

TRANSFORMASI DIGITAL DESA KEMASANTANI: PENDAMPINGAN KEMAMPUAN DESAIN GRAFIS, WEBSITE INTERAKTIF, UMKM BERBASIS DIGITAL, KONTEN MEDIA SOSIAL, PAKAN BEBEK OTOMATIS, DAN QRIS SEBAGAI METODE PEMBAYARAN

Achmad Muchlasin

*Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya (Teknik
Informatika) Email: ahmad.mukhlas61@gmail.com*

Doni Alfarisi

*Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya (Ilmu Komunikasi)
Email: donialfarisi01@gmail.com*

Aldo Dihadiko Pradipto

*Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya (Ilmu Komunikasi)
Email: aldopradipto86@gmail.com*

Dimas Heru Pratama

*Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya (Manajemen)
Email: dimaassheru@gmail.com*

Bagus Adi Pratama

*Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya (Teknik
Informatika) Email: bagus1462000232@gmail.com*

Donny Arjun Ramadani

*Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya (Ilmu Hukum)
Email: arjundonny@gmail.com*

Muchammad Arif Siddiqi

*Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya (Teknik
Informatika) Email: marifsiddiqi81@gmail.com*

Pravinska Aldino, S.I.Kom., M.I.Kom

*Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya (Ilmu Komunikasi)
Email: pravinska@untag-sby.ac.id*

Abstrak. Desa Kemasantani memiliki beragam potensi dan daya tarik dalam sektor UMKM dan objek wisata. Namun, masih terdapat beberapa masalah yang perlu diatasi, seperti kurangnya pemahaman masyarakat terhadap potensi desa, rendahnya kesadaran terhadap UMKM lokal, ketidaktersediaan informasi objek wisata, dan kurangnya pengaturan dalam proses pemberian makanan bebek. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang potensi dan daya tarik Desa Kemasantani, mendorong kesadaran terhadap UMKM lokal, memperluas aksesibilitas informasi objek wisata, meningkatkan efisiensi pemberian makanan bebek, serta memanfaatkan teknologi yang tepat guna. Metode yang digunakan adalah digitalisasi ikon desa, memperkenalkan UMKM, dan pemberian makan bebek

secara otomatis. Langkah-langkah implementasi meliputi identifikasi kebutuhan, rencana infrastruktur dan teknologi, pengembangan platform digital, promosi dan pelatihan, pembentukan jaringan kerja, perancangan pakan bebek otomatis, dan evaluasi dan pengembangan. Hasil dan pembahasan mencakup pendampingan pembuatan konten media sosial, pendampingan pemasaran produk UMKM secara digital, pendampingan pembuatan QRIS sebagai metode pembayaran, perancangan pakan bebek otomatis, desain dan penataan tampilan website desa, pendampingan kemampuan desain grafis, dan perancangan dan pendampingan penggunaan website desa. Dengan implementasi program-program ini, diharapkan Desa Kemasantani dapat dikembangkan dengan lebih baik dan memberikan manfaat yang optimal bagi masyarakat setempat.

Kata Kunci: Pakan bebek otomatis; QRIS; UMKM; Website Desa; Digitalisasi

PENDAHULUAN

Desa Kemasantani memiliki beragam potensi dan daya tarik, terutama dalam sektor UMKM dan objek wisata. Namun, masih terdapat beberapa masalah yang perlu diatasi untuk mengembangkan potensi tersebut. Pertama, masyarakat umum kurang memahami dan tidak memiliki pengetahuan yang cukup mengenai potensi Desa Kemasantani, UMKM lokal, serta objek wisata yang ada di desa tersebut. Hal ini menghambat pengembangan dan pemanfaatan potensi yang ada. Selanjutnya, rendahnya kesadaran masyarakat terhadap UMKM lokal juga menjadi kendala dalam mempromosikan produk-produk UMKM dan mendukung pertumbuhan usaha mikro, kecil, dan menengah[1]. Ketidaktersediaan informasi yang memadai mengenai objek wisata di Desa Kemasantani juga menjadi masalah, sehingga masyarakat umum kurang tertarik dan tidak memiliki pengetahuan yang cukup untuk mengunjungi dan memanfaatkannya **HERE**. Meningkatkan jaringan pasar, strategi yang digunakan dalam pemasaran ini adalah, dengan memanfaatkan perkembangan di era ekonomi digital yaitu dengan membuat blog atau website melalui internet dan media sosial lainnya seperti instagram[2]. Pemasaran digital adalah komunikasi modern yang menggunakan internet dan teknologi digital dan memiliki hubungan dengan komunikasi tradisional untuk mencapai tujuan[3].

