

Pemberdayaan UMKM dan Peningkatan Kualitas Pendidikan melalui Teknologi di Trenggalek

LAPORAN PENGABDIAN MAHASISWA KEPADA MASYARAKAT

**Untuk Memenuhi Tugas Pengabdian Mahasiswa
Kepada Masyarakat**

Oleh:

**Achmad Syamsul Arifin
NIM 22.52.0019**



PROGRAM STUDI S1 – TEKNOLOGI INFORMASI

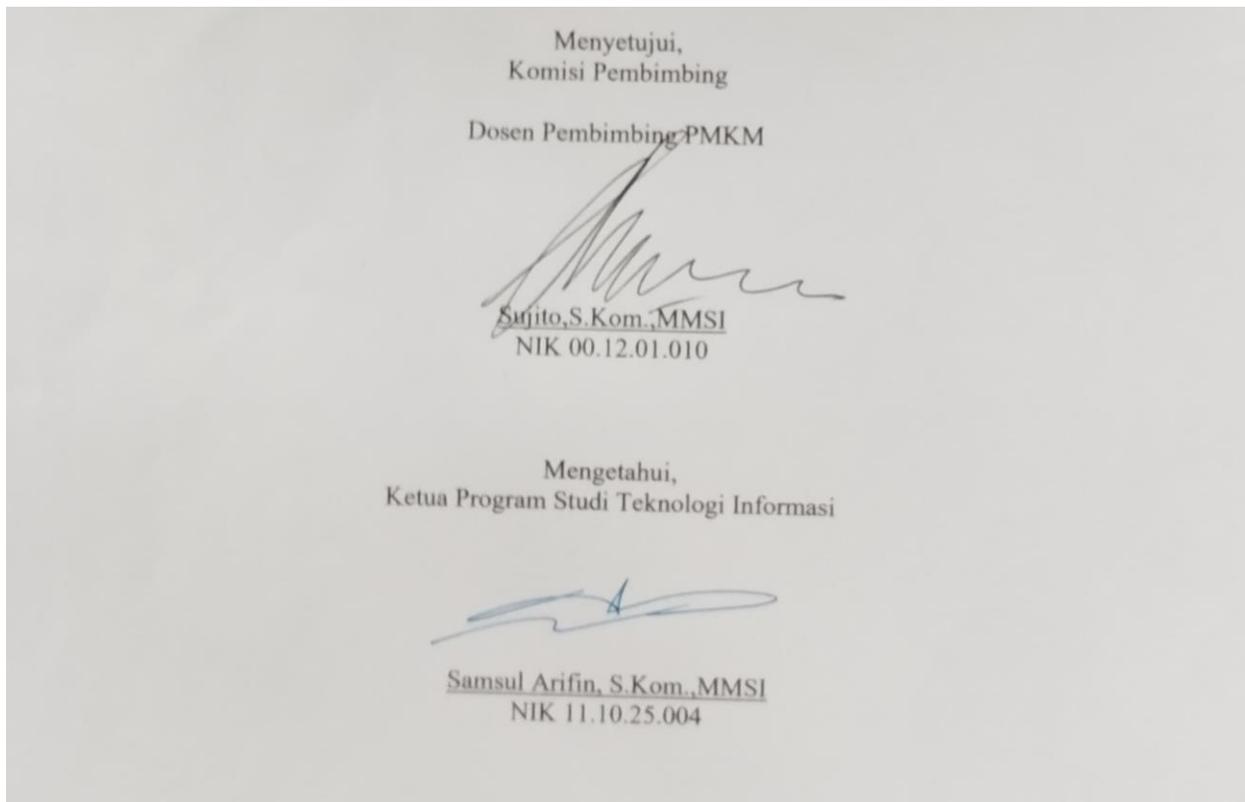
**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PPKIA PRADNYA PARAMITA
MALANG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

Pemberdayaan UMKM dan Peningkatan Kualitas Pendidikan melalui Teknologi di Trenggalek

Oleh:
Achmad Syamsul Arifin
NIM 22.52.0005

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 16 Januari 2025**

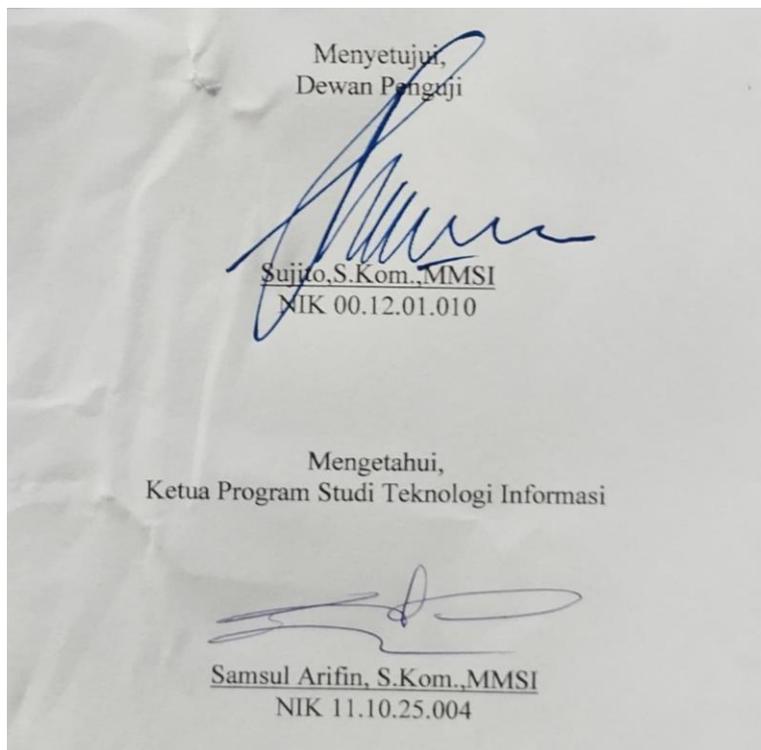


LEMBAR PENGESAHAN

Pengembangan Pendidikan dan Dedikasi Sosial: Implementasi IT di MTsN 2 Trenggalek dan Pengenalan ke UMKM di Desa Sugihan Trenggalek

Oleh:
Achmad Syamsul Arifin
NIM 22.52.0019

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 16 Januari 2025



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.



RINGKASAN

Kegiatan pemberdayaan UMKM dan peningkatan kualitas pendidikan melalui teknologi di Trenggalek bertujuan untuk memberikan dampak positif dalam pengembangan UMKM serta mengembangkan keterampilan digital siswa. Di UMKM Desa Sugihan, kegiatan difokuskan pada penguatan personal branding pelaku usaha melalui pembuatan logo yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mudah diingat oleh konsumen. Logo ini berfungsi sebagai identitas yang membedakan produk UMKM dari pesaing lainnya, memberikan citra yang kuat dan membantu membangun kesan positif di benak konsumen. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada pelaku UMKM tentang pentingnya desain yang tepat dalam menciptakan identitas yang kuat dan mudah dikenali di pasar.

Selain branding, kegiatan ini juga mencakup pengelolaan teknologi digital, salah satunya adalah pembuatan dan pengelolaan Google Maps untuk UMKM. Dengan menggunakan Google Maps, pelaku UMKM dapat memudahkan pelanggan dalam menemukan lokasi usaha mereka. Selain memberikan petunjuk arah yang jelas, fitur ini juga memungkinkan UMKM untuk menampilkan informasi penting seperti foto produk, ulasan pelanggan, jam operasional, dan berbagai detail lainnya yang dapat meningkatkan kredibilitas dan daya tarik usaha di mata konsumen. Hal ini diharapkan dapat membantu UMKM Desa Sugihan dalam menarik lebih banyak pelanggan, meningkatkan daya saing, dan memperluas jangkauan pasarnya.

Sementara itu, di MTsN 2 Trenggalek, kegiatan pelatihan difokuskan pada pengembangan keterampilan siswa dalam bidang desain web dan UI/UX. Siswa dilatih untuk menggunakan HTML, CSS, serta perangkat desain seperti Figma, dengan tujuan untuk memperkenalkan prinsip-prinsip dasar desain dan mengembangkan keterampilan teknis dalam menciptakan tampilan web yang menarik dan responsif. Dengan pelatihan ini, diharapkan siswa dapat lebih memahami pentingnya desain yang ramah pengguna dan fungsional dalam membangun sebuah website yang efektif dan efisien.

Di MI, kegiatan difokuskan pada pengajaran mengenai penggunaan internet secara positif. Dalam dunia yang semakin terhubung, penting bagi siswa untuk memahami bagaimana cara menggunakan internet dengan bijak dan aman. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan wawasan kepada siswa mengenai cara mengakses informasi yang bermanfaat dan menghindari konten yang tidak sesuai dengan usia dan perkembangan mereka.

Sebagai bagian dari rencana PMKM, Sekdes juga dilibatkan dalam persiapan pembuatan website untuk UMKM Desa Sugihan. Website ini dirancang untuk membantu UMKM memperkenalkan produk mereka secara lebih luas, memudahkan proses pemasaran, serta meningkatkan interaksi dengan pelanggan. Dengan adanya website, pelaku UMKM dapat menjangkau pasar yang lebih luas dan memanfaatkan teknologi untuk mendukung keberlanjutan usaha mereka.

Secara keseluruhan, kegiatan ini bertujuan untuk memberdayakan pelaku UMKM Desa Sugihan agar lebih siap menghadapi persaingan di era digital, dengan memanfaatkan berbagai teknologi digital yang ada. Di sisi lain, kegiatan di MTsN 2 Trenggalek dan MI juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, memberikan keterampilan praktis kepada siswa, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia digital. Diharapkan, seluruh kegiatan ini dapat memberikan dampak yang positif bagi perekonomian lokal dan meningkatkan daya saing UMKM serta kualitas pendidikan di Trenggalek.

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 di bidang Teknologi Informasi, serta membentuk karakter positif di kalangan peserta melalui pemahaman etika dalam penggunaan media sosial dan teknologi.

Pengabdian kepada masyarakat adalah bagian tak terpisahkan dari pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan generasi yang tidak hanya terampil secara akademis, tetapi juga memiliki kepedulian sosial yang tinggi. Kegiatan yang dilaksanakan di UMKM Desa Sugihan dan MTsN 2 Trenggalek bertujuan untuk memberdayakan pelaku UMKM dengan pelatihan praktis seperti pembuatan logo usaha, pengelolaan Google Maps, dan branding melalui media sosial, serta memberikan keterampilan kepada siswa dalam bidang desain web dan UI/UX. Diharapkan, melalui pengabdian ini, masyarakat dapat memperoleh manfaat yang signifikan, dan siswa dapat mempersiapkan diri menghadapi tantangan di dunia digital yang terus berkembang.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian ini, baik itu dari pihak UMKM, MTsN 2 Trenggalek, serta berbagai pihak lainnya yang turut berperan aktif. Tanpa dukungan mereka, kegiatan ini tidak akan berjalan dengan lancar.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberikan gambaran yang jelas tentang upaya mengintegrasikan pembelajaran dengan pengabdian sosial, serta dapat menginspirasi berbagai pihak untuk terus berkontribusi dalam menciptakan perubahan positif di masyarakat. Semoga laporan ini juga dapat bermanfaat dan memberikan wawasan yang berharga bagi pembaca.

