

Pemanfaatan Lynk ID Untuk Peningkatan Literasi Digital bagi Civitas Yayasan Alqi Ceria (Akbar) Kota Bogor

Elin Panca Saputra^{1*}, Fitria², Neneng Feta Rachmalia³, Agus Trihandoyo⁴, Priyono⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Siber Indonesia

Jl. TB Simatupang No.6, RT.7/RW.5, Tj. Barat, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta, Indonesia 12530

*Alamat korespondensi: elin.epa@bsi.ac.id

(Diterima: 30-06-2025; Direvisi: 18-02-2026; Dipublikasi: 30-01-2026)

Abstrak

Yayasan Alqi Ceria Kota Bogor sebuah yayasan yang membantu anak-anak asuh dari berbagai latar belakang budaya, sosial, dan ekonomi. Saat ini, anak-anak binaan di yayasan ini telah menunjukkan minat dan potensi yang luar biasa dalam teknologi informasi. Tujuan dari pemanfaatan Lynk ID yaitu memungkinkan pengguna mengakses kontak, marketplace, media sosial, dan website dengan satu tautan. Dikarenakan yayasan tersebut memiliki beberapa bidang usaha UMKM, namun ada permasalahan untuk memasarkan hasil dari kerajinan anak-anak binaan. Maka dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan literasi digital terhadap anak-anak binaan kami memperkenalkan lynk.id yaitu platform tautan dinamis yang menawarkan berbagai cara untuk menghasilkan uang, terutama bagi kreator konten dan pemilik bisnis. Penggunaannya dapat membuat tautan ke berbagai situs web, media sosial, atau produk digital, sehingga dapat mengakses berbagai informasi dan melakukan transaksi. Selain itu dapat meningkatkan penjualan hasil dari kerajinan anak-anak binaan Yayasan. Hasilnya pengguna hanya perlu mengikuti satu link untuk mengakses semua kontak, platform media sosial, dan platform penjualan saja yang menjadikan lebih efisien dalam pemasaran.

Kata Kunci: Literasi, lynk.id, TI

Abstract

The Alqi Ceria Foundation in Bogor City is a foundation that helps foster children from various cultural, social, and economic backgrounds. Currently, the children under its care have demonstrated extraordinary interest and potential in information technology. The purpose of utilizing Lynk ID is to enable users to access contacts, marketplaces, social media, and websites with a single link. Because the foundation has several MSME business fields, there are challenges in marketing the crafts produced by the children under its care. Therefore, by utilizing information technology to increase digital literacy among the children under its care, we introduced lynk.id, a dynamic link platform that offers various ways to earn money, especially for content creators and business owners. Users can create links to various websites, social media, or digital products, so they can access various information and make transactions. In addition, it can increase sales of the crafts of the children under its care. As a result, users



only need to follow one link to access all contacts, social media platforms, and sales platforms, making for more efficient marketing.

Keywords: Literacy, lynk.id, IT

Pendahuluan

Di banyak sektor, penggunaan teknologi informasi telah meningkatkan efisiensi dan produktivitas (Diawati et al., 2023). Teknologi informasi tidak hanya penting untuk komunikasi elektronik, tetapi juga sangat penting sebagai alat (Ainiyah et al., 2022). Dengan perkembangan ICT yang sangat pesat saat ini, tentu akan ada perubahan besar dalam berbagai bidang (Aman et al., 2024). Keahlian dalam mendapatkan, memahami, dan menggunakan teknologi informasi yang berasal dari sumber digital disebut literasi digital (Suminar et al., 2024). Kemampuan untuk menggunakan teknologi digital untuk menemukan, mengevaluasi, membuat, dan mengkomunikasikan informasi disebut juga dengan literasi digital (Pangrazio et al., 2020). Kemampuan dari literasi pada digital yang mencakup kemampuan untuk menggunakan teknologi serta informasi dari perangkat digital secara efektif serta efisien (Faizin et al., 2023). Yayasan Alqi Ceria adalah sebuah Yayasan yang terletak dikota Bogor banyak membantu anak-anak asuh dari berbagai latar belakang berbeda sosial, ekonomi dan budaya. Saat ini, anak-anak binaan di yayasan ini telah menunjukkan bahwa mereka sangat tertarik dan memiliki potensi yang luar biasa dalam bidang teknologi informasi (IT). Hal ini terlihat dari kemampuan mereka untuk menggunakan perangkat digital seperti komputer dan smartpone, yang telah menjadi bagian penting dari kehidupan mereka, baik untuk hiburan maupun belajar. Maka berbagai bidang, seperti literasi digital, telah berubah sebagai akibat dari pertumbuhan teknologi dan informasi, khususnya penggunaan internet (Haeta, 2024).