Masalah lain yang perlu diperhatikan adalah ketidakteraturan dan kurangnya pengaturan dalam proses pemberian makanan bebek kepada masyarakat. Hal ini mengakibatkan ketidakpastian dan tidak efisien dalam distribusi dedek kepada bebek. Diperlukan sistem yang lebih terorganisir untuk meningkatkan efisiensi dalam proses tersebut. Terakhir, pentingnya pemanfaatan teknologi yang tepat guna juga perlu diperhatikan. Teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkenalkan Desa Kemasantani, UMKM lokal, dan objek wisata kepada masyarakat umum. Selain itu, teknologi juga dapat digunakan untuk meningkatkan efisiensi dalam pemberian pakan bebek dengan mengatur jadwal pemberian secara otomatis.

Dengan memperhatikan masalah-masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan pengetahuan dan pemahaman masyarakat umum tentang potensi dan daya tarik Desa Kemasantani, UMKM, serta objek wisata yang ada di desa tersebut. Selain itu, tujuan lainnya adalah mendorong kesadaran dan dukungan masyarakat terhadap UMKM lokal dan Karang Taruna, memperluas aksesibilitas informasi tentang objek wisata di Desa Kemasantani,

meningkatkan efisiensi dalam pemberian bebek kepada masyarakat, serta memanfaatkan teknologi yang tepat guna dalam memperkenalkan desa Kemasantani, UMKM, dan objek wisata kepada masyarakat umum. Dengan mencapai tujuan-tujuan ini, diharapkan potensi Desa Kemasantani dapat dikembangkan dengan lebih baik dan memberikan manfaat yang optimal bagi masyarakat setempat.

Kemampuan dalam mempertimbangkan proses pendekatan menjadi pokok kegiatan ini dapat terlaksana dengan lancar. Pemahaman elemen komunikasi dan proses dalam berbagai konteks agar pesan dapat disampaikan dengan tepat[4]. Maka dari itu dalam target sasaran Karang Taruna juga diperlukan untuk menciptakan konsep pembangunan yang berorientasi pada pemberdayaan penguatan kemampuan. Keterlibatan generasi muda di dalam masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dalam berbagai bentuk kegiatan dalam masyarakat[5].

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan ini:

Metode Pelaksanaan Digitalisasi Ikon Desa Kemasantani, Memperkenalkan UMKM, dan Pemberian Makan Bebek Secara Otomatis

Langkah-langkah berikut ini menjelaskan metode pelaksanaan yang dapat digunakan untuk digitalisasi ikon desa Kemasantani, memperkenalkan UMKM, dan pemberian makan bebek secara otomatis:

1. Identifikasi kebutuhan dan tujuan:
 - Lakukan survei dan identifikasi kebutuhan masyarakat desa Kemasantani terkait digitalisasi ikon desa, UMKM, dan pemberian makan bebek secara otomatis.
 - Tentukan tujuan yang ingin dicapai melalui digitalisasi ini, seperti meningkatkan ekonomi masyarakat, melestarikan budaya lokal, dan mempermudah pemberian makan bebek.
2. Rencanakan infrastruktur dan teknologi:
 - Tentukan infrastruktur teknologi yang diperlukan, seperti akses internet, perangkat keras, dan perangkat lunak.
 - Pastikan infrastruktur tersebut dapat mendukung kebutuhan digitalisasi ikon desa, UMKM, dan sistem pemberian makan bebek secara otomatis.
3. Pengembangan platform digital:
 - Buat platform digital yang dapat digunakan untuk mempromosikan ikon desa dan UMKM, seperti situs web atau aplikasi mobile.
 - Pastikan platform tersebut user-friendly, dapat diakses oleh masyarakat luas, dan menyediakan informasi yang relevan dan menarik.
4. Promosi dan pelatihan:
 - Lakukan kampanye promosi yang efektif untuk memperkenalkan platform digital kepada masyarakat desa Kemasantani dan pengunjung.
 - Selenggarakan pelatihan untuk memberikan pemahaman tentang penggunaan platform kepada pemilik UMKM dan masyarakat.