DAFTAR ISI

Pemberdayaan UMKM dan Peningkatan Kualitas Pendidikan melalui Teknologi di Trenggalek	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS	iv
RINGKASAN.....	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Analisis Permasalahan	4
1.3 Solusi Permasalahan.....	5
1.4 Tujuan Pengabdian	7
BAB II	10
METODE PELAKSANAAN	10
2.1 Tinjauan Iptek.....	10
2.2 Kerangka Kerja	14
2.3 Indikator.....	19
BAB III	22
METODE PELAKSANAAN	22
3.1 Pelaksanaan Pengabdian	22
3.2 Hasil Pengabdian	26
BAB IV	31
PENUTUP	31
4.1 Kesimpulan.....	31
4.2 Saran	32
DAFTAR PUSTAKA	33

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tinjauan Iptek.....	10
-------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.3: Proses Pembuatan Logo untuk Keripik Kentang Bu Kasmi dan Reza Aneka Cemilan	24
Gambar 3.4: Pembuatan Profil Google Maps dan Media Sosial untuk UMKM Lokal	25
Gambar 3.5: Suasana Pembelajaran tentang Internet Positif di MI Trenggalek.....	25
Gambar 3.6: Hasil desain UI/UX oleh siswa di MTsN 2 Trenggalek.....	27
Gambar 3.3: Logo Keripik Kentang Bu Kasmi.....	28
Gambar 3.5: Tampilan profil Google Maps	28
<i>Gambar 3.6: Akun Instagram</i>	<i>29</i>
Gambar 3.7: Suasana pembelajaran internet positif di MI Trenggalek.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

Curriculum Vitae	34
Dokumentasi Kegiatan MI Desa Sugihan	35
Dokumentasi Kegiatan MTsN 2 Trenggalek	35
Dokumentasi Kegiatan UMKM.....	35
Materi Pembelajaran MI Desa Sugihan (Internet Positif).....	36
Materi Pembelajaran MTsN 2 Trenggalek (Desain UI/UX)	42
Materi Pembelajaran MTsN 2 Trenggalek (Web Development)	54
Tanda Bukti Pelaksanaan Kegiatan di MI Desa Sugihan Trenggalek.....	60
Tanda Bukti Pelaksanaan Kegiatan di MTsN 2 Trenggalek	61
Tanda Bukti Pelaksanaan Kegiatan di Desa Sugihan Trenggalek.....	62
Tanda Bukti Pelaksanaan Kegiatan di Manco Barokah.....	63
Tanda Bukti Pelaksanaan Kegiatan di Reza Aneka Cemilan	64
Tanda Bukti Pelaksanaan Kegiatan di Keripik Singkong	65

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengabdian kepada masyarakat merupakan bentuk upaya untuk meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat melalui berbagai kegiatan yang bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan masyarakat saat ini. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memperkenalkan dan mengajarkan teknologi kepada pelaku UMKM serta siswa di Trenggalek, Jawa Timur, yang mencakup UMKM di Desa Sugihan, MTsN 2 Trenggalek, dan MI.

Pengabdian kepada masyarakat adalah salah satu upaya penting dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat melalui pendekatan yang relevan dengan kebutuhan lokal. Dalam konteks ini, kegiatan pengabdian dilakukan di Desa Sugihan, sebuah desa di Trenggalek, Jawa Timur, yang memiliki potensi besar dalam sektor ekonomi berbasis UMKM. Desa Sugihan dihuni oleh sekitar 1.500 jiwa, dengan sebagian besar penduduk bekerja di sektor agraris, perdagangan kecil, dan industri rumah tangga. Sektor UMKM, terutama produksi makanan ringan seperti keripik kentang, manco, dan aneka camilan lainnya, menjadi salah satu pilar utama perekonomian desa. Namun, meskipun memiliki peran penting, banyak pelaku UMKM di Desa Sugihan yang belum memanfaatkan teknologi digital secara maksimal untuk mengembangkan usaha mereka.

Sebagian besar pelaku usaha di Desa Sugihan masih mengandalkan metode konvensional dalam menjalankan bisnis, seperti pemasaran dari mulut ke mulut atau melalui jaringan lokal yang terbatas. Berdasarkan hasil survei awal, sekitar 30% dari total penduduk Desa Sugihan terlibat langsung dalam UMKM. Namun, dari jumlah tersebut, hampir 70% pelaku usaha belum memahami pentingnya membangun identitas visual melalui logo atau memanfaatkan platform digital seperti media sosial dan Google Maps untuk memasarkan produk mereka. Hal ini menyebabkan daya saing produk lokal masih rendah, terutama jika dibandingkan dengan produk serupa dari daerah lain yang telah lebih dulu memanfaatkan teknologi digital.

Meskipun begitu, masyarakat Desa Sugihan menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap upaya untuk meningkatkan keterampilan mereka, terutama dalam penggunaan teknologi digital. Hal ini menjadi dasar pelaksanaan program pengabdian yang bertujuan memberdayakan pelaku UMKM melalui serangkaian pelatihan yang mencakup pembuatan logo, pengelolaan media sosial, dan pemanfaatan Google Maps. Fokus utama dari program ini adalah membantu pelaku usaha membangun identitas visual yang kuat melalui desain logo yang menarik dan mencerminkan karakter produk mereka. Sebagai contoh, pelaku UMKM seperti Fatha Manco, Reza Aneka Cemilan, dan Manco Kurniadi terlibat langsung dalam pelatihan ini dan berhasil memiliki logo baru yang dapat memperkuat citra usaha mereka di pasar lokal maupun digital.

Selain itu, program ini juga memberikan pelatihan tentang pengelolaan media sosial sebagai alat pemasaran yang efektif. Pelatihan mencakup pembuatan konten menarik, seperti foto produk yang berkualitas, video promosi, serta strategi penulisan caption yang mampu menarik perhatian pelanggan. Dengan memanfaatkan platform seperti Instagram dan Facebook, pelaku UMKM mampu meningkatkan jangkauan pemasaran produk mereka. Hasilnya, terjadi peningkatan signifikan dalam interaksi pelanggan dengan usaha lokal, yang terlihat dari kenaikan engagement media sosial hingga 50%. Selain itu, pelaku usaha juga diajarkan untuk memanfaatkan Google Maps guna memudahkan pelanggan dalam menemukan lokasi usaha mereka. Sebanyak delapan pelaku UMKM berhasil membuat profil bisnis di Google Maps, yang tidak hanya memberikan informasi lokasi tetapi juga foto produk, ulasan pelanggan, dan jam operasional. Langkah ini terbukti meningkatkan visibilitas usaha mereka, dengan kunjungan pelanggan ke lokasi usaha meningkat hingga 30% dalam waktu dua bulan setelah pelatihan.

Efek dari program pengabdian ini tidak hanya dirasakan dalam aspek ekonomi tetapi juga dalam peningkatan keterampilan masyarakat secara keseluruhan. Omzet pelaku UMKM yang mengikuti pelatihan mengalami peningkatan rata-rata sebesar 25-40% setelah mereka mulai menerapkan strategi branding dan digitalisasi pemasaran. Dengan adanya logo yang lebih profesional, pelaku usaha mampu membangun citra yang lebih kuat di mata konsumen, sehingga produk mereka lebih mudah dikenali. Selain itu, masyarakat juga mulai menyadari pentingnya teknologi digital dalam mendukung keberlanjutan usaha mereka di tengah persaingan pasar yang semakin kompetitif.

Kehadiran program ini juga memberikan dampak signifikan terhadap kondisi sosial masyarakat Desa Sugihan. Pelatihan ini tidak hanya membantu meningkatkan ekonomi lokal tetapi juga membangun kesadaran masyarakat akan pentingnya literasi digital. Lebih dari 80% peserta pelatihan, termasuk pelaku UMKM dan generasi muda, menyatakan bahwa mereka mendapatkan manfaat besar dari program ini, terutama dalam meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi untuk tujuan produktif. Dengan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, Desa Sugihan kini semakin siap untuk menghadapi tantangan di era modern. Program ini diharapkan dapat menjadi model untuk diterapkan di desa-desa lain yang menghadapi tantangan serupa, sehingga manfaat pengabdian ini dapat dirasakan secara lebih luas.

Sementara itu, di MTsN 2 Trenggalek, kegiatan pengabdian ini difokuskan pada pengenalan dan pelatihan keterampilan Teknologi Informasi (TIK), khususnya dalam pengembangan web dan desain UI/UX. Dengan semakin berkembangnya dunia digital, penting bagi siswa untuk menguasai keterampilan yang relevan, seperti pembuatan website dan desain antarmuka pengguna yang baik, guna mempersiapkan mereka menghadapi dunia kerja di masa depan. Pelatihan ini diharapkan dapat membekali siswa dengan keterampilan teknis yang tidak hanya berguna di sekolah, tetapi juga di dunia profesional.

Selain itu, di MI, pengabdian juga difokuskan pada pengajaran penggunaan internet yang positif. Mengingat pentingnya pemahaman tentang internet di kalangan siswa, pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai etika penggunaan internet, serta cara mengakses informasi yang bermanfaat dan aman. Hal ini penting agar siswa dapat memanfaatkan internet dengan bijak dan terhindar dari konten yang tidak sesuai.

Sebagai bagian dari persiapan untuk program PMKM, Sekdes juga dilibatkan dalam perencanaan pembuatan website untuk UMKM Desa Sugihan. Website ini bertujuan untuk membantu pelaku UMKM memperkenalkan produk mereka secara lebih luas, mempermudah proses pemasaran, serta meningkatkan interaksi dengan pelanggan. Dengan adanya website, pelaku UMKM dapat memperluas jangkauan pasarnya dan memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung keberlanjutan usaha mereka.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberdayakan pelaku UMKM dan siswa agar lebih siap menghadapi tantangan di era digital. Melalui pelatihan ini, diharapkan mereka dapat mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk bersaing di dunia digital yang semakin kompetitif, serta memiliki pemahaman yang baik tentang etika dalam penggunaan teknologi dan internet.

1.2 Analisis Permasalahan

1.2.1 Analisis Permasalahan UMKM Desa Sugihan

UMKM di Desa Sugihan menghadapi berbagai tantangan yang menghambat perkembangan usaha mereka, terutama dalam memanfaatkan teknologi digital untuk memperluas jangkauan pasar. Salah satu permasalahan utama adalah kurangnya kesadaran pelaku UMKM tentang pentingnya memiliki identitas visual yang kuat, seperti logo yang menarik. Banyak UMKM yang belum memiliki logo atau brand yang konsisten, sehingga produk mereka sulit dikenali dan membedakan diri dari kompetitor.

Selain itu, minimnya pemanfaatan media sosial oleh UMKM juga menjadi hambatan. Media sosial yang seharusnya menjadi alat pemasaran utama, masih jarang dimanfaatkan dengan baik oleh pelaku UMKM untuk mempromosikan produk mereka. Hal ini mengakibatkan pemasaran produk mereka terbatas pada metode tradisional yang kurang efektif dalam menjangkau audiens yang lebih luas, terutama di luar wilayah lokal.

