

Pelatihan Pembuatan Konten Digital menggunakan Canva sebagai Media Informasi bagi Perangkat Kelurahan Tasikmadu, Kota Malang

Moch. Zawaruddin Abdullah¹, Ahmad Jarnuzi², Septian Enggar Sukmana³, Muhammad Unggul Pamenang⁴, Satrio Binusa Suryadi⁵, Astrifidha Rahma Amalia⁶

Politeknik Negeri Malang, Jl. Soekarno Hatta No.9, Jatimulyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65141^{1,2,3,4,5,6}

Email: zawaruddin@polinema.ac.id

Received 01 Oktober 2024, Revised 18 Desember 2024, Accepted 31 Januari 2025

ABSTRAK

Pelatihan pembuatan konten digital untuk perangkat Kelurahan Tasikmadu, Kota Malang, diselenggarakan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan dalam menciptakan konten digital yang efektif sebagai media informasi. Dengan pesatnya perkembangan era digital, perangkat kelurahan dituntut untuk mampu menyajikan informasi secara menarik dan interaktif agar lebih mudah diterima oleh masyarakat. Pelatihan ini dirancang secara komprehensif untuk memberikan pemahaman mengenai konsep dasar desain grafis, pemilihan media visual yang tepat, serta strategi penyampaian pesan yang sesuai dengan kebutuhan audiens. Melalui penggunaan aplikasi Canva, baik versi web maupun *mobile*, peserta belajar membuat konten visual yang menarik dan relevan, seperti infografis, yang dapat dimanfaatkan untuk promosi dan penyampaian informasi. Selain itu, pelatihan ini dilakukan secara praktis dan interaktif, dengan demonstrasi langsung dan latihan pembuatan konten oleh peserta. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan peserta dalam memanfaatkan elemen-elemen visual secara efektif, menyusun tata letak yang menarik, serta menyajikan informasi dengan lebih dinamis dan mudah dipahami. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan perangkat kelurahan dalam memaksimalkan penggunaan konten digital untuk berkomunikasi dengan masyarakat secara lebih optimal.

Kata Kunci: Pelatihan, Canva, Konten Digital, Media Informasi, Kelurahan Tasikmadu.

ABSTRACT

The digital content creation training for Tasikmadu Village officials in Malang City was organized with the aim of enhancing skills in creating effective digital content as an informative medium. With the rapid development of the digital era, village officials must present information in an engaging and interactive manner to make it more easily accepted by the public. This training was meticulously planned to provide an understanding of the fundamental concepts of graphic design, appropriate visual media selection, and messaging strategies tailored to the audience's requirements. Participants learned how to create attractive and relevant visual content, such as infographics, using the Canva app in both web and mobile versions. Furthermore, the training was practical and interactive, with direct demonstrations and content creation exercises for the participants. The training resulted in a significant improvement in participants' abilities to effectively use visual elements, organize appealing layouts, and present information in a more dynamic and easily understandable manner. This training is expected to help village officials maximize the use of digital content for more effective communication with the community.

Keywords: Training, Canva, Digital Content, Information Media, Tasikmadu Village.

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang sedang berkembang pesat, penggunaan konten digital telah menjadi fondasi utama dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat. Dengan masyarakat yang semakin terhubung dan tergantung pada teknologi informasi, konten digital menjadi alat yang kuat untuk mengomunikasikan pesan-pesan penting (Purnaningrum et al., 2022). Ini disebabkan oleh pergeseran perilaku masyarakat yang lebih memilih mengakses informasi melalui platform digital seperti situs web, media sosial, dan aplikasi *mobile*.

