

**PEMANFAATAN DESAIN DIGITAL UNTUK MEMPERLUAS
PENGETAHUAN DAN MENINGKATKAN KUALITAS
DESAIN DIGITAL UMKM DI KALURAHAN
PURWOBINANGUN**



Disusun Oleh:

Nama : Muhammad Ivander Ramusta

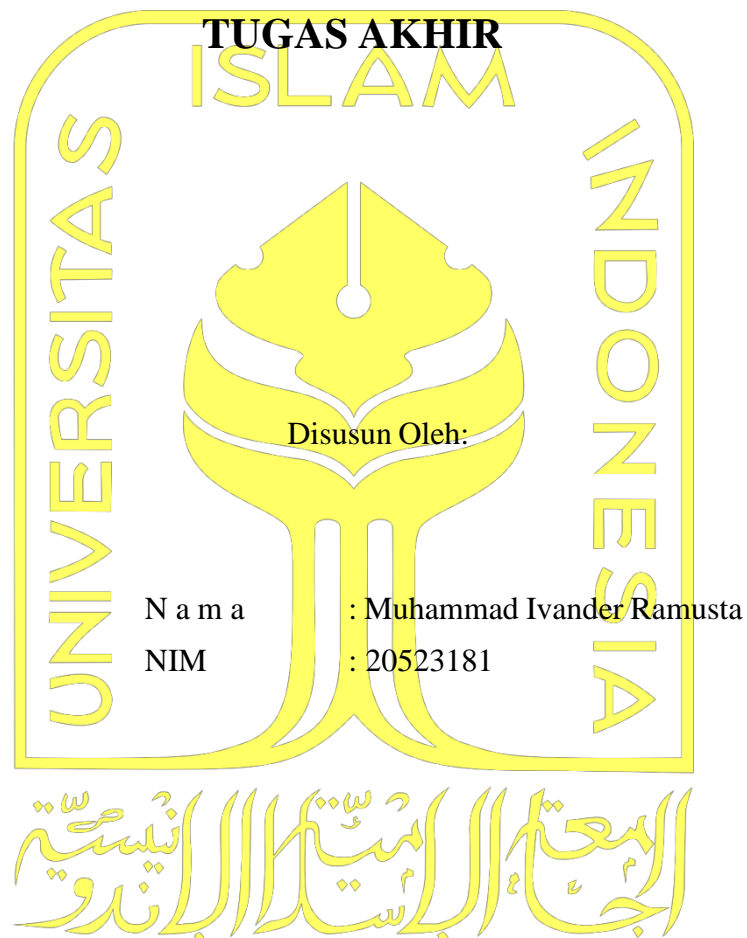
NIM : 20523181

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2024

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**PEMANFAATAN DESAIN DIGITAL UNTUK MEMPERLUAS
PENGETAHUAN DAN MENINGKATKAN KUALITAS
DESAIN DIGITAL UMKM DI KALURAHAN
PURWOBINANGUN**



Yogyakarta, 31 Oktober 2024

Pembimbing,

(Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**PEMANFAATAN DESAIN DIGITAL UNTUK MEMPERLUAS
PENGETAHUAN DAN MENINGKATKAN KUALITAS
DESAIN DIGITAL UMKM DI KALURAHAN
PURWOBINANGUN**

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 1 Nopember 2017

Tim Penguji

ANDHIKA GIRI PERSADA, S.Kom.,
M.Eng.

Anggota 1

ERIKA RAMADHANI, S.T., M.Eng.

Anggota 2

ZAINUDIN ZUKHRI, S.T., M.IT.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ivander Ramusta

NIM : 20523181

Tugas akhir dengan judul:

**PEMANFAATAN DESAIN DIGITAL UNTUK MEMPERLUAS
PENGETAHUAN DAN MENINGKATKAN KUALITAS
DESAIN DIGITAL UMKM DI KALURAHAN
PURWOBINANGUN**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 31 Oktober 2024



(Muhammad Ivander Ramusta)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Halaman persembahan ini saya dedikasikan untuk berterima kasih kepada semua pihak yang membantu saya selama ini di perkuliahan, kepada orang tua saya, keluarga saya, teman – teman pengabdian, anggota unit KKN saya, teman-teman kepengurusan KREMA, dan juga CRAFTIVA. Kemudian kepada Rijal, Ricky, Fadly, Zidan, Kipe, Dila, Yaya, Yaii, Asfian, Hausan, Ranchu, Yumna. Begitu juga dengan Zakiyah Khusnul Khotimah. Terima kasih banyak, semoga semua orang dapat balasan yang sangat berlimpah.

HALAMAN MOTO

Moto yang saya pegang dalam hidup saya adalah “Selalu berbuat baiklah kepada siapapun, Bersyukurlah atas apa yang kamu miliki, sambil berjuang untuk apa yang kamu inginkan.”

"Inna ma'al usri yusra" (Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan)

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Shalawat serta salam tidak lupa penulis panjatkan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah menuntun umat manusia pada jalan kebenaran.

Terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir saya.

1. Bapak Prof. Dr. Hari Purnomo, M.T., IPU., ASEAN Eng., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia
2. Bapak Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Informatika, Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Andhika Giri Persada S. Kom, M. Eng, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing, memberikan kesempatan, dan membagikan ilmunya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.
4. Bapak R. Heri Susana, selaku bapak lurah di kalurahan Purwobinangun yang telah memberikan izin atas pelaksanaan pengabdian masyarakat
5. Kedua orang tua saya yang telah membesarkan dan mendidik saya selama ini.
6. Keluarga dan juga kerabat terdekat saya yang juga membantu saya dalam proses penyelesaian tugas akhir.

Yogyakarta, 31 Oktober 2024



(Muhammad Ivander Ramusta)

SARI

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah roda bisnis dan perekonomian secara Internasional. Perkembangan yang tersebut mendorong para pelaku usaha untuk mengembangkan bisnis secara digital dan mulai meninggalkan transaksi bisnis secara tradisional. Dalam pemanfaatannya, transformasi digital berpotensi untuk meningkatkan keuntungan finansial melalui peningkatan penjualan secara daring, jangkauan pasar yang lebih luas dan memberikan keuntungan bagi pembeli dengan peluang menghemat biaya. Semakin perkembangannya teknologi terutama di bidang desain grafis memiliki dampak yang baik bagi perkembangan pelaku usaha. Mereka lebih mudah dalam memasarkan produk.

Tentu saja hal ini harus diimbangi dengan media komunikasi yang menarik salah satunya adalah desain grafis. Namun kebanyakan dari para pelaku usaha tidak memiliki pengetahuan yang baik mengenai digital marketing dan desain grafis. Program pengabdian masyarakat ini membantu para pelaku UMKM yang ada di kalurahan Purwobinangun untuk memahami dan menerapkan digitalisasi untuk UMKM mereka. Begitu juga dengan program desain digital yang sangat berguna untuk perkembangan UMKM di kalurahan Purwobinangun. Program desain digital yang bisa diberikan mulai dari pemberian materi, sampai praktek dan pelatihan terkait penerapan desain digital yang dapat membantu pemasaran dari produk UMKM di kalurahan Purwobinangun.

Kata kunci: Desain digital, UMKM, Program

GLOSARIUM

Digitalisasi	Digitalisasi sendiri adalah sebutan yang digunakan untuk menjelaskan perubahan atau proses perpindahan ke dalam digital.
Desain Digital	Desain digital sendiri adalah segala sesuatu jenis desain yang dibuat ataupun dikreasikan oleh aplikasi ataupun media desain digital.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI.....	viii
GLOSARIUM	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan masalah	2
1.4 Tujuan Pengabdian Masyarakat	3
1.5 Manfaat Pengabdian Masyarakat	3
1.6 Sistematika Pengabdian Masyarakat.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Lokasi Pengabdian	4
2.2 Latar Belakang Penduduk	5
2.3 Penerapan Digitalisasi.....	6
2.4 Pemanfaatan Desain Digital	8
BAB III METODOLOGI PENGABDIAN	9
3.1 Rancangan Pelaksanaan	9
3.2 Program Tim	13
3.3 Program Individu	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	20
4.1 Realisasi Hasil Program Tim	20
4.2 Realisasi Hasil Program Individu	29
4.3 Relevansi	36
4.4 Uji Dampak	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	40
5.1 Kesimpulan	40
5.2 Saran.....	40
5.3 Refleksi Pengabdian.....	40
DAFTAR PUSTAKA.....	42
LAMPIRAN	43

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Peran dan Tugas anggota kelompok	9
Tabel 3. 2 Tabel <i>Roadmap</i>	11
Tabel 3. 3 Target Pelaksanaan Program Tim	14
Tabel 3. 4 Rancangan Program	16
Tabel 3. 5 Target Pelaksanaan Program Individu	17
Tabel 3. 6 Rancangan Program	19
Tabel 4. 1 Target Pelaksanaan Program Tim	20
Tabel 4. 2 Bio data pelaku UMKM.....	25
Tabel 4. 3 Rancangan Program	26
Tabel 4. 4 Target Pelaksanaan	30
Tabel 4. 5 Rancangan Program	31
Tabel 4. 6 Uji Dampak.....	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kantor Kalurahan Purwobinangun	4
Gambar 2. 2 Hasil Tes Kecepatan Internet	5
Gambar 2. 3 Pemanfaatan Pasar Digital Oleh UMKM.....	7
Gambar 2. 4 Pemanfaatan Media Sosial Oleh UMKM	7
Gambar 2. 5 Pemanfaatan Desain Digital Oleh UMKM	8
Gambar 3. 1 Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat	10
Gambar 3. 2 Pertemuan dengan Bapak Lurah	14
Gambar 4. 1 Pertemuan dengan Ulu-ulu Kelurahan	22
Gambar 4. 2 Kegiatan bersama bupati Sleman	23
Gambar 4. 3 Diskusi bersama pelaku UMKM.....	24
Gambar 4. 4 Pelaksanaan Program Tim	28
Gambar 4. 5 Pelaksanaan Program Individu	33
Gambar 4. 6 Pelaksanaan Program Individu	35

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah roda bisnis dan perekonomian secara Internasional. Perkembangan yang tersebut mendorong para pelaku usaha untuk mengembangkan bisnis secara digital dan mulai meninggalkan transaksi bisnis secara tradisional. Dalam pemanfaatannya, transformasi digital berpotensi untuk meningkatkan keuntungan finansial melalui peningkatan penjualan secara daring, jangkauan pasar yang lebih luas dan memberikan keuntungan bagi pembeli dengan peluang menghemat biaya.

