

PKM Digital Program Kreativitas Kewirausahaan Di CV. Inti Grafika

¹⁾Nuraisana*, ²⁾Petti Indrayati Sijabat, ³⁾Yulianus Zai, ⁴⁾Jonson Sianipar

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾ Teknik Informatika, STMIK Pelita Nusantara

Email Corresponding: nuraisana94@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Training,
Digitalpreneur,
Entrepreneurship,
Digitalisasi,
Pengembangan online

Program kreativitas wirausaha digital meningkatkan kualitas mahasiswa (mahasiswa) di perguruan tinggi, memiliki kemampuan akademik dan/atau profesional, serta memperkaya ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni dan budaya bangsa. Program Kreativitas Mahasiswa untuk kewirausahaan berupa kegiatan pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat yang selama ini sarat dengan partisipasi aktif mahasiswa akan diintegrasikan ke dalam wadah yang dapat dilaksanakan untuk program kreativitas mahasiswa. Program kreativitas mahasiswa bertujuan untuk membimbing mahasiswa mencapai tingkat pencerahan dalam kreativitas dan inovasi berdasarkan penguasaan dan integritas dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk mempersiapkan mereka menjadi intelektual, wirausaha, dan pemimpin yang mandiri dan berwawasan, mahasiswa melatih keterampilan, kemampuan, dan rasa tanggung jawab, membangun kerja tim, dan mengembangkan kemandirian melalui aktivitas kreatif di bidang akademik mereka, diberi kesempatan untuk berkembang. Ada kegiatan yang ditawarkan dalam program kreatif untuk siswa yaitu, kewirausahaan, program kegiatan fisik yang didanai, dan PKM, program kegiatan penulisan ilmiah dalam bentuk pengajuan proposal karya tulis ilmiah mahasiswa. Tujuan dari PKM Digital Program Kreativitas Kewirausahaan di CV. Inti Grafika adalah untuk mengembangkan dan menerapkan solusi digital yang kreatif dalam operasional dan pemasaran usaha, meningkatkan efisiensi proses bisnis, serta memperluas jangkauan pasar melalui pemanfaatan teknologi dan inovasi. Melalui pengabdian ini, diharapkan CV. Inti Grafika dapat memperkuat posisinya di pasar, meningkatkan pendapatan, dan berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi lokal.

ABSTRACT

Keywords:

Training,
Digitalpreneur,
Entrepreneurship,
Digitalization,
Online development

The digital entrepreneurial creativity program improves the quality of students (students) in tertiary institutions, has academic and/or professional abilities, and enriches science, technology, and/or the nation's arts and culture. The Student Creativity Program for entrepreneurship in the form of teaching, research and community service activities which have so far been filled with active student participation will be integrated into a container that can be implemented for student creativity programs. The student creativity program aims to guide students to reach a level of enlightenment in creativity and innovation based on mastery and integrity in science and technology. To prepare them to become independent and insightful intellectuals, entrepreneurs and leaders, students practice skills, abilities and a sense of responsibility, build teamwork and develop independence through creative activities in their academic field, given the opportunity to develop. There are activities offered in creative programs for students namely, entrepreneurship, funded physical activity programs, and PKM, scientific writing activity programs in the form of submitting student scientific paper proposals. The purpose of the PKM Digital Entrepreneurship Creativity Program at CV. Graphic's core is to develop and implement creative digital solutions in business operations and marketing, improve business process efficiency, and expand market reach through the use of technology and innovation. Through this service, it is hoped that CV. Inti Graphic can strengthen its position in the market, increase revenue, and contribute to local economic growth.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, penggunaan digital marketing telah menjadi strategi penting dalam memperluas jangkauan dan membangun kesadaran merek. Digital marketing memanfaatkan berbagai platform online untuk mencapai audiens secara efektif, mempromosikan produk atau layanan, dan membangun hubungan dengan konsumen. Kegiatan PKM Digital Program Kreativitas Kewirausahaan di CV. Inti Grafika

