

Sosialisasi dan Pembuatan Website Sebagai Strategi Pemasaran Serta Menjadi Sumber Informasi : Studi Kasus Kampung Ketupat Samarinda Seberang”

Putut Pamilih Widagdo ¹⁾, Muhammad Labib Jundillah ²⁾, Utari W Ardhan ³⁾,
Noviana Ramadhani ⁴⁾, Muhammad Novil Fahlevy ⁵⁾

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman
E-Mail : hariojati.setyadi@ft.unmul.ac.id ¹⁾; muhammadjundillah@ft.unmul.ac.id ²⁾;
utariwardhanaa@gmail.com³⁾; novianarahmadani3@gmail.com ⁴⁾; novilfreon@gmail.com ⁵⁾

ABSTRAK

Pengembangan dan sosialisasi website Kampung Ketupat merupakan inisiatif masyarakat untuk menjawab tantangan digitalisasi di zaman modern. Tujuan proyek ini adalah untuk meningkatkan visibilitas dan daya tarik Kampung Ketupat sebagai salah satu tempat wisata paling terkenal di kawasan Samarinda Seberang melalui teknologi informasi dan komunikasi. Program ini melibatkan kerjasama antara mahasiswa untuk merancang dan mengembangkan situs web yang menarik, informatif, dan responsif. Informasi tentang tempat wisata, kegiatan masyarakat, potensi ekonomi dan inisiatif lingkungan Desa Ketupati dapat diakses secara luas oleh penduduk setempat dan wisatawan melalui website ini. Selain pengembangan website, program ini juga mencakup kegiatan sosialisasi yang ditujukan kepada masyarakat tentang kegunaan website dan cara penggunaannya. Kegiatan sosial ini juga melibatkan siswa SMA/SMK sebagai agen transformasi digital di desa Ketupat. Masyarakat dihimbau untuk berpartisipasi aktif dalam memelihara dan memperbaharui konten website agar tetap relevan dan menarik. Secara keseluruhan, proyek sosialisasi dan pengembangan situs web Kampung Ketupat berdampak positif pada promosi pariwisata, partisipasi masyarakat, dan penyebaran teknologi di tingkat lokal. Diharapkan dengan adanya pengenalan teknologi informasi ini, Kampung Ketupat dapat terus berkembang menjadi destinasi wisata yang menarik dan berdaya saing di era digital

Kata kunci: *Kampung Ketupat, Sosialisasi, Akses informasi, Promosi pariwisata, Tantangan digitalisasi*

ABSTRACT

The development and socialization of the Kampung Ketupat website is a community-driven initiative to address the challenges of digitalization in the modern era. The objective of this project is to enhance the visibility and attractiveness of Kampung Ketupat as one of the most renowned tourist destinations in the Samarinda Seberang region through information and communication technology. This program involves collaboration among students to design and develop an appealing, informative, and responsive website. Information regarding tourist attractions, community activities, economic potentials, and environmental initiatives in Desa Ketupati can be widely accessed by local residents and tourists through this website. In addition to website development, the program also includes socialization activities aimed at educating the community about the benefits and usage of the website. These social activities involve high school students as digital transformation agents in Desa Ketupat. The community is encouraged to actively participate in maintaining and updating the website content to ensure its relevance and attractiveness. Overall, the socialization and development of the Kampung Ketupat website have a positive impact on tourism promotion, community participation, and technology dissemination at the local level. It is hoped that with the introduction of information technology, Kampung Ketupat can continue to flourish as an appealing and competitive tourist destination in the digital era.

Keywords: *Kampung Ketupat, Socialization, Information accessibility, Tourism promotion, Digitalization challenges.*

1. PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu kegiatan dari Tridharma Perguruan Tinggi di samping darma pendidikan dan penelitian yang bertujuan membantu masyarakat tertentu dalam beberapa aktivitas tanpa mengharapkan imbalan dalam bentuk apapun. Dengan adanya pengabdian kepada masyarakat diharapkan selalu ada keterkaitan bahkan kemandirian antara perguruan tinggi dan masyarakat. Kampung Ketupat yang berada di Jalan Mangkupalas, Kelurahan Masjid, Kecamatan Samarinda Seberang, Kota Samarinda merupakan tempat dimana pengabdian kepada masyarakat ini akan dilaksanakan. Kampung ini dikenal karena masyarakat yang ada di daerah itu hampir sebagian besar adalah para pembuat ketupat. Berangkat dari situ, daerah itu pun lambat laun akhirnya dikenal sebagai Kampung Ketupat. Kampung Ketupat bersistian

*) Corresponding Author

langsung dengan Sungai Mahakam. Tidak hanya itu, kampung itu juga dalam beberapa tahun terakhir terus berbenah diri. Jika dulu orang-orang ke tempat itu hanya itu membeli atau memesan ketupat, tapi belakangan Kampung Ketupat telah menjadi tempat destinasi wisata baru bagi masyarakat Samarinda maupun luar kota.