Konten digital memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi dengan lebih dinamis dan interaktif. Melalui elemen visual seperti gambar, grafik, video, dan animasi, pesan dapat diilustrasikan dengan lebih jelas dan menarik. Selain itu, penggunaan konten digital juga memungkinkan pesan untuk disesuaikan dengan preferensi *audiens* yang beragam, sehingga informasi dapat disajikan dengan cara yang paling relevan dan mudah dipahami oleh masing-masing individu (Pratiwi et al., 2024). Kelebihan lain dari penggunaan konten digital adalah kemampuan untuk memanfaatkan teknologi seperti *hyperlink*, tombol interaktif, dan multimedia. Ini memungkinkan masyarakat untuk mendapatkan informasi lebih mendalam dengan cara yang lebih terlibat dan terarah (Sausan et al., 2024). Dalam hal ini, konten digital memberikan pengalaman yang lebih kaya dan menarik dibandingkan dengan metode tradisional seperti tulisan atau presentasi lisan (Arie Susanto et al., 2021).

Dengan berbagai platform digital yang tersedia, konten digital juga dapat dengan mudah diakses kapan saja dan di mana saja (Rohmantika et al., 2022). Masyarakat tidak lagi terbatas pada waktu dan tempat tertentu untuk mendapatkan informasi (Koushik & Dixit, 2020). Hal ini memungkinkan penyampaian pesan dan informasi secara *real-time*, yang sangat penting dalam menghadapi situasi darurat, peristiwa penting, atau kampanye informasi tertentu (Niati et al., 2019). Dengan demikian, dalam era digital saat ini, penggunaan konten digital menjadi kunci dalam memenuhi kebutuhan komunikasi dan informasi masyarakat (Puspaningtyas et al., 2022). Dalam upaya menyampaikan pesan-pesan yang efektif, konten digital memberikan solusi yang fleksibel, visual, dan interaktif, yang mampu mencapai audiens dengan cara yang lebih mendalam dan signifikan (Arfian et al., 2021) (Rizqi et al., 2021).

Kelurahan Tasikmadu, Kota Malang, menyadari perlunya meningkatkan keterampilan perangkat kelurahan dalam menciptakan konten digital yang menarik dan informatif. Dalam menghadapi tuntutan era digital yang semakin maju, perangkat kelurahan Tasikmadu sadar bahwa perangkat kelurahan perlu memiliki keterampilan yang relevan dalam menciptakan konten digital yang mampu menarik perhatian dan memberikan informasi dengan cara yang efektif. Sejalan dengan kesadaran ini, pelatihan pembuatan konten digital muncul sebagai solusi yang tepat guna dalam memenuhi kebutuhan ini (Niati et al., 2019) (Rahmad et al., 2021).

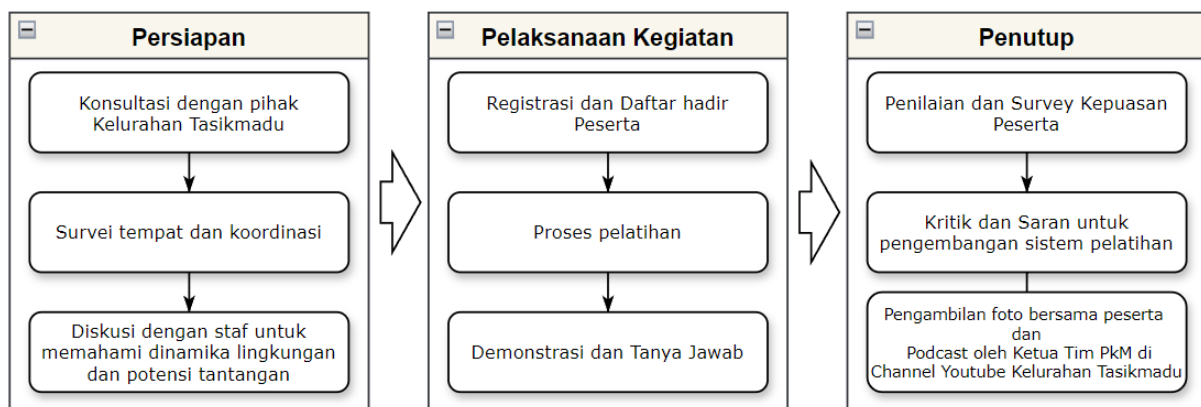
Pelatihan ini dirancang untuk memberikan perangkat kelurahan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam merancang, mengembangkan, dan mengelola konten digital yang berkualitas. Dengan melibatkan aspek-aspek seperti desain grafis, pemilihan media visual yang sesuai, dan strategi penyampaian pesan, pelatihan ini bertujuan untuk mempersiapkan mereka agar mampu membuat konten yang lebih menarik, relevan, dan efektif dalam mengkomunikasikan informasi kepada Masyarakat (Vico et al., 2019).