Di samping itu, banyak UMKM yang belum memahami pentingnya keberadaan mereka di platform digital seperti Google Maps. Tanpa memanfaatkan Google Maps, konsumen kesulitan menemukan lokasi usaha mereka, yang berdampak pada terbatasnya aksesibilitas produk. Oleh karena itu, sangat diperlukan pelatihan mengenai penggunaan Google Maps untuk menampilkan lokasi dan foto produk secara profesional, sehingga dapat meningkatkan daya saing mereka di pasar digital.

Secara keseluruhan, UMKM di Desa Sugihan masih menghadapi kesulitan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan daya saing usaha mereka. Hal ini menghambat mereka untuk berkembang dan memperluas pasar, yang seharusnya dapat

didorong melalui pemahaman mengenai personal branding, media sosial, dan teknologi lainnya.

1.2.2 Analisis Permasalahan MTsN 2 Trenggalek

Di MTsN 2 Trenggalek, permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya keterampilan teknis siswa dalam bidang pengembangan web dan desain UI/UX. Meskipun mereka diajarkan teori dasar tentang teknologi informasi, banyak siswa yang belum memiliki keterampilan praktis dalam merancang website atau aplikasi yang fungsional dan menarik. Faktor penyebabnya adalah keterbatasan fasilitas pendukung, seperti perangkat komputer yang tidak memadai dan kurangnya pengalaman praktis yang dapat diterapkan dalam proyek nyata.

Pelatihan mengenai pembuatan website dan desain UI/UX sangat dibutuhkan untuk mengisi kekurangan ini. Siswa diharapkan dapat memperoleh keterampilan dasar yang diperlukan untuk membuat website yang responsif dan memiliki desain yang baik. Selain itu, perlu juga dikenalkan pada prinsip-prinsip dasar desain yang berguna dalam membangun tampilan website yang menarik dan mudah digunakan.

1.2.3 Analisis Permasalahan MI (Madrasah Ibtidaiyah)

Di sekolah MI, permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman siswa mengenai penggunaan internet yang positif dan aman. Siswa di MI perlu diberi pemahaman mengenai etika berinternet dan cara menggunakan internet secara bijak, terutama dalam menghadapi berbagai konten yang dapat mempengaruhi perkembangan mereka. Pengenalan tentang internet positif dan penggunaan teknologi dengan bijak sangat penting untuk membentuk karakter siswa agar mereka dapat memanfaatkan teknologi dengan cara yang konstruktif.

1.3 Solusi Permasalahan

1.3.1 Solusi Permasalahan UMKM Desa Sugihan

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh UMKM di Desa Sugihan, beberapa solusi yang dapat diterapkan antara lain:

1. **Pembuatan Logo dan Personal Branding:** Pelatihan mengenai pembuatan logo dan personal branding untuk setiap UMKM akan dilakukan. Pelatihan ini bertujuan untuk membantu UMKM menciptakan identitas visual yang kuat agar produk mereka lebih mudah dikenali dan berbeda dari kompetitor. Pelaku UMKM akan dibimbing dalam menciptakan logo yang menarik dan mencerminkan karakter usaha mereka.
2. **Pengenalan Media Sosial untuk Pemasaran:** Pelatihan tentang penggunaan media sosial untuk pemasaran akan diberikan kepada pelaku UMKM. Pelatihan ini mencakup cara membuat konten yang menarik di platform media sosial, seperti foto produk berkualitas, video promosi, dan caption yang menggugah minat konsumen. Dengan memanfaatkan media sosial, UMKM diharapkan dapat memperluas pasar mereka dan menjangkau pelanggan baru, baik lokal maupun lebih luas.
3. **Pemanfaatan Google Maps:** Pelatihan mengenai penggunaan Google Maps akan diberikan kepada UMKM untuk menampilkan lokasi usaha mereka dengan jelas, lengkap dengan foto produk dan informasi yang relevan. Ini akan memudahkan konsumen untuk menemukan lokasi usaha serta meningkatkan kredibilitas UMKM di dunia digital.
4. **Peningkatan Keterampilan Pemasaran Digital:** Pelatihan tentang pemasaran digital akan difokuskan pada pembuatan konten yang konsisten dan penggunaan iklan berbayar di media sosial. Pelaku UMKM akan diajarkan untuk membuat kalender konten dan strategi pemasaran digital yang lebih terstruktur, sehingga usaha mereka lebih dikenal dan memiliki daya saing yang lebih baik.

1.3.2 Solusi Permasalahan MTsN 2 Trenggalek

Untuk mengatasi masalah keterbatasan keterampilan teknis siswa di MTsN 2 Trenggalek, solusi yang akan diterapkan adalah sebagai berikut:

1. **Pelatihan Pengembangan Web dan Desain UI/UX:** Siswa akan diberi pelatihan praktis mengenai pengembangan website menggunakan HTML, CSS, dan tools

desain seperti Figma. Dengan pelatihan ini, siswa diharapkan dapat memahami cara membuat website yang fungsional dan memiliki desain antarmuka pengguna yang baik. Pelatihan akan dilakukan dengan menggunakan alat yang memadai, sehingga siswa bisa langsung mempraktikkan teori yang telah dipelajari.

2. **Kolaborasi dengan Praktisi Profesional:** Untuk memberikan pengalaman langsung, kolaborasi dengan praktisi di bidang teknologi informasi dan desain UI/UX akan dilakukan. Para siswa dapat belajar langsung dari para profesional yang berpengalaman, yang akan membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan praktis dalam pembuatan website dan desain antarmuka pengguna.

1.3.3 Solusi Permasalahan MI

Untuk mengatasi masalah pemahaman siswa MI mengenai internet positif, solusi yang akan diberikan adalah sebagai berikut:

1. **Pengenalan Internet Positif dan Etika Berinternet:** Pelatihan akan dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang cara menggunakan internet dengan bijak. Mereka akan dikenalkan pada konsep internet positif, yang mencakup pemahaman tentang keamanan online, etika dalam berinteraksi di dunia digital, serta cara menghindari dampak negatif dari penggunaan internet.

1.4 Tujuan Pengabdian

1.4.1 Tujuan Pengabdian UMKM Desa Sugihan

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberdayakan pelaku UMKM di Desa Sugihan dengan meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi digital untuk memajukan usaha mereka. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu UMKM dalam membangun identitas usaha yang lebih kuat dan menarik melalui pembuatan logo yang profesional, sehingga produk mereka lebih mudah dikenali dan membedakan diri dari kompetitor. Selain itu, pelatihan mengenai penggunaan media

sosial akan membantu UMKM dalam memasarkan produk mereka secara lebih efektif dan lebih luas, memanfaatkan platform digital untuk menjangkau konsumen yang lebih banyak.

Selanjutnya, pengabdian ini bertujuan untuk mengajarkan UMKM bagaimana cara memanfaatkan Google Maps untuk memperlihatkan lokasi usaha mereka dan mempermudah pelanggan dalam menemukan produk dan layanan mereka secara online. Selain itu, pelatihan juga akan mencakup strategi pemasaran digital, termasuk pembuatan konten promosi yang menarik dan penggunaan media sosial untuk meningkatkan visibilitas usaha. Secara keseluruhan, kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat daya saing UMKM Desa Sugihan di pasar digital, memperluas jangkauan pasar, serta meningkatkan kredibilitas dan profesionalisme usaha mereka.

1.4.2 Tujuan Pengabdian MTsN 2 Trenggalek

Tujuan pengabdian ini di MTsN 2 Trenggalek adalah memberikan pelatihan praktis kepada siswa dalam pengembangan web dan desain UI/UX, yang akan membekali mereka dengan keterampilan teknis yang sangat relevan di era digital. Dengan pelatihan ini, siswa diharapkan mampu membuat website yang responsif dan menarik, serta memahami prinsip-prinsip desain yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna (user experience). Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk memperkenalkan siswa kepada dunia desain antarmuka (UI) yang efektif dan berfungsi, yang dapat digunakan dalam berbagai proyek atau aplikasi digital.

Pelatihan ini juga bertujuan memberikan wawasan tentang penggunaan teknologi secara positif dan bertanggung jawab melalui pengajaran mengenai internet positif kepada siswa di MTsN 2. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat memanfaatkan teknologi secara produktif dan aman. Secara keseluruhan, tujuan pengabdian ini adalah untuk mempersiapkan siswa MTsN 2 Trenggalek dengan keterampilan yang dapat membantu mereka memasuki dunia digital dengan lebih percaya diri dan kompeten.

1.4.3 Tujuan Pengabdian kepada MI (Madrasah Ibtidaiyah)

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini di MI adalah untuk mengajarkan siswa mengenai penggunaan internet secara positif dan aman. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang bagaimana memanfaatkan internet dengan bijak dan bertanggung jawab, menghindari penyalahgunaan teknologi, serta meminimalkan risiko yang dapat timbul dari penggunaan internet di usia dini.

Pelatihan ini akan mencakup topik-topik seperti pengenalan tentang keamanan di dunia maya, etika berinternet, serta penggunaan sumber daya online yang mendidik dan bermanfaat. Dengan demikian, siswa di MI diharapkan dapat mengakses informasi secara cerdas dan memanfaatkan teknologi untuk kegiatan yang bermanfaat, baik dalam pendidikan maupun kehidupan sehari-hari.

Selain itu, pengabdian ini juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran para guru di MI mengenai pentingnya pengawasan dan pembelajaran mengenai internet positif, serta bagaimana memfasilitasi siswa dalam menggunakan internet secara produktif dan aman. Secara keseluruhan, tujuan pengabdian ini adalah untuk menumbuhkan kebiasaan positif dalam menggunakan teknologi, yang diharapkan dapat mendukung perkembangan karakter siswa dan memperkuat kompetensi mereka dalam dunia digital di masa depan.

