

PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMASARAN DIGITAL DALAM BERWIRSAUSAHA DI KABUPATEN ACEH BARAT

*Keumala Fadhiela ND¹, Andrisman Satria², Chaira³

^{1,2}Universitas Teuku Umar

*Koresponden: keumalafadhiela@utu.ac.id

e-mail: andrismansatria@utu.ac.id, chaira@utu.ac.id

Abstrak

Penggunaan media yang memanfaatkan teknologi sangat penting dalam bidang marketing karena menjadi pendukung digitalisasi marketing dalam berwirausaha. Hal ini disebabkan oleh trend marketing diseluruh dunia yang bergeser dari metode tradisional ke metode digital. canva adalah sebuah aplikasi desain grafis yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis materi kreatif secara online dan meningkatkan daya tarik produk. penggunaan canva dapat menunjang wirausaha muda yang lebih kreatif dan modern. Kemampuan desain Mahasiswa di Kabupaten Aceh Barat masih rendah karena kurangnya pengetahuan dan sosialisasi mengenai teknologi yang berkembang sekarang ini. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan desain grafis untuk mendukung digital marketing menggunakan canva seluruh mahasiswa yang diwakili oleh Paguyuban Mahasiswa di Kabupaten Aceh Barat. Kegiatan pelatihan dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa peserta pelatihan mendapatkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan terkait media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva.

Kata Kunci: *canva, desain grafis, media, pelatihan, online,*

Abstract

The use of media that utilizes technology is very important in the field of marketing because it can support the digitalization of marketing in entrepreneurship. This is because marketing trends around the world are shifting from traditional methods to digital methods. Canva is a graphic design application that helps users to create various types of creative materials online and increase product appeal. The use of canvas can support young entrepreneurs who are more creative and modern. The design skills of students in West Aceh Regency are still low due to a lack of knowledge and socialization about the technology that is developing today. Therefore, this activity aims to provide graphic design training to support digital marketing using Canva for all students represented by the Student Association in West Aceh Regency. Training activities are carried out in several stages, namely planning, implementation, and evaluation. The results of the activity show that the training participants gained increased knowledge and skills related to learning media using the canva application.

Keywords: *canvas, design graphic, media, online, training*

PENDAHULUAN

Desain grafis merupakan seni dan praktik menciptakan visual yang menarik dan efektif dengan menggunakan elemen-elemen seperti gambar, teks, dan warna. Desain grafis dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti media sosial, iklan, situs web, dan promosi produk. Adapun manfaat dengan adanya desain grafis maka akan meningkatkan daya tarik produk melalui *digital marketing*, membantu pengusaha dalam mempromosikan daya tarik wisata serta membantu pengusaha dalam membuat konten visual yang menarik untuk promosi produk UMKM di media sosial. Desain grafis merupakan sebuah cara komunikasi untuk menyampaikan informasi melalui gambar visual (Nugrahani, 2015). Desain grafis didefinisikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis

dan industri. Aplikasi desain dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk, dan perusahaan, dan lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

Perkembangan desain grafis untuk saat ini sangat pesat sekali, terlebih dengan adanya perkembangan *software* dan *hardware* yang semakin canggih dan sangat menunjang didalam perkembangan design grafis. *Software-software* yang digunakan untuk membuat design grafis antara lain *adobe photoshop*, *corel draw*, 3D, Flash dan masih banyak lagi. Salah satu software desain grafis yang sering digunakan adalah *corel draw*, dimana salah satu keunggulan yang dimiliki dari software ini adalah mampu mengolah data gambar berbasis vektor, sehingga gambar yang dihasilkan lebih berkualitas, terutama ketika berhubungan dengan lengkungan, garis atau sudut dan sangat akurat. Biasanya program ini digunakan untuk keperluan cetak, *web*, maupun untuk keperluan lainnya (Sianipar et al., 2021).