5. Pembentukan jaringan kerja:
 - Bangun kemitraan dengan UMKM lokal dan pihak terkait lainnya untuk memperluas jangkauan dan mendukung pertumbuhan UMKM.
 - Bentuk tim kerja yang terdiri dari relawan desa, staf teknis, dan pengelola platform digital untuk memastikan kelancaran operasional.
6. Sistem pemberian makan bebek otomatis:
 - Identifikasi teknologi yang dapat digunakan untuk pemberian makan bebek secara otomatis, seperti sistem otomatisasi pakan atau penggunaan sensor.
 - Pasang sistem ini di tempat yang sesuai, seperti kolam bebek atau kandang, dan pastikan sistem tersebut bekerja dengan baik dan aman.
7. Evaluasi dan pengembangan:
 - Lakukan evaluasi berkala terhadap implementasi digitalisasi ini dan perbaiki masalah yang muncul.
 - Terus kembangkan platform digital dan sistem pemberian makan bebek otomatis sesuai dengan umpan balik dari masyarakat dan pengusaha UMKM.

Dengan mengikuti metode pelaksanaan di atas, diharapkan digitalisasi ikon desa Kemasantani, memperkenalkan UMKM, dan pemberian makan bebek secara otomatis dapat dilakukan secara efektif dan berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Reguler 17 Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya pada bidang Internet of Things dengan judul digitalisasi ikon desa kemasantani, memperkenalkan umkm, dan pemberian makan bebek secara otomatis. Kami langsung terjun ke lapangan untuk mensurvey terkait tentang permasalahan yang ada di desa Kemasantani. Berikut kegiatan yang dilakukan:

Pendampingan Pembuatan Konten Media Sosial Di desa Kemasantani



Gambar 1: sosialisasi tentang penggunaan media sosial untuk membantu UMKM

Kurangnya pemanfaatan teknologi masyarakat desa Kemasantani seperti UMKM yang kurang terekspos oleh masyarakat luar, dan minimnya pengetahuan tentang pembuatan konten dalam media sosial. Dalam hal ini dapat didefinisikan bahwa pentingnya pembuatan konten dan pengenalan desa melalui platform media sosial khususnya Instagram. Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan media sosial yang dihubungkan, termasuk milik Instagram sendiri[6].

Tujuan dari kegiatan pendampingan pembuatan konten media sosial ini bertujuan untuk dapat mengenalkan desa Kemasantani ini dikenal oleh masyarakat luar baik akan kerupuk semilernya maupun desanya. Dan tidak hanya itu, kegiatan ini juga untuk membantu UMKM para pelaku usaha keripik samiler dan membantu mempromosikan ke media sosial agar tau masyarakat luar akan makanan yang menjadi ciri khas desa Kemasantani. Dan dengan adanya media sosial ini desa kemasantani dapat terekspos masyarakat umum dan membantu akan perekonomian UMKM.

Pendampingan dan Pengarahan produk UMKM berbasis digital



Gambar 2: pembuatan akun E-Commerce

Pada hasil salah satu survey yaitu beberapa UMKM di Desa Kemasantani kurang memahami terhadap teknologi digital Oleh karna itu pelaku UMKM di Desa Kemasantani kurang paham dalam mengoperasikan e-commerce dan memanfaatkan platform e-commerce untuk memasarkan produk secara online. Sedangkan platform e-commerce bisa sangat membantu pelaku UMKM di Desa Kemasantani.

Berdasarkan salah satu hasil survey di desa Kemasantani yang dimana beberapa UMKM kurang memahami teknologi yang membuat pelaku UMKM di desa Kemasantani kurang mengenal platform e-commerce. Saya membuat program kerja “pendampingan dan pengarahan pemasaran produk UMKM secara digital” untuk membantu pelaku UMKM di Desa Kemasantani dalam hal memasarkan produk secara online atau menggunakan e-commerce. Yang dimana melakukan pengarahan dalam pembuatan akun e-commerce, mengedukasi cara mengoperasikan e-commerce dan cara memasarkan produk di e-commerce. Program kerja ini cukup membantu pelaku UMKM di Desa Kemasantani.

Program kerja “pendampingan dan pengarahan pemasaran produk UMKM secara digital” ini

bertujuan untuk membuat pelaku UMKM di desa Kemasantani mengetahui adanya platform e-commerce dan memasarkan produk secara online. Program kerja ini juga membantu pelaku UMKM di Desa Kemasantani dalam hal menjual produk UMKM menggunakan e-commerce dan bagaimana cara mengoperasikan e-commerce dengan benar.

