Strategi Penguatan Kompetensi IT melalui Pembelajaran Web Development, Kesadaran Digital, dan Pengenalan Digitalisasi pada UMKM

LAPORAN PENGABDIAN MAHASISWA KEPADA MASYARAKAT

Untuk Memenuhi Tugas Pengabdian
Mahasiswa Kepada Masyarakat

Oleh:

HENDRICO SURYA SAPUTRA

NIM 22.52.0003

PROGRAM STUDI S1 – TEKNOLOGI INFORMASI

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER PPKIA PRADNYA PARAMITA MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Strategi Penguatan Kompetensi IT melalui Pembelajaran Web Development dan Kesadaran Digital

Oleh:
Hendrico Surya Saputra
NIM 22.52.0005

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 30 November 2024

Menyetujui,
Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing PMKM

Sigit Setyowibowo, S.T., MMSI
NIK 00.12.01.025

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknologi Informasi

Samsul Arifin, S.Kom.,MMSI
NIK 11.10.25.004

LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan PMKM yang telah saya tulis merupakan hasil pemikiran saya sendiri dan tidak adanya kecurangan yang dilakukan. Semoga laporan ini sesuai dengan yang diharapkan oleh pihak yang bersangkutan dalam memenuhi mata kuliah PMKM.

Malang, 03 November 2024
Pembuat Laporan

Materai
Rp.10.000

Hendrico Surya Saputra
22.52.0003

RINGKASAN

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi teknologi informasi di kalangan siswa dan UMKM untuk membentuk sikap positif dan terbuka terhadap perkembangan di dunia digital serta mengasah keterampilan teknis yang relevan dengan kebutuhan industri saat ini.

Pada MTsN 2 Trenggalek, kegiatan difokuskan pada pengembangan keterampilan teknis di bidang web development dan desain UI/UX. Siswa diberi pelatihan dasar seperti penggunaan HTML dan CSS, serta diperkenalkan dengan alat desain modern seperti Figma. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pemahaman tentang prinsip-prinsip desain dasar sekaligus meningkatkan kemampuan mereka dalam menciptakan antarmuka web yang menarik dan fungsional.

Sementara itu, di SD Negeri 1 Sugihan, fokus utama kegiatan adalah penanaman karakter dan pentingnya kesadaran digital. Siswa diajak untuk memahami potensi manfaat sekaligus risiko penggunaan media sosial, sehingga mereka dapat menggunakan perangkat digital terutama media sosial tersebut secara bijaksana dan bertanggung jawab.

Dan pada UMKM Manco difocuskan pada kegiatan pengenalan mengenai Google Map dan media sosial untuk sarana pemasaran

Secara keseluruhan, program ini dirancang untuk memberikan siswa pengetahuan teknologi informasi, membangun sikap positif dalam menggunakan media sosial, serta mengembangkan keterampilan praktis di bidang desain dan pengembangan web. Diharapkan, kegiatan ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi siswa di berbagai aspek kehidupan di dunia digital.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga laporan pengabdian masyarakat ini dapat disusun dengan baik. Laporan ini merupakan hasil dari serangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai upaya untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam bidang Teknologi Informasi, serta membentuk karakter melalui pemahaman etika dalam penggunaan media sosial.

Pengabdian kepada masyarakat adalah bagian penting dari pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan generasi yang tidak hanya terampil secara akademis, tetapi juga memiliki kepedulian sosial. Melalui berbagai kegiatan yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Sugihan, MTsN 2 Trenggalek, dan UMKM Manco, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat serta mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital.

Ucapan terima kasih ditujukan kepada seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian ini. Semoga laporan ini dapat memberikan gambaran yang jelas tentang upaya mengintegrasikan pembelajaran dengan pengabdian sosial, serta menginspirasi berbagai pihak untuk terus berkontribusi dalam menciptakan perubahan positif di lingkungan sekitar. Akhir kata, semoga laporan ini bermanfaat dan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pembaca. Terima kasih.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN ii
Strategi Penguatan Kompetensi IT melalui Pembelajaran Web Development dan Kesadaran Digital .. ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS iii
RINGKASAN iv
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR TABEL vii
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR LAMPIRAN ix
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Analisis Permasalahan 2
1.3 Solusi Permasalahan 3
1.4 Tujuan Pengabdian 4
2.1 Tinjauan Iptek 6
2.2 Kerangka Kerja 7
2.3 Indikator 10
BAB III 12
PELAKSANAAN DAN HASIL 12
3.1 Pelaksanaan Pengabdian 12
3.2 Hasil Pengapdian 17
BAB IV 21
PENUTUP 21
4.1 Kesimpulan 21
4.2 Saran 22
DAFTAR PUSTAKA 23

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1..... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.0 13
Gambar 3.1 14
Gambar 3.2 15
Gambar 3.3 16
Gambar 3.4 17
Gambar 3.5 17
Gambar 3.6 18
Gambar 3.7 19
Gambar 3.8 20
gambar 3.8 20

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 24
1. Materi Pembelajaran SD Negeri 1 Sugihan (Pembentukan Karakter Diri) 25
2. Materi Pembelajaran MTsN 2 Trenggalek (UI/UX) 31
3. Materi Pembelajaran MTsN 2 Trenggalek (HTML & CSS) 43
4. Logo UMKM 47
5. Tanda Bukti Pelaksanaan Kegiatan di SD Negeri 1 Sgihan 49
6. Tanda Bukti Pelaksanaan Kegiaatan di MTsN 2 Trenggalek 50

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengabdian kepada masyarakat adalah suatu bentuk keterlibatan langsung untuk meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat melalui berbagai program dan kegiatan. Dalam konteks laporan ini, pengabdian masyarakat difokuskan pada beberapa institusi pendidikan di Trenggalek, Jawa Timur, yang meliputi SD Negeri 1 Sugihan, MTsN 2 Trenggalek, dan UMKM Manco Rendi Putra.

SD Negeri 1 Sugihan merupakan lembaga pendidikan dasar yang melayani siswa dari lingkungan sekitar dengan visi mencetak generasi yang cerdas, berakhlak baik, dan mampu bersaing di era global. Dalam kegiatan pengabdian ini, pembelajaran berfokus pada pembentukan karakter siswa, terutama dalam penggunaan teknologi dan media sosial yang semakin dominan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui bimbingan guru-guru berkompeten, siswa diharapkan mampu memahami etika berinteraksi di dunia digital, sehingga menjadi generasi yang bijak dalam memanfaatkan teknologi.

MTsN 2 Trenggalek adalah lembaga pendidikan menengah yang menyelenggarakan program pembelajaran Teknologi Informasi (TIK) guna membekali siswa dengan pengetahuan yang relevan dalam dunia digital. Pengabdian yang dilakukan mencakup keterampilan dasar seperti pengembangan web dan desain UI/UX. Program ini dirancang untuk memberi siswa kesempatan

mempelajari teknologi yang relevan, sehingga dapat mendukung mereka di masa depan, terutama dalam menghadapi dunia kerja yang semakin kompetitif.

UMKM Manco Rendi Putra merupakan, UMKM yang berada di desa Sugihan yang bergerak di bidang makan snack sederhan, guna meningkatkan penjualan serta promosi di dunia digital, program ini dirancang untuk membantu UMKM dapat berkembang mengikuti perkembangan global dan menjawab tantangan dunia digital.

1.2 Analisis Permasalahan

Di SD Negeri 1 Sugihan, permasalahan utama yang dihadapi adalah pembentukan karakter siswa dalam penggunaan media sosial. Banyak siswa yang kurang memahami etika dan tanggung jawab dalam berinteraksi secara online, yang dapat berdampak pada sikap dan perilaku mereka dalam penggunaan teknologi. Hal ini terjadi karena kurangnya pendidikan mengenai etika digital yang sesuai dengan usia siswa. Edukasi tentang etika digital yang diberikan melalui pengabdian masyarakat diharapkan dapat menanamkan pemahaman tentang penggunaan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab.