Lebih dari sekadar menjadi solusi, pelatihan ini merupakan langkah proaktif yang diambil oleh Kelurahan Tasikmadu untuk menghadapi dinamika komunikasi di era digital. Dengan memberikan perangkat kelurahan pelatihan yang berfokus pada pembuatan konten digital, kelurahan ini membantu mereka untuk memiliki wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana mengemas informasi secara menarik melalui media digital. Selain itu, pelatihan ini juga memiliki potensi untuk memberdayakan perangkat kelurahan dalam

meningkatkan interaksi dan partisipasi masyarakat melalui media digital yang lebih atraktif dan interaktif (Rahmad et al., 2021).

Dengan demikian, pelatihan pembuatan konten digital tidak hanya menjawab kebutuhan saat ini, tetapi juga membuka pintu untuk peluang baru dalam memperkuat komunikasi dan interaksi antara pemerintah kelurahan dan masyarakat (Pires et al., 2021). Dengan bekal keterampilan dalam menciptakan konten digital yang efektif, perangkat kelurahan memiliki alat yang kuat untuk membawa pesan-pesan penting kepada masyarakat, mempromosikan program-program kelurahan, dan membangun partisipasi yang lebih aktif dalam berbagai inisiatif komunitas.

METODE PELATIHAN



Gambar 1. Tahapan Pengabdian pada Masyarakat

Dalam kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat di Kelurahan Tasikmadu, terdapat sembilan tahapan yang dijalankan untuk memastikan keberhasilan program. Tahap pertama adalah konsultasi dengan pihak Kelurahan Tasikmadu. Pada tahap ini, tim pengabdian masyarakat berkomunikasi dengan aparat kelurahan untuk mendapatkan izin, dukungan, dan informasi penting terkait kebutuhan serta harapan masyarakat setempat. Langkah ini sangat penting untuk memastikan bahwa program yang direncanakan sesuai dengan konteks dan kebutuhan lokal.

Tahap kedua melibatkan survei tempat dan koordinasi. Tim melakukan survei lokasi untuk memahami kondisi fisik dan logistik yang diperlukan selama pelaksanaan kegiatan. Koordinasi dengan pihak lokal dilakukan untuk memastikan semua persiapan berjalan lancar. Selanjutnya, tahap ketiga adalah diskusi dengan staf terkait untuk mendalami dinamika lingkungan dan potensi tantangan yang mungkin dihadapi. Diskusi ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang ada dan mencari solusi yang tepat.

Tahap keempat adalah registrasi dan daftar hadir peserta. Pada tahap ini, peserta yang telah diundang atau mendaftar sebelumnya akan melakukan registrasi ulang untuk memastikan kehadiran mereka. Ini juga membantu tim dalam mengelola jumlah peserta dan mempersiapkan materi pelatihan yang sesuai.

Proses pelatihan, yang merupakan tahap kelima, adalah inti dari kegiatan ini. Peserta diberikan materi dan pelatihan sesuai dengan topik yang telah ditentukan, seperti penggunaan alat desain Canva. Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan secara mudah dalam pembuatan desain dengan biaya yang murah dan dapat digunakan pada *platform mobile* maupun web (Rizqi et al., 2021). Setelah pelatihan, tahap selanjutnya adalah demonstrasi dan sesi tanya jawab. Peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkan apa yang telah dipelajari dan mengajukan pertanyaan untuk memperdalam pemahaman mereka.