Pendampingan pembuatan Qris sebagai metode pembayaran UMKM



Gambar 3: Pembuatan barcode QRIS

Pada hasil survey yang kami lakukan kepada pelaku UMKM di desa Kemasantani.

Permasalahan umum yang terjadi pada pelaku UMKM dalam pendampingan pembuatan QRIS yaitu Kurangnya pemahaman UMKM tentang konsep dan manfaat QRIS. Serta keterbatasan sumber daya, UMKM di desa kemasantani sering menghadapi keterbatasan sumber daya, baik dalam hal keuangan, teknologi, atau keterampilan. Keterbatasan ini dapat menjadi hambatan dalam pengadopsian QRIS.

Solusi yang kami berikan kepada UMKM desa Kemasantani mulai dari pendampingan yang efektif dilakukan untuk memberikan pemahaman yang memadai kepada pelaku UMKM tentang QRIS dan bagaimana mengimplementasikannya dan dengan menyediakan akses ke sumber daya yang diperlukan atau memberikan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan.

Tujuan dari pendampingan pembuatan QRIS pembayaran digital di Desa Kemasantani yaitu dengan meningkatkan efisiensi pembayaran dengan menggantikan pembayaran tunai yang lebih lambat dengan pembayaran elektronik yang cepat dan mudah. Serta meningkatkan aksesibilitas pembayaran bagi penduduk Desa Kemasantani dengan menyediakan metode pembayaran digital yang mudah diakses, mengurangi ketergantungan pada uang tunai.

Perancangan pakan bebek otomatis



Gambar 4: Penyerahan alat pakan bebek otomatis

Pada hasil dari survey kepada pihak pengelola peternakan bebek yang ada di kemasantani. permasalahan yang masih terjadi saat ini adalah masih melakukan pekerjaan memberikan makan kepada bebek secara manual, pada dasarnya di lingkungan peternakan tersebut memiliki banyak kandang. maka dari permasalahan tersebut sangat tidak efisien terhadap waktu dan tenaga. dari permasalahan diatas kami memberikan solusi untuk merancang alat pakan otomatis. yang mana pengelola dapat lebih efisien waktu dan tenaga dalam melakukan pemberian pakan. tujuan dari perancangan tersebut adalah untuk meningkatkan efisiensi pemberian makan pada bebek, mengurangi beban kerja dari pengelola dan memastikan pakan secara teratur.

Desain dan penataan tampilan website desa



Gambar 5: sosialisasi pentingnya desain dalam pembuatan website profil desa

Hasil wawancara dengan SekDes Kemasantani mengungkapkan masalah keterbatasan informasi dan kebutuhan desain user interface yang interaktif, informatif, responsif, dan user-friendly pada website Desa Kemasantani. Hal ini menghambat pemanfaatan optimal dan promosi potensi desa dalam era digitalisasi. Desain yang baik diperlukan untuk mengoptimalkan potensi desa, mempromosikannya kepada masyarakat melalui platform online, menciptakan user interface yang baik, serta memperoleh informasi yang luas mengenai kebutuhan masyarakat di Desa Kemasantani. Teknologi web adalah teknologi yang berhubungan dengan antarmuka untuk menjembatani server web dan klien mereka. Teknologi web mencakup bahasa markup, bahasa pemrograman, dan standar untuk mengidentifikasi dokumen serta tampilan[7].

Setelah melakukan pengamatan dan analisis terhadap permasalahan yang terjadi di Desa Kemasantani, Kecamatan Gondang, Kabupaten Mojokerto, penulis menemukan solusi yang dapat diimplementasikan yaitu pembuatan sebuah desain user interface pada sistem menggunakan platform desain tampilan website yaitu Figma dan desain website profil desa ini akan dirancang dengan tujuan untuk memberikan kemudahan dalam penataan atribut beserta icon guna mempermudah mudah dioperasikan oleh perangkat desa, warga desa, dan masyarakat umum untuk melihat informasi pada profil desa tersebut[8].

Merancang desain user interface yang interaktif, konten informatif, responsif, dan user friendly pada website profil Desa Kemasantani.