Di MTsN 2 Trenggalek, keterbatasan keterampilan teknis siswa dalam pengembangan web dan desain UI/UX menjadi tantangan utama. Faktor penyebabnya adalah fasilitas yang kurang memadai serta minimnya pengalaman praktis yang dimiliki oleh siswa. Kesempatan untuk belajar HTML, CSS, dan alat desain seperti Figma diharapkan dapat membantu mengatasi kendala ini. Namun, tanpa akses terhadap sumber daya yang memadai, siswa cenderung kesulitan untuk memahami aplikasi praktis dari teori yang diajarkan. Pengabdian masyarakat ini

bertujuan untuk mengisi kekurangan tersebut, memberikan pelatihan yang diperlukan, serta memperkenalkan siswa pada prinsip-prinsip desain yang dapat membantu mereka dalam membangun keterampilan dasar di bidang teknologi.

Di UMKM Manco Rendi Putra, keterbatasan pengetahuan dan pengertian mengenai pentingnya dunia digital menjadi masalah utama, faktor penyebab kurangnya pengetahuan dan kesadaran adalah pemahaman mengenai media sosial dan promosi secara digital yang menyebabkan UMKM tidak dapat berkembang di era digital ini. Kesempatan untuk belajar marketing dan pemahaman media sosial diharapkan dapat membantu perkembangan UMKM sehingga dapat lebih banyak dikenal, memberikan pelatihan yang diperlukan, serta memperkenalkan siswa pada prinsip-prinsip marketing yang dapat membantu mereka dalam membangun keterampilan dasar di bidang teknologi.

1.3 Solusi Permasalahan

Untuk mengatasi masalah kurangnya pemahaman siswa mengenai etika dan tanggung jawab dalam penggunaan media sosial di SD Negeri 1 Sugihan, solusi yang diterapkan adalah memberikan edukasi khusus tentang penggunaan media sosial yang bijak dan bertanggung jawab. Program ini dirancang secara interaktif, meliputi pembelajaran tentang etika digital, keamanan online, serta dampak positif dan negatif dari media sosial. Dengan pendekatan edukatif yang menarik dan relevan, diharapkan siswa akan lebih mudah memahami pentingnya menggunakan media sosial secara aman dan bertanggung jawab.

Di MTsN 2 Trenggalek, peningkatan keterampilan teknis siswa dalam pengembangan web dan desain UI/UX dilakukan melalui penyediaan sesi pelatihan

yang dilengkapi dengan alat bantu dan fasilitas belajar yang memadai. Selain itu, kolaborasi dengan praktisi teknologi yang memiliki keahlian di bidang pengembangan web dan desain UI/UX memberikan siswa kesempatan untuk belajar langsung dari para profesional. Dengan adanya sesi pelatihan praktis, siswa diharapkan dapat mengasah keterampilan teknis mereka dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang penerapan desain yang fungsional dan estetis.

Di UMKM Rendi Putra, peningkatan keterampilan teknis dalam pengembangan media sosial dan pemasanagn navigasi berupa Google Map, dilakukan melalui mediasi dan pelatihan melalui penyediaan sesi pelatihan yang dilengkapi dengan alat bantu dan fasilitas belajar yang memadai. Selain itu, kolaborasi dengan praktisi teknologi yang memiliki keahlian di bidang media sosial dan marketing memberikan pengusaha UMKM kesempatan untuk belajar secara langsung, dengan adanya pelatihan ini diharapkan dapat mengembangkan UMKM marketing yang lebih baik di era digital ini.

1.4 Tujuan Pengabdian

Tujuan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi teknologi informasi dan membangun kesadaran sosial di kalangan siswa dan masyarakat. Di SD Negeri 1 Sugihan, tujuan utama adalah mengedukasi siswa tentang penggunaan media sosial yang bijak serta membekali mereka dengan nilai-nilai karakter positif. Melalui program ini, siswa diharapkan dapat memahami etika dalam berinteraksi di dunia digital dan mampu menggunakan media sosial secara bertanggung jawab.

Untuk MTsN 2 Trenggalek, kegiatan ini bertujuan memberikan pelatihan praktis dalam pengembangan web dan desain UI/UX. Melalui pelatihan ini, siswa

diharapkan dapat menguasai keterampilan teknis yang relevan dan siap menghadapi tantangan di dunia digital. Dengan kemampuan ini, siswa akan lebih percaya diri dalam menjelajahi berbagai peluang di bidang teknologi informasi.

Untuk UMKM Manco Rendi Putra kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan dan memberi edukasi terhadap UMKM yang belum mengenal mediasosial sebagai sarana marketing dan memperbaharui logo agar dapat lebih menarik dan dapat bersaing di era digital saat ini.

BAB II

METODE PELAKSANAAN

2.1 Tinjauan Iptek

Dalam pelaksanaan pengabdian ini, beberapa aspek ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang digunakan dan diterapkan mencakup pengembangan keterampilan teknologi informasi, penggunaan media sosial secara bijak, serta implementasi dalam pengujian dan manajemen website. Berikut adalah penjelasan mengenai IPTEK yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian,Tinjauan Iptek bisa dilihat pada Tabel 1.1,berikut:

Tabel 1.1

Aspek IPTEK	Deskripsi	Sumber	Kesimpulan
Pengembangan Web	Penggunaan bahasa pemrograman HTML, CSS, dan JavaScript dalam pengembangan web sebagai dasar bagi siswa untuk membangun situs web interaktif dan responsif.	Chen, X., & Wang, Y. (2022). Web Development Fundamentals: HTML, CSS, and JavaScript. Journal of Computer Science Education	Siswa memperoleh kemampuan dasar dalam pengembangan web menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript untuk menciptakan situs web interaktif dan responsif.
Desain UI/UX	Penerapan prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk menciptakan aplikasi	Smith, J. (2023). User Experience Design: Principles and Practices. International Journal of Design	Siswa mampu menerapkan prinsip desain UI/UX dalam membangun aplikasi web yang menarik, user-friendly, dan berorientasi pada

	web yang user-friendly dan menarik.		pengalaman pengguna yang optimal.
Pengenalan Media Sosial dan Marketing digital	Edukasi tentang pentingnya media sosial dan skill marketing di media sosial unntuk mengembangkan bisnis UMKM secara lebih global.	Dewi Untari dan Dewi Endah Fajariana "Pemasaran Melalui Media Sosial: Antecedents dan Consequences" “Jurnal Komunikasi, Volume 8, Nomor 2, April 2014”	UMKM Manco Rendi Putra dapat menerapkan Teknik marketing di media sosial
Etika Digital	Edukasi tentang penggunaan media sosial yang bertanggung jawab, termasuk isu-isu privasi, cyberbullying, dan dampak negatif media sosial terhadap perkembangan karakter anak	Thompson, K. (2024). Digital Citizenship: Teaching Responsible Use of Social Media. Journal of Educational Technology.	Siswa memiliki pemahaman mendalam tentang pentingnya etika digital, termasuk penggunaan media sosial yang bijak, privasi, dan dampak negatif yang perlu dihindari.

2.2 Kerangka Kerja

Sebagai bagian dari pengabdian masyarakat, juga terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah. Setiap kegiatan dirancang untuk memberikan manfaat, untuk siswa dan bisa memberikan dampak positif yang berkelanjutan.

A. Penetapan Base-line Kegiatan Berdasarkan Kondisi Eksisting dari Mitra

SD Negeri 1 Sugihan 1.