Digitalisasi bisnis sendiri juga dapat dimanfaatkan sebagai suatu upaya untuk memasarkan produk-produk unggulan daerah setempat melalui perkembangan teknologi dan platform digital untuk menjangkau konsumen yang lebih luas serta memasarkan produknya pada target konsumen yang tepat. Misalnya melalui pengaturan kelompok umur, hobi, gender, dan lain sebagainya (Riski, Andriansyah, Syahputra, & Zubir, 2022) Selain itu, digitalisasi juga memberikan ruang baru yang dapat mengurangi efek dari krisis finansial, maupun ketidakpastian dunia kesehatan, seperti pandemi COVID-19 yang menghambat laju perekonomian dunia yang terjadi pada tahun 2019 hingga tahun 2023 (Hertina, Hendiarto, & Wijaya, 2021) . Tercatat melalui penelitian yang dilakukan oleh (Rakhmawati, Permana, Reyhan, & Rafli, 2021), diketahui bahwa terjadi peningkatan belanja secara online pada saat pandemi, disaat mayoritas dunia usaha mengalami kebangkrutan di saat pandemi COVID-19 terjadi. Hal ini membuktikan betapa pentingnya transformasi dan pemanfaatan dunia digital untuk mendukung proses bisnis suatu usaha (Riski, Andriansyah, Syahputra, & Zubir, 2022)

Dilihat dari segi manfaatnya, salah satu tipe usaha yang paling membutuhkan peningkatan usaha secara digital adalah pada sektor UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah). UMKM saat ini dianggap sebagai salah satu penyumbang ekonomi terbesar di Indonesia, dimana UMKM menyumbang PDB (*Product Domestic Bruto*) sebesar 60,5% dan mampu menyerap 96,9% tenaga kerja nasional (Sakum, Ismamudi, Hutauruk, & Soejarminto, 2022). Namun di satu sisi, masih banyak UMKM di Indonesia yang belum mampu untuk mengadopsi ataupun mampu memanfaatkan teknologi digital untuk membantu prose bisnis usaha nya (Kusumawati, 2022). Kondisi ini dianggap sangat tidak ideal karena mengingat

betapa pentingnya proses digitalisasi bisnis untuk menghadapi ketidakpastian ekonomi dunia. Sehingga dibutuhkan suatu upaya peningkatan pengetahuan dan keterampilan digital para pelaku UMKM di Indonesia dan khususnya pada UMKM yang berada pada daerah yang tergolong tertinggal (Saleh & Hadiyat, 2016)

Semakin perkembangannya teknologi terutama di bidang desain grafis memiliki dampak yang baik bagi perkembangan pelaku usaha. Pelaku usaha lebih mudah dalam memasarkan produk. Tentu saja hal ini harus diimbangi dengan media komunikasi yang menarik salah satunya adalah desain grafis. Namun kebanyakan dari para pelaku usaha tidak memiliki pengetahuan yang baik mengenai digital marketing dan desain grafis.

Berkembangnya teknologi dan proses digitalisasi, sangat berpengaruh untuk UMKM. Salah satunya UMKM yang terdapat pada kalurahan Purwobinangun. UMKM di kalurahan Purwobiangun memiliki produk yang memanfaatkan bahan yang merupakan khas dari daerah sana yaitu berupa salak. Berbagai macam inovasi telah dilakukan untuk membuat produk dari olahan salak. Namun, UMKM yang ada di kalurahan Purwobinangun belum memanfaatkan digitalisasi secara maksimal. Digitalisasi sangat membantu UMKM dalam memajukan bisnis, dari segi pemasaran ataupun produk yang ditawarkan.

Program pengabdian masyarakat membantu para pelaku UMKM yang ada di kalurahan Purwobinangun untuk memahami dan menerapkan digitalisasi untuk UMKM mereka. Begitu juga dengan program desain digital yang sangat berguna untuk perkembangan UMKM di kalurahan Purwobinangun. Program desain digital yang bisa diberikan mulai dari pemberian materi, sampai praktek dan pelatihan terkait penerapan desain digital yang dapat membantu pemasaran dari produk UMKM di kalurahan Purwobinangun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah adalah, “Bagaimana memberikan pengetahuan terkait desain digital pada UMKM yang ada di kalurahan Purwobinangun?”, “Bagaimana cara menerapkan desain digital pada UMKM yang ada di kalurahan Purwobinangun?”.

1.3 Batasan masalah

Batasan masalah yang ada dalam tugas akhir ini adalah:

- a. Pengabdian mengikuti roadmap yang dibuat, namun fokus hanya di salah satu tahapan
- b. Laporan fokus pada pelaporan program pengabdian tim dan individu

1.4 Tujuan Pengabdian Masyarakat

Berikut merupakan tujuan dari pengabdian Masyarakat di kalurahan Purwobinangun:

- a. Memberikan pengetahuan dan materi seputar digitalisasi untuk UMKM yang ada di kalurahan Purwobinangun.
- b. Memberikan pengetahuan dan materi seputar desain digital untuk UMKM yang ada di kalurahan Purwobinangun.
- c. Melakukan praktek dan pendampingan seputar desain digital untuk UMKM yang ada di kalurahan Purwobinangun.

1.5 Manfaat Pengabdian Masyarakat

Beberapa manfaat dari pengabdian masyarakat terkait digitalisasi dan desain digital adalah:

- a. Masyarakat mendapatkan pemahaman terkait desain digital untuk mendukung perkembangan UMKM.
- b. Masyarakat dapat menggunakan kemampuan dalam membuat dan menerapkan desain digital untuk perkembangan UMKM.

1.6 Sistematika Pengabdian Masyarakat

Dalam pengabdian, ada beberapa langkah yang harus dilaksanakan selama program pengabdian berlangsung. Langkah-langkah yang dimaksud sebagai berikut:

a. Persiapan Program

Persiapan program dilakukan mulai dari melakukan pencarian data dan observasi untuk membuat rancangan program nantinya.

b. Perancangan Program

Perancangan program merupakan tahapan dalam membuat materi yang diberikan selama pelaksanaan program pengabdian berlangsung

c. Pelaksanaan Program

Pelaksanaan program merupakan rangkaian program yang telah dirancang dengan berbagi materi yang telah dibuat yang dijalankan.

d. Evaluasi Program

Evaluasi program merupakan tahap pengujian bagaimana dampak yang dihasilkan selama pengabdian berlangsung.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Lokasi Pengabdian

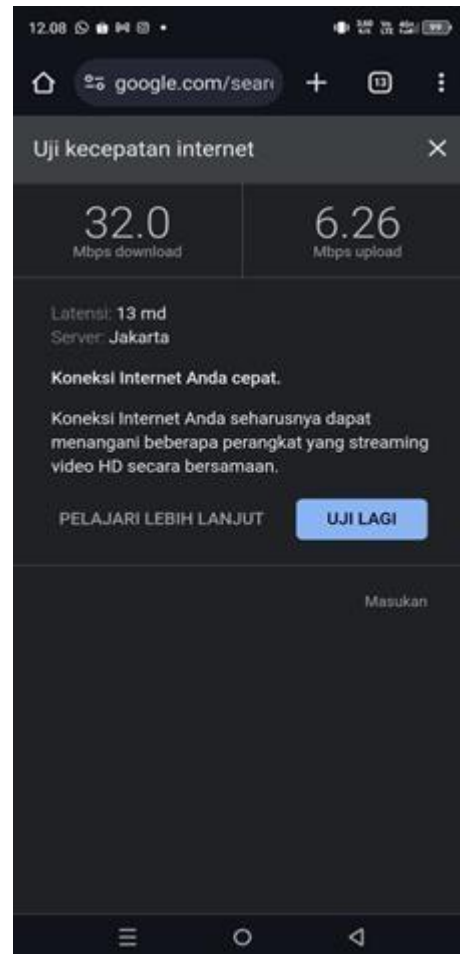
Pengabdian masyarakat dilakukan pada sebuah tempat atau lokasi tertentu. Pengabdian masyarakat bisa memutuskan pihak yang dituju berupa UMKM, kelompok wanita tani, karang taruna, ataupun instansi pendidikan. Program pengabdian bertempat pada sebuah kalurahan yang bernama kalurahan Purwobinangun yang terletak pada kapanewon Pakem, kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia.



Gambar 2. 1 Kantor Kalurahahan Purwobinangun

Sumber: Pribadi

Pada Kalurahan Purwobinangun, koneksi Internetnya bisa dikatakan cukup cepat. Saat dilakukan test koneksi, wilayah Purwobinangun mendapatkan angka 32.0 Mbps untuk kecepatan koneksi mengunduh dan mendapat angka 6.26 Mbps di kecepatan mengunggah.



Gambar 2. 2 Hasil Tes Kecepataan Internet

Sumber : Pribadi

Dengan kecepatan yang ada, jaringan internet bukanlah suatu masalah dalam kalurahan Purwobinangun.

2.2 Latar Belakang Penduduk

Pada akhir tahun 2020, tercatat bahwa pada kalurahan Purwobinangun terdapat penduduk sebanyak 9.707 jiwa, yang terdiri dari 4.829 laki-laki dan 4.878 perempuan. Jumlah keluarga yang tercatat adalah 3.414 Kartu Keluarga. Penduduk Kalurahan Purwobinangun memiliki latar belakang pendidikan yang didominasi oleh lulusan sekolah lanjutan tingkat atas. Tercatat

bahwa pada akhir tahun 2020 lulusan sekolah lanjutan tingkat atas memiliki jumlah sebanyak 3.202 orang.

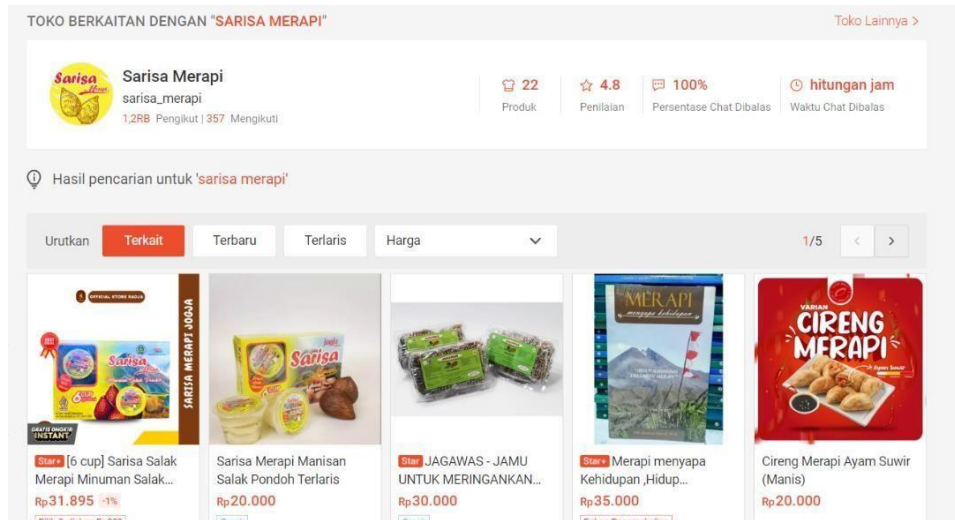
Mayoritas penduduk bekerja di bidang pertanian, perkebunan, dan perikanan. Pada bidang teknologi, mayoritas memang sudah menggunakan teknologi seperti ponsel maupun laptop. Mayoritas yang menggunakan teknologi bukan hanya di kalangan anak muda saja, tetapi dari kalangan lanjut usia juga sudah banyak yang menggunakan teknologi seperti ponsel dan laptop. Tetapi pemahaman terhadap teknologi bisa dikatakan masih di bawah rata-rata. Kemampuan menggunakan teknologi kebanyakan hanya sebatas untuk bertukar pesan dan melakukan telepon dengan orang lain seperti keluarga, kerabat, maupun rekan kerja.

