Jurnal Hilirisasi IPTEKS Vol 7 No 3 (2024)
Website. http://hilirisasi.lppm.unand.ac.id/
EISSN: 2621-7198

PENGEMBANGAN INOVASI PRODUKSI TENUN UNGGAN MENGGUNAKAN DESAIN MOTIF TENUN UNTUK MENINGKATKAN KAPASITAS PRODUKSI USAHA LANSEK MANIH DI KABUPATEN SIJUNJUNG

Ratni Prima Lita[1*)], Budi Rahmadya[1)], Sanda Patrisia Komalasari[1)], Yesi Elsandra[2)] Muhammad Dzakwan El Harits[1)] dan Husnul Khotimah[1)]
[1)] Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Andalas
[2)] Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Dharma Andalas

[*)] Email Koresponden: ratniprimalita@eb.unand.ac.id

ABSTRAK

Tenun Unggan merupakan produk unggulan Kabupaten Sijunjung dan menjadi prioritas dalam Rencana Pembangunan Industri Kabupaten Sijunjung. Tujuan kegiatan yaitu pengembangan kemampuan mendesain motif Tenun Unggan secara digital dan mengoptimalkan produksi tenun Unggan. Metode yang digunakan adalah metode pelatihan dan pendampingan dengan pengukuran keberhasilan kegiatan secara kuantitatif. Tahapan kegiatan dimulai dengan tahap persiapan dan dilajutkan tahap pelaksanaan yaitu dengan pelatihan desain motif dan pendampingan produksi untuk meningkatkan kapastas produk. Setiap kegiatan yang dilakukan monitoring dan evaluasi untuk melihat keberjasilan kegiatan. Hasil kegiatan pelatihan alah terlatihnya10 orang pengrajin dalam mendesain. Dari kegiatanan yang dilakukan mampu meningkatkan kemampuan pengusaha/pengrajin mendesain motif secara digital, sehingga motif yang dibuat menjadi lebih bervariasi dengan padu padan warna yang menarik. Dengan tersedianya alat tenun bukan mesin (ATBM) yang baru akan meningkatkan kapasitas produksi. Kegiatan juga mampu meningkatkan produksi dengan tersedanya alat pemintal benang akan mengefisienkan biaya perolehan bahan baku dan mengurangi ketergantungan kepada pemasok bahan baku. Kegiatan ini masih akan berlanjut sampai pada tahun 2025 sampai 2026, sehingga bisa berdampak pada kinerja usaha mitra. Kendala yang dihadapi pengrajin hanya sebatas membiasakan diri untuk mendesain secara digital dan perlu pelatihan dan pendampingan lanjutan. Dari kegiatan yang dilakukan dapat disimpulkan pengrajin mampu mendesain secra digital dan meningkatkan kapasitas produksi. Pengrajin diharapkan menggunakan peralatan pemintal benang benang dan bisa menjadi kegiatan bisnis baru yaitu menyediakan benang yang dipintal di CV. Lansek Manih dengan harga yang lebih murah dibandingkan pemasok benang dari Silungkang atau Bukittinggi.

Kata Kunci: *inovasi produksi, daya saing, tenun unggan*

Development of Unggan Weaving Production Innovation Using Weaving Motif Design to Increase Production Capacity of Lansek Manih Business in Sijunjung Regency

ABSTRACT

Unggan weaving is a superior product of Sijunjung Regency and is a priority in the Sijunjung Regency Industrial Development Plan. The aim of the activity is to develop the ability to design Unggan weaving motifs digitally and optimize Unggan weaving production. The method used is a training and mentoring method with quantitative measurement of the success of activities. The activity stages begin with the preparation stage and continue with the implementation stage, namely with motif design training and production assistance to increase product capacity. Every activity is monitored and evaluated to see the success of the activity. The result of the training activities was that 10 craftsmen were trained in designing. The activities carried out are able to increase the ability of entrepreneurs/craftsmen to design motifs digitally, so that the motifs created become more varied with attractive color combinations. The availability of new non-machine looms (ATBM) will increase production capacity. Activities are also

able to increase production with the availability of yarn spinning equipment, which will streamline raw material acquisition costs and reduce dependence on raw material suppliers. This activity will continue until 2025 to 2026, so it could have an impact on partners' business performance. The obstacles faced by craftsmen are limited to getting used to designing digitally and needing further training and assistance. From the activities carried out, it can be concluded that craftsmen are able to design digitally and increase production capacity. Craftsmen are expected to use yarn spinning equipment and this could become a new business activity, namely providing yarn spun at CV. Lansek Manih at a cheaper price than yarn suppliers from Silungkang or Bukittinggi.