Untuk dapat membantu meningkatkan eksistensi wisata Kampung Ketupat, kami selaku panitia Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) akan membuat website Kampung Ketupat yang berisikan informasi mengenai Kampung Ketupat. Selain dibuatnya website, akan ada Sosialisasi atau sosialisasi tentang bagaimana cara penggunaan website Kampung Ketupat kepada para warga yang tinggal di Kampung Ketupat, terutama para pemilik UMKM. Diharapkan dengan diadakannya pembuatan dan Sosialisasi website Kampung Ketupat dapat membantu warga sekitar terutama para pemilik UMKM untuk dapat mempromosikan mengenai Kampung Ketupat dan UMKM yang terdapat di Kampung Ketupat.

2. METODE

Metode berasal dari bahasa Yunani “Greek”, yakni “Metha” berarti melalui, dan “Hodos” artinya cara, jalan, alat atau gaya. Dengan kata lain, metode artinya jalan atau cara yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, susunan W.J.S. Poerwadarminta, bahwa “metode adalah cara yang teratur dan berpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud”. Metode adalah cara yang digunakan untuk melengkapkan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.

1. Riset dan Analisis: Mahasiswa melakukan riset tentang Kampung Ketupat, tujuan pembuatan website, serta kebutuhan pengguna. Hal ini meliputi identifikasi target audiens, analisis persaingan, dan pemahaman tentang tantangan digitalisasi yang dihadapi oleh Kampung Ketupat.
2. Perencanaan: Setelah riset, mahasiswa merencanakan pembuatan website dengan mengidentifikasi fitur dan fungsi yang diperlukan. Tujuan dari perencanaan ini adalah untuk memastikan bahwa website memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.
3. Desain tampilan (UI/UX) : Mahasiswa merancang tampilan website dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan prinsip desain yang baik. Dapat menggunakan alat desain grafis dan prototyping untuk membuat tampilan yang menarik, responsif, dan mudah dinavigasi.
4. Pengembangan Konten: Mahasiswa mengumpulkan informasi tentang Kampung Ketupat, termasuk tempat wisata, kegiatan masyarakat, potensi ekonomi, dan inisiatif lingkungan. Konten yang dikumpulkan disusun dengan baik dan disesuaikan dengan tujuan website.
5. Pengkodean dan Pengembangan: Setelah perencanaan dan desain selesai, mahasiswa mulai mengkode dan mengembangkan website. Dengan menggunakan bahasa pemrograman web yang sesuai dan menguji website secara berkala selama proses pengembangan.
6. Pengujian dan Perbaikan: Setelah pengembangan selesai, mahasiswa melakukan pengujian untuk memastikan bahwa website berfungsi dengan baik dan responsif di berbagai perangkat dan browser.
7. Sosialisasi dan Kontribusi Masyarakat: Selain pengembangan website, mahasiswa juga melibatkan masyarakat dalam penggunaan dan pemeliharaan website. Sehingga masyarakat dapat melakukan kegiatan sosialisasi di Kampung Ketupat untuk memperkenalkan website, memberikan pelatihan penggunaan, dan melibatkan masyarakat dalam pemeliharaan dan pembaruan konten.
8. Evaluasi dan Pembaruan: Setelah peluncuran, mahasiswa perlu melakukan evaluasi terhadap website dan menerima umpan balik dari pengguna. Dengan demikian, mereka dapat melakukan pembaruan dan peningkatan konten secara teratur untuk menjaga keberlanjutan dan relevansi website.

A. Solusi

Melihat permasalahan yang sedang dihadapi oleh Kampung Ketupat terkait dengan strategi pemasaran untuk pengenalan Kampung Ketupat oleh karena itu peneliti memberikan beberapa solusi, antara lain :

- 1) **Identifikasi** : Langkah awal sebelum pembuatan website dan melakukan sosialisasi, peneliti harus melakukan identifikasi terhadap Kampung Ketupat, Sumber Daya Alam dan Manusia hingga kehidupan selama di Kampung Ketupat agar konten atau isi dalam website bisa dimasukkan secara maksimal sebagai strategi untuk pengenalan Kampung Ketupat
- 2) **Membangun Web** : Setelah melakukan identifikasi dan juga analisis terhadap Kampung Ketupat selanjutnya adalah tahap membangun website untuk Kampung Ketupat menggunakan data riil yang sudah dihasilkan. Untuk membangun website sendiri dibutuhkan sekitar 2 minggu sampai ke tahap hosting
- 3) **Sosialisasi Website** : Setelah membangun web kurang lebih selama 2 minggu dan juga melakukan hosting sebagai publikasi website agar bisa dilihat banyak orang, selanjutnya adalah melakukan sosialisasi website kepada masyarakat Kampung Ketupat. Sosialisasi ini dilakukan selama kurang lebih 2 jam untuk memberikan pendampingan dan cara penggunaan dari website Kampung Ketupat. Tidak hanya itu, peserta yang hadir juga lumayan banyak dari masyarakat Kampung Ketupat, beberapa murid sekolah hingga perwakilan dari Universitas Mulawarman.