Pendampingan Kemampuan Desain Grafis Karang Taruna Kemasantani melalui Aplikasi Canva



Gambar 6: Penyerahan hasil karya masyarakat Desa Kemasantani

Berdasarkan hasil survei dan wawancara kepada perangkat desa terkait anggota Karang Taruna tidak memiliki regenerasi penurus. Hal ini menjadi tantangan bagi penulis untuk membuat suatu program yang bersifat partisipatif yang Pendampingan Kemampuan Desain yang bertujuan untuk menciptakan generasi penerus Karang Taruna yang memiliki kompetensi khususnya dalam bidang kemampuan desain. Maka dalam perogram pelaksanaan ini dipilihlah sebuah aplikasi yang mudah digunakan untuk menginterpertasi kegiatan pendamping yaitu Canva. Walaupun pada dewasa ini canva memang terlihat sangat sederhana namun, pada kenyataannya masih banyak anggota Karang Taruna yang belum mampu untuk mengopresikan. Melalui dilaksanakannya kegiatan ini yang dilakukan secara praktik dan latihan langsung secara insentif berhasil membuat anggota Karang Taruna memiliki kemampuan desain sederhana yang disusun melalui canva.

Perancangan Pembuatan dan Pendampingan Penggunaan Website Desa



Gambar 7: Pendampingan penggunaan website Desa

Berdasarkan observasi di Desa Kemasantani, Kecamatan Gondang, Kabupaten Mojokerto, ditemukan masalah utama yaitu kurangnya sebuah website yang menyediakan informasi tidak formal seperti budaya, sejarah, UMKM, dan wisata dalam satu tempat. Untuk mengatasi masalah ini, solusi yang diusulkan adalah pembuatan sebuah website yang akan menampung semua informasi terkait Desa Kemasantani, termasuk sejarah, profil desa, budaya, UMKM, peternakan, dan perkebunan. Tujuan utama dari pembuatan website ini adalah untuk meningkatkan visibilitas Desa Kemasantani secara online. Melalui informasi yang disajikan di dalamnya, website tersebut akan menjadi saluran promosi yang efektif untuk menarik minat pengunjung dari dalam dan luar desa agar tertarik untuk mengunjungi Desa Kemasantani, berbelanja produk UMKM lokal, serta berpartisipasi dalam kegiatan desa. Dengan adanya website ini, diharapkan Desa Kemasantani dapat lebih dikenal secara luas dan masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi mengenai sejarah, budaya, produk UMKM, serta potensi wisata yang ada di desa tersebut. Hal ini akan berdampak positif bagi pengembangan desa, peningkatan pendapatan UMKM, serta memperkuat hubungan antara masyarakat lokal dan pengunjung dari luar desa.

Website memiliki peran penting sebagai alat promosi yang efektif, karena melalui website, informasi tentang Desa Kemasantani, UMKM lokal, dan objek wisata dapat disampaikan secara terperinci dan menarik bagi masyarakat[9]. Selain itu, kemudahan penggunaan dan aksesibilitas platform blogger juga memungkinkan blogger untuk dengan mudah berbagi pengalaman dan meningkatkan minat masyarakat terhadap Desa Kemasantani[10]. Dengan memanfaatkan website dan blogger, promosi Desa Kemasantani dapat dilakukan dengan efisien, membantu meningkatkan pengetahuan dan minat masyarakat secara luas.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Reguler 17 Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya pada bidang *Internet of Things* dilakukan dengan cara sosialisasi dan juga langsung survey ke beberapa tempat UMKM yang berada di Desa Kemasantani. Setelah menemukan beberapa permasalahan yang ada di desa Kemasantani. Kita langsung untuk mensurvey untuk menindak lanjuti permasalahan tersebut. Dalam segi teknologi banyak masyarakat yang kurang mengerti dan kurang maju, maka pada bidang *Internet Of Things* memiliki beberapa program yang sudah dijalankan untuk membantu permasalahan yang ada di desa Kemasantani ini antara lain: Pendampingan kemampuan desain grafis karang taruna dan umkm desa kemasantani melalui aplikasi canva, Desain dan penataan tampilan website desa, Perancangan pembuatan dan pendampingan penggunaan website desa, Pendampingan dan Pengarahan produk UMKM berbasis digital, Pendampingan pembuatan konten media sosial desa, Perancangan pakan bebek otomatis, Pendampingan pembuatan Qris sebagai metode pembayaran UMKM.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin mengucapkan terima kasih kepada Mahasiswa yang tergabung dalam kelompok Reguler 17, khususnya anggota kelompok sub tema *Internet of Things*, dan kepada dosen pembimbing lapangan kami, Pravinska Aldino, S.I. Kom, M.I. Kom, atas peran dan kontribusi yang sangat berarti dalam menyelesaikan artikel ilmiah ini. Kami juga ingin menyampaikan terima kasih kepada Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dan Lembaga Penelitian dan

Pengabdian Kepada Mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya atas dukungan mereka dalam menyelesaikan artikel ini.

