

Penguatan Layanan Kewirausahaan Berbasis Masyarakat di PKBM Rumah Pintar Melalui Aplikasi ROOMPI

Yudha Alif Auliya^{1)*}, Isti Fadah²⁾, Yustri Baihaqi³⁾

^{1,2,3,4)} Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Jember

^{*)} Corresponding author

yudha.alif@unej.ac.id

ABSTRAK: Pada tahun pertama, program pengabdian bersama PKBM Rumah Pintar difokuskan pada peningkatan layanan pembelajaran berbasis aplikasi ROOMPI. Oleh karena itu, pada tahap lanjutan dikembangkan layanan kewirausahaan berbasis aplikasi ROOMPI-HUB sebagai platform digital yang mendukung peningkatan kompetensi usaha mikro. Metode yang digunakan meliputi observasi kebutuhan, pelatihan tematik, pendampingan, serta pengembangan fitur aplikasi berbasis prototype. Fitur baru yang ditambahkan, yakni Digital Business Hub, memfasilitasi siswa dan masyarakat dalam mengakses modul interaktif, forum diskusi, serta layanan pelatihan kewirausahaan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kompetensi signifikan berdasarkan pre-test dan post-test terhadap 20 peserta dengan rata-rata peningkatan 62,5%. Secara spesifik, pemahaman fotografi meningkat 63,2%, hilirisasi produk 58,1%, branding digital 68,9%, dan strategi pemasaran digital 63,8%. Program ini tidak hanya menghadirkan inovasi teknologi berupa ROOMPI-HUB, tetapi juga berhasil memperkuat literasi kewirausahaan masyarakat Karangharjo. Integrasi teknologi dengan pelatihan praktis terbukti mampu meningkatkan daya saing usaha mikro berbasis UMKM.

Kata kunci : PKBM Rumah Pintar, ROOMPI-Hub, Kewirausahaan Digital, Penguatan UMKM

ABSTRACT: During the inaugural year, the collaborative service initiative with PKBM Rumah Pintar concentrated on enhancing application-oriented educational services through ROOMPI. Consequently, in the advanced phase, the application-oriented entrepreneurship service ROOMPI-HUB was created as a digital platform to enhance micro-business competencies. The employed approaches include of needs assessment, thematic training, mentoring, and the creation of prototype-based application functionalities. The recently introduced feature, the Digital Business Hub, enables students and the public to access interactive modules, discussion forums, and entrepreneurship training services. The activity's results indicate a substantial enhancement in competence, as evidenced by pre-tests and post-tests of 20 participants, reflecting an average increase of 62.5%. Specifically, comprehension of photography rose by 63.2%, product downstreaming by 58.1%, digital branding by 68.9%, and digital marketing techniques by 63.8%. This program not only promoted technological innovation through ROOMPI-HUB but also effectively enhanced the entrepreneurial literacy of the Karangharjo community. The integration of technology with practical training has demonstrated the ability to enhance the competitiveness of micro-enterprises within the SME sector.

Keywords: PKBM Rumah Pintar, ROOMPI-Hub, Digital Entrepreneurship, Empowering UMKM

PENDAHULUAN

PKBM Rumah Pintar Karangharjo, yang terletak di Kecamatan Silo, Kabupaten Jember, Jawa Timur, telah menjadi pusat kegiatan pendidikan yang memberikan layanan

bagi masyarakat yang kurang beruntung dalam mengakses pendidikan formal. Berdasarkan data dari Pemerintah Desa Karangharjo, desa ini memiliki total penduduk sebanyak 8.467 jiwa, dengan tingkat pendidikan yang masih rendah. Sekitar 48,06% penduduk desa tersebut hanya mengenyam pendidikan hingga tingkat SD, sedangkan 7,63% baru menyelesaikan pendidikan SLTA. Data ini menunjukkan masih rendahnya tingkat partisipasi masyarakat dalam pendidikan formal dan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja, khususnya dalam bidang kewirausahaan.

Selain itu, data Indeks Desa Mandiri (IDM) Desa Karangharjo pada tahun 2023 menunjukkan angka sebesar 0,82459, yang menempatkan desa ini dalam kategori desa mandiri, namun masih menghadapi tantangan dalam aspek ketahanan ekonomi khususnya peningkatan kewirausahaan (Malik dan Mulyono, 2017). Indeks ketahanan ekonomi di Desa Karangharjo juga berada dibawah rata-rata nasional. Ketahanan ekonomi yang rendah ini sangat dipengaruhi oleh terbatasnya akses masyarakat terhadap pelatihan keterampilan yang dibutuhkan untuk mengembangkan usaha mandiri dan menciptakan peluang ekonomi (Darwis et. al., 2021).

