LAPORAN
PENGABDIAN MASYARAKAT

WORKSHOP DESAIN PROMOSI DIGITAL MARKETING UMKM DALAM PENINGKATAN EFEKTIFITAS PROMOSI DAN PENJUALAN PADA KARANG TARUNA DESA CIKARAGEMAN KECAMATAN SETU KABUPATEN BEKASI

Oleh:

Andi Arfian, M.Kom (201703027)

Syafrianto M.Kom (20190151)

Juarni Siregar, S.Pd, M.Kom (201104381)

Ani Yoraeni, S.Pd, M.Kom (200903213)

Adelia Alvi Yana Mkom (201909223)

Eka Septian (12190082)

Mega Febrianti (12190094)

Agnes Gloria Margaretha (12190045)

Beny Ardiyono (12190034)

Dion Prastono (11190231)

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

AGUSTUS 2021

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul	:	Desain Grafis Market digital
2. Mitra	:	Desa Cikarageman
. Ketua Pelaksana		
a. Nama Lengkap	:	Andi Arfian MKom
b. Jenis Kelamin	:	Laki-laki
c. NIP	:	201703027
d. Jabatan Fungsional	:	Tenaga Pengajar
e. Program Studi	:	Sistem Informasi (S1)
f. Email	:	andi.afn@nusamandiri.ac.id
4. Jumlah Anggota	:	9
Nama Anggota	:	Syafrianto M.Kom
		Ani Yoraeni
		Juarni Siregar S.Pd, M. Kom
		Adelia Alvi Yana M.Kom
Mahasiswa yang terlibat	:	5 Orang
5. Biaya yang disetujui	:	Rp.3.100.000,-

Jakarta, 20 Agustus 2021

Mengetahui

Rektor Universitas Nusa Mandiri

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

Dr. Dwiza Riana, S.Si, MM, M.Kom

Ketua Pelaksana

Andi Arfian MKom

Menyetujui,

Ketua LPPM Universitas Nusa Mandiri

Andi Saryoko, M.Kom

RINGKASAN

Tujuan dari Pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan wawasan serta pemanfaatan teknologi berbasis digital terutama pada masa Covid19 dimana interaksi manusia dibatasi dan sebagai solusi maka yang ingin dicapai dalam kegiatan ini . masalah yang dihadapi mesih kurangnya wawasan dalam pemanfaatan media social dan bagaimana cara mendesain sebuah produk yang akan dijual dari masalah tersebut maka perlu adanya sosialisasi dan Melatih para pemuda untuk menguasai teknik pemasaran melalui media sosial melalui pembuatan konten atau desain produk yang menarik dengan sarana digital marketing agar dapat menghasilkan nilai lebih untuk meningkatkan perekonomian para pemuda karang taruna Desa Cikarageman , Kegiatan workshop digital marketing ini bertujuan untuk memberikan pemahaman terkait optimalisasi Pembuatan Desain Produk baik berupa Banner maupun Pamplet dan juga pemasaran produk desain penggunaan media sosial sebagai media pemasaran. Peserta yang terlibat dalam workshop digital marketing ini terdiri dari 10 peserta oyang merupakan pemuda Desa Cikarageman Kecamatan .Setu Kabupaten Bekasi . Materi yang dipaparkan dalam pelaksanaan workshop menitik beratkan pada pembahasan terkait "Optimalisasi pembuatan desain produk market melalui Facebook, Instagram dan Whataps Untuk Bisnis Online". Garis besar pembahasannya terdiri atas Keuntungan Promosi Produk Penjualan di media Sosial dan bagaimana mendesain Produk Digital dengan mengunakan aplikasi Photoshop, Fixellabs dan Canva dari hasil workshop ini dapat disimpulkan semua peserta antusias dan sangat bermanfaat sekali dalam peningkatan penjualan maupun promosi produk agar bernilai jual yang cepat dan murah serta bisa meningkatkan pendapatan Mandiri dari pemuda karang taruna.

Kata Kunci: Ekonomi digital, Market digital, Photoshop,Media Sosial

DAFTAR ISI

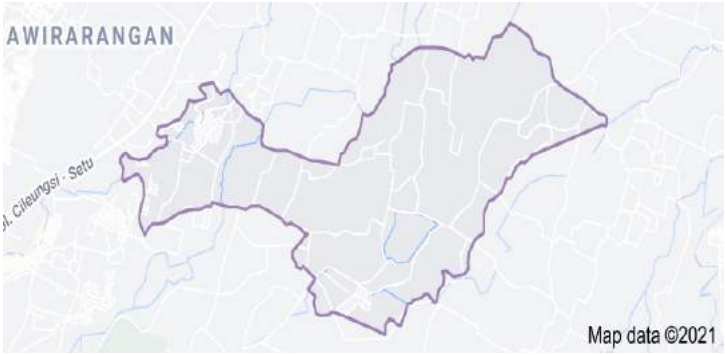
COVER ..... **Error! Bookmark not defined.**
HALAMAN PENGESAHAN 2
RINGKASAN 1
DAFTAR ISI 2
BAB I PENDAHULUAN 3
1.1. Analisis Situasi 3
1.2. Identifikasi Masalah Mitra 4
1.3. Solusi Permasalahan 5
1.4. Pelaksanaan Kegiatan 5
BAB II METODE PENGABDIAN MASYARAKAT 8
BAB III HASIL KEGIATAN 10
3.1. Manfaat yang dicapai 10
3.2. Luaran Yang Diperoleh 11
BAB IV REALISASI BIAYA 12
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 13
5.1. Kesimpulan 13
5.2. Saran 13
DAFTAR PUSTAKA 14
LAMPIRAN ..... **Error! Bookmark not defined.**