Namun, di balik kemudahan akses terhadap teknologi tersebut, muncul permasalahan yaitu mereka tidak dapat memasarkan hasil kerajinan tangan mereka secara luas, banyak dari mereka belum memahami bagaimana cara melakukan pemasaran dengan fexibel namun dapat meningkatkan pendapatan mereka, maka solusi strategis untuk mendukung pengelolaan dan pemasaran adalah menggunakan teknologi informasi digital (Sahputra et al., 2024). Maka dari itu perlu berinovasi untuk pembelajaran digital saat ini (Saputra et al., 2023). Dengan literasi digital juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan individu seorang untuk mengakses internet sebagai media dalam mencari informasi ataupun penggunaan internet sebagai referensi pertama untuk mencari informasi (Zahro, 2019).

Untuk menjawab permasalahan diatas kami memperkenalkan Lynk.id. platform tersebut dapat menawarkan pengalaman belanja yang lebih mudah dan menarik, yang sangat penting di era modern ini, dengan memanfaatkan teknologi digital yang terintegrasi (Simah et al., 2025). Kebaruan penggunaan Lynk.id terletak pada perannya sebagai platform bio-link lokal yang terhubung ke ekosistem digital Indonesia, terutama untuk mendukung UMKM. Berbeda dengan metode serupa seperti Linktree atau penggunaan website statis, Lynk.id memungkinkan integrasi

dengan WhatsApp Bisnis, pasar lokal, dan pembayaran digital, yang lebih sesuai dengan perilaku konsumen domestik. Selain itu, Lynk.id mudah digunakan dan tidak mahal untuk usaha kecil dan menengah (UMKM) untuk melakukan transformasi digital. Lynk.id juga sebagai platform untuk mengelola tautan yaitu sebuah platform digital di Indonesia yang memungkinkan pengguna, terutama kreator konten dan bisnis, mengelola berbagai tautan penting mereka dalam satu halaman. Mirip dengan Linktree, Lynk.id berfungsi sebagai halaman bio yang mengumpulkan tautan ke berbagai platform atau konten yang ingin dibagikan. Hal ini dapat mempermudah serta memperluas pemasaran hasil dari kerajinan anak-anak asuh dari Yayasan alqi ceria tentunya juga dapat meningkatkan pendapatan dari peningkatan pemasaran. Karena dengan adanya kegiatan pengabdian terhadap masyarakat dapat memberikan peningkatan kompetensi siswa dalam pemanfaatan teknologi (Austin, 2021). Karena teknologi harus digunakan untuk meningkatkan literasi pendidikan. Generasi saat ini harus belajar banyak hal, seperti mengolah dan menanggapi data. (Sindar et al., 2023).

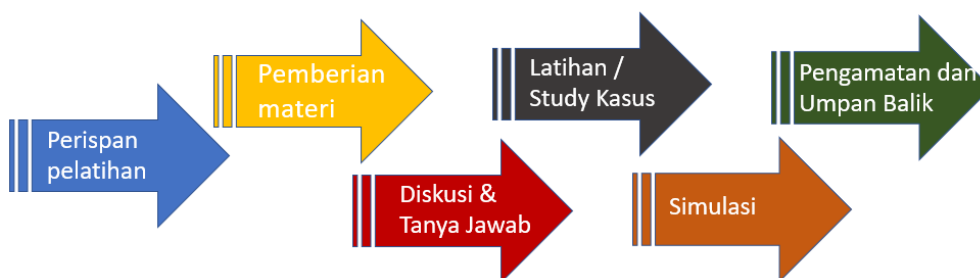
Selain itu juga menjadi dasar perlunya pengadaan kegiatan pengabdian masyarakat (PKM) dalam bentuk mengedukasi dan pelatihan literasi keamanan siber di Yayasan Alqi Ceria. Kegiatan ini bertujuan untuk membekali peserta dari pengetahuan dasar tentang pentingnya dalam melakukan pemasaran barang kerajinan tangan anak-anak asuhan Yayasan alqi, disamping itu juga kami memperkenalkan tentang pentingnya menjaga keamanan digital mereka, mengenali ancaman siber, serta membangun kebiasaan berinternet yang sehat dan bertanggung jawab. Dengan pendekatan yang inklusif, aplikatif, dan menyenangkan, diharapkan kegiatan ini dapat memperkuat kapasitas anak-anak asuh dalam menghadapi tantangan era digital secara aman dan produktif, karena Teknologi akan tetap menjadi aspek terpenting dalam kehidupan manusia selama peradaban manusia bertahan (Wahidin et al., 2024).

