

Pelatihan Desain Grafis untuk Pemberdayaan Pemuda di Era Digital

J. Prayoga^{1*}, Buyung Solihin Hasugian², Supiyandi³

^{1,2}Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Sistem Informasi, Universitas Dharmawangsa, Medan, Indonesia

³Fakultas Sains Komputasi dan Kecerdasan Digital, Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

Email: ^{1*}yoga@dharmawangsa.ac.id, ²Buyung@dharmawangsa.ac.id, ³supiyandi@dosen.pancabudi.ac.id

*Email Corresponding Author: yoga@dharmawangsa.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital saat ini menuntut masyarakat, khususnya generasi muda, untuk memiliki keterampilan yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja dan dunia usaha. Salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan adalah desain grafis, yang tidak hanya berguna untuk kebutuhan personal, namun juga memiliki nilai ekonomi tinggi dalam dunia digital dan industri kreatif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan pemuda di Desa Cinta Rakyat melalui pelatihan desain grafis sebagai bentuk peningkatan kapasitas dan keterampilan mereka di era digital. Peserta kegiatan ini berjumlah 10 orang pemuda yang dipilih berdasarkan minat dan kesiapan mereka mengikuti pelatihan intensif selama dua minggu. Metode pelatihan yang digunakan adalah pendekatan praktikal berbasis proyek dengan dukungan teori dasar desain, penggunaan software seperti Canva dan Adobe Photoshop, serta pendampingan pembuatan portofolio. Hasil dari kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep desain, keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak, serta kemampuan membuat desain yang siap digunakan untuk keperluan UMKM lokal, media sosial, dan promosi digital lainnya. Dengan adanya pelatihan ini, pemuda desa tidak hanya memiliki keahlian baru yang bernilai ekonomis, tetapi juga meningkat kepercayaan dirinya dalam menghadapi tantangan dunia digital. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model pemberdayaan pemuda berbasis keterampilan digital yang berkelanjutan.

Kata Kunci: Desain Grafis, Pemberdayaan Pemuda, Keterampilan Digital, Pelatihan, Desa Cinta Rakyat.

Abstract

The rapid development of digital technology today demands society, especially the younger generation, to possess skills that are aligned with the needs of the job market and business world. One of the most in-demand skills is graphic design, which not only serves personal needs but also holds significant economic value in the digital and creative industries. This community service activity aims to empower youth in Desa Cinta Rakyat through graphic design training as a means of enhancing their capacity and skills in the digital era. The training involved 10 young participants selected based on their interest and readiness to engage in a two-week intensive program. The training method applied was a project-based practical approach supported by fundamental design theories, software usage such as Canva and Adobe Photoshop, and mentoring in building a professional portfolio. The results showed an increase in participants' understanding of design concepts, proficiency in using design software, and ability to create applicable designs for local MSMEs, social media, and other digital promotional materials. Through this training, the village youth not only acquired new economically valuable skills but also gained self-confidence in facing digital challenges. This activity is expected to serve as a sustainable model of youth empowerment through digital skill development.

Keywords: Graphic Design, Youth Empowerment, Digital Skills, Training, Desa Cinta Rakyat.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang ekonomi, sosial, dan budaya (Prayoga et al., 2024). Salah satu dampak positif dari perkembangan teknologi tersebut adalah terbukanya peluang baru di dunia kerja dan industri kreatif, terutama melalui media digital (Turnip & Hukom, 2023). Hal ini menuntut masyarakat, khususnya generasi muda, untuk memiliki keterampilan digital yang relevan agar mampu

bersaing dan beradaptasi dengan perubahan zaman (Pare & Sihotang, 2023). Di era digital seperti sekarang, desain grafis menjadi salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan (Lubis et al., 2022). Desain grafis tidak hanya digunakan dalam industri media dan periklanan, tetapi juga telah merambah ke berbagai sektor seperti pendidikan, pemerintahan, bisnis daring (e-commerce), dan sosial media (Atmiyati & Setyawati, 2024). Banyak pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang membutuhkan jasa desain grafis untuk kebutuhan branding, promosi, dan komunikasi visual mereka (Nelsa, 2024). Oleh karena itu, keterampilan desain grafis dapat menjadi sumber penghasilan yang menjanjikan, terutama bagi generasi muda yang memiliki minat dan kreativitas tinggi (Kirana et al., 2024).