Desain grafis sangat mudah ditemukan dimana saja baik pada kalender, logo, merek, gambar dan ilustrasi yang dirancang sebagai media promosi yang dirancangan sangat informative (Diariono, 2008). Tetapi peranan desain grafis bukan didalam konteks itu saja, lebih dari itu tentang bagaimana sebuah pesan komunikasi itu berdampak dan mampu mempengaruhi penerima pesan secara utuh. Peranan desain juga berpengaruh kepada lingkungan dan manusia (Cenadi, 2000). Meski demikian, desain grafis juga memiliki kekurangan karena membutuhkan keterampilan dan pengetahuan yang cukup dalam desain grafis, membutuhkan waktu dan usaha untuk membuat desain yang menarik dan professional, dan membutuhkan biaya untuk membeli software desain grafis yang mahal.

Marketing, digital marketing, dan desain grafis memiliki hubungan yang erat dalam dunia bisnis dan pemasaran. Desain grafis menjadi salah satu aspek penting dalam marketing dan digital marketing karena desain grafis dapat membantu membuat materi pemasaran yang menarik dan profesional serta konten visual yang efektif untuk media digital. Dalam digital marketing, media sosial menjadi salah satu platform yang penting untuk mempromosikan produk atau jasa. Media sosial sebagai media promosi mempunyai nilai plus dibandingkan media promosi yang lainnya. Dengan menggunakan media sosial para pelaku bisnis bisa dengan mudah menjalin interaksi dengan para konsumen. Pelaku bisnis dapat langsung mengetahui apa yang dikeluhkan pelanggan dan juga bisa mengevaluasi kekurangan untuk diperbaiki lagi

Seiring perkembangan zaman, Canva muncul sebagai dalam bidang desain grafis untuk membuat konten visual yang lebih efektif dan efisien dibandingkan aplikasi lainnya. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang membantu penggunaannya untuk merancang berbagai jenis material secara online. Canva yaitu dapat merancang desain tanpa harus memiliki skill desain sehingga Canva menjadi salah satu tools yang dapat membantu bisnis baru untuk mengimplementasikan konten marketing yang lebih efektif, cepat dan murah. Dapat disimpulkan bahwa Canva dapat digunakan untuk membuat desain grafis yang menarik dan profesional untuk berbagai keperluan digital marketing, seperti media sosial, iklan, situs web, dan promosi produk UMKM di media sosial. Selain itu Canva juga tersedia dalam bentuk aplikasi di smartphone sehingga menambah nilai keefektifan desain. Canva

menjadi alat yang sangat berguna bagi pengusaha dalam mengembangkan bisnis mereka di era digital.

Trend marketing di seluruh dunia akan bergeser dari metode tradisional ke digital (Untuk et al., 2022). Promosi produk UMKM di media sosial menjadi salah satu cara untuk meningkatkan penjualan. Dalam digital marketing, media sosial menjadi salah satu platform yang penting untuk mempromosikan produk atau jasa. Dengan Canva, pengguna dapat membuat konten visual yang menarik untuk promosi produk UMKM di media sosial (Anggraeny et al., 2021). Kelebihan Canva adalah Canva menyediakan template untuk membuat iklan. Iklan menjadi salah satu cara untuk mempromosikan produk atau jasa dalam bidang marketing. Situs web menjadi salah satu cara untuk mempromosikan produk atau jasa, Pengguna dapat membuat desain situs web yang menarik dan unik. Canva dapat digunakan untuk membuat konten visual yang menarik untuk promosi produk UMKM di media sosial (Larasati & Roidah, 2023).