Metode

Kegiatan peningkatan literasi digital melalui pemanfaatan teknologi informasi ini dilaksanakan di Aula Yayasan Alqi Ceria (Akbar) yang berlokasi di Kota Bogor, Provinsi Jawa Barat. Kegiatan berlangsung pada 15 Maret 2025. Sasaran kegiatan adalah peserta binaan Yayasan Alqi Ceria, yang terdiri dari masyarakat dan pelaku UMKM yang membutuhkan peningkatan pemahaman serta keterampilan dalam pemanfaatan teknologi informasi untuk mendukung aktivitas ekonomi dan sosial secara digital. Gambaran dari pelaksanaan kegiatan ditunjukkan oleh Gambar 1.

Metode yang sesuai dengan peningkatan literasi digital dengan mengimplemtasikan serta memperkenalkan lynk.id diantaranya adalah yang ke 1) mempersiapkan pelatihan dengan baik—membuat perencanaan pelatihan Lynk.id dengan menyiapkan materi dan mempertimbangkan kemampuan setiap peserta. 2) tahapan berikutnya adalah proses memberikan pengetahuan, informasi, atau keterampilan tertentu kepada peserta pelatihan atau pembelajaran untuk membantu mereka memahami dan memahami topik yang dibahas pada materi. 3) Metode interaktif diskusi dan tanya jawab sangat penting untuk meningkatkan pemahaman peserta, mendorong keterlibatan aktif, dan mencegah pelatihan menjadi membosankan. 4)

yaitu metode pembelajaran aktif yang digunakan dalam pelatihan untuk membantu peserta memahami dan menerapkan materi secara langsung. 5) Pembelajaran simulasi adalah metode pembelajaran aktif di mana peserta meniru situasi nyata atau dibuat-buat untuk melatih sikap, keterampilan, atau pengambilan keputusan dalam konteks dunia nyata. 6) ini adalah bagian penting dari evaluasi pelatihan untuk menentukan apakah tujuan pelatihan tercapai dan apa yang perlu ditingkatkan untuk pelatihan berikutnya.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Hasil dan Pembahasan

Hasil menunjukkan bahwa platform Lynk.id berkontribusi signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi digital berbasis individu sekaligus berperan strategis dalam pembentukan identitas digital yang kuat (Prakoso et al., 2025). Sebagai platform yang memungkinkan pembuatan halaman web personal dengan satu tautan terintegrasi, Lynk.id menjadi salah satu bentuk inovasi dalam ekosistem digital yang mempermudah kreator konten, pelaku usaha mikro, dan profesional dalam menampilkan produk digital, layanan, serta portofolio secara terstruktur dan mudah diakses. Pemanfaatan platform ini pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan mitra dalam membangun kehadiran digital yang lebih profesional dan efektif. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan disajikan pada Gambar 2 sebagai bukti empiris atas proses pendampingan dan implementasi penggunaan Lynk.id dalam mendukung penguatan kapasitas ekonomi digital mitra.



