

## Pelatihan Desain dan Video Grafis Untuk Meningkatkan Promosi Digital OPD di Kotawaringin Timur

Minarni<sup>1</sup>, Selviana Yunita<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Darwan Ali, Indonesia

[minarnifikom2512@gmail.com](mailto:minarnifikom2512@gmail.com), [selviana.yunita@unda.ac.id](mailto:selviana.yunita@unda.ac.id)

**Abstrak:** Sekitar 70% dari pengguna internet diseluruh dunia, merupakan pengguna aktif media sosial. Transformasi ke era digital tersebut juga menyebabkan bergesernya cara masyarakat mencari dan mengelola informasi. Salah satunya adalah penggunaan media sosial sebagai sarana pencarian dan pengelolaan informasi. Untuk membuat konten sosial media yang menarik, diperlukan keahlian dalam bidang desain dan video grafis. Tim pengabdian Universitas Darwan Ali menyelenggarakan pelatihan desain dan video grafis menggunakan aplikasi Canva. Peserta pelatihan ini adalah pegawai Organisasi Perangkat Daerah (OPD) dan pelaku UMKM di Kotawaringin Timur. Pelatihan dilakukan di Laboratorium Komputer Universitas Darwan Ali dengan metode ceramah dan demonstrasi. Kegiatan ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dan keahlian peserta dalam membuat desain dan video grafis. Pelatihan fokus pada pembuatan konten untuk sosial media sebagai salah satu media penyebaran informasi dan promosi saat ini. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa para sebanyak 80% peserta mampu membuat desain konten media sosialnya, baik pengumuman, promosi, dan infografis.

**Kata kunci:** Keterampilan desain grafis; life-skills; Canva; media sosial.

**Abstract:** Around 70% of internet users worldwide are active users of social media. The digital transformation has also caused a shift in the way people find and manage information. One of them is the use of social media as a means of searching and managing information. To create interesting social media content, expertise in graphic design and video is required. Darwan Ali University service team organizes graphic design and video workshop using the Canva application. Participants in this workshop are employees of regional apparatus organizations, micro, small and medium enterprises in East Kotawaringin. The training was conducted at the Darwan Ali University Computer Lab using lecture and demonstration methods. This activity aims to increase the knowledge and skills of participants in making graphic designs and videos. The workshop focus on creating content for social media as one of the current information dissemination and promotion media. The results of the activity showed that approximately 80% the participants were able to design their social media content, both announcements, promotions, and infographic.

**Keywords :** graphic design skills ; life skills ; canva ; social media.



**Article History:**

Received: 17-05-2022

Revised : 09-07-2022

Accepted: 15-07-2022

Online : 30-07-2022



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

## A. Pendahuluan

Revolusi Industri 4.0 merupakan kondisi yang menjadikan dunia bertansformasi secara besar-besaran dalam era digital (Pratyahara, 2020). Internet menjadi salah satu hal yang tak dapat terpisahkan dari transformasi tersebut. Sekitar 70% dari pengguna internet diseluruh dunia, merupakan pengguna aktif media sosial (Anwar, 2017). Media sosial merupakan sekumpulan aplikasi yang berbasis internet yang memungkinkan pengguna saling bertukar konten (Kaplan & Haenlein, 2010). Berdasarkan hasil survei, pengguna aktif sosial media sendiri mencapai 191 juta (Mahdi, 2022). Transformasi tersebut juga menyebabkan bergesernya cara masyarakat mencari dan mengelola informasi. Salah satunya adalah penggunaan media sosial sebagai sarana pencarian dan pengelolaan informasi. Pencarian dan pengelolaan informasi dianggap lebih efektif saat ini menggunakan sosial media jika dibandingkan dengan media satu arah seperti televisi, radio, koran, dll. Instansi Pemerintahan merupakan salah satu contoh organisasi resmi yang diyakini oleh banyak pihak akan menggeser model komunikasi satu arah menuju komunikasi dua arah melalui media sosial (Purworini, 2014).

Demi menghadapi transformasi tersebut diperlukan berbagai persiapan, salah satunya adalah dengan meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM). Peningkatan SDM ini perlu dilakukan dalam lingkungan organisasi pemerintah demi tercapainya komunikasi dua arah yang efektif. Dengan penggunaan media sosial sebagai sarana pencarian dan pengelolaan informasi, maka diperlukan konten-konten berisi informasi yang mampu menarik perhatian calon pembacanya. Untuk bisa menghasilkan konten yang informatif dan menarik, diperlukan peningkatan kualitas keterampilan bagi para Organisasi Perangkat Daerah (OPD). Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas keterampilan adalah dengan memberikan pelatihan desain dan video grafis.

