

## Pengenalan dan Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence pada Unit Kerja Karang Taruna Kelurahan Tegal Parang

Endang Pujiastuti\*<sup>1</sup>, Wulan Dari<sup>2</sup>, Lusa Indah Prahartiwi<sup>3</sup>, Yuyun Yuningsih<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri, Indonesia  
Jl. Jatiwaringin No. 2, Cipinang Melayu, Makasar, Jakarta Timur

e-mail: <sup>1</sup>endang.epj@nusamandiri.ac.id, <sup>2</sup>wulan.wld@nusamandiri.ac.id, <sup>3</sup>lusa.lip@nusamandiri.ac.id,  
<sup>4</sup>yuyun.yyg@nusamandiri.ac.id

Diterima	Direvisi	Disetujui
24-06-2024	29-07-2024	31-07-2024

**Abstrak** - Universitas Nusa Mandiri melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat bersama dengan mitra Karang Taruna RW. 06 di Kelurahan Tegal Parang, Jakarta Selatan. Saat ini, program Karang Taruna RW. 06 belum terlaksana secara maksimal dalam hal promosi masyarakat. Hal ini disebabkan oleh ruang lingkup program yang terbatas dan pendokumentasian kegiatan yang belum lengkap, sehingga program terkadang tidak dilaksanakan dengan baik. Pengabdian kali ini akan menyelenggarakan Workshopp Pengenalan dan Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence pada Unit Kerja Karang Taruna Kelurahan Tegal Parang RW. 06 yang dilakukan secara offline. Melalui workshop ini, diharapkan Karang Taruna dapat lebih efektif dalam mendokumentasikan dan mempromosikan kegiatan mereka. Selain itu untuk memudahkan pengelola Karang Taruna dalam berkomunikasi mengenai program kerja serta berbagi usulan tindakan dengan sponsor. Dengan demikian, diharapkan pengabdian ini dapat menambah pengetahuan dan keterampilan anggota Karang Taruna dalam penggunaan teknologi, sehingga kualitas dan efektivitas program-program yang mereka jalankan dapat meningkat.

Kata kunci: Unit Kerja Karang Taruna; Pengabdian Masyarakat; Artificial Intelligence.

**Abstract** - Universitas Nusa Mandiri is conducting a community service activity in collaboration with Karang Taruna RW. 06 in Kelurahan Tegal Parang, South Jakarta. Currently, the Karang Taruna RW. 06 program has not been fully effective in community promotion. This is due to the limited scope of the program and incomplete documentation of activities, which sometimes results in the program not being executed properly. This community service activity will hold an offline workshop on the Introduction and Utilization of Artificial Intelligence Technology for the Karang Taruna Unit at Kelurahan Tegal Parang RW. 06. The goal of this workshop is to help Karang Taruna become more effective in documenting and promoting their activities. Additionally, it aims to facilitate communication between Karang Taruna managers regarding their work programs and to share action proposals with sponsors. Therefore, it is hoped that this community service will enhance the knowledge and skills of Karang Taruna members in using technology, thereby improving the quality and effectiveness of the programs they run.

Keywords: Karang Taruna Work Unit, Community Service, Artificial Intelligence

### Pendahuluan

Di era digital saat ini, berbagai jenis teknologi mempermudah berbagai aspek kehidupan. Salah satu teknologi yang sangat populer adalah kecerdasan buatan (AI). Kecerdasan buatan (AI) merujuk pada kemampuan mesin atau program komputer untuk melaksanakan tugas-tugas yang umumnya memerlukan kecerdasan manusia (Rumahorbo & Dewayanto, 2023). Penggunaan Artificial Intelligence (AI) telah terbukti memberikan dampak positif di berbagai bidang (Hanafi et al., 2023).

Teknologi Artificial Intelligence (AI) sering digunakan di berbagai platform yang dirancang untuk mempermudah pekerjaan manusia. Namun, ada banyak jenis Artificial Intelligence (AI), dan setiap platform memiliki kegunaan dan kemampuan yang berbeda. (Arly et al., 2023)

Karang Taruna merupakan sebuah organisasi sosial kemasyarakatan yang berbasis kepemudaan yang didirikan karena kepedulian kaum muda terhadap isu-isu sosial di masyarakat. Atas dasar Peraturan Menteri Sosial Nomor 77/Huk/2010 tentang Pedoman Dasar Karang Taruna, Karang Taruna didefinisikan sebagai wadah dan sarana untuk pengembangan anggota masyarakat, yang berkembang berdasarkan kesadaran dan tanggung jawab



sosial dari, oleh, dan untuk masyarakat, terutama generasi muda di tingkat desa atau kelurahan, serta fokus pada usaha kesejahteraan social (Pratama et al., 2018).

