

Literasi Teknologi Informasi Bagi Masyarakat Sebagai Penggerak Kreativitas dan Ekonomi Kreatif Desa Tanjung Gusta

Hermansyah^{1*}, Rian Farta Wijaya², Suherman³, Ricky Ramadhan Harahap⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Sains Komputasi dan Kecerdasan Digital, Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

Email: ^{1*}hermansyah@pancabudi.ac.id, ²rianfartawijaya.dosen@pancabudi.ac.id,

³suherman.dosen@pancabudi.ac.id, ⁴rickyramadhan@dosen.pancabudi.ac.id

*Email Corresponding Author: hermansyah@pancabudi.ac.id

Abstrak

Rendahnya literasi teknologi informasi di tingkat desa dan kecenderungan pemanfaatan gawai yang masih bersifat konsumtif berdampak pada belum optimalnya pengembangan kreativitas dan ekonomi kreatif masyarakat. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas warga Desa Tanjung Gusta, Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, dalam memanfaatkan teknologi informasi secara lebih kreatif dan bernilai ekonomi. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dan pemberdayaan melalui serangkaian tahapan: analisis kebutuhan, koordinasi dengan pemerintah desa, pelatihan literasi TI dasar, pelatihan pemanfaatan TI untuk promosi usaha dan produksi konten kreatif, praktik langsung, serta pendampingan. Peserta kegiatan terdiri atas perangkat desa, pelaku UMKM, pemuda, dan ibu rumah tangga. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam mengoperasikan aplikasi dasar, membuat materi promosi sederhana menggunakan aplikasi desain, serta memanfaatkan media sosial sebagai sarana promosi usaha. Selain itu, terbentuk kanal komunikasi daring dan embrio komunitas literasi TI sebagai wahana berbagi informasi dan konsultasi ringan. Secara keseluruhan, program ini efektif sebagai langkah awal penguatan literasi teknologi informasi dan pengembangan ekonomi kreatif berbasis masyarakat di Desa Tanjung Gusta.

Kata Kunci: Literasi Teknologi Informasi, Ekonomi Kreatif, Pemberdayaan Masyarakat, Desa Tanjung Gusta

Abstract

The low level of information technology literacy at the village level and the predominantly consumptive use of gadgets have hindered the optimal development of community creativity and the creative economy. This Community Service Program (PKM) aims to enhance the capacity of residents in Tanjung Gusta Village, Sunggal District, Deli Serdang Regency, to utilize information technology more creatively and economically. The implementation method employed a participatory and empowerment approach through a series of stages: needs analysis, coordination with the village government, basic IT literacy training, training on utilizing IT for business promotion and creative content production, hands-on practice, and mentoring. Participants included village officials, MSME actors, youth, and housewives. The results showed an increase in participants' understanding and skills in operating basic applications, creating simple promotional materials using design applications, and utilizing social media as a promotional tool. In addition, an online communication channel and an embryo of an IT literacy community were established as a forum for information sharing and consultation. Overall, this program is effective as an initial step in strengthening information technology literacy and developing community-based creative economy in Tanjung Gusta Village.

Keywords: *Information Technology Literacy, Creative Economy, Community Empowerment, Tanjung Gusta Village*

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah lanskap ekonomi dan sosial secara fundamental. Teknologi Informasi (TI) tidak lagi hanya menjadi alat komunikasi, tetapi telah berkembang menjadi instrumen strategis untuk mendorong kreativitas, inovasi, dan pertumbuhan ekonomi. Di era ekonomi digital, pemanfaatan TI menjadi kunci daya saing, termasuk bagi masyarakat di tingkat desa (Saputra & Hidayatullah, 2022). Namun, kesenjangan digital antara perkotaan dan pedesaan masih menjadi tantangan serius di Indonesia. Banyak masyarakat pedesaan yang telah memiliki akses terhadap perangkat digital (smartphone) dan internet, tetapi pemanfaatannya masih terbatas pada aktivitas konsumtif seperti media sosial dan hiburan, belum diarahkan secara produktif untuk mendukung usaha dan kreativitas (Mariam & Ramli, 2022).