2.3 Penerapan Digitalisasi

Digitalisasi sendiri adalah sebutan yang digunakan untuk menjelaskan perubahan atau proses perpindahan ke dalam digital. Digitalisasi sendiri juga merupakan penggunaan teknologi digital yang ditujukan untuk menginovasi model bisnis agar bisa membuat aliran pendapatan dan peluan baru yang bisa menghasilkan nilai dalam ekosistem industri. Karena itu fokus dari digitalisasi terletak pada pemahaman aplikasi dan bagaimana penggunaan atau pemanfaatan dari digitalisasi itu sendiri, bukan fokusnya terhadap pengenalan terkait teknologi yang baru.

Sedangkan untuk Digitalisasi UMKM adalah proses pemakain dari teknologi digital digunakan dalam banyak aspek yang ada di UMKM. Aspek yang dimaksud adalah aspek operasional dan manajerial bisnis dari UMKM itu sendiri. Aspek-aspek tersebut bisa meliputi berbagai hal, contohnya adalah penggunaan internet, penggunaan perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan juga hal-hal digital lainnya yang ada.

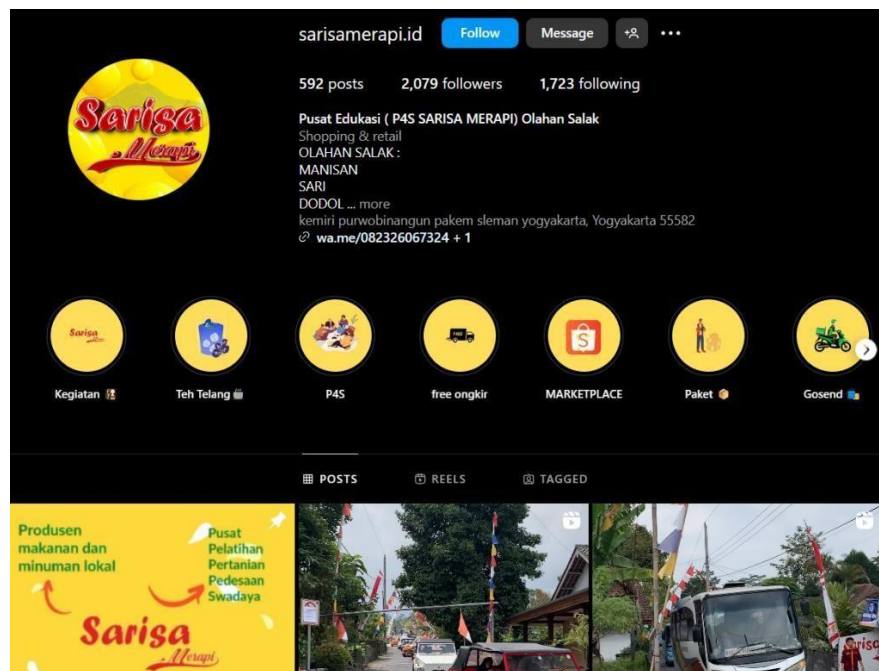
Digitalisasi UMKM memiliki tujuan untuk membantu para UMKM agar dapat meningkatkan UMKM dari berbagai aspek, contohnya di produktivitas, pemasaran, dan efisiensi dari UMKM tersebut. Pemanfaatan digitalisasi UMKM pada kalurahan Purwobinangun masih dikatakan belum merata, kebanyakan UMKM dikelola oleh ibu-ibu paruh baya yang belum paham terkait pemanfaatan digital. Kebanyakan belum mengerti cara pemanfaatan teknologi dan digitalisasi namun, ada beberapa UMKM yang sudah memanfaatkannya dengan cukup maksimal. Pemanfaatan digitalisasi seperti penggunaan media sosial, marketplace, desain digital, dan teknologi digital lainnya.



Gambar 2. 3 Pemanfaatan Pasar Digital Oleh UMKM

Sumber: Shopee Sarsisa Merapi

Pasar digital sudah dimanfaatkan dan juga digunakan oleh beberapa UMKM yang ada di Purwobinangun.



Gambar 2. 4 Pemanfaatan Media Sosial Oleh UMKM

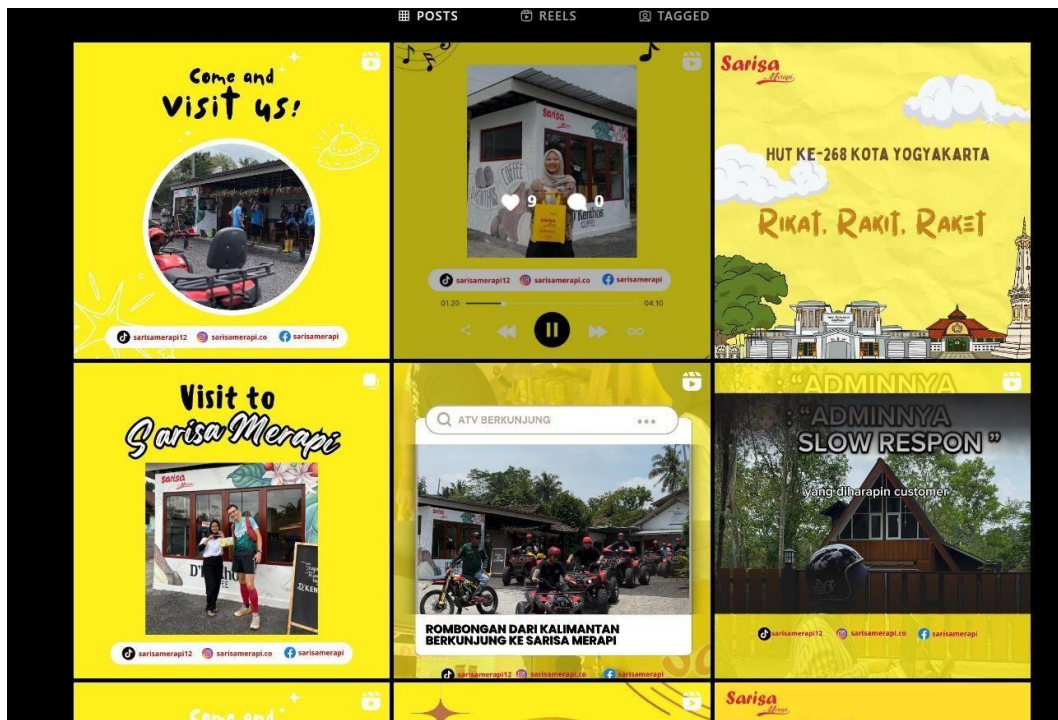
Sumber: Akun Instagram Sarisa Merapi

Media sosial sudah dimanfaatkan dan juga digunakan oleh beberapa UMKM yang ada di Purwobinangun.

2.4 Pemanfaatan Desain Digital

Era digitalisasi sekarang tentu saja mempengaruhi banyak aspek di dunia, salah satunya ada terkait desain. Desain digital sendiri adalah segala sesuatu jenis desain yang dibuat ataupun dikreasikan oleh aplikasi ataupun media desain digital. Penerapan desain digital bisa digunakan untuk memperlihatkan dan memberikan informasi terkait produk ataupun informasi dari UMKM tersebut.

UMKM di kalurahan Purwobinangun dapat dikatakan belum sangat paham terkait hal hal yang berhubungan dengan desain digital. Beberapa belum tau terkait desain digital itu sendiri. Sebagian dari UMKM yang ada hanya bergantung pada jasa yang menyediakan bantuan terhadap desain digital itu sendiri. Tidak menutupi bahwa ada UMKM yang sudah bisa menggunakan dan memanfaatkan desain digital untuk perkembangan dari UMKM nya sendiri.



Gambar 2. 5 Pemanfaatan Desain Digital Oleh UMKM

Terlihat bahwa salah satu UMKM di kalurahan Purwobinangun menerapkan penggunaan desain digital untuk mengenalkan, dan memasarkan produknya yang diunggah dalam instagram UMKM tersebut.

BAB III METODOLOGI PENGABDIAN

3.1 Rancangan Pelaksanaan

Program pengabdian masyarakat dilaksanakan oleh sebuah tim yang beranggotakan tiga mahasiswa. Lokasi pengabdian terletak di kalurahan Purwobinangun. Tim pengabdian terdiri dari mahasiswa yang memiliki peran dan tugas masing masing.

Tabel 3. 1 Peran dan Tugas anggota kelompok

No	Anggota Pengabdian	Peran	Tugas
1.	Bagas Alif Muhammad Nasution	Penanggung jawab media sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan komunikasi dengan pihak yang terkait. • Membuat dan memaparkan materi terkait digitalisasi dan media sosial. • Melakukan perancangan metode dan segala persiapan untuk pengabdian masyarakat bersama anggota tim lainnya.
2.	Muhammad Ivander Ramusta	Penanggung jawab Desain digital	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan Komunikasi dengan pihak yang terkait. • Membuat dan memaparkan materi terkait digitalisasi dan desain digital. • Melakukan perancangan metode dan segala persiapan untuk pengabdian masyarakat bersama anggota tim lainnya.
3.	Raihan Masud	Penanggung jawab pasar digital	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan komunikasi dengan pihak yang terkait. • Membuat dan memaparkan materi terkait digitalisasi dan pasar digital.

No	Anggota Pengabdian	Peran	Tugas
			<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan perancangan metode dan segala persiapan untuk pengabdian masyarakat bersama anggota tim lainnya.

