



LEMBAGA PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

ISSN: 2615-2657

2021



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT

Sinergi Institusi Pendidikan dengan Masyarakat
melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat
Yogyakarta, 28 November 2020



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT 2020

SINERGI INSTITUSI PENDIDIKAN DENGAN MASYARAKAT MELALUI KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Yogyakarta, 28 November 2020

Penerbit :

Lembaga Pengabdian Masyarakat
Universitas Amikom Yogyakarta
Telp.(0274) 884 201 ext 611
Email : abdimas@amikom.ac.id



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT 2020

SINERGI INSTITUSI PENDIDIKAN DENGAN MASYARAKAT MELALUI KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

ISSN 2615-2657

Editor : **Mulia Sulistiyono, M.Kom**
Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

Kulit Muka : **Bernadhed, M. Kom.**

Penerbit :

Lembaga Pengabdian Masyarakat
Universitas Amikom Yogyakarta
Telp. (0274) 884 201 ext 611
Email : abdimas@amikom.ac.id

Cetakan I, Januari 2021

Hak cipta dilindungi Undang-Undang Hak Cipta
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh bagian isi buku ini tanpa
izin tertulis dari penerbit.



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT 2020

SINERGI INSTITUSI PENDIDIKAN DENGAN MASYARAKAT MELALUI KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Reviewer:

Agus Purwanto., M.Kom.

**Anggit Dwi Hartanto,
M.Kom. Mei P.**

Kurniawan, M.Kom.

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.

**Windha Mega Pradnya Duhita,
M.Kom. Mardhiya Hayaty, S.T.,
M.Kom.**

Lilis Dwi Farida, S.Kom., M.Eng.

Sumarni Adi, S.Kom., M.Cs.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Salam Sejahtera Bagi Kita Semua.

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas hidayah-Nya maka Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2020 dapat terselenggara. Kegiatan ini merupakan Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat yang pertama kali diadakan di Universitas Amikom Yogyakarta. Seminar ini merupakan salah satu program kerja Lembaga Pengabdian Masyarakat Universitas Amikom Yogyakarta yang dimana untuk meningkatkan minat publikasi hasil pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan oleh kalangan akademis di Universitas Amikom Yogyakarta pada khususnya.

Di dalam kalangan akademis perguruan tinggi mengenal dengan kewajiban Tri Dharma Perguruan Tinggi. Salah satu bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi adalah pengabdian masyarakat. Kegiatan pengabdian masyarakat merupakan sebuah usaha kalangan akademisi secara langsung mengatasi permasalahan-permasalahan masyarakat. Banyak permasalahan-permasalahan masyarakat yang dapat diselesaikan dengan menerapkan keilmuan yang dimiliki oleh para akademisi.

Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2020 merupakan sebuah wadah kepada kalangan akademis Universitas Amikom Yogyakarta dalam mempublikasikan hasil pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan. Diharapkan dengan adanya media ini dapat menjadi jembatan para pengabdian dan masyarakat dalam memperoleh informasi.

Dalam Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2020 ini sebagai keynote speaker adalah Bapak Putut Purwandono, S.E., M.S.E., M.Sc. yang menjabat sebagai Kepala Sub Bagian Kerja Sama Pemerintah Kota Yogyakarta. Dalam Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2020 terdapat 89 pemakalah yang bersedia mengirimkan makalahnya untuk dipublikasikan pada seminar ini. Makalah telah melalui proses review dan editing.

Kami mengucapkan terimakasih kepada seluruh pemakalah yang telah bersedia mempublikasikan makalah hasil pengabdian pada seminar ini. Kami ucapkan terimakasih kepada segenap civitas akademik Universitas Amikom Yogyakarta atas dukungan sarana maupun prasarana sehingga acara ini dapat terlaksana. Kepada keynote speaker kami juga mengucapkan terimakasih atas kesediaannya untuk membuka wawasan dan membagi pengalaman tentang pengabdian masyarakat.

Akhir kata kami segenap panitia Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2020 mohon maaf sebesar-besarnya jika dalam penyelenggaraan acara masih banyak kekurangan. Kami terbuka untuk mendapatkan kritik dan masukan guna semakin memperbaiki kegiatan ini kedepannya. Semoga acara ini dapat bermanfaat seluruh akademisi dan masyarakat.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Ketua Panitia Seminar Hasil
Pengabdian Masyarakat 2020

Mulia Sulistiyono, M.Kom.

Daftar Isi

Seminar Hasil Sinergi Institusi Pendidikan dengan Masyarakat melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat

PENINGKATAN MANAJEMEN PENGELOLAAN USAHA TERNAK LELE MELALUI PEMANFAATAN TEKNOLOGI APLIKASI BERBASIS ONLINE Ade Pujiyanto	Halaman 1-6
PENINGKATAN LITERASI INFORMASI MENGHADAPI INFODEMIC BAGI SISWA SMP DI ERA PANDEMI COVID-19 Aditya Maulana Hasymi, Gardyas Bidari Adninda	7-12
PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN DENGAN SISTEM MONITORING PENGAJIAN PADA YAYASAN INSAN PRIMA DI MASA PANDEMI COVID-19 Afrig Aminuddin	13-18
PEMBERDAYAAN PEREMPUAN TANGGUH BENCANA PADA KOMUNITAS OMAH PARENTING YOGYAKARTA Afrinia Lisditya, Tanti Prita Hapsari	19-24
PENERAPAN VIRTUAL ASSISTANT E-COMMERCE DALAM MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN PRE-ORDER DI USAHA JAS FORMAL CARPIGIANI Agit Amrullah	25-30
E-COMMERCE UNTUK MENINGKATKAN DAYA SAING USAHA BONSAI WALUYO Agung Nugroho	31-36
PKM PENINGKATAN BRANDING PRODUK UNTUK MENUNJANG STRATEGI PEMASARAN ONLINE UKM "SERBA BISA TAILOR" SAAT PENDEMI COVID-19 Agus Fatkhurohman	37-42
STRATEGI PENJUALAN ONLINE DALAM PENGUATAN BUMMAS UNTUK MENYONGSONG NEW NORMAL MARKET Ali Mustopa	43-48
PEMANFAATAN MICROSOFT POWERPOINT SEBAGAI SOLUSI STRATEGI VISUAL DIGITAL MARKETING UNTUK UMKM DI MASA PANDEMI Alvian Alrasid Ajibulloh	49-54
PENGEMBANGAN GERAKAN NGAJI LITERASI DI LINGKUNGAN SANTRI DENGAN MOBILE JOURNALISM Andreas Tri Pamungkas	55-60
PEMBUATAN APLIKASI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PADA VIO LAOUNDRY Andriyan Dwi Putra	61-66
PELATIHAN KOMUNIKASI MARKETING DAN DIGITAL BRANDING DI TENGAH COVID-19 BAGI PELAKU USAHA DESA GENTAN Angga Intueri Mahendra	67-71
INISIASI PENGELOLAAN INFORMASI BISNIS UNTUK ANGGOTA KOMUNITAS DAKWAH EKONOMI SYARIAH Anggrismono	72-77
PENINGKATAN PERILAKU BERSIH SEHAT UNTUK MENDUKUNG KESIAPAN TATANAN BARU DI LINGKUNGAN SEKOLAH TK ABA SURYOCONDRO Ani Hastuti Arthasari	78-83