Desa Tanjung Gusta, yang terletak di Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara, merupakan salah satu desa dengan karakteristik peri-urban yang berada di wilayah penyangga Kota Medan. Berdasarkan data Kecamatan Sunggal Dalam Angka 2024, Desa Tanjung Gusta memiliki luas wilayah sekitar 4,61 km² dengan jumlah penduduk sekitar 16.676 jiwa dan kepadatan di atas 3.000 jiwa/km² (BPS Kecamatan Sunggal, 2024). Posisi geografis yang strategis ini memberikan peluang besar bagi pengembangan ekonomi kreatif berbasis TI. Sebagian besar warga telah memiliki smartphone dan mengakses internet, terutama untuk WhatsApp, YouTube, Facebook, dan Instagram. Namun, pemanfaatan teknologi tersebut masih dominan untuk konsumsi konten, sementara penggunaan aplikasi produktivitas (pengolah kata, spreadsheet, desain), promosi usaha secara digital, dan pemahaman tentang keamanan siber masih sangat terbatas. Pelaku UMKM di desa ini masih mengandalkan promosi dari mulut ke mulut, sehingga potensi produk lokal sulit menembus pasar yang lebih luas.

Beberapa permasalahan utama yang dihadapi mitra (masyarakat Desa Tanjung Gusta) meliputi: (1) rendahnya literasi TI dasar di kalangan masyarakat, terutama dalam penggunaan komputer dan aplikasi produktivitas; (2) pemanfaatan teknologi yang masih bersifat konsumtif, dengan media sosial lebih banyak digunakan untuk hiburan daripada promosi usaha; (3) belum terintegrasinya literasi TI dengan pengembangan ekonomi kreatif, sehingga potensi UMKM tidak terhubung dengan pemasaran digital; (4) terbatasnya pemahaman tentang keamanan dan etika digital; dan (5) belum adanya program pelatihan TI yang terstruktur dan berkelanjutan di tingkat desa (Hermansyah et al., 2022).

Berdasarkan analisis situasi tersebut, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dirumuskan dengan judul “Literasi Teknologi Informasi bagi Masyarakat sebagai Penggerak Kreativitas dan Ekonomi Kreatif Desa Tanjung Gusta.” Kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan literasi dasar dan lanjutan TI masyarakat; (2) mengarahkan pemanfaatan TI untuk mendukung kreativitas dalam pembuatan konten dan desain digital; (3) mendorong pemanfaatan media sosial dan platform digital sebagai sarana promosi produk/jasa ekonomi kreatif; (4) meningkatkan kesadaran masyarakat tentang keamanan dan etika digital; dan (5) menguatkan kapasitas pelaku UMKM dan kelompok rentan dalam memanfaatkan TI untuk menambah nilai ekonomi.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital melalui pelatihan dan pendampingan mampu mendorong pemanfaatan teknologi secara produktif. (Mariam & Ramli, 2022) menunjukkan bahwa pelatihan digital marketing melalui e-katalog mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pelaku UMKM. (Pulungan et al., 2021) juga menjelaskan bahwa penerapan metode yang melibatkan pengguna dalam pengembangan sistem memberikan respons positif. (Hermansyah et al., 2022) dalam penelitiannya tentang optimalisasi marketplace sebagai peluang bisnis online juga menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan platform digital mampu meningkatkan pendapatan masyarakat desa. Namun, kegiatan yang secara spesifik mengintegrasikan literasi TI dasar, kreativitas konten, dan ekonomi kreatif dalam satu program pelatihan terstruktur di tingkat desa masih relatif terbatas. Oleh karena itu, kegiatan ini memiliki kebaruan dalam pendekatan holistik yang menggabungkan aspek teknis TI, kreativitas, dan kewirausahaan berbasis digital.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Desa Tanjung Gusta, Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara, pada hari Senin, 24 November 2025. Sasaran kegiatan adalah perangkat desa, pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), pemuda, dan ibu rumah tangga di Desa Tanjung Gusta. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dan pemberdayaan, yang melibatkan peserta secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi dan pelaporan.