Tahap ketujuh adalah penilaian dengan kuesioner untuk mengukur pemahaman peserta. Kuesioner ini dirancang untuk mengevaluasi seberapa efektif pelatihan yang diberikan dan untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan. Berdasarkan hasil penilaian, tahap kedelapan adalah memberikan saran untuk pengembangan sistem pelatihan di masa depan agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta.

Tahap terakhir melibatkan pengambilan foto bersama peserta sebagai dokumentasi kegiatan dan kenang-kenangan. Selain itu, Ketua Tim Pengabdian Pada Masyarakat (PkM) menjadi narasumber pada podcast yang dibuat oleh Keluهران Tasikmadu dan diunggah di platform YouTube untuk menyebarluaskan informasi dan pengalaman dari kegiatan ini. Langkah ini tidak hanya mendokumentasikan kegiatan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana berbagi pengetahuan dengan audiens yang lebih luas.

Pelatihan ini telah disusun dengan cermat menggunakan pendekatan praktis yang berfokus pada pengembangan keterampilan perangkat kelurahan dalam menciptakan konten digital yang efektif. Rancangan pelatihan mencakup serangkaian materi yang kaya dan mendalam, yang mencakup beberapa aspek penting dalam pembuatan konten digital. Materi yang diajarkan mencakup dasar-dasar desain grafis, yang melibatkan prinsip-prinsip estetika, pemilihan warna yang tepat, dan elemen-elemen visual yang efektif (Arfian et al., 2021).

Selain itu, pelatihan juga membahas penggunaan alat desain yang relevan, termasuk aplikasi Canva, yang merupakan salah satu alat utama dalam menciptakan konten visual. Peserta diajarkan cara memanfaatkan alat-alat desain ini secara optimal untuk menghasilkan karya yang menarik. Strategi konten juga menjadi bagian penting dalam pelatihan, di mana peserta akan memahami bagaimana menyusun pesan-pesan secara efektif dalam konten digital, agar informasi dapat tersampaikan dengan jelas dan memikat bagi audiens (Hendriadi et al., 2019).

Salah satu poin puncak dari pelatihan ini adalah pembuatan infografis interaktif. Peserta akan diberikan panduan langkah-demi-langkah tentang bagaimana menciptakan infografis yang tidak hanya mengandung informasi yang relevan, tetapi juga interaktif dan mudah dimengerti (Syulistyo et al., 2024). Ini melibatkan penggunaan elemen-elemen visual yang menarik, pemanfaatan grafik dan chart yang efektif, serta cara mengatur tata letak yang sesuai agar pesan dapat diterima secara optimal oleh audiens.

Pelatihan ini diadakan dalam beberapa sesi interaktif yang menekankan pada partisipasi aktif peserta. Selain materi teoritis, sesi ini juga melibatkan diskusi antar peserta, demonstrasi langsung oleh instruktur, serta latihan praktis oleh peserta. Pendekatan ini memastikan bahwa peserta tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis, tetapi juga kesempatan untuk menerapkannya dalam situasi nyata. Dengan demikian, pelatihan ini memberikan pengalaman belajar yang holistik dan mendalam, yang mampu meningkatkan keterampilan perangkat kelurahan dalam menciptakan konten digital yang berkualitas dan berdaya guna.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Selama pelatihan berlangsung, para peserta yang merupakan perangkat dari Kelurahan Tasikmadu mendapatkan pemaparan yang sangat komprehensif tentang prinsip-prinsip dasar dalam desain grafis. Materi ini mencakup aspek-aspek seperti komposisi visual, pemilihan warna yang sesuai, pemahaman tentang struktur visual yang efektif, dan bagaimana mengatur tata letak yang memudahkan pemahaman pesan. Para peserta juga mendalami penggunaan perangkat lunak desain yang diperlukan dalam menciptakan konten digital yang berkualitas.