SOCIAL CHAMPAIGN PENGGUNAAN PEMBALUT RAMAH LINGKUNGAN Ardiyati, Rina Pramitasari	84-89
DIGITALISASI MEDIA PEMBELAJARAN PADA PAUD TERPADU ALLIFA Arifiyanto Hadinegoro, Andrian Tri Muryanto	90-95
PENYUSUNAN WEBSITE ASOSIASI PROFESI IKATAN AHLI PERENCANAAN (IAP) DIY SEBAGAI WADAH PUBLIKASI DAN KOMUNIKASI Bagus Ramadhan, Pramudhita Ferdiansyah	96-101
PELATIHAN PEMBUATAN GAME UNTUK SISWA SD MUHAMMADIYAH KADISOKA Bayu Setiaji, Windha Mega PD	102-107
PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI STRATEGI PEMASARAN PADA RENDANG “UNI LEN” MUJA MUJU TIMOHO Bety Wulan Sari	108-113
PEMANFAATAN TEKNOLOGI INTERNET UNTUK PELAKSANAAN KERJA DARI RUMAH DI MSV STUDIO Bhanu Sri Nugraha	114-119
PEMANFAATAN POSTER SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI MENGHADAPI PANDEMI COVID-19 DI DESA DRONO, KLATEN Deani Prionazvi Rhizky, Ni'mah Mahnunah	120-125
PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BENTUK UNTUK ANAK USIA PAUD Dina Maulina	126-131
LITERASI PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT MENGHADAPI NEW NORMAL AKIBAT WABAH COVID-19 MELALUI MEDIA DIGITAL DAN KONVENSIONAL Dwi Pela Agustina, Renindya Azizza Kartikakirana	132-137
WORKSHOP PENYELENGGARAAN KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR (KBM) DAN UJIAN ONLINE UNTUK GURU KIMIA SMA N 7 YOGYA Eli Pujastuti, Stara Asrita	138-143
PENINGKATAN KETRAMPILAN MELALUI PELATIHAN BUDIKDAMBER DALAM UPAYA KETAHANAN PANGAN DAN EKONOMI MASYARAKAT KAMPUNG PASEKAN DI MASA PANDEMI COVID-19 Fahrul Imam Santoso	144-149
OPTIMALISASI PENGGUNAAN TEKNOLOGI WEB UNTUK PROGRAM TAHFIDZ AL-QURAN PADA YAYASAN SABILUL MUTAQIN MARGAMULYA Ferian Fauzi Abdulloh	150-155
PEMBUATAN WEBSITE KAMPUNG SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PERWUJUDAN KELEMBAGAAN KREATIF Ferri Wicaksono, Haryoko	156-161
STRATEGI BRANDING DAN PROMOSI ONLINE “WARUNG SEMBAKO ARFA” DI MASA PANDEMI COVID-19 Fitri Juniwati Ayuningtyas	162-167
PENGUATAN KEPEKAAN LINGKUNGAN PADA ANAK USIA DINI MELALUI CERITA BERGAMBAR Fitria Nucifera	168-173
WORKSHOP ONLINE (WSO) MENUJU KEMANDIRIAN EKONOMI KREATIF DITENGAH PANDEMI COVID-19 DI KECAMATAN PLAYEN, KABUPATEN GUNUNGKIDUL, YOGYAKARTA Fitria Nuraini Sekarsih, Ali Mustopa	174-179