a. Tahap Persiapan

Tim PKM melakukan kunjungan awal ke Kantor Desa Tanjung Gusta untuk audiensi dan koordinasi dengan perangkat desa, menyepakati jadwal pelaksanaan, sasaran peserta, serta penggunaan fasilitas desa. Selanjutnya, tim menggali informasi mengenai kemampuan awal masyarakat dalam menggunakan TI, jenis usaha dan aktivitas kreatif yang sudah berjalan, serta kendala yang dihadapi. Berdasarkan hasil analisis, tim menyusun materi pelatihan yang meliputi literasi TI dasar, penggunaan aplikasi produktivitas, desain konten sederhana, pemanfaatan media sosial, serta keamanan dan etika digital. Tim juga mempersiapkan sarana dan perangkat seperti laptop, LCD proyektor, bahan tayang (slide), dan lembar kerja peserta, serta menyesuaikan metode pelatihan agar tetap efektif bagi peserta yang hanya memiliki smartphone.

b. Tahap Pelaksanaan

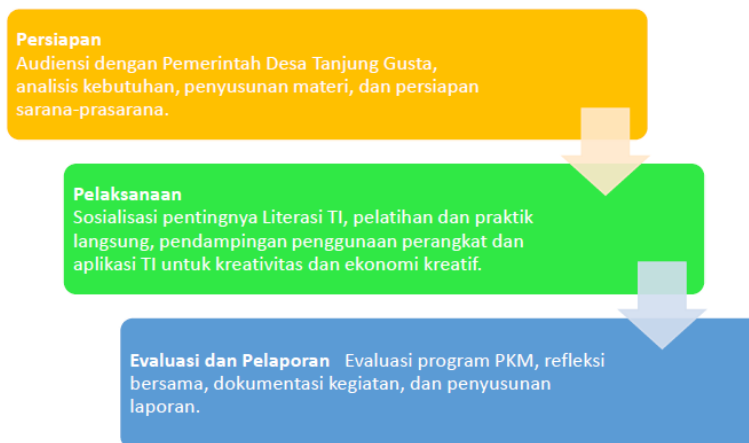
Kegiatan inti dilaksanakan pada tanggal 24 November 2025 di balai desa/ruang pertemuan Desa Tanjung Gusta. Kegiatan diawali dengan sosialisasi dan pembukaan, yaitu penjelasan mengenai tujuan kegiatan dan pentingnya literasi TI dalam kehidupan sehari-hari dan ekonomi kreatif. Selanjutnya, tim menyampaikan materi inti yang mencakup:

1. Literasi TI dasar: pengenalan perangkat, aplikasi dasar, pengelolaan file, dan pencarian informasi di internet;
2. Aplikasi untuk kreativitas dan ekonomi kreatif: penggunaan aplikasi desain sederhana seperti Canva, pembuatan konten promosi, pengelolaan akun media sosial usaha;
3. Keamanan dan etika digital: menjaga privasi, mengenali penipuan online, serta etika berinteraksi di ruang digital.

Setelah penyampaian materi, peserta melakukan praktik dan pendampingan langsung untuk membuat output konkret seperti desain poster promosi, unggahan promosi produk di media sosial, atau dokumen presentasi sederhana tentang usaha mereka. Tim memberikan pendampingan teknis secara individual/kelompok kecil sesuai dengan kemampuan awal masing-masing peserta, dan dilakukan sesi diskusi serta tanya jawab untuk membahas kendala teknis maupun non-teknis.

c. Tahap Evaluasi dan Pelaporan

Evaluasi pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan mengamati ketercapaian tujuan pelatihan melalui observasi, tanya jawab, serta hasil praktik peserta. Di akhir sesi, peserta diminta menyampaikan kesan, manfaat yang dirasakan, serta harapan terhadap kegiatan lanjutan. Tim juga mengumpulkan dokumentasi berupa foto, daftar hadir, dan catatan proses untuk disusun dalam bentuk laporan PKM. Selain itu, dibentuk grup komunikasi daring (WhatsApp) untuk menghubungkan peserta dengan tim PKM dan antar peserta sebagai ruang berbagi materi, bertanya, dan saling menginspirasi pasca kegiatan. Secara ringkas, prosedur kerja kegiatan PKM disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Prosedur Kerja Kegiatan PKM