Pengenalan terhadap perangkat lunak desain, termasuk penggunaan aplikasi Canva, merupakan bagian yang signifikan dalam pelatihan. Peserta diberikan panduan langkah-demi-langkah tentang cara mengoperasikan alat-alat ini, memanfaatkan fitur-fitur khususnya, dan mengoptimalkan berbagai elemen desain yang disediakan untuk menciptakan konten yang

lebih menarik dan profesional. Mereka belajar bagaimana menggabungkan teks, gambar, dan elemen grafis dengan cara yang harmonis sehingga pesan dapat disampaikan secara efektif kepada audiens.

Pelatihan ini juga memberikan wawasan mendalam tentang strategi dalam menciptakan konten digital yang memiliki dampak. Para peserta diajak untuk memahami bagaimana menyusun pesan, menyesuaikannya dengan target audiens, serta memilih gaya penyampaian yang sesuai dengan tujuan komunikasi. Dalam hal ini, mereka mempelajari berbagai strategi yang dapat digunakan untuk membuat konten yang memikat dan relevan.

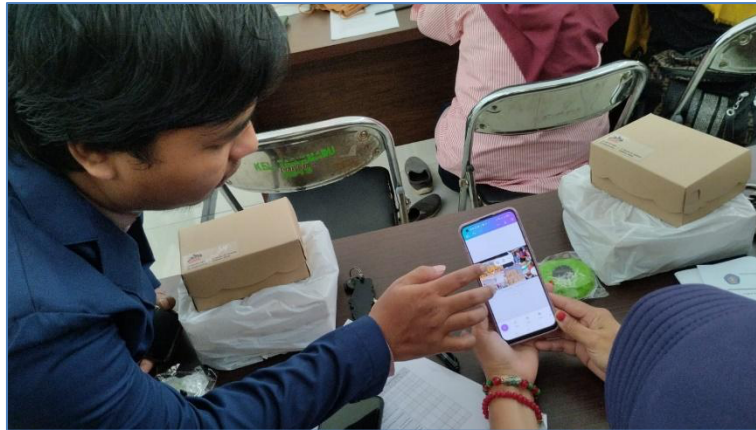
Selain pemahaman teoritis, para peserta juga diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan konsep-konsep yang telah dipelajari dalam situasi nyata. Salah satu contoh konkrit adalah pembuatan infografis. Dengan bimbingan instruktur, peserta melakukan latihan praktis dalam membuat infografis dengan berbagai tema yang relevan dengan program dan agenda Kelurahan Tasikmadu. Dalam latihan ini, mereka dihadapkan pada tantangan untuk mengemas informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat.

Dengan demikian, pelatihan ini memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh kepada peserta. Mereka tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis tentang prinsip-prinsip desain grafis dan strategi konten digital, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan konsep-konsep ini dalam konteks praktis yang relevan dengan tugas-tugas mereka sebagai perangkat Kelurahan Tasikmadu.



Gambar 2 Pemaparan Materi Pelatihan

Gambar 2 menunjukkan anggota tim pengabdian masyarakat sedang memberikan materi pelatihan kepada jajaran perangkat Kelurahan Tasikmadu. Pelatihan ini berfokus pada pembuatan konten digital menggunakan Canva, yang dapat diakses melalui platform web maupun aplikasi *mobile*. Dalam pelatihan ini, peserta diajarkan cara membuat infografis yang menarik dan efektif, yang dapat digunakan untuk keperluan informasi dan promosi di lingkungan kelurahan. Materi mencakup langkah-langkah praktis dalam menggunakan fitur-fitur Canva, seperti pemilihan *template*, pengaturan tata letak, serta penambahan elemen visual untuk menghasilkan konten berkualitas.