Sebagai salah satu lembaga pendidikan non formal di Meulaboh, Global Institute Meulaboh menawarkan program pelatihan desain grafis yang cepat dan mudah bagi mahasiswa. Pelatihan desain grafis menggunakan Canva ini penting dilakukan agar dapat mendukung kegiatan digital marketing menghadapi era digital. Pelatihan desain grafis memberikan pemahaman tentang konsep wirausaha dan strategi pemasaran menggunakan media digital (Xaverius et al., 2022). Hal ini akan membantu mahasiswa untuk dapat berorientasi menjadi wirausaha dan memahami bagaimana cara memasarkan produk mereka dengan menggunakan strategi pemasaran yang efektif, meningkatkan kompetensi pengusaha dalam pemasaran digital dan kewirausahaan (Chusumastuti et al., 2023). Dengan meningkatkan kompetensi ini, pengusaha akan lebih mampu menghadapi tantangan dalam mengembangkan bisnis di era digital, memberikan keterampilan dalam penyuntingan gambar digital dan desain grafis, dan keterampilan ini akan membantu pengusaha untuk meningkatkan daya tarik produk mereka melalui digital marketing (Suryani et al., 2022). Hal ini sejalan dengan pentingnya belajar desain grafis karena skill tersebut sangat prospektif di era digital sekarang ini. Selain itu, kemampuan desain grafis juga dapat menciptakan peluang usaha dan dapat berkomunikasi dengan orang lain melalui kreatifitas. Kemampuan desain grafis yang terasah dapat mempercepat proses pekerjaan dan selalu berpikir kreatif. Kemampuan desain grafis juga dapat meningkatkan kemampuan pengusaha dalam pemanfaatan sumber daya yang berbeda pada internet sebagai tempat pemberi informasi sebagai produk-produk yang dimiliki oleh UKM (Darmawan et al., 2022). Dengan meningkatkan kemampuan ini, pengusaha akan lebih mampu memanfaatkan media sosial untuk mempromosikan produk mereka dan meningkatkan jangkauan pemasaran. Meningkatkan daya saing pengusaha di era digital (Munarsih et al., 2020).

Pelatihan desain grafis dan digital marketing menjadi penting dalam mendukung digitalisasi marketing dalam berwirausaha. Pelatihan desain grafis dapat meningkatkan daya tarik produk melalui digital marketing (Suryani et al., 2022). Pelatihan ini memberikan pemahaman dan keterampilan dalam melakukan strategi pemasaran menggunakan media digital dan desain grafis. Pelatihan kewirausahaan dan digital marketing bagi pemuda dan pemudi di era pandemi Covid-19 bertujuan untuk memberdayakan pemuda dan pelaku usaha

dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mempromosikan produk dan jasa mereka (Xaverius et al., 2022). Penerapan digital marketing sebagai strategi pemasaran pada usaha dapat meningkatkan penjualan (Hidayah, 2020). Oleh karena itu, pelatihan desain grafis dan digital marketing menjadi penting dalam mendukung digitalisasi marketing dalam berwirausaha. Dengan mengikuti pelatihan kewirausahaan dan digital marketing, mahasiswa sebagai calon pengusaha masa depan akan lebih mampu menghadapi persaingan bisnis yang semakin ketat di era digital. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pelatihan kewirausahaan dan digital marketing dapat membantu pengusaha dalam menghadapi era digital dengan memberikan pemahaman, meningkatkan kompetensi, memberikan keterampilan, meningkatkan kemampuan, dan meningkatkan daya saing pengusaha di era digital. Oleh karena itu, pelatihan ini sangat penting bagi mahasiswa yang ingin mengembangkan bisnis mereka di era digital. Dengan adanya proses belajar ini wawasan pengetahuan akan bertambah, sehingga diharapkan mampu mengubah informasi teks dalam bentuk desain grafis yang kreatif sehingga memberikan informasi bagi masyarakat atau konsumen.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2023, bertempat di Kantor Global Institute Meulaboh, Jalan Swadaya, Kecamatan Johan Pahlawan, Kabupaten Aceh Barat dengan menggunakan fitur online *canva.com* dan aplikasi android *canva*. Adapun peserta pelatihan ini sebanyak 10 orang, yang merupakan perwakilan dari Paguyuban Mahasiswa di Kabupaten Aceh Barat. Ketercapaian kegiatan pengabdian ini berupa kebermanfaatan untuk peserta pelatihan dan tindak lanjut penggunaan aplikasi *canva* dalam merancang berbagai media pembelajaran. Keberhasilan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini diukur dari meningkatnya keterampilan peserta pelatihan dengan cara observasi keterampilan masing-masing peserta melalui pemberian tugas-tugas dan praktik contoh desain grafis dengan menggunakan fitur *canva.com* dan aplikasi *canva* android.