Indikator keberhasilan kegiatan ini meliputi: (1) meningkatnya pengetahuan peserta mengenai pemanfaatan TI untuk kreativitas dan ekonomi kreatif; (2) meningkatnya keterampilan peserta dalam mengoperasikan aplikasi dasar dan membuat konten promosi sederhana; (3) munculnya praktik awal pemanfaatan media sosial untuk promosi usaha; dan (4) terbentuknya jejaring komunikasi dan embrio komunitas literasi TI. Berikut rencana kegiatan secara terstruktur disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rencana Kegiatan PKM

No	Kegiatan	Minggu I	Minggu II	Minggu III	Minggu IV
1	Koordinasi internal tim PKM & penyusunan proposal	✓			
2	Audiensi ke Kantor Desa Tanjung Gusta & pemetaan kebutuhan awal masyarakat		✓	✓	
3	Penyusunan materi pelatihan & modul Literasi TI (TI dasar, kreativitas, ekonomi kreatif)			✓	✓
4	Persiapan sarana-prasarana (ruang, LCD, laptop, koneksi internet, lembar kerja peserta)				✓
5	Pelaksanaan kegiatan inti PKM (sosialisasi, pelatihan, praktik) – Senin, 24 November 2025				✓
6	Penyusunan laporan kegiatan PKM dan draft artikel/publikasi				✓

3. HASIL PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan sesuai dengan rencana dan dihadiri oleh 15 peserta yang terdiri dari perangkat desa, pelaku UMKM, pemuda, dan ibu rumah tangga Desa Tanjung Gusta. Rangkaian kegiatan berjalan dengan lancar dan peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi, terlihat dari banyaknya pertanyaan dan keaktifan saat sesi praktik. Dokumentasi kegiatan disajikan pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Pemaparan Materi Literasi TI kepada Masyarakat Desa Tanjung Gusta



Gambar 3. Foto Bersama Tim PKM dan Masyarakat Desa Tanjung Gusta

Hasil utama yang diperoleh dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- Terjadi peningkatan pengetahuan dan sikap terhadap TI. Peserta yang sebelumnya memandang TI sekadar alat komunikasi dan hiburan mulai memahami bahwa TI dapat menjadi alat kerja, alat belajar, dan sarana penggerak ekonomi. Hal ini tercermin dari munculnya pertanyaan spesifik terkait cara mengoptimalkan aplikasi tertentu dan pernyataan peserta bahwa mereka tertarik mencoba promosi digital dan penggunaan aplikasi produktivitas dalam aktivitas sehari-hari.
- Terjadi peningkatan keterampilan praktis TI. Setelah mengikuti pelatihan dan praktik, peserta mampu melakukan operasi dasar komputer dan smartphone untuk kebutuhan produktif (membuat dan menyimpan dokumen, menggunakan aplikasi presentasi, mengakses email). Peserta juga mampu membuat desain sederhana menggunakan aplikasi desain (Canva) pada tingkat dasar, serta mulai terbiasa melakukan pengambilan foto produk yang lebih baik dan mengunggahnya dengan keterangan yang lebih terstruktur.
- Muncul pemanfaatan TI untuk mendukung ekonomi kreatif. Bagi pelaku UMKM dan usaha rumahan, terdapat peserta yang mulai menyusun materi promosi digital untuk produk kuliner, kerajinan, atau jasa yang mereka