1. Kondisi Eksisting : Banyak siswa yang belum memiliki pemahaman yang cukup tentang penggunaan media sosial yang aman dan bijak.
2. Kebutuhan : Diperlukan pembelajaran yang interaktif dan praktis mengenai media sosial untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan siswa.
3. Waktu Pelaksanaan : SD Negeri 1 Sugihan,Kecamatan Kampak, Kabupaten Trenggalek,Menggajar di kelas 4,5 dan 6 pada tanggal 14, 15 Agustus,mulai pukul 07.00 sampai 12.00

MTsN 2 Trenggalek

1. Kondisi Eksisting : Siswa memiliki ketertarikan dalam desain grafis dan pengembangan web, tetapi kurang pengalaman praktis.
2. Kebutuhan : Materi ajar yang mencakup praktik langsung menggunakan Figma dan VS Code agar siswa dapat memahami dan mengimplementasikan desain secara nyata.
3. Waktu Pelaksanaan : MTsN 2 Trenggalek,Kecamatan Kampak Kabupaten Trenggalek mengajar pada : a. Kelas 8I & 8D pada tanggal 13 Agustus mulai pukul 07.00 – 14.00. b. Kelas 8C,9D,8A pada tanggal 14 Agustus mulai pukul 07.00-15.00. 9 c. Kelas 9G,9F,8G dan 8A pada tanggal 15 Agustus mulai pukul 07.00 – 15.00 d. Kelas 8F & 9A, pada tanggal 17 Agustus mulai pukul 07.00 – 14.00

UMKM Manco Rendi Putra

1. Kondisi Eksisting : Pemilik UMKM memiliki ketertarikan mengenai digital marketing dan pembaharuan tampilan logo untuk produk yang mereka miliki.
2. Kebutuhan : Materi ajar mengenai penggunaan media sosial sebagai sarana marketing, pemasangan lokasi pada Google Map, serta pembuatan logo baru yang lebih menarik.
3. Waktu Pelaksanaan : UMKM Manco Rendi Putra,Kecamatan Kampak Kabupaten Trenggalek pada : a. kantor kepala desa untuk melakukan survey terhadap UMKM pada tanggal 10 Agustus mulai pukul 09:00 – 13:00, dilanjut survey tempat UMKM pukul 14:00 – 16:00. b. Tempat UMKM Manco pembuatan sosial media dan pembuatan logo tanggal 14 pukul 09:00 – 13:00 c. Tempat UMKM Manco mediasi pengenalan mediasosial dan pemasangan Google Map pukul 09:00 – 16:00.

B. Langkah-langkah Strategis untuk Merealisasikan Gagasan

SD Negeri 1 Sugihan

1. Merancang modul pembelajaran yang menarik.
2. Mengadakan sesi diskusi interaktif tentang media sosial.
3. Menyediakan tugas praktik berkelompok untuk penerapan materi.

MTsN 2 Trenggalek

1. Mengembangkan materi ajar yang mencakup teori dan praktik.
2. Melakukan workshop langsung di Figma dan VS Code. 10
3. Memberikan umpan balik individual untuk proyek desain siswa

UMKM Manco Rendi Putra

1. Melakukan survey tempat dan area.
2. Melakukan diskusi dengan pemilik UMKM.
3. Membuat desain logo baru untuk produk.

C. Uraian Bagaimana Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Pengabdian

SD Negeri 1 Sugihan

1. Siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan praktik.
2. Guru memberikan dukungan dan masukan selama proses pembelajaran.

MTsN 2 Trenggalek

1. Siswa terlibat langsung dalam praktik menggunakan Figma dan VS Code.
2. Para guru mendukung proses pembelajaran dengan menyediakan alat dan fasilitas yang diperlukan.

UMKM Manco Rendi Putra

1. Pemilik UMKM memberikan pendapat dan umpan balik terhadap program yang direncanakan.
2. Pemilik UMKM terlibat langsung dalam pembelajaran tentang media sosial dan marketing.

2.3 Indikator

Indikator keberhasilan dalam pelaksanaan pengabdian di SD Negeri 1 Sugihan dan MTsN 2 Trenggalek mencakup beberapa aspek penting yang menilai pemahaman dan keterampilan siswa lalu di UMKM Manco Rendi Putra dilihat dari presentasi pemahaman mengenai media sosial serta keberhasilan pembuatan logo dan pemasangan Lokasi pada Google Map.

Di SD Negeri 1 Sugihan, diharapkan minimal 80% siswa dari kelas 4, 5, dan 6 dapat menjawab pertanyaan tentang media sosial dengan baik, yang menunjukkan pemahaman yang solid terhadap materi yang diajarkan mengenai penggunaan media sosial yang bijak dan aman. Keberhasilan ini penting untuk membangun kesadaran siswa tentang etika digital dan keamanan online.

Sementara itu, di MTsN 2 Trenggalek, indikator keberhasilan diukur dari kemampuan minimal 80% siswa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan terkait desain menggunakan Figma dan pengembangan web dengan HTML/CSS. Hal ini mencerminkan peningkatan keterampilan teknis siswa dalam bidang yang diminati, yang akan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di era digital saat ini. Praktik langsung dalam penggunaan alat desain dan pengkodean diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengembangkan proyek mereka sendiri.

Sementara itu di UMKM Manco Rendi Putra, indokator keberhasilan diukur dari pemahaman terhadap marketing pada media sosial serta keberhasilan peletakan Lokasi di Google Map dan keberhasilan pembuatan logo baru untuk UMKM.

BAB III

PELAKSANAAN DAN HASIL

3.1 Pelaksanaan Pengabdian

Pengabdian yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Sugihan untuk siswa kelas 4, 5, dan 6 berlangsung dalam dua hari dengan tujuan memberikan materi pembentukan karakter diri. Meskipun dilakukan dalam waktu singkat, kegiatan ini dirancang secara menarik agar siswa tetap antusias dan memperoleh manfaat maksimal. Pada usia dini, sangat penting untuk mengenalkan penggunaan media sosial yang baik dan benar. Kegiatan pengabdian ini dimulai dengan sesi pembelajaran interaktif dan berbagi pengetahuan mengenai media sosial, termasuk definisi media sosial, dampaknya, dan cara penggunaannya secara bijak. Penulis juga memberikan peribahasa terkait penggunaan media sosial dan handphone untuk memotivasi siswa agar mampu membedakan dampak positif dan negatif dari teknologi.Sebagai bagian dari kegiatan, siswa diperkenalkan dengan beberapa aplikasi media sosial serta permainan daring. Penulis memberikan contoh penggunaan aplikasi tersebut, membahas manfaat serta risiko penggunaannya. Selain itu, materi tambahan berupa pembelajaran matematika juga diberikan untuk meningkatkan kemampuan logika siswa.Pengabdian ini diawali dengan kegiatan senam bersama selama 30 menit, yang tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan semangat dan kebugaran siswa, tetapi juga menciptakan suasana keakraban antara penulis dan siswa. Setelah itu, siswa diarahkan ke dalam kelas untuk menerima materi pembentukan karakter diri. Materi disampaikan secara menarik dan interaktif agar siswa lebih mudah memahami pentingnya memiliki karakter positif dalam kehidupan sehari-hari.Setelah sesi pembentukan karakter, kegiatan dilanjutkan dengan pembelajaran matematika yang bertujuan untuk mengasah logika dan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang dianggap penting untuk mendukung

kemampuan berpikir kritis. Sebagai penutup, penulis mengadakan kuis dengan hadiah menarik untuk memotivasi siswa agar aktif dalam kegiatan. Strategi ini terbukti mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta produktif. Meskipun kegiatan ini hanya berlangsung satu hari, penulis berusaha semaksimal mungkin untuk menghadirkan materi yang relevan dan metode pengajaran yang menyenangkan. Dengan kombinasi materi yang diberikan, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berfokus pada pembentukan karakter, tetapi juga mendukung perkembangan intelektual siswa melalui pembelajaran matematika dan diskusi interaktif tentang teknologi.dokumentasi

