

Pelatihan Desain Grafis Untuk Perangkat Desa Guna Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi Digital

Riana Safitri^{*1}, Novita Setianti², Wika Purbasari³, Sunaryono⁴, Joko Purnomo⁵, Yusuf Hardjono⁶

^{1,3} Program Studi Teknik Informatika STMIK Widya Utama, Indonesia

^{2,4,6} Program Studi Komputerisasi Akuntansi STMIK Widya Utama, Indonesia

⁵ Program Studi Sistem Informasi STMIK Widya Utama, Indonesia

e-mail: ^{*}rianasafitri07@gmail.com, ²n0phvietaz0ne@gmail.com,

³wika.purbasarii@gmail.com, ⁴aryo.jateng@gmail.com, ⁵adhty4@gmail.com,

⁶yusuf.usm24@gmail.com

Abstrak

Era digitalisasi mendorong Desa Kedondong untuk menerapkan teknologi untuk meningkatkan pelayanan perangkat desa kepada masyarakat, Desa Kedondong berada di Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas. Desa Kedondong memiliki seorang kepala desa dengan salah satu program kerja unggulan di bidang inovasi dan teknologi, maka untuk mewujudkan program kerja tersebut STMIK Widya Utama bersama kepala Desa Kedondong untuk mengadakan pelatihan desain grafis dengan menggunakan aplikasi canva. Program pelatihan yang ditawarkan diantaranya adalah pelatihan desain dan telah disepakati bersama adalah pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi bagi perangkat desa di Desa Kedondong. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dipicu oleh kurangnya kemampuan perangkat desa dalam mengembangkan desain untuk memenuhi kebutuhan layanan kepada masyarakat sehari-hari. Solusi dari permasalahan ini diwujudkan melalui pelatihan dalam bidang desain grafis. Tujuan utama dari pelatihan ini adalah meningkatkan inovasi, memberikan pelatihan, serta membekali keterampilan dalam merancang dan mengelola gambar menggunakan perangkat lunak Canva yang sederhana dan efisien. Metode kegiatan ini mencakup beberapa tahap, yakni survei, persiapan, pelaksanaan, dan dokumentasi. Kesimpulan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah bahwa inisiatif ini signifikan dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi, memberikan manfaat yang berharga bagi masyarakat di Desa Kedondong. Semoga kegiatan ini dapat terus dilaksanakan di masa yang akan datang.

Kata kunci: Desain Grafis, Desa Kedondong, Inovasi, Kreativitas, Pelatihan, Perangkat Desa

1. PENDAHULUAN

Desa Kedondong berada di Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah. Desa Kedondong merupakan desa yang terletak di Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah. Desa Kedondong dipimpin oleh seorang kepala desa yang bernama Suratman, kepala desa yang menjabat sekarang memiliki program utama tentang teknologi.

Pelatihan itu sendiri berdasarkan menurut ahli didefinisikan sebagai aktivitas yang diselenggarakan berdasarkan jadwal pada subbagian kompetensi dan sikap. Tahapan pembelajaran untuk memantapkan kinerja suatu kegiatan atau pekerjaan[1]. Desain menurut ahli Pengertian desain produk menurut Ulrich & Eppinger merupakan layanan profesional untuk menciptakan dan mengembangkan suatu konsep dan spesifikasi yang dapat dioptimalkan menjadi suatu fungsi, nilai, dan tampilan produk dan sistem tersebut saling menguntungkan

antara pengguna dan produsen [2]. Peran perangkat desa melibatkan keterlibatan aktif dalam memberikan dukungan kepada kepala desa dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya terkait tata kelola pemerintahan dan pemenuhan kebutuhan masyarakat di desa. Tugas mereka mencakup pelaksanaan berbagai fungsi dengan tujuan mendukung pengelolaan pemerintahan desa serta memenuhi kebutuhan masyarakat setempat. Menghadapi berbagai hambatan terkait kebutuhan desain yang membutuhkan keterampilan cepat dan kreatif, dilakukan pelatihan menggunakan aplikasi Canva untuk merangsang pembentukan ide-ide baru dan meningkatkan kreativitas.