Seiring dengan itu, PKBM Rumah Pintar telah mengambil peran penting dalam menyediakan layanan pendidikan non-formal melalui tiga layanan utama: pendidikan kesetaraan paket A, B, dan C, keaksaraan dasar dan lanjut, serta taman baca masyarakat. Berdasarkan survei internal yang dilakukan pada tahun 2024, mayoritas masyarakat Karangharjo menginginkan pelatihan kewirausahaan dengan pendekatan yang lebih praktis dan relevan dengan perkembangan zaman, terutama di bidang pemasaran, manajemen keuangan usaha, dan pemanfaatan platform e-commerce (Auliya et. al, 2024).

Untuk itu, pengembangan aplikasi "ROOMPI" menjadi jawaban atas tantangan yang ada. Aplikasi ini tidak hanya akan memperkuat pengelolaan layanan pendidikan di PKBM Rumah Pintar, tetapi juga memberikan layanan kewirausahaan berbasis yang dapat diakses oleh siswa belajar dan masyarakat dengan mudah dan efisien (Riansyah, 2023). Fitur unggulan dalam aplikasi ini, seperti Digital Business Hub yang menyediakan modul pelatihan kewirausahaan interaktif, Chatbot Konsultasi Kewirausahaan Berbasis AI yang memberikan konsultasi otomatis kepada pelaku usaha, dan Community Forum yang memfasilitasi kolaborasi antar pelaku usaha, dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan keterampilan kewirausahaan masyarakat Karangharjo (Ahsani et.al, 2021).

Dari segi literasi digital, berdasarkan data yang dihimpun pada tahun 2024, sebanyak 60% masyarakat Karangharjo masih merasa kesulitan dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan usaha mereka (Adhanisa dan Fatchiya, 2017). Oleh karena itu, aplikasi "ROOMPI" dirancang untuk mengatasi kesenjangan ini dengan menyediakan pelatihan yang mudah diakses oleh seluruh lapisan masyarakat, termasuk siswa yang belajar di PKBM Rumah Pintar (Muliawanti dan Susanti, 2020). Penguatan kapasitas digital dan kewirausahaan melalui aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan perekonomian lokal dan membuka peluang kerja bagi masyarakat setempat (Sihombing et.al, 2023).

Melalui pengabdian ini, kami berharap dapat mendorong terbentuknya ekosistem kewirausahaan yang lebih inklusif dan berbasis teknologi di PKBM Rumah Pintar, serta mendukung masyarakat Karangharjo dalam meningkatkan kesejahteraan melalui pengembangan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan pasar (Weni, 2020). Berdasarkan hasil group discussion bersama ditentukan dua permasalahan utama yang akan diselesaikan pada pengabdian ini. Terdapat dua permasalahan utama mitra yang

akan diselesaikan pada tahun kedua. Permasalahan pertama yaitu masih minimnya pemahaman, softskill maupun para pengajar di PKBM rumah pintar di bidang kewirausahaan. Permasalahan kedua belum adanya platform untuk memudahkan siswa belajar dan masyarakat untuk meningkatkan softskill dan hardskill di bidang kewirausahaan (Arriany et. al, 2020). Kedua permasalahan tersebut membutuhkan kepakaran dari tim pengusul yang memiliki bidang keahlian ilmu komputer, manajemen dan agribisnis untuk menyelesaikannya.