Desain grafis adalah sebuah bentuk komunikasi visual dalam bentuk gambar dan teks yang dapat digunakan untuk berkomunikasi. Salah satu aplikasi yang mudah dipelajari dan digunakan untuk membuat desain adalah aplikasi Canva. Canva merupakan sebuah aplikasi online, sehingga pengguna tidak perlu melakukan instalasi atau pemasangan pada perangkat komputer. Aplikasi Canva juga menyediakan versi uji coba yang memudahkan penggunaannya. Canva merupakan aplikasi yang dapat membuat desain dan video grafis untuk berbagai keperluan seperti infografis, *flyer*, poster, banner, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan lain-lain. Aplikasi ini juga dapat mengubah foto serta ikon produk dengan berbagai pilihan *template* dan gambar yang menarik (Ibudigital, 2022).

Pelatihan desain dan video grafis dengan menggunakan Canva ini diangkat oleh dosen dan mahasiswa Universitas Darwan Ali dalam kegiatan Pengabdian kepada masyarakat. Materi pelatihan mengenai desain grafis ini berfokus pada bagaimana membuat konten gambar dan video yang menarik dan komunikatif. Konten gambar dan video ini kemudian dapat diunggah ke halaman media sosial setiap organisasi. Materi dipersiapkan dengan tujuan agar mudah dipelajari dan diikuti oleh para peserta pelatihan. Pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa Universitas Darwan Ali berbentuk kegiatan pelatihan atau *workshop*. Kegiatan pelatihan merupakan kegiatan dimana pihak yang memiliki keahlian pada bidang tertentu kemudian dibagikan kepada para peserta dengan tujuan untuk menyelesaikan satu permasalahan atau menambah pengetahuan bagi pesertanya (Ropiani, 2020). Dengan dipilihnya bentuk kegiatan *workshop*, diharapkan kegiatan pelatihan ini mampu membantu peserta untuk mengeksplorasi ide nya dengan cara terlibat aktif dalam pemaparan materi dan melakukan praktek langsung untuk mengimplementasikan materi yang diperoleh. Pada akhir kegiatan, dilakukan diskusi, tanya jawab dan para peserta menunjukkan hasil karya desainnya.

Aplikasi Canva digunakan dalam kegiatan pelatihan membuat logo usaha bagi mahasiswa wirausaha yang tergabung dalam Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) *Entrepreneur* Universitas Tadulako (Santi & Mubaraq, 2020). Penggunaan aplikasi desain Canva juga diterapkan pada kegiatan pelatihan desain bagi para anggota komunitas Ibu Profesional Banyumas raya. Kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan pelatihan kepada para anggotanya untuk dapat membuat sendiri desain *flyer* kegiatan komunitas, sertifikat, media belajar anak, kartu ucapan, desain produk komunitas, serta hiasan rumah (Isnaini, Sulistiyani, & Putri, 2021). Pengabdian Masyarakat dilakukan oleh para civitas UPN Veteran Jatim kepada siswa SMA Dharma dalam bentuk pelatihan desain grafis. Pelatihan menggunakan aplikasi Canva dengan menggunakan media ponsel pintar milik masing-masing siswa. Dengan adanya pelatihan tersebut, diharapkan para siswa mampu membuat desain profil pribadi, ekstrakurikuler, dan logo (Anggraeny, Wahanani, Akbar, Raharjo, & Rizkyando, 2021). Aplikasi Canva juga digunakan pada pelatihan desain promosi usaha pada SMK Diponegoro Tulakan Kabupaten Pacitan. Pengabdian ini dilakukan oleh para dosen STKIP PGRI Pacitan dengan memberikan pelatihan desain produk (Famukhit, 2020). Pelatihan desain dengan menggunakan aplikasi Canva diberikan kepada karyawan desa bagian Kominfo di desa Sidosari Lampung oleh tim Universitas Teknokrat Indonesia. Tujuan pelatihan adalah memberikan pengetahuan dan wawasan kepada para pegawai organisasi perangkat daerah bagaimana desain suatu produk dan logo (Novia Utami Putri, Qadhli Jafar Adrian, Akmad Jayadi, Jaka Persada Sembiring, 2019).