Pengabdian dengan judul “Pelatihan Aplikasi Canva Dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Dunia Kerja”, pelatihan ini ditujukan bagi mahasiswa HMJ PGMI UIN pelatihan ini dilaksanakan sebagai sarana peningkatan kreatifitas dalam pembuatan pamphlet dan sertifikasi serta menciptakan desaingrafis yang menarik [4]. Sementara menurut Tambunan, L., Iqbal, M., Radillah, T., & Satria, B (2022) dengan judul pengabdian “Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Digital Bagi Masyarakat Di Desa Buluh Apo, Kecamatan Pinggir” Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan kemampuan peserta dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam proses perancangan gambar, dengan fokus pada pemanfaatan aplikasi *CorelDraw* dan *Adobe Photoshop* [5].

Untuk mengatasi permasalahan di Desa Kedondong, Sokaraja, Program Pengabdian Masyarakat ini berhasil dilaksanakan dengan sukses sebagai implementasi dari tridharma dosen yang dilakukan oleh para dosen dari Program Studi Teknik Komputer STMIK Widya Utama. Program ini berfokus pada Pelatihan Desain Grafis untuk Perangkat Desa dengan tujuan meningkatkan kreativitas dan inovasi digital di Desa Kedondong, Sokaraja. Diharapkan bahwa melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, kemampuan perangkat desa dalam bidang desain grafis dapat ditingkatkan, sehingga mereka mampu mengaplikasikan desain dengan cepat dan mudah, mempermudah pelayanan kepada masyarakat.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh tim STMIK Widya Utama di Desa Kedondong dilakukan secara keseluruhan di Aula Kantor Desa Kedondong, Sokaraja. Partisipan terdiri dari 10 perangkat desa yang hadir pada pelaksanaan kegiatan ini, dimulai pada tanggal 29 Januari 2023. Seluruh kegiatan dilakukan di Aula Kantor Desa Kedondong. Setiap perangkat desa menyediakan perangkat pembelajaran berupa laptop atau gawai pribadi, dan STMIK Widya Utama menyediakan perangkat pembelajaran lainnya, termasuk laptop perangkat desa, proyektor, layar proyektor, dan aplikasi Canva.

Masing-masing peserta diberikan modul pelatihan tentang Desain Grafis menggunakan Canva, dengan tujuan agar mereka dapat lebih mudah mengikuti dan memahami materi pelatihan. Dokumentasi pada gambar 3 menunjukkan kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan Canva, di mana tim pengajar memberikan instruksi tentang pembuatan banner, tata letak media sosial, dan spanduk. Para perangkat desa juga mendapatkan pembelajaran tentang cara menggali ide dan kreativitas peserta dalam membuat desain, menggunakan templat yang sudah ada dengan kemudahan untuk dimodifikasi.

1. Tahap Survey

Awal kegiatan pengabdian dilakukan survey terlebih dahulu, survey dilakukan dengan tujuan mengenal latar belakang, jenis kebutuhan yang diperlukan oleh perangkat Desa Kedondong, bagaimana jenis pemahaman perangkat desa terkait komputer dasar dan jenis aplikasi apa, yang memungkinkan untuk dilaksanakan dan mudah diaplikasikan dalam pekerjaan nantinya, kemudian tim pengajar melakukan koordinasi antara tim dengan pemerintah desa terkait jadwal kegiatan dan disepakati untuk jadwal pelatihan dilaksanakan pada Senin, 29 Januari 2024, serta koordinasi terkait perlengkapan yang dibutuhkan baik gawai, jaringan internet dan perlengkapan pendukung lainnya.

2. Tahap Persiapan

Tahap selanjutnya yang dilakukan tim pengajar adalah tahap persiapan setelah tahap survey dilakukan, tim pengajar menganalisa kebutuhan desain yang diperlukan oleh pemerintah Desa Kedondong, bahwa setelah kesepakatan yang dihasilkan adalah menggunakan aplikasi canva yang menyediakan banyak templet dan mudah digunakan. Selain aplikasi, tanggal pelaksanaan, dan perlengkapan yang telah di sepakati kemudian tim pengajar menyusun proposal kegiatan, presensi kehadiran menyusun surat undangan, serta membuat materi yang akan disampaikan dan pembagian tugas penyampain materi tim pengajar. Selain kegiatan tersebut tim pengajar juga melaporkan kegiatan dan proposal kegiatan ke LPPM STMIK Widya Utama dan memperoleh surat tugas untuk pengabdian.