Keywords: *production innovation, competitiveness, unggan weaving*

PENDAHULUAN

Tenun Minang menjadi salah satu prioritas utama produk Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Provinsi Sumatera Barat (Sumbar) dan diperlukan transformasi tenun Minang untuk peningkatan pertumbuhan ekonomi dan pariwisata. Berdasarkan riset pada usaha kerajinan termasuk tenun ditemukan potensi sebagai destinasi wisata, menembus pasar lokal, nasional dan global (Lita et al., 2023). Industri tekstil dan turunan tekstil seperti tenun, pakaian jadi dan lain lain, merupakan produk unggulan Sumbar (RPIP, 2018) yang menjadi prioritas dalam Rencana Pembangunan Industri tahun 2018-2038 dan Kabupaten/Kota (RPIK, 2019). Salah satu UMKM yang hadir dalam menciptakan produk tenun Minang ini adalah Tenun Unggan Lansek Manih. Tenun Unggan merupakan produk unggulan Kabupaten Sijunjung dan menjadi prioritas dalam Rencana Pembangunan Industri Kabupaten Sijunjung tahun 2019-2039 (RPIK, 2019). Pemda mendukung tenun Unggan untuk dikembangkan sebagai industri tekstil dan turunan produk tekstil yang mengangkat kearifan lokal. Tenun Unggan memiliki keunikan motif Minang, namun masih kurang memperhatikan minat konsumen. Hasil penelitian tim dan HKI yang dihasilkan menemukan bahwa desain produk yang unik baik dari motif tradisonal Minang dan desain produk yang berbasis keinginan konsumen akan mampu menarik minat konsumen (Lita, RP, 2023) Salah satu usaha tenun Unggan adalah Usaha Tenun Unggan Lansek Manih berlokasi di Kabupaten Sijunjung,

Tenun unggan Lansek Manih awalnya mulai dirintis tahun 1994 dan sempat vakum dan bangkit lagi tahun 2005. Pada tahun 2005, omset penjualan sekitar Rp.10.000.000 per tahun dan terus mengalami peningkatan penjualan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2023 usaha ini mengalami perkembangan cukup pesat dengan omset sekitar Rp.350.000.000,00 per tahun (CV Lansek Manih, 2024)

Produksi diolah dengan menggunakan mesin tenun ATBM (Alat Tenun Bukan Mesin) dengan kapasitas produksi berkisar 220 helai sampai 700 helai perbulannya dengan anggota pekerja tahun 2005 hanya 1 orang dan pada tahun 2009 sebanyak 7 orang, dengan hanya produksi songket. Pada Tahun 2024 jumlah pengrajin sebanyak 55 orang. Pengrajin mampu menghasilkan Songket sebanyak 1 atau 2 lembar, baju sebanyak 4-5 bahan baju. Proses produksi dari desain sampai proses produksi secara manual. Seperti proses desain motif menggunakan metode tradisional/manual, dimana akan menghabiskan waktu selama 4 s/d 8 jam untuk menghasil satu desain motif.

Saat ini jenis produk yang dihasilkan adalah bahan baju dan bahan dasar utk rok atau bawahan utk wanita dan songket. Produk yang dihasilkan adalah dengan mutu sedang dan tinggi/bagus untuk konsumen segmen menengah dan atas. Harga jual bahan baju mulai Rp.350.000/helai sampai Rp.1.800.000/helai. Songket dariRp.600.000/helai sampai Rp. 4.000.000/helai. Saat ini pemasaran terfokus di Sumbar, Riau, Jakarta dan belum ada ke luar Negeri. Produk didistribusikan di lokasi usaha dengan didirikannya toko untuk memajang produknya, melalui pameran-pameran dan *event* yang diadakan oleh Pemerintah Daerah/Pusat dan sudah mulai mengembangkan pemasaran facebook, istagram dan grup WA. Produk didistribusikan di lokasi usaha dan di rumah serta disewa toko untuk memajang produknya, melalui pameran-pameran dan *event* yang diadakan oleh Pemerintah Daerah/Pusat dan sudah mulai mengembangkan pemasaran *facebook, Istagram* dan grup WA. Jumlah produksi produk per bulan dengan spesifikasi masing-masing produk yaitu, bahan baju 150 helai/bulan, bahan rok 50 lembar/bulan, songket 15 lembar/bulan.