Namun demikian, tidak semua pemuda, khususnya yang tinggal di daerah pedesaan, memiliki akses terhadap pendidikan dan pelatihan yang memadai untuk mengembangkan keterampilan desain grafis. Keterbatasan fasilitas, kurangnya pendampingan, serta minimnya wawasan tentang peluang kerja di bidang ini menjadi kendala utama (Adhantoro et al., 2025). Salah satu desa yang mengalami tantangan tersebut adalah Desa Cinta Rakyat, yang terletak di Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Desa ini memiliki potensi sumber daya manusia yang cukup baik, terutama dari kalangan pemuda, namun masih banyak yang belum memiliki keterampilan khusus untuk dapat bersaing di dunia kerja digital (Ahmetya et al., 2023). Berdasarkan hasil observasi dan diskusi awal dengan perangkat desa serta tokoh masyarakat setempat, ditemukan bahwa para pemuda di Desa Cinta Rakyat memiliki ketertarikan terhadap dunia digital, terutama sosial media dan konten visual. Namun, ketertarikan tersebut belum diiringi dengan kemampuan teknis yang memadai. Oleh karena itu, diperlukan sebuah program yang dapat menjembatani minat tersebut dengan penguasaan keterampilan, salah satunya melalui pelatihan desain grafis berbasis praktik dan pendekatan partisipatif (Azqia et al., 2025).

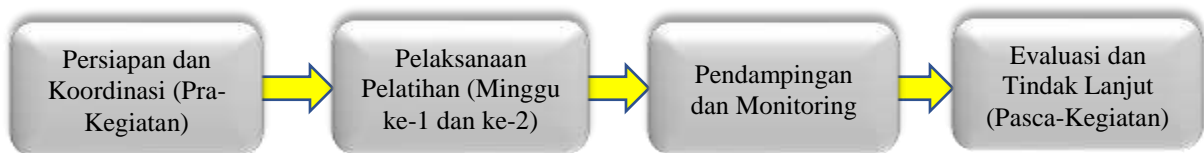
Pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh keinginan untuk turut serta dalam pemberdayaan pemuda desa melalui penguatan kapasitas dalam bidang desain grafis. Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan teknis peserta, tetapi juga untuk membuka wawasan mereka tentang potensi ekonomi dari keterampilan yang dimiliki (Ramadani & Hasanuddin, 2025). Dengan memiliki portofolio desain dan keterampilan penggunaan perangkat lunak seperti Canva dan Adobe Photoshop, peserta diharapkan mampu mengembangkan diri secara mandiri maupun bekerja secara profesional sebagai desainer lepas (freelancer) atau pendukung usaha lokal (Syahputra et al., 2025). Program ini juga sejalan dengan visi pemerintah dalam mendorong transformasi digital dan pengembangan sumber daya manusia berbasis teknologi (Astuti et al., 2024). Melalui pelatihan ini, pemuda desa diharapkan dapat menjadi agen perubahan di lingkungannya masing-masing (Karyatun et al., 2024). Mereka tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga pencipta konten visual yang produktif dan bernilai ekonomis (RR Ella Evrita H SE, 2025). Pelatihan ini dilaksanakan selama dua minggu dengan melibatkan 10 orang peserta yang merupakan pemuda setempat. Peserta dipilih berdasarkan minat dan ketersediaan waktu mengikuti seluruh rangkaian kegiatan (Khodijah & Sitha, 2025). Materi pelatihan mencakup pengenalan dasar desain grafis, prinsip-prinsip estetika visual, penggunaan perangkat lunak desain, serta praktik langsung dalam membuat berbagai jenis konten grafis seperti poster, logo, dan materi promosi media sosial. Kegiatan juga disertai dengan diskusi, studi kasus, serta sesi presentasi hasil karya sebagai bentuk evaluasi dan refleksi (Bachtiar et al., 2024).