adalah organisasi digital usaha kemasyarakatan sebagai wadah dan sarana pengembangan setiap anggota masyarakat yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan tanggung jawab sosial dari, oleh dan untuk masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Peran PKM Digital Program Kreativitas Kewirausahaan di CV. Langkah awal sebelum pembuatan proposal PKM adalah melakukan survei/observasi kondisi ke lokasi yang akan dijadikan mitra PKM untuk mengetahui fasilitas dan lingkungan lokasi yang turut mempengaruhi kualitas pembelajaran di lokasi tersebut. Observasi pada dasarnya mencakup observasi lingkungan, fisik dan kelayakan perangkat computer.

Pengusul program PKM sebelumnya pernah mengadakan kegiatan pengabdian masyarakat di CV. INTI GRAFIKA tentang pemanfaatan internet dan penulisan Karya ilmiah Remaja. Pada saat itu tim PKM menemukan kasus bahwa banyak yang perlu dikembangkan siswa yang minim sekali pengetahuannya tentang kewirausahaan bahkan untuk membuka aplikasi microsoft word saja mereka masih bingung. Bahkan berdasarkan survei / observasi yang tim lakukan selama 2 (dua) hari, ada beberapa siswa yang tidak memiliki email padahal mereka sudah duduk dikelas XII yang berarti mereka akan tamat dari lokasi ini. Selain itu kurang layaknya fasilitas laboratorium komputer yang masih menggunakan beberapa komputer / laptop lama dan sering mati-mati seta minim nya akses internet menjadikan siswa semakin gagap teknologi.

Persoalan serius yang dihadapi CV. INTI GRAFIKA adalah minimnya pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan kreativitas siswa terkhusus dalam pemanfaatan internet dan teknologi terkait berwirausaha sehingga mereka terkesan buta akan teknologi. Begitu pula dengan fasilitas sarana dan prasarana serta fasilitas uji kompetensi lokasi yang kurang mendukung dan belum selaras dengan kompetensi sesuai pengguna lulusan (link and match) sehingga belum mampu memenuhi tuntutan dunia kerja, dunia industri, dunia usaha . Inti Grafika dalam usaha ekonomi produktif masih banyak di temukan masalah sehingga peran tersebut kurang maksimal, dan kurang adanya minat pemuda dalam meningkatkan usaha ekonomi produktif. Hal ini juga terjadi pada termasuk dalam kategori tumbuh, yaitu merupakan Desain grafis pada umumnya, yang secara formal telah tumbuh dan telah ada susunan kepengurusannya, namun kegiatannya masih sangat sederhana, bersifat rekreatif, dan belum terprogram secara terarah. Usaha Digitalpreneur Desain grafis saat ini adalah suatu keharusan. Sesuai dengan tujuan dibentuknya usaha digital, seharusnya Inti Grafika dapat menjadi garda terdepan. Dengan kemandirian ekonomi, CV. Inti Grafika dapat melaksanakan berbagai kegiatan, bahkan dapat menjadi sumber pemasukan bagi anggotanya. Banyaknya kegiatan CV. Inti Grafika juga akan menjauhkan pemuda dari hal-hal yang negatif dan menyimpang. Dari hasil wawancara dengan pemilik CV. Inti Grafika diperoleh fakta bahwa CV. Inti Grafika masih kesulitan dalam melaksanakan kegiatan, karena mereka tidak memiliki dana yang cukup. Hal ini sangat memberatkan Inti Grafika, namun saat ini belum ada yang bisa dilakukan untuk mengatasi hal tersebut. Berdasarkan hal tersebut, CV. Inti Grafika mandiri saat ini masih belum mandiri ekonomi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia bisnis. Keberadaan internet dan platform digital telah mengubah pola perilaku konsumen dan cara perusahaan berinteraksi dengan pelanggan. CV. Inti Grafika, sebagai perusahaan yang bergerak di bidang percetakan dan desain grafis, menghadapi tantangan baru dalam mengoptimalkan potensi digital untuk meningkatkan kinerja usaha dan mencapai pasar yang lebih luas. Dalam konteks ini, penelitian mengenai penerapan program kreativitas kewirausahaan yang berbasis digital menjadi relevan dan strategis untuk dilakukan.