Terbatasnya inovasi seperti inovasi motif dan peralatan produksi usaha tenun Unggan tidak mampu meningkan kapasitas produksinya. Hal ini akan mempengaruhi kinerja usahanya. Inovasi berpengaruh terhadap produktifitas (Lita et al., 2018). Peningkatan kuantitas produk adalah penting dalam meningkatkan daya saing (Games & Syahardi, 2020). Perancangan motif berbasis motif tradisional Minang dengan sentuhan kekinian berbasis inovasi mempunyai potensi untuk dikembangkan oleh industri kreatif dan diminati konsumen (Llopis et al., 2024 dan Pramono, 2018). Tenun Unggan belum menggunakan digitalisasi secara optimal. Hasil penelitian memperlihatkan produk UMKM mampu bersaing secara global diperlukan inovasi yang berbasis teknologi digital (Lita, R.P., 2019). UMKM perlu melakukan inovasi untuk meningkatkan kinerja (Bao et al., 2017). Budaya inovasi harus dikembangkan untuk mendukung kinerja UMKM (Lita et al., 2023), sehingga mampu menghasilkan produk yang unik yang bisa menerobos pasar lokal, nasional bahkan global. Salah satu bentuk inovasi produk adalah menghasilkan produk yang beragam, penggunaan teknologi akan mendukung lebih banyak keberagaman. Keberagaman inovasi yang didukung oleh teknologi akan menghasilkan daya saing yang lebih besar dan terkait langsung dengan strategi perusahaan dalam memenuhi preferensi pelanggan, serta meningkatkan kinerja penjualan (Lita et al., 2023). Usaha ini mempunyai potensi untuk berkembang karena pemasaran produk untuk Indonesia dan pasar Asia seperti Malaysia, Singapura dan Brunei bisa digarap.

Dari uraian kondisi yang dihadapi usaha tenun Unggan Lansek Manih, maka rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah: 1. Bagaimana mendesain motif Tenun Unggan secara digital?, 2. Bagaimana mengoptimalkan produksi tenun Unggan?

Solusi penyelesaian masalah dengan memperbaiki desain motif dengan desain secara digital akan menigkatkan variasi motif dan proses produksi lebih cepat. Hasil penelitian tim dan HKI yang dihasilkan menemukan bahwa desain produk yang unik baik dari motif tradisonal Minang dan desain produk yang berbasis keinginan konsumen akan mampu menarik minat konsumen (Lita et.all, 2023). Woodbridge (2023) menyatakan penggunaan perangkat lunak desain digital mampu mengembangkan kreatifitas dan mengoptimalkan proses produksi di industri tekstil.

Potensi yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah: 1. Pengusaha/pengrajin mampu mengaplikasikan digitalisasi motif dalam Tenun Unggan, 2. Pengusaha mampu

memproduksi lebih efisien dan efektif dengan kualitas produk yang tinggi dan memuaskan konsumen

Kegiatan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pengrajin mendesain motif Tenun Unggan secara digital, sehingga dari hasil kegiatan ini pengrajin mampu mendesain motif secara digital dan menciptakan motif-motif tenun yang baru yang menarik minat kosumen. Penambahan ATBM dan alat pemintal benang akan mempercepat proses produksi yang akhirnya mengoptimalkan produksi tenun Unggan.

Urgensi dari kegiatan ini adalah dengan digitalisasi motif pada konsepnya adalah membuat desain motif secara digital dengan menggunakan software dan seni desain yang sudah dimiliki oleh pengrajin, sehingga, akan mempermudah pekerjaan, efisiensi waktu dan memberikan kesempatan kepada konsumen untuk kustomisasi desain motif yang diinginkan oleh konsumen. Dengan penyediaan ATBM dan pemintalan benang sendiri akan mempercpat proses produksi.