Dengan adanya kegiatan pelatihan ini, diharapkan para pemuda di Desa Cinta Rakyat dapat memperoleh keterampilan baru yang dapat digunakan untuk mendukung pengembangan potensi diri, meningkatkan peluang kerja, serta memperkuat daya saing di era digital. Pengabdian ini menjadi langkah awal dalam membangun budaya literasi digital dan kemandirian ekonomi berbasis keterampilan kreatif di tingkat desa. Akhirnya, penguatan kapasitas pemuda desa melalui pelatihan desain grafis diharapkan tidak berhenti pada kegiatan ini saja, tetapi menjadi embrio dari kegiatan-kegiatan lanjutan seperti pembentukan komunitas kreatif, kolaborasi dengan pelaku UMKM, serta pengembangan inkubator bisnis kreatif di wilayah pedesaan. Oleh karena itu, partisipasi aktif dari

semua pihak—baik akademisi, pemerintah desa, masyarakat, maupun sektor swasta—sangat dibutuhkan untuk mendukung keberlanjutan dan perluasan manfaat dari kegiatan ini.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk dilaksanakan dalam waktu dua minggu dengan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik langsung. Metode yang digunakan mengutamakan keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahapan pelatihan, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pelaku utama dalam proses belajar dan berkreasi.



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan

2.1. Persiapan dan Koordinasi (Pra-Kegiatan)

Tahap awal dilakukan untuk menjalin kerja sama dengan pihak-pihak terkait, seperti pemerintah Desa Cinta Rakyat, tokoh masyarakat, dan kelompok pemuda. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

- Observasi dan identifikasi kebutuhan pelatihan.
- Koordinasi dengan perangkat desa dan mitra lokal.
- Seleksi peserta berdasarkan minat, komitmen, dan kesiapan mengikuti pelatihan.
- Persiapan materi pelatihan dan perangkat pendukung (laptop, koneksi internet, software desain seperti Canva dan Adobe Photoshop).
- Penyusunan jadwal pelatihan dan pembagian modul.

2.2. Pelaksanaan Pelatihan (Minggu ke-1 dan ke-2)

Pelatihan dilaksanakan selama dua minggu (14 hari) dengan total waktu pelatihan ± 30 jam. Materi pelatihan dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu teori dasar desain grafis dan praktik langsung. Adapun struktur pelatihan adalah sebagai berikut:

a. Minggu Pertama – Pengenalan dan Dasar Desain:

- Hari 1: Pembukaan dan pengenalan pelatihan, pentingnya desain grafis di era digital.
- Hari 2: Pengenalan prinsip dasar desain (komposisi, warna, tipografi).
- Hari 3: Pengenalan Canva sebagai alat desain pemula.
- Hari 4: Praktik membuat poster digital menggunakan Canva.
- Hari 5: Evaluasi awal hasil desain dan diskusi kelompok.

b. Minggu Kedua – Pengembangan Karya dan Portofolio:

- Hari 6: Pengenalan Adobe Photoshop dan teknik dasar pengeditan gambar.
- Hari 7: Praktik membuat logo dan materi promosi UMKM lokal.
- Hari 8: Simulasi proyek nyata: mendesain konten media sosial dan banner digital.

4. Hari 9: Penyusunan portofolio desain peserta.
5. Hari 10: Presentasi karya, evaluasi akhir, dan penutupan pelatihan.

Setiap sesi dilengkapi dengan materi visual, contoh karya, serta pendampingan langsung dari tim pelatih agar peserta dapat memahami dan menerapkan keterampilan yang diajarkan.

2.3. Pendampingan dan Monitoring

Selama pelatihan berlangsung, peserta diberikan ruang untuk berkonsultasi dan berdiskusi secara terbuka. Tim pelatih juga melakukan monitoring terhadap kemajuan peserta melalui:

- a. Penilaian tugas desain harian.
- b. Umpan balik langsung terhadap hasil karya.
- c. Evaluasi akhir berupa portofolio desain masing-masing peserta.