Gambar 3.0

Gambar 3.1

Pelaksanaan pengabdian di MTsN 2 Trenggalek dilakukan selama empat hari, di mana penulis mendapatkan kesempatan untuk mengajar di berbagai kelas mulai dari kelas 7 hingga kelas 9, dengan total 11 kelas. Pada kegiatan ini, penulis memberikan pembelajaran mengenai desain UI/UX menggunakan aplikasi Figma, serta materi dasar HTML dan CSS menggunakan aplikasi Visual Studio Code (VS Code) Hari pertama dimulai dengan pengenalan konsep dasar UI/UX melalui materi yang disampaikan secara interaktif. Setelahnya, penulis melibatkan siswa dalam sesi tanya jawab untuk mendalami pemahaman mereka. Penulis kemudian memberikan contoh desain yang dapat diikuti oleh siswa, serta memberikan pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami fitur-fitur Figma. Proses ini bertujuan untuk memastikan setiap siswa mampu mengaplikasikan materi yang telah diajarkan.Pada hari kedua, pembelajaran berlanjut dengan materi HTML dan CSS. Penulis memberikan pengenalan tentang perintah-perintah 17 dasar HTML melalui presentasi yang dilengkapi dengan contoh pembuatan website sederhana. Siswa diajak untuk mempraktikkan pembuatan website tersebut secara langsung menggunakan VS Code. Selama proses ini, penulis memberikan

panduan terkait penggunaan warna untuk objek seperti teks, pengaturan ukuran elemen, serta penambahan gambar ke dalam website.Untuk mendorong semangat siswa, penulis memberikan penghargaan berupa hadiah kepada kelompok yang mampu menciptakan desain website yang menarik. Sistem kerja kelompok diterapkan agar siswa dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerjasama dalam tim, sekaligus mengasah nilai-nilai karakter seperti kolaborasi dan tanggung jawab. Metode ini berhasil membuat siswa merasa tertantang untuk menghasilkan desain yang kreatif dan inovatif

Gambar 3.2

Gambar 3.3

Pelaksanaan pengapdian di UMKM Manco Rendi Putra dilakukan selama 5 hari Dimana penulis mendapatkan kesempatan untuk membantu pemilik UMKM mengembangkan bisnis dengan memberikan edukasi mengenai penggunaan media sosial sebagai sarana marketing dan mendesain ulang logo dari produk manco, penulis melakukan pengamatan dan melakukan tukar pikiran dengan pemilik UMKM, serta memberikan pembelajaran dasar mengenai pembuatan akun serta cara mengelola akun media sosial sehingga dapat menjadi media marketing untuk produk UMKM, kemudian pembuatan logo baru untuk UMKM, tujuan dari program ini adalah membentuk kesadaran pemilik UMKM tentang pentingnya mengikuti perkembangan zaman saat ini melalui media digital sebagai perantara pemasaran serta desain grafis sebagai media promosi.