PENINGKATAN KETAHANAN BENCANA PANDEMI COVID-19 DI SMP NEGERI 1 BANTUL Gardyas Bidari Adninda, Aditya Maulana Hasyimi	180-185
PENINGKATAN KUALITAS SDM DALAM PENGELOLAAN KEUANGAN PADA FIA SOUVENIR DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI KEUANGAN BERBASIS MOBILE Haryoko, Ferri Wicaksono	186-191
PELATIHAN PEMANFAATAN APLIKASI SMARTPHONE UNTUK PEMBUATAN VIDEO PENDEK PADA STAFF BADAN PENGAWAS DAN PEMILU (BAWASLU) SLEMAN Ika Asti Astuti	192-197
DIGITAL MARKETING SEBAGAI SARANA PENINGKATAN PROMOSI SEKOLAH DI MASA PANDEMI COVID-19 Ike Verawati	198-203
PELATIHAN DIGITAL FORENSIC DAN PENELUSURAN HOAX BAGI BADAN PENGAWAS PEMILIHAN UMUM (BAWASLU) KABUPATEN SLEMAN Irwan Oyong	204-209
MOTIVASI DAN KETRAMPILAN KEWIRAUSAHAAN DALAM MEMBENTUK WIRAUSAHA MUDA PADA REMAJA ISLAM GADING TULUNG (RIGT) Ismadiyanti Purwaning Astuti	210-215
PELATIHAN DIGITAL MARKETING USAHA MIKRO, KECIL DAN MENENGAH (UMKM) SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PROMOSI PENJUAL BUNGA HIAS DI KECAMATAN RUMBIA Jeki Kuswanto	216-221
PEMERDAYAAN REMAJA PUTRI DALAM MEMPRODUKSI HAND SANITIZER DAN DISINFECTAN MANDIRI SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN WABAH COVID-19 Jurni Hayati	222-227
PENINGKATAN KETAHANAN USAHA MIKRO KELOMPOK DISABILITAS TUNA RUNGU DI TENGAH PANDEMI COVID-19 Laksmindra Saptyawati	228-233
PENERAPAN E-COMMERCE BERBASIS WEBSITE UNTUK MEDIA PEMASARAN DAN IKLAN PADA SUMBER LEATHER Lukman, Muhammad Abdul Malik	234-239
PELATIHAN DARING PEMBUATAN DAN DESAIN SERTA MANAJEMEN KONTEN WEBSITE UNTUK STAF DAN PANWASCAM BAWASLU SLEMAN M. Nuraminudin	240-245
PEMANFAATAN TEKNOLOGI BERBASIS CLOUD UNTUK MENDUKUNG PENGELOLAAN ADMINISTRASI SEKOLAH Majid Rahardi	246-251
MENINGKATKAN KUALITAS PELAYANAN USAHA MENGGUNAKAN SISTEM INVENTORY PADA GERAJ MILKSHAKE Moch Farid Fauzi	252-257
PENINGKATAN KEMAMPUAN EDITING PENJUALAN BISNIS TEMPLATE CREATIVE MARKET PADA ORGANISASI KEPEMUDAAN Muhammad Misbahul Munir	258-263
PENGENALAN E-LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI GOOGLE DI TK ABA AL IHSAN GUNA MEMBANTU PROSES PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19 Ninik Tri Hartanti	264-269

PENGENALAN KONSEP URBAN FARMING SEBAGAI ALTERNATIF SOLUSI KETAHANAN PANGAN PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI DESA DRONO, KLATEN	270-275
Ni'mah Mahnunah, Deani Prionazvi Rhizky, Irfan Rifani	
PENDAMPINGAN OPTIMALISASI DIGITAL MARKETING DENGAN MEMANFAATKAN GOOGLE ADS	276-281
Nuri Cahyono	
SOSIALISASI DAN PENYULUHAN PEMANFAATAN LIMBAH TERNAK MENJADI BIOGAS SERTA PENATAAN KANDANG UNTUK PENINGKATAN KAPASITAS WARGA DAN KUALITAS LINGKUNGAN	282-287
Nurizka Fidali, Hanantyo Sri Nugroho	
PEYULUHAN DAN PENETAPAN DALAM UPAYA PENCEGAHAN PENCEGAHAN COVID-19 DI DUSUN SAMPANGAN	288-293
Pramudhita Ferdiansyah, Bagus Ramadhan	
PENINGKATAN KUALITAS FISIK AREA DESA WISATA MELALUI PENATAAN TATA GUNA LAHAN DESA WISATA JONGGRANGAN	294-299
Prasetyo Febriarto, Agustina Rahmawati	
IMPLEMENTASI TEKNOLOGI BUDIDAYA URBAN FARMING DENGAN SISTEM AQUAPONIC SKALA RUMAHAN UNTUK PENINGKATAN KUALITAS LINGKUNGAN PERKOTAAN DAN MENDUKUN KETAHANAN PANGAN MASYARAKAT DI MASA	300-305
RR. Sophia Ratna Haryati	
PEMANFAATAN DIGITAL MARKETING DALAM UPAYA MENINGKATKAN CUSTOMER ENGAGEMENT PADA BINAR BATIK	306-311
Rakhma Shafrida Kurnia	
PEMETAAN PARTISIPATIF RUMAH WARGA KAMPUNG GOWONGAN UNTUK MEMPERMUDAH DISTRIBUSI BANTUAN KEPADA WARGA TERDAMPAK PANDEMI COVID-19	312-317
Renindya Azizza Kartikakirana, Dwi Pela Agustina	
PENGUATAN MASYARAKAT MELALUI PROGRAM PENGARUSUTAMAAN GENDER DI LINGKUNGAN HIMPUNAN MAHASISWA ISLAM	318-323
Rezki Satris, Wahid Miftahul Ashari	
URGensi TOILET RAMAH DIFABEL PADA RUMAH TINGGAL PENYANDANG DISABILITAS	324-329
Rhisa Aidilla Suprpto, Seftina Kuswardini	
PENINGKATAN KETAHANAN EKONOMI MASA PANDEMI COVID-19 MELALUI PROGRAM KOMUNIKASI PEMASARAN ONLINE PRODUK KULINER SAMUDRA JAYA	330-335
Rivga Agusta	
PENGURANGAN KERENTANAN MASYARAKAT TERHADAP PENYEBARAN COVID-19 MELALUI PENYUSUNAN RENCANA AKSI PENATAAN SISTEM SIRKULASI KAWASAN PERUMAHAN DENGAN PEMBATASAN SOSIAL SKALA LOKAL	336-341
Rivi Neritarani	
PENGOLAHAN NILAI RAPOR SISWA PADA GURU DI MASA PANDEMI COVID-19 DAN PENGOPERASIAN MINI LCD PROYEKTOR DI SDIT IBNU 'ABBAS X SENTOLO KULON PROGO	342-347
Rumini	
PENGEMBANGAN STRATEGI PEMENUHAN KONSUMSI MANDIRI SELAMA MASA PANDEMI PADA KOMUNITAS URBAN FARMING	348-353
Seftina Kuswardini, Rhisa Aidilla Suprpto	