2.4. Evaluasi dan Tindak Lanjut (Pasca-Kegiatan)

Setelah pelatihan berakhir, dilakukan evaluasi menyeluruh terhadap capaian kegiatan. Evaluasi dilakukan dengan metode kuisioner dan wawancara singkat terhadap peserta untuk mengetahui:

- a. Peningkatan keterampilan desain grafis.
- b. Tingkat pemahaman terhadap software yang digunakan.
- c. Minat peserta untuk melanjutkan belajar atau berwirausaha di bidang desain.

Selain itu, direncanakan pembentukan grup komunikasi digital (WhatsApp/Telegram) sebagai forum diskusi dan bimbingan lanjutan. Kegiatan ini juga dapat menjadi cikal bakal terbentuknya komunitas kreatif desa.

3. HASIL PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan desain grafis selama dua minggu di Desa Cinta Rakyat telah berjalan dengan baik sesuai dengan rencana. Kegiatan ini diikuti oleh 10 orang peserta yang terdiri dari pemuda berusia antara 17 hingga 25 tahun, yang memiliki latar belakang pendidikan berbeda-beda, mulai dari lulusan SMA hingga mahasiswa aktif. Sebagian besar peserta belum memiliki pengalaman sebelumnya dalam desain grafis, namun menunjukkan antusiasme dan minat yang tinggi selama proses pelatihan berlangsung.

3.1. Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Peserta

Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan pre-test untuk mengukur pemahaman awal peserta tentang konsep desain grafis, penggunaan perangkat lunak, serta kemampuan teknis dalam membuat karya visual. Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata peserta hanya memahami dasar visual (warna dan teks), tanpa pemahaman tentang komposisi, layout, dan penggunaan tools desain.

Setelah pelatihan, dilakukan post-test dan penilaian terhadap portofolio peserta. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan, baik dalam aspek pengetahuan maupun keterampilan teknis. Berikut adalah rekapitulasi hasil pre-test dan post-test peserta:

Tabel 1. Hasil Pre-Test Peserta

No	Nama Peserta	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test	Peningkatan (%)
1	Andi	45	85	88,9%
2	Rina	50	90	80,0%
3	Sari	42	82	95,2%
4	Dedi	47	78	65,9%
5	Nanda	40	80	100,0%
6	Budi	38	75	97,4%
7	Tika	44	83	88,6%
8	Fajar	43	85	97,6%
9	Yuni	41	81	97,6%
10	Riko	39	76	94,9%

Rata-rata peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta berada di atas 80%, menunjukkan efektivitas metode pelatihan yang diterapkan.

3.2. Hasil Karya Peserta

Selama pelatihan, peserta menghasilkan berbagai karya desain, di antaranya:

- Poster promosi produk lokal (seperti keripik pisang, Pisang Krispi dan lainnya).
- Desain logo untuk UMKM yang ada di desa.
- Konten media sosial, seperti feed Instagram, banner WhatsApp, dan poster digital acara desa.

Karya-karya peserta menunjukkan kreativitas yang berkembang dari waktu ke waktu. Dalam sesi presentasi akhir, peserta mampu menjelaskan konsep desain, penggunaan warna, dan pesan yang ingin disampaikan melalui desain mereka. Beberapa desain bahkan langsung dimanfaatkan oleh pelaku UMKM lokal sebagai media promosi digital mereka.



Gambar 2. Hasil Poster menggunakan PhotoShop

3.3. Respons dan Evaluasi Peserta

Hasil evaluasi kualitatif melalui wawancara dan kuesioner menunjukkan bahwa 100% peserta merasa pelatihan ini bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka. Berikut beberapa tanggapan peserta:

- “Saya baru tahu ternyata mendesain itu menyenangkan dan bisa jadi penghasilan.”
- “Dulu cuma bisa pakai HP buat main TikTok, sekarang bisa buat desain promosi sendiri.”
- “Saya mau lanjut belajar Photoshop lebih dalam, semoga ada pelatihan lanjutan.”