PERMASALAHAN

Desa Kalibaru Manis memiliki potensi ekonomi lokal pada sektor kopi, susu kambing etawa, dan olahan singkong, namun pengelolaan hasil tani dan produk UMKM masih menghadapi berbagai kendala, seperti belum adanya standarisasi pengolahan sehingga kualitas produk belum konsisten, rendahnya literasi digital yang membuat strategi pemasaran masih tradisional, minimnya fasilitas promosi baik fisik maupun digital yang membatasi akses pasar, serta kurang optimalnya branding dan pemasaran digital yang menyebabkan produk lokal kurang berdaya saing. Untuk menjawab permasalahan tersebut, Program PPK Ormawa menghadirkan PASEBAN KAWIS (Pemberdayaan Sentra Wirausaha Kreatif 5.0) yang berfokus pada pelatihan branding produk, pemasaran digital, standarisasi mutu, serta pemanfaatan aplikasi edukasi dan e-katalog untuk memperluas pasar. Program ini dilaksanakan melalui pendekatan Participatory Action Research dengan modul interaktif, evaluasi pre-test dan post-test, serta pendampingan pasca pelatihan agar keterampilan dapat diimplementasikan secara berkelanjutan. Selain itu, integrasi kearifan lokal dijadikan strategi diferensiasi dalam branding, sementara pembentukan kelompok Relawan Paseban Kawis yang melibatkan BUMDes, pelaku UMKM, Poktan, dan Gapoktan berfungsi untuk memperkuat ekosistem wirausaha kreatif berbasis kolaborasi multipihak.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini dirancang untuk pelaksanaan selama 1 tahun dan merupakan keberlanjutan dari tahun sebelumnya. Untuk mengoptimalkan waktu dan hasil maka dibagi menjadi 3 tahap yaitu: tahap Pra kegiatan, tahap pelaksanaan kegiatan dan tahap pasca kegiatan.

1. Tahap Pra-Kegiatan

Tahap Pra kegiatan merupakan kegiatan yang dilakukan sebelum pelaksanaan program inti pengabdian. Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap pra kegiatan yaitu: observasi lanjutan dan penyamaan persepsi dengan mitra PKBM Rumah Pintar, penggalan kebutuhan. Tahapan pra kegiatan dapat dilihat pada Gambar 1.

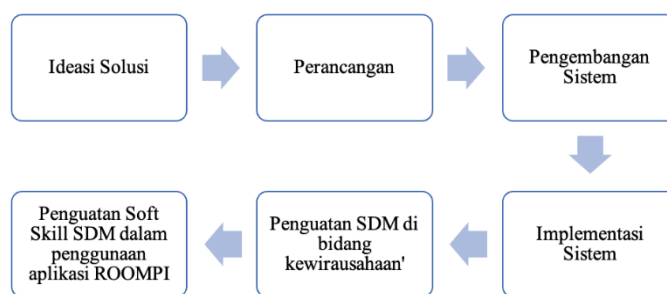


Gambar 1. Tahapan Pra Kegiatan

Diskusi dan sosialisasi dilaksanakan antara peneliti dengan mitra PKBM Rumah Pintar. Diskusi dilakukan dengan maksud untuk mensosialisasikan dan menyamakan persepsi tentang konsep layanan kewirausahaan yang akan dikembangkan. Penggalan kebutuhan dan pengumpulan data dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan pengembangan aplikasi ROOMPI versi 2. Penganalisis harus mengetahui kebutuhan user, keinginan user, dan Model bisnis layanan kewirausahaan di PKBM Rumah Pintar. Untuk itu analisis harus mempelajari sistem apa yang sedang dipakai oleh klien dengan melakukan investigasi dan observasi. Pendapat dan keinginan klien bisa diketahui dengan melakukan wawancara dan kuisioner kepada user (Auliya et. al., 2022). Teknik pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas tinggi, dan sebaliknya.

2. Tahap Pelaksanaan kegiatan

Tahap pelaksanaan kegiatan merupakan kegiatan inti dari pengabdian yang dilakukan. Secara rinci kegiatan pada tahap pelaksanaan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

a. Ideasi Solusi

Pada tahapan ini dilakukan brainstorming dan penggalan berbagai solusi untuk pengembangan aplikasi pintar. Hal ini dilakukan untuk membuat solusi yang efektif untuk mengembangkan 3 layanan utama PKBM Rumah Pintar.

b. Perancangan Sistem.