METODOLOGI

Kegiatan ini dilakukan di Lokasi Usaha Lansek Manih di Kabupaten Sijunjung. Metode yang digunakan dalam kegiatan untuk inovasi produksi dengan metode pelatihan, metode pendampingan dan penyiapan peralatan produksi yang mempercepat proses produksi. Metode kegiatan dijelaskan sebagai berikut:

1. Metode pelatihan desain digital dilakukan selama 2 hari kegiatan.
2. Metode pendampingan untuk mengevaluasi hasil desain motif tenun yang dikerjakan oleh pengrajin dievaluasi setelah 1 bulan dari kegiatan pelatihan
3. Metode percepatan produksi dengan penyiapan peralatan produksi sepeti Alat Pemintal Benang dan Alat Tenun Bukan Mesin.

Kegiatan dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahapan persiapan. Tahap ini dilakukan dengan mengurus ijin kegiatan dan sosialisasi kegiatan ke pemerintah Daerah Kabupaten Sijunjung

2. Tahap pelaksanaan kegiatan. Tahap ini dilakukan dengan kegiatan pelatihan dengan melibatkan pengrajin. Pengrajin menyediakan laptop untuk pelatihan dan narasumber dengan materi pelatihan desain digital. Setelah pelatihan desain digital dilakukan pendampingan untuk menilai desain digital yang sudah dilakukan setelah pelatihan. Percepatan proses produksi dilakukan dengan penyiapan peralatan produksi. Kegiatan pelatihan desain diadakan selama 2 hari pelatihan di lokasi usaha Lansek Manih di Kabupaten Sijunjung. Pendampingan akan dilakukan setelah 1 bulan kegiatan setelah pengarajin mempraktekan desain digital dan dituangkan dalam bahan tenun. Kegitan dilakukan di lokasi usaha Lansek Manih Kabupaten Sijunjung.

3. Tahap monitoring dan evaluasi kegiatan. Pada tahap ini kegiatan pelatihan dan pendampingan yang dilakukan dimonitor hasilnya dan dievaluasi mana yang berjalan dengan baik dan yang masih terdapat kendala dalam hal desain digital dan penyiapan proses produksi. Monitoring dan evaluasi dilakukan secaraon line

dan off line dengan pengrajin dilakukan setelah 1 bulan kegiatan pelatihan dan pendampingan. Hasil monitoring dan evaluasi dilakukan di lokasi usaha Lansek Manih

Keberhasilan kegiatan ini diukur secara kuantitatif yaitu peserta memahami desain dan tren mode motif secra baik dengan skor penilaian minimal 80 (A) dan mempraktekan hasil pelatihan desain digital Dari hasil pelatihan peserta mampu mendesain motif secara digital dan memadumadankan warna dengan baik. Selama kegiatan pelatihan tercipta 10 motif baru. Motif yang diciptakan didaftarkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dan tersertifikasi. Hal ini ini akan melindungi desain motifnya dari penjiplakan pihak lain. Dengan tersedianya 1 unit alat pemintal benang dan ATBM pengrajin

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan Kegiatan

Pada tahap persiapan, tim mengurus ijin dan sosialisasi kegiatan kepada Pemerintah Daerah Kabupaten Sijunjung dan penyiapan tempat kegiatan. Kegiatan dilakukan berdasarkan kesepakatan dengan Pimpinan usaha

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan ini untuk inovasi produksi yang telah dilakukan pada bulan Juli dan Agustus berupa pelatihan desain digital yang diadakan minggu ke dua bulan Juli 2024, dilanjutkan dengan pendampingan desain tenun pada minggu ke empat Juli 2024 dan akan dilanjutkan sampai bulan Oktober 2024. Kegiatan dilaksanakan dengan memberikan pelatihan dengan melibatkan 10 orang pengrajin. Pengrajin menyediakan laptop untuk pelatihan dan narasumber dengan materi pelatihan desain digital.