3. Tahap Pelaksanaan

Setelah tahap persiapan tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan, untuk tahap pelaksanaan terdiri dari 3 subbagian yaitu pembukaan, penyampaian materi dan penutupan. Dalam tahap pelaksanaan dihadiri oleh 10 orang perangkat desa dari keseluruhan total yang diundang adalah 10 perangkat desa. Untuk tim pengajar terdiri dari 6 orang pengajar yaitu Riana Safitri, Novita Setianti, Wika Purbasari, Sunaryono, Joko Purnomo, Yusuf Hardjono dengan rincian waktu dan materi yang diajarkan sebagai berikut :

Tabel 1 Tabel Kegiatan

No	Waktu	Materi	Tim Pengajar
1.	10.00-11.00	Logo	Novita Setianti
2.	11.01-12.00	Poster	Wika Purbasari
3.	13.01-14.00	Konten Media Sosial	Riana Safitri
4.	14.01-15.00	Banner	Joko Purnomo
5.	15.01-16.00	Desain kemasan produk	Sunaryono
6.	16.01-17.00	<i>invoice</i>	Yusuf Hardjono

Setiap tim pengajar memberikan penilaian terhadap penugasan masing-masing yang terhadap hasil pelatihan.

4. Tahap Evaluasi

Tahap akhir yang dilakukan dalam pelatihan adalah tahap evaluasi tahap evaluasi merupakan tahap akhir yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian dilakukan dengan tujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta dalam mengikuti kegiatan pelatihan untuk penilaian dititikberatkan pada keberhasilan membuat produk, mampu menggunakan *tool* yang ada dan mampu melakukan penyimpanan. Tahap evaluasi juga bertujuan untuk melihat kekurangan pelatihan dan perbaikan pelatihan dimasa selanjutnya. Gambar 1 merupakan metode pelaksanaan PkM.



Gambar 1 Metode Pelaksanaan PkM

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Survey

Hasil survey yang tim laksanakan pada tanggal 2 Januari 2024 membahas terkait kebutuhan yang diperlukan oleh pemerintah Desa Kedondong, Sokaraja, terkait kebutuhan aplikasi desain guna meningkatkan kapasitas perangkat desa.



Gambar 2 Tahap Survey PkM Desa Kedondong, Sokaraja

3.2 Hasil Tahap Persiapan

Tahap persiapan kegiatan pengabdian ini yaitu dengan melakukan pembuatan tutorial untuk memandu pengguna dalam menggunakan berbagai aplikasi penyuluhan. Jenis aplikasi penyuluhan yang akan dijelaskan meliputi logo, poster, konten media social, Banner, desain kemasan produk dan invoice sehingga akan disiapkan 6 tutorial yang sesuai dengan jenis aplikasi tersebut. Selain itu, akan disiapkan lembar pertanyaan sebagai alat evaluasi kegiatan pengabdian. Tujuan dari lembar pertanyaan ini adalah untuk memperoleh pemahaman tentang sejauh mana pelatihan yang dilakukan dapat diserap oleh peserta, baik dalam hal pemahaman konsep maupun dalam kemampuan praktis untuk mengaplikasikan materi yang dipelajari. Persiapan administratif, peralatan, dan fasilitas pelatihan juga akan disiapkan dengan baik untuk memastikan kelancaran pelaksanaan kegiatan ini.

3.3 Hasil Pelaksanaan

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan tim pengajar STMIK Widya Utama di Desa Kedondong dilaksanakan bertempat di Aula Kantor Desa Kedondong, Kecamatan Sokaraja. Jumlah perangkat desa yang hadir adalah sebanyak 10 orang. Pelaksanaan kegiatan pada tanggal 29 Januari 2024 di aula kantor Desa Kedondong. Dan untuk tim pengajar terdiri dari 6 orang yang termuat dalam surat tugas gambar 3 dari ketua LPPM yang terdiri dari Riana Safitri, Novita Setianti, Wika Purbasari, Joko Purnomo, Sunaryono dan Yusuf Hardjono.

