga dimungkinkan karena durasi waktu pelaksanaan kegiatan pelatihan tidak cukup lama, akan tetapi dapat diatasi dengan memberikan modul pelatihan yang dapat dikaji ulang oleh para peserta.

Selanjutnya berdasarkan hasil evaluasi dari penyebaran kuesioner setelah dilaksanakannya kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dikategorikan baik dengan nilai persentase 79,58%. Hal tersebut membuktikan bahwa kegiatan pelatihan aplikasi *hand craft* dapat menjadikan sebagian besar peserta dapat mengoperasikan aplikasi *hand craft* maupun dapat membuat kerajinan tangan dengan tutorial yang terdapat pada aplikasi *hand craft* tersebut. Temuan yang diperoleh selama pelaksanaan pelatihan adalah sebagian peserta dinilai sudah mampu memahami dan menggunakan aplikasi *hand craft*. Akan tetapi masih ada beberapa yang kesulitan dalam proses instalasi maupun cara menggunakan aplikasi *hand craft*. Selain itu, kendala lainnya yakni ada peserta yang tidak memiliki perangkat *smartphone* sehingga menjadikan peserta tersebut harus melihat cara menggunakan aplikasi *hand craft* dari *smartphone* peserta lain. Di samping itu, dalam menghasilkan kerajinan tangan sebagian peserta mampu membuatnya dengan baik, sebagian yang lain masih ada yang kurang rapi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat diambil kesimpulan bahwa pelatihan aplikasi *hand craft* masuk dalam kriteria baik dengan skor nilai 79,58. Hal tersebut dapat mengindikasikan bahwa sebagian besar dari peserta sudah bisa menggunakan aplikasi *hand craft*. Di samping itu, tiap peserta juga sudah bisa mengikuti tutorial yang ada di aplikasi *hand craft* tersebut seperti yang sudah dipraktikkan yaitu membuat bunga dari kertas lipat. Sehingga bisa dijelaskan bahwa secara umum tiap peserta sudah mampu mengoperasikan aplikasi *hand craft* dan bisa menghasilkan suatu produk kerajinan tangan. Terlebih penggunaan aplikasi *hand craft* bagi peserta masih tergolong baru dan jarang menggunakan aplikasi serupa sebelumnya. Diharapkan juga dari hasil kerajinan tangan yang sudah dibuat dapat memberikan nilai jual ekonomi sehingga bisa dijadikan sebagai ladang untuk bisnis. Adapun bagi Nasyiatul 'Aisyiyah, pelatihan akan teknologi dapat terus dikembangkan sehingga bisa mewujudkan para kader Nasyiah yang cakap akan teknologi.

PERNYATAAN PENULIS

Artikel ini belum pernah dipublikasikan pada jurnal pengabdian masyarakat manapun.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, H., Sudianto, A., Putra, H. M., & Darmawan, M. I. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi inventaris gudang puskesmas sakra. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 204–211. <https://doi.org/10.29408/ab.v2i2.4204>
- Handayani, F. S., & Rosnelly, R. (2021). Perancangan aplikasi galeri e-jurnal dengan rest api berbasis android. *InfoSys Journal*, 5(2), 161–171.
- Indra, A. Z., Agustina, Y., Saipudin, U., & KW, N. (2022). Pembekalan keterampilan kerajinan tangan dan manajemen usaha kreatif pada ibu-ibu rumah tangga. *SAKAI SAMBAYAN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 1–6.
- Indriyanto, J., Afriliana, I., & Hartono, E. B. (2019). Peningkatan kompetensi anggota hisppi kota tegal dalam penggunaan aplikasi berbasis android. *Jurnal Abdimas PHB*, 2(1), 13–17.
- Irwansyah, Puspita, K., Daifiria, & Wijaya, D. (2022). Pelatihan kreativitas dalam pembuatan produk kerajinan tangan sebagai peluang usaha dengan media teknologi informasi. *Jurnal PUBLIDIMAS*, 2(1), 13–19.
- Kesumawati, N., Octaria, D., Ningsih, Y. L., Fitriasari, P., Mulbasari, A. S., Nopriyanti, T. D., & Retta, A. M. (2021). Pelatihan pembuatan modul ajar bagi guru sma / smk di tebing tinggi. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 246–256. <https://doi.org/10.29408/ab.v2i2.4586>
- Khasanah, F. N., & Murdowo, S. (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.
- Myori, D. E., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan kompetensi guru dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis android. *Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional*, 5(2), 102–109.
- Permana, B. A. C., Bahtiar, H., Sutriandi, A. E., Djamaluddin, M., & Suhartini. (2021). Pelatihan Pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran untuk guru di kecamatan sembalun. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 230–238. <https://doi.org/10.29408/ab.v2i2.4210>
- Pertiwi, W. K. (2021, March 10). *Ini OS Android yang Paling Banyak Dipakai di Indonesia*. Retrived from <https://tekno.kompas.com/read/2021/03/10/14070017/ini-os-android->

yang-paling-banyak-dipakai-di-indonesia

Syaifullah, A. (2018). *66,3% Masyarakat Indonesia Memiliki Smartphone*. Retrived from <https://indonesiabaik.id/infografis/663-masyarakat-indonesia-memiliki-smartphone-8>

Wahyuni, S., & Etfita, F. (2019). Efektivitas bahan ajar berbasis android terhadap hasil belajar. *Gerakan Aktif Menulis*, 7(2), 44–49.