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem menggunakan pendekatan SDLC-prototype (Pradana, Andrianto & Auliya, 2022). Metode prototype digunakan dengan pertimbangan bahwa aplikasi yang dikembangkan berskala kecil, waktu project yang relatif singkat dan memberikan fleksibilitas bagi pengembang dan user dalam membuat solusi yang sesuai. Prototype juga memungkinkan proses iterasi untuk perbaikan fitur yang kurang optimal.

c. Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem, pemilihan bahasa pemrograman dan database memainkan peran krusial dalam memastikan kinerja dan keefektifan aplikasi. Dalam konteks ini, pengembangan sistem dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman Flutter. Flutter adalah sebuah framework open-source yang dikembangkan oleh Google, khususnya dirancang untuk membangun antarmuka pengguna (UI) dengan cepat dan konsisten di berbagai platform.

d. Implementasi Sistem

Pada tahap implementasi sistem, proses ini dijalankan pada virtual private server (VPS) untuk memastikan keberlanjutan dan ketersediaan aplikasi. Dengan menggunakan

VPS, sistem dapat di hosting secara efisien dengan tingkat aksesibilitas yang tinggi, memungkinkan pengguna untuk mengakses aplikasi dengan cepat dan andal.

e. Penguatan SDM di bidang kewirausahaan

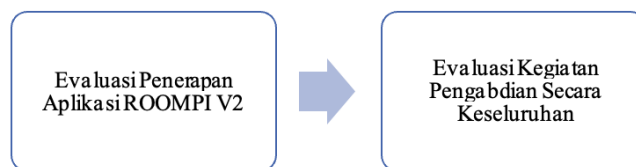
Proses penguatan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam pemanfaatan Teknologi Informasi (IT) diimplementasikan secara bertahap dengan tujuan memastikan bahwa setiap anggota SDM memiliki kemampuan yang seragam dalam menggunakan dan mengoperasikan aplikasi "ROOMPI". Langkah-langkah pelatihan dan pengembangan diterapkan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan anggota tim terkait dengan fitur-fitur kunci aplikasi tersebut (Ariyanto dan Shofwan, 2023).

f. Penguatan Soft Skill SDM Rumah Pintar

Dalam mengatasi minimnya soft skill SDM Rumah Pintar, sebuah rencana solusi telah dirancang dengan berbagai langkah strategis (Sumantika dan Susanti, 2021). Pertama, analisis kebutuhan dan tujuan dilakukan untuk mengidentifikasi area soft skill yang perlu ditingkatkan, termasuk kemampuan menulis, penggunaan IT dan kemampuan bidang kewirausahaan (public speaking, pemasaran digital dan pengelolaan keuangan). Selanjutnya, program pelatihan dan workshop secara rutin diadakan, menitikberatkan pada pengembangan keterampilan yang dibutuhkan (Wardani, 2022). Ahli atau praktisi yang ahli dalam masing-masing bidang diundang untuk memberikan pelatihan dan berbagi pengalaman.

3. Tahap Pasca Kegiatan

Tahap pasca kegiatan terdiri dari beberapa tahap kegiatan yang berfokus pada evaluasi pelaksanaan pengabdian. Secara lebih lengkap tahapan pasca kegiatan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tahapan Pasca Kegiatan

a. Evaluasi Penerapan Aplikasi ROOMPI v2

Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat progress pemanfaatan teknologi tepat guna oleh mitra berupa aplikasi mobile "ROOMPI". Bila masih terdapat kendala maka pengusul dapat memberikan pendampingan kepada mitra.

b. Evaluasi kegiatan pengabdian secara keseluruhan

Pada tahap ini akan diukur capaian pengabdian yang telah dilakukan sesuai jadwal pelaksanaan yang telah ditentukan. Pada tahapan ini dilakukan evaluasi baik dari transfer knowledge dan capaian luaran yang telah ditargetkan diawal.

PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diawali dengan tahap pra-kegiatan yang difokuskan pada observasi lanjutan dan penyamaan persepsi bersama mitra PKBM Rumah Pintar. Pada tahap ini dilakukan diskusi intensif untuk memastikan keselarasan

visi antara tim pengabdian dengan pihak mitra terkait konsep layanan kewirausahaan yang akan dikembangkan. Selain itu, dilakukan penggalan kebutuhan melalui wawancara, kuesioner, serta observasi terhadap sistem yang sedang digunakan. Hasil dari tahap ini menghasilkan pemetaan kebutuhan user, keinginan mitra, serta model bisnis yang relevan untuk mendukung pengembangan aplikasi ROOMPI-HUB.