MENINGKATKAN KETERAMPILAN WARGA TERDAMPAK COVID 19 DENGAN PELATIHAN DESAIN GRAFIS DAN DIGITAL MARKETING PADA PADUKUHAN MANTUP RT 8	354-359
Septi Kurniawati Nurhadi	
PEMBERDAYAAN PROGRAM LITERASI MEDIA KUAT LAWAN CORONA MENUJU NEW NORMAL ACTIVITY DI LINGKUNGAN DAWIS KUNYIT PERUMAHAN KORPRI - SEMARANG	360-365
Sheila Lestari Giza Pudrianisa	
PENGEMBANGAN WEBSITE SEBAGAI SARANA INFORMASI BAGI SEKOLAH SMK MAARIF 2 PIYUNGAN	366-371
Sri Mulyatun, Joko Dwi Santoso	
PEMANFAATAN KOMIK SEBAGAI MEDIA INFORMASI ALTERNATIF TENTANG COVID 19 DI DESA DRONO KLATEN	372-377
Stara Asrita, Eli Pujastuti	
OPTIMALISASI PENGELOLAAN KEUANGAN DASAWISMA ALAMANDA PERUMNAS MINOMARTANI	378-383
Supriatin, Cahya Wahyu Sanditama	
BIMBINGAN MANAJEMEN USAHA BAGI ENTREPRENEUR START UP	384-389
Tanti Prita Hapsari	
PENINGKATAN KOMPETENSI TENTOR LEMBAGA BIMBINGAN BELAJAR G-SMART DENGAN MEMANFAATKAN E-LEARNING	390-395
Theopilus Bayu Sasongko	
PEMASARAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PRODUKTIFITAS ANGGOTA KARANG TARUNA BHAKTI PERTIWI	396-401
Toto Indriyatmoko	
PEMANFAATAN TEKNOLOGI BERBASIS CLOUD UNTUK Mendukung KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR SERTA PENGELOLAAN ADMINISTRASI SEKOLAH SELAMA PROSES WORK FROM HOME PADA SMK NEGERI 1 TEMANGGUNG	402-407
Uyock Anggoro Saputro	
UPAYA PENGURANGAN SAMPAH ORGANIK PADA MASA PANDEMI COVID-19 DENGAN ALAT BIOPORI JUMBO	408-413
Vidyana Arsanti, Subektiningsih	
PEMBANGUNAN INFRASTRUKTUR RT-RW NET DALAM Mendukung PEMBELAJARAN DARING PADA MASYARAKAT TEGALSARI	414-419
Wahid Miftahul Ashari, Rezki Satris	
PENINGKATAN KEMAMPUAN ANALISIS SPASIAL BERBASIS SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS UNTUK PENGAJAR GEOGRAFI SEKOLAH MENENGAH ATAS	420-425
Widiyana Riasasi	
TEKNOLOGI CLOUD UNTUK PENINGKATAN KUALITAS KBM SECARA DARING PADA SD MUHAMMADIYAH KADISOKA	426-431
Windha Mega PD, Bayu Setiaji	
PENINGKATAN PELAYANAN PEMBAYARAN PAUD TERPADU ALLIFA MENGGUNAKAN FASILITAS G-SUITE	432-437
Wiwi Widayani	
STRATEGI UPGRADING UMKM PECEL ERA COVID-19	438-443
Yusuf Amri Amrullah	
PELATIHAN PENULISAN KARYA ILMIAH DI MASA PANDEMI BAGI SISWA MTs SALAFIYAH 2 GRESIK	444-449
Zahrotus Sa'idah, Azizah Giani Rahmah	

PENERAPAN DIGITAL PARENTING MELALUI LITERASI MEDIA ONLINE UNTUK MEMBANTU KPM PKH DESA AMBARKETAWANG PADA KONDISI NEW NORMAL PASCA PANDEMI COVID-19 Andika Agus Slameto, Mulia Sulistiyono	450-455
PEMANFAATAN GOOGLE CLOUD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI MASA PANDEMI COVID-19 Muhammad Tofa Nurcholis, Mulia Sulistiyono	456-461
TEKNIK AIDA DAN COPYWRITING UNTUK MENINGKATKAN OMZET ERA PANDEMI COVID-19 Bahrun Ghozali, Yusuf Amri Amrullah	462-467
OPTIMALISASI DESAIN KONTEN INSTAGRAM MENGGUNAKAN TEMPLATE POWEPOINT UNTUK MEMBANGUN BRANDING USAHA RUMAHAN KUKULALA.DEPOK KAB. SLEMAN Dwi Rahayu	468-473
GERAKAN PRODUKTIF DAN HIDUP SEHAT SERTA PENCEGAHAN LANJUTAN PASCA PANDEMI COVID-19 Kusnawi	474-479
PEMANFAATAN MEDIA RUANG SIAR GURU SEBAGAI PLATFORM GURU UNTUK MENYAMPAIKAN KEGIATAN BELAJAR MELALUI MEDIA ONLINE Nurfian Yudhistira	480-485
MODERNISASI PRODUKSI PERTANIAN DALAM RANGKA PENINGKATAN KESEJAHTERAAN PETANI Citra Desy Aisyah Alkis	486-491
PENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK DI RUMAH SELAMA PANDEMI COVID-19 DENGAN APLIKASI VEKTOR PADA PAUD SOKAPALUPI MINOMARTANI YOGYAKARTA Mei Parwanto Kurniawan	492-497
PEMANFAATAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI DI MASA PANDEMI COVID 19 PADA SPS ASPARAGUS II CONDONG CATUR KABUPATEN SLEMAN Ikma	498-503
APLIKASI PENCATATAN TAHFIDZ PADA PONDOK PESANTREN TARUNA ALQURAN PUTERA Atik Nurmasani, Alfonso Aryando Sabilillah, Naris Sefri Syaifuddin	504-509
MEMBANGKITKAN BISNIS KULINER TERDAMPAK COVID-19 MELALUI MULTIMEDIA Alfie Nur Rahmi, Moch Farid Fauzi	510-515
PEMANFAATAN ALIRAN SUNGAI UNTUK PLTA MINI SEBAGAI ALAT PERAGA BELAJAR SISWA SAAT PENDEMI COVID-19 DI DUKUH SENTONO Ika Nur Fajri	516-519
PEMANFAATAN SMS GATEWAY UNTUK AKTIVITAS REMINDER JADWAL DAN SOSIALISASI PROLANIS DI PUSKESMAS BERBAH Hendra Kurniawan	520-525
PELATIHAN KEMAMPUAN DASAR FOTOGRAFI SEBAGAI MEDIA DOKUMENTASI DAN PUBLIKASI BAGI BADAN PENGAWAS PEMILIHAN UMUM (BAWASLU) KABUPATEN SLEMAN Dhimas Adi Satria	526-531