Dalam pelaksanaan program kerja, penyaluran informasi seringkali dilakukan melalui surat ke masing-masing wilayah RT RW di kabupaten, yang memerlukan biaya sangat besar dan waktu yang lama. Sumber dana yang ada biasanya lebih banyak digunakan untuk mendukung program aksi, sehingga pengeluaran untuk penyebaran informasi menjadi signifikan. Selain itu, proses ini berpotensi menghadapi risiko human error baik dalam pembuatan informasi maupun saat sosialisasi, sehingga memerlukan sumber daya manusia tambahan seperti humas untuk mengelola dan memastikan kelancaran proses tersebut. Dengan bantuan kecerdasan buatan, Karang Taruna dapat menganalisis kebutuhan masyarakat dengan lebih akurat dan merancang program yang lebih efektif berdasarkan informasi tersebut. (Ismail et al., 2019)

Masalah yang dihadapi Karang Taruna adalah kurangnya pemahaman tentang AI. Banyak anggota Karang Taruna yang belum memahami penerapan AI untuk mendukung aktivitas organisasi. Dan dengan meminimalkan penggunaan teknologi untuk mendukung organisasi, anggota Karang Taruna mungkin tidak dapat menggunakan AI dalam organisasinya karena terbatasnya pengetahuan mereka tentang AI. (Akbar et al., 2020) Dengan memanfaatkan AI, Karang Taruna dapat menerapkan sistem pengelolaan data yang cerdas untuk mengelola data dengan lebih efektif, menganalisis tren, dan menghasilkan wawasan yang bermanfaat. Informasi dan komunikasi juga dapat dilakukan dengan lebih efisien melalui penggunaan media berbasis teknologi AI (Regen & Rapiyanta, 2019).

Penggunaan AI dapat membantu UKKT dalam meningkatkan kreativitas mereka, namun terlalu sering mereka tidak mengetahui bagaimana cara memanfaatkan teknologi tersebut. Salah satu teknologi AI yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan aplikasi Canva untuk merancang poster, flyer, dan undangan. Canva, yang dapat diakses melalui HP Android, memungkinkan pembuatan flyer dan twibbon sebagai media promosi dengan mudah (Rosanti et al., 2023).

Aplikasi Canva dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas UKKT dalam mengatasi kendala pembuatan poster, flyer, dan undangan (Amanda et al., 2023). Aplikasi Canva menawarkan banyak fitur menarik, antara lain beragam desain, template, dan font yang dapat Anda gunakan. Selain fitur dan elemen menarik saat membuat slide presentasi, aplikasi Canva juga menawarkan beragam desain grafis lainnya seperti poster, brosur, grafik, banner, undangan, edit foto, bahkan sampul Facebook. (Sobandi et al., 2023)

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, terdapat solusi yang dapat diimplementasikan dalam bentuk workshop penerapan AI. Menyelenggarakan workshop tentang Pengenalan dan Pemanfaatan Teknologi AI dalam organisasi. Diskusi interaktif: Mendorong diskusi dan pertanyaan dari peserta untuk lebih memahami. Latihan Praktik: Sebuah proyek sederhana terkait aktivitas organisasi yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk bereksperimen dengan AI di bawah pengawasan langsung. Dengan diterapkannya solusi tersebut, diharapkan workshop ini mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan anggota Karang Taruna Tegal Palang dalam menghadapi era digital kreatif yang didukung oleh kecerdasan buatan. Hal ini semakin meningkatkan kualifikasi mereka dan memungkinkan mereka memberikan kontribusi positif kepada masyarakat. Hal ini dapat dilakukan dengan melakukan survei online yang kemudian dianalisis menggunakan algoritma pembelajaran mesin untuk mengidentifikasi tren dan pola dari tanggapan anggota masyarakat (Meryana Putri R et al., 2019).