Selanjutnya, tahap pelaksanaan kegiatan menjadi inti dari pengabdian dengan rangkaian aktivitas mulai dari ideasi solusi, perancangan, pengembangan hingga implementasi sistem. Ideasi solusi dilakukan dengan brainstorming untuk menentukan pendekatan yang tepat dalam mengembangkan layanan kewirausahaan digital. Proses perancangan sistem menggunakan metode prototype yang memungkinkan iterasi perbaikan secara cepat sesuai kebutuhan user. Pada tahap pengembangan, aplikasi dibangun menggunakan Flutter dengan dukungan hosting pada VPS untuk menjamin ketersediaan layanan. Selain itu, penguatan SDM dilakukan melalui pelatihan keterampilan kewirausahaan dan penguasaan fitur aplikasi, sementara soft skill juga ditingkatkan melalui workshop terkait komunikasi, pemasaran digital, dan pengelolaan keuangan usaha. Dokumentasi pelatihan penggunaan roompi-hub dapat dilihat pada Gambar 4.

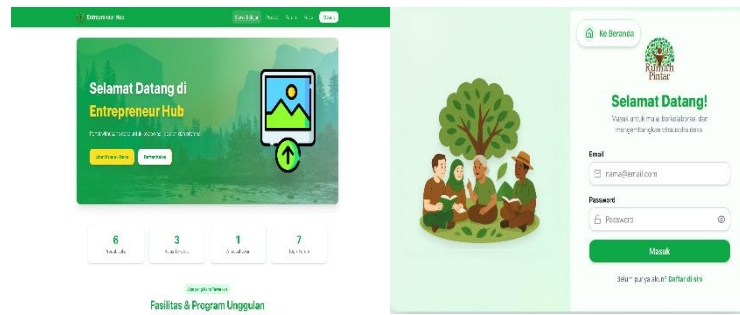


Gambar 4. Pelatihan Penggunaan Roompi-Hub

Tahap terakhir adalah pasca kegiatan yang difokuskan pada evaluasi pemanfaatan aplikasi ROOMPI v2 dan keseluruhan proses pengabdian. Evaluasi dilakukan untuk melihat sejauh mana aplikasi dapat mendukung kebutuhan mitra serta mengidentifikasi kendala yang masih dihadapi dalam implementasi. Selain itu, dilakukan penilaian terhadap capaian luaran baik dari sisi transfer pengetahuan maupun peningkatan kompetensi SDM mitra. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi ROOMPI v2 mampu menjadi solusi tepat guna dalam mendukung kewirausahaan di PKBM Rumah Pintar, meskipun tetap diperlukan pendampingan berkelanjutan agar sistem dapat dioptimalkan secara maksimal.

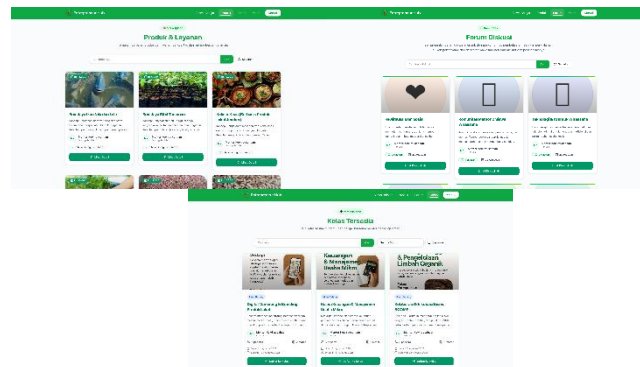
HASIL DAN LUARAN

Luaran berupa aplikasi entrepreneur-hub dapat diakses di laman roompi-hub.id yang dapat dilihat pada Gambar 5.



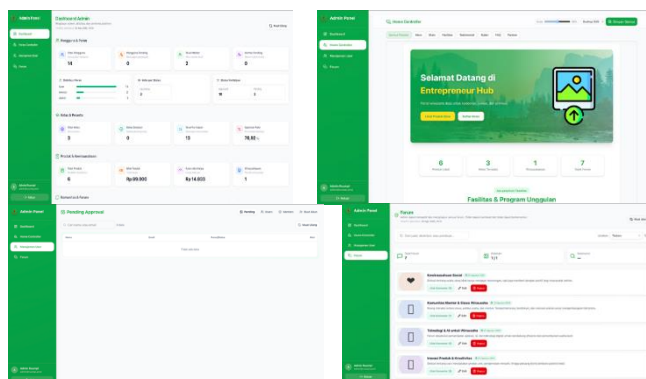
Gambar 5. Tampilan landing page dan Login Entrepreneur Hub

Aplikasi memiliki 3 hak akses yaitu: siswa belajar, admin dan mentor. Hak akses user memiliki beberapa fitur yaitu dapat melihat menu produk, forum dan kelas. Siswa belajar dapat melihat produk-produk wirausaha dari siswa belajar maupun alumni PKBM Rumah Pintar. User dapat melihat produk, detail produk dan menghubungi penjual langsung dengan memanfaatkan aplikasi whatsapp. Secara detail fitur bagi siswa belajar dapat dilihat pada Gambar 6.