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasi

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu bentuk pelaksanaan pengamalan ilmu pengetahuan, Teknologi dan seni budaya langsung pada masyarakat secara kelembagaan melalui metodologi ilmiah sebagai penyebaran Tri Dharma Perguruan Tinggi serta tanggung jawab yang luhur dalam usaha mengembangkan kemampuan masyarakat, sehingga dapat mempercepat laju pertumbuhan tercapainya tujuan pembangunan nasional. Demi mencapai tujuan nasional tersebut dilaksanakan berbagai upaya pembangunan dan pemberdayaan disegala bidang, baik sumber daya alam maupun sumber daya manusianya. Salah satu sumber daya yang sering menjadi permasalahan yaitu sumber daya manusia, yang berhubungan erat dengan kualitas manusia yang pada dasarnya sumber daya manusia itu adalah bagian dan generasi muda.[1]

Gambar 1.Peta Desa



Desa Cikarageman adalah desa yang sebagian penduduknya bertani dan Berdagang serta sebagian bekerja sebagai karyawan di lingkungan industry baik di bekasi maupun dicilengsi dan sebagian besar pemduduknya masih produktif dan dengan rata rata pendapatan diatas baik dan sebagian wilayah sudah tercakupi signal komunikasi 4G dengan baik. Kondisi ini juga tercermin dari hasil penelitian tentang kondisi Karang Taruna yang dilakukan oleh Balatbangsos (2002) mengungkapkan ada beberapa permasalahan Karang Taruna.[2]

Pertama, Karang Taruna belum memiliki kegiatan yang sistematik untuk pembinaan remaja: a) kegiatan yang dilakukan lebih bersifat sporadic, dan insidentil, b) kegiatan yang paling umum dan menonjol adalah olah raga yang dimanfaatkan sebagai sarana pembinaan

sosial atau mencari prestasi, c) skala usaha ekonomi produktif masih relative kecil, sehingga belum dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan Karang Taruna. Kedua, manajemen organisasi tidak berjalan dengan baik yang dicerminkan dari 1) sebagaian Karang Taruna tidak memiliki personalia kepengurusan yang lengkap dan ketidakjelasan peran atau peran ganda yang dipegang oleh pengurus, 2) sebagian lainnya memang memiliki personalia lengkap tetapi tidak aktif dalam kurun waktu relative lama. (Riset Pusat Penelitian dan Pengembangan Usaha Kesejahteraan Sosial). Upaya pengembangan organisasi Karang. Taruna dalam bentuk pelatihan sebenarnya sudah dilakukan lebih dari tiga dasawarsa. Namun bentuk pelatihan dan kegiatan hanya bersifat sesaat, berupa diklat dan tidak berkelanjutan. Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini ditawarkan sebuah model pemberdayaan Karang Taruna yang bersifat kontinyu (berkelanjutan) dengan membentuknya menjadi young entrepreneur (wirausaha [2]

Permasalahan masih banyak pemuda desa dalam memanfaatkan peluang adanya produk tersebut mampu dioptimalkan pemuda desa tersebut untuk dipasarkan meskipun masih dengan jalan tradisional atau konvensional. Dimana pemasaran secara konvensional dilakukan dengan promosi dari mulut ke mulut antar warga masyarakat dan Para remaja karang taruna ini kurang begitu memahami bagaimana mengelola kemanfaatan dari internet secara efektif dan efisien sehingga tujuan berorganisasi dapat dicapai secara maksimal. Untuk itu kegiatan pengabdian masyarakat bertujuan mengenalkan Metode Penjualan berbasis digital dengan memanfaatkan media social dengan Membuat desain produk dengan beberapa aplikasi kepada para remaja anggota karang taruna, pengadaan pelatihan ini sangat bermanfaat bagi remaja karang taruna sebagai pelopor pemuda kewilayahan.[1]

1.2. Identifikasi Masalah Mitra

Dari hasil wawancara dengan beberapa warga dan pengamatan langsung dapat di lihat bahwa banyak potensi produk penjulan semakin berkurang dan kurang maksimal terutama dalam Desain dan pemanfatan Pamplet, Banner . dan Masih banyak pembuatan brosur maupun banner masih di buat dari pihak luar dan dengan harga yang mahal serta sebagian warga yang bergerak di penjualan seperti makanan maupun produk lain terasa sulit untuk berkembang dan dari permasalahan diatas dapat kami simpulkan dan mencoba mencari Solusi bagaimana masyarakat terutama warga yang mencoba berusaha atau berdagang di masa pademi ini mendapat pencerahan bagaimana pemasaran produk mereka menjadi lebih

baik dari segi promosi maupun penjualannya terutama pada masa Pembatasan Sosial Covid19 diterapkan dan Permasalahan yang dihadapi dapat diidentifikasikan sebagai berikut.

1. Masih kurang maksimalnya sarana Promosi berbasis internet dalam Proses walaupun Sebagian besar sudah mempunyai SmartPhone.dalam melakukan konunikasi sehari hari.
2. Masalah pemasaran dan keterampilan menggunakan teknologi. UMKM memerlukan pengembangan usaha berbasis teknologi sehingga dapat bersaing dengan usaha-usaha baru yang bersifat online
3. Masih kurangnya Pemahanan dalam pembuatan dan Manfaat Desain Produk yang akan dipasarkan dan bagaimana cara pembuatan dan implentasi promosi Produik yang akan dipasarkan secara efektif .

1.3. Solusi Permasalahan

Berdasarkan Permasalahan yang ada pada sebagian besar pelaku usaha dan para pemuda karang taruna yang akan mengembangkan bisnis melalui fasilitas internet maka ada bebarapa hal yang akan di diadakan kegiatan pengembangan potensi bisnis sebagai saran menambah wawasan dan pendapatan warga desa .