Saat ini, sebagian besar orang menggunakan media sosial untuk mencari informasi dan berinteraksi satu sama lain. Media sosial merujuk pada platform online yang berfungsi sebagai sarana bergaul di Internet. Media sosial memungkinkan proses interaksi dan komunikasi antara pengguna, di mana mereka dapat saling berinteraksi, berbagi informasi, dan melakukan berbagai aktivitas lainnya. Teknologi media sosial memanfaatkan aplikasi berbasis Internet untuk mengubah komunikasi menjadi bentuk yang dapat diajak berinteraksi. Dengan demikian penyebaran informasi kegiatan yang akan dilakukan oleh Karang Taruna dapat diunggah pada media sosial. (Sholeh et al., 2020)

Selain Canva untuk pembuatan media informasi, promosi, atau katalog, aplikasi Heyzine Flipbook juga dapat digunakan. Flipbook adalah platform interaktif yang memungkinkan pembuatan dan penyuntingan dokumen dengan fitur seperti anotasi teks, gambar, video, dan hyperlink. Fitur-fitur ini memungkinkan pengguna untuk menambahkan elemen multimedia pada halaman yang dapat dibalik, mirip dengan buku cetak namun dengan kemampuan digital (Wahyuni et al., 2021).

Aplikasi Heyzine Flipbook menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan penambahan elemen seperti koneksi, gambar, video, suara, dan tautan web. Dengan fitur-fitur ini, e-modul yang dibuat menggunakan Heyzine Flipbook dapat memuat informasi dari berbagai sumber secara lebih kaya dibandingkan dengan modul cetak. Kemudahan dari fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi Heyzine ini dapat dimanfaatkan oleh UKKT untuk meningkatkan kualitas dan keberagaman informasi yang disajikan (Ashari & Puspasari, 2024).

**Metode**

Metode pengabdian masyarakat dengan pendekatan Community Based Research adalah sebuah metode yang berfokus pada riset berbasis masyarakat. Metode ini mengajarkan para pengabdian untuk melibatkan warga sejak awal perencanaan pengabdian, memastikan bahwa proses dan hasil pengabdian selaras dengan kebutuhan dan aspirasi komunitas yang terlibat. (Afandi et al., 2022) Berikut merupakan tahapan dalam pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Berikut adalah penjelasan tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat:

- 1) **Survey Lokasi**  
Kegiatan dimulai dengan survei lokasi mitra untuk melakukan analisis permasalahan yang ada.
- 2) **Pengajuan Izin**  
Setelah mengetahui status lokasi calon mitra, ajukan izin pengabdian masyarakat kepada pemerintah setempat.
- 3) **Pelaksanaan**  
Setelah izin dari pengurus setempat diperoleh, pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan. Metode yang digunakan adalah presentasi lisan melalui workshop tentang implementasi teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk mengoptimalkan kinerja unit kerja Karang Taruna Kelurahan Tegal Parang.
- 4) **Diskusi (Tanya Jawab)**  
Setelah pemaparan materi, sesi diskusi atau tanya jawab dilakukan untuk memastikan peserta memahami materi dan merasa bersemangat untuk mengajukan pertanyaan yang belum jelas.
- 5) **Penyebaran Kuesioner**  
Untuk memudahkan evaluasi, peserta diminta mengisi kuesioner yang disediakan oleh panitia.
- 6) **Pembuatan Press Release**  
Setelah kegiatan berakhir, dibuat press release yang akan dipublikasikan sebagai artikel di website atau media terkait untuk menyebarkan informasi tentang kegiatan tersebut.
- 7) **Pembuatan Laporan**  
Laporan akhir disusun sebagai bukti pertanggungjawaban atas kegiatan pengabdian masyarakat.
- 8) **Evaluasi Kegiatan**  
Evaluasi dilakukan setelah pemaparan materi dan diskusi untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas kegiatan di masa mendatang.

**Hasil dan Pembahasan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Kelurahan Tegal Parang dengan peserta dari Unit Kerja Karang Taruna (UKKT) RW.06. Lokasi mitra berada di Jl. Tegal Parang Selatan V No.19C, RT.8/RW.4, Kel. Tegal Parang, Kec. Mampang Prapatan, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12790. Acara dimulai dengan pembukaan dan sambutan, diikuti dengan penyampaian materi mengenai pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence. Materi yang disampaikan mencakup cara membuat katalog buku online menggunakan aplikasi Canva dan Heyzine. Setelah pemaparan materi, peserta langsung mempraktikannya pada perangkat masing-masing untuk mendesain katalog sesuai dengan arahan dari tutor.

Peserta diberikan kesempatan untuk dapat mengajukan pertanyaan, yang kemudian dijawab dan dijelaskan oleh tutor hingga peserta benar-benar memahaminya. Setelah tutor selesai menyampaikan materi dan peserta menyelesaikan pembuatan desain katalog, peserta diberi waktu untuk memberikan tanggapan dan masukan. Kegiatan ditutup dengan pengisian kuesioner oleh peserta sebagai bagian dari evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat di Karang Taruna RW 06.