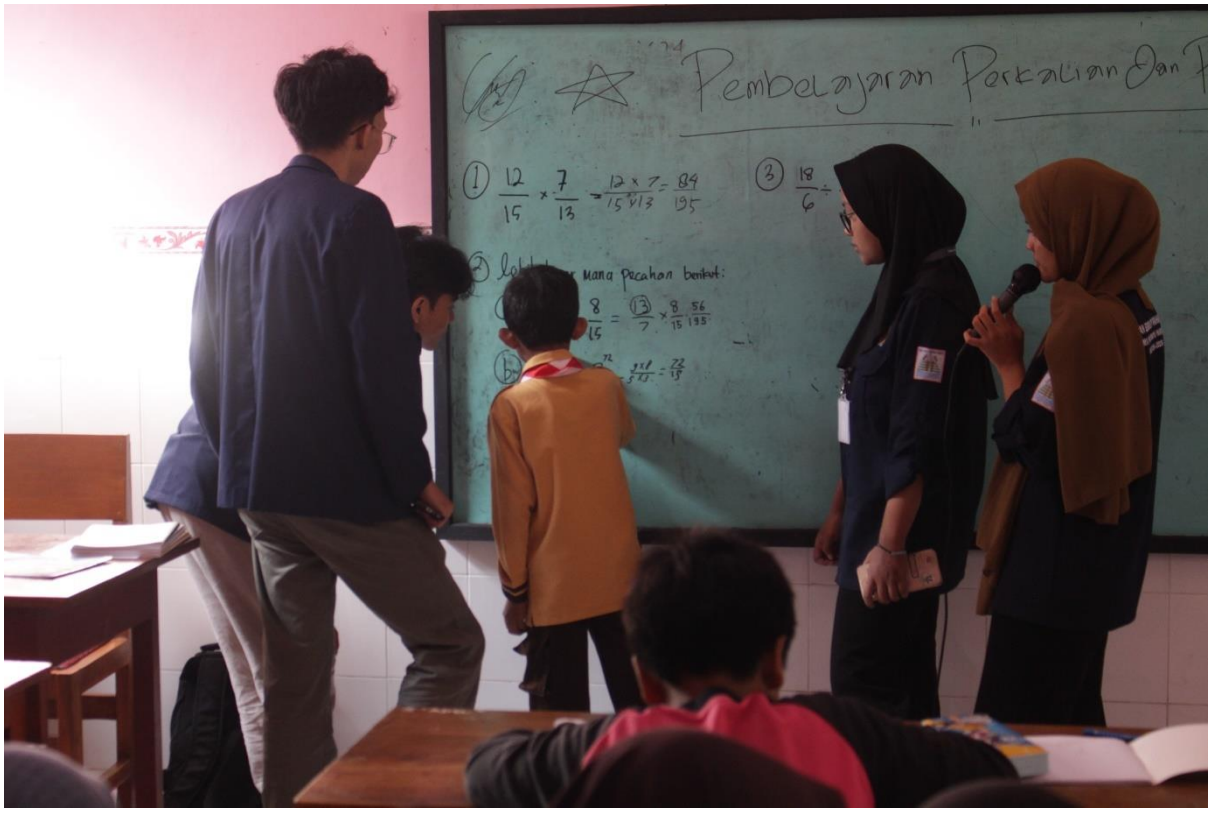
Gambar 3.4

Gambar 3.5

3.2 Hasil Pengapdian

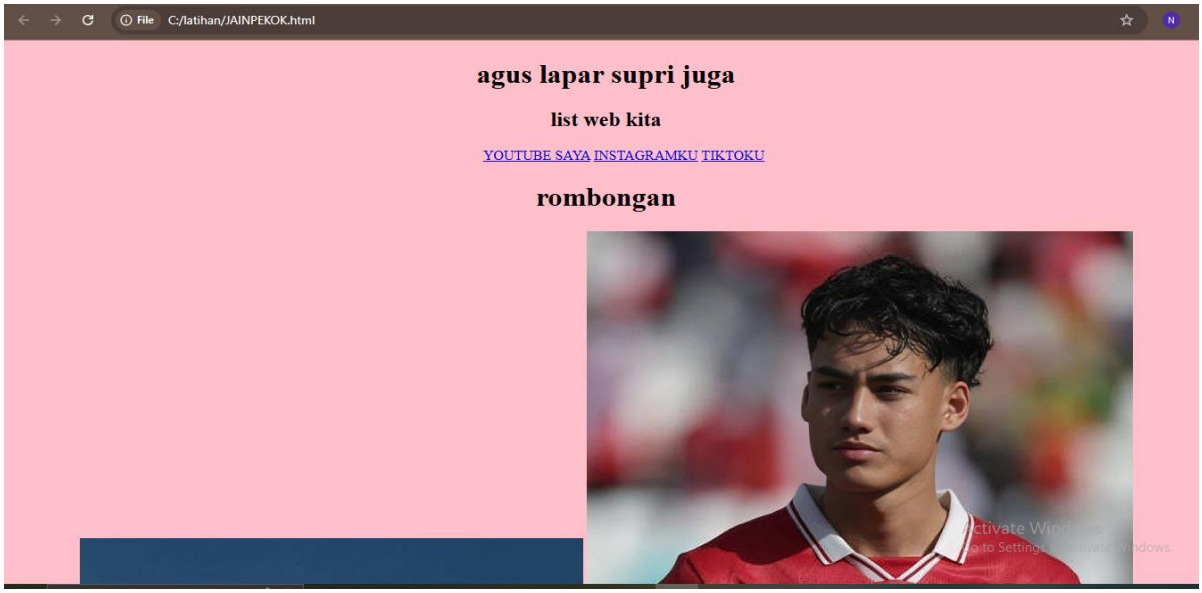
4. Evaluasi keseluruhan pembelajaran yang penulis lakukan di SD Negeri 1 Sugihan berjalan dengan lancar. Hal ini didukung oleh antusiasme para siswa yang sangat kompetitif selama proses pembelajaran. Penulis menyajikan materi menggunakan desain presentasi (PPT) yang menarik dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih

mudah mencerna informasi yang diberikan.Dalam pembelajaran matematika, penulis menggunakan papan tulis untuk menjelaskan materi, serta sering melibatkan siswa dalam diskusi dengan melemparkan pertanyaan terkait materi. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan siswa benar-benar memahami alur pembelajaran. Selain itu, penulis memberikan hadiah berupa uang maupun alat tulis untuk siswa yang aktif dan berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Strategi ini berhasil meningkatkan semangat belajar siswa.Meskipun kegiatan ini hanya berlangsung selama satu hari, pembelajaran dirancang semenarik mungkin agar siswa mendapatkan pengalaman baru yang berkesan. Dengan kombinasi metode pembelajaran interaktif dan insentif, diharapkan kegiatan ini mampu memberikan dampak positif bagi perkembangan karakter dan pengetahuan para siswa.Salah satu hasil pengerjaan soal oleh siswa dapat dilihat pada gamabr 3.8 sebagai berikut :



Gambar 3.6

Pada pembelajaran di MTsN 2 Trenggalek, kegiatan yang dilaksanakan selama empat hari memberikan penulis waktu yang cukup untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan sebaik-baiknya. Dengan dukungan para guru IT sekolah, penulis dapat memberikan materi yang tidak termasuk dalam kurikulum sekolah namun sangat berguna dalam membantu siswa memperdalam pemahaman ilmu komputer. Materi yang diberikan antara lain membuat desain UI/UX menggunakan Figma dan mengembangkan website sederhana dengan HTML dan CSS menggunakan aplikasi Visual Studio Code. Proses pembelajaran terdiri dari pembelajaran teori, sesi tanya jawab, dan praktik langsung untuk memastikan siswa memahami konsep dan penerapannya secara utuh. Hasilnya, sebagian besar siswa akan mampu membuat situs web sederhana dan memiliki pemahaman yang jelas tentang fungsi situs web dan langkah-langkah yang terlibat dalam pembuatannya.



Gambar 3.7

Pada pembuatan akun media sosial, Google Map, dan Logo yang dilaksanakan selama 5 hari memberikan penulis waktu yang cukup untuk menyelesaikan semuanya dalam waktu yang telah di tentukan, dengan bantuan pemilik UMKM penulis mampu memberikan pengetahuan baru dan wawasan baru pada pemilik UMKM tentang betapa pentingnya digitalisasi pada era digital untuk memajukan sebuah bisnis, hasilnya adalah akun media sosial serta logo dan adanya pin Alamat pada Google Map

Gambar 3.8

gambar 3.8

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Selama pelaksanaan kegiatan pengabdian, penulis telah berhasil memberikan kontribusi positif di SD Negeri 1 Sugihan. Materi yang diberikan mencakup pembentukan karakter diri serta pembelajaran matematika. Untuk meningkatkan motivasi siswa, penulis mengadakan sesi soal berhadiah, di mana siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar diberikan hadiah menarik. Dari kegiatan ini, terdapat lima siswa yang mendapatkan hadiah berupa uang dan alat tulis, dan hal ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih semangat dan antusias, meskipun kegiatan hanya berlangsung selama satu hari.

Di MTsN 2 Trenggalek, penulis memberikan pembelajaran desain UI/UX menggunakan Figma serta pengenalan HTML dan CSS melalui aplikasi VS Code. Untuk mendorong kreativitas dan daya saing siswa, penulis mengadakan kompetisi pembuatan website terbaik. Dari 11 kelas yang mengikuti, masing-masing kelas dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 2 hingga 3 orang. Setelah melalui penilaian, dua kelompok terbaik dari setiap kelas diberikan penghargaan berupa uang tunai sebagai motivasi tambahan. Kegiatan ini memberikan siswa pengalaman praktis dalam teknologi informatika, terlihat dari hasil karya mereka berupa website sederhana yang mampu mereka buat secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat memahami dan mengimplementasikan materi yang telah diberikan dengan baik.

Di UMKM Manco Rendi Putra penulis memberikan pembelajaran tentang pentingnya kesadaran digitalisasi untuk pemilik UMKM serta mendorong utuk mengembangkan media marketing dengan membuat akun media sosial, peletakan

navigasi pada Google Map, serta pembaharuan logo sehingga UMKM Rendi putra dapat lebih bersaing dengan persaingan di era digitalisasi saat ini.

4.2 Saran

Agar kegiatan pengabdian di masa mendatang dapat berjalan lebih optimal, berikut rekomendasi untuk masing-masing jenjang pendidikan: Untuk kegiatan di SD Negeri 1 Sugihan, disarankan untuk:

1. Melakukan persiapan materi yang lebih menarik, misalnya dengan penggunaan media visual seperti video atau animasi untuk memperkuat pemahaman siswa.
2. Menambahkan durasi kegiatan agar siswa memiliki waktu lebih banyak untuk menyerap materi dan melakukan latihan interaktif.
3. Memberikan pengawasan tambahan dalam proses pembelajaran untuk memastikan setiap siswa dapat mengikuti materi dengan baik.

Untuk kegiatan di MTsN 2 Trenggalek, direkomendasikan untuk:

1. Melibatkan guru IT dalam perencanaan dan pelaksanaan materi seperti UI/UX, HTML, dan CSS, agar siswa mendapatkan pendampingan yang lebih intensif.
2. Menambahkan praktik penggunaan alat lain seperti JavaScript atau dasar-dasar WordPress untuk memperluas cakupan pengetahuan siswa.
3. Melakukan evaluasi hasil pembelajaran siswa secara langsung, seperti membuat sesi presentasi atau demonstrasi hasil karya mereka. Untuk pengujian

Untuk kegiatan di UMKM Manco Rendi Putra direkomendasikan untuk

1. Melibatkan lebih banyak pihak seperti kariyawan dan Masyarakat sekitar.
2. Memberikan pengawasan lanjutan tentang cara mengelola sosial media.
3. Melakaukan evaluasi bersama agar pemilik dapat mengembangkan usahanya lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Chen, X., & Wang, Y. (2022). Web Development Fundamentals: HTML, CSS, and JavaScript. Journal of Computer Science Education.