BAB II

METODE PELAKSANAAN

2.1 Tinjauan Iptek

Dalam penerapan pengabdian ini, sebagian aspek ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang digunakan serta diterapkan mencakup pengembangan keterampilan teknologi informasi, pemanfaatan media sosial secara bijak, dan implementasi dalam pengujian serta manajemen web. Berikut merupakan uraian mengenai IPTEK yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian, Tinjauan Iptek dapat dilihat pada Tabel 1. 1, berikut:

Tabel 1.1 Tinjauan Iptek

Aspek IPTEK	Deskripsi	Sumber	Kesimpulan
Pengembangan Web	<p>Penggunaan teknologi dasar pengembangan web seperti HTML, CSS, dan JavaScript membantu siswa memahami konsep dan praktik pembuatan situs web. Teknologi ini memungkinkan siswa untuk menciptakan halaman web yang menarik secara visual, memiliki tata letak yang responsif, serta mampu berinteraksi dengan pengguna. Proses pembelajaran ini juga memperkuat kemampuan analitis siswa dalam merancang dan</p>	<p>Chen, X., & Wang, Y. (2022). <i>Dasar-Dasar Pengembangan Web: Panduan Praktis dengan HTML, CSS, dan JavaScript</i>. Penerbit Teknologi Digital.</p>	<p>Siswa mendapatkan landasan yang kuat dalam pengembangan web, mempelajari cara memanfaatkan HTML untuk struktur, CSS untuk gaya, dan JavaScript untuk menambah fungsi dinamis. Keterampilan ini memungkinkan siswa membangun situs web yang tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga berfungsi dengan</p>

	mengimplementasikan elemen-elemen inti dari sebuah situs web.		baik di berbagai perangkat.
Aspek IPTEK	Deskripsi	Sumber	Kesimpulan
Desain UI/UX	Implementasi prinsip desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) bertujuan untuk menghasilkan aplikasi web yang tidak hanya estetik tetapi juga memberikan kenyamanan dalam penggunaan. Fokusnya mencakup tata letak yang ramah pengguna, alur navigasi yang mudah dipahami, serta pengalaman interaksi yang memuaskan bagi pengguna.	Garcia, L. (2023). <i>Designing for the Web: A Guide to Effective UI/UX Principles</i> . Global Tech Publishing.	Peserta didik mampu mengintegrasikan konsep desain UI/UX ke dalam pengembangan aplikasi web, sehingga menciptakan produk digital yang fungsional, menarik secara visual, dan memberikan pengalaman optimal bagi pengguna.
Branding Logo	Perancangan logo yang kreatif dengan menerapkan teori warna bertujuan menciptakan identitas visual yang unik dan menarik. Proses ini dirancang untuk menonjolkan kepribadian merek, menciptakan kesan yang positif, serta memperkuat hubungan	Williams, L. (2023). <i>Logo Design Mastery: Using Color Theory to Elevate Brand Identity</i> . Global Design Press.	UMKM yang menjadi target dapat memiliki logo sebagai identitas visual yang efektif, tidak hanya meningkatkan daya tarik produk tetapi juga memperkuat

	emosional antara merek dan konsumen.		persepsi merek di mata konsumen.
Aspek IPTEK	Deskripsi	Sumber	Kesimpulan
Internet Positif	<p>Penerapan konsep internet positif bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dan masyarakat tentang bagaimana menggunakan internet secara aman, bijak, dan bertanggung jawab. Konsep ini mencakup pembelajaran tentang etika berinternet, menjaga privasi, menghindari konten berbahaya, serta menggunakan internet untuk tujuan yang produktif dan edukatif. Program pelatihan ini berfokus pada pentingnya kesadaran dalam memilih informasi yang benar dan aman, serta bagaimana berinteraksi secara positif di dunia maya.</p>	<p>Hernandez, L. (2022). Promoting Digital Literacy and Positive Internet Use Among Students. <i>Journal of Digital Safety and Education</i>.</p>	<p>Dengan penerapan internet positif, diharapkan siswa dapat menggunakan internet secara bijak, menghindari potensi bahaya, serta memanfaatkan teknologi untuk mendukung perkembangan diri dan pembelajaran, sehingga membangun generasi yang cerdas dan aman dalam beraktivitas di dunia digital.</p>
Pengenalan Sosmed	<p>Pengenalan media sosial bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada pelaku</p>	<p>Smith, A. (2023). <i>Leveraging Social Media for</i></p>	<p>Dengan pengenalan media sosial yang efektif, pelaku</p>

	<p>UMKM dan siswa tentang bagaimana memanfaatkan platform media sosial sebagai alat pemasaran dan komunikasi yang efektif. Media sosial menawarkan berbagai kesempatan untuk membangun komunitas online, mempromosikan produk, serta berinteraksi langsung dengan pelanggan atau audiens. Program pelatihan ini mencakup penggunaan platform populer seperti Facebook, Instagram, dan WhatsApp, serta cara membuat konten yang menarik, seperti foto produk, video promosi, dan caption yang informatif. Selain itu, pelatihan ini juga mencakup strategi untuk mengelola akun media sosial secara konsisten dan berkelanjutan untuk mencapai tujuan bisnis dan memperluas jangkauan pasar.</p>	<p>Business Growth: A Guide for Small Enterprises. Social Media Marketing Review.</p>	<p>UMKM dapat meningkatkan visibilitas usaha mereka, memperluas jaringan pelanggan, dan meningkatkan penjualan produk secara signifikan, serta membangun hubungan yang lebih dekat dengan konsumen.</p>
--	---	---	---

Aspek IPTEK	Deskripsi	Sumber	Kesimpulan
Intergrasi Google Maps	Penerapan teknologi Google Maps API memungkinkan UMKM menampilkan lokasi mereka secara interaktif di platform digital. Integrasi ini bertujuan mempermudah pelanggan menemukan lokasi UMKM, memberikan petunjuk arah secara akurat, serta meningkatkan visibilitas usaha melalui fitur interaktif seperti marker lokasi, navigasi, dan informasi kontak.	Johnson, R. (2023). <i>Enhancing Local Business Visibility with Google Maps Integration</i> . Digital Business Insights.	Dengan integrasi Google Maps, UMKM dapat meningkatkan kemudahan akses pelanggan terhadap lokasi usaha, memperkuat pengalaman pengguna, dan meningkatkan potensi kunjungan langsung ke tempat usaha, yang pada akhirnya mendukung pertumbuhan bisnis.

2.2 Kerangka Kerja

Setiap kegiatan dirancang untuk memberikan manfaat, untuk pelajar dan UMKM lokal agar bisa memberikan dampak positif yang berkelanjutan.

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

MI Sugihan

1. Kondisi *Eksisting* : Siswa-siswi MI Sugihan memiliki akses terbatas terhadap informasi mengenai penggunaan internet yang aman dan produktif. Banyak siswa yang menggunakan internet tanpa panduan yang jelas, sehingga rentan terhadap konten negatif atau kurang mendukung perkembangan pendidikan mereka.

2. Kebutuhan : Diperlukan pelatihan mengenai konsep "Internet Positif," yaitu penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, pencarian informasi yang bermanfaat, dan penghindaran dari konten yang tidak sesuai. Pelatihan ini mencakup pengenalan alat filter konten, tips menggunakan internet secara aman, dan cara mencari informasi edukatif yang relevan untuk kebutuhan belajar.
3. Waktu Pelaksanaan :
 - a. Kelas 4, 5 & 6 mulai pukul 07.00 – 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 mulai pukul 07.00 – 14.00.
 - b. Kelas 8C,9D,8A mulai pukul 07.00-15.30.
 - c. Kelas 9G,9F,8G mulai pukul 07.00 – 15.30
 - d. Kelas 8F & 9A mulai pukul 07.00 – 14.00

Pembuatan Logo Keripik Kentang Bu Kasmi

1. Kondisi *Eksisting* : Pemilik UMKM membutuhkan logo baru untuk branding produk mereka sebagai bagian dari marketing digital.
2. Kebutuhan : Sesi wawancara mengenai usaha dan revisi hasil logo agar pemilik UMKM dapat melakukan branding secara optimal.

3. Waktu Pelaksanaan : Rumah Produksi Keripik Kentang milik Bu Kasmi, revisi dilakukan sebanyak 3 kali dan wawancara dilakukan pada :
 - a. Rumah Produksi Keripik Kentang Bu Kasmi, pada pukul 07.00 – 13.00
 - b. Secara Online, mulai pukul 18.00 – 22.00

Reza Aneka Cemilan

1. Kondisi *Eksisting* : Pemilik UMKM ingin untuk branding ulang produk mereka dan logo baru diperlukan sebagai bagian dari branding ulang.
2. Kebutuhan : Sesi wawancara mengenai usaha dan revisi hasil logo agar pemilik UMKM dapat melakukan branding secara optimal.
3. Waktu Pelaksanaan : Rumah Produksi Reza Aneka Cemilan, revisi dilakukan sebanyak 2 kali dan wawancara dilakukan pada :
 - a. Rumah Produksi Reza Aneka Cemilan, mulai pukul 07.00 – 13.00
 - b. Secara Online, mulai pukul 18.00 – 22.00

Pembuatan Social Media

1. Kondisi *Eksisting* : Banyak pelaku UMKM yang belum memanfaatkan media sosial secara optimal sebagai platform pemasaran. Mereka masih terbatas pada metode tradisional yang kurang efektif untuk menjangkau audiens yang lebih luas.
2. Kebutuhan : Dibutuhkan sesi pelatihan pengenalan media sosial yang meliputi pembuatan akun, strategi konten, dan pengelolaan media sosial secara konsisten.
3. Waktu Pelaksanaan :
 - a. Rumah Produksi Manco Barokah, mulai pukul 07.00 – 10.00

Pembuatan Google Maps

1. Kondisi *Eksisting* : Sebagian besar pelaku UMKM di Desa Sugihan belum memanfaatkan Google Maps untuk memberikan informasi lokasi usaha mereka. Hal ini menyulitkan konsumen untuk menemukan lokasi UMKM secara akurat, dan menurunkan peluang mereka menjangkau pasar yang lebih luas.
2. Kebutuhan : Diperlukan pelatihan untuk membuat dan mengelola profil bisnis di Google Maps, termasuk menambahkan informasi lokasi, jam operasional, foto produk, dan kontak usaha. Pelatihan ini juga mencakup panduan membuat marker lokasi yang akurat serta mengoptimalkan ulasan konsumen untuk meningkatkan kepercayaan pelanggan.
3. Waktu Pelaksanaan :
 - a. Rumah Produksi Fatha Manco, Reza Cemilan, Manco Kurniadi, Manco Barokah . mulai pukul 07.00 – 16.00

B. Langkah-langkah Strategis untuk Merealisasikan Gagasan

MTsN 2 Trenggalek

1. Mengembangkan materi ajar yang mencakup teori dan praktik desain grafis serta pengembangan web.
2. Melaksanakan workshop langsung menggunakan Figma dan VS Code.
3. Memberikan umpan balik individual terkait proyek desain siswa.

MI Sugihan

1. Menyusun pelatihan tentang konsep "Internet Positif" untuk siswa.
2. Memberikan simulasi praktik penggunaan alat filter konten dan cara mencari informasi edukatif.
3. Melakukan diskusi interaktif untuk mengevaluasi pemahaman siswa.

Pembuatan Logo Keripik Kentang Bu Kasmi

1. Melakukan wawancara dengan pemilik UMKM untuk mengenal produk dan kebutuhan branding.
2. Menyediakan opsi sketsa logo awal untuk ditinjau bersama pemilik UMKM.
3. Menyelesaikan revisi logo berdasarkan masukan hingga finalisasi desain.

Pembuatan Logo Reza Aneka Cemilan

1. Melakukan wawancara dengan pemilik UMKM untuk memahami visi branding.
2. Menyediakan beberapa opsi sketsa desain logo.
3. Menyelesaikan desain final logo sesuai kebutuhan branding.

Pembuatan Social Media

1. Melakukan pelatihan pembuatan akun media sosial bagi pelaku UMKM.
2. Memberikan panduan strategi konten dan pengelolaan akun secara konsisten.
3. Melakukan evaluasi penggunaan media sosial sebagai platform pemasaran.