Organisasi perangkat Daerah diharapkan mampu memberikan pelayanan kepada masyarakat secara optimal dengan mengikuti arus perkembangan dan penyebaran informasi. Salah satunya adalah dengan cara memberikan dan mengelola informasi melalui media sosial. Pemberian informasi dengan media gambar, teks, dan video diharapkan mampu membuat menarik masyarakat dalam mendapatkan informasi. Namun, tidak semua pegawai organisasi perangkat daerah mampu merancang gambar yang menarik beserta informasinya. Sejauh ini, dalam organisasi perangkat daerah belum memiliki kegiatan yang dapat menunjang kebutuhan dalam hal desain tersebut. Beberapa organisasi yang terlibat menjadi peserta pelatihan adalah peserta dari Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil, PMII, PPLIPI Kotawaringin Timur serta Dinas Kebudayaan dan pariwisata. Selain peserta dari Organisasi Perangkat Daerah, terdapat beberapa peserta dari umum dan mahasiswa. Target dari kegiatan ini adalah agar para pegawai Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil dapat memberikan penyampaian data statistik dalam bentuk infografis dan Dinas Kebudayaan serta Pariwisata dapat membuat konten promosi wisata dengan lebih menarik. Sedangkan untuk peserta umum dan pelaku usaha, target yang diharapkan adalah para peserta memiliki bekal yang cukup untuk membuat konten promosi usahanya serta sebagai bekal keahlian kreatif peserta dalam hal desain.

## **B. Metode Pelaksanaan**

Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan di salah satu lab Universitas Darwan Ali dilakukan secara praktek. Pelatihan berupa penyampaian materi dengan ceramah dan demonstrasi langsung oleh pemateri. Pelatihan dilakukan di lab komputer universitas agar setiap peserta dapat langsung mempraktekkan dan mengikuti materi yang disampaikan oleh Dosen sebagai pemateri. Pelatihan dilakukan sesuai dengan protokol kesehatan dan berlangsung selama 2 hari. Aplikasi Canva pada dasarnya dapat diakses melalui komputer maupun ponsel pintar, selama perangkat tersebut terhubung ke internet, namun dalam pelatihan ini peserta diarahkan untuk menggunakan komputer dalam mengakses aplikasi.

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini diikuti oleh 12 orang peserta dari berbagai Organisasi Perangkat daerah. Beberapa organisasi yang mengikuti pelatihan adalah dari Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil, PMII, Dinas Kebudayaan dan pariwisata, serta PPLPI Kotawaringin Timur. Materi disampaikan oleh satu orang dosen dengan dibantu oleh beberapa dosen pendamping yang bersiap membantu jika para peserta mengalami kesulitan.

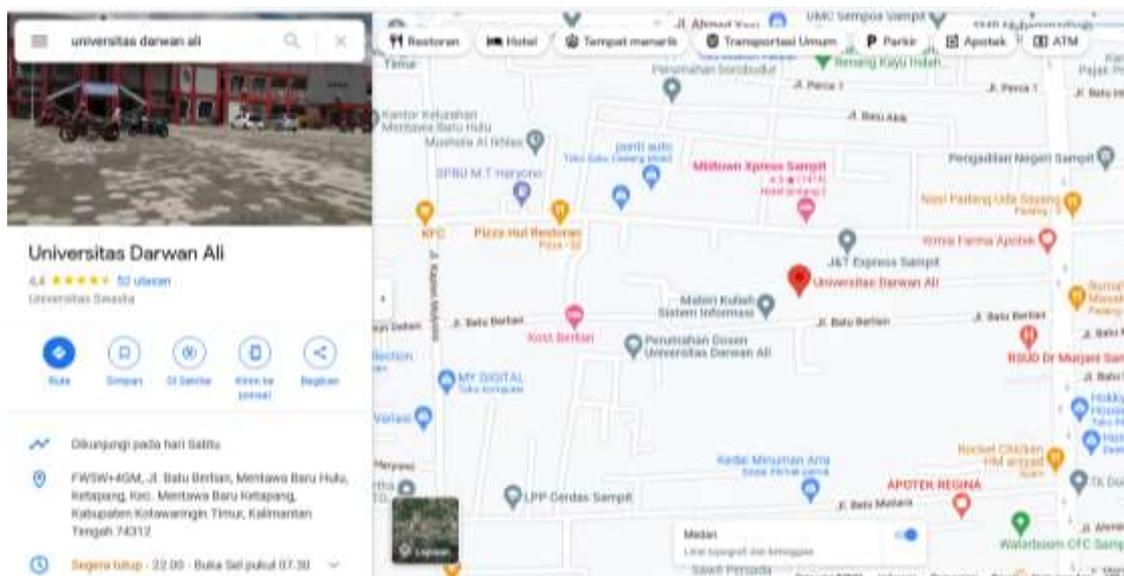
Pelaksanaan dilakukan dalam beberapa tahapan demi berjalan lancarnya kegiatan. Tahapan yang dilakukan adalah dimulai dengan tahapan persiapan, kegiatan, dan pelaporan. Tahapan persiapan dimulai dengan observasi terhadap kondisi saat ini di organisasi perangkat daerah dan solusi yang dilakukan oleh tim pelaksanaan PKM. Tahapan kegiatan dimulai dengan melakukan penyusunan materi yang akan dipresentasikan dan dipraktikkan. Selain itu, dipersiapkan evaluasi akhir dengan melihat hasil desain masing-masing peserta. Sesaat sebelum kegiatan berakhir, para peserta diminta memberikan testimoni atau pendapatnya mengenai kegiatan pelatihan. Testimoni para peserta ini kemudian menjadi bahan evaluasi bagi tim pelaksana PKM. Tahap terakhir yaitu tahapan pelaporan, dimana akan dilakukan publikasi kegiatan secara eksternal.