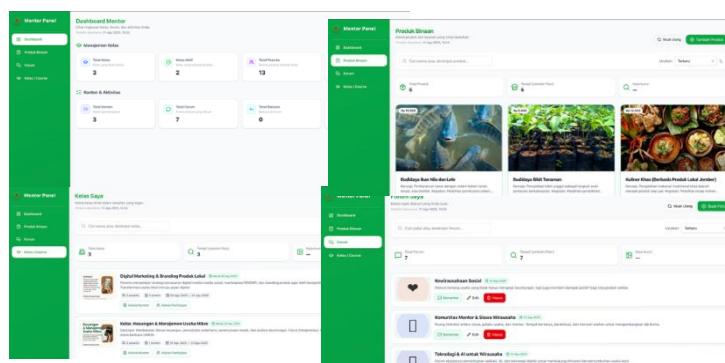
Gambar 6. Tampilan Fitur Siswa Belajar

Admin memiliki beberapa fitur antara lain dapat mengelola berbagai konten pada website, manajemen user dan mengelola forum. Secara detail fitur bagi admin dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Fitur Admin

Mentor memiliki beberapa fitur antara lain mengelola produk binaan, mengelola forum diskusi online dan mengelola kelas. Secara detail setiap fitur dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Tampilan Fitur Mentor

Pelaksanaan Program entrepreneur-hub menggunakan melibatkan 20 peserta siswa belajar. Komposisi peserta didominasi perempuan (60%) dengan rentang usia 22–55 tahun. Sebanyak 50% peserta siswa belajar sudah memiliki usaha maupun berdagang. Pengujian aplikasi dilakukan dengan memberikan waktu penggunaan bagi siswa belajar. Dilakukan pretest dan post test kepada 20 peserta. Secara detail hasil skor *pre test* dan *post test* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Skor Tes *Pre Test* dan *Post Test* Peserta

Indikator	Rata-rata Skor Pre-test	Rata-rata Skor Post-test	Peningkatan (%)
Pemahaman Fotografi	50	83	66
Hilirisasi Produk	45	85	88.89
Pemahaman Branding			
Digital Strategi	52.5	87	65.71
Pemasaran Digital	55	82.5	50

Berdasarkan umpan balik kuesioner, 90% peserta menyatakan pelatihan dan aplikasi relevan dengan kebutuhan usaha mereka, sedangkan 80% menyatakan siap menerapkan strategi digital marketing secara berkelanjutan. Dengan demikian, kombinasi pelatihan tatap muka dan penggunaan digital terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital dan kapasitas siswa belajar di PKBM Rumah Pintar. Hasil program PASEBAN KAWIS menunjukkan peningkatan signifikan kompetensi digital peserta (rata-rata kenaikan 62,5%), yang selaras dengan landasan teori pemberdayaan masyarakat berbasis partisipasi. Tingginya tingkat kehadiran (95%) dan keterlibatan peserta dalam seluruh tahapan pelatihan dan pendampingan memperkuat temuan sebelumnya bahwa keterlibatan aktif sejak tahap perencanaan hingga evaluasi meningkatkan rasa memiliki (*sense of ownership*) serta efektivitas implementasi program. Secara keseluruhan, keterpaduan pendekatan partisipatif, ekonomi kreatif, literasi digital, dan kearifan lokal dalam program *Entrepreneur-HUB* mendukung sintesis teoretis yang telah dikemukakan sebelumnya.

KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat melalui *Entrepreneur-HUB* bersama PKBM Rumah Pintar berhasil meningkatkan kapasitas kewirausahaan digital peserta sekaligus menghadirkan inovasi teknologi berbasis aplikasi. Tahap pra-kegiatan berupa observasi dan pemetaan kebutuhan mitra memastikan rancangan program sesuai konteks lokal. Hasilnya, lahir model bisnis serta fitur aplikasi ROOMPI-HUB yang relevan dengan kebutuhan siswa belajar dan UMKM. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan difokuskan pada dua aspek: pengembangan teknologi dan peningkatan kapasitas peserta. Aplikasi ROOMPI-HUB dibangun menggunakan pendekatan *prototype* dengan integrasi server VPS, serta menyediakan akses berbeda bagi siswa, admin, dan mentor. Sementara itu, peserta memperoleh pelatihan terkait literasi kewirausahaan, manajemen keuangan, fotografi produk, branding digital, serta strategi pemasaran. Pendekatan ini menekankan pada keterpaduan antara penguasaan teknis aplikasi dan penguatan keterampilan usaha berbasis digital. Evaluasi pasca-kegiatan menunjukkan peningkatan kompetensi yang signifikan. Hasil pre-test dan post-test terhadap 20 peserta memperlihatkan rata-rata peningkatan 62,5%. Secara spesifik, pemahaman fotografi meningkat 63,2%, hilirisasi produk 58,1%, branding digital 68,9%, dan strategi pemasaran digital 63,8%. Tingkat kehadiran peserta mencapai 95%, dengan 90% menyatakan program relevan terhadap usaha mereka, dan 80% siap menerapkan strategi digital secara berkelanjutan. Secara keseluruhan, program ini berhasil mewujudkan inovasi digital melalui aplikasi ROOMPI-HUB sekaligus memperkuat literasi kewirausahaan peserta. Sinergi antara teknologi, penguatan kapasitas, dan kearifan lokal menjadi kunci keberhasilan. Namun,

pendampingan lanjutan tetap diperlukan agar aplikasi terus berkembang sesuai dinamika kebutuhan pengguna dan mampu menjaga keberlanjutan ekosistem kewirausahaan lokal..

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawi, A., Tehuayo, E., M. Pelupessy, M., R. Tamher, E., Latuconsina, Z., & N. Nengsi, N. 2025. Pemasaran Kreatif untuk Bisnis Lokal: Menjadi Unggul di Tengah Persaingan UMKM untuk Masyarakat Desa Suli Maluku Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 3855–3863. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1059>
- Auliya, Y. A., Fadah, I., Baihaqi, Y., Arya Ranggiyanto, N., & Budi Yuswanto, I. 2024. Pemberdayaan PKMB Rumah Pintar melalui penerapan aplikasi “ROOMPI” untuk meningkatkan layanan dan literasi bagi masyarakat Desa Karangharjo, Kabupaten Jember. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 74–83. <https://doi.org/10.31967/jpm.v4i2.1232>
- Billah, A. M., Wulandari, D. A. R., & Auliya, Y. A. 2023. Rancang Bangun Chatbot Pengaduan Kekerasan Perempuan Anak Dengan Metode Fuzzy String Matching Dan Enhanced Confix Stripping Stemmer. *Informatics Journal (INFORMAL)*, 8(2). <https://doi.org/10.19184/isj.v8i2.42310>.
- Bunga Fariza Hamid, Fairuz Syifa Hidayat, Nurshadrina Alifah Sajidah, Taufik Hidayat, Agief Julio Pratama, M. Iqbal Nurulhaq, Tri Budiarto, Widya Hasian Situmeang, Ratih Kemala Dewi, Restu Puji Mumpuni, & Edi Wiraguna. 2025. Implementasi dan Strategi Pengembangan Digital Marketing pada UMKM di Desa Sinarsari, Kecamatan Dramaga, Kabupaten Bogor. *Bumi : Jurnal Hasil Kegiatan Sosialisasi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 24–35. <https://doi.org/10.61132/bumi.v3i3.809>
- Fardani Irvan, Kurniawan Hanif, & Andrian. 2025. Peningkatan Kompetensi Digital Marketing bagi Pelaku UMKM di Desa Buayan, Kecamatan Buayan, Kabupaten Kebumen, Provinsi Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovasi Indonesia*, 3, 239–244.
- Farida, L. N., Chomsa, D. A., Hidayati, N., Munir, S., Asegaf, M. M., & Junjuna, M. I. 2023. Penguatan Kesadaran Perbaikan Lingkungan melalui Participatory Action Research Dusun Gedok Wisata B29. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1368–1377. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i2.5127>
- Latifah, E., & Yusuf. 2025. PEMBERDAYAAN EKONOMI DESA MELALUI PEMBUATAN BRAND PERTANIAN SEBAGAI IDENTITAS PRODUK BERBASIS KEARIFAN LOKAL. 4(03), 123–137. <https://doi.org/10.62668/sabangkaabdimas.v4i03.1438>
- Mirfaqo, N. H., Komariyah, & Setiawati, A. 2024. Pemberdayaan UMKM Masyarakat Melalui Digital Marketing Di Desa Jajar, Kecamatan Wates, Kabupaten Kediri. *MITRA: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 8(1), 52–60. <https://doi.org/10.25170/mitra.v8i1.4693>
- Nurina, L., Septya Magisa, N., & Ekobelawati, F. 2024. Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Melalui Pengembangan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Berbasis Digital. *Journal of Human And Education*, 4(6), 107–115.
- Rachmaniyah, F., Ulfah, A., Intan,), Finas, S., & Maulida, A. I. (n.d.). *PELATIHAN*
-