Smith, J. (2023). User Experience Design: Principles and Practices. International Journal of Design.

Thompson, K. (2024). Digital Citizenship: Teaching Responsible Use of Social Media. Journal of Educational Technology.

Dewi Untari dan Dewi Endah Fajariana"Pemasaran Melalui Media Sosial: Antecedents dan Consequences"“Jurnal Komunikasi, Volume 8, Nomor 2, April 2014”

LAMPIRAN

1. Curriculum Vitae (CV)

HENDRICO SURYA SAPUTRA

MAHASISWA

+62-081-907394402

hendricosuryasaputra16@gmail.com

Malang, Jl. LA Sucipto Gg. Stasiun

PROFIL

Seorang mahasiswa jurusan Teknologi Informasi yang bersemangat dan berbakat, memiliki minat yang kuat dalam pengembangan perangkat lunak, pemrograman, dan desain grafis. Dengan pemahaman dan kemampuan analisis yang kuat, saya bertekad untuk menjadi profesional TI yang berkualitas dan inovatif.

PENDIDIKAN

(2022-Sekarang)
STMIK PPKIA Pradnya Paramita (STIMATA)
S1 - TEKNOLOGI INFORMASI

(2019-2022)
SMA Negeri 7 Malang
Jurusan MIPA

KETERAMPILAN TAMBAHAN:

- Kemampuan Komunikasi yang Baik
- Kreatif dan Inovatif
- Kemampuan berbahasa Inggris yang Baik.

KETERAMPILAN

Pengembangan Perangkat Lunak :

- Memiliki pengalaman dalam pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan bahasa pemrograman dasar seperti Java, Python, dan JavaScript.

Desain, Illustrasi. dan Editing

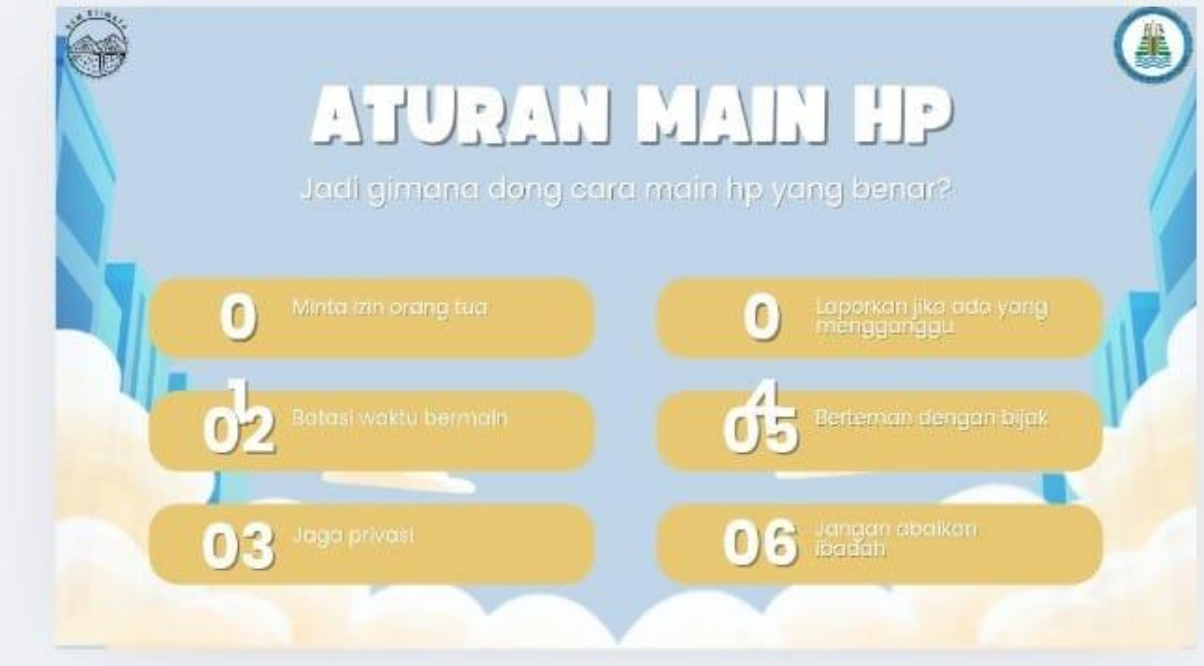
- Mampu membuat dan mendesain berbagai aplikasi ataupun web.
- Dapat membuat Illustrasi baik digital maupun hand drawing (Clip Studio, Photoshop, Krita).
- Dapat menggunakan berbagai jenis software editing baik foto maupun video seperti Photoshop, Adobe, DaVinci Dll.

1. **Materi Pembelajaran SD Negeri 1 Sugihan (Pembentukan Karakter Diri)**

GAMES
Games adalah permainan yang bisa kita mainkan di komputer, ponsel, atau konsol game.
Contoh : mlbb, ff, dll

SAHABAT / MUSUH
Hmmm menurutmu?
Dengan adanya sosial media, kita bisa melihat foto, video. Selain itu kita juga bisa sharing momen kita kedalamnya. Tetapi, negatifnya bisa kecanduan, adanya hoax dan terkena cyberbullying.

SAHABAT / MUSUH
Hmmm menurutmu?
Dengan adanya game, kita bisa belajar hal baru, melatih otak, refreshing. Tetapi, negatifnya bisa kecanduan, adanya hoax, dan terkena cyberbullying.


ATURAN MAIN HP
Jadi gimana dong cara main hp yang benar?
01 Minta izin orang tua
02 Batasi waktu bermain
03 Jaga privasi
04 Laporkan jika ada yang mengganggu
05 Berteman dengan bijak
06 Jangan abaikan ibadah

TIPS MAIN SOSMED & GAMES
01
Gunakan kata-kata yang sopan
02
Jangan mudah percaya
03
Lindungi mata
04
Jaga kesehatan

SERU TAPI BIJAK !!
Dunia digital itu seru, tapi kita harus bijak dalam menggunakannya. Dengan mengikuti aturan dan tips yang sudah dijelaskan, kita bisa menikmati dunia digital dengan aman dan nyaman.

AYO BERMAIN !!
0 Apa saja media sosial yang kamu tahu?
02 Apa manfaat dan bahaya bermain game?
03 Bagaimana cara aman berteman di dunia maya?

SAATNYA MEMILIH
Jadi mau tetap ngegame terus, apa ngegame tapi tahu waktu?

APA
KESIMPULANNYA?

TERIMA KASIH

2. Materi Pembelajaran MTsN 2 Trenggalek (UI/UX)

PENGENALAN UI/UX

User Experience (UX)
Menciptakan pengalaman yang menyenangkan, efisien, dan memuaskan user dengan memahami, memenuhi kebutuhan dan tujuan pengguna.

Desain UX fokus pada aspek kemudahan, proses navigasi, dan efisiensi keseluruhan proses interaksi user dengan produk,membuat produk agar pengguna merasa nyaman dan mudah menggunakannya dari awal hingga akhir.

Perbedaan UI & UX

User Interface

Berkaitan dengan kualitas visual yang dimiliki suatu produk.

Memiliki komponen artistik yang berkaitan dengan desain dan antarmuka produk. Hal ini mempengaruhi apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan oleh pengguna

User Experience

Berkaitan dengan tujuan dan fungsionalitas produk

Memiliki lebih banyak komponen sosial untuk riset pasar dan berkomunikasi dengan pengguna untuk memahami apa kebutuhan mereka.