- jalankan. Peserta mulai memahami pentingnya konsistensi tampilan (foto, warna, dan gaya tulisan) sebagai bagian dari identitas usaha. Sebagian peserta menyatakan akan melanjutkan posting rutin di media sosial untuk memperkenalkan produk mereka kepada jaringan yang lebih luas.
- Terbentuk jejaring dan komunitas belajar literasi TI. Dengan adanya grup komunikasi daring (WhatsApp) dan hubungan yang terbangun antara peserta, perangkat desa, dan tim PKM, tercipta embrio komunitas belajar yang berfungsi sebagai saluran berbagi materi pelatihan, saling memberi umpan balik terhadap konten promosi, dan menjadi saluran komunikasi ketika ada warga yang membutuhkan bantuan teknis sederhana.
 - Tersusun bahan ajar/modul sederhana berupa panduan langkah-langkah dasar penggunaan TI, desain sederhana, tips promosi online, dan keamanan digital. Bahan ini menjadi aset yang dapat digunakan kembali oleh perangkat desa, kader, atau peserta lain pada kegiatan lanjutan.

Berikut ringkasan hasil kegiatan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Kegiatan PKM

Aspek	Sebelum Kegiatan	Sesudah Kegiatan
Pengetahuan tentang TI	TI sebagai alat komunikasi & hiburan	TI sebagai alat kerja, belajar, dan penggerak ekonomi
Keterampilan TI dasar	Belum mampu menggunakan aplikasi produktivitas	Mampu membuat dokumen, presentasi, dan mengelola email
Pemanfaatan media sosial	Konsumtif (menonton, scrolling)	Produktif (promosi usaha, branding)
Pemahaman keamanan digital	Minim pengetahuan tentang risiko online	Memahami pentingnya keamanan akun dan etika digital
Jejaring literasi TI	Belum ada komunitas belajar	Terbentuk grup komunikasi dan embrio komunitas

3.2 Pembahasan

Kegiatan PKM ini secara langsung dirancang untuk menjawab permasalahan utama yang dihadapi masyarakat Desa Tanjung Gusta, yaitu rendahnya literasi TI dasar, pemanfaatan teknologi yang cenderung konsumtif, minimnya pemanfaatan TI untuk mendukung ekonomi kreatif, keterbatasan pemahaman mengenai keamanan dan etika digital, serta belum adanya program pembinaan TI yang terstruktur. Rangkaian kegiatan yang terdiri dari pemetaan awal, pelatihan literasi TI dasar, pelatihan TI untuk kreativitas dan ekonomi kreatif, hingga pendampingan praktik dan pembentukan jejaring, terbukti mampu menjawab permasalahan tersebut secara bertahap.

- Pelatihan berhasil menggeser sebagian warga dari posisi tidak tahu menjadi mampu mengoperasikan fungsi dasar perangkat dan aplikasi secara mandiri. Peningkatan pada level dasar-menengah ini signifikan karena membuka jalan bagi penguasaan keterampilan yang lebih kompleks, meningkatkan kepercayaan diri warga untuk mencoba hal baru berbasis TI, dan mengurangi ketergantungan terhadap orang lain untuk tugas-tugas digital sederhana. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Mariam & Ramli, 2022) yang menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan teknologi mampu meningkatkan kemampuan teknis pelaku UMKM. (Hermansyah et al., 2022) juga menemukan bahwa optimalisasi marketplace melalui pelatihan mampu meningkatkan pendapatan masyarakat desa, yang menunjukkan bahwa literasi TI memiliki korelasi positif dengan peningkatan kesejahteraan ekonomi.
- Pelatihan desain sederhana dan promosi digital membuat peserta menyadari bahwa konten kreatif tidak selalu membutuhkan perangkat mahal atau keahlian tingkat tinggi. Dengan smartphone yang sudah dimiliki, mereka dapat mengambil foto produk dengan lebih baik, menambahkan teks dan desain sederhana untuk promosi,

serta memanfaatkan media sosial sebagai etalase digital usaha. Dampak ekonomi langsung mungkin belum terasa signifikan di tahap awal, namun secara konseptual program ini telah mengubah cara pandang masyarakat bahwa kreativitas dan teknologi dapat bertemu untuk menghasilkan nilai tambah ekonomi. Hal ini relevan dengan teori pemberdayaan yang menekankan pentingnya perubahan pola pikir sebelum perubahan perilaku ekonomi terjadi (Pulungan et al., 2021); (Hasanuddin et al., 2025)).