WORKSHOP ONLINE (WSO) MENUJU KEMANDIRIAN EKONOMI KREATIF DITENGAH PANDEMI COVID-19 DI KECAMATAN PLAYEN, KABUPATEN GUNUNGKIDUL, YOGYAKARTA

Fitria Nuraini Sekarsih¹, Ali Mustopa²

¹⁾ Prodi S1 Geografi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas AMIKOM Yogyakarta

²⁾ Prodi S1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta

Email: sekarsih.fitria@amikom.ac.id¹, ali.m@amikom.ac.id²

Abstrak

Gunungkidul merupakan salah satu kabupaten di Daerah Istimewa Yogyakarta yang mempunyai tingkat pertumbuhan ekonomi yang rendah. Kondisi demikian diperparah dengan adanya COVID-19 atau Virus Corona yang sedang melanda. Pemberdayaan kelompok masyarakat tertentu menjadi sangat penting untuk memotivasi masyarakat bangkit. Salah satu komunitas yang bergerak bersama dibidang dunia ekonomi kreatif adalah Sewurajut. Komunitas tersebut memberikan kesempatan kepada wanita, janda serta korban PHK akibat pandemi COVID 19 untuk meningkatkan keterampilan mereka yang berimplikasi pada peningkatan kondisi ekonomi. Penggunaan teknologi internet pun menjadi solusi agar kegiatan di masyarakat tetap stabil. Pertemuan rutin yang biasanya diadakan sekali sebulan pun akhirnya terhenti. Diharapkan dengan menggagas Workshop Online (WSO) ini, kegiatan akan tetap berlangsung seperti semula. Sharing materi workshop dilakukan dengan menggunakan video yang kemudian diskusi dilanjutkan melalui Whatsapp Grup (WAG). Workshop Online ini diikuti oleh 55 peserta yang didominasi perajut pemula. Pelaksanaan kegiatan yang berjalan selama tiga bulan yaitu Juli – September 2020 dan diikuti peserta yang mayoritas tidak lagi berusia muda.

Kata kunci: sewurajut, handmade, WSO, merajut, online

1. PENDAHULUAN

Sewurajut merupakan komunitas merajut di Kabupaten Gunungkidul. Berasal dari kata SEWU yang berarti SERIBU, artinya pegunungan sewu (sebutan untuk Gunungkidul). Sewurajut memberikan kesempatan kepada kaum wanita khususnya ibu rumahtangga untuk mengembangkan diri di dunia rajut dan pembuatan handmade khas Gunungkidul. Perkembangan hasil rajutan pun beraneka ragam, mulai dari kerajinan tas, sepatu, perabot, baju, topi dsb.

Komunitas ini menjadi sangat menarik karena merupakan konsep industri kreatif berbasis masyarakat. Konsep yang diusung adalah kekeluargaan dimana satu anggota dengan anggota yang lain tidak ada sekat antara atasan dan bawahan. Dikomunitas ini komunitas berkumpul untuk

belajar merajut bersama, yang mahir mengajari yang belum bisa, yang sudah mahir pun terus belajar untuk membuat sesuatu yang baru. Hasil produk rajutan ini kemudian di kumpulkan untuk dilakukan finishing dan dijual bersama.

Bukan hanya bergerak pada pemberdayaan ekonomi wanita saja, komunitas Sewurajut juga sering ikut andil dalam kegiatan kemanusiaan. Kegiatan kemanusiaan tersebut seperti donasi rajutan untuk penderita kanker khususnya penderita kanker payudara yang sudah diangkat payudaranya, mengajak komunitas difabel untuk berkarya membuat *cushion* dari rajutan, dsb. Kegiatan lainnya adalah donasi beberapa hasil rajutan yang juga disumbangkan untuk anak-anak asuh di sekitar Gunungkidul.

Sebelum terjadinya wabah Covid-19, perekonomian di Gunungkidul memang masih dibidang tertinggal dibandingkan dengan kabupaten lain di Propinsi Yogyakarta. Seiring dengan semakin terkenalnya Gunungkidul menjadi tujuan wisata, industri kreatif pun mulai bermunculan. Sebut saja industri perak di Pampang, industri lukis kayu di Bobung, industri Batik tulis di Tancep, dan industri kreatif lainnya.

Tidak dapat dipungkiri, Covid-19 memberikan dampak yang luar biasa pada industri kreatif khususnya di daerah. Dikutip dari Republika (2020), hampir 90 persen industri kreatif di daerah tutup karena pandemi. Adanya wabah tersebut menyebabkan kondisi semakin buruk dengan pertambahan jumlah pengangguran yang semakin meningkat.

Di tengah pandemik ini, beberapa permasalahan yang dihadapi Sewurajut saat ini semakin bertambah berat. Beberapa permasalahan tersebut adalah:

- a. Pertemuan rutin komunitas sebagai wadah sharing ilmu menjadi tidak ada.
- b. Beberapa kalangan yang ingin bergabung menjadi anggota baru terpaksa ditunda karena pelatihan terpaksa ditiadakan.
- c. Toko *offline* di salah satu restoran terbesar di Gunungkidul tutup.
- d. Belum dikenalnya istilah *Workshop Online* di kalangan komunitas.
- e. Lesunya pembeian produk *handmade* selama pandemi.
- f. Beberapa produk yang sudah *Pre Order* terpaksa *cancel* atau penundaan pembayaran karena berbagai alasan.

Selama pandemi, bekerja dari rumah merupakan solusi terbaik agar Covid-19 cepat ditangani. Namun, bekerja dari rumah dengan mengandalkan *gadget* dan koneksi internet menjadi hal yang harus dikenalkan kepada semua pihak. Salah satunya di bidang ekonomi kreatif yang menaungi produk *handmade* hasil pemberdayaan wanita seperti Sewurajut.