Gambar 2. Pelaksanaan Pengabdian

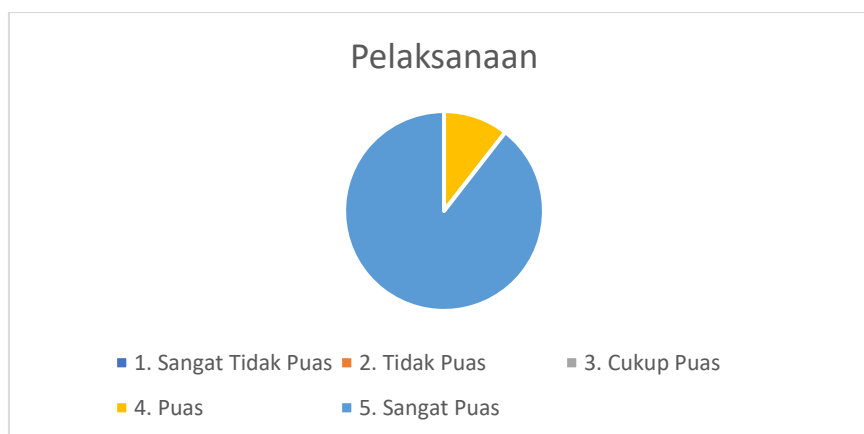
Pelatihan interaktif, simulasi penggunaan lynk.id secara edukatif dengan alat sederhana yaitu menggunakan smart phone, dengan sesi pembinaan karakter digital adalah metode yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan pelatihan. Pengelola dan pembina panti asuhan, selain anak-anak asuh, juga diperkuat dalam membantu dan membimbing anak-anak dalam menggunakan teknologi sehari-hari.

Peserta anak-anak asuh Yayasan Alqi Ceria menunjukkan kemampuan dalam memahami materi dan tujuan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan, yang tercermin dari adanya peningkatan pemahaman baik pada tahap pra maupun pasca pelatihan. Berdasarkan hasil jejak pendapat melalui kuesioner pasca pelatihan, diperoleh temuan bahwa pada Tabel 1 aspek pelaksanaan kegiatan memperoleh respon sangat baik dengan skor sebesar 89% dan termasuk dalam kategori sangat puas. Selanjutnya, pada Tabel 2 dengan aspek pemberian solusi terhadap permasalahan yang dihadapi mitra diperoleh skor sebesar 95% dengan kategori sangat puas. Pada Tabel 3, aspek penyampaian materi memperoleh skor sebesar 89% dengan kategori sangat puas, sedangkan pada Tabel 4 aspek ketercapaian luaran atau keterlampiran memperoleh skor sebesar 84% yang juga berada pada kategori sangat puas. Secara keseluruhan, informasi yang ditampilkan dalam angket menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini diterima dengan sangat baik oleh peserta.

Tabel 1. Pelaksanaan

| Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan | Freq | Percent |
|------------------------------------------|-----------------|---------|
| 1. Sangat Tidak Puas | 0 | 0% |
| 2. Tidak Puas | 0 | 0% |
| 3. Cukup Puas | 0 | 0% |
| 4. Puas | 2 | 11% |
| 5. Sangat Puas | 17 | 89% |
| Jumlah respon | 19 | 100% |
| Skor rata-rata | 4,89 | |
| Grade (Keterangan) | A (Sangat Puas) | |

Berikut adalah grafik untuk Informasi Pelaksanaan Kegiatan pada Gambar 3.

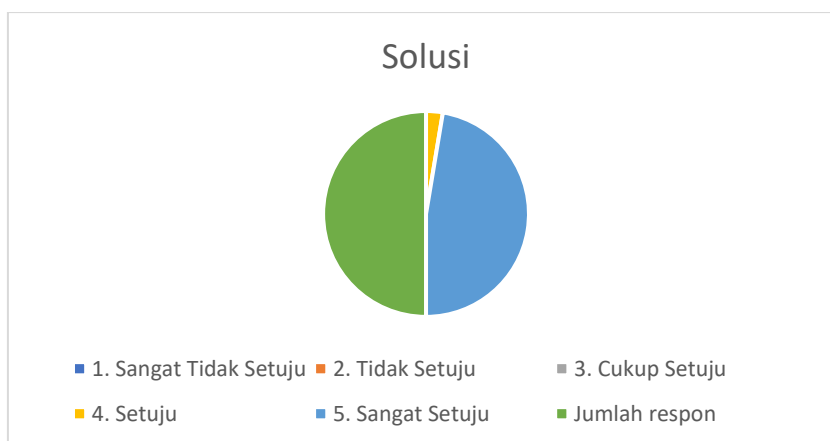


Gambar 3. Grafik Kepuasan Saat Pelaksanaan Kegiatan

Tabel 2. Memberikan Solusi

| 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 | 1 | 5% |
| 5. Sangat Setuju | 18 | 95% |
| Jumlah respon | 19 | 100% |
| Skor rata-rata | 4,95 | |
| Grade (Keterangan) | A (Sangat Puas) | |

Gambar 4 menunjukkan grafik untuk informasi memberikan solusi pada kegiatan.