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi kegiatan. Pretest dan posttest juga diberikan kepada peserta pelatihan guna mengetahui kemampuan awal dan akhir terkait materi yang akan diberikan. Uraian dari masing-masing kegiatan tersebut meliputi:

Perencanaan

1. Tim berkoordinasi dengan Global Institute untuk meminta ijin mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat;
2. Tim berkoordinasi untuk menentukan waktu pelatihan dan sarana pelaksanaan kegiatan yang terdiri dari dosen dan mahasiswa;
3. Tim membuat pretest dan posttest;
4. Tim membuat presentasi dari berbagai sumber referensi untuk materi pelatihan.

Pelaksanaan

Metode pelatihan ini dilaksanakan dengan metode ceramah, tanya jawab, serta praktik secara langsung dengan membuat contoh-contoh desain dengan fitur desain pada *canva.com*. sebelum pemaparan materi, peserta pelatihan diberikan kuesioner dan soal pretest yang berisi soal-soal terkait *canva*. Kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi. Materi yang disampaikan berupa pengenalan aplikasi Canva; cara register di Canva; Fitur-fitur yang tersedia dalam pembuatan video menggunakan *canva* dan praktik pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva. Pada sesi terakhir, peserta pelatihan diberikan kuesioner dan posttest yang berisi soal untuk mengetahui efektifitas dari kegiatan pelatihan. Peserta pelatihan juga mempresentasikan hasil desain masing-masing saat kegiatan berlangsung.

Evaluasi

Ada beberapa evaluasi yang diberikan kepada peserta pelatihan untuk melihat sejauh mana tingkat pemahaman peserta dan meningkatkan pemahaman peserta. Berikut beberapa evaluasi yang diberikan:

1. Memberikan kuis secara tertulis kepada peserta pelatihan di akhir kegiatan untuk mengetahui pemahaman peserta.
2. Peserta diberikan umpan balik langsung oleh instruktur untuk membantu mereka memperbaiki dan meningkatkan pemahaman serta keterampilan mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan cara memberikan pelatihan secara langsung pada perwakilan Paguyuban Mahasiswa di Kabupaten Aceh Barat dan memberikan pelatihan mengenai desain grafis menggunakan *canva.com* dan aplikasi android Canva. Menurut Chusumastuti et al., (2023), desain grafis dapat meningkatkan kinerja pemasaran karena meningkatkan daya tarik produk, serta meningkatkan keputusan pembelian. Desain grafis menjadi salah satu aspek yang penting dalam strategi pemasaran dan pengembangan bisnis. Mahasiswa sebagai generasi muda diharapkan dapat memiliki jiwa kewirausahaan. Pengembangan kewirausahaan pemuda selain dapat mengurangi pengangguran, juga akan membuka lapangan kerja baru, dan mengurangi kemiskinan. Kini berwirausaha sangat mudah dilakukan asalkan memiliki tekad yang kuat dan tangguh. Terlebih hampir semua kawula muda atau mahasiswa khususnya sudah memiliki smartphone dan laptop. Penggunaan internet dapat digunakan kapan dan dimana saja.