Menurut Kepala Badan Ekonomi Kreatif yang dikutip dari Bisnis.com (2020), pandemi Covid-19 membuat era digital terakselerasi lebih cepat dari yang seharusnya. Bekerja di tengah pandemi memaksa sejumlah pelaku industri kreatif memadukan teknologi sebagai solusi. Industri kreatif yang berbasis teknologi dapat dijadikan

solusi berbagai permasalahan yang dihadapi pelaku usaha khususnya industri kreatif seperti ini.

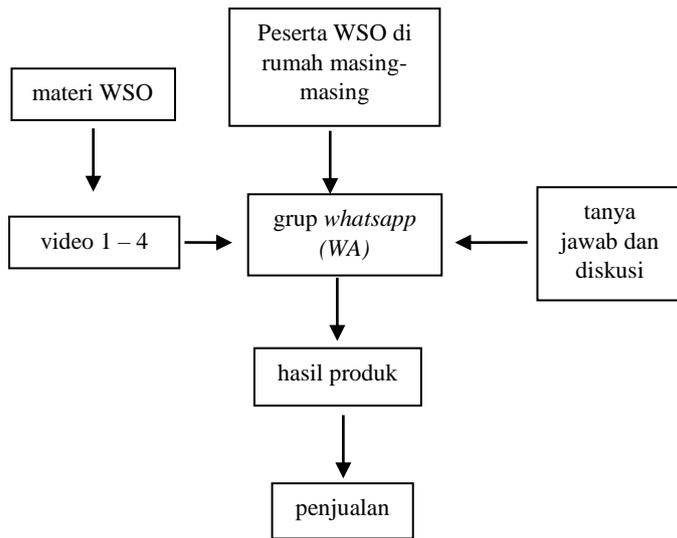
Pemanfaatan *e-marketing* dalam kegiatan UMKM adalah sebagai sarana opsional agar usaha tetap berjalan dan tetap mendapatkan penghasilan. Adanya *e-marketing* berguna untuk menjalankan usaha dengan menjaga protokol kesehatan yang telah diberlakukan oleh pemerintah (Awali H, 2020). Selain itu, pemanfaatan *e-marketing* digunakan untuk mempermudah akses komunikasi dan transaksi yang dilakukan tanpa harus bersentuhan (Fadli, 2020).

Mengenalkan *workshop online* (WSO) sebagai salah satu solusi bagi terkendalanya aktivitas ini menjadi tantangan tersendiri. Mulai mengajak agar para wanita khususnya ibu rumah tangga agar tetap beraktivitas mengembangkan diri adalah sesuatu yang menarik dan perlu kerja yang cukup keras. Berikut berbagai macam solusi yang dapat menjadi alternatif pemecahan situasi ini.

- a. Pembuatan *workshop online* (WSO) dalam hal ini sharing *tutorial* merajut dengan menggunakan media seperti grup *whatapp* dan *youtube*.
- b. WSO ini dapat memfasilitasi individu yang selama ingin bergabung di komunitas namun terkendala banyak hal, dalam hal ini adalah permasalahan tatap muka.
- c. Penjualan dan pemasaran produk tetap berjalan meskipun toko *offline* harus tutup.
- d. Pengenalan dunia *e-marketing* dapat menjadi alternatif solusi menggerakkan ekonomi perekonomian UMKM karena belum banyak anggota komunitas yang paham apa itu *Shoppes, Tokopedia, Lazada, dkk.*

2. METODE PELAKSANAAN

Berikut adalah metode yang digunakan untuk mengenalkan *workshop online* kepada peserta yang secara ringkas disajikan dalam diagram di bawah ini:



Gambar 1. Diagram Alir Pelaksanaan *Workshop*

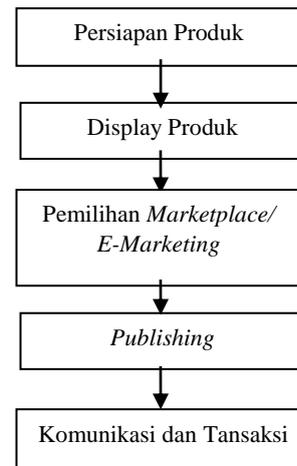
WSO ini sebenarnya merupakan hal lama dikalangan perajin, namun ini merupakan hal yang baru dikalangan *crafters* Sewurajut. Adaptasi pertemuan yang semula dilakukan dengan tatap muka, digantikan dengan pertemuan melalui media *handphone* sebagai pengganti pertemuan rutin. Video pembelajaran akan diupload melalui *youtube* dan *whatsapp* (WA). Video di *youtube* merupakan video yang sudah *full tutorial* dari awal hingga akhir. Sedangkan video bagian per bagian disertai dengan berbagai macam penjelasan yang lebih detail akan dilakukan melalui *whatsapp* (WA) grup. Dalam *workshop* ini, beberapa macam pola diberikan. Peserta pelatihan diperkenankan untuk memilih model tas yang disukai dan sesuai dengan tingkat kesulitan yang dirasa mampu untuk dipraktekkan.

Workshop Online ini dilaksanakan pada bulan Juli-September 2020. Waktu selama tiga bulan dirasa cukup untuk beradaptasi dari tatap muka ke pembelajaran *online*. Materi *workshop* diberikan secara *virtual* dengan memberikan *link youtube* di bawah ini :

- Tas rajut belanja 1 :
<https://www.youtube.com/watch?v=WAG-PQfpeJU>
- Tas rajut belanja 2 :
<https://www.youtube.com/watch?v=wRzUm6u9Qrs>
- Tas rajut belanja 3 :
https://www.youtube.com/watch?v=hH_sgq18MOI

Tas rajut belanja 4 :
<https://www.youtube.com/watch?v=Ru4jJnBsTZk>

Dalam WSO ini juga dilakukan tahapan pelatihan penjualan dengan berbagai media untuk mendapatkan wawasan dan pilihan yang tepat untuk masing-masing peserta kegiatan WSO. Berikut tahapan pelatihan penjualan *online* yang dilakukan dalam pelatihan ini.