Gambar 2. Bukti Kegiatan Pengabdian Masyarakat pada Karang Taruna RW 06

Hasil rekap isian kuesioner dari 18 peserta pada kegiatan pengabdian masyarakat menunjukkan:

1. **Manfaat Kegiatan**

Sebanyak 78% peserta menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan ini memberikan manfaat yang signifikan. (Lihat Tabel 1)

2. **Tema yang Disampaikan**

Sebanyak 72% peserta merasa sangat puas dengan tema yang disampaikan selama kegiatan. (Lihat Tabel 2)

3. **Materi, Wawasan, Keterampilan, dan Hasil Kegiatan**

- a. **Materi:** 61% peserta sangat puas dengan materi yang disampaikan. (Lihat Tabel 3)
- b. **Wawasan:** 61% peserta sangat puas dengan wawasan yang diperoleh. (Lihat Tabel 4)
- c. **Keterampilan:** 61% peserta sangat puas dengan keterampilan yang didapatkan. (Lihat Tabel 5)
- d. **Hasil Kegiatan:** 61% peserta sangat puas dengan hasil keseluruhan kegiatan. (Lihat Tabel 6)

Secara keseluruhan, rata-rata respon peserta menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi terhadap kegiatan ini.

Tabel 1. Respon Peserta Terhadap Manfaat dari Kegiatan

F3-1. Kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	0	0%
4. Setuju	4	22%
5. Sangat Setuju	14	78%
Jumlah respon	18	100%
<b>Skor rata-rata</b>	<b>4,78</b>	
<b>Grade (Keterangan)</b>	<b>A (Sangat Puas)</b>	

Tabel 2. Respon Peserta Terhadap Tema yang Disampaikan

F2-4. Menurut anda, bagaimana tema kegiatan ini	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Update	0	0%
2. Tidak Update	0	0%
3. Cukup Update	1	6%
4. Update	4	22%
5. Sangat Update	13	72%
Jumlah respon	18	100%
<b>Skor rata-rata</b>	<b>4,67</b>	
<b>Grade (Keterangan)</b>	<b>A (Sangat Puas)</b>	

Tabel 3. Respon Peserta Terhadap Materi Hasil dari Kegiatan

F2-2. Materi/modul pelatihan/kegiatan	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Puas	0	0%
2. Tidak Puas	0	0%
3. Cukup Puas	0	0%
4. Puas	7	39%
5. Sangat Puas	11	61%
Jumlah respon	18	100%
<b>Skor rata-rata</b>	<b>4,61</b>	
<b>Grade (Keterangan)</b>	<b>A (Sangat Puas)</b>	

Tabel 4. Respon Peserta Terhadap Wawasan dari Kegiatan

F3-2. Kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan)	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	0	0%
4. Setuju	7	39%
5. Sangat Setuju	11	61%
Jumlah respon	18	100%
<b>Skor rata-rata</b>	<b>4,61</b>	
<b>Grade (Keterangan)</b>	<b>A (Sangat Puas)</b>	

Tabel 5. Respon Peserta Terhadap Keterampilan dari Kegiatan

F3-3. Kegiatan ini menambah keterampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	0	0%
4. Setuju	7	39%
5. Sangat Setuju	11	61%
Jumlah respon	18	100%
<b>Skor rata-rata</b>	<b>4,61</b>	
<b>Grade (Keterangan)</b>	<b>A (Sangat Puas)</b>	

Tabel 6. Respon Peserta Terhadap Hasil dari Kegiatan

F3.6. Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	0	0%
4. Setuju	7	39%
5. Sangat Setuju	11	61%
Jumlah respon	18	100%
<b>Skor rata-rata</b>	<b>4,61</b>	
<b>Grade (Keterangan)</b>	<b>A (Sangat Puas)</b>	

Gambar 3 dan Gambar 4 merupakan foto saat penutupan kegiatan diakhiri dengan penyerahan souvenir dari pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat UNM kepada Ketua Unit Kerja Karang Taruna (UKKT) RW.06.