B. Pendekatan

Menurut Sanjaya, Pendekatan dapat dikatakan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Istilah pendekatan merujuk pada pandangan tentang terjadinya proses yang sifatnya masih sangat umum. Tarigan mengungkapkan bahwa pendekatan adalah seperangkat asumsi yang bersifat aksiomatik mengenai hakikat Bahasa, pengajaran, bahan dan belajar bahasa yang digunakan sebagai landasan dalam merancang, melakukan dan menilai proses belajar. Oleh karena itu, untuk menjalankan solusi dari permasalahan yang sudah diidentifikasi dan di analisis oleh tim peneliti melakukan beberapa cara pendekatan yang tim peneliti lakukan agar sesuai dengan target yang diharapkan. Berikut adalah pendekatan yang dilakukan :

- 1) **Partnership** : tim peneliti melakukan Kerjasama dengan masyarakat Kampung Ketupat terkait dengan isi dari website, sehingga isi dari website dapat dipertanggung jawabkan. Selain itu masyarakat Kampung Ketupat juga memberikan saran untuk pengembangan website sesuai dengan yang diharapkan
- 2) **Kooperatif** : Tim peneliti melakukan berbagai Kerjasama yang bersifat kooperatif dengan para dosen Sistem Informasi Universitas Mulawarman, mahasiswa/I Program Studi Sistem Informasi, Stakeholder Universitas Mulawarman dan masyarakat setempat khususnya Kampung Ketupat terhadap pembuatan web dan sosialisasi yang dibuat ini. Tujuan dari kooperatif ini adalah agar tercapainya target yang diharapkan dan kedepannya akan memudahkan Kampung Ketupat dalam pengelolaan dan pengembangan website.

C. Prosedur Kerja

Prosedur adalah tata kerja, atau tata cara kerja yaitu rangkaian tindakan, langkah, atau perbuatan yang harus dilakukan oleh seseorang, dan merupakan cara yang tetap untuk dapat mencapai tahap tertentu dalam hubungan mencapai tujuan akhir. Sedangkan menurut Rasto (2015;49), prosedur adalah urutan rencana operasi untuk menangani aktivitas bisnis yang berulang secara seragam dan konsisten. Prosedur adalah serangkaian langkah atau kegiatan klerikal yang tersusun secara sistematis berdasarkan urutan-urutan yang terperinci dan harus diikuti untuk dapat menyelesaikan suatu permasalahan. Berikut adalah prosedur kerja dari pembuatan web dalam bentuk gambar



Gambar 1. Alur Prosedur Kerja Website Kampung Ketupat

Berikut adalah penjelasan tahap prosedur kerja sebagai berikut :

1. Identifikasi dan Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hirarkinya dan atau susunannya Seperti penjelasan sebelumnya dikatakan jika peneliti melakukan identifikasi dan analisis terlebih dahulu sebelum masuk pada tahap pengumpulan data. Peneliti mencari bahan objektif dan subjektif melalui media online dan juga survei secara langsung.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah mencari, mencatat, dan mengumpulkan semua secara objektif dan apa adanya sesuai dengan hasil observasi dan wawancara di lapangan yaitu pencatatan data dan berbagai bentuk data yang ada di lapangan. Oleh karena itu tim peneliti melakukan pengumpulan data secara langsung baik informasi maupun dokumentasi untuk kebutuhan isi dari konten pada website Kampung Ketupat.

3. Pembuatan Website

Melalui pengumpulan data dan analisis yang dilakukan, akhirnya tim peneliti mulai membangun website Kampung Ketupat. Tim peneliti membuat sekitar 2 minggu lamanya untuk sampai ke tahap akhir dan publikasi pembuatan website.

4. Revisi Website

Setelah melakukan pembuatan website kurang lebih 2 minggu, revisi atau peninjauan kembali terhadap website Kampung Ketupat tentunya terus juga dilakukan oleh tim peneliti. Tujuan dari revisi website ini adalah untuk mendapatkan hasil terbaik sesuai dengan keinginan dari masyarakat Kampung Ketupat dan juga selera dari pembaca website ini nantinya.