Gambar 2. Diagram Alir Pelatihan Penjualan digital

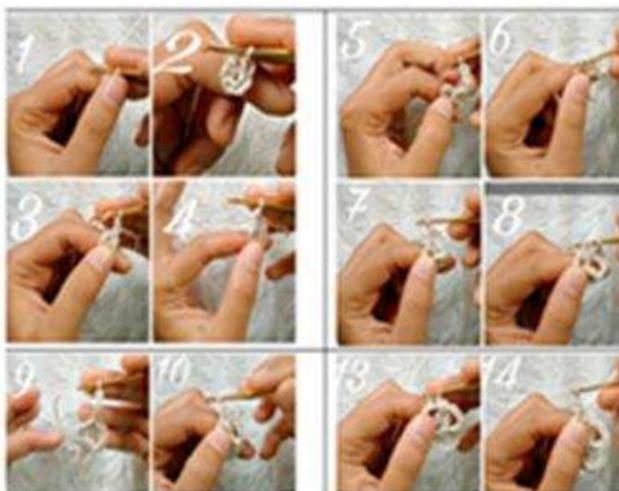
3. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN

Workshop online khusus untuk pelatihan merajut ini memang baru pertama kali dilaksanakan di komunitas Sewurajut. Peserta yang didominasi ibu-ibu lanjut usia menjadi tantangan tersendiri bagi tim trainer. Banyak kendala yang dihadapi diantaranya adalah kendala keterbatasan gawai khususnya seri *handphone* yang tidak memadai untuk memori besar, belum pahamnya sebagian peserta tentang apa itu *youtube*, perulangan materi hingga berkali-kali, bahkan 2 peserta yang bergabung tidak memiliki gawai untuk mengikuti WSO ini.

Waktu pelaksanaan WSO ini pun dibuat fleksible bagi peserta. Tanya jawab di grup WA dibuka seluas mungkin dari jam 08.00 – 21.00 wib setiap hari. Waktu yang sedemikian panjang ini dirasa cukup untuk memberikan ruang diskusi bagi para anggota.

Kegiatan WSO ini diikuti oleh 55 peserta yang terbagi menjadi 2 kelas grup WA dengan materi yang sama. Pada awalnya, kegiatan ini hanya dibuka untuk 25 peserta saja. Peserta yang telah mendaftar akan mendapatkan paket bahan merajut dan kuota internet. Namun, antusias peminat WSO ini cukup tinggi sehingga dibuka kembali pendaftaran WSO kelas ke-2. WSO kelas ke-2 ini diikuti oleh 35 peserta, tetapi peserta tidak mendapatkan paket bahan dan paket data internet.

Berbagai macam kendala dihadapi saat WSO berlangsung. Seperti kendala jaringan yang tidak stabil sehingga video tidak dapat terdownload dan peserta yang lebih mudah mengikuti langkah WSO dengan gambar (bukan video). Kendala ini disiasati dengan cara memberikan tutorial dalam bentuk potongan gambar dari video. Diharapkan dengan langkah ini peserta lebih mudah memahami langkah-langkah pelatihan pembuatan tas rajut ini. Berikut merupakan contoh gambar langkah-langkah pelatihan:



Gambar 3. Langkah-langkah membuat awalan untuk tas rajut

Pada awal pelatihan, memang tidak sepenuhnya menggunakan media gawai. Peserta masih kebingungan untuk memulai atau mengikuti langkah-langkah berdasarkan *tutorial* di video. Hasilnya, beberapa peserta yang tempat tinggalnya berdekatan, tetap berkumpul untuk saling bertanya. Selang berjalannya waktu, peserta sudah mulai paham dengan langkah-langkah yang ada dalam video pelatihan tersebut. Hasilnya, *workshop online* pun baru sepenuhnya dilakukan tanpa tatap muka

setelah dua minggu hingga satu bulan setelah kegiatan berlangsung.

Berikut gambar peserta yang sedang merajut di rumah masing-masing :



Gambar 4. peserta WSO yang sedang merajut di rumah masing-masing

Peserta dibebaskan untuk membuat *design* atau pola rajutan sesuai dengan keinginan masing-masing. Biasanya ibu-ibu yang sudah tergabung cukup lama dan sudah terbiasa dengan alat rajut, memilih untuk mencari pola lain yang belum pernah dicoba.

Berikut contoh hasil rajutan dalam pelatihan online ini:



Gambar 5. Hasil kerajinan ibu-ibu dalam *workshop online* merajut tas belanja

Menurut Basri (2020), industri kreatif adalah industri yang paling siap mempertahankan keberadaannya di tengah pandemi karena mereka yang paling bisa *go digital*. *Go digital* dapat diartikan sebagai peralihan dari dunia tatap muka ke dunia *online* termasuk dalam hal penjualan. Berbagai macam faktor yang sangat penting dalam dunia penjualan *online* diantaranya adalah pengambilan foto produk (*display produk*), pengenalan *marketplace* atau *e-marketing*, dan komunikasi dengan pembeli untuk *closing* penjualan.

Pada pelatihan penjualan *digital* seperti pada gambar diagram alir pelatihan penjualan *digital*, peserta diajarkan mengenali produk dan bagaimana produk dapat menjadi kebutuhan calon konsumen. Pelatihan persiapan ini memberikan gambaran tentang jenis kebutuhan dan minat dari calon pembeli yang dapat disesuaikan dengan hasil produk yang telah diajarkan sebelumnya.

Tahapan pelatihan berikutnya adalah terkait cara menata produk, dalam artian pelatihan ini adalah bagaimana cara untuk melakukan dokumentasi foto yang baik dan menarik untuk produk yang akan dijual dengan menggunakan alat yang seadanya. Pelatihan ini dilakukan secara *online* dengan memberikan penjelasan terkait alat-alat untuk foto, cara pengambilan gambar, pencahayaan dan *watermarking*.

Dalam pelatihan ini banyak kendala yang terjadi. Para peserta kesulitan menterjemahkan instruksi yang bersifat teknis dan pengaturan sistem seperti *angle* foto yang sering salah arah dan sebagainya. Solusi yang dilakukan adalah memberikan arahan video dan contoh.