- c. Materi tentang keamanan dan etika digital memberikan pemahaman baru bagi warga mengenai risiko di dunia maya, seperti penipuan online, pengelolaan kata sandi, dan pentingnya memeriksa kebenaran informasi sebelum membagikan. Warga didorong untuk lebih berhati-hati, lebih bijak dalam berkomentar dan berbagi konten, serta menjaga reputasi diri dan lingkungan di ruang digital. Aspek etika digital ini menjadi fondasi penting bagi penggunaan TI yang bertanggung jawab dan berkelanjutan, sejalan dengan penelitian (Zahra et al., 2025) yang menekankan pentingnya literasi digital dalam pemberdayaan UMKM.
- d. Pembentukan grup komunikasi dan jaringan informal peserta menunjukkan bahwa program tidak berhenti pada kegiatan tatap muka. Jejaring ini berfungsi sebagai kanal berbagi informasi dan materi, ruang bertanya ketika menemui kesulitan teknis, dan wadah untuk saling menginspirasi dalam membuat konten kreatif dan promosi usaha. Secara konseptual, hal ini sejalan dengan pendekatan pemberdayaan yang menekankan bahwa perubahan perilaku dan penguatan kapasitas akan lebih stabil bila ada komunitas pendukung, bukan sekadar pelatihan satu arah (Ramadhana et al., 2025; Saputra & Hidayatullah, 2022).
- e. Keberhasilan kegiatan ini didukung oleh beberapa faktor, antara lain dukungan penuh dari perangkat desa yang menyediakan akses ruang dan fasilitas serta membantu mobilisasi peserta; antusiasme peserta, terutama pemuda dan pelaku UMKM; kepemilikan smartphone yang cukup luas; serta kehadiran tim dosen dan mahasiswa yang mampu membagi peran sebagai fasilitator dan pendamping teknis. Di sisi lain, terdapat beberapa faktor penghambat seperti keterbatasan perangkat komputer/laptop, keragaman kemampuan awal peserta yang cukup lebar (peserta pemula membutuhkan pendampingan lebih intensif), keterbatasan waktu pelatihan, dan stabilitas jaringan internet yang fluktuatif. Namun, hambatan ini dapat dikelola dengan adaptasi metode, seperti fokus pada penggunaan smartphone, pembentukan kelompok kecil, serta penyediaan materi yang dapat dipelajari ulang secara mandiri.
- f. Implikasi Program: Kegiatan ini memiliki implikasi positif terhadap pengembangan ekonomi kreatif, kapasitas SDM, dan budaya literasi TI di Desa Tanjung Gusta. Dengan meningkatnya literasi TI dasar dan kemampuan membuat konten sederhana, pelaku usaha lokal memiliki modal baru untuk memperluas jangkauan promosi tanpa biaya besar, membangun identitas usaha melalui tampilan visual yang konsisten, dan berpartisipasi lebih aktif dalam ekosistem ekonomi kreatif berbasis digital. Selain itu, perangkat desa yang terlibat memiliki peluang untuk mengintegrasikan pemanfaatan TI ke dalam layanan administrasi dan informasi publik. Dalam jangka panjang, Desa Tanjung Gusta berpotensi berkembang menjadi desa yang lebih siap menghadapi tuntutan digitalisasi pelayanan, komunikasi, dan ekonomi, sebagaimana direkomendasikan dalam studi tentang pengembangan desa digital (Hermansyah et al., 2022; Yudistira et al., 2024)

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berjudul “Literasi Teknologi Informasi bagi Masyarakat sebagai Penggerak Kreativitas dan Ekonomi Kreatif Desa Tanjung Gusta,” dapat disimpulkan bahwa program ini berhasil menjadi langkah awal penting dalam membangun budaya literasi Teknologi Informasi sekaligus mendorong pemanfaatan TI secara lebih produktif di tingkat desa. Melalui rangkaian kegiatan yang meliputi analisis situasi, pemetaan kebutuhan, pelatihan literasi TI dasar, pelatihan pemanfaatan TI untuk kreativitas dan ekonomi kreatif, praktik langsung, serta pendampingan dan pembentukan kanal komunikasi lanjutan, masyarakat Desa Tanjung Gusta yang sebelumnya memanfaatkan teknologi terutama untuk komunikasi dan hiburan kini mulai memiliki kemampuan dan kesadaran baru untuk menggunakan TI sebagai alat kerja, alat belajar, dan sarana promosi usaha. Kegiatan ini menghasilkan beberapa capaian penting, antara lain meningkatnya