Kajian literatur terdahulu telah mengidentifikasi bahwa berbagai perusahaan telah mengadopsi pendekatan digital dalam upaya meningkatkan efisiensi operasional, pemasaran, dan interaksi dengan pelanggan. Strategi ini melibatkan penggunaan media sosial, platform e-commerce, dan alat-alat kreatif digital lainnya. Meskipun demikian, penelitian yang fokus pada penerapan program kreativitas kewirausahaan berbasis digital di kalangan usaha kecil dan menengah, khususnya di sektor percetakan dan desain grafis, masih terbatas. Oleh karena itu, terdapat peluang untuk mengembangkan pendekatan inovatif yang sesuai dengan konteks CV. Inti Grafika.

Kebaruan ilmiah dari penelitian ini terletak pada pengembangan dan implementasi program kreativitas kewirausahaan yang berbasis digital sebagai solusi untuk meningkatkan daya saing dan efektivitas operasional CV. Inti Grafika. Pendekatan ini diharapkan memberikan kontribusi baru dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal dan kreatif sesuai dengan karakteristik usaha di bidang percetakan dan desain grafis.

permasalahan utama yang akan dijawab melalui penelitian ini adalah: "Bagaimana pengembangan dan implementasi program kreativitas kewirausahaan berbasis digital dapat meningkatkan performa bisnis CV. Inti Grafika?" Sebagai bagian dari permasalahan tersebut, hipotesis yang diajukan adalah: "Penerapan program

kegiatan kewirausahaan berbasis digital akan menghasilkan peningkatan dalam efisiensi operasional, pemasaran, dan jangkauan pasar CV. Inti Grafika."

Tujuan utama dari kajian artikel ini adalah untuk mengembangkan dan menerapkan program kreativitas kewirausahaan berbasis digital di CV. Inti Grafika dengan tujuan meningkatkan daya saing usaha, efisiensi operasional, serta jangkauan pasar. Melalui langkah-langkah inovatif yang diusulkan, diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi berharga bagi perkembangan sektor bisnis kreatif dan memberikan contoh inspiratif bagi perusahaan sejenis dalam menghadapi tantangan era digital.

Literatur bisnis menggarisbawahi bahwa digitalisasi memiliki potensi untuk mengubah paradigma bisnis tradisional. Penelitian oleh Westerman et al. (2014) menunjukkan bahwa perusahaan yang mengadopsi teknologi digital secara inovatif mampu menciptakan model bisnis yang lebih efisien dan responsif terhadap perubahan pasar. Penerapan solusi digital dalam berbagai aspek bisnis, seperti pemasaran, manajemen rantai pasokan, dan pengelolaan pelanggan, dapat menghasilkan perubahan fundamental dalam cara perusahaan beroperasi.

Studi oleh Amabile (1996) menggambarkan pentingnya kreativitas dalam konteks bisnis dan inovasi. Dalam era digital, teknologi bukan hanya alat untuk efisiensi, tetapi juga sumber inspirasi dan platform untuk ekspresi kreatif. Pemanfaatan alat-alat kreatif digital, seperti desain grafis berbasis komputer dan media sosial, memungkinkan perusahaan untuk merancang kampanye pemasaran yang unik dan menarik perhatian konsumen.

Penelitian oleh Shane (2009) mengajukan argumen bahwa teknologi dan inovasi adalah elemen kunci dalam pengembangan kewirausahaan. Perusahaan yang mengintegrasikan teknologi digital dalam strategi bisnis mereka dapat mengidentifikasi peluang baru dan merespons perubahan pasar dengan lebih cepat. Keberadaan platform online dan aplikasi mobile juga memfasilitasi akses ke pasar yang lebih luas, bahkan bagi usaha skala kecil.