Gambar 3 Demo pelatihan menggunakan Canva *Mobile*

Gambar 3 menunjukkan pemateri dari tim pengabdian masyarakat sedang melakukan demonstrasi penggunaan Canva secara langsung melalui *smartphone* peserta. Pada sesi ini, pemateri memandu peserta dalam mempraktikkan fitur-fitur Canva, seperti memilih *template*, mengedit teks, dan menambahkan elemen grafis, dengan tujuan agar peserta dapat langsung memahami cara membuat konten digital secara mandiri menggunakan perangkat *mobile* mereka masing-masing.



Gambar 4 Penjelasan Aplikasi Canva Web

Gambar 4 menunjukkan pemateri dari tim pengabdian masyarakat sedang melakukan demonstrasi pelatihan Canva menggunakan platform web. Dalam sesi ini, pemateri memperagakan cara mengakses Canva melalui *browser* dan memandu peserta dalam menggunakan berbagai fitur yang tersedia, seperti memilih *template*, mengedit desain, dan menyusun elemen grafis. Tujuannya adalah agar peserta dapat menguasai pembuatan konten digital dengan efektif melalui antarmuka web Canva, yang memungkinkan akses lebih luas dan fungsionalitas yang lengkap.



Gambar 5. Pelaksanaan Tasikmadu Podcast oleh Ketua tim PkM

Gambar 5 menunjukkan ketua Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) menyampaikan aspirasinya melalui podcast sebagai bentuk kontribusi nyata dalam pengabdian kepada masyarakat. Dengan memanfaatkan platform podcast, ketua PkM membagikan wawasan, ide, dan strategi yang bertujuan untuk menghadapi tantangan masyarakat, menyebarkan pengetahuan pada Kelurahan Tasikmadu.

Pelatihan ini telah memberikan dampak yang sungguh positif dan bermakna bagi para perangkat kelurahan. Melalui pelatihan ini, mereka berhasil mengembangkan keterampilan yang mendalam dalam pembuatan konten digital yang lebih menarik dan memberikan dampak nyata. Hasil yang telah dicapai mencerminkan transformasi signifikan dalam cara mereka menyajikan informasi kepada masyarakat melalui media digital.

Sebagai hasil dari pelatihan ini, para perangkat kelurahan mampu menghasilkan konten-konten digital yang lebih interaktif dan memiliki daya tarik visual yang lebih tinggi. Dengan penerapan prinsip-prinsip desain grafis yang mereka pelajari, konten-konten ini memiliki tata letak yang lebih terstruktur dan harmonis, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh masyarakat dengan lebih baik. Selain itu, konten-konten ini juga menjadi lebih mudah dimengerti dan diingat, karena elemen visual seperti gambar, grafik, dan warna digunakan secara efektif untuk mengilustrasikan informasi dengan cara yang jelas dan menarik.

Selanjutnya, pelatihan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan kepercayaan diri para perangkat kelurahan dalam memanfaatkan teknologi. Sebelumnya, mungkin ada kekhawatiran atau rasa kurang yakin dalam mengoperasikan alat desain atau aplikasi digital. Namun, melalui pelatihan ini, mereka berhasil mengatasi hambatan tersebut dan merasa lebih mampu dan percaya diri dalam menghasilkan konten digital yang berdaya guna. Hal ini tidak hanya membantu mereka dalam hal komunikasi dengan masyarakat, tetapi juga dalam berinovasi dan menghadapi tantangan teknologi di masa depan.