Pembuatan Profil Google Maps

1. Mengadakan pelatihan pembuatan dan pengelolaan profil bisnis di Google Maps.
2. Memberikan panduan menambahkan informasi lokasi, foto produk, dan kontak usaha.
3. Melatih peserta untuk membuat marker lokasi yang akurat dan mengoptimalkan ulasan konsumen.

C. Uraian Bagaimana Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Pengabdian

MTsN 2 Trenggalek

1. Siswa terlibat langsung dalam praktik menggunakan Figma dan VS Code.

2. Guru memberikan dukungan fasilitas untuk menunjang kegiatan belajar.

MI Sugihan

1. Siswa berpartisipasi aktif dalam pelatihan dan diskusi mengenai "Internet Positif."
2. Guru mendampingi siswa selama sesi pelatihan dan memberikan evaluasi.

Pembuatan Logo Keripik Kentang Bu Kasmi

1. Pemilik UMKM terlibat dalam wawancara dan memberikan informasi tentang produk mereka.
2. Pemilik UMKM meninjau dan merevisi desain hingga tahap finalisasi.

Pembuatan Logo Reza Aneka Cemilan

1. Pemilik UMKM memberikan informasi detail tentang usaha mereka dalam sesi wawancara.
2. Pemilik UMKM meninjau dan memberikan masukan pada desain logo.

Pembuatan Social Media

1. Pelaku UMKM mengikuti pelatihan pembuatan akun media sosial.
2. Pelaku UMKM aktif bertanya dan berdiskusi mengenai strategi pemasaran digital.

Pembuatan Profil Google Maps

1. Pelaku UMKM memberikan informasi tentang lokasi dan detail bisnis mereka.
2. Pelaku UMKM mengikuti pelatihan dan praktik langsung dalam membuat profil bisnis.

2.3 Indikator

Indikator keberhasilan dalam pelaksanaan pengabdian ini dapat dilihat dari berbagai aspek yang melibatkan pemahaman siswa di MTsN 2 Trenggalek dan MI

Sugihan, serta tingkat kepuasan pemilik UMKM terhadap hasil kerja yang dilakukan, terutama terkait dengan pembuatan logo dan pengembangan branding produk. Di MTsN 2 Trenggalek, indikator keberhasilan utama terletak pada kemampuan minimal 80% siswa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, yang berkaitan dengan desain grafis menggunakan Figma dan pengembangan web menggunakan HTML dan CSS. Siswa diharapkan dapat menguasai teori dasar serta keterampilan praktis dalam merancang desain grafis dan membangun situs web, yang merupakan keterampilan penting di era digital. Keberhasilan ini juga diukur dari peningkatan kepercayaan diri siswa dalam mengembangkan proyek mereka sendiri, serta kemajuan teknis yang dapat mereka capai selama pelaksanaan workshop langsung menggunakan perangkat lunak desain dan pengkodean tersebut. Hal ini juga menunjukkan kesiapan siswa untuk menghadapi dunia kerja yang semakin mengandalkan teknologi dan digitalisasi. Selain itu, di MI Sugihan, indikator keberhasilan akan dilihat dari tingkat pemahaman siswa terhadap konsep "Internet Positif", yang meliputi bagaimana mereka dapat menggunakan alat filter konten dengan benar dan mencari informasi edukatif di dunia maya. Minimal 80% siswa diharapkan dapat menunjukkan pemahaman yang baik setelah mengikuti pelatihan dan simulasi yang diberikan. Keberhasilan ini juga diukur melalui diskusi interaktif, yang dapat menggambarkan sejauh mana siswa dapat mengevaluasi dan mengimplementasikan pengetahuan mereka dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam menjaga keamanan digital.

Untuk aspek branding dan pembuatan logo, indikator keberhasilan diukur dari kepuasan pemilik UMKM terkait hasil akhir dari desain logo yang telah dibuat. Di UMKM Keripik Kentang Bu Kasmi, keberhasilan dapat dilihat dari tingkat kepuasan pemilik UMKM terhadap logo yang telah selesai setelah melalui dua kali revisi. Pemilik diharapkan dapat dengan mudah menggunakan logo ini untuk memperkenalkan produk mereka secara lebih efektif kepada publik dan pasar yang lebih luas, baik secara offline maupun online. Demikian juga di UMKM Reza Aneka Cemilan, keberhasilan dapat diukur melalui persetujuan dan kepuasan pemilik UMKM terhadap hasil desain logo akhir yang telah disesuaikan dengan kebutuhan branding mereka. Logo ini diharapkan dapat memberikan daya tarik baru bagi produk mereka, yang memungkinkan mereka untuk memperkenalkan

produk ke pasar dengan citra yang lebih kuat dan lebih profesional. Indikator keberhasilan untuk pembuatan logo ini tidak hanya terbatas pada desain visual, tetapi juga pada bagaimana logo tersebut mampu memperkuat citra dan identitas merek produk tersebut di pasar lokal maupun global.

Selain itu, untuk pengelolaan media sosial sebagai bagian dari strategi pemasaran digital, indikator keberhasilan dapat dilihat dari sejauh mana pelaku UMKM mampu membuat dan mengelola akun media sosial mereka secara mandiri setelah mendapatkan pelatihan. Pelaku UMKM diharapkan mampu membuat konten yang menarik dan relevan secara konsisten, serta menerapkan strategi pemasaran digital yang sudah diajarkan. Keberhasilan juga diukur dari tingkat interaksi dan engagement yang diperoleh pada akun media sosial mereka, yang akan memberikan dampak langsung terhadap peningkatan penjualan dan promosi produk mereka. Penggunaan media sosial sebagai platform pemasaran yang efektif menjadi salah satu indikator yang penting dalam mendukung pertumbuhan usaha UMKM di era digital.

Terakhir, untuk pembuatan profil Google Maps, indikator keberhasilan terletak pada bagaimana pelaku UMKM dapat membuat dan mengelola profil bisnis mereka dengan baik. Hal ini termasuk memastikan bahwa semua informasi bisnis yang penting, seperti lokasi, foto produk, dan informasi kontak, telah terpasang dengan lengkap dan akurat. Selain itu, peserta juga dilatih untuk menambahkan marker lokasi yang tepat dan mengoptimalkan ulasan konsumen, yang akan mempengaruhi kredibilitas dan visibilitas bisnis mereka di dunia maya. Keberhasilan pengelolaan profil Google Maps dapat dilihat dari peningkatan jumlah kunjungan ke profil bisnis, serta sejauh mana profil ini dapat meningkatkan daya tarik dan kepercayaan konsumen terhadap produk atau layanan yang ditawarkan oleh UMKM. Dengan indikator-indikator ini, program pengabdian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang signifikan, baik dalam peningkatan keterampilan digital siswa maupun dalam pengembangan usaha UMKM yang lebih siap bersaing di dunia digital.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1 Pelaksanaan Pengabdian

Pengabdian yang dilakukan di MTsN 2 Trenggalek dan MI Trenggalek bertujuan untuk memberikan wawasan serta keterampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi di dunia pendidikan dan UMKM lokal. Di MTsN 2 Trenggalek, kegiatan dimulai dengan materi desain UI/UX yang diajarkan menggunakan aplikasi Figma. Dan mengajarkan tentang pembuatan Website menggunakan html dan css. Pengajaran ini memberikan pemahaman kepada siswa tentang dasar-dasar desain antarmuka yang baik dan nyaman digunakan. Hari pertama diisi dengan pengenalan tentang prinsip-prinsip dasar desain UI/UX, termasuk penggunaan warna, tipografi, serta layout. Siswa diberi kesempatan untuk mencoba membuat desain mereka sendiri, yang kemudian didiskusikan dalam kelompok untuk mendapatkan feedback. Untuk lebih memperdalam pemahaman, siswa diberikan tugas untuk membuat desain UI/UX sebuah aplikasi atau situs web yang sesuai dengan tema yang diberikan.

Pada hari kedua, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan tentang pengembangan web menggunakan HTML dan CSS. Siswa diajarkan cara membuat website sederhana dengan VS Code, dimulai dari dasar seperti struktur HTML dan cara mengatur layout menggunakan CSS. Mereka dipandu langkah demi langkah dalam proses pembuatan website, mulai dari penulisan kode HTML untuk struktur konten hingga penggunaan CSS untuk mempercantik tampilan website tersebut. Penulis juga memberikan contoh praktis dan tantangan desain untuk meningkatkan kreativitas siswa. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk membuat website mereka sendiri dengan tema yang berbeda, dan penulis memantau setiap perkembangan mereka untuk memberikan bantuan dan pengarahan.



Gambar 3.1: Pemberian Materi Desain UI/UX kepada Siswa di MTsN 2 Trenggalek

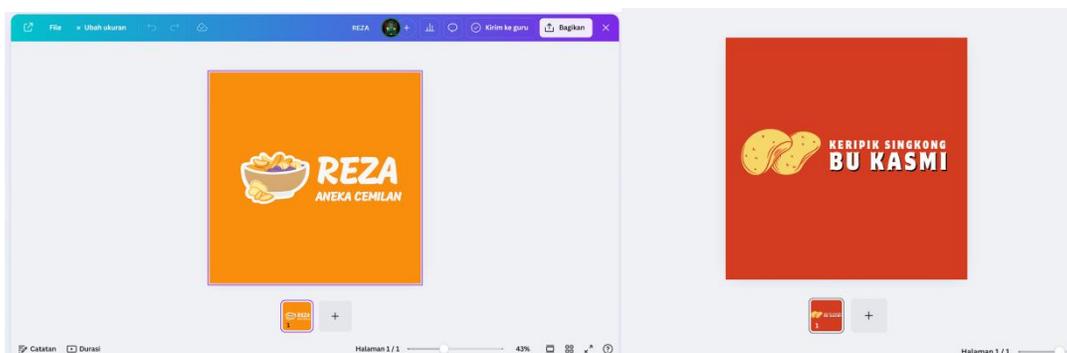
Setelah memahami dasar-dasar desain dan pengembangan web, para siswa diberi tugas untuk merancang dan membuat website sederhana menggunakan HTML dan CSS. Penulis memberikan pengarahan tentang cara menambahkan berbagai elemen seperti gambar, teks, dan video ke dalam halaman web mereka, serta bagaimana cara membuat tampilan web lebih menarik dengan menggunakan teknik desain CSS seperti pengaturan warna, font, dan layout. Selama pelatihan ini, siswa diberi kesempatan untuk bekerja dalam kelompok dan saling berbagi ide. Setiap kelompok berhasil menyelesaikan website mereka dalam waktu yang ditentukan, yang menunjukkan bahwa mereka mampu memahami dan menerapkan materi yang diberikan.