Perbedaan UI & UX

User Interface

- Layout
- Color
- Typography
- Visual Element
- Illustrations
- Branding
- etc

User Experience

- User Persona
- User Journey
- User Research
- Analysis
- Competitive research
- Flow
- Wireframe

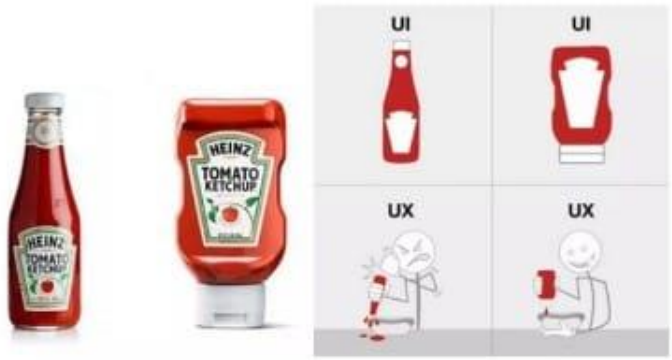
Jadi?

UI ≠ UX

Kesimpulan yang bisa di ambil dari contoh barusan adalah User Interface itu berbeda/tidak sama dengan User Experience.

Belum tentu sebuah produk yang memiliki tampilan/visual yang bagus memiliki pengalaman pengguna yang baik. dan juga sebaliknya.

Contoh Sederhana



TEORI WARNA

"Color Theory"

Dalam kehidupan sehari-hari kita tidak lepas dari yang namanya warna. Dimana setiap hal yang kita lihat dapat kita gambarkan melalui sebuah warna yang sudah kita pelajari sejak kecil. Namun, khususnya pada dunia desain, unsur warna ini menjadi sangatlah penting.

KATEGORI WARNA

Dalam serarah Sir Isaac Newton membagi warna menjadi 3 kelompok yaitu :

1

PRIMARY

Warna Primer adalah warna yang tidak bisa didapat dengan menggabungkan warna (Warna Dasar) yaitu :
merah, kuning, serta biru.

2

SEKUNDER

Kedua, berbeda dengan warna primer, warna sekunder dapat dihasilkan menggunakan gabungan dari dua maupun tiga warna primer yang ada di atas.
con : hijau, kuning, unggu

3

TERSIER

Warna tersier merupakan gabungan dari warna primer dengan warna sekunder
con : Magenta

PSIKOLOGI COLOR

Psikologi warna adalah cabang dari ilmu psikologi yang digunakan untuk mengetahui pengaruh warna terhadap perasaan, suasana hati, dan emosi. Tak hanya tentang emosi, warna juga bisa memengaruhi perilaku manusia dan reaksi fisiologis.

RAGAM ARTI WARNA MENURUT TEORI PSIKOLOGI WARNA

Tak hanya tentang emosi, warna juga bisa memengaruhi perilaku manusia dan reaksi fisiologis, sebagai contoh

MERAH

Merah identik dengan gairah, keberanian, dan kekuatan. Tak hanya itu, warna ini juga dianggap sebagai warna yang paling kuat.

BIRU

- Biru membangkitkan perasaan tenang dan rileks Sering digambarkan sebagai warna yang damai, tenteram, aman, dan teratur.
- Biru dipandang sebagai tanda stabilitas dan keandalan . Bisnis yang ingin menampilkan citra keamanan sering kali menggunakan warna biru dalam upaya periklanan dan pemasaran mereka.

HITAM

- Dalam psikologi warna, hitam berarti kekuasaan dan kendali, berpegang teguh pada informasi

Icon

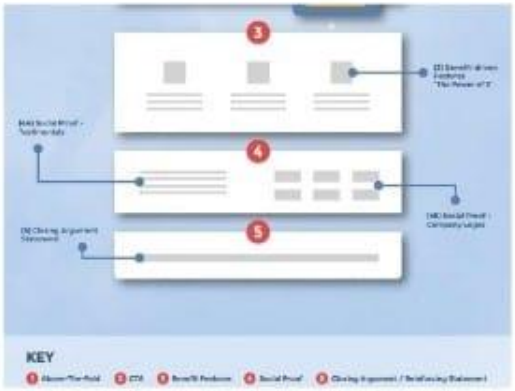
Typography

Tipografi, seni cetak atau tata huruf adalah suatu kesenian dan teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

NAME	TOKEN	SIZE	WEIGHT	EXAMPLE
				Proxima Nova, sans-serif
				Aa
				Aa
				Aa
				Aa
				Aa
				Aa
				Aa
				Aa
				Aa
				Aa
				Aa
				Aa
				Aa

Anatomi Landing Page

Anatomi Landing Page



FIGMA

Figma adalah aplikasi desain UI/UX berbasis cloud yang memungkinkan akses online dan kolaborasi real-time tanpa perlu instalasi tambahan. Ini memudahkan kerja tim dengan fitur pembuatan prototipe interaktif untuk visualisasi dan pengujian desain.

Antarmuka intuitif dan fitur komponen Figma menjaga konsistensi desain. Aplikasi ini juga mendukung integrasi dengan alat lain, plugin, serta menawarkan keamanan data dan manajemen versi untuk melindungi informasi dan melacak perubahan.

Refrensi Design

Instagram

@halodesigners
@tokopediadesign
@designjam.id
@kukuhaldy
@hey_detya
@ux_indonesia
@dunladalamdesign
Dan masih banyak lagi.

Website

https://chamjo.design
www.awwwards.com
https://mobbin.design
www.uisources.com
https://dribbble.com
www.behance.net
https://land-book.com
Dan masih banyak lagi.

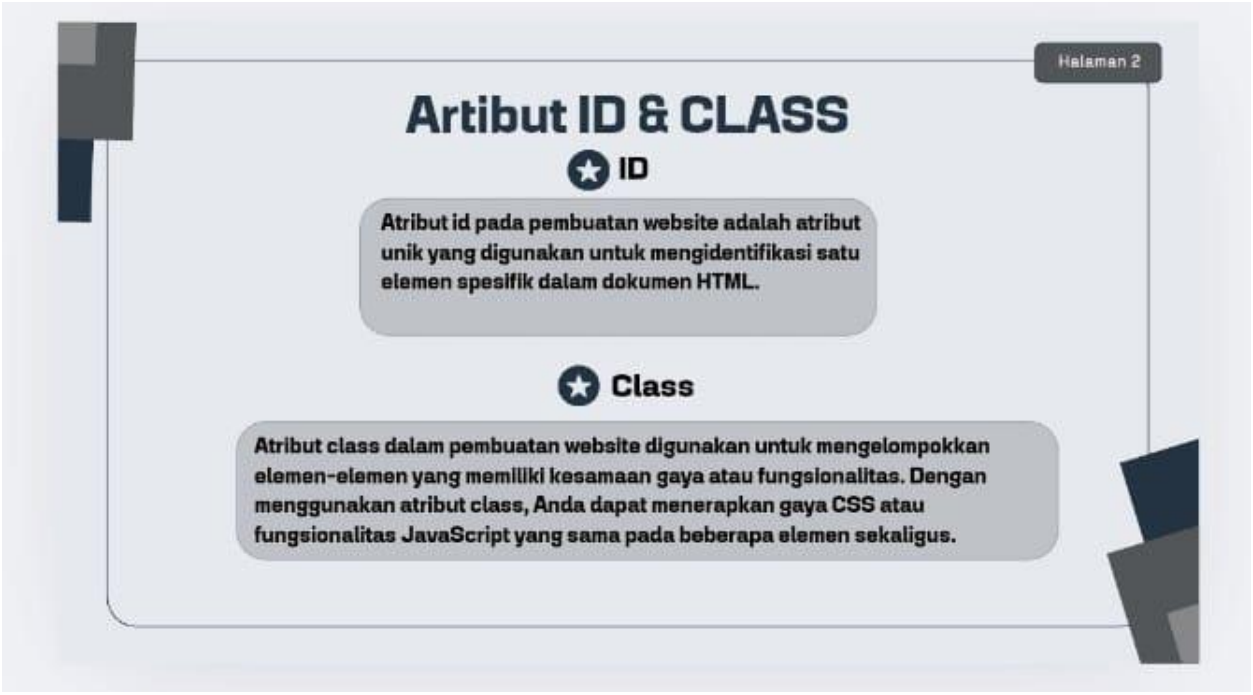
Example

"Design is not just what it looks like and feels like.
Design is how it works."