Tabel 1. Hasil Penilaian Pelaksanaan Pelatihan

No	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan Mitra/Peserta				18	1
2	Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan sesuai harapan Mitra			2	17	
3	Cara pemateri menyajikan materi pelatihan menarik		1	7	11	
4	Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami		1	4	12	2

No	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
5	Waktu yang disediakan sesuai untuk penyampaian materi dan kegiatan pelatihan		1	3	14	1
6	Mitra berminat untuk mengikuti kegiatan pelatihan kembali selama sesuai kebutuhan Mitra/peserta				16	3
7	Anggota PkM yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan			1	15	3
8	Kegiatan PkM dilakukan secara berkelanjutan			2	16	1
9	Setiap keluhan/pertanyaan/permasalahan yang diajukan ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber /asisten pelatihan yang terlibat				15	4
10	Mitra mendapatkan manfaat langsung dari kegiatan pelatihan yang dilaksanakan				16	3
11	Kegiatan pelatihan berhasil meningkatkan kesejahteraan/kecerdasan/keterampilan mitra			2	14	3
12	Secara Umum, mitra puas terhadap kegiatan pelatihan			1	15	3
Total Penilaian:		0	3	22	179	24

Keterangan: 1: Kurang sekali; 2: kurang; 3: cukup; 4: baik; 5: baik sekali

Secara keseluruhan, pelatihan ini telah membuka pintu untuk perubahan positif dalam cara Kelurahan Tasikmadu berkomunikasi dan berinteraksi dengan masyarakat. Dengan keterampilan yang baru diperoleh, para perangkat kelurahan mampu menghadirkan pesan-pesan penting secara lebih efektif dan menarik melalui konten digital. Hasil ini bukan hanya berupa konten yang lebih baik, tetapi juga perkembangan personal dalam bentuk kepercayaan diri dan kemampuan adaptasi terhadap teknologi baru.