5. Koordinasi Kegiatan Sosialisasi

Koordinasi adalah mengimbangi dan menggerakkan tim dengan memberikan lokasi kegiatan pekerjaan yang cocok kepada masing-masing dan menjaga agar kegiatan itu dilaksanakan dengan keselarasan yang semestinya di antara para anggota itu sendiri. Oleh karena itu, tim peneliti melakukan koordinasi terlebih dahulu terhadap masyarakat Kampung Ketupat jika di tanggal sekian dan jam sekian akan ada sosialisasi terkait dengan website yang harus dihadiri oleh masyarakat Kampung Ketupat.

6. Sosialisasi Website

Setelah melakukan koordinasi terkait dengan sosialisasi website yang akan dilakukan pada Sabtu tanggal 13 Agustus 2022 mulai pukul 08.30-12.00 yang bertempat di Auditorium Kantor Kecamatan Samarinda Seberang. Sampai pada hari H, tim peneliti atau mahasiswa/I Program Studi Sistem Informasi beserta Dosen atau perwakilan Universitas Mulawarman, masyarakat Kampung Ketupat dan juga Siswa/I yang diundang untuk menghadiri sosialisasi Website.

D. Pelaksanaan Kegiatan

Sosialisasi penggunaan website dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 13 Agustus 2022 mulai pukul 08.30-12.00 yang bertempat di Auditorium Kantor Kecamatan Samarinda Seberang. Adapun detail pelaksanaan sebagai berikut.

1. Koordinasi dan *briefing* persiapan acara (07.00-08.15)
 - a. Panitia melakukan koordinasi dan *briefing* persiapan.
 - b. Penjelasan *jobdesc*, alur acara, dan persiapan *plan* lain untuk kejadian diluar dugaan.
2. Registrasi dan pembukaan (08.30-09.30)
 - a. Peserta datang yang terdiri dari SMA/SMK, dan juga mahasiswa dari berbagai instansi di Samarinda.
 - b. Melakukan registrasi dan pelengkapan data untuk sertifikat.
3. Penyampaian materi (15.05-15.50)

Sesi penyampaian yang disampaikan Bapak Putut Pamilih Widagdo selaku pemateri. Materi yang disampaikan tentang sosialisasi penggunaan website kampung ketupat.
4. Sesi tanya jawab (15.50-16.05)

Peserta melakukan sesi tanya jawab terhadap pemateri.
5. Sesi dokumentasi (16.05-16.10)

Sesi penutupan yang dimeriahkan dengan doorprize untuk diberikan kepada peserta-peserta terbaik. Ditutup dengan dokumentasi bersama semua panitia dan peserta pada acara tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kebutuhan untuk menyediakan wadah informasi tentang Kampung Ketupat kepada masyarakat, website ini dirancang agar memiliki data dan konten yang dinamis, dalam artian data dan konten yang terdapat di website ini dapat diatur melalui halaman admin agar isi dari website selalu dapat diperbaharui sesuai dengan kondisi yang ada. Tujuan utama dari proyek ini adalah untuk meningkatkan visibilitas dan daya tarik Kampung Ketupat sebagai tempat wisata terkenal di kawasan Samarinda Seberang melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui Kerjasama antara mahasiswa dan masyarakat, website Kampung Ketupat dirancang dan dikembangkan sebagai sumber informasi dan wisatawan untuk memperoleh informasi tentang tempat wisata, keinginan masyarakat, potensi ekonomi dan inisiatif lingkungan di Kampung Ketupat.



Gambar 1. Dokumentasi Sosialisasi

A. Rancangan

Sebelum proses pembuatan website tentunya terdapat proses rancangan yang harus ditentukan terlebih dulu sesuai dengan tujuan dan kebutuhan website. Website Kampung Ketupat terdiri dari 7 bagian atau section yang masing-masing berisi informasi terkait dengan Kampung Ketupat itu sendiri.

1. Banner



Gambar 2. Flowchart Banner

Bagian banner memiliki latar foto alun-alun Kampung Ketupat. Berisi nama Kampung Ketupat dengan deskripsi singkat “Kampung dengan keunikan masyarakatnya yang mempunyai kebiasaan membuat ketupat”. Banner merupakan bagian pertama yang akan tampil saat pengguna membuka website Kampung Ketupat

2. Lokasi



Gambar 3. Flowchart Lokasi

Bagian lokasi berisi lokasi dalam bentuk Google Map, yang merujuk ke posisi Kampung Ketupat.

3. Dukungan



Gambar 4. Flowchart Dukungan

Bagian dukungan berisi pihak-pihak yang mendukung dan berkontribusi pada pengelolaan dan perkembangan Kampung Ketupat.