Tabel 1. Solusi Permasalahan

Permasalahan	Solusi	Keterangan
Banyak Pelaku usaha Baru Bingung akan melakukan apa dalam pemanfaatan internet bagi pemanfatan Marketing digital dan bagaimana pemasaran yang efektif	Dengan Mealakukan Sosialisasi Pemanfaatan Promo ekonomi Digital dengan Media Sosial	Diharapkan para Pemuda karang taruna bisa memhami konsep Penjualan online
Masih Kurangnya Pemakaian Aplikasi Pembuata Desain Promo Market baik dari aplikasi pc maupun Android	Memberi pengetahuan tentang bagaimana memanfaatkan aplikasi tsb	Diharapkan para peserta dapat mengunakan aplikasi berbasis android maupun pc dalam mengelola desain penjualan mereka

1.4. Pelaksanaan Kegiatan

Tujuan pelaksanaan Pengabdian Masyarakat adalah mengamalkan ilmu Pengetahuan dan teknologi dengan Memberi solusi Penerapan Desain Promosi berbasis digital dengan memberi paltihan pembuatan Desain brosur maupun banner dengan mengunakan aplikasi Photoshop maupun aplikasi berbasis Smartphone Android dan Juga Bagaimana cara percetakan dan Maupun Publikasi desain Produk Tersebut agar dapat meningkatkan pendapatan masyarakat desa.

Adapun bentuk kegiatan adalah pelaksanaan pengabdian masyarakat dalam bentuk Workshop pembuatan Desain Produk Market Digital dan cara penyebaran informasi produk mereka dengan pemanfaatan SmartPhone Android Mereka Dan Sosialisasi dan Penerapan Penjualan Berbasis Digital Seperti Youtube,WhatAps maupun Istagram atau Facebook dengan melibatkan dosen dan Mahasiswa . STMIK NusaMandiri Jakarta. Pelaksanaan Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan dilaksanakan pada tanggal 27-28 Maret 2021 di Aula Balai Desa Cikarageman.

Dengan Susunan panitia Pengabdian Masyarakat adalah sebagai berikut :

Penangung Jawab	:	Dr.Dwiza Riana,Ssi,MM,Mkom
Ketua Pelaksana	:	Andi Arfian, M.Kom
Tutor	:	Syafrianto. Mkom
Anggota	:	Ani Yoerani.Spd. Mkom
	:	Juarni Siregar, S.Pd, M.Kom
	:	Adelia Alvi Yana .Mkom
Mahasiswa	:	Mega Febrianti
	:	Eka Septian Aditya
	:	Agnes Gloria Margaretha
	:	Beny Ardiyono
	:	Dion Prastono

Tabel 2. Rincian Kegiatan Pengabdian Masyarakat

No	Kegiatan	Tanggal	Keterangan
1	Persiapan	10 Maret 2021	Persiapan Pengabdian Masyarakat
2	Pelaksanaan	27 Maret 2021 (9:00-14.00) Wib	Pembukaan Workshop danPembuatan desain dan Tanya jawab
		28 Maret 2021 (9.00– 12.00) Wib	Worshop bagaimana Cara Promosi Produk digital
3	Penutup	28 Maret 2021 (12.00 – 15.00)	Penutupan dan Sesi Tanya jawab Serta Photo Bersama dan pemberian plakat dan hadiah bagi peserta terbaik

BAB II
METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Terdapat beberapa kegiatan dengan metode yang berbeda dalam upaya pengembangan usaha berbasis teknologi pada Karang Taruna Desa Cikarageman Kecamatan Setu melalui pelatihan digital marketing. Secara garis besar terdapat dua kegiatan utama yaitu identifikasi penggunaan media pemasaran pada Pemuda Karang Taruna dan kegiatan pelatihan digital Marketing dalam upaya pengembangan usaha yang berbasis teknologi pada UMKM Desa Cikarageman Kecamatan Setu

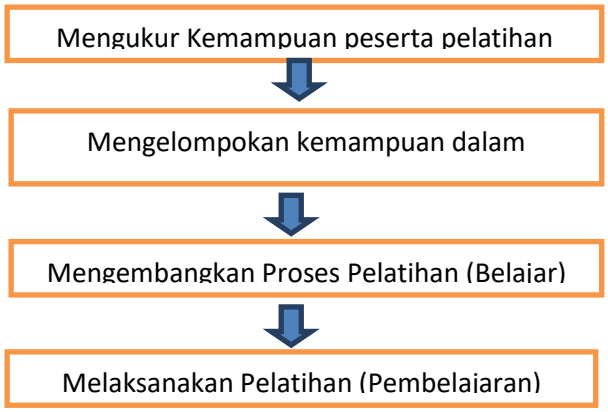
1. Identifikasi penggunaan media pemasaran pada Dunia Usaha di Desa Cikarageman , Kegiatan identifikasi penggunaan media pemasaran pada UMKM di Desa Cikarageman dilakukan untuk mengetahui kondisi saat ini dari para pelaku usaha dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam menjalankan usahanya. Metode yang digunakan dalam identifikasi penggunaan media pemasaran pada Pemuda Pemudi Karang Taruna adalah:
   a. Observasi Kegiatan observasi ini dilakukan pada beberapa Masyarakat Usaha di Desa Cikarageman , dilakukan untuk mengetahui cara penegloloaan Bisnis ini melakukan usaha, berikut mengetahui berbagai permasalahan yang dihadapi UMKM dalam berusaha
   b. Wawancara dan penyebaran kuisioner Wawancara dilakukan kepada beberapa pelaku usaha di Desa Cikarageman . Melalui wawancara, Permasalahan yang dihadapi oleh pelaku usaha di Desa Cikarageman , dan harapan dari para pelaku usaha tidak diperoleh melalui kuisioner. Teknik wawancara yang dilakukan adalah dengan in-depth interview.
   c. Informasi yang diperoleh dari wawancara dan penyebaran kusioner adalah mengenai penggunaan teknologi dan informasi dalam

melakukan usaha, inftrastruktur teknologi yang dimiliki dalam menjalankan usaha, media sosial atau marketplace yang sudah digunakan,cara pemasaran yang lebih banyak digunakan, strategi pelaku usaha untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam melakukan usaha, kesiapan SDM dalam melakukan usaha secara online, dan kendala yang dihadapi dalam melakukan usaha diperoleh

