

Pemanfaatan Aplikasi Doratoon pada Pengembangan Iklan Animasi Produk untuk Kelompok UMKM Tangerang Selatan

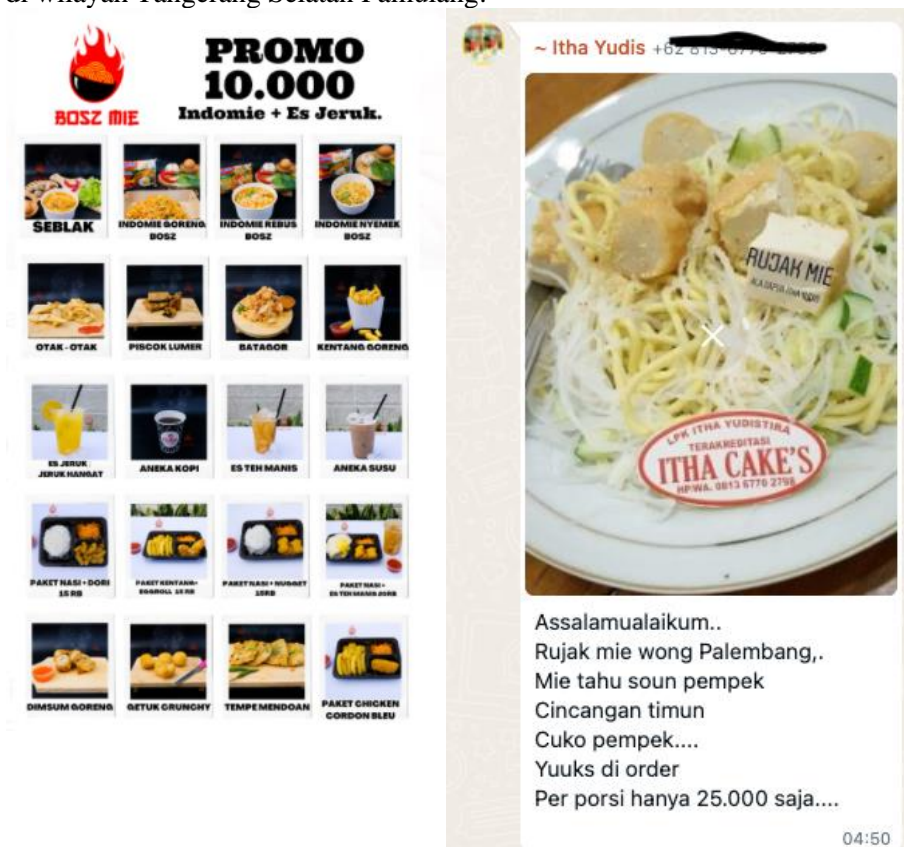
¹⁾Dian Pratiwi*, ²⁾Syaifudin, ³⁾Abdul Rochman, ⁴⁾Is Mardianto, ⁵⁾Ida Jubaidah, ⁶⁾Divani Julieta, ⁷⁾Fitria Nabilah Putri

^{1,3,4,5)}Program Studi Informatika, Universitas Trisakti, Jakarta, Indonesia
^{2,6,7)}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Trisakti, Jakarta, Indonesia
Email: *dian.pratiwi@trisakti.ac.id