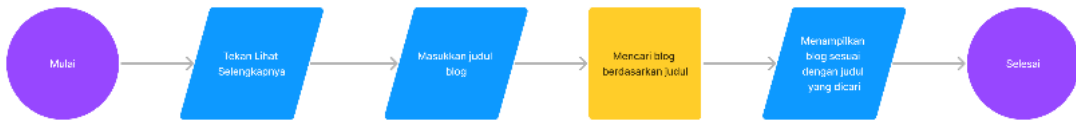
4. Galeri



Gambar 5. Flowchart Galeri

Bagian galeri berisi foto-foto dokumentasi acara ataupun kegiatan-kegiatan lainnya yang terselenggara di Kampung Ketupat.

5. Blog



Gambar 6. Flowchart Melihat Blog



Gambar 7. Flowchart Memilih Blog

Blog berisi artikel mengenai informasi, acara, kegiatan, serta hal-hal lain yang berhubungan dengan Kampung Ketupat.

6. Ulasan



Gambar 8. Flowchart Ulasan

Bagian ulasan berisi komentar dan pendapat pengunjung website mengenai Kampung Ketupat, pengunjung dapat memberikan komentar serta rating dalam bentuk bintang antara 1-5. Tapi walaupun begitu admin dapat memfilter komentar-komentar mana saja yang akan ditampilkan di bagian ini pada halaman admin.

7. FAQ (Frequently Asked Questions)



Gambar 9. Gambar 10. Flowchart FAQ

Bagian ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang sering ditanyakan orang-orang terhadap Kampung Ketupat.

8. Halaman Admin

Halaman admin merupakan halaman yang mengelola isi dari data dan konten website Kampung Ketupat, halaman ini hanya dapat diakses oleh admin yang sudah memiliki akun. Modul-modul yang terdapat pada halaman admin antara lain:

- a. Dashboard
- b. Dukungan
- c. Galeri
- d. Blog
- e. Ulasan
- f. FAQ
- g. Pengaturan
- h. Pengguna
- i. Aktifitas Pengguna

9. Spesifikasi

Untuk menjalankan website Kampung Ketupat diperlukan spesifikasi yang harus dipenuhi, antara lain:

- PHP 8.1
- MySQL 5.4

B. Implementasi

Setelah menentukan rancangan website seperti fitur, halaman, susunan section, dan modul-modul pada halaman admin, maka dilakukan implementasi pada rancangan-rancangan tersebut.

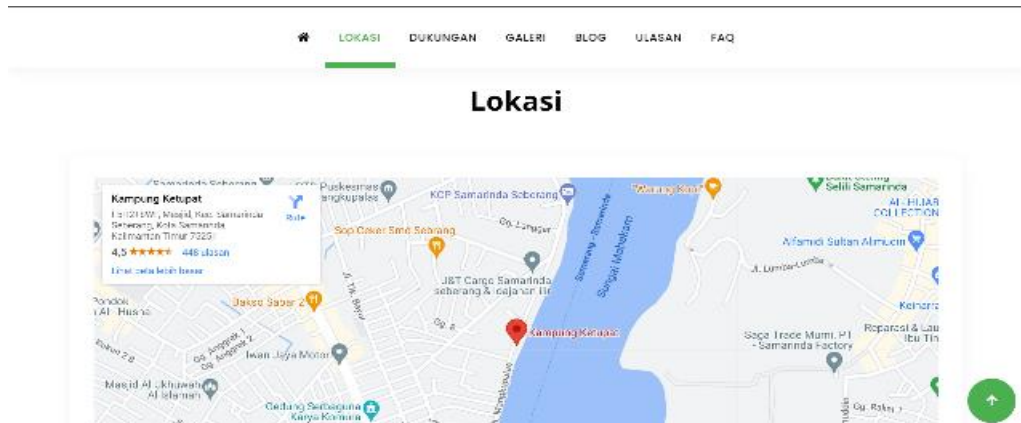
1. Banner

Banner berisi judul Kampung Ketupat dengan deskripsi singkat di bawahnya, serta menggunakan librarParticle.js untuk menampilkan animasi partikel berbentuk ketupat yang mengambang di atas banner.



Gambar 10. Halaman Banner

2. Lokasi



Gambar 11. Halaman Lokasi

Lokasi berisi embed Google Map yang diletakkan di dalam sebuah card, nantinya pengunjung website hanya perlu mengklik map tersebut.