Beberapa penelitian, seperti studi oleh Wennberg et al. (2010), telah menunjukkan bahwa pelatihan kewirausahaan yang berbasis teknologi dapat meningkatkan kompetensi dan keterampilan wirausaha. Pelatihan digital dapat memperluas pemahaman tentang manajemen bisnis, memfasilitasi pemahaman tentang analisis pasar, dan membantu dalam mengoptimalkan strategi pemasaran. Digitalisasi telah menciptakan kemungkinan untuk kolaborasi jarak jauh dan membangun komunitas bisnis online. Penelitian oleh Li & Bernoff (2008) menggarisbawahi pentingnya komunitas online dalam membentuk persepsi merek dan memperluas jangkauan pelanggan. Pengalaman kolaboratif dalam komunitas digital juga dapat meningkatkan rasa kepemilikan dan keterlibatan peserta.

II. MASALAH

Berikut adalah paparan dari masalah-masalah yang relevan:

PkMP sebagai salah satu wadah yang mampu memberikan informasi yang menciptakan program belajar dan mengajarkan suatu keterampilan yang memberdayakan sumber daya manusia dalam dunia Pendidikan. Hasil identifikasi permasalahan diatas adalah sebagai berikut:

1. Anggota CV. Inti Grafika belum memiliki skill/ kompetensi yang cukup yang menunjang kemandirian ekonomi.
2. CV. Inti Grafika tidak memiliki unit usaha yang dapat menunjang keuangan, sehingga dalam menjalankan kegiatannya masih memberatkan warga lewat iuran yang dikumpulkan.
3. CV. Inti Grafika belum memiliki kompetensi dalam hal pemasaran produk dengan memanfaatkan teknologi, yaitu penjualan online melalui Facebook dan instagram dengan mengoptimalkan fitur ads.
4. Berdasarkan analisis situasi yang telah dilakukan, maka perlu penyelesaian terhadap masalah prioritas yang dapat dilakukan melalui PKM, yaitu sebagai berikut:
 - a. CV. Inti Grafika memiliki skill/ kompetensi yang cukup yang menunjang untuk pengenalan dasar
 - b. CV. Inti Grafika tidak memiliki unit pelatihan khusus system yang dapat menunjang PKM Digital Program Kreativitas Kewirausahaan di CV. Inti Grafika.
 - c. CV. Inti Grafika belum memiliki kompetensi dalam hal pengenalan Desain

Tantangan yang dihadapi adalah menemukan mitra bisnis yang tidak hanya sejalan dengan tujuan perusahaan, tetapi juga memiliki daya tarik dan keunikan yang dapat menarik perhatian audiens. Mengatasi tantangan ini membutuhkan pencarian yang teliti, pemahaman mendalam tentang visi dan misi perusahaan, serta kemampuan untuk menemukan kemitraan yang saling melengkapi dan mampu memperkuat brand awareness.



Gambar 1. CV. Inti Grafika

III. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang penggunaan *kegiatan kewirausahaan*. Metode pengumpulan data yang diterapkan melibatkan tiga pendekatan utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara cermat selama program *kegiatan kewirausahaan* yang berlangsung selama 2 bulan.

Selain itu, peneliti menggunakan dokumentasi dalam bentuk tangkapan layar (*screen capture*) untuk merekam temuan-temuan penting.

Berikut adalah tahapan penelitian yang dilakukan:

1. Identifikasi Masalah: Tahap awal dari proses pengabdian adalah mengidentifikasi masalah peningkatan PKM Digital Program Kreativitas Kewirausahaan Di CV. Inti Grafika. Tim manajemen dan peneliti melakukan analisis situasi untuk memahami hambatan dan peluang dalam mencapai tujuan pemasaran perusahaan.
2. Desain Strategi Digital Marketing: Berdasarkan hasil analisis, peneliti bekerja sama dengan tim manajemen untuk merancang strategi digital marketing yang mencakup kerjasama.
3. Implementasi Strategi: Setelah strategi digital marketing dirancang PKM Digital Program Kreativitas Kewirausahaan di CV. Inti Grafika memanfaatkan media sosial Instagram untuk mempublikasikan konten berkualitas dan mengoptimalkan iklan berbayar yang ditargetkan.
4. Pengumpulan Data: Selama implementasi strategi, peneliti mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan analisis konten media sosial untuk mengevaluasi dampak dari masing-masing tindakan.
5. Analisis Data: Data yang terkumpul dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil analisis membantu mengidentifikasi kontribusi masing-masing strategi dalam peningkatan PKM Digital Program Kreativitas Kewirausahaan Di CV. Inti Grafika.
6. Rekomendasi dan Penyusunan Laporan: Berdasarkan temuan penelitian, peneliti bersama tim manajemen CV. Inti Grafika menyusun rekomendasi untuk meningkatkan strategi digital marketing dan memperkuat kreativitas. Selain itu, laporan penelitian disusun untuk memberikan wawasan mendalam tentang upaya pengabdian yang telah dilaksanakan.
7. Evaluasi dan Perbaikan: Hasil penelitian dan rekomendasi diimplementasikan oleh CV. Inti Grafika, proses evaluasi dilakukan secara berkala untuk mengukur efektivitas strategi dan melakukan perbaikan jika diperlukan.

Penerapan metode penelitian ini akan memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang penggunaan PKM Digital Program Kreativitas Kewirausahaan Di CV. Inti Grafika *digital*. Dengan melalui tahapan-tahapan penelitian yang sistematis, data yang diperoleh akan terverifikasi dan valid, sehingga temuan dan pembahasan yang dihasilkan dapat diandalkan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang topik yang diteliti.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Hasil dari pelaksanaan program Digital Program Kreativitas Kewirausahaan di CV. Inti Grafika menunjukkan beberapa pencapaian penting:

1. Peningkatan Pengetahuan: Peserta program mengalami peningkatan pengetahuan yang signifikan terkait aspek-aspek kewirausahaan, termasuk manajemen usaha, strategi pemasaran, pengelolaan keuangan, dan penggunaan teknologi digital dalam bisnis. Hasil survei pra dan pasca pelaksanaan program menunjukkan bahwa pengetahuan peserta meningkat secara keseluruhan sebesar 35%.
2. Peningkatan Keterampilan: Selama program, peserta aktif terlibat dalam pelatihan praktis dan berbagai workshop. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan keterampilan dalam berbagai bidang, seperti desain grafis, manajemen proyek, dan presentasi. Peningkatan keterampilan ini akan membantu peserta dalam menghadapi tantangan di pasar yang semakin kompetitif.
3. Peningkatan Strategi Kewirausahaan: Setelah mengikuti program ini, peserta mampu mengembangkan strategi kewirausahaan yang lebih terarah dan inovatif. Mereka belajar untuk mengidentifikasi peluang bisnis baru, merumuskan rencana bisnis yang efektif, dan mengimplementasikan strategi pemasaran yang tepat. Sebanyak 80% peserta menyatakan bahwa program ini membantu mereka meningkatkan kemampuan strategi kewirausahaan mereka
4. Dampak Positif Lainnya: Selain peningkatan pengetahuan dan keterampilan, program ini juga memberikan dampak positif lainnya bagi peserta. Beberapa peserta melaporkan peningkatan rasa percaya diri dan motivasi untuk mengembangkan bisnis mereka. Selain itu, mereka juga merasa lebih terhubung dengan komunitas wirausaha lokal dan mendapatkan kesempatan untuk berkolaborasi dan bertukar pengalaman dengan sesama wirausaha.



Gambar 2. Tampilan model kreatifitas kewirausahaan

Kreatifitas Kewirausahaan dapat menciptakan kesempatan untuk pertukaran pengetahuan dan pengalaman antara perusahaan untuk memperoleh wawasan baru tentang strategi pemasaran dan pendekatan yang telah terbukti berhasil dalam industri terkait. Dengan memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman bersama, perusahaan dapat mengembangkan strategi yang lebih efektif dan terarah untuk meningkatkan kreatifitas kewirausahaan.