Gambar 3.2: Suasana Pembelajaran Web Development di MTsN 2 Trenggalek
Ruang untuk gambar

Kegiatan ini juga dalam pengembangan branding digital untuk UMKM lokal, yaitu Keripik Kentang Bu Kasmi dan Reza Aneka Cemilan. Penulis bekerja sama dengan kedua UMKM tersebut untuk membantu pembuatan logo bisnis yang menarik dan relevan dengan produk yang mereka tawarkan. Proses pembuatan logo dimulai dengan sesi wawancara untuk memahami karakteristik produk dan tujuan branding mereka. Setelah itu, penulis merancang logo yang sesuai dengan karakter produk, mempertimbangkan elemen desain seperti warna, tipografi, dan bentuk yang mencerminkan citra produk. Revisi dilakukan dua kali untuk memastikan bahwa logo tersebut memenuhi harapan dan keinginan pemilik usaha.

Setelah pembuatan logo selesai, langkah berikutnya adalah memperkenalkan kedua UMKM tersebut ke dunia digital dengan membuat profil bisnis di Google Maps dan media sosial. Keberadaan di platform seperti Google Maps dan media sosial sangat penting dalam memperkenalkan usaha kepada masyarakat luas. Penulis membantu UMKM dalam membuat profil Google Maps, yang memungkinkan konsumen untuk menemukan lokasi mereka dengan mudah. Selain itu, akun media sosial seperti Instagram dan Facebook juga dibuat untuk mempermudah promosi produk dan berinteraksi langsung dengan pelanggan. Pembuatan profil bisnis di media sosial ini diharapkan dapat meningkatkan visibilitas UMKM dan memperluas jangkauan pasar mereka.



Gambar 3.3: Proses Pembuatan Logo untuk Keripik Kentang Bu Kasmi dan Reza Aneka Cemilan

Selain itu, para pelaku UMKM juga diberikan pelatihan tentang pentingnya branding digital dan bagaimana cara mengelola akun media sosial secara efektif. Penulis memberikan wawasan mengenai strategi pemasaran digital yang dapat mereka gunakan untuk meningkatkan daya saing usaha mereka. Penggunaan foto produk yang menarik,

penulisan deskripsi produk yang jelas, serta interaksi dengan pelanggan melalui platform media sosial menjadi beberapa materi yang dibahas. Pelatihan ini memberikan pemahaman kepada pelaku UMKM bahwa kehadiran digital sangat penting untuk kesuksesan bisnis mereka di era sekarang.



Gambar 3.4: Pembuatan Profil Google Maps dan Media Sosial untuk UMKM Lokal

Di sisi lain, pengabdian di **MI Trenggalek** berfokus pada pengenalan **internet positif** kepada siswa, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman mereka dalam menggunakan internet secara bijak. Siswa diajarkan bagaimana cara mencari informasi yang berguna dan relevan melalui mesin pencari seperti Google, serta pentingnya memverifikasi informasi yang mereka temui di dunia maya. Selain itu, siswa diajarkan juga tentang pentingnya menjaga privasi dan keamanan data pribadi saat menggunakan internet. Di akhir sesi, mereka dibimbing untuk membuat akun email sebagai sarana komunikasi yang aman. Kegiatan ini bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dasar tentang dunia digital serta mengajarkan mereka bagaimana menggunakan teknologi dengan bertanggung jawab. Penulis berharap kegiatan ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang internet positif dan cara menghindari dampak negatif yang mungkin timbul dari penggunaan internet yang tidak bijaksana.



Gambar 3.5: Suasana Pembelajaran tentang Internet Positif di MI Trenggalek

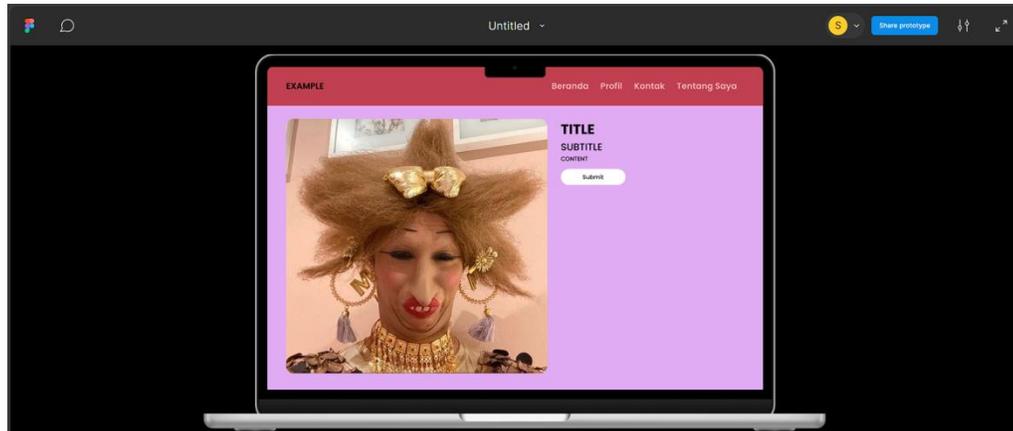
Setelah melakukan pembelajaran web development, hasil dari kegiatan ini sangat memuaskan. Siswa di MTsN 2 Trenggalek berhasil membuat desain UI/UX yang kreatif dan website sederhana dengan menggunakan HTML dan CSS. Mereka dapat melihat secara langsung hasil karya mereka dan merasakan kepuasan ketika berhasil membuat sesuatu yang berfungsi. Selain itu, pelaku UMKM lokal seperti Keripik Kentang Bu Kasmi dan Reza Aneka Cemilan merasa sangat terbantu dengan adanya desain logo yang lebih profesional dan memiliki identitas kuat. Dengan adanya profil di Google Maps dan media sosial, kedua usaha ini kini dapat lebih mudah ditemukan oleh pelanggan dan memiliki potensi pasar yang lebih luas. Diharapkan bahwa kegiatan ini dapat memberikan dampak yang signifikan dalam peningkatan kualitas pendidikan di MTsN dan MI Trenggalek, serta mendukung pertumbuhan UMKM lokal agar lebih berkembang di pasar digital.

3.2 Hasil Pengabdian

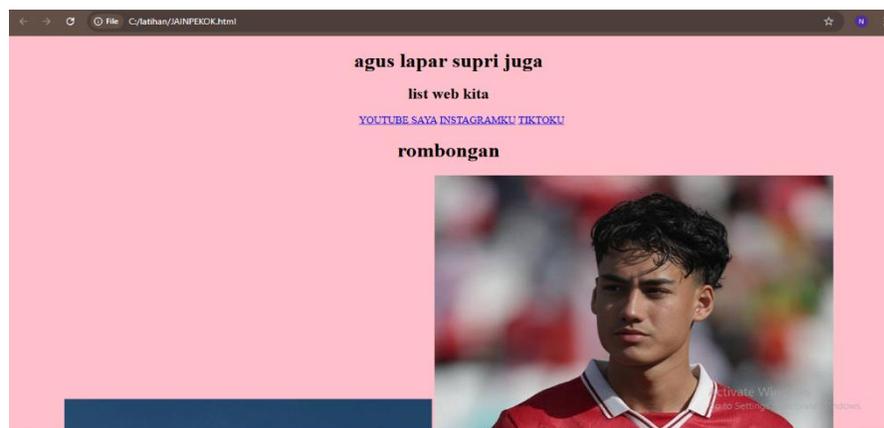
Pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di MTsN 2 Trenggalek berfokus pada pemberian materi desain UI/UX serta pengembangan website sederhana. Kegiatan ini dilaksanakan selama dua hari, dengan pembagian materi yang terstruktur untuk memastikan siswa memahami teori dasar sekaligus mampu mengimplementasikannya dalam bentuk nyata. Pada hari pertama, siswa diajak untuk mempelajari prinsip desain UI/UX menggunakan aplikasi Figma. Materi mencakup penggunaan warna, tipografi, dan tata letak yang efektif untuk menciptakan antarmuka yang menarik dan ramah pengguna. Setelah teori diberikan, siswa diberikan kesempatan untuk mencoba langsung membuat desain UI/UX dengan tema tertentu. Hasil desain mereka kemudian dibahas dalam diskusi kelompok, di mana masing-masing siswa mendapatkan masukan konstruktif untuk meningkatkan karyanya.

Pada hari kedua, fokus kegiatan beralih ke pengembangan website sederhana menggunakan HTML dan CSS melalui aplikasi Visual Studio Code. Penulis memandu siswa secara langsung untuk memahami struktur dasar HTML, penggunaan elemen-elemen seperti gambar, teks, dan tautan, serta cara mengatur tampilan menggunakan CSS. Setiap siswa diberi kesempatan untuk membuat website dengan tema yang berbeda, mulai dari halaman informasi sekolah hingga website promosi sederhana. Hasil dari kegiatan ini

sangat memuaskan, di mana siswa tidak hanya berhasil memahami teori yang diajarkan tetapi juga mampu menghasilkan desain UI/UX kreatif serta website sederhana yang berfungsi dengan baik.



Gambar 3.6: Hasil desain UI/UX oleh siswa di MTsN 2 Trenggalek.



Gambar 3.2: Tampilan website sederhana karya siswa MTsN 2 Trenggalek.

Selain di bidang pendidikan, pengabdian juga menysasar UMKM lokal seperti Keripik Kentang Bu Kasmi dan Reza Aneka Cemilan. Fokus kegiatan ini adalah meningkatkan branding digital UMKM melalui pembuatan logo dan pengenalan mereka ke platform digital. Proses dimulai dengan sesi wawancara bersama pemilik UMKM untuk memahami karakteristik produk, nilai unik, dan tujuan branding mereka. Berdasarkan informasi yang diperoleh, penulis merancang logo yang mencerminkan identitas dan nilai produk mereka. Logo yang dihasilkan melalui beberapa tahap revisi untuk memastikan kesesuaian dengan harapan pemilik usaha.

Langkah berikutnya adalah membantu UMKM membuat profil bisnis di Google Maps dan media sosial seperti Instagram dan Facebook. Profil ini memungkinkan UMKM menjangkau lebih banyak pelanggan potensial dan meningkatkan visibilitas mereka di dunia digital. Penulis juga memberikan pelatihan kepada pemilik UMKM tentang pengelolaan media sosial, seperti teknik mengambil foto produk yang menarik, menulis deskripsi produk yang informatif, dan menjalin interaksi dengan pelanggan secara efektif. Hasilnya, kedua UMKM kini memiliki logo profesional dan profil digital yang kuat, yang diharapkan dapat meningkatkan daya saing mereka di pasar.



Gambar 3.3: Logo Keripik Kentang Bu Kasmir.



Gambar 3.4: Logo Reza Aneka Cemilan.



Gambar 3.5: Tampilan profil Google Maps



Gambar 3.6: Akun Instagram

Di MI Trenggalek, pengabdian diarahkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang internet positif. Materi yang diberikan mencakup cara menggunakan internet dengan bijak, seperti mencari informasi yang relevan dan bermanfaat, memverifikasi keabsahan sumber informasi, serta menjaga privasi dan keamanan data pribadi. Sesi pembelajaran dimulai dengan diskusi interaktif tentang dampak positif dan negatif internet. Siswa kemudian diajarkan cara membuat akun email sebagai sarana komunikasi yang aman dan efisien. Selain itu, diberikan pula panduan praktis tentang penggunaan mesin pencari untuk mendapatkan informasi yang valid dan cara menghindari situs-situs berbahaya.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa mampu memahami konsep internet positif serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Mereka juga berhasil membuat akun email secara mandiri, yang menjadi langkah awal dalam memanfaatkan teknologi digital secara bertanggung jawab. Kegiatan ini diharapkan dapat membekali siswa dengan keterampilan dasar yang bermanfaat di era digital.