2. Pelatihan digital marketing dalam upaya pengembangan usaha yang informasi secara kualitiatif Dijelaskan metode pengabdian masyarakat (berisikan minimal tahapan kegiatan yang dilaksanakan untuk menyelesaikan permasalahan pengabdian termasuk analisis data yang digunakan). Jelaskan dengan ringkas, tetapi tetap akurat seperti ukuran, volume, replikasi dan teknik pengerjaan. berbasis teknologi pada Pemuda Karang Taruna Desa Cikarageman Kecamatan Setu. Berdasarkan identifikasi pada tahap sebelumnya, maka penulis melakukan kegiatan pelatihan digital marketing dalam upaya pengembangan usaha yang berbasis teknologi .

Metode yang digunakan adalah pendidikan dan pelatihan Masyarakat.

Gambar.2. Metode Penelitian



a. Metode pendidikan masyarakat, dilakukan pada materi dasar kewirausahaan yaitu berbisnis secara online. Pendidikan masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan pelaku usaha mengenai kewirausahaan, terutama berbisnis secara online. Selain meningkatkan wawasan, materi ini juga dilakukan untuk memberikan semangat dan motivasi kepada para pelaku usaha di Desa Cikarageman.

b. Metode Pelatihan, dilakukan pada praktek membuat desain pamphlet atau brosur denngan mengunakan apliasi berasis android dan pc seperti canva dan Photoshop Setta mendaftarkan usaha ke grab food dan go food. Materi ini dilakukan sesuai

dengan identifikasi awal dan hasil bersama dengan pelaku usaha dan juga Pemuda di desa Cikarageman .

c. Evaluasi Kegiatan Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui feedback dari masyarakat, berupa tanggapan dari pelaku usaha, tindak lanjut yang akan dilaksanakan oleh pelaku usaha, juga harapan untuk masa depan. Evaluasi kegiatan ini juga dilakukan untuk mengetahui kesesuaian antara hasil identifikasi awal penggunaan mediadalam pemasaran dengan kegiatan pelatihan yang diberikan. Bentuk evaluasi kegiatan ini dilakukan dengan cara penyebaran kuisioner.

BAB III
HASIL KEGIATAN

3.1. Manfaat yang dicapai

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "WORKSHOP DESAIN PROMOSI DIGITAL MARKETING UMKM DALAM PENINGKATAN EFEKTIFITAS PROMOSI DAN PENJUALAN PADA KARANG TARUNA DESA CIKARAGEMAN " Pelatihan Implementasi E-Commerce Untuk Menangkap Peluang Usaha Bagi Generasi Muda di Desa Cikarageman.hasil yang didapat makin luasnya peluang bisbis atau usaha yanga akan mereka kerjakan dan menanyakan tentang peluang usaha apa yang bisa diambil dengan pemanfaatan internet di Desa Cikarageman. Manfaat dari Pengabdian Masyarakat ini adalah

a. Meningkatnya produktivitas dan kesejahteraan bagi para pelaku usaha terutama pemuda pemudi Karang taruna.,
b. Meningkatnya wawasan, pengetahuan, keterampilan para Pemuda karang taruna Sebagai Pengerak maupun sebagai pelaku usaha dalam pengelolaan proses produksi dan Promosi tata niaga usaha serta meningkatnya nilai daya saing produk usaha ,
c. Terbangunnya jejaring dan sinergi kemitraan antara para pelaku usaha dengan pasar dan sosial komunitas.
d. Menurunnya resiko kegagalan dalam pengelolaan proses produksi dan kesempatan berusaha bagi para pelaku usaha,

Gambar III.1 Grafik Manfaat yang dicapai

3.2. Luaran Yang Diperoleh

Berikut adalah hasil dan luaran dari pengabdian yang telah dicapai dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini :

a. Program Pengabdian Masyarakat dengan target utama adalah Dengan Membangun Kreatifitas Pemuda karang taruna dalam mengembangkan potensi usaha Sebagai sarana untuk peningkatan ekonomi desa Cikarageman dalam mendapatkan Peningkatan informasi dan Pengembagan usaha Mikro.
b. Memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar di bidang desain produk dan pemasaran mengunakan akses internet terutama bagaimana membangun kreativitas dari segi pengembangan usaha bisnis yang sederhana dan Murah agar bisa mendapatkan Nilai tambah.

luaran yang telah dicapai dari kegiatan Pengabdian masyarakat ini berupa Publikasi artikel berupa press realease yang sudah diterbitkan pada halaman web PPPM Universitas Nusa Mandiri dengan Link sebagai berikut :

a. https://www.kompasiana.com/andiarfian8408/6076f6228ede485e736d1272/dosen-dan-mahasiswa-stmik-nusamandiri-workshop-dengan-metode-penjual-e-digital-pada-pemuda-karang-taruna-desa-cikarageman-kec-setu-kab-bekasi
b. https://www.youtube.com/watch?v=YVXK01fSztk
c. https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/aptekmas/index

BAB IV
REALISASI BIAYA

Pendanaan yang telah digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan rincian dana sebagai berikut:

.