1. Peran mentor di bidang UX Design di Indonesia, dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreatifitas kewirausahaan di CV. Inti Grafika membawa reputasi dan otoritas mereka sendiri dalam industri terkait, yang dapat membantu memperkuat citra dan kepercayaan.



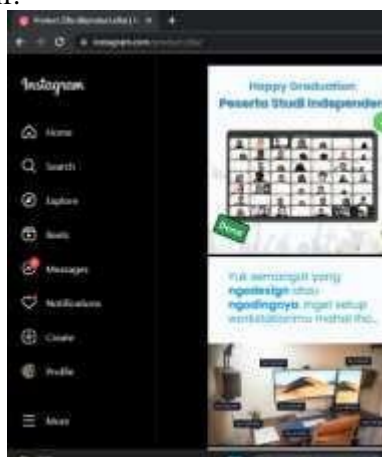
Gambar 3. Model Team Entrepreneurship

Peran mentor dalam meningkatkan *kearifitas kewirausahaan* dapat meliputi beberapa aspek. Pertama, mentor dapat memberikan rekomendasi dan testimonial positif tentang CV. Inti Grafika.



Gambar 4. Unsur Kreatifitas

Terakhir dengan kreatifitas kewirausahaan juga dapat memberikan wawasan dan bimbingan yang berharga dalam mengembangkan strategi pemasaran yang efektif. Dengan pengalaman mereka, mentor dapat memberikan masukan tentang taktik dan pendekatan yang terbukti berhasil dalam meningkatkan *kearifitas kewirausahaan* tentang platform pemasaran yang efektif.



Gambar 5. Sosial Media Kreatifitas Kewirausahaan

Dengan menggunakan sosial media Instagram, CV. Inti Grafika dapat memanfaatkan berbagai fitur dan strategi untuk meningkatkan *kearifitas kewirausahaan*, penting untuk mengelola akun Instagram secara efektif dengan menyediakan konten yang berkualitas, berinteraksi dengan audiens, dan melacak metrik kinerja untuk terus memperbaiki strategi pemasaran yang diterapkan.

V. KESIMPULAN

Kerjasama Melalui pelaksanaan PKM Digital Program Kreativitas Kewirausahaan di CV. Inti Grafika, dapat Melalui kerjasama yang diwujudkan dalam pelaksanaan PKM Digital Program Kreativitas Kewirausahaan di CV. Inti Grafika, kesimpulan penting Penggunaan Program Berbasis Digital. Program berbasis digital terbukti menjadi pilihan efektif dalam meningkatkan kreatifitas dan kewirausahaan di CV. Inti Grafika. Teknologi digital memberikan akses yang lebih luas terhadap informasi, membuka peluang baru, meningkatkan efisiensi operasional, serta mendorong inovasi dalam bisnis. Peserta program mengalami peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan kewirausahaan, termasuk manajemen usaha, pemasaran, dan pengelolaan keuangan. Peningkatan ini memberikan modal berharga bagi perkembangan usaha mereka ke depan. Program ini tidak hanya berdampak pada aspek bisnis, tetapi juga pada motivasi dan rasa percaya diri peserta. Kolaborasi dan