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
STMIK WIDYA UTAMA
 Jl. Siliwangi No. 9 A Purwokerto, Jawa Tengah 53142, Telp/Fax (0281) 8212230
 Website : lppm.widya.ac.id e-mail : lppm@widya.ac.id

SURAT TUGAS
 No: 0017/LPMLSU/XII/2024

Ketua LPPM STMIK Widya Utama, menugaskan kepada saudara/i atas nama :

No	NIDN	Nama
1.	0606118901	NOVITA SEHANTI, M.Ak, A.C.A.
2.	0622068501	WIKI PURBASARI, M.Kom.
3.	0629078901	RIANA SAFITRI, M.Kom.
4.	0626078202	JUKO PURNOMO, M.Kom.
5.	0613068603	SUNARYONO, M.Kom.
6.	0606096001	YUSUF HARDONO, M.M.

Kepetuan : melakukan PIM dengan judul "Pelatihan Desain Grafis Untuk Perangkat Desa guna Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Digital Di Desa Kedondong, Sokaraja"

Hari/tanggal : Senin, 29 Januari 2024

Waktu : 10.00-selesai

Kepada yang ditugaskan agar dapat melaksanakan tugas dengan baik dan bertanggung jawab serta melapor hasil kepada Ketua LPPM STMIK Widya Utama.

Demikian surat tugas kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 16 Januari 2024
 Ketua LPPM STMIK Widya Utama



Gambar 3 Surat Tugas dari LPPM

Perangkat pembelajaran disediakan oleh pemerintah desa Kedondong dan STMIK Widya Utama. Perlengkapan perangkat pelatihan yang dibutuhkan diantaranya laptop untuk perangkat desa dalam menerapkan pelatihan, proyektor untuk pemaparan materi dan sound agar suara terjangkau dengan jelas ke seluruh peserta pelatihan. Semua perangkat desa sebagai peserta pelatihan disediakan modul oleh tim pengajar yang berisi tentang materi desain grafis dengan canva yang akan diberikan pada saat pelatihan. Modul ini berfungsi agar peserta pelatihan dapat lebih mudah memahami dan mengikuti praktikikum. Dalam setiap sesi materi tim pengajar memberikan materi, praktikum dan penugasan langsung kepada peserta pelatihan agar peserta pelatihan dapat mengembangkan ide-ide masing-masing peserta menggunakan aplikasi canva.

Setelah diperkenalkan dengan tim STMIK Widya Utama, kami melakukan penilaian awal terhadap pengetahuan peserta tentang aplikasi desain untuk mengetahui seberapa besar dasar-dasar desain yang diketahui. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengetahui apakah peserta sudah mengenal, memiliki pengetahuan mendalam, atau bahkan belum sama sekali mengenal aplikasi desain. Hasilnya menunjukkan bahwa 60% dari peserta belum memahami aplikasi desain grafis. Kondisi ini dapat dimengerti mengingat mayoritas perangkat desa sudah berusia dimana kebanyakan kurang mengenal tentang IT.

Dalam Gambar 4 tergambar tim pengajar memberikan materi dan di praktikumkan langsung oleh peserta pelatihan, dalam praktikum peserta mendapatkan materi terkait pembuatan logo, poster, konten media social, Banner, desain kemasan produk dan invoice. Para peserta mengikuti arahan dari tim pengajar dan membuat masing-masing materi dengan mengembangkan kreatifitas dan inovasi dari masing-masing peserta pelatihan.