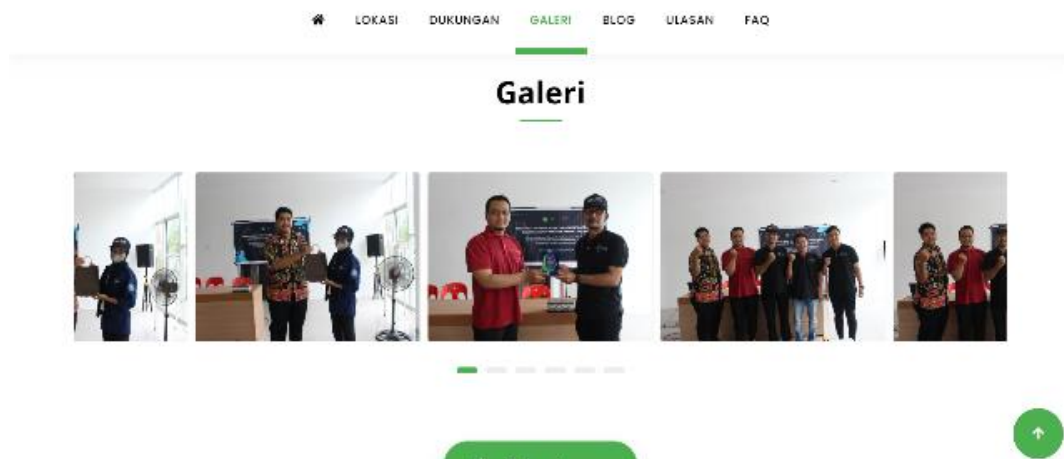
3. Dukungan



Gambar 12. Halaman Dukungan

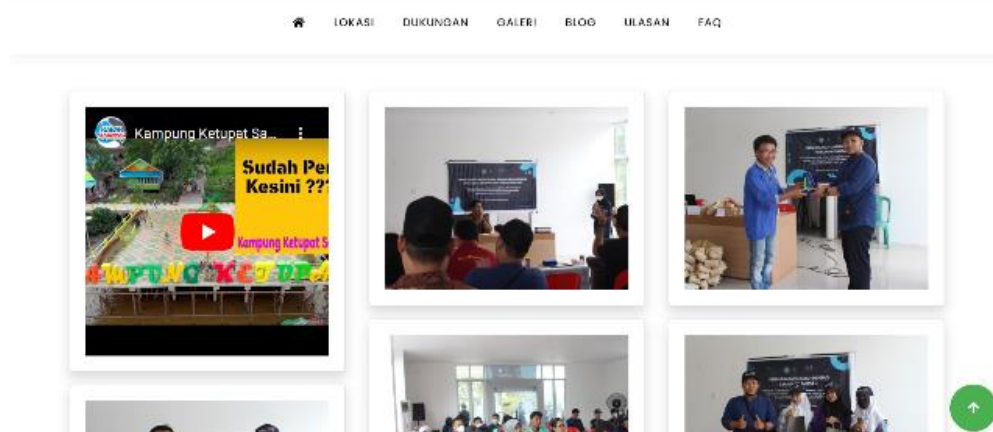
Bagian dukungan berisi logo dari pihak-pihak yang berkontribusi dalam pengelolaan ataupun perkembangan Kampung Ketupat, bagian ini dibuat menggunakan library Owl Carousel agar logo-logo tersebut dapat bergerak dan digeser.

4. Galeri



Gambar 13. Halaman Galeri

Bagian depan galeri juga menggunakan Owl Carousel agar foto-foto yang ada dapat bergerak dan digeser.



Gambar 14. Halaman Galeri

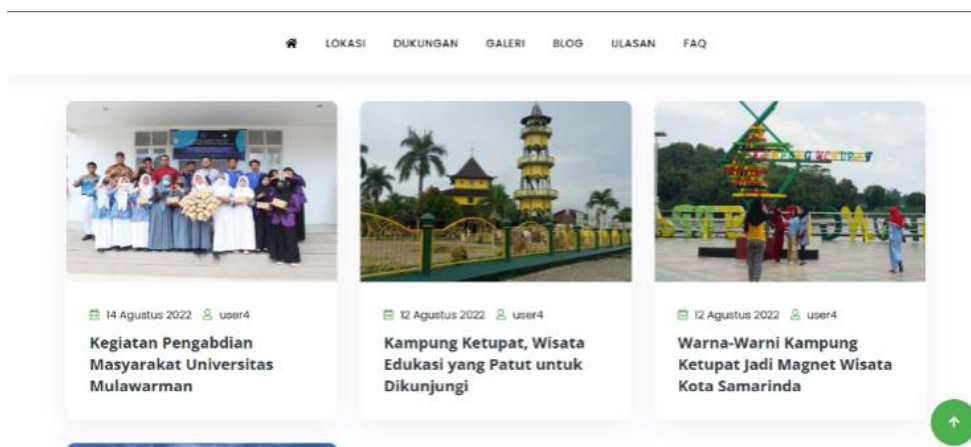
Bagian halaman galeri sendiri menggunakan *card* untuk meletakkan foto-foto kegiatan dan acara yang ada di Kampung Ketupat. Selain itu galeri juga dibagi menjadi beberapa halaman dengan menggunakan paginasi sesuai dengan jumlah foto yang ada.