Pemasaran digital melibatkan media dan teknologi dalam melakukan pemasaran. Terdapat banyak media yang mendukung keberlangsung digital marketing dalam menjalankan usaha, salah satunya menggunakan *canva*. Mahasiswa di Kabupaten Aceh Barat masih belum memahami cara kerja desain grafis *canva* padahal penggunaan *canva* dapat digunakan secara gratis bahkan dapat digunakan melalui smartphone.



Gambar 1. Anggota Tim Pengabdian sedang memperkenalkan Canva



Gambar 2. Peserta pelatihan sedang uji praktik desain grafis

Keunggulan kegiatan ini adalah adanya pelatihan Canva terutama membuat iklan di media sosial seperti Instagram akan menambah daya tarik konsumen sehingga harapannya dapat meningkatkan daya beli dan memberikan keuntungan. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Rahmasari & Yogananti (2021) yang menyatakan bahwa canva adalah salah satu best platform yang digunakan untuk mendesain. Kelebihan penggunaan canva adalah dapat digunakan dengan melalui website dan aplikasi mobile. Canva didesain dengan kelengkapan fitur dan template yang memudahkan seseorang mendesain seperti mendesain presentasi, resume, poster, pamflet, kartu ucapan, brosur, infografis, grafik, spanduk, dan sebagainya dalam waktu yang singkat (Solihah & Zakiah, 2022).

Kelemahan dari kegiatan ini adalah apabila ada peserta pelatihan yang belum mahir dalam penguasaan IT harus belajar pelan-pelan untuk membuat karya di *canva*. Salah satu kendala lainnya adalah ketidaksiapan sumber daya manusia yaitu peserta belum memanfaatkan IT dalam kegiatan di kampus atau sehari-hari. Ketidaksiapan ini dikarenakan desain kreatif masih belum dianggap penting. Selama pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, mulai dari tahap persiapan sampai pelaksanaannya, dapat disampaikan temuan berikut:

1. Antusiasme pihak pimpinan Global Institute Meulaboh sangat tinggi dan menyambut dengan baik tawaran kerjasama sebagai mitra pada program pengabdian masyarakat ini. Global Institute Meulaboh berharap program pengabdian masyarakat akan terus dilanjutkan secara reguler.
2. Materi pelatihan yang diberikan sangat sesuai dengan level pembelajaran untuk tingkat mahasiswa. Materi desain grafis dengan menggunakan fitur *canva* memberikan wawasan baru pada peserta pelatihan yang mayoritas merupakan mahasiswa sehingga dapat menunjang kemampuan *softskill* mereka dibangku perkuliahan dengan cepat dan mudah.
3. Situasi dan kondisi pelatihan sangat kondusif karena didukung dengan sarana wifi milik Global Institute Meulaboh.
4. Potensi kemampuan pembelajaran dari peserta pelatihan terlihat baik karena peserta dapat mengikuti dan menyelesaikan tugas desain grafis yang diberikan.



Gambar 3. Foto Bersama setelah pelatihan

Pada akhir pelatihan, Tim Pengabdian memberikan kuis dengan menggunakan aplikasi *quizziz.com* singkat pada peserta pelatihan. Hasil kuis peserta pelatihan diperoleh rata-rata nilai 85. Hal ini menunjukkan bahwa peserta sudah memahami dengan baik penjelasan dan praktik yang dilakukan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi desain grafis menggunakan *canva*, para peserta mendapatkan tambahan pengetahuan dan keterampilan tentang pembuatan sarana digital marketing. Beberapa keuntungan yang didapat dalam menggunakan *canva* diantaranya bisa digunakan pada semua jenis perangkat baik *smartphone*, PC maupun laptop dan bisa diakses kapan saja asal tersambung dengan koneksi internet. Manfaat lainnya yaitu bisa digunakan oleh beberapa orang sekaligus pada satu lembar kerja, fitur *canva* juga mudah digunakan dan memiliki banyak template. Peserta antusias selama kegiatan berlangsung dan langsung menerapkan menggunakan *canva* untuk *digital marketing*. Kegiatan berjalan dengan lancar sesuai dengan harapan walaupun memiliki beberapa kekurangan seperti putusnya koneksi jaringan internet pemateri saat penyampaian materi serta pada saat melakukan praktek.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan Keterampilan 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>
- Christine Suharto Cenadi. (2000). Peranan Desain Kemasan Dalam Dunia Pemasaran. *Nirmana*, 2(2), 92–103. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16056>
- Chusumastuti, D., Zulfikri, A., & Rukmana, A. Y. (2023). *Pengaruh Digital Marketing dan Kompetensi Wirausaha Terhadap Kinerja Pemasaran (Studi ada UMKM di Jawa Barat)*. 2(02).
- Darmawan, K., Irdiana, S., Khairullah, M. N., & Ariyono, K. Y. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Digital Marketing Dalam Pengembangan Pemasaran Dan Kewirausahaan