| INFORMASI ARTIKEL | ABSTRAK |
|---|---|
| Kata Kunci: Animasi Doratoon Digital Iklan Promosi | Perkembangan teknologi yang makin cepat menuntut adanya kebaruan juga dalam penggunaan iklan, dimana media-media konvensional seperti brosur atau videotron sudah mulai digantikan. Persaingan antar pelaku UMKM pun tidak lagi hanya pada jenis produk yang dijualbelikan namun pada bentuk iklan yang digunakan untuk memperkenalkan produk mereka ke masyarakat. Kendala ekonomi dan biaya yang terbatas yang dimiliki pelaku UMKM menyebabkan sarana media social menjadi salah satu cara beriklan yang dimanfaatkan oleh mereka, selain karena mudah diimplementasikan, gratis, juga masyarakat kini lebih banyak yang sudah aktif dengan media social. Adanya pemanfaatan media ini menuntut pula kemampuan pelaku usaha untuk mampu membuat konten iklan yang menarik. Inilah yang kemudian akan coba diatasi dalam kegiatan PKM kali ini, dimana akan dibuat sebuah pelatihan untuk para pelaku UMKM yang sudah maupun belum produktif dalam membuat iklan berbasis video animasi dengan memanfaatkan aplikasi Doratoon guna mempromosikan produk-produk yang dijual oleh mereka. Pada pelaksanaannya, kegiatan ini diadakan ke dalam 2 sesi, dimana sesi pertama mengajarkan dasar-dasar Doratoon sekaligus animasi. Sesi kedua yaitu mempraktekkan langsung Doratoon pada pembuatan iklan produk kue (Cakely), yang kemudian diakhiri dengan quiz berhadiah untuk para peserta. Berdasarkan umpan balik 4 dari 15 peserta yang hadir, materi pelatihan yang disajikan 100% dinilai sangat lengkap, pembicara 75% dinilai sangat jelas menyampaikan materinya, 75% peserta menilai mampu untuk memanfaatkan Doratoon pada promosi produk UMKM mereka. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini cukup berhasil dalam memberikan keterampilan dan pengetahuan terhadap pemanfaatan aplikasi Doratoon untuk membuat iklan animasi yang menarik. |
| Keywords: Animation Doratoon Digital Advertisements Promotion | ABSTRACT <p>The increasingly rapid development of technology demands innovation in the use of advertising, where conventional media such as brochures or videotrons are starting to be replaced. Competition between MSME players is no longer only in the types of products they buy and sell but in the form of advertising used to introduce their products to the public. Economic constraints and limited costs owned by MSMEs have caused social media to become one of the advertising methods used by them, apart from being easy to implement, free, and now more people are active with social media. The use of this media also requires the ability of business actors to be able to create attractive advertising content. This is what we will then try to address in this PKM activity, where training will be provided for MSME players who have or have not yet been productive in creating animated video-based advertisements using the Doratoon application to promote the products they sell. In practice, this activity was held in 2 sessions, where the first session taught the basics of Doratoon as well as animation. The second session was to practice Doratoon directly in making advertisements for cake products (Cakely), which then ended with a quiz with prizes for the participants. Based on feedback from 4 of the 15 participants who attended, 100% of the training material presented was considered very complete, 75% of the speakers were considered to have conveyed the material very clearly, 75% of the participants considered them capable of utilizing Doratoon in the promotion of their MSME products. Thus, it can be concluded that this community service activity was quite successful in providing skills and knowledge regarding the use of the Doratoon application to create attractive animated advertisements.</p> <p>This is an open access article under the CC-BY-SA license.</p>  |

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang makin cepat menuntut adanya kebaruan juga dalam penggunaan iklan, dimana media-media konvensional seperti brosur atau videotron sudah mulai digantikan. Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) sendiri merupakan salah satu bidang yang memberikan kontribusi dalam memacu perekonomian Indonesia, karena penyerapan tenaga kerja yang sangat besar sekitar 96.9% serta memiliki daya saing jual yang cukup tinggi (Linda Hasibuan, 2020). Persaingan antar pelaku UMKM pun tidak lagi hanya pada jenis produk yang dijualbelikan namun pada bentuk iklan yang digunakan untuk memperkenalkan produk mereka ke masyarakat. Kendala ekonomi, regulasi dan biaya yang terbatas yang dimiliki pelaku UMKM menyebabkan sarana media sosial menjadi salah satu cara beriklan yang dimanfaatkan oleh mereka, selain karena mudah diimplementasikan, gratis, juga masyarakat kini lebih banyak yang sudah aktif dengan media social seperti Instagram, Facebook, Twitter, dan lainnya. Adanya pemanfaatan media ini menuntut pula kemampuan pelaku usaha untuk mampu membuat konten iklan yang menarik di dalamnya, termasuk meningkatkan kemampuan literasi digital. Menurut statistik e-Commerce BPS pada bulan Juni 2021, dari 8.2 juta unit usaha termasuk UMKM yang ada di Indonesia hanya 29% yang menerapkan e-Commerce dalam usahanya (Rahma Sugihartati, 2023). Bahkan pada tahun 2020, UMKM yang masih mampu berdiri kurang lebih sebanyak 48% pasca pandemi Covid-19 (Linda Hasibuan, 2020). Kondisi demikian mengakibatkan pengelola UMKM harus mampu lebih kreatif pada kegiatan penjualan produknya agar bisa tetap eksis dan berkembang. Selain itu, berdasarkan survey lapangan yang pernah dilakukan oleh tim PKM ke wilayah Tangerang Selatan, para pelaku UMKM memiliki beberapa masalah yang berkaitan dengan usahanya seperti belum memiliki media promosi yang memadai, karena terkendala biaya yang cukup besar untuk mengiklankan produk mereka, kurangnya pengetahuan untuk melakukan promosi dengan menggunakan teknologi komputer, terutama internet, dan kurangnya pengetahuan untuk membuat promosi yang menarik, terutama dalam bentuk animasi. Mayoritas dari mereka juga melakukan promosi hanya melalui media sosial seperti WhatsApp dan Telegram, karena keterbatasan biaya promosi. Berikut ini adalah gambaran media promosi yang dibuat para pelaku UMKM di wilayah Tangerang Selatan Pamulang:



Gambar 1. Menu Produk UMKM Tangerang Selatan



Gambar 2. Berbagai Media Promosi Produk UMKM Tangerang Selatan

Inilah yang kemudian akan coba diatasi dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) kali ini, dimana akan dibuat sebuah pelatihan untuk para pelaku UMKM baik yang belum maupun sudah produktif dalam membangun iklan berbasis video animasi, yang dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan produk secara kreatif dan dinamis.

Pada dasarnya, kegiatan PKM dengan sasaran kelompok UMKM dan tema yang sama sudah pernah dilakukan oleh tim Universitas Trisakti sebelumnya. Seperti pendampingan pembuatan iklan animasi 2D dengan Animaker (Pratiwi, Syaifudin, et al., 2023) pada tahun 2023 dan 2021 (Pratiwi, Zuhdi, et al., 2021), lalu juga dengan aplikasi Animatron dengan sasaran UMKM Pamulang dan sekitarnya pada tahun 2022 (Pratiwi, Purwanto, et al., 2022). Sedangkan pendampingan jenis lainnya, yang memperkenalkan teknologi digital kepada masyarakat umum yang pernah dilakukan tim dari Universitas Trisakti seperti pendampingan penggunaan google Apps dan Scratch (Pratiwi, Najih, et al., 2022), pelatihan Moodle untuk e-Learning (Pratiwi, Santoso, et al., 2021; Pratiwi, Sedyono, et al., 2022), dan juga pengelolaan konten web menggunakan Blog (Pratiwi, Jubaidah, et al., 2023), Photoshop, Canva dan Wordpress (Pratiwi et al., 2020). Adapun untuk peneliti lainnya yang pernah melakukan kegiatan dengan tema yang sama diantaranya seperti pembuatan video animasi pembelajaran (Latif & Dewi, 2022) (Dirto & Sari, 2021), pembuatan video edukasi toilet training dan cuci tangan (Nurlaila, 2022), dan video game edukasi berbasis animasi (Mimin, 2022). Menilai cukup banyaknya kegiatan pelatihan kepada masyarakat yang memberikan praktik pembuatan video dan mendapat umpan balik yang baik, maka kegiatan PKM ini juga akan menerapkan cara membuat video animasi yang lebih kreatif dan mudah dengan memanfaatkan aplikasi Doratoon. Dengan adanya pelatihan penggunaan Doratoon ini, diharapkan selain dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan tentang cara membuat iklan produk berbasis animasi, juga mampu meningkatkan perekonomian para pengusaha kecil, khususnya pelaku UMKM di Tangerang Selatan, Pamulang.

II. MASALAH

Dari beberapa masalah yang telah berhasil diidentifikasi, berikut merupakan perumusan masalah yang ingin diselesaikan oleh tim melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini:

1. Bagaimana memperkenalkan teknologi Doratoon dalam mendukung mata pencaharian sehari-hari dengan pelatihan pembuatan iklan animasi.
2. Bagaimana meningkatkan kreativitas para pelaku UMKM agar lebih mampu mempromosikan usaha penjualan mereka dalam bentuk iklan berbasis video.
3. Bagaimana meningkatkan usaha yang dilakukan para pelaku UMKM melalui pemanfaatan perangkat online Doratoon dalam menginformasikan jenis usaha mereka.
4. Bagaimana memanfaatkan software gratis Doratoon dalam peningkatan kualitas hidup para pelaku UMKM.