Selain itu, kami juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada perangkat Desa dan masyarakat Kemasantani yang telah memberikan bantuan dan izin kepada kami untuk membantu dalam pengembangan yang dibutuhkan oleh Desa Kemasantani. Kami juga ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang besar kepada masyarakat Desa Kemasantani yang telah membantu kami dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Kami menyadari bahwa tanpa dukungan dan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, kedua orang tua dari setiap mahasiswa, dosen pembimbing lapangan, perangkat Desa Kemasantani, masyarakat Desa Kemasantani, dan teman-teman dalam kelompok Reguler 17, artikel ini tidak akan selesai. Oleh karena itu, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas semua bantuan yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kunarso and F. Nurrohman, “PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI PROGRAM PENGEMBANGAN DAN PENINGKATAN UMKM KERIPIK SAMILER DI DESA DUYUNG KEC. TRAWAS KAB. MOJOKERTO,” *Jurnal Abdi Bhayangkara UBHARA Surabaya*, vol. 03, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.lppm.ubharaNo.114SurabayaTelp>.
- [2] Ngolino, “DAMPAK KEBERADAAN GO FOOD DAN GRAB FOOD TERHADAP PENJUALAN USAHA KULINER DI KECAMATAN SUKARAMI PALEMBANG,” *Jurnal Adminika*, vol. 8, 2022.
- [3] I. Pradana and R. Watiasih, “Jurnal Abdi Bhayangkara UBHARA Surabaya Pelatihan Pemasaran Keripik Samiler Menggunakan Media Online,” 2020.
- [4] F. S. Halim and R. Rahmawati, “STRATEGI PENJUALAN MAKANAN MELALUI MEDIA DIGITAL: GOFOOD, GRABFOOD DAN SHOPEEFOOD,” vol. 3, 2022.
- [5] L. M. Berlinda and A. Naryoso, “Kompetensi Komunikasi Guru Pendamping Khusus di Sekolah Inklusi,” 2020, [Online]. Available: <http://health.liputan6.com/read/2965728/anak-dengan-autisme-bisa-lebih-berkembang-di->
- [6] L. B. Wadu, I. Ladamay, and S. R. Jama, “KETERLIBATAN WARGA NEGARA DALAM PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN MELALUI KEGIATAN KARANG TARUNA,” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, vol. 9, 2019.
- [7] D. A. R. Oktavia and E. Sudaryanto, “MOTIF PENGGUNAAN SWAFOTO SEBAGAI BENTUK EKSISTENSI DIRI DALAM AKUN INSTAGRAM (STUDI DESKRIPTIF KUALITATIF PENGGUNAAN FOTO SWAFOTO DALAM MEDIA SOSIAL INSTAGRAM SEBAGAI BENTUK EKSISTENSI DIRI PADA MAHASISWA UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA),” 2019.

- [8] U. Ilmi and Ratna, “PELATIHAN DAN PENGKADERAN PEMBUATAN WEB DESA AGAR WEB TIDAK PUNAH DI DESA GLAGAH KECAMATAN GLAGAH,” *Abdimas Berdaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, 2019.
- [9] S. Nurrohmah and R. Andrian, “Mendesain Ulang Tampilan UI Website Desa Sukamukti Menggunakan Metode Design Thinking Redesigned UI Appearance Of Sukamukti Village Website Using Design Thinking Method,” *Jurnal Teknologi dan Informasi*, vol. 13, 2023, doi: 10.34010/jati.v13i1.
- [10] T. Armanda and A. D. Putra, “RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE UNTUK USAHA PENJUALAN HELM,” 2020. [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [11] Indartuti, E., & Maduwinarti, A. (2021). PKM Pemanfaatan Limbah Kurma Dan Buahnya Menjadi Minuman Kopi, Susu Kurma Pada UMK OEMAH KURMA “NAF” Di Kelurahan MedokanAyu, Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya. *JPM17: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1).