Tabel 2. Realisasi Anggaran Biaya

No	Uraian	Qty	Harga	Jumlah
1. Akomodasi (Perjalanan/Penginapan)				
a.	Transportasi	30	Rp. 7,500	Rp. 225,000
			Subtotal	Rp. 225,000
2. Peralatan				
a.	Print dan Jilid Proposal	4	Rp. 20,000	Rp. 80,000
b	Print Modul	15	Rp. 25,000	Rp. 375,000
			Subtotal	Rp. 455,000
3. Perlengkapan & Makanan				
a.	Spanduk	3	Rp. 100,000	Rp. 300,000
b.	Souvenir	15	Rp. 50,000	Rp. 750,000
c.	Plakat	2	Rp. 150,000	Rp. 300,000
			Subtotal	Rp. 1,350,000
4. Biaya Lain-lain				
a.	Snack	50	Rp. 10,000	Rp. 500,000
b.	Makan Siang	30	Rp. 20,000	Rp. 600,000
			Subtotal	Rp. 1,100,000
			Total	Rp. 3,100,000

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kegiatan berjalan dengan baik diikuti oleh antusiasme peserta yang hadir selama kegiatan berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan dan peran peserta dalam mencoba dan memberikan pertanyaan kepada Tim pengabdian hingga akhir kegiatan. Sebagian Peserta pelatihan dapat memanfaatkan teknologi informasi sebagai media untuk belajar, menambah keterampilan dan memanfaatkan pelatihan dalam mengisi waktu luang

5.2. Saran

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat seperti ini dapat dilaksanakan secara continue dan dengan materi yang beragam serta dapat dilaksanakan berupa kegiatan workshop untuk dapat langsung mempraktekan setiap materi yang disampaikan . Dengan pelatihan ini diharapkan akan terus berlanjut agar tujuan dari pelatihan ini dapat terlaksana yaitu membantu memasarkan dan mensosialisasikan produk UMKM yang terdapat pada desa cikarageman , terus dapat menambah keterampilan untuk warga desa cikarageman khususnya para remaja yang terdapat pada desa cikarageman dan dapat meningkatkan ekonomi desa cikarageman nantinya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] P. Ramlan, “Optimalisasi Karang Taruna dalam Pengembangan Potensi Generasi Muda di Desa Tuncung,” *Mallomo J. Community Serv.*, vol. 1, no. 1, pp. 30–34, 2020.

[2] L. Ashary, “Optimalisasi Pemberdayaan Karang Taruna Dalam Pengembangan Desa Silomukti Kabupaten Situbondo,” *Optim. Pemberdaya. Karang Taruna Dalam Pengemb. Desa Silomukti Kabupaten Situbondo*, pp. 725–738, 2016.

[3] I. Turmudi, *et al.*, “Pelatihan Pemuda Desa di Boyolali Dalam Pemasaran Digital Produk Olahan Minyak Jelantah,” *Semin. Nas. Pengabdi. pada Masy.*, pp. 334–343, 2019.

LAMPIRAN

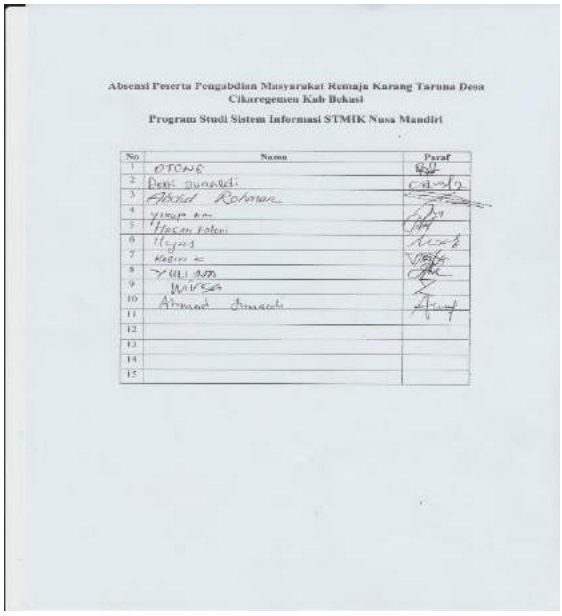
1. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat.

2. Luaran Media

a. Kompas :https://www.kompasiana.com/andiarfian8408/6076f6228ede485e736d1272/dosen-dan-mahasiswa-stmik-nusamandiri-workshop-dengan-metode-penjual-e-digital-pada-pemuda-karang-taruna-desa-cikarageman-kec-setu-kab-bekasi

b. Youtube https://www.youtube.com/watch?v=YVXK01fSztk

3. TTD Peserta Pengadian Masyarakat

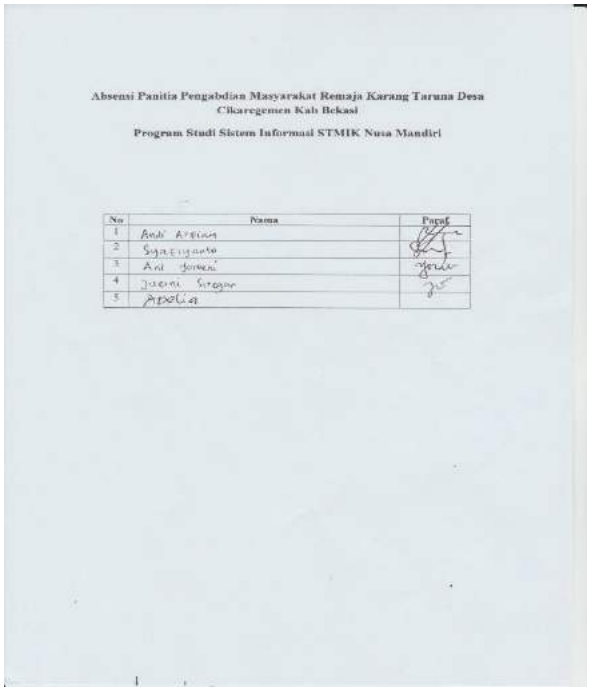


Absensi Peserta Pengabdian Masyarakat Remaja Karang Taruna Desa Cikaregemen Kab Bekasi