Pelaksanaan program kerja pengabdian masyarakat terbagi dalam tiga sub topik digitalisasi, yaitu media sosial, desain digital, dan pasar digital. Dari setiap sub topik memiliki seorang yang memiliki tanggung jawab masing-masing. Program pengabdian masyarakat memiliki program kerja tim dan juga individu. Pada pelaksanaannya, memiliki tahapan pelaksanaan yang berfungsi mempermudah jalannya program kerja dan memberikan informasi kepada pemilik UMKM agar bisa mengikuti segala program kerja, seperti berikut:



Gambar 3. 1 Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Sumber: Kelompok

Seperti gambar di atas, kami memiliki lima tahap pengabdian yang dilakukan dan nantinya disesuaikan agar bisa mendapat pemahaman antara tim pengabdian dengan pihak terkait. Kelima tahapan di atas dilakukan secara bertahap. Mulai dari pengumpulan informasi atau observasi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Kemudian, dilanjutkan dengan perancangan program menggunakan data yang telah dikumpulkan. Setelah perancangan program maka dilaksanakan pelaksanaan program dari rancangan program-program. Program yang telah dilaksanakan diikuti dengan pendampingan, yang nantinya berisi pengulangan materi yang telah diberikan pada pelaksanaan program. Terakhir, diadakan pengujian dampak guna melihat dampak setelah pemberian materi selama pelaksanaan program.

Selain dari tahapan yang digunakan untuk pengabdian, kami juga membuatkan *roadmap*. *Roadmap* nantinya digunakan untuk memberikan penjelasan kepada pihak kalurahan dan UMKM di kalurahan Purwobinangun terkait rencana berskala panjang dari tahapan awal yang kami bawakan. Sebagaimana halnya seperti berikut:

Tabel 3. 2 Tabel *Roadmap*

Roadmap Pengabdian Masyarakat “Digitalisasi Desa” 2024-2026		
Pengenalan(2024)	Penerapan(2025)	Optimalisasi(2026)
1. Pemanfaatan media sosial untuk memasarkan jasa dan produk a. Sosialisasi pemanfaatan media sosial sebagai media pemasaran b. Pelatihan pemasaran digital menggunakan Whatsapp c. Pelatihan pemasaran digital menggunakan Instagram d. Evaluasi penerapan media sosial untuk pemasaran	1. Media sosial a. Sosialisasi pengenalan Teknologi AI di bidang pemasaran media sosial b. Menggunakan platform media sosial baru untuk pemasaran c. Menggunakan influencer untuk memasarkan produk di media sosial	1. Media sosial a. Menggunakan Teknologi AI dalam bidang pemasaran media sosial b. Pelatihan perencanaan strategi marketing di media sosial untuk pemasaran

<p>2. Pasar digital sebagai wadah untuk memasarkan dan menjual produk di platform online</p> <p>a. Menggelar sesi focus group dengan pedagang dan masyarakat kalurahan untuk mengidentifikasi produk unggulan dan potensi pasar</p> <p>b. Membuat survei online untuk mengumpulkan data tentang preferensi konsumen dan kebutuhan pasar lokal</p> <p>c. Pelatihan praktis untuk mendemonstrasikan cara menggunakan perangkat dan platform digital.</p>	<p>2. Pasar digital</p> <p>a. Memilih platform digital sesuai dengan kebutuhan pasar desa</p> <p>b. Mengadakan sei pelatihan langsung untuk pedagang tentang cara mengelola dan memperbarui informasi produk di platform.</p> <p>c. Pelatihan langsung tentang cara menggunakan sistem pembayaran digital</p>	<p>2. Pasar digital</p> <p>a. Menyelenggarakan pertemuan reguler untuk mendengar umpan balik langsung dari pedagang dan konsumen.</p> <p>b. Pelatihan lanjutan berdasarkan umpan balik dan kebutuhan aktual</p> <p>c. Menyediakan tutorial video yang dapat diakses kapan saja bagi pedagang.</p>
<p>3. Desain digital untuk pemasaran</p> <p>a. Sosialisasi pemanfaatan desain digital untuk pemasaran produk di internet</p> <p>b. Pelatihan desain digital menggunakan perangkat <i>mobile</i> (ponsel)</p>	<p>3. Pendampingan penerapan desain digital untuk menghasilkan income tambahan</p> <p>a. Sosialisasi dari praktisi terkait penggunaan platform digital</p> <p>b. Pendampingan dari tim secara bergantian (harian)</p>	<p>3. Optimalisasi desain digital untuk menghasilkan pendapatan</p> <p>a. Sosialisasi dari praktisi terkait strategi desain yang efektif</p> <p>b. Pelatihan pendaftaran HAKI untuk desain</p> <p>c. Pendampingan pendaftaran HAKI untuk desain</p>

c. Evaluasi pemahaman terhadap penggunaan desain digital untuk pemasaran produk di internet	c. Pelatihan penjualan desain digital	
---	---------------------------------------	--

Pada tabel *roadmap* yang ada, memperlihatkan rencana skala panjang selama tiga tahun kedepan. Terdapat tiga tahap yang dijalankan yaitu, pengenalan, penerapan, dan pengoptimalan. Pengabdian masyarakat dijalankan sampai tahap pengenalan, nantinya tahapan-tahapan selanjutnya bisa dilanjutkan oleh tim pengabdian yang datang.

3.2 Program Tim

Dalam pengabdian masyarakat, tim memiliki dua program kerja yang bertujuan mempermudah untuk mendapatkan pemahaman dalam materi materi yang disampaikan. Dua Program kerja tersebut adalah program kerja tim dan juga program kerja individu. Program kerja tim dimaksudkan untuk mengawali atau memperkenalkan materi agar nantinya program kerja individu dari masing-masing anggota kelompok lebih mudah dipahami.

Sesuai dengan tahapan yang sudah dituliskan, sebelum membuat rancangan program tim, tentu saja diadakan pengumpulan informasi ataupun observasi. Tahap pengumpulan informasi ataupun observasi untuk program dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu di tanggal 15 Desember 2023, 3 Januari 2024, dan 9 Januari 2024. Dalam tiga kali kami berkunjung, kami bertemu dengan Kepala desa.



Gambar 3. 2 Pertemuan dengan Bapak Lurah

Sumber: Pribadi

Setelah melakukan pertemuan, ditetapkan bahwa kalurahan Purwobinangun menjadi tempat pelaksanaan pengabdian masyarakat, dan mulai membuat rancangan program kerja yang dilaksanakan.

Dalam membuat rancangan program kerja tim, dibuat target pelaksanaan yang digunakan untuk memudahkan, dan memaksimalkan waktu yang dipunya, seperti berikut:

Tabel 3. 3 Target Pelaksanaan Program Tim

No	Kegiatan	Target	Waktu	Indikator keberhasilan
1.	Observasi atau melakukan pengumpulan data	Perangkat kalurahan	15 Desember 2023, 3 Januari 2024, dan 9 Januari 2024	Mendapatkan data untuk perancangan program kerja yang dilakukan
2	Diskusi terkait program pengabdian masyarakat	Kepala kalurahan atau Perangkat	3 Januari 2024 dan 9 Januari 2024	Mencapai kesepakatan bersama dengan pihak desa

No	Kegiatan	Target	Waktu	Indikator keberhasilan
		kalurahan yang mewakili		
3	Melakukan Perancangan Program Kerja tim dan Individu.	-	1-10 Februari 2024	Terselesainya materi dan rancangan program kerja
4	Pembahasan terkait Materi dan waktu pelaksanaan Program kerja	Kepala kalurahan atau perangkat kalurahan yang mewakili	1 Maret 2024	Tercapainya kesepakatan bersama pihak desa
5	Pemberian Materi terkait digitalisasi	UMKM kalurahan Purwobinangun	5 Maret 2024	Peserta yang datang dari 5 UMKM atau lebih
6	Pendampingan Terhadap Materi yang telah diberikan	UMKM kalurahan Purwobinangun	2, 4, 9, 11 April 2024	Dihadiri oleh peserta yang telah mengikuti kegiatan Pengabdian
7	Evaluasi Terhadap keseluruhan pengabdian	UMKM kalurahan Purwobinangun	19 April 2024	Dihadiri oleh peserta yang telah mengikuti kegiatan Pengabdian

Selama perancangan program tim, waktu yang dipilih dimaksimalkan dan ditentukan dengan kemungkinan kesesuaian dengan pihak kalurahan, agar kedepannya selama pelaksanaan tidak ada hambatan yang terjadi.

Perancangan program kerja tim dilakukan dengan memperhatikan pihak kalurahan. Pembuatan program kerja dibentuk agar bisa dengan mudah dipahami dan diterima oleh para

pelaku UMKM yang ada di kalurahan Purwobinangun. Dalam pembuatan program kerja harus memperhatikan beberapa aspek yang bisa menjadi faktor menarik, agar program bisa berjalan.

Berdasarkan tabel target pelaksanaan yang ada, terdapat beberapa program tim yang dibawakan untuk UMKM yang ada di kalurahan Purwobinangun. Masing-masing dari program tersebut memiliki bentuk, maksud, dan tujuan yang berbeda-beda.

Tabel 3. 4 Rancangan Program

No	Nama Program	Bentuk Program	Tujuan
1	Pemberian Materi terkait digitalisasi	Seminar dan Forum Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenalkan digitalisasi • Memberikan pengetahuan umum tentang digitalisasi • Mengetahui pengetahuan UMKM di kalurahan Purwobinangun terkait digitalisasi
2	Pendampingan Terhadap Materi yang telah diberikan	Pendampingan	<ul style="list-style-type: none"> • Mendampingi UMKM di kalurahan Purwobinangun terkait materi yang telah diberikan • Memberikan arahan dan masukan kepada UMKM di kalurahan Purwobinangun
3	Evaluasi Terhadap keseluruhan pengabdian	Forum Diskusi	Mengetahui pemahaman UMKM di kalurahan Purwobinangun terkait materi yang telah diberikan

Salah satu bentuk program yang kami buat adalah berbentuk pemberian materi seperti halnya seminar dan forum diskusi. Bentuk program dapat membantu untuk mendapatkan komunikasi dua arah. Pihak tim bisa mendengar apa yang diketahui dan apa yang diinginkan oleh pihak UMKM kalurahan purwobinangun, dan begitu juga sebaliknya.

Program lainnya seperti, pendampingan dan evaluasi juga dibutuhkan. Tujuannya adalah mengukur dan melihat sebagaimana pengetahuan dan pemahaman terkait materi yang telah diberikan selama pengabdian berlangsung.