- Steve Jobs -

THANKS FOR YOUR
ATTENTION

3. **Materi Pembelajaran MTsN 2 Trenggalek (HTML & CSS)**


Halaman 2
Artibut ID & CLASS
ID
Atribut id pada pembuatan website adalah atribut unik yang digunakan untuk mengidentifikasi satu elemen spesifik dalam dokumen HTML.
Class
Atribut class dalam pembuatan website digunakan untuk mengelompokkan elemen-elemen yang memiliki kesamaan gaya atau fungsionalitas. Dengan menggunakan atribut class, Anda dapat menerapkan gaya CSS atau fungsionalitas JavaScript yang sama pada beberapa elemen sekaligus.

Halaman 3
Hyperlink
Hyperlink dalam HTML sering disebut sebagai link. Hyperlink digunakan untuk menghubungkan satu halaman web dengan halaman web lain, baik dalam situs web yang sama atau situs web yang berbeda. Fungsi utama dari hyperlink adalah untuk navigasi. Pengguna dapat mengklik hyperlink untuk berpindah dari satu halaman atau dokumen ke halaman atau dokumen lainnya.
Navigasi
Hyperlink memungkinkan pengguna untuk berpindah dari satu halaman ke halaman lain dengan mudah.
SEO
Hyperlink, baik internal maupun eksternal, membantu mesin pencari untuk mengindeks halaman web dengan lebih baik.
Menghubungan Sumber Daya
Hyperlink dapat digunakan untuk menghubungkan berbagai sumber daya seperti dokumen, gambar, video, dan file lain.

Halaman 4

Praktek Hyperlink

Cara Menggunakan Code di samping:

- Salin kode di atas.
- Tempelkan ke dalam editor teks seperti Notepad atau VSCode.
- Simpan file dengan ekstensi .html, misalnya index.html.
- Buka file tersebut di browser (misalnya, Chrome, Firefox).

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Contoh Hyperlink Sederhana</title>
</head>
<body>
  <h1>Contoh Hyperlink dalam HTML</h1>

  <p><a href="https://www.example.com">Kunjungi Example.com</a></p>

  <p><a href="halaman-lain.html">Buka Halaman Lain di Situs Ini</a></p>

  <p><a href="#section2">Lompat ke Bagian 2</a></p>


  <!-- Hyperlink untuk kembali ke atas -->
  <p><a href="#top">Kembali ke Atas</a></p>
</body>
</html>
```

Halaman 5

CSS

CSS (Cascading Style Sheets) adalah bahasa stylesheet yang digunakan untuk mendesain tampilan dan tata letak halaman web. Dengan CSS, Anda dapat mengatur elemen-elemen HTML seperti warna, font, jarak, tata letak, dan banyak lagi.

- **Selektor**
- **Properti dan Nilai**
- **Cascade dan Spesifisitas**
- **Box Model**

Halaman 6

PRAKTEK HTML & CSS

Buatlah sebuah halaman web sederhana yang berfungsi sebagai profil kelompok. Halaman ini harus mencakup informasi dasar seperti nama anggota kelompok, foto profil, dan deskripsi singkat tentang kelompok kalian. Gunakan HTML untuk struktur halaman dan CSS untuk menata tampilan.

Halaman 7

Contoh Bentuk

Terima Kasih
BEM STIMATA MALANG 2024

4. Logo UMKM

Makanan Khas Trenggalek
MANCO KETAN
MANIS & RENYAH
CAP
PADI
Kode Produksi :
Kadaluarsa :
Produksi :
KURNIADI
No : P-IRT 2063503012268-26
SUGIHAN - KAMPAK - TRENGGALEK
HP : 085-349-893-174

REZA
ANEKA CEMILAN

FattaManco

5. Tanda Bukti Pelaksanaan Kegiatan di SD Negeri 1 Sgihan

BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA
STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA
Jl. Laksda Adi Sucipto No. 249 A Malang – 65154
Telp.(0341) 412699, Fax (0341) 412782
Official Website : www.stimata.ac.id E-mail : bem@stimata.ac.id

Nomor : 009/B.01/STIMATA-BEM/SPK/VIII/2024
Perihal : Pengesahan kegiatan PMKM BEM

Kepada Yth.
Kepala Sekolah
SD Negeri 1 Sugihan
Di Tempat

Dengan Hormat,

Kami mengucapkan terima kasih atas izin dan dukungan yang telah diberikan kepada kami, Badan Eksekutif Mahasiswa Kampus STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang, untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian Mahasiswa kepada Masyarakat (PMKM) di SD Negeri 1 Sugihan. Kegiatan Penyuluhan dengan tema "Peningkatan Potensi Ekonomi Desa Sugihan dengan Penerapan Digitalisasi" telah dilaksanakan dengan baik pada:

Tanggal : 14 s/d 15 Agustus 2024
Tempat : SD Negeri 1 Sugihan

Dengan ini, kami mengesahkan bahwa kegiatan tersebut telah berjalan sesuai dengan rencana dan mendapatkan respon yang sangat positif dari seluruh pihak yang terkait. Kami berharap kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan terutama pada aspek digitalisasi.

Demikian surat pengesahan ini kami buat sebagai bentuk pertanggungjawaban kami atas pelaksanaan kegiatan PMKM. Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

Trenggalek, 16 Agustus 2024,

Kepala Sekolah SDN 1 Sugihan

Siti Juwariyah, S.Pd

Ketua Pelaksana

Arnoldew Ray Ruby
NIM 22.51.0009

6. Tanda Bukti Pelaksanaan Kegiaatan di MTsN 2 Trenggalek

BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA
STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA
Jl. Laksda Adi Sucipto No. 249 A Malang – 65154
Telp.(0341) 412699, Fax (0341) 412782
Official Website : www.stimata.ac.id E-mail : bem@stimata.ac.id

Nomor : **007/B.01/STIMATA-BEM/SPK/VIII/2024**
Perihal : **Pengesahan kegiatan PMKM BEM**

Kepada Yth.
Kepala Sekolah
MTsN 2 Trenggalek
Di Tempat

Dengan Hormat,

Kami mengucapkan terima kasih atas izin dan dukungan yang telah diberikan kepada kami, Badan Eksekutif Mahasiswa Kampus STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang, untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian Mahasiswa kepada Masyarakat (PMKM) di MTsN 2 Trenggalek. Kegiatan Penyuluhan dengan tema "Peningkatan Potensi Ekonomi Desa Sugihan dengan Penerapan Digitalisasi" telah dilaksanakan dengan baik pada:

Tanggal : 13,14,15,19 Agustus 2024
Tempat : MTsN 2 Trenggalek

Dengan ini, kami mengesahkan bahwa kegiatan tersebut telah berjalan sesuai dengan rencana dan mendapatkan respon yang sangat positif dari seluruh pihak yang terkait. Kami berharap kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan terutama pada aspek digitalisasi.

Demikian surat pengesahan ini kami buat sebagai bentuk pertanggungjawaban kami atas pelaksanaan kegiatan PMKM. Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

Trenggalek, 16 Agustus 2024,

Kepala Sekolah MTsN 2 Trenggalek

Drs. Widodo Setyadi

Ketua Pelaksana

Arnoldew Ray Ruby
NIM 22.51.0009