Menurut Rio dalam materinya di salah satu seminar yang diadakan HumasUNS (2020), data bahwa ada 143.000.000 penduduk Indonesia yang terkoneksi internet, 74% menggunakan *google search* untuk mencari informasi produk, 79% menggunakan internet setiap hari, dan 40% membeli barang secara *online*. Hal ini semakin memotivasi untuk lebih semangat mengenalkan *e-marketing* kepada peserta pelatihan.

Dalam pemilihan *marketplace* ini terbagi menjadi dua kelompok, dimana kelompok pertama yang hanya menggunakan *Whatsapp* sebagai *marketplace* dan *e-marketing*nya. Hal tersebut disebabkan karena perangkat gawai yang tidak sama dan memiliki keterbatasan masing-masing,

seperti *low memory* dan versi yang sudah tidak mendukung.

Materi selanjutnya dari pelatihan adalah komunikasi dan transaksi. Pada tahap ini, peserta diajarkan bagaimana melakukan komunikasi *persuasive* terhadap calon pembeli dengan memberikan naratif yang menarik dan mengajak untuk membeli produk. Disamping itu peserta diajarkan untuk melakukan *closing* yang baik dengan memberikan kemudahan dalam bertransaksi bagi calon pembeli. Pada tahapan ini telah beberapa peserta mendapatkan *respond* dari calon pembeli dan bahkan terjadi transaksi.

Proses akhir dari tahap ini adalah pembelajaran tentang pemilihan *marketplace* dan atau *e-marketing*. *Marketplace* yang dibahas seperti *Shopee*. Sedangkan pembahasan untuk *e-marketing* diajarkan *whatsapp*, dan *Instagram*. Pelatihan ini diajarkan cara melakukan pendaftaran, dan memasang produk di *marketplace*, serta mengatur aplikasi menjadi akun bisnis, dan mengatur status, *posting*.

4. KESIMPULAN

1. *Workshop Online* sangat memungkinkan dilakukan di dalam industri kreatif khususnya untuk pelatihan merajut namun memiliki keterbatasan dalam hal detail pembuatan rajutan.
2. Dari 55 peserta *workshop*, tidak semua peserta memiliki fasilitas untuk mengakses pelatihan secara *virtual*. Dua peserta memiliki keterbatasan dalam mengakses informasi melalui *online*.
3. Pelatihan secara *online* dilakukan selama 3 bulan dari jam 08.00-21.00 memungkinkan peserta bisa menyesuaikan waktu mengakses informasi sesuai dengan waktu luang masing-masing.
4. *Trainer/pelatih* menyampaikan materi dengan beberapa kali perulangan. Hal ini karena peserta yang dominan ibu-ibu yang tidak lagi muda. Pelatihan sudah difasilitasi melalui grup WA sebagai sarana diskusi, tetapi peserta banyak yang menghubungi *trainer* melalui jalur pribadi. Sehingga di awal pekan pelatihan, grup WA sepi dari kegiatan diskusi.
5. Beberapa peserta yang memang tidak paham dengan sistem *online* ini, banyak yang langsung datang menemui *trainer* atau teman pelatihan terdekat untuk berlatih tatap muka.

Hal ini membuat system pembelajaran tidak murni 100% secara daring.

6. Perlu waktu bertahap agar pembelajaran *online* khususnya untuk pelatihan merajut bisa diadaptasi oleh peserta. Dalam pelatihan ini perlu waktu antara 2 minggu hingga 1 bulan hingga adaptasi secara *online* bisa dilaksanakan secara maksimal.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih tim haturkan kepada:

1. Universitas Amikom khususnya Lembaga Pengabdian Masyarakat (LPM) Amikom yang telah memberikan kesempatan dan pendanaan untuk kegiatan tersebut, sehingga pengabdian kepada masyarakat dapat terlaksana dengan baik.
2. Ucapan terimakasih juga dihaturkan untuk Wulan Wiyat Wuri sebagai penggerak SEWURAJUT yang telah membantu menggerakkan ibu-ibu peserta untuk mengikuti kegiatan ini.
3. Tim trainer yang bersedia menyumbangkan ilmu untuk kegiatan WSO ini.
4. Tidak lupa saya haturkan terimakasih sebesar-besarnya untuk peserta *workshop* yang telah dengan sabar ikut belajar bersama di forum *online* ini.

Daftar Pustaka

- [1] Awali, H, 2020, Urgensi Pemanfaatan E-Marketing Pada Keberlangsungan Umkm Di Kota Pekalongan Di Tengah Dampak Covid-19. *BALANCA: Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam*, 2(1), 1-14.
- [2] Basri, C, 2020, *Industri Kreatif Di Tengah Pandemi Whiteboard Journal*, dilihat 9 Oktober 2020, <<https://www.whiteboardjournal.com/ideas/human-interest/industri-kreatif-di-tengah-pandemi-bersama-chatib-basri/>>
- [3] Fadly, H. D., & Utama, S. (2020). Membangun Pemasaran Online Dan Digital Branding Ditengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ecoment Global: Kajian Bisnis dan Manajemen*, 5(2), 213-222.
- [4] HUMASUNS, 2020, *Peluang Dan Strategi Industri Kreatif Di Era Pandemi Covid-19*, dilihat 10 Oktober 2020, <<https://uns.ac.id/id/uns-update/peluang-dan-strategi-industri-kreatif-di-era-pandemi-covid-19.html>>
- [5] Setiaji, A, 2020, *Pandemi Covid 19 : Pebisnis Industri Kreatif Harus Bisa Manfaatkan Peluang*,

dilihat 8 Oktober 2020, <<https://ekonomi.bisnis.com/read/20200726/12/1271282/pandemi-covid-19-pebisnis-industri-kreatif-harus-bisa-manfaatkan-peluang>>

- [6] Republika. 2020. *Kemenprin : Industri Kreatif Terdampak Pandemi Paling Para*, dilihat 8 Oktober 2020, <<https://republika.co.id/berita/qfnqn9383/kemenper-in-industri-kreatif-terdampak-pandemi-paling-parah>>