Program Studi Sistem Informasi STMIK Nusa Mandiri

No	Nama	Paraf
1	OTONG	
2	Dedi Junaedi	
3	Abdul Rohman	
4	Yusup A.M	
5	Hasan Fakhri	
6	Hugus	
7	Kadim	
8	YULIAN	
9	WARSO	
10	Ahmad Junaedi	
11		
12		
13		
14		
15		

4. TTD Panitia Pengabdian Masyarakat.



Absensi Panitia Pengabdian Masyarakat Remaja Karang Taruna Desa Cikaregemen Kab Bekasi

Program Studi Sistem Informasi STMIK Nusa Mandiri

No	Nama	Paraf
1	Andi Arfiyan	
2	Sugeng	
3	Ari Gunari	
4	Juwari Siregar	
5	Apolia	

5. SK Instansi Desa Cikagareman

PEMERINTAH KABUPATEN BEKASI
KECAMATAN SETU
DESA CIKARAGEMAN
Jl.Raya Pasar Kojengkong No 1 Kode Pos 17320

SURAT KETERANGAN PENGABDIAN MASYARAKAT
Nomor : 474.4.4/9/PEM/III/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:
Nama : Hasan Fatoni
Jabatan : Staff Perencanaan Desa Cikarageman
Menerangkan bahwa STMIK Nusa Mandiri telah mengadakan kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema " Pelatihan Desain Grafis Untuk Promosi Digital Marketing UMKM Dalam Peningkatan Efektifitas Promosi Dan Penjualan Pada Karang Taruna Desa Cikarageman" yang sudah dilaksanakan pada:

Hari, tanggal : Senin-Minggu, 27-28 Maret 2021
Pukul : 09:00-12:00 wib
Tempat : Kantor Desa Cikarageman
Ketua Pelaksana : Andi Arfian , M.Kom
Tutor : Syafrianto, M.Kom
Anggota : Ani Yuniati,S.Pd, M.Kom
Jasmi Sinagar, S.Pd, M.Kom
Adelia Alvi Yana, M.Kom

Demikianlah surat keterangan pengabdian masyarakat ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bekasi, 29 Maret 2021
a.n Kepala Desa Cikarageman
Staff Perencanaan

Hasan Fatoni

Aplikasi
PHOTOSHOP

Mengenal Program Adobe Photoshop

- Adobe Photoshop merupakan salah satu program aplikasi bitmap atau gambar raster yang digunakan untuk menyunting/mengolah dan memanipulasi suatu gambar.
- Gambar Bitmap merupakan duplikat atau tiruan persis dari gambar asli dalam bentuk gambar digital.
- Kita dapat mengenali gambar bitmap dari file komputer yang berekstensi .bmp, .jpg, .tif, .gif, .png dan sebagainya.

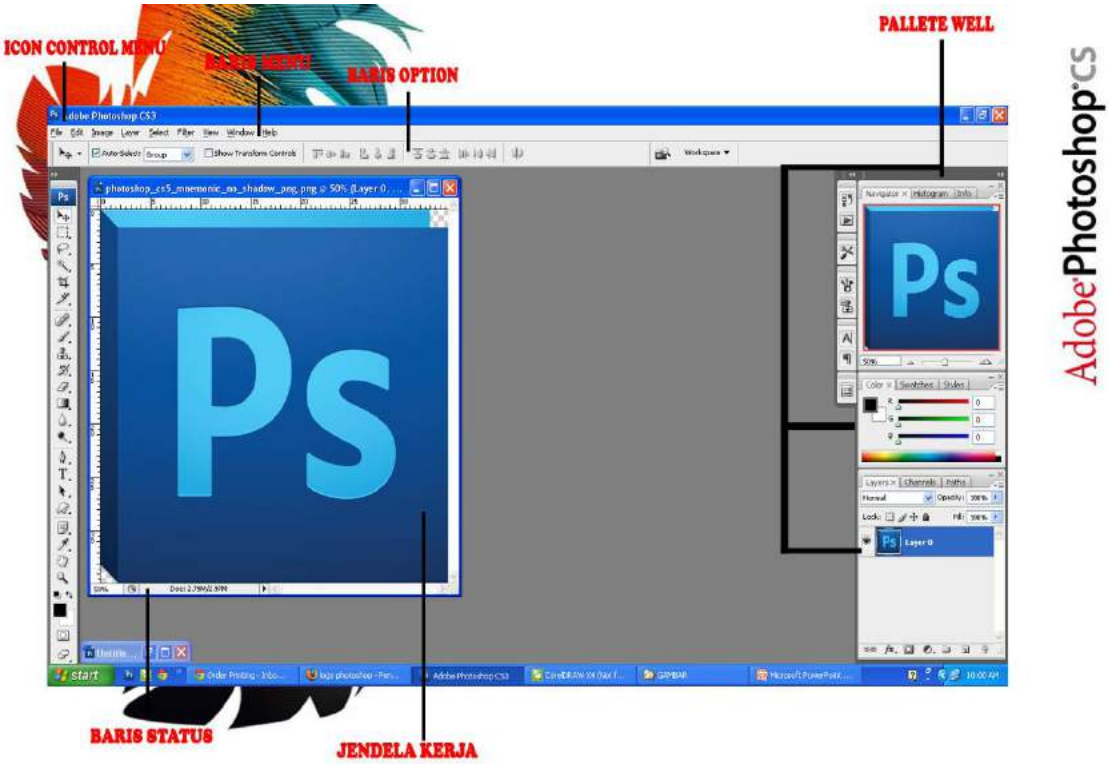
Sejarah Photoshop

- Perkembangan photoshop dimulai pada tahun 1987 yang dirintis oleh kakak-beradik Thomas dan John Knoll.
- Versi pertama dirilis oleh Adobe pada tahun (1990)
- Versi awal photoshop yang diberi nama “Knoll Software” ini dirilis sebelum kerjasama dengan Adobe yang secara resmi dibuat. Photoshop versi pertama ini berukuran 1.4 MB.
- Pada awalnya, photoshop dirancang dengan cara menyunting gambar untuk cetakan berbasis-kertas dan photoshop yang ada saat ini dapat digunakan untuk memproduksi gambar untuk (World Wide Web).
- Beberapa versi terakhir juga menyertakan aplikasi tambahan (Adobe Image Ready) untuk keperluan tersebut.