Gambar 3.7: Suasana pembelajaran internet positif di MI Trenggalek.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini memberikan dampak yang signifikan bagi siswa dan UMKM lokal. Di MTsN 2 Trenggalek, siswa mendapatkan pemahaman baru tentang desain UI/UX dan pengembangan website, yang tidak hanya menambah wawasan mereka tetapi juga memberi pengalaman praktis yang relevan dengan kebutuhan masa kini. Di sisi lain, UMKM lokal seperti Keripik Kentang Bu Kasmi dan Reza Aneka Cemilan kini memiliki identitas visual yang lebih kuat serta kehadiran digital yang lebih luas, yang diharapkan dapat meningkatkan daya saing mereka di pasar. Sementara itu, kegiatan di MI Trenggalek berhasil menanamkan pemahaman tentang penggunaan internet secara positif, yang penting untuk membentuk generasi muda yang bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Trenggalek, khususnya di Desa Sugihan, MTsN 2 Trenggalek, dan MI Sugihan, telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam pemberdayaan UMKM dan peningkatan kualitas pendidikan. Secara garis besar, hasil pengabdian ini menunjukkan keberhasilan dalam mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan daya saing UMKM di pasar digital dan memberikan keterampilan praktis kepada siswa untuk menghadapi tantangan era digital.

Pada UMKM Desa Sugihan, pelaku usaha telah mendapatkan pelatihan dalam berbagai aspek penting, seperti personal branding melalui pembuatan logo, pengelolaan media sosial untuk pemasaran, dan integrasi lokasi usaha mereka dengan Google Maps. Hasil dari kegiatan ini adalah peningkatan visibilitas usaha, kemudahan bagi konsumen untuk menemukan lokasi UMKM, serta peningkatan kepercayaan pelanggan melalui identitas visual yang kuat. UMKM seperti Keripik Kentang Bu Kasmi dan Reza Aneka Cemilan kini memiliki logo profesional yang mencerminkan identitas produk mereka dan lebih mudah dikenali di pasar.

Di MTsN 2 Trenggalek, pelatihan desain UI/UX dan pengembangan website berhasil membekali siswa dengan keterampilan teknis yang relevan. Siswa diperkenalkan pada konsep desain yang estetis dan fungsional, serta diberikan kesempatan untuk mengimplementasikan teori melalui proyek langsung menggunakan Figma, HTML, dan CSS. Hasilnya, siswa mampu menghasilkan desain antarmuka yang menarik dan website sederhana yang berfungsi dengan baik, yang dapat menjadi bekal berharga untuk masa depan mereka.

Pada MI Sugihan, kegiatan pengajaran tentang internet positif telah memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan kesadaran siswa mengenai penggunaan teknologi secara bijak. Siswa diajarkan pentingnya menjaga privasi, memanfaatkan sumber daya edukasi, serta menghindari konten negatif yang dapat memengaruhi perkembangan mereka. Selain itu, pelatihan ini juga memberikan pengetahuan dasar tentang keamanan digital yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi peserta, tetapi juga menciptakan dampak jangka panjang yang diharapkan dapat terus berkembang. Dalam jangka panjang, pemberdayaan UMKM yang didukung oleh teknologi digital dapat memperkuat perekonomian lokal, sementara peningkatan keterampilan digital di kalangan siswa dapat membantu mereka lebih siap menghadapi dunia kerja yang semakin mengandalkan teknologi.

4.2 Saran

1. Untuk UMKM Desa Sugihan:

- a. **Konsistensi Pengelolaan Media Sosial:** Pelaku UMKM diharapkan untuk terus mengelola media sosial mereka secara konsisten. Konten promosi yang menarik, informatif, dan relevan perlu diperbarui secara rutin untuk menjaga interaksi dengan pelanggan.
- b. **Pemanfaatan Google Maps Secara Maksimal:** Selain menampilkan lokasi, UMKM disarankan untuk memanfaatkan fitur tambahan seperti ulasan pelanggan, promosi, dan posting foto produk secara berkala untuk meningkatkan kredibilitas dan menarik lebih banyak konsumen.
- c. **Pelatihan Lanjutan:** Diperlukan pelatihan lanjutan yang lebih mendalam, seperti teknik fotografi produk, strategi pemasaran digital, dan pengelolaan toko online, agar UMKM dapat lebih kompetitif di pasar yang semakin digital.

2. Untuk MTsN 2 Trenggalek:

- a. **Pelatihan Berkelanjutan:** Kegiatan pelatihan perlu dilanjutkan dengan materi yang lebih kompleks, seperti pengembangan aplikasi berbasis web dan mobile. Hal ini dapat memberikan wawasan baru kepada siswa dan meningkatkan keahlian mereka.
- b. **Peningkatan Fasilitas Pendukung:** Diperlukan peningkatan fasilitas pendukung, seperti ketersediaan perangkat komputer yang memadai dan akses internet yang stabil untuk mendukung kegiatan belajar praktis.
- c. **Kolaborasi dengan Industri:** Melibatkan praktisi dari industri teknologi dapat memberikan siswa wawasan yang lebih luas tentang kebutuhan dunia kerja, sehingga mereka lebih siap bersaing.

3. Untuk MI Sugihan:

- a. **Penguatan Edukasi Digital:** Siswa perlu diberikan pelatihan tambahan tentang keamanan digital, seperti cara mengenali phishing, menjaga privasi data, dan menggunakan aplikasi secara aman. Hal ini penting untuk melindungi mereka dari ancaman dunia maya.
- b. **Peran Guru yang Lebih Aktif:** Guru perlu lebih aktif dalam memberikan pengawasan dan bimbingan kepada siswa terkait penggunaan teknologi. Selain itu, mereka juga dapat dilatih untuk memahami perkembangan teknologi agar dapat mendukung pembelajaran yang relevan.

4. Untuk Program Pengabdian Selanjutnya:

- a. **Monitoring dan Evaluasi Berkelanjutan:** Penting untuk memonitor perkembangan UMKM dan siswa setelah pelaksanaan program ini. Evaluasi rutin dapat membantu mengidentifikasi keberhasilan program serta area yang memerlukan perbaikan.
- b. **Pengembangan Jaringan Mitra:** Melibatkan lebih banyak mitra lokal, akademisi, dan profesional di bidang teknologi dapat memperluas cakupan program dan memberikan manfaat yang lebih besar.
- c. **Pengembangan Modul Pelatihan:** Modul pelatihan yang sistematis dan terstruktur perlu dikembangkan agar kegiatan pengabdian dapat diadaptasi dengan mudah untuk lokasi dan kebutuhan lain di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Chen, X., & Wang, Y. (2022). *Dasar-Dasar Pengembangan Web: Panduan Praktis dengan HTML, CSS, dan JavaScript*. Penerbit Teknologi Digital.
- Garcia, L. (2023). *Designing for the Web: A Guide to Effective UI/UX Principles*. Global Tech Publishing.
- Williams, L. (2023). *Logo Design Mastery: Using Color Theory to Elevate Brand Identity*. Global Design Press.
- Hernandez, L. (2022). Promoting Digital Literacy and Positive Internet Use Among Students. *Journal of Digital Safety and Education*.
- Smith, A. (2023). Leveraging Social Media for Business Growth: A Guide for Small Enterprises. *Social Media Marketing Review*.
- Johnson, R. (2023). *Enhancing Local Business Visibility with Google Maps Integration*. Digital Business Insights.

LAMPIRAN

1. Curriculum Vitae



Achmad Syamsul Arifin

Web Developer

CONTACT

✉ achmadsymsl87@gmail.com

☎ +6287871017941

🎂 24 June 2004

✉ Kota Malang, Jawa Timur

PORTFOLIO

🔗 <https://github.com/syasul>

SKILLS

- MySQL
- UI/UX
- Django
- Pemrograman GUI Flutter
- Kotlin
- Laravel
- PHP
- Python
- Manajemen Database SQLite
- Desain Antarmuka Pengguna
- Pemahaman Prinsip UI/UX
- Pemahaman UX/UI
- Memahami Antarmuka Pengguna/ Pengalaman Pengguna

SUMMARY

Saya adalah salah satu mahasiswa dari kampus STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA di Malang, saya memiliki pengalaman internship (magang) selama ±11 bulan di sebuah software house di Malang. Saya memiliki beberapa keahlian di beberapa bahasa pemrograman yaitu: python, flutter, kotlin, django, laravel, dan saya memiliki keahlian di bidang UI/UX, photoshop.

EDUCATION

STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA MALANG Sep 2022 – Sekarang

S1 - S1 Teknologi Informasi

1. saya menjadi anggota BEM pada tahun 2022-2023
2. saya menjadi anggota BEM pada tahun 2023-sekarang
3. bagian dokumentasi pada acara Dies Natalis Kampus
4. menjadi ketua pelaksana PPKMB

SMKN 4 MALANG Jun 2019 – Mei 2022

SMA/SMK/MA - Rekayasa Perangkat Lunak

1. membuka joki tugas online
2. mengikuti ekstrakurikuler broadcast
3. freelance pembuatan web menggunakan django, laravel dan flutter

SMPN 19 MALANG Jun 2016 – Jun 2019

SMP/MTS -

WORK EXPERIENCE

Web Developer di EZY INDUSTRIES Jan 2021 – Nov 2022

Internship (Magang)

2. Dokumentasi Kegiatan MI Desa Sugihan



3. Dokumentasi Kegiatan MTsN 2 Trenggalek



4. Dokumentasi Kegiatan UMKM



5. Materi Pembelajaran MI Desa Sugihan (Internet Positif)





SOSIAL MEDIA

Sosial media adalah tempat kita berinteraksi dan berbagi dengan teman-teman di seluruh dunia.

Contoh : ig, tiktok, youtube, dll



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 !!

- 01** 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?



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



UI & UX Design

MTsN 2 Trenggalek

PENGENALAN UI/UX

Dalam perkembangan teknologi saat ini, pembuatan UI/UX yang efektif baik untuk website maupun aplikasi mobile. UI (User Interface) dan UX (User Experience).

User Interface (UI)

UI adalah cara membuat tampilan sebuah produk aplikasi digital yang memiliki estetika dan mudah digunakan dan menyangkut sebuah informasi dapat ditampilkan. Desain UI fokus pada elemen visual seperti tata letak, warna, ikon, tombol, dan elemen grafis lainnya. Untuk menciptakan antarmuka yang estetis, mudah digunakan, dan memberi pengalaman visual yang baik bagi setiap pengguna.



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.