### C. Hasil dan Pembahasan

Pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan pelatihan desain dan video grafis menggunakan aplikasi Canva antara lain adalah:

1. Dosen yang berperan untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada para peserta dengan memaparkan materi mengenai dasar-dasar desain menggunakan aplikasi Canva.
2. Para peserta pelatihan yaitu pegawai organisasi perangkat daerah.
3. Universitas Darwan Ali yang telah memberikan dukungan berupa moril dan materil.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Lab komputer universitas Darwan Ali pada tanggal 10 dan 11 Desember 2021. Adapun lokasi penelitian, yaitu Universitas Darwan Ali dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Peta Lokasi Pengabdian Masyarakat

Kegiatan pengabdian pertama yang dilakukan pihak tim pelaksana adalah melakukan koordinasi dengan pihak Universitas Darwan Ali dan pihak Pemerintah Daerah, karena sebelumnya telah ada MoU antara pihak Universitas Darwan Ali dan Pemerintah daerah Kotawaringin Timur, maka

koordinasi lebih mudah dilakukan. Dilakukan diskusi mendalam mengenai masalah dihadapi oleh pihak Pemerintah Daerah dan solusi apa yang dapat diberikan oleh tim pengabdian dan juga Universitas Darwan Ali selaku lembaga yang menaungi tim pelaksana pengabdian. Saat diskusi selesai dan diketahui permasalahan serta solusi yang ditawarkan dapat diterima, berkas administratif untuk perizinan dan pelaksanaan kegiatan mulai diterbitkan. Selanjutnya dilakukan sosialisasi kepada calon peserta terkait teknis pelatihan yang akan dilakukan sesuai dengan ketentuan jadwal yang sudah disusun. Peserta yang mengikuti pelatihan adalah merupakan anggota dari organisasi perangkat daerah, pihak umum pelaku usaha dan juga para mahasiswa yang memiliki keingan untuk menambah pengetahuan dan keterampilan dalam hal dsain grafis, khususnya dengan menggunakan aplikasi Canva.

Rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan:

- a. Persiapan kelengkapan proses administrasi; surat menyurat, surat izin, bahan, materi.
- b. Persiapan tim panitia pengabdian masyarakat serta pembagian tugas dan tanggung jawab masing-masing anggota.
- c. Persiapan materi dan fasilitas penunjang
  - 1) Persiapan surat izin melakukan kegiatan
  - 2) LCD Proyektor, komputer, jaringan internet, konsumsi
  - 3) Form pendaftaran peserta
- d. Persiapan undangan peserta, poster, *banner*, dan materi pelatihan
- e. Penetapan lokasi pelatihan

2. Tahap Pelaksanaan:

Penyampaian materi yang dilakukan dengan metode ceramah, dimana pemateri memberikan pengantar mengenai desain grafis serta bagaimana peluang bisnis berkarir dalam dunia desain desain grafis. Adapun rangkaiannya terdiri dari

a. Pembukaan

b. Penyampaian materi pengantar (hari pertama)