3.3 Program Individu

Selain Program tim, terdapat juga program individu dalam pengabdian masyarakat. Program individu ditujukan untuk memberikan materi yang lebih spesifik dari topik utama dalam pengabdian masyarakat. Topik utama dalam pengabdian masyarakat adalah digitalisasi, yang kemudian dibagi kedalam 3 sub topik yaitu:

1. Media sosial
2. Desain digital
3. Pasar daring

Sub topik dibagikan kepada masing-masing anggota kelompok, nantinya dijadikan sebagai topik pembuatan program kerja individu. Sama halnya dengan program tim, program individu juga memiliki tahapan maupun target pelaksanaan. Target pelaksanaan digunakan agar dapat memaksimalkan waktu yang ada. Diliha tabel dibawah bahwa program individu memiliki alur yang kurang lebih sama.

Tabel 3. 5 Target Pelaksanaan Program Individu

No	Kegiatan	Target	Waktu	Indikator keberhasilan
1.	Observasi atau melakukan pengumpulan data	Perangkat desa	15 Desember 2023, 3 Januari 2024, dan 9 Januari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Mendapatkan data untuk perancangan program kerja yang dilakukan
2	Diskusi terkait program pengabdian masyarakat	Kepala kalurahan atau Perangkat kalurahan yang mewakili	3 Januari 2024 dan 9 Januari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Mencapai kesepakatan bersama dengan pihak kalurahn
3	Melakukan Perancangan Program Kerja tim dan Individu.	-	1-10 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Terelesaikannya materi dan rancangan program kerja
4	Pembahasan terkait Materi dan waktu	Kepala kalurahan atau perangkat	1 Maret 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Tercapainya kesepakatan bersama pihak desa

No	Kegiatan	Target	Waktu	Indikator keberhasilan
	pelaksanaan Program kerja	kalurahan yang mewakili		
5	Sosialisasi pemanfaatan desain digital	Pemilik UMKM dan warga Purwobinangun	5 Maret 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Kehadiran peserta minimal 5 atau lebih
6	Pelatihan desain digital menggunakan perangkat mobile (smartphone)	Pemilik UMKM dan warga Purwobinangun	8 dan 15 Maret 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Dihadiri oleh minimal 5 peserta , peserta mampu membuat desain digital sendiri.

Dalam perancangan program individu diperlukan data yang cukup banyak. Hal yang disampaikan lebih spesifik dibandingkan dengan program tim. Desain digital memerlukan beberapa hal yang sangat diperlukan dalam pelatihan maupun saat pemberian materi.

Salah satunya adalah aplikasi yang digunakan. Mempertimbangkan berbagai banyaknya aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain digital, terpilihlah aplikasi bernama Canva. Canva dipakai selama pemberian materi terkait desain digital berlangsung. Alasan terpilihnya penggunaan Canva sendiri dibandingkan aplikasi lainnya adalah dikarenakan tingkat kesulitan dari penggunaan Canva itu sendiri. Canva adalah aplikasi untuk membuat ataupun mempelajari desain digital yang bisa digunakan di perangkat ponsel, dan komputer. Canva juga bisa diakses melalui platform aplikasi atau berbasis web untuk menghemat penyimpanan di ponsel para pengguna.

Program individu dirancang untuk menjelaskan materi secara lebih rinci. Sama halnya dengan program tim, program individu juga memiliki berbagai bentuk, maksud dan tujuan masing-masing.

Tabel 3. 6 Rancangan Program

No	Program	Bentuk Program	Tujuan
1	Sosialisasi pemanfaatan desain digital	Forum Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenalkan desain digital • Mengenalkan aplikasi untuk desain digital berupa canva • Mengenalkan fitur-fitur yang terdapat pada canva
2	Pelatihan desain digital menggunakan perangkat mobile (smartphone)	Pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktekkan materi yang telah diberikan • Membantu UMKM di kalurahan Purwobinangun menyalurkan idenya dalam bentuk desain digital • Melatih UMKM di kalurahan Purwobinangun dalam melakukan pembuatan desain digital

Penggunaan bentuk program forum diskusi dan pelatihan adalah langkah yang diambil dalam program individu. Program dibuat berhubungan agar kedepannya, ketika pihak UMKM di kalurahan Purwobinangun telah memiliki ilmu dan pengetahuan, maka dapat terus melatih ilmu tersebut dan bisa mempraktekannya.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Realisasi Hasil Program Tim

Terjadi beberapa hal yang membuat perubahan pada waktu target pelaksanaan program tim yang telah direncanakan.

Tabel 4. 1 Target Pelaksanaan Program Tim

No	Kegiatan	Target	Waktu
1.	Observasi atau melakukan pengumpulan data	Perangkat desa	15 Desember 2023, 3 Januari, 9 Januari 2024
2	Diskusi terkait program pengabdian masyarakat	Kepala kalurahan atau Perangkat kalurahan yang mewakili	3 Januari, 9 Januari 2024
3	Melakukan Perancangan Program Kerja tim dan Individu.	-	1-10 Februari 2024
4	Pembahasan terkait Materi dan waktu pelaksanaan Program kerja	Kepala kalurahan atau perangkat kalurahan yang mewakili	1 Maret 2024
5	Pemberian Materi terkait digitalisasi	UMKM kalurahan Purwobinangun	27 Juli 2024
6	Pendampingan Terhadap Materi yang telah diberikan	UMKM kalurahan Purwobinangun	8 dan 10 oktober 2024
7	Uji dampak	UMKM kalurahan Purwobinangun	24 Oktober 2024

Penyebab terjadinya perubahan target pelaksanaan yang pertama adalah waktu pelaksanaan. Pengabdian masyarakat bertepatan dengan bulan puasa saat itu. Pihak kalurahan mengatakan jika kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada saat bulan puasa kemungkinan tidak berjalan lancar. Penyebabnya adalah, di kalurahan sendiri diadakannya banyak kegiatan pada saat bulan puasa berlangsung.

Penyebab yang kedua adalah, salah satu dari anggota tim pengabdian kami yaitu Bagas Alif Muhammad Nasution mengalami cedera yang mengharuskan dirinya menjalani operasi. Operasi dan juga penyembuhan agar bisa beraktivitas seperti normal kembali cukup mengambil waktu yang lumayan banyak, waktu yang dibutuhkan adalah hingga akhir bulan Mei. Akhirnya dari pihak tim dan pihak kalurahan menyetujui bahwa pembicaraan terkait waktu dibicarakan lagi setelah akhir dari bulan puasa dan *idul fitri* selesai.

Setelah menunggu kurang lebih selama 2 bulan, akhirnya dari pihak tim dan pihak kalurahan kembali bertemu untuk membahas terkait bagaimana pengabdian masyarakat berlangsung. Saat pembahasan berlangsung, dari pihak kalurahan mengarahkan tim untuk berdiskusi langsung kepada bagian ulu-ulu kalurahan. Bagian ulu-ulu bertanggung jawab dalam UMKM yang ada di sebuah kalurahan.

Setelah diarahkan kepada bagian ulu-ulu kalurahan Purwobinangun, terdapat beberapa informasi terbaru terkait kalurahan dan juga UMKM yang ada di kalurahan Purwobinangun. Perangkat bagian ulu-ulu bernama Meru, informasi yang diberikan berkaitan tentang UMKM dan hal-hal lain yang dibutuhkan. Informasi yang diberikan adalah, di terdapat sekitar 600 UMKM yang terdaftar dan tercatat. Produk yang dihasilkan juga sangat beragam, mulai dari kerajinan, batik, olahan makanan, dan minuman.

Dalam UMKM di kalurahan Purwobinangun terdapat banyak produk olahan makanan dan minuman. Kebanyakan olahan makanan dan minuman berasal dari buah salak. Kalurahan Purwobinangun memang terkenal dengan banyaknya perkebunan salak, sehingga banyak warga di kalurahan Purwobinangun membuat dan mengolah salak menjadi sebuah produk yang bisa diperjual belikan.



Gambar 4. 1 Pertemuan dengan Ulu-ulu Kelurahan

Sumber: Pribadi

Setelah berdiskusi dengan pihak ulu-ulu kalurahan Purwobinangun, tim kembali diarahkan kepada pihak forum komunitas yang mengurus secara langsung terkait kegiatan dari UMKM yang ada di kalurahan Purwobinangun. Setelah diarahkan kepada pihak forum komunitas yang mengurus UMKM, tim melakukan kontak dan membuat janji bertemu dengan pihak forum komunitas untuk membahas terkait pengabdian masyarakat. Setelah melakukan komunikasi kepada pihak forum komunitas, tim bertemu di rumah produksi Sarisa Merapi.

Bertepatan dengan waktu untuk bertemu, ternyata dari pihak UMKM ada kegiatan bersama dengan bupati Sleman, dan tim membantu kegiatan tersebut. Kegiatan tersebut agenda bazar, bupati Sleman melakukan *podcast* tentang kewirausahaan untuk para UMKM di kalurahan Purwobinangun dan juga melihat produk yang ada pada UMKM di kalurahan Purwobinangun.



Gambar 4. 2 Kegiatan bersama bupati Sleman

Sumber: Pribadi

Sehabis membantu kegiatan berlangsung, akhirnya kami bertemu dengan ketua pihak forum komunitas yang mengatur UMKM di kalurahan Purwobinangun sekaligus ketua dari forum komunitas yaitu ibu Rini Sarisa. Ibu Rini Sarisa merupakan pemilik UMKM bernama Sarisa Merapi, sarisa merapi sendiri merupakan salah satu UMKM yang ada di kalurahan Purwobinangun, dan juga merupakan UMKM pusat untuk UMKM lainnya yang ada disana. Saat berdiskusi mengenai pengabdian masyarakat, ibu Rini Sarisa memberikan usulan agar pengabdian masyarakat dilaksanakan dengan lebih fleksibel, dikarenakan waktu yang dimiliki tiap UMKM yang ada berbeda. Informasi yang kami dapatkan juga bertambah. Ibu Rini Sarisa juga mengatakan bahwa UMKM yang ada di kalurahan Purwobinangun jumlahnya ada banyak tetapi yang aktif hanya sekitar 10 UMKM.

Kebanyakn UMKM yang aktif adalah yang bergerak dalam membuat produk makanan maupun minuman dari berbagai bahan olahan. Kemungkinan waktu yang dimiliki waktu sedikit, dikarenakan kesibukan masing-masing. UMKM yang aktif memiliki pengetahuan yang kurang luas terkait digitalisasi dan desain digital. UMKM disana hanya menggunakan teknologi untuk pribadi. Seperti mengirim pesan, menelpon, menonton, dan membaca berita. Setelah mendapatkan informasi, tim diminta untuk membuat kembali terkait waktu yang digunakan untuk pengabdian masyarakat, dan mendiskusikannya kembali bersama para UMKM yang ada.