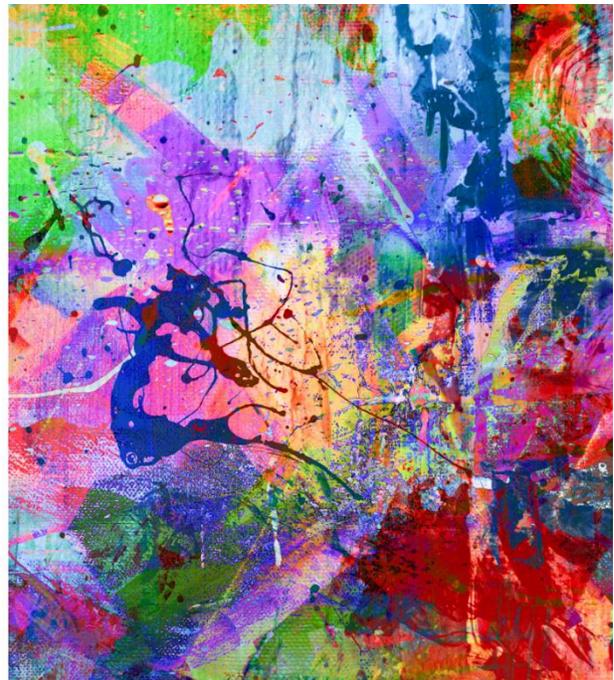
KATEGORI WARNA

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



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.

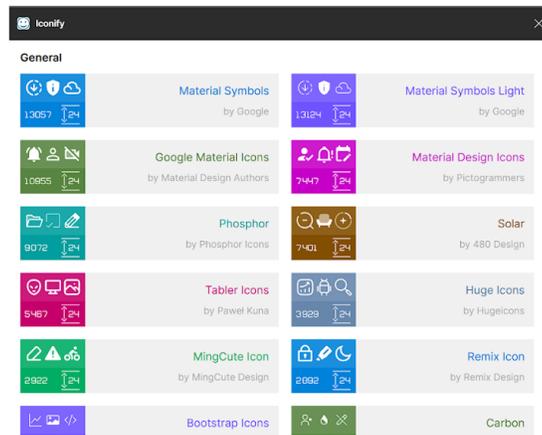


HITAM

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



Icon



Typography

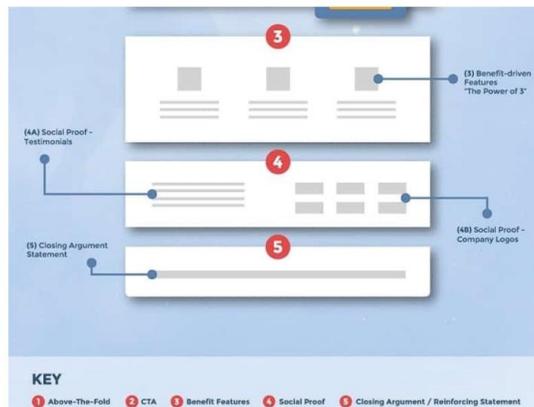
Tipografi, seni cetak atau tata huruf adalah suatu kesenian dan teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

NAME	TOKEN	SIZE	WEIGHT	EXAMPLE
Default font family	\$font-family			Proxima Nova, sans-serif
Heading large desktop	\$font-size-desk-1	66pt	600	Aa
Heading default desktop	\$font-size-desk-2	36pt	800	Aa
Heading small desktop	\$font-size-desk-3	30pt	400	Aa
Heading x-small desktop	\$font-size-desk-4	20pt	400	Aa
Heading large mobile	\$font-size-mob-1	36pt	600	Aa
Heading default mobile	\$font-size-mob-2	30pt	600	Aa
Heading small mobile	\$font-size-mob-3	24pt	600	Aa
Heading x-small mobile	\$font-size-mob-4	20pt	600	Aa
Paragraph large	\$font-size-para-1	18pt	400	Aa
Paragraph default	\$font-size-para-2	16pt	400	Aa
Paragraph small	\$font-size-para-3	14pt	400	Aa
Text small default	\$font-size-small	12pt	400	Aa
Text button default	\$font-size-button	14pt	800	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
@duniadalamdesign
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

403 ERROR

The request could not be satisfied.

Request blocked. We can't connect to the server for this app or website at this time. There might be too much traffic or a configuration error. Try again later, or contact the app or website owner.
If you provide content to customers through CloudFront, you can find steps to troubleshoot and help prevent this error by reviewing the CloudFront documentation.

Generated by cloudfront (CloudFront)
Request ID: NkRzzy5IuL5okm0d57CADtyFZm39AdPD

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

- Steve Jobs -



**THANKS FOR YOUR
ATTENTION**

7. Materi Pembelajaran MTsN 2 Trenggalek (Web Development)

Presentasi HTML & CSS



Oleh: BEM STIMATA MALANG

Halaman 1

HTML



HTML (HyperText Markup Language) adalah bahasa markup standar yang digunakan untuk membuat dan mendesain halaman web. HTML menyediakan struktur dasar dari sebuah halaman web dengan menggunakan berbagai elemen atau tag.

- Tag `<!DOCTYPE html>`
- Tag `<html>`
- Tag `<head>`
- Tag `<title>`
- Tag `<body>`

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.

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.

★ Menghubungkan Sumber Daya

Hyperlink dapat digunakan untuk menghubungkan berbagai sumber daya seperti dokumen, gambar, video, dan file lain.

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>
```

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

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.

Contoh Bentuk



Terima Kasih

BEM STIMATA MALANG 2024

8. Tanda Bukti Pelaksanaan Kegiatan di MI Desa Sugihan 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 : 008/B.01/STIMATA-BEM/SPK/VIII/2024
Perihal : Pengesahan kegiatan PMKM BEM

Kepada Yth.
Kepala Sekolah
Madrasah Ibtidaiyah 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 Madrasah Ibtidaiyah 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 : Madrasah Ibtidaiyah 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,
Ketua Pelaksana

Arnoldew Rav Ruby
NIM 22.51.0009

9. Tanda Bukti Pelaksanaan Kegiatan 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.


Kepala Sekolah MTsN 2 Trenggalek

Drs. Widodo Setyadi

Trenggalek, 16 Agustus 2024,
Ketua Pelaksana


Arnoldew Ray Ruby
NIM 22.51.0009

10. Tanda Bukti Pelaksanaan Kegiatan di Desa Sugihan Trenggalek



**BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA
STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA**

Jl. Laksda Adi Sucipto No. 249 A Malang – 65154
U7DSV7DSV

Official Website : www.stimata.ac.id E-mail : bem@stimata.ac.id



Nomor : 006/B.01/STIMATA-BEM/SPK/VIII/2024
Perihal : Pengesahan kegiatan PMKM BEM

Kepada Yth.
Bapak Mukiyu
Kepala Desa 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 Desa Sugihan. Kegiatan Penyuluhan dengan tema “Peningkatan Potensi Ekonomi Desa Sugihan dengan Penerapan Digitalisasi” telah dilaksanakan dengan baik pada:

Tanggal : 10 s/d 20 Agustus 2024
Tempat : Desa Sugihan, Kecamatan Kampak, Kabupaten Trenggalek

Dengan ini, kami mengesahkan bahwa kegiatan tersebut telah berjalan sesuai dengan rencana dan mendapatkan respon yang sangat positif dari masyarakat Desa Sugihan. Kami berharap kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi perkembangan ekonomi desa melalui 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.

Kepala Desa Sugihan



Trenggalek, 16 Agustus 2024,
Ketua Pelaksana

Arnoldew Ray Ruby
NIM 22.51.0009

Mengetahui.

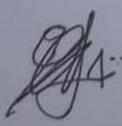
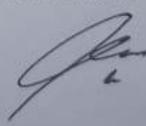
Dosen Pembimbing

Dr. Weda Adistianaya Dewa, S.Kom, MMSI
NIK. 0725118406

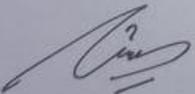
11. Tanda Bukti Pelaksanaan Kegiatan di Manco Barokah

	<p>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</p>	
<hr/>		
Nomor	: 015/B.01/STIMATA-BEM/SPK/VIII/2024	
Perihal	: Pengesahan kegiatan PMKM BEM	
<p>Kepada Yth. Pemilik Usaha UMKM Manco Barokah Di Tempat</p>		
<p>Dengan Hormat,</p>		
<p>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 UMKM Manco Barokah. Kegiatan Penyuluhan dengan tema “Peningkatan Potensi Ekonomi Desa Sugihan dengan Penerapan Digitalisasi” telah dilaksanakan dengan baik pada:</p>		
Tanggal	: 11,12,18 Agustus 2024	
Tempat	: Tempat Usaha UMKM Manco Barokah	
<p>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.</p>		
<p>Demikian surat pengesahan ini kami buat sebagai bentuk pertanggungjawaban kami atas pelaksanaan kegiatan PMKM. Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.</p>		
Pemilik Usaha Manco Barokah	Trenggalek, 18 Agustus 2024, Ketua Pelaksana	
		
Rulaili	Arnoldew Ray Ruby NIM 22.51.0009	
<p>Mengetahui. Dosen Pembimbing</p>		
<p>Dr. Weda Adistianaya Dewa, S.Kom, MMSI NIK. 0725118406</p>		

12. Tanda Bukti Pelaksanaan Kegiatan di Reza Aneka Cemilan

	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	
<hr/>		
Nomor	: 012/B.01/STIMATA-BEM/SPK/VIII/2024	
Perihal	: Pengesahan kegiatan PMKM BEM	
Kepada Yth. Pemilik Usaha UMKM "Reza" Desa 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 UMKM Reza. Kegiatan Penyuluhan dengan tema "Peningkatan Potensi Ekonomi Desa Sugihan dengan Penerapan Digitalisasi" telah dilaksanakan dengan baik pada:		
Tanggal	: 11,12,18 Agustus 2024	
Tempat	: Tempat Usaha UMKM Reza	
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.		
Pemilik Usaha UMKM Reza	Tenggalek, 18 Agustus 2024, Ketua Pelaksana	
 Martini	 Arnoldew Ray Ruby NIM 22.51.0009	
Mengetahui. Dosen Pembimbing		
Dr. Weda Adistianaya Dewa, S.Kom, MMSI NIK. 0725118406		

13. Tanda Bukti Pelaksanaan Kegiatan di Keripik Singkong

	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 : 019/B.01/STIMATA-BEM/SPK/VIII/2024 Perihal : Pengesahan kegiatan PMKM BEM		
Kepada Yth. Pemilik Usaha UMKM Singkong Kerupuk 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 UMKM Singkong Kerupuk. Kegiatan Penyuluhan dengan tema “Peningkatan Potensi Ekonomi Desa Sugihan dengan Penerapan Digitalisasi” telah dilaksanakan dengan baik pada:		
Tanggal	: 11,12,18 Agustus 2024	
Tempat	: Tempat Usaha UMKM Singkong Kerupuk	
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.		
Pemilik Usaha Singkong Kerupuk	Trenggalek, 18 Agustus 2024, Ketua Pelaksana	
		
Kasmir	Arnoldew Ray Ruby NIM 22.51.0009	
Mengetahui. Dosen Pembimbing		
Dr. Weda Adistianaya Dewa, S.Kom, MMSI NIK. 0725118406		