Gambar 4 Pelaksanaan Pelatihan dan menyampaikan materi canva oleh Tim STMIK Widya Utama

Dalam pelaksanaan pelatihan tampak jelas peserta pelatihan sangat semangat dalam penyampaian materi dan praktikum langsung pelatihan. Dalam pelaksanaan pelatihan peserta diwajibkan mengisi presensi di Gambar 5 sebanyak 2 kali di awal pelatihan dan setelah istirahat

No	Nama	Isi/Isian	Tanda tangan
1.	WIKIRIT SUDJO G	Revisi	
2.	Teguh	P. Pambanuan	
3.	Rumiyanto	Kabli 3	
4.	Mursandi	K. Satrio	
5.	Ginerva Vira A.	K. Kusna	
6.	Supra Yurno	Kadus 1	
7.	Eul Lischaningrum	Ma. Pomerintahar	
8.	Setyo Guri R.	K. Kresnanan	
9.	Edi Supat	A. Priyomo	
10.	Muallim	Kadus 2	

Gambar 5 Dokumentasi Daftar Hadir Peserta Pelatihan

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, terdapat beberapa faktor yang memengaruhi jalannya kegiatan, di antaranya:

Faktor Pendukung:

- Dukungan penuh dari mitra kami, yaitu Pemerintah Desa Kedondong, Sokaraja, sangat membantu kelancaran kegiatan ini.
- Partisipasi serta antusias yang tinggi dari para peserta turut berperan dalam menjadikan pelatihan berjalan dengan lancar.

Faktor Penghambat:

Kurang kuatnya akses internet sehingga sehingga pelatihan membutuhkan waktu yang lebih lama

3.4 Hasil Evaluasi**Tabel 2 Hasil Evaluasi Pengetahuan Peserta Pra-Kegiatan**

No	Aspek	Hasil Evaluasi
1.	Pengetahuan	1. Sejumlah peserta 9,09% tidak mengenal aplikasi desain canva atau sebanyak 1 orang 2. Sejumlah peserta 36,3% tidak terlalu mengenal aplikasi desain canva atau sebanyak 4 orang 3. Sejumlah 27,2 % peserta cukup mengenal aplikasi desain canva atau sebanyak 3 orang 4. Sejumlah 18,1 % peserta mengenal aplikasi desain canva atau sebanyak 2 orang 5. Sejumlah 9,09 % peserta sangat mengenal aplikasi desain canva atau sebanyak 1 orang
2.	Kemampuan	9,09 % peserta memiliki kemampuan dalam mengimplementasikan aplikasi desain canva

Tabel 3 Hasil Evaluasi Pasca Kegiatan

No	Aspek	Hasil Evaluasi
1.	Pengetahuan	1. Sejumlah peserta 0 % tidak mengenal aplikasi desain canva atau sebanyak 0 orang 2. Sejumlah peserta 9,09 % tidak terlalu mengenal aplikasi desain canva atau sebanyak 1 orang 3. Sejumlah 18,18 % peserta cukup mengenal aplikasi desain aplikasi desain canva atau sebanyak 2 orang 4. Sejumlah 45,4 % peserta mengenal aplikasi desain aplikasi desain canva atau sebanyak 5 orang 5. Sejumlah 27,7 % peserta sangat mengenal aplikasi desain canva atau sebanyak 3 orang
2.	Kemampuan	100 % peserta sudah memiliki kemampuan dalam mengimplementasikan aplikasi desain canva

Hasil evaluasi kegiatan yang terdapat dalam Tabel 2 dan Tabel 3 dianggap wajar, mengingat mayoritas peserta kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah perangkat desa. Hasil evaluasi yang menunjukkan keterbatasan kurang durasi waktu pelatihatannya dalam pengetahuan teknologi, seperti yang terlihat dalam tabel tersebut. Mengingat situasi tersebut, disarankan untuk memberikan penyuluhan lebih lanjut kepada peserta tentang teknologi-teknologi yang sedang berkembang pesat dalam kehidupan sehari-hari.