- 1) Peluang berkarir dalam dunia desain grafis serta lingkup dalam dunia desain. Pemateri memberikan informasi kepada para peserta bagaimana efektivitas penyampaian informasi dengan menggunakan media grafis saat ini jika dibandingkan dengan penyampaian melalui tulisan.
- 2) Pengenalan dasar aplikasi Canva, diantaranya apa itu aplikasi Canva dan bagaimana cara mengaksesnya.
- 3) Cara pembuatan materi sebagai bahan desain Canva. Pembuatan / penggalian materi dilakukan oleh peserta dengan memikirkan ide sesuai dengan instansi terkait. Namun karena beberapa peserta masih kebingungan untuk mendapatkan ide, pemateri akhirnya memberikan waktu kepada peserta untuk berjalan-jalan di sekitar tempat pelatihan. Bertepatan dengan kegiatan pelatihan, Universitas Darwan Ali juga sedang melaksanakan kegiatan bazar bagi mahasiswa dan umum, sehingga keadaan ini dapat memberikan ide bagi para peserta pelatihan.
- 4) Pengenalan desain sederhana menggunakan Canva dilakukan setelah para peserta telah menemukan ide desainnya masing-masing. Pemateri mulai mengarahkan para peserta untuk mulai membuat gambar desainnya, dimulai dengan pemilihan tipe desain, template, jenis

huruf, memasukkan gambar, hingga tahap penyelesaian dan gambar dapat diunduh dengan format yang diinginkan.

Kegiatan pada hari pertama dapat dilihat pada gambar 2.



**Gambar 2.** Dokumentasi kegiatan hari Pertama

c. Penyampaian materi lanjutan (hari kedua)

- 1) Pembuatan video singkat pada aplikasi Canva. Pada hari kedua pelatihan, setelah memastikan seluruh peserta selesai dengan desain grafisnya, selanjutnya adalah membuat video singkat dengan menggunakan Canva.
- 2) Para peserta diminta untuk membuat desain gambar dan video sesuai dengan materi yang telah dibuat pada hari pertama

Pada keseluruhan tahap pelatihan, metode pengajaran yang digunakan adalah metode ceramah, diskusi, praktek, dan tanya jawab. Secara keseluruhan kegiatan berjalan dengan baik, para peserta antusias dengan materi yang diberikan. Antusiasme terlihat dari keaktifan peserta yang tidak segan bertanya saat menemukan materi yang belum dipahami atau mengalami kendala. Beberapa kendala yang terjadi diantaranya adalah beberapa peserta, terutama yang berasal dari pihak UMKM yang kesulitan mengikuti materi dikarenakan keterbatasan dalam mengoperasikan komputer sehingga memerlukan bantuan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, panitia telah menyiapkan para pendamping yang dapat membantu pemateri dalam mengatasi permasalahan para peserta. Selain itu, terjadi kendala dalam hal koneksi internet karena Canva merupakan aplikasi berbasis website, sehingga dibantu dengan koneksi internet tambahan yang disediakan oleh panitia. Kegiatan hari kedua dapat dilihat pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Dokumentasi kegiatan hari kedua

### 3. Tahap Evaluasi:

Evaluasi hasil pelatihan dengan meminta para peserta menceritakan hasil desainnya. Evaluasi dengan metode tanya jawab dan diskusi. Selain itu peserta juga diminta memberikan kesan dan pesannya selama mengikuti pelatihan, sebagai bahan koreksi tim pelaksana pengabdian masyarakat. Berdasarkan pesan dan kesan para peserta, mereka sangat berterimakasih dengan adanya kegiatan pelatihan ini, karena mampu memberikan keahlian baru kepada peserta. Berdasarkan informasi dari peserta, rata-rata peserta pelatihan pada awalnya tidak mengetahui atau memiliki keahlian dalam hal desain grafis, sehingga adanya pelatihan ini sangat berguna bagi peserta. Sebanyak 80% peserta terlihat sudah cukup menguasai dasar-dasar pembuatan desain grafis dan mahir menggunakan Canva. Peserta dari organisasi perangkat daerah telah mampu memberikan penyampaian data secara statistik serta membuat konten promosi dengan menggunakan desain grafis. Sedangkan bagi para pelaku bisnis UMKM, para peserta mampu membuat poster promosi untuk produknya masing-masing. Hal ini terlihat dari beberapa hasil karya peserta telah tampil, baik di halaman sosial media milik instansi maupun milik pribadi sebagai media promosi produknya. Beberapa peserta mengusulkan agar dilaksanakan pelatihan lanjutan untuk menambah lagi wawasan para peserta.