Gambar 3. Foto Serah Terima Souvenir dari UNM kepada Ketua Karang Taruna RW 06



Gambar 4. Foto Bersama Pendamping dan Peserta PkM pada Karang Taruna RW 06

Pengabdian masyarakat yang telah dilakukan, selanjutnya dipublikasikan melalui *press release* tingkat nasional dengan Judul “Dosen-Dosen UNM Gelar Workshop Pengenalan dan Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence pada Unit Kerja Karang Taruna Kelurahan Tegal Parang” pada <https://lppm.nusamandiri.ac.id/dosen-unm-gelar-workshop-pengenalan-dan-pemanfaatan-teknologi-artificial-intelligence-pada-unit-kerja-karang-taruna-kelurahan-tegal-parang/> yang dipublikasikan pada Tanggal 20 Mei 2024 di website [lppm.nusamandiri.ac.id](http://lppm.nusamandiri.ac.id).



Gambar 5. Bukti Press Release

### Kesimpulan

Kegiatan ini dapat memberikan manfaat signifikan bagi UKKT RW.06 Kelurahan Tegal Parang dengan meningkatkan pemahaman dan keterampilan anggota Karang Taruna dalam menghadapi era digital kreatif yang didukung oleh kecerdasan buatan. Selain itu, kegiatan ini turut meningkatkan kualifikasi anggota Karang Taruna dan memungkinkan mereka memberikan kontribusi positif kepada masyarakat sekitar.

Keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dilihat dari hasil kuesioner, di mana **78%** peserta sangat setuju bahwa kegiatan ini bermanfaat, **72%** peserta merasa sangat puas dengan tema yang disampaikan, **61%** peserta sangat puas dengan materi, wawasan, keterampilan, dan hasil dari kegiatan. Secara keseluruhan, rata-rata respon peserta menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi terhadap kegiatan ini.

### Daftar Pustaka

- Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, M. H., Kambau, R. A., Rahman, S. A., Sudirman, M., Jamilah, Kadir, N. A., Junaid, S., Nur, S., Parmitasari, R. D. A., Nurdiyannah, Wahid, M., & Wahyudi, J. (2022). Metodologi Pengabdian Masyarakat. Direktorat pendidikan Tinggi Keagamaan Islam.
- Akbar, F., Setiaji, S., Ishak, R., Saputra, D., & Masruri, B. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KARANG TARUNA MENGGUNAKAN METODE WATERFALL. *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*, VIII(1), 7–12. <https://doi.org/10.31294/justian.v2i01.295>
- Amanda, S., Jumadi, J., & Sufyadi, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Poster Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Viii pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 24 Banjarmasin. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 598–607. <https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.5541>
- Arly, A., Dwi, N., & Andini, R. (2023). Implementasi Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Kelas A. *Prosiding Seminar Nasional*, 362–374.
- Ashari, L. S., & Puspasari, D. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 2565–2576.
- Hanafi, M., Rio, M., Pratama, A., & Sidik, R. (2023). Pengaruh Artificial Intelligence : Analisis Terhadap Keuangan , Loyalitas Pelanggan , Pengalaman Konsumen , dan. *Jurnal Riset Informatika Dan Inovasi*, 01(01), 4.
- Ismail, M., Prasetyowati, S. A. D., & Sulchan, A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Karang Taruna berbasis Mobile (Studi Kasus: Karang Taruna Forum Muda-Mudi As-Syahur). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(3), 394–399.

- Meryana Putri R, Faiza Renaldi, & Irma Santikarama. (2019). Pembangunan Sistem Informasi Monitoring Pengelolaan Kegiatan Karang Taruna Kecamatan Padalarang. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi , 1907–5022, 31–37.
- Pratama, F. F., Indonesia, U. P., & Indonesia, B. (2018). Jurnal Civics : Media Kajian Kewarganegaraan. 15(2).
- Regen, T. B. P., & Rapiyanta, P. T. (2019). Sistem Informasi Pengelolaan Kegiatan Karang Taruna (SIPEKATAR) Naralatu Agantuka Berbasis Website. Prosiding Nasional RekayasaTeknologi Industri Dan Informasi XIV Tahun 2019 (ReTII), 2019(November), 324–331.
- Rosanti, N., Latifah, R., Adharani, Y., Meilina, P., Amri, N., & Sari, A. M. (2023). Pelatihan Pembuatan Flyer Berbasis Canva dan Pemanfaatan Twibbon Sebagai Media Pembelajaran dan Promosi.
- Rumahorbo, H. H., & Dewayanto, T. (2023). 41587-95527-1-SM.pdf. 12, 1–14.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning. Jurnal Manajemen Perkantoran, 8(1), 98–109.
- Wahyuni, S., Satriani, E., & Etfita, F. (2021). Workshop Penggunaan Google Formulir sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Digital selama Pandemi COVID-19. Publikasi Pendidikan, 11(2), 144. <https://doi.org/10.26858/publikan.v11i2.20582>