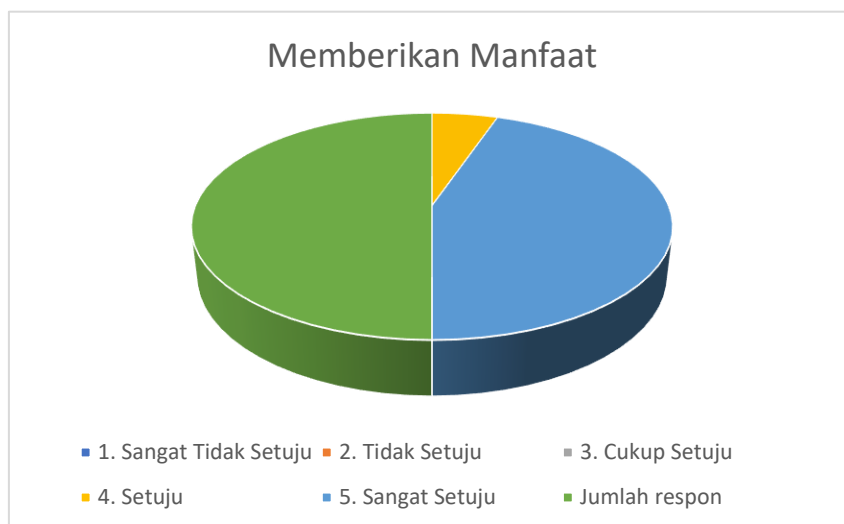


Gambar 4. Grafik Kepuasan Saat Memberikan Solusi Kegiatan

Tabel 3. Memberikan Mafaat

| Kegiatan ini memberikan manfaat ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta secara berkelanjutan | Freq | Percent |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|---------|
| 1. Sangat Tidak Setuju | 0 | 0% |
| 2. Tidak Setuju | 0 | 0% |
| 3. Cukup Setuju | 0 | 0% |
| 4. Setuju | 2 | 11% |
| 5. Sangat Setuju | 17 | 89% |
| Jumlah respon | 19 | 100% |
| Skor rata-rata | 4,89 | |
| Grade (Keterangan) | A (Sangat Puas) | |

Berikut adalah grafik untuk informasi memberikan manfaat pada Gambar 5.



Gambar 5. Grafik Kepuasan Saat Memberikan Kepuasan

| Kegiatan ini meningkatkan keterampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan | Freq | Percent |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|---------|
| 1. Sangat Tidak Setuju | 0 | 0% |
| 2. Tidak Setuju | 0 | 0% |
| 3. Cukup Setuju | 1 | 5% |
| 4. Setuju | 2 | 11% |
| 5. Sangat Setuju | 16 | 84% |
| Jumlah respon | 19 | 100% |
| Skor rata-rata | 4,79 | |
| Grade (Keterangan) | A (Sangat Puas) | |

Berikut adalah grafik untuk Informasi Memberikan Keterampilan pada Gambar 6.



Gambar 6. Grafik Kepuasan Saat Memberikan Keterampilan

Simpulan dan Rekomendasi

Dengan tema "Peningkatan Literasi Digital melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi", kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan di Yayasan Alqi Ceria (Akbar) Kota Bogor memiliki banyak manfaat yang dirasakan baik oleh mitra binaan maupun pihak penyelenggara. Manfaat ini mencerminkan tujuan utama program pengabdian, yaitu meningkatkan kapasitas masyarakat dalam bidang teknologi dan meningkatkan kolaborasi antara perguruan tinggi dan lembaga sosial-pendidikan. Melalui kegiatan ini, anggota Universitas Siber telah melakukan upaya literasi digital yang positif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat –khususnya anggota yayasan, siswa sekolah menengah, dan anak-anak panti asuhan– tentang pentingnya menggunakan teknologi digital untuk memasarkan UMKM di era perkembangan teknologi yang pesat. Program ini tidak hanya memberikan pengetahuan teoretis tentang pemasaran digital, tetapi juga memberikan pemahaman praktis tentang bagaimana menggunakan media sosial dan platform digital secara efektif untuk melakukan promosi. Selain berbicara aktif dengan peserta, kegiatan tersebut penandatanganan MoU dan materi interaktif tentang keamanan digital. Hasil survei menunjukkan bahwa para peserta sangat puas dan menganggap kegiatan ini relevan dengan kebutuhan dan masalah yang mereka hadapi setiap hari, terutama tentang penggunaan teknologi secara aman dan bertanggung jawab.