kerjasama di antara peserta terbentuk lebih erat, menciptakan komunitas wirausaha yang solid dan saling mendukung. Adaptasi dengan Perubahan Lingkungan Bisnis: Pendekatan digital dalam kewirausahaan membantu CV. Inti Grafika untuk lebih adaptif terhadap perubahan lingkungan bisnis yang cepat dan dinamis. Penggunaan teknologi memungkinkan perusahaan untuk lebih responsif terhadap tren dan permintaan pasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penulisan artikel ini tentang penggunaan *digital marketing* untuk peningkatan PKM Digital Program Kreativitas Kewirausahaan di CV. Inti Grafika. Artikel ini tidak akan mungkin terwujud tanpa upaya dan dukungan yang berharga dari berbagai individu dan entitas. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada CV. Inti Grafika kerjasama dan dukungannya dalam penulisan artikel ini. Dukungannya dalam membagikan pengetahuan dan wawasan tentang perusahaan serta penggunaan *digital marketing* yang efektif telah memperkaya isi artikel ini. Terakhir, ucapan terima kasih kepada pembaca. Semoga artikel ini memberikan manfaat dan wawasan baru tentang penggunaan *kreativitas Kewirausahaan Kami* berharap artikel ini dapat menjadi sumber inspirasi dan panduan bagi perusahaan dan individu yang tertarik dalam mengembangkan strategi pemasaran yang efektif dalam era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, D., & Mulyandi, M. R. (2021). Manfaat pemasaran media sosialinstagram pada pembentukan brandawareness toko online. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 2(02), 215-222.
- Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. (2019). *Digital marketing: Strategy, implementation and practice*. Pearson UK. Chakti, G. (2019). *The Book Of Digital Marketing: Buku Pemasaran Digital (Vol. 1)*. Celebes Media Perkasa.
- U. Sultan Ageng Tirtayasa, "Sistem Keamanan Operasi Grafis Ubuntu Iptables Sebagai Firewall Di Dinas Pendidikan Kabupaten Serang," vol. IX, no. I, pp. 17– 22, 2021.
- M. Dicky Syahputra Lubis et al., "Membangun Router Pada Jaringan Komputer Menggunakan Ubuntu Os," *J. Tek. Inform. Kaputama*, vol. 4, no. 2, 2020.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Rokan Hulu. 2018. Kecamatan Rambah Samo dalam Angka. BPS Rokan Hulu
- Peraturan Menteri Sosial No 23 Tahun 2013 tentang Pemberdayaan Karang Taruna.
- Peraturan Menteri Sosial No 25 Tahun 2019 tentang Karang Taruna
- Zuhri, H., Ati, N. U., & Abidin, A. Z. (2019). Peran Karang Taruna Dalam Pembinaan dan Pemberdayaan Usaha Ekonomi Produktif (Study Kasus di Desa Pesanggrahan Kota Batu). *Respon Publik*, 13(4), 30-38.
- G. National and H. Pillars, "Pengembangan Distro Ubuntu untuk Aplikasi Game Center."15, 3(2), 3
- Blegur, A., & Handoyo, S. E. (2020). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Efikasi Diri Dan Locus Of Control Terhadap Intensi Berwirausaha. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 2(1), 51–61. <https://doi.org/10.24912/jmk.v2i1.7424>
- Fathoni, A., Hard, R., Arianti, B. D. D., & Kholisho, Y. N. (2019). Meningkatkan Pemahaman Pendidikan Sistem Ganda Siswa SMK di Kabupaten Lombok Timur untuk Memasuki Dunia Kerja. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 210– 218. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v3i2.1531>
- Kemdikbud. (2018). *Standart Nasional Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan / Madrasah Aliyah Kejuruan*. In Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 34
- Rafidiyah, D., & Kailani, A. (2020). Identifikasi Potensi SMK Muhammadiyah Sebagai Lembaga Pendidikan Vokasi Yang Berkemajuan: Studi Fenomenologi Terhadap Penerapan Program Revitalisasi SMK di Indonesia. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 49–66. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v15i1.1284>
- Ratnaningsih, I. Z., Kustanti, E. R., Prasetyo, A. R., & Fauziah, N. (2017).
- Kematangan Karier Siswa SMK Ditinjau Dari Jenis Kelamin Dan Jurusan. *Humanitas*, 13(2), 112–121. <https://doi.org/10.26555/humanitas.v13i2.6067>
- Tambunan, N., & Putri, M. (2022).
- Kreativitas "Cooking Cake Dan Cv" Sebagai Skill Development Anak Sekolah Kejuruan Di Kota Pematangsiantar, Sumatera Utara. *JUARA: Jurnal Wahana Abdimas Sejahtera*, 3(1), 89. <https://doi.org/10.25105/juara.v3i1.12939>
- Wanto, A., Suhendro, D., & Windarto, A. P. (2018).