Ukm Kopi Di Kecamatan Pasrujambe Kabupaten Lumajang. *The 6th Indonesian Conference "Rise Together With Digital Based Creative Economics*.

- Diartono, D. A. (2008). Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, XIII(2), 155–167. <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/download/81/76>
- Hidayah, I. N. (2020). Penerapan Digital Marketing Sebagai Strategi Pemasaran Pada Usaha CV. Ratatia Indonesia Rumbai Ditinjau Menurut Ekonomi Islam. In *file:///C:/Users/VERA/Downloads/ASKEP_AGREGAT_ANAK_and_REMAJA_PRINT.docx*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Larasati, G., & Roidah, I. S. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembuatan Konten Gambar Sebagai Upaya Promosi Produk Umkm Di Media Sosial. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 17–23. https://jurnalkip.samawa-university.ac.id/karya_jpm/index
- Munarsih, M., Akbar, M., Ariyanto, A., Ivantan, I., & Sudarsono, A. (2020). Pelatihan Digital Marketing Dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Untuk Berwirausaha Pada Smk Muhammadiyah Parung - Bogor. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 3, 22. <https://doi.org/10.32493/j.pdl.v3i1.6275>
- Nugrahani, R. (2015). Peran Desain Grafis Pada Label Dan Kemasan Produk Makanan Umkm. *Imajinasi : Jurnal Seni*, 9(2), 127–136. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/8846>
- Rahmasari, E. ., & Yogananti, A. . (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain) Andharupa. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(1), 165–178. <https://doi.org/https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Sianipar, B., Marpaung, P., & Sinaga, D. C. P. (2021). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Pemasaran Pada Cv. Lautan Mas. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(3), 755. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i3.5189>
- Solihah, S., & Zakiah, N. . (2022). No TitlePelatihan Penggunaan Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Kreativitas dalam Pemasaran Produk UMKM Makanan Khas Daerah Ciamis. *Abdimas Galuh*, 4(2), 1041–1050. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/ag.v4i2.8099>.
- Suryani, I., Christian, A., & Prasetyo, A. (2022). *Pelatihan Penyuntingan Gambar Digital Untuk Meningkatkan Daya Tarik Produk Melalui Digital Marketing*. 1(2), 213–219.
- Untuk, G., Taruna, K., Plandi, D., Wonosari, K., Malang, K., Choirina, P., Rohman, M., Tjiptady, B. C., Darajat, P. P., Fadliana, A., & Wahyudi, F. (2022). Peningkatan Marketing UMKM Dengan Pelatihan Desain. *Indonesian Community Journal*, 2(1), 8–16.
- Xaverius, F., Wibowo, P., Hernawan, E., & Simbolon, A. S. (2022). Pelatihan Kewirausahaan dan Digital Marketing Bagi Pemuda dan Pemudi di Era Pandemi Covid 19 Kelurahan Kotabumi Kecamatan Pasar Kemis Kabupaten Tangerang. *Abi Dharma*, 2(1), 5–10. <https://doi.org/10.31253/ad.v2i1.1073>