Beberapa peserta juga menyampaikan keinginan untuk membentuk kelompok desain pemula di desa dan menawarkan jasa desain sederhana kepada pelaku usaha lokal.

3.4. Dampak Langsung terhadap Komunitas

Selain peningkatan individu, pelatihan ini memberikan dampak positif pada komunitas:

- Meningkatkan kesadaran akan pentingnya branding digital bagi pelaku UMKM.
- Terjalannya kolaborasi antara pemuda dan pelaku usaha lokal.
- Mendorong pemerintah desa untuk mendukung kegiatan literasi digital lainnya di masa mendatang.

3.5. Tantangan dan Pembelajaran

Beberapa kendala yang dihadapi selama pelatihan, antara lain:

- Keterbatasan perangkat (tidak semua peserta memiliki laptop pribadi).
- Koneksi internet yang kurang stabil di beberapa sesi pelatihan online.
- Perbedaan kecepatan belajar antar peserta, sehingga perlu strategi pendampingan yang fleksibel.

Namun, semua kendala tersebut dapat diatasi dengan pendampingan aktif dari tim pelatih dan saling membantu antar peserta.

4. KESIMPULAN

Pelatihan desain grafis yang dilaksanakan di Desa Cinta Rakyat selama dua minggu telah memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kapasitas dan keterampilan pemuda dalam bidang desain digital. Melalui pendekatan praktis, berbasis proyek, dan partisipatif, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman dasar tentang prinsip desain grafis, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut ke dalam karya visual yang relevan dan bermanfaat bagi masyarakat, khususnya pelaku UMKM lokal. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan peserta yang signifikan, baik dari sisi teknis penggunaan software desain seperti Canva dan Adobe Photoshop, maupun dari sisi kreativitas dalam membuat konten visual. Para peserta juga menunjukkan motivasi tinggi untuk terus mengembangkan keterampilan mereka secara mandiri dan berencana menjadikan desain grafis sebagai peluang usaha atau pekerjaan lepas (freelance). Dari sisi sosial, pelatihan ini mendorong tumbuhnya kesadaran pemuda akan pentingnya kontribusi mereka dalam pembangunan desa berbasis teknologi dan kreativitas. Selain itu, kegiatan ini juga mempererat kolaborasi antara pemuda dan pelaku usaha lokal, serta membuka peluang untuk kegiatan lanjutan seperti pembentukan komunitas kreatif desa atau inkubator bisnis desain digital. Dengan demikian, pelatihan ini dapat disimpulkan sebagai langkah awal yang efektif dalam memberdayakan pemuda desa melalui penguasaan keterampilan digital. Kegiatan serupa sangat direkomendasikan untuk dilanjutkan dan diperluas cakupannya, baik dalam bentuk pelatihan lanjutan, program mentoring, maupun kerja sama lintas sektor demi mewujudkan desa yang kreatif, mandiri, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Pemerintah Desa Cinta Rakyat atas dukungan dan kerja sama yang telah diberikan selama pelaksanaan kegiatan pelatihan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para pemuda peserta pelatihan yang telah menunjukkan semangat belajar, keterlibatan aktif, dan antusiasme luar biasa dalam setiap sesi kegiatan. Tak lupa, penghargaan yang tulus kami sampaikan kepada lembaga mitra, relawan pelatih, dan tim pelaksana yang telah membantu dari tahap perencanaan hingga evaluasi akhir kegiatan. Tanpa kontribusi dan kolaborasi dari berbagai pihak, kegiatan pengabdian ini tidak akan berjalan dengan lancar dan memberikan hasil yang maksimal. Kami juga berterima kasih kepada institusi asal kami yang telah memberikan dukungan administratif dan moral sehingga kegiatan ini dapat terealisasi dengan baik. Semoga kegiatan ini membawa manfaat jangka panjang bagi masyarakat Desa Cinta Rakyat dan menjadi awal dari pengembangan program-program pemberdayaan digital lainnya di masa yang akan datang..