Daftar Pustaka

- Ainiyah, G. Z., Permatasari, K. D., Murwati, S., Sariningsih, Y., & Patimah, S. (2022). Information Technology And Utilization of Financial Information Systems on The Effectiveness of Accounting Information Systems in Cooperatives. *Journal of Economic Empowerment Strategy (JEES)*, 5(2), 118–133. <https://doi.org/10.23969/jees.v5i2.5407>
- Aman, M., Sasono, I., Tiara, B., Widodo, A., Suroso, Wiyono, N., Iskandar, J., Riyanto, Nugroho, Y. A., & Yanto, A. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Abdimas Universitas Insan Pembangunan Indoneisa*, 2(1). <https://doi.org/10.58217/jabdimasunipem.v2i1.35>
- Austin, T. (2021). Edukasi Literasi Digital Dalam Meningkatkan Pemanfaatan Teknologi dan Informasi Pada Siswa SMA 1 Muhammadiyah. *Abdimas Indonesia*, 1(2), 26–32. <https://dmi-journals.org/jai/article/view/1271>
- Diawati, P., Gadzali, S. S., Abd Aziz, M. K. N., Almaududi Ausat, A. M., & Suherlan, S. (2023). The Role of Information Technology in Improving the Efficiency and Productivity of Human Resources in the Workplace. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(3), 296–302. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i3.872>
- Faizin, M., Yudi, U., & Zainiyati, H. S. (2023). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Melalui Pengenalan Lingkungan Persekolahan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2), 36–56. <https://doi.org/0.15642/jkpi.2023.13.2.36-55>
- Haeta, M. (2024). Peningkatan Literasi Digital dalam Rangka Wilayah Tegal. *Journal of Community Empowerment and Innovation*, 3(3), 137–143. <https://journalstkippgritisubondo.ac.id/index.php/join/article/view/1438>

- Pangrazio, L., Godhe, A. L., & Ledesma, A. G. L. (2020). What is digital literacy? A comparative review of publications across three language contexts. *E-Learning and Digital Media*, 17(6), 442–459. <https://doi.org/10.1177/2042753020946291>
- Prakoso, A. N., Satrio, R. E., Affandi, A. I., & Cahya, A. D. (2025). Peran Lynk . Id dalam Membangun Personal Branding dan Produk Digital. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Digital*, 02(04), 2243–2246. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jebd/article/view/2584>
- Sahputra, I., Yurni, I., & Agusniar, C. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi Digital Untuk Meningkatkan Produktivitas Petani. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 3(2), 452–459. <https://www.ojs.unimal.ac.id/jmm/article/view/20424/7868>
- Saputra, E. P., Setiawati, E. E., Widiyanto, K., & Wahidin, A. J. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Efek Animasi PowerPoint Sebagai Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada TPQ Nurul Jihad. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 239–246. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v6i2.14523>
- Simah, E., Sayuti, A., & Afyuni, N. (2025). Rancang Toko Online SanavaCoffee via Lynk . ID dalam Peningkatan Penjualan Produk Kopi. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 3(2), 16–27. <https://ojs.unimal.ac.id/jmm/article/view/20424/7868>
- Sindar, A., Sitio, A. S., Ginting, F., & Ramen, S. (2023). Pemanfaatan Literasi Digital Dalam Peningkatan Skill Pemrograman. *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 59–68. <https://doi.org/10.51622/pengabdian.v4i2.1336>
- Suminar, L., Maulida, N., & Rachman, I. F. (2024). Strategi Peningkatan Kualitas Literasi Digital Pada Masyarakat. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 200–209. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i2.846>
- Wahidin, A. J., Saputra, E. P., Widiyanto, K., & Setiawati, E. E. (2024). Inovasi Digital Untuk PKK Kelurahan Babakan Dengan Pelatihan Microsoft Word. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 248–256. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v7i2.20570>
- Zahro, E. K. (2019). Literasi digital juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menggunakan internet sebagai media dalam mencari informasi atau penggunaan internet sebagai referensi pertama untuk mencari informasi. *Universitas Airlangga*, 11(1), 1–14. https://unair.ac.id/post_fetcher/fakultas-vokasi-kemampuan-literasi-digital-dalam-memberikan-pelayanan-sumber-informasi-terbaik-di-era-digital/