5. Blog



Gambar 15. Halaman Blog

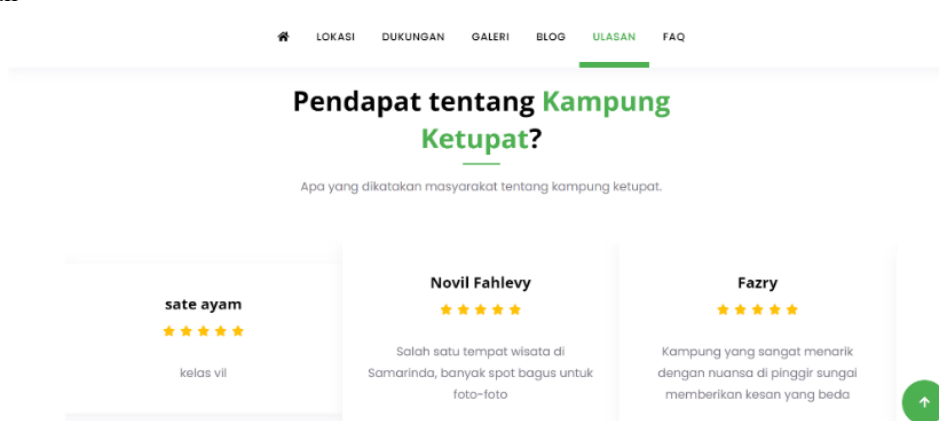
Bagian blog menggunakan *card* yang berisi gambar sampul atau *thumbnail*, tanggal, admin yang mengunggah, serta judul blog itu sendiri. Pada bagian depan blog hanya menampilkan 3 blog terbaru saja.



Gambar 16. Halaman Blog

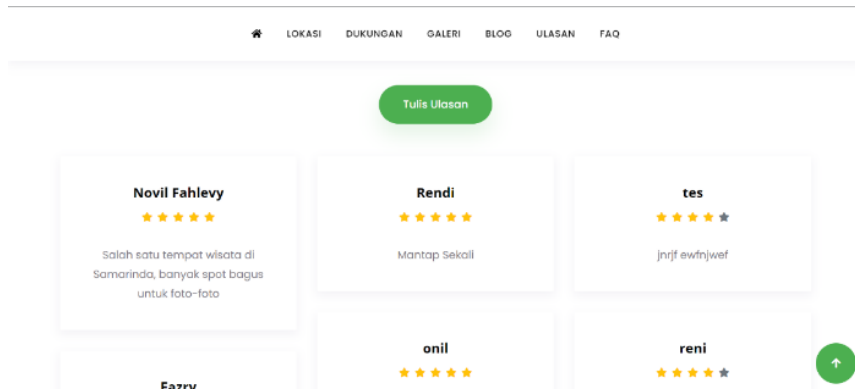
Halaman blog berisi semua blog yang diunggah oleh admin. Sama seperti galeri, halaman blog juga terdiri dari beberapa halaman dengan menggunakan paginasi sesuai dengan jumlah blog yang ada.

6. Ulasan

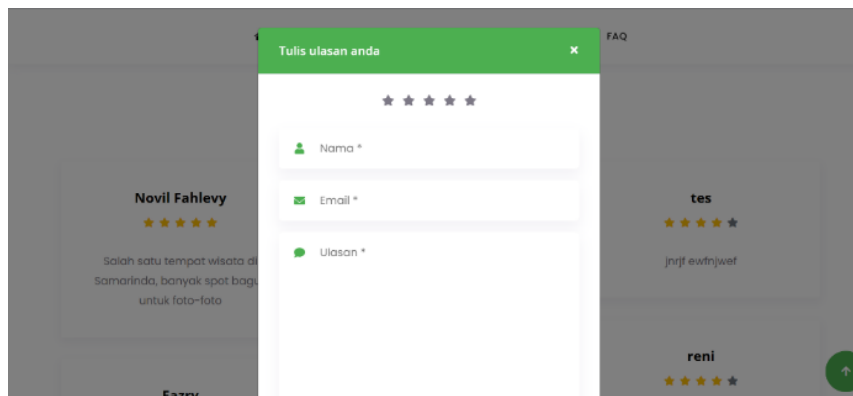


Gambar 17. Halaman Ulasan

Bagian ulasan juga menggunakan **Owl Carousel** agar ulasan-ulasan terbaru dapat bergerak dan digeser. Ulasan yang terdapat dibagian ini hanya ulasan-ulasan terbaru saja. Informasi ulasan ditampilkan menggunakan *card* yang berisi nama pengguna, *rating* bintang, dan komentar.