Memulai Photoshop

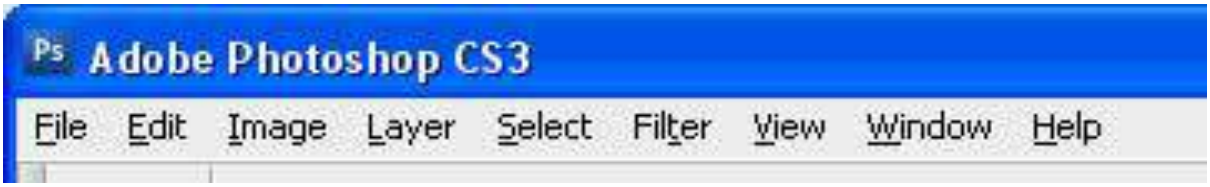
1. Klik tombol **Start**
2. Pilih **All Programs**
3. Pilih **Adobe Photoshop**

Area Kerja Photoshop



- **Icon Kontrol Menu : Digunakan untuk mengontrol jendela yang sedang aktif**
- **Baris Menu Berisi barisan perintah berupa menu, seperti menu File, Edit, Image, Layer, Select, Filter, View, Window,** dan **Help. Baris menu ini terkelompok berdasarkan** topiknya
- **Toolbox Berisi tombol-tombol yang mewakili alat atau peranti** yang digunakan untuk membuat dan menyunting image atau objek.
- **Baris Option Berisi tombol-tombol pengaturan tambahan, sesuai** dengan toolbox yang sedang dipilih. Sebagai contoh apabila Anda memilih peranti Lasso Tool (L) pada toolbox, baris option (option bar) akan menyesuaikan untuk Lasso Tool (L) (Lasso Option Bar).
- **Jendela Kerja Merupakan jendela kerja yang digunakan untuk** berkreasi atau menyunting image.
- **Baris Status Menampilkan berbagai informasi tentang objek dan** perkakas yang sedang Anda pilih.

- **Pallete Digunakan untuk memilih dan mengatur berbagai** parameter ketika Anda menyunting suatu image. Untuk menampilkan pallete dapat dilakukan dengan memilih menu **Window, kemudian pilih pallete yang Anda** inginkan.
-



File

Menu File berisi pilihan-pilihan seperti, membuat gambar baru, menampilkan gambar, menyimpan, mencetak, mengimpor gambar, mengekspor gambar, dan keluar program. Menu file ini sudah umum dan hampir semua program mempunyai isi yang sama sehingga tidak perlu dijelaskan lebih lanjut.

Edit

Terdiri dari pilihan-pilihan, seperti, copy, paste, dan tool tool untuk modifikasi gambar. Tool tool dibagian edit sebagian besar sudah diwakili oleh toolbox dan pallete

Image

Mode, Adjust, Duplicate, Image size, Canvas size, Rotate canvas,

Layer

Berhubungan dengan layer

Select

Berhubungan dengan seleksi

Filter

Berguna untuk memberikan efek pada gambar

Window

Digunakan untuk mengatur lingkungan kita bekerja membuat desain seperti pilihan yang menampilkan atau menyembunyikan toolbox dan pallete, serta pilihan untuk mengatur gambar di dalam workspace.

Help

Terdiri dari pilihan, online help, informasi plug-in dan versi photoshop. Help digunakan untuk mencari solusi dari masalah yang dihadapi ketika menggunakan photoshop serta mencari tahu kegunaan dari tool dan Pallete

Mengenal Tool-tools di Photoshop

Toolbox	Keterangan
	Marque Tool (M) digunakan untuk membuat seleksi sesuai dengan bentuk yang tersedia, yaitu kotak atau lingkaran.
	Move Tool (V) digunakan untuk memidahkan sebuah objek pada layer yang sedang aktif ke tempat lain.
	Lasso Tool (L) digunakan untuk membuat seleksi dengan bentuk yang tidak beraturan sesuai dengan yang kita inginkan.
	Magic Wand Tool (W) digunakan untuk melakukan pemilihan bagian dari suatu image dengan berdasarkan kesamaan warna.
	Pencil Tool (B) digunakan untuk menggambar bentuk garis-garis dan bentuk-bentuk bebas.
	Pen Tool (P) digunakan untuk menggambar path-path garis lurus atau kurva secara tepat dan untuk menggambar garis bebas (freehand).
	Line Tool (N) digunakan untuk membuat atau menggambar garis.

	Zoom Tool (Z) digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan objek.
	Eraser Tool (E) digunakan untuk menghapus bagian image tertentu pada suatu layar.
	Hand Tool (H) digunakan untuk menggeser objek pada jendela kerja.
	Gradien Tool (G) digunakan untuk memberi efek gradasi warna bagian image tertentu pada suatu layar.
	Type Tool (T) digunakan untuk membuat objek berupa teks
	Clone Stamp Tool (S) digunakan untuk membuat duplikat image atau memberi efek tertentu pada image dengan cara menyalin dari bagian image tertentu untuk ditempatkan di image lain.