pemahaman dan keterampilan dasar peserta, munculnya praktik awal pemanfaatan aplikasi desain dan media sosial untuk promosi usaha, terbentuknya jejaring komunikasi dan embrio komunitas belajar literasi TI, serta tersusunnya bahan ajar sederhana. Namun demikian, keberhasilan program ini masih berada pada tahap fondasi; penguatan kualitas keterampilan teknis, konsistensi pemanfaatan TI untuk usaha, dan keberlanjutan komunitas literasi TI sangat bergantung pada komitmen para peserta, kader lokal, dan dukungan kebijakan desa ke depan. Dengan demikian, PKM ini dapat dinilai efektif dalam menjawab masalah utama terkait rendahnya literasi TI dan pemanfaatan teknologi untuk kreativitas serta ekonomi kreatif di Desa Tanjung Gusta.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Pimpinan Universitas Pembangunan Panca Budi (UNPAB) Medan, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), serta pimpinan Fakultas Sains Komputasi dan Kecerdasan Digital yang telah memberikan dukungan dan kepercayaan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Kepala Desa Tanjung Gusta beserta seluruh perangkat desa, tokoh masyarakat, pelaku UMKM, pemuda, ibu rumah tangga, dan seluruh warga yang telah berpartisipasi aktif dan menerima tim dengan sangat baik selama proses pelaksanaan kegiatan. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan dalam meningkatkan literasi digital dan pengembangan ekonomi kreatif masyarakat Desa Tanjung Gusta.

6. REFERENSI

- BPS Kecamatan Sunggal. (2024). Kecamatan Sunggal Dalam Angka 2024. Badan Pusat Statistik Kabupaten Deli Serdang.
- Hasanuddin, M., Rizki, C. A., Khodijah, S., & Prayoga, A. A. (2025). Pemberdayaan UMKM Melalui Pelatihan Digital Marketing dan Desain Konten Media Sosial. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berdampak*, 1(3), 107–114.
- Hermansyah, H., Wahyuni, S., & Tarigan, R. R. A. (2022). Optimalisasi Market Place Sebagai Peluang Bisnis Online Dalam Meningkatkan Pendapatan Di Desa Lau Gumba. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 5(2), 211–217.
- Mariam, S., & Ramli, A. H. (2022). Pengenalan digital marketing e-katalog bagi UMKM Binaan Jakpreneur. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 74–83.
- Pulungan, A., Sitorus, R., & Rizky, M. M. (2021). Implementation of User Centered Design Method on e-Catalog Information System of UMKM in South Aceh Agency. *Jurnal Inotera*, 6(2), 134–144.
- Ramadhana, A. R. T., Hermansyah, H., & Wahyuni, S. (2025). Perancangan UI/UX Website Sakiverse Dengan Metode User-Centered Design Dalam Meningkatkan Kemudahan Penjualan Produk Pakaian. *Jurnal Minfo Polgan*, 14(2), 1519–1533.
- Saputra, V., & Hidayatullah, D. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Media Promosi UMKM Menerapkan Metode User Centered Design. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 90.
- Yudistira, I., Hermansyah, H., & Wulandari, H. (2024). Perancangan UI/UX Sistem Pemesanan Produk di PT. Total Karya Berkah Menggunakan Metode User-Centered Design. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(2), 2592–2603.
- Zahra, S. A. A., Remalya, A. B., & Rahmatin, L. S. (2025). Pembuatan E-Katalog Sebagai Media Promosi Digital UMKM Warga RW 03 Kelurahan Manyar Sabrangan. *Jurnal AbdiMas Nusa Mandiri*, 7(1), 17–23.