III. METODE

Sebelum dilaksanakannya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, tim melakukan beberapa persiapan sekitar 1 (satu) bulan sebelumnya seperti melakukan survey kondisi lapangan untuk melihat kebutuhan dan model promosi UMKM yang ada, melakukan perbandingan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat animasi interaktif, mempersiapkan modul pelatihan, merancang brosur digital, dan menyiapkan kuisisioner untuk menjangkau kebutuhan dan evaluasi kegiatan akhir dari peserta UMKM. Berikut diagram alur kegiatan PKM ini:



Gambar 3. Diagram Alur Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Pada tahap kajian pustaka dan aplikasi video, tim melakukan perbandingan beberapa aplikasi untuk membuat video animasi seperti Powtoon, Doratoon, Animatron, hingga Animaker. Dikarenakan aplikasi Animatron dan Animaker sudah pernah dibuat pendampingannya pada kegiatan PKM tahun lalu, dan setelah melakukan analisis perbandingan terhadap bentuk iklan yang dihasilkan, aplikasi Doratoon dipilih tim untuk diterapkan pada pelatihan. Hal ini dikarenakan aplikasi Powtoon masih lebih sulit diimplementasikan dibandingkan dengan Doratoon, Animatron maupun Animaker (Dirto, 2021; NAIJATECHGUIDE, 2023; Nurjanah, 2022). Dalam kegiatan ini, tim juga memberikan contoh pembuatan iklan mengenai produk kue (Cakely) Trisakti pada sesi pelatihan studi kasus, untuk memudahkan para peserta dalam mempraktekkan luaran iklan pada penjualan produk mereka sendiri.

Pada pelaksanaannya, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dimulai sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan yaitu Sabtu, tanggal 8 April 2023 pada pukul 09:00 hingga 12:30 melalui sarana ZOOM dengan url berikut:

Topik: Pelatihan Pembuatan Iklan Animasi dengan Doratoon
Waktu: 8 April 2023, 09:00 AM Jakarta

Bergabung ke Rapat Zoom:
<https://trisakti-ac-id.zoom.us/j/97924727523?pwd=VW5IZ3g3MU8vOUo0R0RGUFJ6eWhrdz09>

ID Rapat: 979 2472 7523
Passcode: 341886

Untuk kegiatan inti, tim mengalokasikan waktu kurang lebih 2 jam dalam menyampaikan kedua sesi materi. Berikut adalah detail acara kegiatannya:

Tabel 1. Susunan Kegiatan

| Waktu | Kegiatan | Penanggungjawab |
|-------------|--|-----------------|
| 08:30-09:00 | Gladi bersih Tim | Tim |
| 09:00-09:10 | Registrasi ulang peserta (pengecekan daftar hadir) | Tim |
| 09:10-09:20 | Pembukaan acara | Ketua Tim |
| 09:20-10:30 | Sesi 1: Dasar Animasi dan Doratoon | Tim |
| 10:30-11:50 | Sesi 2: Case Study (praktek pembuatan iklan produk Cake) | Tim |

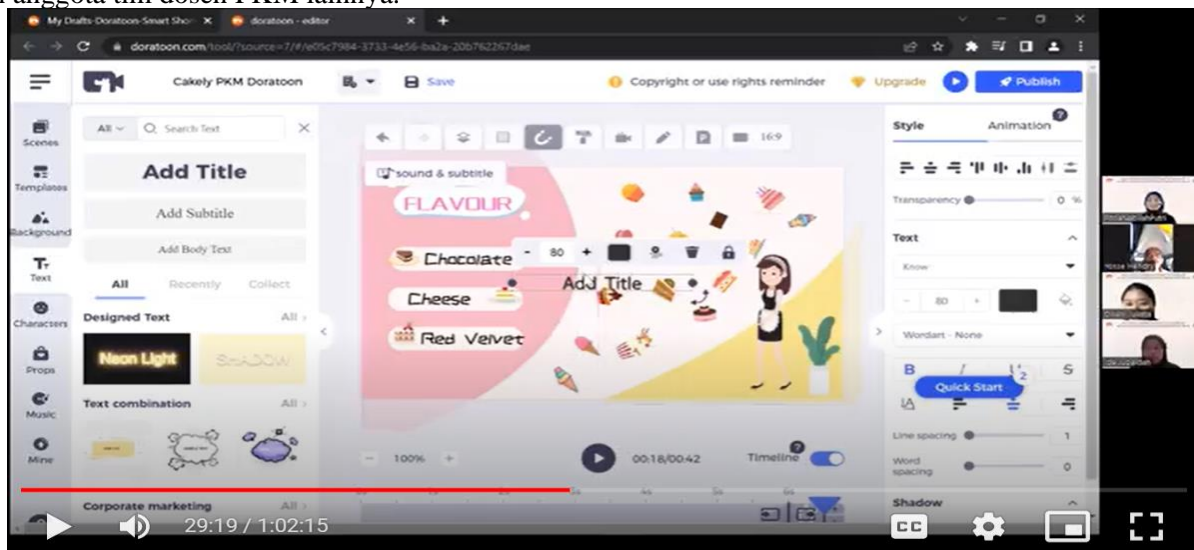
| | | |
|-------------|---|--------------|
| 11:50-12:00 | Tanya Jawab Peserta | MC/Moderator |
| 12:00-12:10 | Quiz Berhadiah | MC/Moderator |
| 12:10-12:20 | Pengumpulan Umpan Balik Peserta (Kuisisioner) | MC/Moderator |
| 12:20-12:30 | Penutupan | MC/Ketua Tim |