SIMPULAN

Pelatihan Pembuatan Konten Digital telah membawa dampak positif yang signifikan dalam memberdayakan perangkat Kelurahan Tasikmadu sebagai penyedia informasi kepada masyarakat. Melalui pengembangan keterampilan dalam menciptakan konten digital yang efektif, Kelurahan Tasikmadu telah meraih perubahan positif dalam cara mereka berkomunikasi dengan masyarakat. Keterampilan baru ini telah memberikan mereka alat yang kuat untuk menghadapi tuntutan era digital, yang semakin menuntut komunikasi yang menarik dan relevan. Dengan konten digital yang lebih menarik dan efektif, Kelurahan Tasikmadu dapat lebih proaktif dalam menyampaikan pesan-pesan penting, mempromosikan program-program kelurahan, serta mengoptimalkan partisipasi masyarakat dalam berbagai inisiatif komunitas. Sejalan dengan transformasi ini, Kelurahan Tasikmadu telah membuktikan bahwa pelatihan ini tidak hanya memberikan keahlian praktis, tetapi juga membuka peluang baru dalam membangun hubungan yang lebih erat dan bermakna antara pemerintah kelurahan dan masyarakat yang mereka layani.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami ucapkan kepada Politeknik Negeri Malang melalui Unit Pelayanan Teknis Penelitian dan Pengabdian Masyarakat yang telah bersedia memberikan kesempatan kami untuk melaksanakan pengabdian pada Masyarakat sehingga kegiatan ini terselenggara dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfian, A., Yoerani, A., Yana, A. A., Siregar, J., & Syafrianto. (2021). Pelatihan Desain Produk Pemasaran Digital pada Pemuda Karang Taruna Desa Cikarageman Selama Covid-19. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 31–34. <http://dx.doi.org/10.36257/apts.vxix>
- Arie Susanto, D., Anugrah, S., Rahmaliya, R., & Haris, O. (2021). Peningkatan Kapasitas Umkm Dalam Meningkatkan Penjualan Melalui Strategi Pemasaran Digital Desa Caringin. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Abdi Putra*, 1(2), 1–6. <https://doi.org/10.52005/abdiputra.v1i2.88>
- Hendriadi, A. A., Sari, B. nurina, & Padilah, T. N. (2019). Pelatihan Digital Marketing Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) di Kabupaten Karawang. *J-Dinamika : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 120–125. <https://doi.org/10.25047/j-dinamika.v4i2.1133>
- Koushik, S., & Dixit, P. (2020). How to Deliver an Innovation Program from Distance? Lessons from PRASU. *IEEE Engineering Management Review*, 48(3), 13–15. <https://doi.org/10.1109/EMR.2020.3015247>
- Niati, A., Soelistiyono, A., & Ariefiantoro, T. (2019). Pengembangan Kemampuan Sumber Daya Manusia melalui Pelatihan Komputer Microsoft Office Excel untuk Meningkatkan Kinerja Perangkat Desa Mranggen. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 105. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i1.3557>
- Pires, F., Masanet, M.-J., & Scolari, C. A. (2021). What are teens doing with YouTube? Practices, uses and metaphors of the most popular audio-visual platform. *Information Communication and Society*, 24(9), 1175–1191. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/1369118X.2019.1672766>
- Pratiwi, I., Aprilyanti, S., & Andalia, W. (2024). Pelatihan Pengembangan Produk UMKM di Kecamatan Sako Palembang. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 8(1), 1–6. <https://doi.org/10.36982/jam.v8i1.3568>
- Purnaningrum, E., Rafikayati, A., & Dyatmika, S. W. (2022). Peningkatan Profitabilitas Wirausaha Disabilitas di Era Digital dengan Ketrampilan Desain Produk dan Pemasaran pada E-Commerce. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 32. <https://doi.org/10.30651/aks.v6i1.4006>
- Puspaningtyas, N. D., Maskar, S., Dewi, P. S., Asmara, P. M., & Mauliya, I. (2022). Peningkatan Digital Marketing Karang Taruna Desa Hanura Dalam Memasarkan Wisata Pasar Sabin. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 320–323. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i1.4017>
- Rahmad, C., Sumari, A. D. W., Kirana, A. P., Abdullah, M. Z., & Sukmana, S. E. (2021). Perangkat Desa Melek Digital dan Kreatif: Pelatihan Pengembangan Konten Digital Desa Ngijo Kabupaten Malang. *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 7. <https://doi.org/10.33633/ja.v4i1.140>
- Rizqi, A. W., Jufriyanto, M., & Pusporini, P. (2021). Pelatihan Desain Kemasan Produk Asosiasi UMKM Kecamatan Sidayu, Kabupaten Gresik (Studi Kasus : Produk Kerupuk). *IJCOSIN: Indonesian Journal of Community Service and Innovation*, 1(1), 33–38. <https://doi.org/10.20895/ijcosin.v1i1.261>
- Rohmantika, N., Yulyanti, E., Wahyuni, H., & Pratiwi, U. (2022). Pelatihan Digitalisasi Data Desa bagi Perangkat Desa Condongsari untuk Mengoptimalkan Layanan Administrasi Desa. *JURNAL TEPAT : Teknologi Terapan Untuk Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 310–322. https://eng.unhas.ac.id/tepat/index.php/Jurnal_Tepat/article/view/312
- Sausan, Puspita, P. L., Claudia, G., Nawawi, L., & Nugrohosiwi, A. (2024). Implementasi Peta Digital untuk Mendukung Pelayanan Informasi Kepemilikan Lahan di Desa Grujungan Kabupaten Kebumen. *IJCOSIN: Indonesian Journal of Community Service and*

- Innovation*, 4(1), 11–19. <https://doi.org/10.20895/ijcosin.v4i1.1301>
- Syulistyo, A. R., Shoumi, M. N., Sukmana, S. E., Rahmad, C., Ririd, A. R. T. H., Rahmant, A. N., & Zettyara, D. (2024). Pelatihan Pengembangan Konten Digital Menggunakan Alat Desain Berbasis Web Dan Mobile. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (J-ABDIMAS)*, 11(1), 129–134.
- Vico, F., Masa, J., & García, R. (2019). Toolbox.Academy: Coding & Artificial Intelligence Made Easy for Kids, Big Data for Educators. *EDULEARN19 Proceedings*, 1, 5173–5178. <https://doi.org/10.21125/edulearn.2019.1279>