6. REFERENSI

- Adhantoro, M. S., Anif, S., Sutopo, A., Umardhani, N. S. Z., Ulya, W., & Sopiati, H. (2025). Pelatihan Desain Digital Berbasis Canva bagi Anak Migran Indonesia di SB Kulim, Penang: Upaya Peningkatan Literasi Teknologi dan Rasa Percaya Diri. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 95–110.
- Ahmetya, A. R., Setyaningrum, I., & Tanaya, O. (2023). Era Baru Keteneakerjaan: Fleksibilitas Pekerja Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 9(4), 1001–1015.
- Astuti, S. B., Wahyudie, P., Anggraeni, L. K., Tanadda, O. A., Azahra, L. A., Dewi, M. R., & Putri, M. A. K. (2024). Transformasi digital dan sumberdaya manusia dalam konsep intelligent city di Kawasan Pesisir Wilayah Perkotaan. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 13(2), 221–233.
- Atmiyati, S. U., & Setyawati, S. M. (2024). Dampak Penutupan Tiktok Shop di Indonesia. *Journal of Indonesian Rural and Regional Government*, 8(2), 218–235.
- Azqia, L., Efrianti, M., Sumiatun, S., Sakina, M., & Nasrullah, A. (2025). Pelatihan Desain Grafis Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP IT Tenggarong Seberang. *PEMA*, 5(2), 356–364.
- Bachtiar, A., Barizki, R. N., Alamsyah, A., Awaludin, D. T., & Sitinah, S. (2024). Optimalisasi Komunikasi Digital UMKM di Bojonggede: Strategi Chat Konsumen, Katalog Produk dan Presentasi Efektif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Kalam*, 3(2), 90–98.
- Karyatun, S., Muhani, M., Aisyah, H. N., San Sabillah, H., Kusumaningrum, A. P., & Dewi, D. H. (2024). Pembangunan Karakter Tangguh Bagi Para Pemuda Karang Taruna Desa Kunir Purworejo. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 433–444.
- Khodijah, S., & Sitha, N. S. (2025). Pelatihan Pencatatan Keuangan Sederhana Berbasis Excel bagi Pelaku UMKM. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berdampak*, 1(1), 8–14.
- Kirana, C. A. D., Ravenska, N., & Fauzi, R. M. (2024). Upaya Mengoptimalkan Peluang Inovasi Digital Bagi Mahasiswa melalui Pelatihan dan Pendampingan Digital Branding. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(3), 2277–2287.
- Lubis, F. H., Hidayat, F. P., & Hardiyanto, S. (2022). Peningkatan kemampuan desain grafis untuk meningkatkan kreativitas dakwah pada PC IPM Medan Area. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 107–111.
- Nelsa, A. (2024). Optimalisasi Branding UMKM Lokal Melalui Desain Komunikasi Visual. *Arunika*, 1(1), 1–7.
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778–27787.
- Prayoga, A., Simanjuntak, D. G. F., Seda, F. T. A., & Parhusip, J. (2024). Analisis Perbedaan Pembangunan Teknologi Informasi pada Bidang Ekonomi. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 1(2), 163–169.
- Ramadani, F., & Hasanuddin, M. (2025). Peningkatan Kemampuan Guru SD dalam Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berdampak*, 1(1), 1–7.



- RR Ella Evrita H SE, M. M. (2025). *Digital Darwinism: Hukum, Kreativitas, dan Evolusi Media di Era AI*. PT Indonesia Delapan Kreasi Nusa.
- Syahputra, A., Maulida, R., Thanri, Y. Y., & Situmeang, D. J. (2025). Peningkatan Kemampuan Desain Komunikasi Visual pada Siswa SMK melalui Pelatihan Desain Grafis dan Digital Marketing. *ORAHUA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(02), 144–150.
- Turnip, B. R., & Hukom, A. (2023). Pengaruh Perkembangan Industri Esports Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. *CEMERLANG: Jurnal Manajemen Dan Ekonomi Bisnis*, 3(2), 131–139.