Materi pelatihan yang diberikan berupa dasar desain digital, mendesain motif secara digital dan padu padan warna motif. Selama pelatihan 2 hari peserta mampu menciptakan motif digital masing-masing 2 atau 3 motif. Total motif yang dihasilkan sebanyak 23 motif. Dari 23 motif yang dihasilkan dan dilakukan evaluasi maka layak diproduksi sebanyak 15 motif. Salahuddin dan Hidayat (2022) menyatakan bahwa teknologi digital dengan penciptaan motif akan variatif dan modern, yang secara langsung berdampak pada peningkatan daya saing produk di pasar. Motif yang belum diproduksi dilakukan perbaikan, sehingga memenuhi selera pasar. Setelah itu motif yang telah didesain ditenun oleh pengrajin. Setelah pelatihan desain digital dilakukan pendampingan untuk menilai desain digital yang sudah dilakukan setelah pelatihan dan melakukan perbaikan dari kekurangan desain. Desain produk yang unik baik dari motif tradisonal Minang dan desain produk yang berbasis keinginan konsumen akan mampu menarik minat konsumen, (Lita, R.P., 2023)

Percepatan proses produksi dilakukan dengan penyiapan peralatan produksi.Proses produksi yang efisien diberikan dengan pendampingan dan penyiapan alat produksi berupa alat pemintal benang dan ATBM. Dengan adanya peralatan ini diharapkan menambah kemampuan pengrajin dalam memproduksi dan mendapatkan

harga bahan baku yang lebih murah.

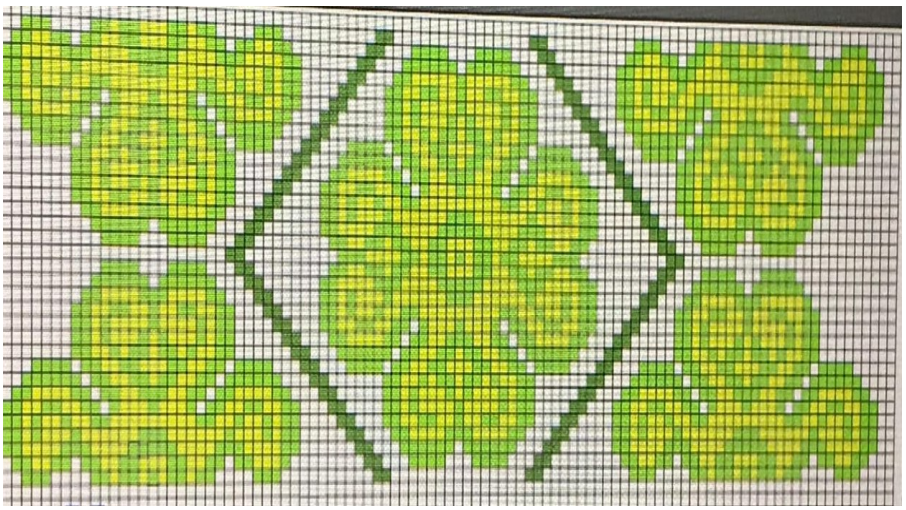
Kegiatan yang dilakukan pengembangan desain motif tenun Unggan dan penyediaan alat produksi akan mendorong inovasi. Inovasi akan meningkatkan kinerja perusahaan (Lita et al., 2020). Inovasi diharapkan menjadi kebiasaan yang dilakukan dalam berproduksi. Budaya inovasi akan mendorong kinerja produksi (Lita et al., 2018).

Hasil pelaksanaan kegiatan bisa dilihat dari luaran dan kondisi sebelum dan sesudah kegiatan seperti Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Pelaksanaan Kegiatan dan Luaran Kegiatan

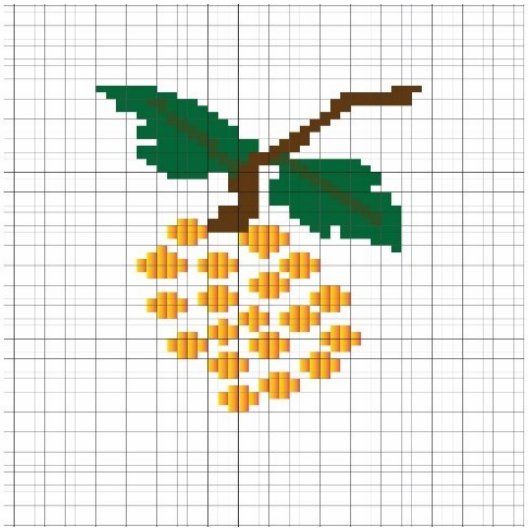
No	Program Kegiatan	Kondisi Sebelum Kegiatan	Kondisi Setelah Kegiatan	Luaran Kegiatan
1	Peningkatan kemampuan Pengusaha/pengrajin mendesain motif secara digital	Desain motif secara manual	Desain motif secara digital	Peserta mampu mendesain dengan skor penilaian minimal 90 (A). Terciptanya 23 motif desain motif secara digital. HKI terdaftar 15 desain motif.
2	Peningkatan efisiensi dan efektifitas produksi	Terbatasnya ATBM semi otomatis dan tidak ada alat pemintal benang	Tersedianya ATBM semi otomatis dan alat pemintal benang	Tersedianya 1-unit alat pemintal benang dan 1-unit ATBM Tersedianya SDM yang mampu mengatur alur produksi.