4. KESIMPULAN

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di Desa Kedondong, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta Desa Kedondong dalam mendukung peran perangkat desa dalam pelayanan kepada masyarakat. Mayoritas peserta awalnya memiliki keterbatasan dalam pembuatan desain grafis menggunakan aplikasi Canva, namun setelah mengikuti pelatihan, terjadi peningkatan

signifikan dalam partisipasi, pemahaman, dan keterampilan peserta. Mereka kini mampu merancang gambar dengan aplikasi Canva. Setelah kegiatan pengabdian ini terselenggara, kemampuan peserta dalam pembuatan desain meningkat dalam bidang kreatifitas dan inovasi dalam pengaplikasian desain grafis menggunakan canva. Kendala yang didapatkan dalam kegiatan pengabdian adalahnya singkatnya waktu dalam pelatihan sehingga peserta masih kurang maksimal dalam praktikum. Pengenalan serta pelatihan dalam menggunakan aplikasi desain grafis Canva mendapatkan respons positif dari peserta dan mitra kegiatan. Penerapan Canva dalam desain grafis sangat dihargai oleh mitra karena dianggap memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dengan mengurangi kemungkinan kecurangan saat ujian. Selain itu, pengetahuan peserta juga meningkat secara penuh, yakni sebesar 100%, setelah mengikuti pelatihan tersebut.

5. SARAN

Untuk pengabdian yang dilakukan selanjutnya dilakukan dengan durasi yang lebih panjang dan berkala agar pemahaman perangkat Desa Kedondong lebih mahir dalam aplikasi desain yang lebih dalam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana PkM STMIK Widya Utama dalam pelaksanaan PKM ini, kami menerima banyak masukan dan petunjuk yang berharga dari perangkat desa serta peserta pelatihan maupun pihak lain yang terlibat pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh jajaran perangkat Desa Kedondong, Sokaraja, karena telah bekerjasama dengan STMIK Widya Utama dalam menyelenggarakan pelatihan komputer serta memberikan dukungan keuangan untuk kegiatan pengabdian masyarakat, Yayasan Widya Utama memberikan izin, masukan, dan fasilitas selama pelaksanaan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ini. Tim dosen yang turut serta dalam mendukung dan berpartisipasi dalam kegiatan PKM, serta keluarga yang selalu memberikan dukungan untuk kelancaran penyelenggaraan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustina, R., & Suprianto, D. (2018). Pelatihan Desain Grafis Dan Fotonovela Untuk Warga Graphic and Photonovela Design Training for Citizens. *Kumawula*, Vol. 1, No.3, Desember 2018, Hal 219– 226, 1(3), 219–226.
- [2] Ulrich K.T, Eppinger S.D. (2008). *Perancangan dan Pengembangan Produk*. Salemba Teknika. Jakarta
- [3] Sari, N. (2020). Pengertian Perangkat Desa. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- [4] Khafid, A. (2023). Pelatihan Desain Grafis Dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Pgmi Uin K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 32–36. <https://doi.org/10.52266/taroa.v2i1.1075>
- [5] Lisnawita, L., Lucky Lhaura Van FC, & Musfawati. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 231–235. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3406>
- [6] Tambunan, L., Iqbal, M., Radillah, T., & Satria, B. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Digital Bagi Masyarakat Di Desa Buluh Apo Kecamatan Pinggir. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 514–521. <https://doi.org/10.46576/rjpkpm.v3i2.1897>
- [7] Susanto, A., Wibowo, D. S., Nishom, M., & Abidin, T. (2024). *Pelatihan Webstite E-learning Sebagai Penunjang Pembelajaran Pada SMK An Nur Slawi*. 7(1), 1–6.
- [8] Marden, R., & Hidayah, N. (2022). Pengaruh Kreativitas dan Efikasi Diri terhadap Niat Kewirausahaan Mahasiswa FEB Universitas Tarumanagara. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 4(1), 181. <https://doi.org/10.24912/jmk.v4i1.17190>

- [9] Yunan Pribadi, A., Turseno, A., Widhi Nugroho, O., Nugroho Aji, S., Saputra, Y., Nadia, A., & A Tanisri, R. H. (2023). Pelatihan Pengembangan Bisnis UKM Kepada Komunitas Gusdurian Karawang Menggunakan Business Model Canvas. *Jurnal Abdimas PHB*, 6(4), 1124–1131.
- [10] Zaman, A. N., As'adi, M., Nur, I., Rizal, R., & Mahfud, H. (2020). Pemberdayaan Dan Pelatihan Desain Grafis Bisnis Kekinian Pada Desa Limo. *Jurnal Widya Laksana*, 9(1), 6–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPKM/article/view/21116>