	Healing Brush Tool (J) digunakan untuk memperbaiki latar belakang image, memperbaiki atau memulas bagian image tertentu dengan cara menyalin dari bagian image lain, membuat duplikat image dan lain-lain.
	History Brush Tool & Art History Brush Tool, digunakan untuk memberi efek buram pada image dengan cara dipulas.
	Crop Tool (C) digunakan untuk memotong atau mengambil sebagian image yang akan dijadikan image baru yang berdiri sendiri (Cropping).
	Eyedropper Tool (I) digunakan untuk memilih warna untuk ditempatkan sebagai warna foreground.
	Dodge Tool (O) digunakan untuk memberi efek pewarnaan yang lebih terang (cerah) pada bagian image, terutama bila ingin memberi efek cahaya yang jatuh pada bagian image tertentu.
	Foreground dan Background Color, digunakan untuk mengatur warna atas dan warna latar belakang.

Mengakhiri Photoshop

Setelah Anda selesai bekerja dengan Photoshop, Anda dapat

mengakhirinya dengan cara berikut ini:

1. Simpan seluruh hasil pekerjaan Anda

2. Kemudian pilih salah satu langkah untuk mengakhiri penggunaan Photoshop:

- Pilih dan klik menu **File>Exit (Ctrl+Q).**

- Klik tombol **Close (X) yang berada di pojok kanan atas jendela.**

- Klik ganda Icon Kontrol Menu yang berada di pojok kiri atas dari jendela Photoshop

3. Tunggu sampai jendela Photoshop 7ditutup.

Adobe Photoshop CC Dengan 10 Fitur Tambahan

Camera Shake Reduction

Fitur ini berfungsi untuk memperbaiki foto yang mengalami camera shake atau kamera yang bergerak pada saat pemotretan dengan shutter speed rendah. Dengan mengaktifkan fitur ini, Adobe Photoshop CC akan memperbaiki foto blur dengan melakukan analisa terhadap gerakan kamera dan menghasilkan koreksi yang diperlukan. Banyak pengamat melihat bahwa fitur ini dapat berarti hilangnya masalah foto blur karena camera shake, namun karena Adobe Photoshop CC masih belum tersedia untuk publik maka belum banyak orang yang bisa melihat sejauh apa hasil koreksi dan perbaikan pada foto dapat dilakukan.

Camera RAW sebagai filter

Di Adobe Photoshop CC, fitur Adobe Camera RAW dapat dipalikasikan sebagai filter pada tiap-tiap layer di dalam dokumen Photoshop. Sebelumnya kita hanya dapat bisa mengakses Adobe Camera RAW pada saat membua dokumen atau sebagai Smart Object

Camera RAW Radial Filter

Di versi terbaru ini kita dapat mengaplikasi fitur-fitur retouching pada Adobe Camera RAW pada area berbentuk lingkaran dengan menggunakan fitur baru yaitu Radial Filter. Fitur ini

mengadopsi teknik aplikasi filter yang kurang lebih sama dengan di filter keluaran Nik Software.

Camera RAW Automatic Upright

Fitur baru di dalam Camera RAW ini adalah sebuah tool untuk mengkoreksi distorsi perspektif. Sebelumnya kita dapat mengakses fitur ini pada tab Lens Correction, pada versi terbaru ini disediakan tab khusus dengan tambahan kontrol untuk mengatur koreksinya.

Metode resampling baru: Preserve Details

Pada saat kita merubah Image Size di Photoshop maka kita diberikan option metode resampling yatu Bicubic, Bilinear dan Nearest Neighbor. Pada versi Photoshop CC ini Adobe menambahkan metode resampling baru yaitu Preserve Details. Dengan metode ini proses merubah Image Size menjadi lebih baik terutama pada saat melakukan upscaling dari low res ke high res image.

Perbaikan pada filter Smar Sharpen

Filter yang telah ada cukup lama di versi Photoshop sebelumnya ini, pada versi terbaru mengalami perbaikan yang cukup signifikan. Selain interface yang lebih friendly, juga metode dan algoritma yang dipakai menghasilkan proses sharpening yang lebih baik.

Properties Panel untuk Shape

Sebelumya tidak ada option untuk kita melakukan editing pada shape yang telah dibuat sebelumnya dengan Shape Tool. Pada versi terbaru ini di Properties Panel akan diberika option untuk melakukan editing pada properti Shape yang telah dibuat sebelumnya.

Isolate Layers

Fitur ini memungkinkan kita untuk hanya menampilkan layer-layer tertentu saja dari dokumen yang sedang dibuka. Dengan demikian kita dapat bekerja fokus hanya pada layer yang diinginkan tanpa tergganggu dengan elemen-elemen yang terlihat dari layer lainnya.

Sync Setting

Karena Adobe Photoshop CC merupakan aplikasi berbasis cloud computing maka aplikasi ini dapat melakukan proses sinkronisasi untuk penggunaan pada beberapa komputer. Selain itu

user tidak perlu pusing lagi dengan upgrade dan update karena proses tersebut akan dilakukan secara otomatis sebagai bagian dari proses Sync tersebut.

Koneksi dengan Behance

Adobe Photoshop CC secara built in memungkinkan untuk melakukan koneksi langsung dengan situs Behance.net sebagai bagian dari fitur yang ada.

STMIK NUSA MANDIRI

Sertifikat

PPPM nusamandiri

Diberikan Kepada

JUARNI SIREGAR, S.Pd, M. Kom

Sebagai Tim Tutor

Pengabdian Masyarakat yang diadakan di Desa Cikarageman dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Nusa Mandiri pada tanggal 27 Maret 2021 Hingga 28 Maret 2021 dengan materi Desain Grafis Market digital.

Jakarta,4 April 2021
Ketua PPPM
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri

PPPM nusamandiri

Norma Yunita, M.Kom

www.nusamandiri.ac.id

Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Nusa Mandiri