- UMKM DESA REJOSARI MENJADI GO DIGITAL MELALUI DIGITAL MARKETING DAN PENGELOLAAN KEUANGAN DIGITAL.
- Ramadhan, R. 2024. OPTIMALISASI DIGITAL MARKETING SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN UMKM DI DESA GONGSOL. In *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS* (Vol. 2).
- Sumardani, R. 2024. PEMBERDAYAAN EKONOMI KREATIF BERBASIS DIGITAL BAGI UMKM DI DESA WISATA: PELATIHAN BRANDING DAN PEMASARAN ONLINE. 1(1), 24–27. <https://doi.org/10.55681/memace.v1i1.42>
- Suprihatin, Melianna Sari, Badriyah, Ernawati, Juwariyah, Siti Aisah, Susyana, Watik Dwi Astuti, & Yuni Ariyanti. 2025. PEMBERDAYAAN POTENSI MASYARAKAT DESA SUKAMANTRI KABUPATEN TANGERANG DALAM BIDANG PENDIDIKAN DAN EKONOMI ISLAM ERA 5.0 MELALUI PRODUKSI DAN PEMASARAN PASTEL MINI DAN SOMAY IKAN TUNA. *Bakti Mulya: Jurnal Pengabdian Dan Pendampingan Masyarakat*, 3(1), 30–41. <https://doi.org/10.59166/baktimulya.v3i1.247>
- Susilowati, T., Mustafa, F., Hendratni, T. W., Santosa, M. H., Nugraha, J. P., & Windreis, C. 2025. Pelatihan Dan Penguatan Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kapasitas Umkm Menuju Pasar Internasional. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 2554–2558. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2001>
- Verend Sirlya, & Maharani Ikaningtyas. 2025. Implementasi Pemberdayaan UMKM melalui Pengembangan Digitalisasi Teknologi dan Pemanfaatan Sumber Daya Lokal ‘Pisang’ di Desa Saringembat Tuban. *Sejahtera: Jurnal Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri*, 4(1), 119–125. <https://doi.org/10.58192/sejahtera.v4i1.2978>
- Wilda Daffania Abidin, Putri Marisna, Adelia Qouli Varadisa, Tegar Satria Adi, & Dhian Satria Yudha Kartika. 2023. Pengembangan UMKM Melalui Pemanfaatan Pemasaran Digital dan Media Sosial Pada Desa Sumberjo, Kecamatan Wonosalam, Kabupaten Jombang, Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 44–52. <https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i2.173>
- Zulfan Zulkarnaen Z, & Agung Winarno. 2025. Revitalisasi Branding Lokal Melalui Strategi Co-Creation: Studi Kasus Kopi Suling Khas Toraja dalam Menembus Pasar Urban. *Dinamika Publik: Jurnal Manajemen Dan Administrasi Bisnis*, 3(1), 15–34. <https://doi.org/10.59061/dinamikapublik.v3i1.1013>
- Zulkieflimansyah Zulkieflimansyah, & Muammar Khadafie. 2025. Optimalisasi Potensi Masyarakat melalui Edukasi Digital bagi Pelaku UMKM di Wilayah Kabupaten Sumbawa secara Berkelanjutan. *Harmoni Sosial: Jurnal Pengabdian Dan Solidaritas Masyarakat*, 2(3), 192–200. <https://doi.org/10.62383/harmoni.v2i3.1937>