Contoh-contoh motif hasil desain secara digital sebagai berikut:



Gambar 2. Motif Kiambang Nan Rancak

Motif yang menonjolkan kegiatan adalah motif lansek manih seperti Gambar 3 berikut ini:



Gambar 3. Motif Lansek Manih

Peralatan yang menunjang produksi seperti ATBM seperti Gambar 4 berikut ini:



Gambar 4. Alat Tenun Bukan Mesin

Alat pemintal benang seperti Gambar 5 berikut ini:



Gambar 5. Alat Pemintal Benang

Setelah pelaksanaan kegiatan dengan metode pelatihan desain motif secra digital dan pendampingan, maka dilakukan monitoring dan evaluasi, untuk mengetahui kemampuan pengrajin dalam mendesain motif secara digital. Selain itu, keberlanjutan dalam proses desain motif.

Dampak dari hasil evaluasi dapat dilihat bahwa pengrajin sangat paham dan mampu mempraktekan desain motif secara digital dalam usahanya, sehingga terjadi percepatan produksi dari 2 hari kegiatan menjadi 2 sampai 4 jam 1 desain. Peserta pelatihan dan dari 6 orang mendapatkan skor penilaian 90 (A) karena mampu mendesain lebih cepat dan lebih menarik dan 4 orang mendapatkan nilai 80 (A) karena mendesain sedikit lebih lama. Dengan adanya ATBM dan alat pemintal benang mempercepat proses produksi. Pengrajin mampu memintal benang sendiri.

Pengrajin sangat antusias dalam kegiatan dan berdampak terhadap keinginan untuk mendesain motif secara digital. Selain itu, dengan tersedianya ATBM yang baru akan meningkatkan kapasitas produksi dan tersedianya alat pemintal benang akan mengefisienkan biaya perolehan bahan baku dan mengurangi ketergantungan kepada pemasok bahan baku dengan benang siap dipintal. Kegiatan ini masih akan berlanjut sampai pada tahun 2025 sampai 2026, sehingga bisa berdampak pada kinerja usaha mitra. Kendala yang dihadapi pengrajin hanya sebatas membiasakan diri untuk mendesain secara digital dan perlu pelatihan lanjutan menggunakan peralatan pemintal benang yang belum mereka miliki selama ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari kegiatan yang dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Kegiatan pelatihan yang dilakukan mampu menningkatkan kemampuan pengusaha/pengrajin mendesain motif secara digital, sehingga motif yang dibuat menjadi lebih bervariasi dengan padu padan warna yang menarik. Dengan tersedianya ATBM yang baru akan meningkatkan kapasitas produksi dan tersedianya alat pemintal

benang akan mengefisienkan biaya perolehan bahan baku dan mengurangi ketergantuan kepada pemasok bahan baku dengan benang siap dipintal.

Kegiatan ini masih akan berlanjut sampai pada tahun 2025 sampai 2026, sehingga bisa berdampak pada kinerja usaha mitra. Kendala yang dihadapi pengrajin hanya sebatas membiasakan diri untuk mendesain secara digital.