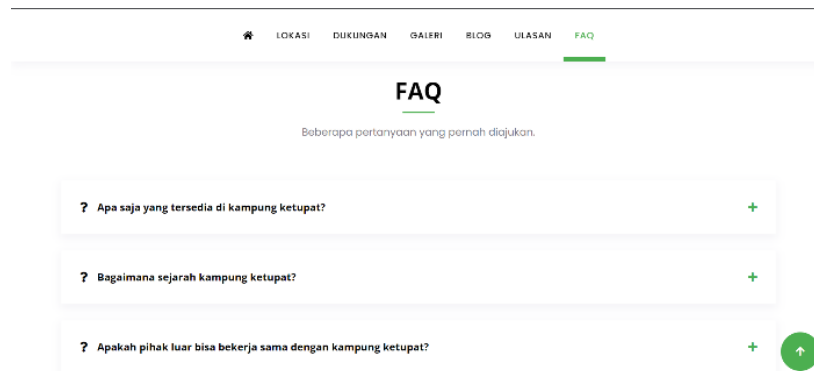
Gambar 18. Halaman Ulasan 2



Gambar 19. Halaman Pemberian Ulasan

Pada halaman ulasan terdapat semua ulasan yang telah diberikan oleh para pengunjung website, selain itu terdapat *form* untuk memberikan komentar mengenai Kampung Ketupat.

7. FAQ (Frequently Asked Questions)



Gambar 20. Halaman FAQ

Pertanyaan-pertanyaan pada bagian FAQ ditampilkan dengan menggunakan *accordion* yang dapat dibuka dan ditutup.

C. Sosialisasi

Acara sosialisasi website Kampung Ketupat diselenggarakan setelah pembuatan website selesai, di acara tersebut dilakukan penyampaian dan presentasi tentang website Kampung Ketupat. Selain itu diadakan juga sesi tanya jawab seputar website Kampung Ketupat.



Gambar 21. Sosialisasi Penggunaan Website oleh Bapak Putut Pamilih Widagdo, M.Kom

4. KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat dengan kegiatan workshop pemanfaatan limbah menjadi kerajinan tangan yang telah dilakukan oleh perguruan tinggi bekerjasama dengan pengrajin Kampung Ketupat memberikan pengaruh terhadap motivasi pembuatan limbah menjadi kerajinan tangan yang bernilai ekonomi. Partisipasi dan antusiasme dari semua pihak terkait memberikan kontribusi yang signifikan dalam peningkatan kesadaran masyarakat untuk dapat memilah limbah dan menjaga lingkungan sekitar Kampung Ketupat menjadi lebih baik. Diharapkan pada program pengabdian kepada masyarakat dimasa yang akan datang akan dapat melakukan peningkatan kerja sama yang lebih baik lagi antara perguruan tinggi dan pengrajin untuk menghasilkan keanekaragaman produk kerajinan tangan yang bernilai ekonomi. Bersamaan dengan peningkatan dan pelaksanaan workshop diharapkan mampu menumbuhkan motivasi untuk meningkatkan inovasi dan kreativitas dari hasil kerajinan tangan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Mulawarman karena telah mendanai kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat pada tahun 2022. Ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya atas kerjasama dan bantuan rekan –rekan mahasiswa Program Studi Sistem Informasi, dosen pembimbing, masyarakat dan pengrajin Kampung Ketupat, serta siswa/siswi SMA/SMK yang turut terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam menyukseskan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan telah memberikan pembelajaran serta pengetahuan yang diterapkan dalam jurnal ini. Berikut adalah nama – nama yang telah ikut berpartisipasi.

1. Putut Pamilih Widagdo, S.Kom., M.Kom.Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman
2. Muhammad Labib Jundillah, S.Kom.M.Kom.Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman
3. Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman
4. Bapak Wahyudi Pengrajin di Kampung Ketupat
5. Masyarakat Kampung Ketupat
6. Siswa/Siswi SMA/SMK dan Mahasiswa/Mahasiswi Perguruan Tinggi Samarinda, Kalimantan Timur

6. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2017). Pendekatan Dan Model Pembelajaran Yang Mengaktifkan Siswa. *Edureligia*, 1.
- Arifin, H. M. (1987). *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Buna Aksara.
- D, A., H, F., & S, S. (2020). Pelatihan Pembuatan Kerajinan dengan Bahan Dasar Tulang Daun Melalui Proses Dekomposisi. *PengabdianMu : Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 310-315.
- Dewi, & Chrisyanti, I. (2008). *Pengantar Ilmu Administrasi*. PT.Pustakaraya Harsono.
- Dr.Rasto. (2015). *Manajemen Perkantoran Efektif*. Bandung: ALFABETA.
- N, N., J, A., & A, K. (2022). Mendukung UMKM Ketupat untuk Memulihkan Ekonomi Secara Inklusif di Kampung Ketupat. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 181-188.
- Prasetyo, D. G. (2021). PBSI 2021. *STKIP PGRI PACITAN*, 3.