Dalam sesi acara yang pertama, penyampaian konsep dasar Animasi dan fungsi menu-menu aplikasi Doratoon disampaikan oleh Ida Jubaidah selaku perwakilan mahasiswa tim PKM, dengan menampilkan file PPT mulai dari pukul 09:20 hingga 10:30.



Gambar 4. Dokumentasi Penyampaian Materi Sesi 1

Sedangkan untuk sesi yang kedua, penjelasan dilakukan secara langsung bersamaan dengan praktek pembuatan iklan Cake oleh Divani Julieta perwakilan mahasiswa dibantu oleh moderator Fitriya Nabilah Putri dan anggota tim dosen PKM lainnya.



Gambar 5. Dokumentasi Kegiatan PKM Sesi 2

Setelah kedua sesi utama selesai, berikutnya dilanjutkan dengan pembagian hadiah melalui acara quiz. Para peserta diberikan langsung 5 pertanyaan oleh MC melalui chat maupun presentasi, yang dapat segera dijawab oleh peserta melalui kolom chat maupun audio. Setelah sesi tersebut selesai dan sebelum dilakukan penutupan acara oleh ketua tim, peserta juga diminta untuk mengisi kuisisioner evaluasi melalui Google Form

(URL: <https://bit.ly/EvaluasiAnimasi2023>) guna mendapatkan penilaian dan umpan balik (saran maupun kritik) dari sisi materi, fasilitator, serta kesiapan kegiatan PKM.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

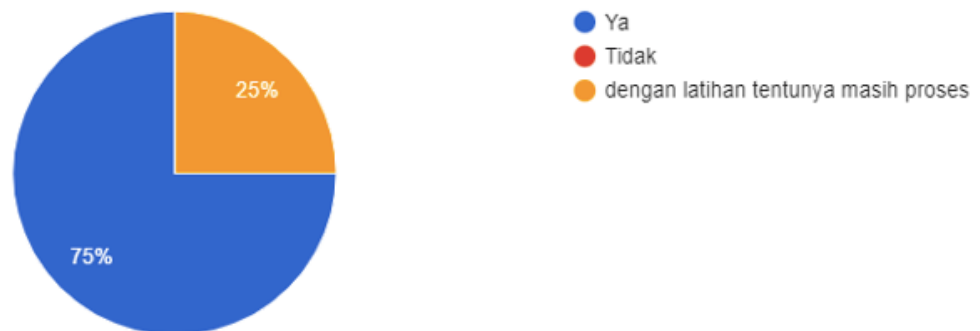
Berdasarkan hasil evaluasi yang didapat dari pengisian kuisioner di akhir kegiatan melalui URL: <https://bit.ly/EvaluasiAnimasi2023>, didapat penilaian dari sebagian peserta sebagai berikut:

Tabel 2. Pertanyaan Kuisioner dan Hasil Penilaiannya

| No. | Pertanyaan | Penilaian | | | |
|-----|---|-------------|------|-------|-------------|
| | | Sangat Baik | Baik | Cukup | Kurang Baik |
| 1 | Bagaimana penilaian Bapak/Ibu terhadap jalannya kegiatan pelatihan ini secara keseluruhan | 50% | 50% | - | - |
| 2 | Bagaimana penilaian Bapak/Ibu terhadap materi yang disajikan | - | 100% | - | - |
| 3 | Bagaimana penilaian Bapak/Ibu terhadap Pembicara dalam menyampaikan materi | 25% | 75% | - | - |