Adapun proses evaluasi pada akhir kegiatan dapat dilihat pada Gambar 4.



**Gambar 4.** Dokumentasi tahapan kegiatan evaluasi

Berikut adalah beberapa contoh hasil desain para peserta yang berhasil dibuat selama kegiatan pelatihan:



**Gambar 5.** Hasil desain para peserta pelatihan

#### D. Simpulan dan Saran

Pada pelaksanaan pengabdian masyarakat berupa pelatihan desain dan video grafis menggunakan aplikasi Canva, terdapat beberapa kesimpulan berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, yaitu: Pentingnya bagi para peserta pelatihan untuk memahami transformasi pada era digital dimana terjadi pergeseran terhadap cara masyarakat dalam mencari informasi. Berdasarkan hal tersebut, perlu dipahami peluang dalam dunia desain dan video grafis, memahami dasar-dasar desain dan video grafis, dan dapat membuat desain serta video dengan menggunakan aplikasi Canva. Penggunaan media sosial saat ini sebagai media penyebaran informasi, menjadikan pembuatan akun sosial media menjadi wajib dilakukan dalam pelatihan. Selanjutnya para peserta pelatihan dapat mengunggah hasil karya desainnya dalam sosial media pribadi maupun milik organisasi.

Berdasarkan hasil evaluasi dan testimoni para peserta, dapat diperoleh kesimpulan jika 80% peserta pelatihan telah mencapai target awal pelatihan. Dimana para peserta dapat membuat

konten untuk media sosialnya, baik media sosial organisasi maupun pribadi. Para peserta yang berasal dari organisasi perangkat daerah telah mampu menyampaikan informasi data secara statistik serta membuat konten promosi dengan menggunakan desain grafis. Sedangkan bagi para pelaku bisnis UMKM, para peserta mampu membuat poster promosi untuk produknya masing-masing. Hal itu terlihat dari konten-konten milik peserta yang dianggap layak untuk dipublikasikan dan telah dipublikasikan di halaman sosial media masing-masing. Selain itu diperoleh beberapa saran untuk kegiatan pengabdian masyarakat. Beberapa saran tersebut antara lain: kegiatan pelatihan desain dan video grafis ini sangat membantu para peserta agar dapat membuat konten sosial mediana terlihat lebih menarik dan professional. Kedepannya semoga bisa ada pelatihan lanjutan lagi untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas peserta dalam hal desain grafis.

### Ucapan Terima Kasih

Tim Pengabdian mengucapkan terimakasih kepada Lembaga Pengabdian Masyarakat Universitas Darwan Ali yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada rim untuk melakukan kegiatan pelatihan desain grafis ini. Ucapan terimakasih juga kami sampaikan kepada para peserta pelatihan desain grafis yang telah berpartisipasi dalam kegiatan ini. Suksesnya pelaksanaan

### Referensi

- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan Ketrampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA pada Ponsel Pintar. *Journal of Appropriate Technology for Community Services*, 2(2), 86–91. <https://doi.org/10.20885/jattec.vol2.iss2.art5>
- Anwar, F. (2017). Perubahan dan Permasalahan Media Sosial. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 1(1), 137. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v1i1.343>
- Famukhit, M. L. (2020). Pelatihan Desain Promosi Usaha Menggunakan Canva Pada Smk Diponegoro Tulakan Kabupaten Pacitan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Ibudigital. (2022). Bagaimana cara membuat desain grafis menggunakan Canva.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>
- Mahdi. (2022). Pengguna Media sosial di Indonesia capai 191 juta. Retrieved May 10, 2020, from 2022 website: <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-capai-191-juta-pada-2022>
- Novia Utami Putri, Qadhli Jafar Adrian, Akmad Jayadi, Jaka Persada Sembiring, I. W. S. (2019). Persiapan pelaksanaan. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 3(1), 1–3.
- Pratyahara, D. (2020). *Buku Revolusi industri 4.0*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Purworini, D. (2014). Model Informasi Publik di Era Media Sosial: Kajian Grounded Teori di Pemda Sukoharjo. *Jurnal Komuniti*, 6(1), 3–15.
- Ropiani, H. (2020). *Heni Ropiani /Jurnal Syntax Transformastion, Vol 1, No 2 April 2020*. 1(2), 34–45.
- Santi, I. N., & Mubaraq, R. (2020). *Pelatihan Membuat Logo Usaha Training Makes a Business Logo*. 8(November), 41–45.