Kegiatan selanjutnya adalah adanyan pelatihan lanjutan desain yang mengikuti tren mode dan pendampingan dalam desain motifyang kekinian. Selain itu, pengrajin diharapkan menggunakan peralatan pemintal benang benang dan bisa menjadi kegiatan bisnis baru yaitu menyediakan benang yang dipintal di CV. Lansek Manih dengan harga yang lebih murah dibandingkan pemasok benang dari Silungkang atau Bukittinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan ini dibiayai oleh: Direktorat Riset, Teknologi dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi, Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi pada Skema Pemberdayaan Mitra Usaha Produk Unggulan Daerah Nomor: 16/UN16.19/PT.01.03/PM/2024, Tahun Anggaran 2024

DAFTAR PUSTAKA

Bao, Y., Li, Y., Pang, C., Bao, Y., & Yi, X. (2017). Do resource differences between manufacturers and suppliers help or hinder product innovation of manufacturers? The moderating role of trust and contracts. *Industrial Marketing Management, 64*, 79–90. https://doi.org/10.1016/j.indmarman.2017.02.004

Games, D., & Syahardi, A. (2020). Peningkatan produk berbasis inovasi Universitas Andalas: Suatu strategi inkubasi bisnis. *Jurnal Hilirisasi IPTEKS, 3*(1), 47-53. https://doi.org/10.25077/jhi.v3i1.388

Lita, R. P. (2023). *Diereng* (Hak Cipta, Nomor Permohonan: EC00202325131).

Lita, R. P. (2023). *Seni motif bahantaan* (Hak Cipta, Nomor Permohonan: EC00202371312).

Lita, R. P. (2019). *Model penentu intensi konsumen membeli produk tenun Kubang H. Ridwan By di Kabupaten Limapuluh Kota* (Laporan Penelitian).

Lita, R. P., Faisal, R. F., & Meuthia, M. (2020). Enhancing small and medium enterprises performance through innovation in Indonesia: A framework for creative industries supporting tourism. *Journal of Hospitality and Tourism Technology, 11*(1), 155–176. https://doi.org/10.1108/JHTT-11-2017-0124

Lita, R. P., Meuthia, M., & Faisal, R. F. (2018). Model keterkaitan market orientation, leadership, organizational innovation dan organizational performance pada industri kerajinan di Sumatera Barat. *Jurnal Siasat Bisnis, 22*(1), 38–61. https://doi.org/10.20885/jsb.vol22.iss1.art3

Lita, R. P., Meuthia, M., Faisal, R. F., & Surya, S. (2018). SME's innovative performance in Indonesia: The linkage between innovation culture and production performance. *International Journal of Supply Chain Management, 7*(4), 242–253. http://excelingtech.co.uk/

Lita, R. P., Putri, N. T., & Rahmi, D. Y. (2023). The readiness of Minang weaving towards halal fashion adoption: A clustering analysis of TOE framework. *Journal of Applied Engineering and Technological Science, 5*(1), 361–386.

Lita, R. P., Fahmy, R., & Meuthia, M. (2023). Peningkatan daya saing produk anyaman daun mansiang Taratak melalui variasi dan kualitas produk di Kabupaten Lima Puluh Kota. *Jurnal Hilirisasi IPTEKS, 6*(3), 305-312. https://doi.org/10.25077/jhi.v6i3.696

Llopis, J. A. S., Manez, J. A., & Sanchez, A. M. G. (2024). The dynamic links between product and process innovations and productivity for Colombian manufacturing. *Applied Economic Analysis, 32*(94), 62–82. https://doi.org/10.13039/501100011033

Pemerintah Daerah Provinsi Sumatera Barat. (2018). *Peraturan Daerah Provinsi Sumatera Barat Nomor 14 Tahun 2018 tentang rencana pembangunan industri tahun 2018-2038*. Pemerintah Daerah Provinsi Sumatera Barat.

Pemerintah Daerah Kabupaten Sijunjung. (2019). *Rencana pembangunan industri Kabupaten Sijunjung tahun 2019-2039*.

Pramono. (2018). Potensi naskah-naskah Islam Minangkabau untuk industri kreatif sebagai pendukung wisata religi ziarah di Sumatera Barat. *Jurnal Kajian Islam dan Budaya, 16*(2), 328–349. https://doi.org/10.24090/ibda.v16i2.1243

Salahuddin, & Hidayat, A. (2022). Desain ilustrasi digital motif kain tenun Lunggi Kabupaten Sambas menggunakan teknik gambar pixel art. *MAROSTEK: Jurnal Teknik, Komputer, Agroteknologi dan Sains, 1*(2), 254–259.

Woodbridge, J. (2023). Digital innovations in computer-aided design software for weaving at ITMA 2023. *Journal of Textile and Apparel, Technology and Management*, Special Issue 1.