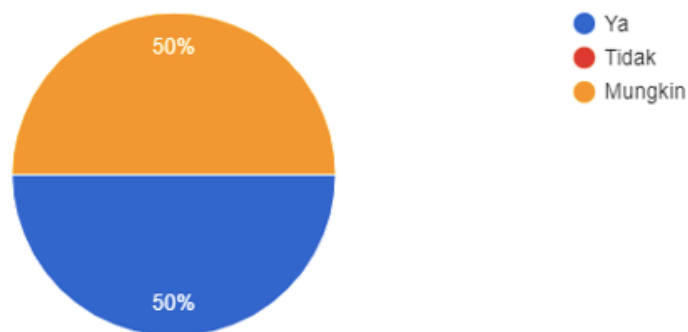
4) Dari hasil kegiatan ini, apakah bapak/ibu sudah cukup mampu membuat iklan animasi untuk produk UMKM bapak/ibu sendiri?

4 responses



5) Jika pelatihan ini akan diadakan kembali, apakah bapak/ibu bersedia untuk ikut serta?

4 responses



Gambar 6. Hasil Penilaian Kuisioner Evaluasi Kegiatan PKM

Setelah dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, ketercapaian hasil dinilai cukup baik dan berhasil walaupun umpan balik yang diterima tidak sepenuhnya berhasil dikumpulkan dari para peserta yang hadir. Hal tersebut dapat terlihat dari pengisian kuisioner awal peserta melalui link https://bit.ly/training_animasiTrisakti dan penilaian peserta melalui link <https://bit.ly/EvaluasiAnimasi2023>, didapat hanya 4 peserta yang mengisi penilaian dari 15 peserta yang mendaftar dan hadir. Namun, jika dilihat dari hasil penilaian tersebut didapat umpan balik yang baik, dimana materi yang disajikan 100% dinilai sangat lengkap, pembicara 75% dinilai sangat jelas menyampaikan materinya, 75% peserta menilai mampu untuk memanfaatkan Doratoon pada promosi produk UMKM mereka, 50% peserta menyatakan akan bersedia mengikuti kegiatan ini kembali jika diadakan di kemudian hari lagi. Beberapa saran dari para peserta juga mayoritas bernilai positif, sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar peserta untuk membuat iklan video animasi sendiri menggunakan Doratoon.

V. KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari kegiatan Pelatihan Pembuatan Iklan Animasi Produk UMKM ini diantaranya dari 15 peserta yang hadir, sebagian besar dari mereka telah memahami materi yang disampaikan dengan baik. Hal ini terlihat dari hasil quiz berhadiah, dimana seluruh pertanyaan mengenai materi Doratoon berhasil dijawab dengan benar. Kemudian juga berdasarkan hasil kuisioner awal pendaftaran (https://bit.ly/training_animasiTrisakti), penggunaan Doratoon sebagai media untuk membuat iklan animasi produk UMKM belum pernah diterapkan sebelumnya oleh seluruh peserta. Sehingga pemilihan Doratoon sebagai media pembuatan iklan animasi pada kegiatan ini sangat tepat dilakukan, guna memberikan pengetahuan dan keterampilan para peserta UMKM dalam membuat iklan yang lebih menarik lagi. Namun walaupun demikian, ke depannya pelatihan sebaiknya dilakukan oleh peserta dengan mempraktekkan langkah-langkah yang diberikan instruktur secara langsung (onsite) menggunakan komputer masing-masing, guna memberikan hasil bentuk iklan yang lebih konkrit.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini didukung dan didanai sepenuhnya oleh Universitas Trisakti. Selain itu, artikel ini ditujukan untuk keluarga peneliti, khususnya Almh. Sri Mulyani yang telah memberikan kontribusi semangat dan doanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dirto. (2021). *Aplikasi untuk membuat animasi pendukung pembelajaran*. Pusdiklat. <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/berita/read/148/aplikasi-untuk-membuat-animasi-pendukung-pembelajaran>
- Dirto, & Sari, D. B. K. (2021). *Aplikasi untuk membuat animasi pendukung pembelajaran*. Pusdiklat Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/berita/read/148/aplikasi-untuk-membuat-animasi-pendukung-pembelajaran>
- Latif, A., & Dewi, T. U. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran dengan Doratoon bagi Guru untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMA. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 56–62. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i1.2241>
- Linda Hasibuan. (2020). *Putri Tanjung Berberkan Dampak Pandemi terhadap UMKM RI*. CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/entrepreneur/20201126200053-25-205012/putri-tanjung-beberkan-dampak-pandemi-terhadap-umkm-ri>
- Mimin. (2022). *PRODI PIAUD FTIK IAIN PONTIANAK IKUTI PELATIHAN PENGEMBANGAN DAN PENERAPAN GAME EDUKASI KEDAI MERDEKA 2022 - FTIK IAIN PONTIANAK*. FTIK IAIN PONTIANAK. <https://ftik.iainptk.ac.id/prodi-piaud-ftik-iain-pontianak-ikuti-pelatihan-pengembangan-dan-penerapan-game-edukasi-kedai-merdeka-2022/>
- NAIJATECHGUIDE. (2023). *Doratoon vs. Powtoon: Which Is Better as a Cartoon Video Maker in 2023?* Najiatechguide. <https://www.najiatechguide.com/2022/11/doratoon-vs-powtoon.html>
- Nurjanah. (2022). *6 Website Terbaik untuk Membuat Video Animasi*. IDN Times. <https://www.idntimes.com/tech/trend/nurjanah-8/6-website-terbaik-untuk-membuat-video-animasi-c1c2?page=all>
- Nurlaila, M. (2022). *PENGEMBANGAN VIDEO EDUKASI TOILET TRAINING DAN MENCUCI TANGAN MENGGUNAKAN DORTOON BAGI ANAK PRASEKOLAH - UPI Repository*. Repository UPI. <http://repository.upi.edu/85308/>

- Pratiwi, D., Jubaidah, I., Julieta, D., & Putri, F. N. (2023). Pelatihan Pemrograman Web Blog dalam Meningkatkan Kualitas Hidup untuk Masyarakat Kelurahan Pekojan Jakarta Barat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(2), 695–702.
- Pratiwi, D., Najih, M., Siswanto, T., & Mardianto, I. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Google Apps Dan Scratch Untuk Guru Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 195–202. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v5i2.11529>
- Pratiwi, D., Purwanto, I., Shofiati, R., Ningsih, Y., Azamy, M., & Aulia, T. (2022). Pemanfaatan Animatron untuk Pembuatan Iklan Animasi bagi Para Pelaku UMKM di Tangerang Selatan. *ABDIMAS BSI*, 5(1), 11–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/jabdimas.v5i1.10640.g5235>
- Pratiwi, D., Santoso, G. B., Mardianto, I., Sedyono, A., & Rochman, A. (2020). Pengelolaan Konten Web Menggunakan Wordpress , Canva dan Photoshop untuk Guru-Guru Wilayah Jakarta Web Content Management Using Wordpress , Canva and Photoshop for Teachers of the Jakarta Region. *ABDIHAZ: Jurnal Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 11–15.
- Pratiwi, D., Santoso, G. B., Syaifudin, S., Sari, S., & Sedyono, A. (2021). Pelatihan Moodle untuk Peningkatan Kemampuan dan Pemahaman E-Learning para Guru SMU/SMK. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 371–375. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.7077>
- Pratiwi, D., Sedyono, A., Santoso, G. B., Syaifudin, & Sari, S. (2022). Pendampingan E-Learning Berbasis Moodle Di Masa Pandemi Untuk Guru SMU/SMK Se-Jabodetabek. *Literasi : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 928–935.
- Pratiwi, D., Syaifudin, Mardianto, I., Rochman, A., Julieta, D., Putri, F. N., & Jubaidah, I. (2023). Pelatihan Animaker pada Pembuatan Iklan Animasi 2D Produk UMKM Pamulang. *SULUH : Jurnal Abdimas*, 4(2), 122–131.
- Pratiwi, D., Zuhdi, A., Shofiati, R., Pratama, R. R., & Wijaya, H. A. (2021). Penerapan Animaker dalam Pembuatan Iklan Produk UMKM berbasis Animasi. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 138–147. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v4i1.8809>
- Rahma Sugihartati. (2023). *UMKM 2023: Kendala Memasuki Pasar Digital*. Media Indonesia.