Setelah pertemuan, tim berdiskusi bagaimana cara agar pengabdian masyarakat bisa tetap dilaksanakan dan juga bisa berjalan dengan lancar. Tim juga segera memperhatikan materi yang dibuat dan menambahkan kekurangan dengan informasi yang didapatkan dari diskusi dengan ibu Rini Sarisa. Setelah berdiskusi, ditetapkan bahwa dibawakan beberapa pilihan terkait pengaturan waktu kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan kedepannya.

Setelah selesai menentukan pilihan dan materi yang disampaikan, tim kemudian menghubungi kembali ibu Rini Sarisa untuk membahas terkait waktu pelaksanaan pengabdian masyarakat. Tim diundang dalam kegiatan UMKM lainnya, agar kesempatan bertemu dengan UMKM lainnya lebih besar. Biasanya dari UMKM di kalurahan Purwobinangun susah untuk berkumpul jika tidak ada kegiatan resmi yang diadakan oleh pihak kalurahan. Kemudian tim pun mendatangi tempat berkumpulnya para UMKM berkegiatan.



Gambar 4. 3 Diskusi bersama pelaku UMKM

Sumber: Pribadi

Diskusi diawali oleh pihak kalurahan dengan ibu Rini Sarisa menawarkan kepada UMKM yang ada terkait keinginan mengikuti kegiatan yang telah kami rancang dan persiapkan untuk pihak UMKM di kalurahan Purwobinangun. Dari banyaknya UMKM yang ada, hanya 4

UMKM yang bersedia untuk mengikuti, dan semua UMKM tersebut memiliki produk UMKM terkait produk makanan dan minuman, diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Bio data pelaku UMKM

No	UMKM	Pemilik	Usia	Jenis Kelamin	Produk UMKM
1.	Sarisa Merapi	Rini Sarisa	46 tahun	Perempuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mocaf salak crispy 2. Pai salak 3. Manisan salak 4. Dodol salak pondoh 5. Bolen salak wijen 6. Teh celup kelor lemon
2.	El muna	Afifah	46 tahun	Perempuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Susu kambing 12 varian rasa
3.	Facifah	Suyati	50 tahun	Perempuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sereh telang 2. Jahe instan 3. Keripik pegagan
4.	Palwa	Tutik	52 tahun	Perempuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keripik salak

Keempat UMKM tersebut memiliki varian produk yang beraneka ragam, mulai dari olahan salak yang memang menjadi ciri khas dari kalurahan Purwobinangun, kemudian ada produk dari olahan jahe, kelor lemon, sereh telang, dan juga susu kambing. Kebanyakan dari UMKM di kalurahan Purwobinangun, termasuk keempat UMKM diatas membuat produk yang menarik dan juga produk yang mengandung khasiat bagi para pengonsumsinya.

Setelah mendapatkan siapa saja UMKM yang ingin mengikuti kegiatan pengabdian, diskusi berlanjut kepada pembahasan terkait waktu pelaksanaan. Tim menawarkan pilihan yang telah didiskusikan. Pertama adalah mengikuti dengan time line yang dibuat tim yaitu setiap akhir pekan di hari sabtu dan minggu di waktu sore setiap pekannya. Pilihan yang kedua adalah pada saat hari biasa yaitu di hari senin dan selasa di waktu sore hari. Dari pihak UMKM yang bersedia mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat, setengah dari UMKM menjawab

bisa untuk kedua opsi tersebut dan sisa UMKM lainnya belum bisa memastikan bisa mengikutikan untuk waktu pelaksanaannya.

Karena keadaan tersebut maka, kembali harus didiskusikan dengan pihak UMKM untuk menentukan waktu pelaksanaannya. Dari pihak UMKM menyebutkan bahwa kendalanya adalah kegiatan sehari-hari. Dari keempat UMKM yang ada semua adalah seorang ibu rumah tangga, keseharian harus mengurus rumah dan keluarga merupakan suatu halangan untuk memastikan waktu yang pas untuk bisa mengikuti kegiatan yang ada. Setelah mendengarkan alasan dari pihak UMKM yang ada mengikuti kegiatan yang dilaksanakan, dari tim menawarkan kembali opsi untuk menentukan waktu pelaksanaannya setelah akhir dari tiap pelaksanaan program berlangsung. Jadi, ketika suatu program telah selesai untuk hari itu maka dari pihak UMKM dan juga tim berdiskusi guna menentukan tanggal selanjutnya untuk program kerja selanjutnya.

Akhirnya dari pihak tim dan pihak UMKM di kalurahan Purwobinangun menyetujui terkait opsi yang dibahas sebelumnya. Setelah berakhirnya diskusi dan kegiatan, tim kembali berdiskusi untuk menentukan program dan kesesuaian untuk diberikan kepada UMKM di kalurahan Purwobinangun, programnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Rancangan Program

No	Nama Program	Bentuk Program	Tujuan
1	Pemberian Materi terkait digitalisasi untuk UMKM	Pemberian Materi dan diskusi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenalkan terkait digitalisasi untuk UMKM • Memberikan pengetahuan umum terkait digitalisasi • Mengetahui pengetahuan UMKM di kalurahan Purwobinangun terkait digitalisasi
2	Pendampingan Terhadap semua materi yang telah diberikan	Pendampingan	<ul style="list-style-type: none"> • Mendampingi UMKM di kalurahan Purwobinangun terkait materi yang telah diberikan • Memberikan arahan dan masukan kepada UMKM di kalurahan

No	Nama Program	Bentuk Program	Tujuan
			Purwobinangun terkait penerapan dari segala materi yang telah diberikan <ul style="list-style-type: none"> • Membantu pihak UMKM di kalurahan Purwobinangun yang kesusahan atau terhambat dalam memahami materi
3	Uji dampak	Wawancara dan survey	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui pemahaman UMKM di kalurahan Purwobinangun terkait materi yang telah diberikan • Mengetahui dampak dari pemberian materi yang telah diberikan • Mengetahui perbedaan sebelum dan setelah dari adanya pemberian materi pengabdian

Ketiga program tersebut disesuaikan oleh tim agar kedua pihak lebih mendapatkan informasi dan manfaat selama berjalannya pengabdian. Kemudian tiba saat hari pelaksanaan program tim pertama, program tim pertama adalah pemberian materi terkait digitalisasi untuk UMKM. Penjelasan berisi tentang pengetahuan umum yang berkaitan dengan digitalisasi untuk marketing, dan nantinya juga membahas terkait pengenalan awal untuk topik dari program individu dari anggota tim kami yaitu seputar media sosial, desain digital, dan pasar digital. Waktu pelaksanaan program juga bertepatan dengan kegiatan lainnya lagi dari UMKM yang ada di kalurahan Purwobinangun, karena adanya kegiatan tersebut menjadikan saat melaksanakan program kami ada beberapa UMKM yang tidak menyetujui untuk ikut diberikan program ikut mendengarkan.



Gambar 4. 4 Pelaksanaan Program Tim

Sumber: Pribadi

Kegiatan dimulai dari pengenalan tim pengabdian masyarakat yang melaksanakan program untuk membantu para UMKM yang ada di kalurahan Purwobinangun seputar masalah digitalisasi untuk UMKM. Dilanjutkan dengan memperkenalkan masing masing anggota, setelah itu barulah pihak UMKM yang ada memperkenalkan diri masing-masing. Mulai dari nama dan produk yang dikelola untuk UMKM, setelah itu, dimulai pemaparan materi yang dibawakan. Dari awal memperkenalkan dahulu terkait apa itu digitalisasi, kemudian menjelaskan apa itu digitalisasi UMKM, apa saja yang termasuk ke dalamnya, kemudian memperkenalkan terkait digital marketing, media sosial, desain digital, dan *marketplace*. Setelah menjelaskan terkait hal-hal tadi dilanjutkan dengan seberapa penting digitalisasi untuk UMKM, apa peran dari digitalisasi untuk UMKM, Manfaat digitalisasi UMKM itu sendiri, dan bagaimana cara mengetahui ataupun belajar digitalisasi UMKM secara individu atau otodidak.

Dalam memaparkan materi di atas, tidak hanya semata-mata memberikan materi begitu saja. Tim juga melakukan interaksi dengan memancing para UMKM untuk mengeluarkan pendapatnya dan pengetahuan terkait materi yang kami berikan. Contohnya adalah seperti ketika memberikan materi, diselipkan pertanyaan. Ketika memberi materi

terkait digitalisasi ditanyakan apakah dari pihak UMKM ada yang mengetahui terkait hal tersebut, jika ada yang mengetahuinya maka tim meminta pihak UMKM tersebut menjelaskan, dan jika ada yang kurang dapat ditambahkan. Interaksi sangatlah dibutuhkan untuk membangun bagaimana hubungan dan komunikasi antara UMKM di kalurahan Purwobinangun dan juga tim pengabdian.

Pemaparan berjalan sangat lancar, interaksi yang tim coba bangun disambut dengan baik oleh para pihak UMKM yang mengikuti kegiatan program. Dengan situasi yang sekarang tim mempercayai dapat melewati program dengan lancar tanpa hambatan. Setelah menyelesaikan pemaparan materi terkait digitalisasi tim merundingkan kembali terkait pembahasan selanjutnya, memasuki ke dalam program individu dan dimulai dengan media sosial.

Setelah akhirnya telah menentukan tanggalnya, program individu pun berjalan dengan seiring berjalannya waktu secara satu persatu. Setelah semua program individu terjalani, program kembali kepada program tim. Program selanjutnya adalah program tim pendampingan, dalam pendampingan tim mendampingi para pelaku UMKM di kalurahan purwobinangun dalam mempraktekkan materi program tim dan materi individu yang telah diberikan. Pendampingan dilakukan secara bertahap, mulai dari digitalisasi sebagai materi dari tim, kemudian dilanjutkan dengan materi-materi program individu. Pendampingan berjalan lancar, dari pihak UMKM yang mengikuti pendampingan, pelaku UMKM tidak malu untuk menanyakan jika memang masih terdapat keraguan ataupun ketidak tahuan dalam penerapan materi yang kami berikan.

Setelah diberikannya pendampingan, tim juga memberitahu jika dari pihak UMKM masih kesusahan dan ada yang ingin ditanyakan bisa menghubungi atau bertanya langsung pada salah satu anggota tim, di luar dari program yang diberikan. Keinginan UMKM mengikuti dan mempelajari sangat terlihat dalam pendampingan, pelaku UMKM sangat aktif dan memberikan kesan bahwa ingin bisa dan memahami penerapan materi materi yang diberikan.

4.2 Realisasi Hasil Program Individu

Sama halnya dengan program tim, banyak juga perubahan yang terjadi di program individu. tentu saja perubahan program tim juga bisa mempengaruhi target pelaksanaan dari program kerja individu masing-masing anggota.

Tabel 4. 4 Target Pelaksanaan

No	Kegiatan	Target	Waktu
1.	Observasi atau melakukan pengumpulan data	Perangkat desa	15 Desember 2023, 3 Januari 2024, 9 Januari 2024
2	Diskusi terkait perjalanan pengabdian masyarakat	Kepala kalurahan atau Perangkat kalurahan yang mewakili	3 Januari 2024 dan 9 Januari 2024
3	Melakukan Perancangan Program Kerja tim dan Individu.	-	1-10 Februari 2024
4	Pembahasan terkait Materi dan waktu pelaksanaan Program kerja	Kepala kalurahan atau perangkat kalurahan yang mewakili	1 Maret 2024 dan
5	Pengenalan dan pembelajaran terkait desain digital menggunakan aplikasi canva	Pemilik UMKM	20 Agustus 2024
6	Pemanfaatan desain digital untuk membantu pemasaran UMKM	Pemilik UMKM	5 September 2024
7	Pendampingan Terkait materi individu	Pemilik UMKM	8 dan 10 Oktober 2024
8	Uji dampak	Pemilik UMKM	24 Oktober 2024

Tentu saja alasan yang menyebabkan perubahan terjadinya pada target pelaksanaan program individu sama dengan alasan terjadinya perubahan pada target pelaksanaan program tim. Dengan adanya tambahan informasi dan perubahan waktu untuk pelaksanaan program individu, membuat program individu yang telah dirancang kembali ditinjau dan juga disesuaikan.

Setelah terjadinya perubahan dan penyesuaian program individu terkait desain digital yang disampaikan, maka program individu menjadi seperti berikut:

Tabel 4. 5 Rancangan Program

No	Program	Bentuk Program	Tujuan
1	Pengenalan dan pembelajaran terkait desain digital menggunakan aplikasi canva	Pemberian materi dengan pelatihan di dalamnya	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenalkan desain digital • Mengenalkan aplikasi untuk desain digital berupa canva • Mengenalkan fitur-fitur yang terdapat pada canva • Melatih menggunakan aplikasi canva untuk mendesain
2	Pemanfaatan desain digital untuk membantu pemasaran UMKM	Pemberian materi dengan pelatihan di dalamnya	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui pemanfaatan desain digital • Membantu UMKM di kalurahan Purwobinangun menyalurkan idenya untuk marketing dalam bentuk desain digital • Melatih UMKM di kalurahan Purwobinangun dalam melakukan pembuatan desain digital di aplikasi canva
3	Pendampingan Terkait materi individu	Diskusi Materi dan praktek	<ul style="list-style-type: none"> • Mendampingi UMKM di kalurahan Purwobinangun terkait materi yang telah diberikan • Memberikan arahan dan masukan kepada UMKM di kalurahan Purwobinangun terkait penerapan dari segala materi yang telah diberikan

			<ul style="list-style-type: none"> • Membantu pihak UMKM di kalurahan Purwobinangun yang kesusahan atau terhambat dalam memahami materi
--	--	--	--

Penyesuain dilakukan dengan perubahan dari program individu yang di awalnya program individu tentang desain digital dibagi kedalam dua kali kegiatan, yang salah satu kegiatan terfokus pada pemberian materi dan satunya lagi terfokus hanya pada pelatihan. Disesuaikan menjadi satu kali kegiatan program individu mengandung materi desain digital dan juga dilakukan praktek secara langsung terkait desain digital setelah diberikannya materi. Perubahan bentuk program yang awalnya hanya pemberian materi saja menjadi pemberian materi dan sekaligus praktek dapat membantu untuk lebih cepat terbiasa dalam memahami dan juga membuat desain digital.

Materi juga disesuaikan, di awal program dikenalkan terlebih dahulu terkait desain digital dan bagaimana cara pembuatannya. Digunakan aplikasi yang telah dipilih, sehingga para pelaku UMKM yang mengikuti dapat memahami secara perlahan penggunaan dan pembuatan dari desain digital. Setelah pembuatan dan penyesuain kembali yang dilakukan kepada program individu, maka program individu sudah siap untuk dijalankan.



Gambar 4. 5 Pelaksanaan Program Individu

Sumber: Pribadi

Program individu terkait desain digital yang pertama berkaitan dengan pengenalan dari desain digital dan aplikasi yang digunakan yaitu Canva. Ketika program individu pertama terkait desain digital dilaksanakan, jumlah peserta yang datang sebanyak tiga UMKM, salah satu UMKM tidak dapat hadir dikarenakan kesibukan dari pihak UMKM tersebut. Dilihat dari saat pelaksanaan pemberian materi pertama kali, ternyata dari pihak UMKM yang mengikuti sudah mengenal apa itu desain digital, tetapi belum memahami apa saja kegunaan yang bisa dimanfaatkan dengan desain digital. Pengenalan terkait desain digital terlewati dengan sedikit kendala karena pengetahuan umum tentang desain digital yang dimiliki oleh para pelaku UMKM. Setelah pengenalan desain digital, masuklah kepada tahapan mengenalkan aplikasi ataupun platform yang dapat membantu para pelaku dalam pembuatan desain digital.

Platform yang dikenalkan beragam, mulai dari yang ada di komputer seperti Corel Draw, Adobe Photoshop, Adobe Premiere. Kemudian yang ada di di ponsel seperti canva dan Picsart. Semua *platform* tersebut adalah *platform* yang biasa digunakan dalam membuat desain digital, tetapi untuk program fokus kepada penggunaan *platform* yang ada di ponsel. *Platform* yang lebih perkenalkan dan fokus digunakan untuk program adalah canva, canva bisa digunakan melalui *platform* aplikasi ataupun berbasis web yang dapat membantu memudahkan para

pelaku UMKM nya mengakses dari mana saja. Pengenalan canva tentu saja dimulai dengan perkenalan apa saja fitur yang terdapat pada canva, salah satu juga alasan mengapa Canva yang digunakan untuk program adalah kelebihan pada fitur-fitur yang dimiliki dan ditawarkan oleh Canva. Canva memiliki fitur yang bagus untuk membantu para pemula dalam desain untuk belajar dan mengasah pengetahuan dan kemampuan .

Setelah mengenalkan fitur-fitur yang ada pada canva, maka program dilanjutkan dengan praktek membuat desain dan memanfaatkan fitur-fitur yang ada di Canva. Tahapan diawali dengan memberikan contoh bagaimana cara memanfaatkan fitur yang sudah dikenalkan dan membuat sebuah desain digital. Setelah diberikan contoh, pelaku UMKM mempraktekan dan mulai membuat desain digital dengan fitur yang tadi sudah dikenalkan. Pada awalnya pelaku UMKM masih kebingungan dan lupa kegunaan dari fitur-fitur yang ada, tetapi seiring dengan dilakukan dengan bertahap, para UMKM dapat membuat desain digital masing-masing dengan menggunakan dan memanfaatkan fitur yang dipelajari. Walaupun dari pihak pelaku UMKM hasil dari desain digitalnya masih berantakan, tetapi dapat memanfaatkan fitur yang sudah diajarkan . Setelah selesai praktek pembuatan desain digital dengan fitur-fitur yang terdapat pada canva, para pelaku UMKM untuk memberikan pendapat maupun kesimpulan dari materi yang telah diberikan.. Setelah para pelaku UMKM memaparkan pendapat dan kesimpulan, akan diberikan juga bagaimana kesimpulan dari program pertama.

Setelah program pertama terlaksana, dilanjutkan dengan program kedua di hari lainnya. Konsep program kedua masih sama dengan pertama. Pada pertemuan kedua membahas terkait pemanfaatan desain digital untuk pemasaran. Materi dipilih agar desain digital yang dibuat bisa digunakan untuk pemasaran UMKM dan produk UMKM.



Gambar 4. 6 Pelaksanaan Program Individu

Sumber: Pribadi

Program kedua akhirnya dimulai dengan pemberian materi pemanfaatan desain digital untuk marketing. Materi dimulai dengan apa saja pemanfaatan yang bisa dilakukan dengan menggunakan desain digital. Materi dipaparkan dengan cukup kondusif, para pelaku UMKM belum terlalu mengenal apa saja manfaat desain digital untuk pemasaran dari UMKM yang dijalankan. Para pelaku UMKM mengetahui bahwa pemanfaatan desain digital digunakan untuk sekedar poster memperlihatkan produk, setelah itu materi selanjutnya berkaitan dengan bagaimana cara membuat desain untuk pemasaran. Materi diberikan dengan memperhatikan beberapa contoh desain digital yang ada di media sosial, dengan memberikan contoh diharapkan bahwa para pelaku UMKM yang mengikuti program dapat memperluas pengetahuan terkait desain digital untuk marketing yang sedang marak di kalangan masyarakat.

Setelah pemberian materi dan menunjukkan contoh, masuklah ke dalam tahap praktek membuat desainnya. Praktek menggunakan metode amati dan modifikasi, metode sering digunakan untuk membuat desain digital yang memang sedang tren di kalangan masyarakat.

Praktek juga dapat membantu meningkatkan dari kreativitas para pelaku UMKM yang

mengikuti program. Selama para pelaku UMKM melakukan aktivitas praktek, terlihat bahwa terjadinya kesulitan dalam memulai dan menerapkan ide yang ingin diberikan ke dalam desain yang dibuat. Dengan membantu mengingat materi di awal dan memanfaatkan fitur yang dipelajari sebelumnya, terlihat bahwa proses lebih lancar dan mulai mendesain dengan bertahap. Dalam praktek juga bisa melatih mengembangkan ide hingga tidak perlu bergantung dengan orang lain dan hanya menunggu masukan dari orang lain.

Setelah menyelesaikan praktek desain, para pelaku UMKM mengaku masih agak kesulitan dalam mempraktekan metode yang dipraktekan. Kemampuan dalam mendapatkan ide memang bisa dikatakan sebuah tahapan yang susah dalam membuat desain, apalagi para pelaku UMKM yang bisa dikatakan pemula dalam pembuatan desain. Perkembangan telah terlihat ketika para pelaku UMKM mulai membuat desain. Pelaku UMKM dapat membuat desain dengan memanfaatkan pelajaran atau materi yang telah diberikan. Seperti pertemuan yang sebelumnya diberikan kesempatan pada pihak UMKM memberikan pendapat maupun kesimpulan dari pertemuan yang telah dilaksanakan. Setelah selesai dengan pertemuan, maka pertemuan selanjutnya adalah pendampingan terkait materi dan praktek yang telah diberikan sejak awal, termasuk juga materi individu terkait desain digital.

Pendampingan dilakukan setelah program pemberian materi dari tim maupun individu telah dilewati atau dilaksanakan. Pendampingan yang dilakukan memang dimaksudkan agar para pelaku UMKM yang mengikuti semua pemberian materi dapat mempraktekan ataupun mengulang materi yang telah diberikan. Dalam pendampingan, para pelaku UMKM ada yang mengulang materi membuat desain dengan memanfaatkan fitur-fitur, ada juga yang melatih kemampuan desain dengan cara amati dan modifikasi. Para pelaku UMKM mencoba untuk membuat desain agar kemampuan dari materi yang telah didapatkan tidak hilang, dan bisa terus berkembang. Banyak dari para pelaku UMKM juga menanyakan bagaimana membuat sesuatu yang baru, kemudian cara agar bisa menemukan ide yang pas agar bisa terus berkembang. Selama pendampingan berlangsung terlihat sangat aktif dalam bertanya dan juga menerapkan materi yang telah dipelajari, bahkan ada yang mengerjakan desain dengan cara di luar materi. Pelaku UMKM mencoba mencari berbagai ide dan cara membuat desain lebih menarik dan juga lebih bisa dinikmati oleh orang diluar sana.

4.3 Relevansi

Relevansi acuan desain yang digunakan dalam pengabdian masyarakat mengacu pada pemikiran desain yang dipelajari dalam informatika. Desain bisa dikatakan rapi ketika dapat

menampilkan kesesuaian terhadap objek yang ada, sehingga objek yang ada terlihat jelas dan juga tidak terjadi keanehan, menyebabkan desain dapat terlihat bagus di mata orang lain.

4.4 Uji Dampak

Pemberian materi yang telah diberikan selama pengabdian, tentu saja perlu dilakukannya uji dampak untuk mengukur bagaimana dampak dari pemberian materi yang telah diberikan selama program individu terkait desain digital dijalankan. Uji dampak memiliki beberapa indikator yang dilihat sebelum dan sesudah program diberikan, seberapa jauh dampak yang diberikan oleh program tersebut. Uji dampak dilakukan dengan mewawancarai para pelaku UMKM bagaimana dampak yang didapat sebelum dan sesudah adanya program yang diberikan.

Berikut adalah hasil dari uji dampak beberapa indikator yang sudah dilakukan selama pengabdian :

Tabel 4. 6 Uji Dampak

Indikator	Sebelum Pelatihan (Pre-Intervensi)	Setelah Pelatihan (Post-Intervensi)
Pengetahuan tentang Desain digital	Pelaku UMKM belum memahami secara luas manfaat desain digital sebagai alat pemasaran.	Pelaku UMKM kini telah mengetahui dan memahami manfaat yang bisa digunakan desain digital dalam pemasaran.
Penggunaan desain digital	Penggunaan desain digital hanya sebatas untuk memperlihatkan produk.	Penggunaan desain digital kini menjadi alat untuk memasarkan produk dan juga menarik para orang diluar sana.
Metode Pemasaran	Metode pemasaran masih tradisional, seperti dari mulut ke mulut dan pasar lokal.	Desain digital digunakan sebagai alat untuk memasarkan produk di media sosial maupun <i>marketplace</i>

Indikator	Sebelum Pelatihan (Pre-Intervensi)	Setelah Pelatihan (Post-Intervensi)
Keterampilan Teknis dalam Pembuatan desain digital	Keterampilan teknis dalam membuat desain digital masih belum mengerti cara mengatur aspek yang ada dalam desain.	Keterampilan dalam membuat desain menjadi lebih baik, memperhatikan aspek yang terdapat pada desain
Kualitas desain	Desain masih berantakan, seperti dari pemilihan warna, tata letak teks dan objek.	Kualitas dalam membuat desain sudah menjadi lebih rapi, mulai dari pemilihan warna, teks, objek yang ditambahkan.
Platform desain	Pelaku UMKM belum mengenal banyak platform desain yang tersedia.	Para Pelaku UMKM sudah mulai mengenal lebih banyak platform desain mulai dari yang ada di laptop maupun yang ada di <i>handphone</i>
Pembuatan desain digital	Pembuatan desain digital belum dikerjakan sendiri sepenuhnya oleh pihak UMKM, melainkan masih banyak dibantu oleh pihak lain.	Pembuatan desain kini lebih banyak dikerjakan oleh pihak UMKM sendiri tanpa harus menunggu bantuan dari pihak lain.
Kekreatifan	Sebelumnya para pelaku UMKM hanya mengandalkan pikiran orang lain untuk mendapatkan masukkan ide untuk desain.	Para pelaku UMKM kini tidak perlu mengandalkan orang lain untuk mendapatkan ide dalam pembuatan sebuah desain.
Strategi pembuatan desain	Desain hanya dibuat sembarang tanpa memikirkan aspek lainnya.	Para pelaku UMKM mulai memikirkan aspek apa saja yang bisa dimasukkan ke dalam desain yang dibuat.

Terlihat bahwa uji dampak yang telah dilakukan untuk mengukur perubahan sebelum dan sesudah adanya program pengabdian terkait desain digital membawa dampak yang cukup signifikan. Jika diambil secara garis besar, semua indikator mendapatkan perubahan yang baik walaupun tidak yang sangat drastis perubahannya. Dampak yang diberikan sudah cukup baik dan bisa bertahap berkembang jika materi dan praktek yang telah diberikan dilakukan dan dilatih secara terus menerus.

Dilihat dari satu persatu indikator yang dinilai, yang pertama yaitu terkait pengetahuan para pelaku UMKM terkait desain digital. Para pelaku UMKM yang di awal pertemuan bisa dikatakan tidak bisa memahami manfaat desain digital secara luas, kini sudah mulai memahaminya secara lebih luas dan tidak terpaku hanya pada satu kegunaan. Pada awalnya megentahui manfaat desain digital cuma untuk poster biasa saja ternyata kini diketahui bahwa bisa digunakan untuk marketing selain hanya poster biasa saja. Selanjutnya para pelaku UMKM hanya menggunakan desain digital hanya untuk menunjukkan produk dari UMKM , tetapi kini sudah bisa menggunakan desain digital dengan hasil desain yang menarik. Bukan cuma untuk memperlihatkan produk , kini dapat membuat desain untuk menjelaskan produk. Dibuat juga suatu desain untuk menarik para pelanggan dengan cara membuat desain seperti sapaan dan ajakan untuk menarik para pelanggan.

Metode pemasaran para pelaku UMKM yang awalnya cuma bisa dari mulut ke mulut bisa dikembangkan dengan menggunakan desain sebagai metode pemasarannya. Begitu juga dengan kualitas, kekreatifan, strategi dalam kemampuan membuat desain terjadi perubahan. Awalnya harus meminta bantuan kemudian menunggu pihak lain untuk mendapatkan ide, pembuatan desain yang sembarang dan tidak teratur, kini menjadi berubah sehingga tidak memerlukan bantuan orang lain dan desain sudah menjadi rapi dari yang sebelumnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melaksanakan pengabdian masyarakat, didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Hasil desain dari pelaku UMKM awalnya masih berantakan. Pemberian materi dan praktek menyebabkan pelaku UMKM memiliki hasil desain yang lebih rapi.
- b. Kendala yang terjadi pada pelaksanaan program adalah kemampuan dalam memahami materi. Kemampuan pemahaman pelaku UMKM menyebabkan materi harus lebih sering di ulang.
- c. Setelah dilakukannya uji dampak, dapat dilihat bahwa dampak yang diberikan cukup baik. Indikator yang diuji memiliki dampak yang mengarah pada perkembangan yang baik.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan dari hasil pembahasan pengabdian masyarakat yang telah dijalankan adalah:

- a. Pemilihan waktu

Pemilihan waktu untuk pelaksanaan sangatlah penting. Pemilihan waktu sangat disarankan untuk tidak mendekati bulan bulan yang kemungkinan besar terdapat kegiatan besar pada tempat pengabdian masyarakat berjalan. Dapat dilihat bahwa waktu pelaksanaan pengabdian masyarakat mundur akibat tidak memperhatikan pemilihan waktu pelaksanaan

- b. Pencarian Informasi

Selama pencairan informasi berusaha agar sumber yang memberikan informasi memang tepat. Terlihat bahwa beberapa kali tim pengabdian mendapat informasi yang tidak lengkap sehingga membuat tim pengabdian terlempar kesana kemari sehingga baru mendapat informasi yang lengkap.

5.3 Refleksi Pengabdian

Dalam Pengabdian juga terdapat beberapa pembelajaran yang diambil. Pentingnya berdiskusi antar pihak yang terkait. Dengan adanya diskusi antar dua pihak bisa membuat

pengertian diantara kedua belah pihak makin meningkat, ini juga diajarkan ketika dalam membuat sebuah projek informatika, kita harus saling mengerti pendapat satu sama lain. Kerja sama, kerja sama sangat diperlukan untuk membuat pengabdian ini berjalan dengan sedikit hambatan. Seperti yang telah dilewati dalam membuat sebuah projek atau progam, kerja sama sangat berguna untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hertina, D., Hendiarto, S., & Wijaya, J. (2021). DAMPAK COVID-19 BAGI UMKM DI INDONESIA PADA ERA NEW NORMAL. *Semantic Scholar*, 110.
- Kusumawati, D. A. (2022). Peran Digital Skill dan Workforce Transformation terhadap Kinerja UMKM. *Jurnal ekonomi dan bisnis*, 125-135.
- Rakhmawati, N. A., Permana, A. E., Reyhan, A. M., & Rafli, H. (2021). ANALISA TRANSAKSI BELANJA ONLINE PADA MASA PANDEMI COVID-19. *JURNAL TEKNOINFO*, 15.
- Riski, A., Andriansyah, Syahputra, R. A., & Zubir, A. (2022). Factor Influencing Consumer's Purchase Intention on E-Commerce in Indonesia During Pandemic Covid-19 Based on Gender Moderation. *Researchgate*, 37.
- Sakum, Ismamudi, Hutauruk, B., & Soejarminto, Y. (2022). PENGELOLAAN PEMULIHAN EKONOMI NASIONAL MELALUI KEMENTERIAN KOORDINATOR BIDANG PEREKONOMIAN REPUBLIK INDONESIA. *Pelita Ilmu*, 2, 113-120.
- Saleh, B., & Hadiyat, Y. D. (2016). Use of Information Technology among Performers Micro Small Medium Enterprises in the Border Area (Study in Belu, East Nusa Tenggara) (Penggunaan Teknologi Informasi di Kalangan Pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah di Daerah Perbatasan (Studi di Kabupaten Bel. *ResearchGate*, 141-152.

LAMPIRAN

