

## Upskilling Digital Content Creation Skills for Madurese Teenagers to Accelerate Maritime Tourism Promotion

### *Upskilling* Keterampilan Pembuatan Konten Digital Bagi Remaja Madura Untuk Mempercepat Promosi Wisata Bahari

\*Hozairi<sup>1</sup>, Rofiuddin<sup>2</sup>, Miftahul Walid<sup>3</sup>, Anwari<sup>4</sup>, M. Badri Tamam<sup>5</sup>, Fajar Baskoro<sup>6</sup>

Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Madura, Pamekasan<sup>1,2,3</sup>  
 Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Islam Madura, Pamekasan<sup>4,5</sup>  
 Departemen Informatika, Fakultas ELECTICS, Institut Teknologi Sepuluh Nopember<sup>6</sup>  
 Jl. PP. Miftahul Ulum Bettet, Kampus UIM, Pamekasan  
[\\*dr.hozairi@gmail.com](mailto:*dr.hozairi@gmail.com)<sup>1</sup>

*Submission:* 15 Agustus 2023

*Received:* 19 Agustus 2023

*Published:* 30 Agustus 2023

**Keywords:**

*Upskilling,  
 digital Content,  
 Youth,  
 Marine tourism*

**Abstract**

*Partner problems are the low number of visitors from marine tourists and the low skills of Madurese youth to create digital content. The purpose of this community service is to upskill the skills of creating digital content for youth in Madura to accelerate the promotion of marine tourism. The partners involved are young people in the coastal area of Madura, which has the potential for marine tourism, with a total of 30 youths. The method of implementing community service is training and direct assistance, which are carried out at the Madura Islamic University Campus. The results of this community service show that the 30 participants, divided into six groups, have been able to create digital content in the form of promotional posters and promotional videos to promote marine tourism in the Madura region. There are six areas for marine tourism being promoted, namely: Talang siring tourism, Jumiang tourism, Camplong tourism, mangrove tourism, salt tourism, and Brenta harbor tourism. Upskilling results have been able to improve youth digital creation skills, reaching 61% (very skilled), 15.7% (very skilled), 16.3% (skilled), 6.7% (less skilled), and 0.3% (not skilled). Therefore, this dedication has the potential to have a positive impact on the promotion of marine tourism, economic growth, and the natural preservation of marine tourism in Madura.*

**Katakunci:**

*Upskilling,  
 Konten digital,  
 Pemuda,  
 Wisata bahari*

**Abstrak**

Permasalahan mitra adalah rendahnya pengunjung wisatawan bahari serta rendahnya keterampilan para pemuda Madura untuk membuat konten digital. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah melakukan *Upskilling* keterampilan pembuatan konten digital bagi pemuda di Madura untuk mempercepat promosi wisata bahari. Mitra yang terlibat adalah para pemuda di wilayah pesisir Madura yang memiliki potensi wisata bahari dengan jumlah 30 pemuda. Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat adalah pelatihan dan pendampingan secara langsung yang dilaksanakan di Kampus Universitas Islam Madura. Hasil dari pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa dari 30 peserta yang terbagi menjadi enam kelompok telah mampu membuat konten digital berupa poster promosi dan video promosi untuk mempromosikan wisata bahari yang ada di wilayah Madura. Wisata bahari yang dipromosikan ada enam wilayah, yaitu: wisata talang siring, wisata jumiang, wisata camplong, wisata mangrove, wisata garam, dan wisata pelabuhan brenta. Hasil *Upskilling* telah mampu meningkatkan keterampilan pembuatan digital remaja mencapai 61% (terampil sekali), 15,7% (sangat terampil), 16,3% (terampil), 6,7% (kurang terampil), dan 0,3% (tidak terampil). Oleh karena itu, pengabdian ini berpotensi menghasilkan dampak positif terhadap promosi wisata bahari, pertumbuhan ekonomi dan kelestarian alam wisata bahari di Madura.

NJCEE with CC BY-SA license. Copyright © 2023, the author(s)

### Pendahuluan

Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi, konten digital telah menjadi salah satu alat utama dalam mempromosikan berbagai produk, layanan, dan destinasi wisata. Dalam konteks ini, wisata bahari memiliki potensi besar sebagai daya tarik pariwisata yang dapat menguntungkan suatu daerah. Madura, sebagai salah satu wilayah pesisir di Indonesia, memiliki potensi wisata bahari yang kaya akan keindahan alam, budaya, dan tradisi lokal. Namun, permasalahan wisata bahari di

Madura mengalami penurunan pengunjung wisatawan sehingga berdampak terhadap perekonomian UMKM dan masyarakat sekitar tempat wisata, padahal potensi wisata bahari di Madura sangat baik dan mempesona (Kresnadi et al., 2023).

Salah satu faktor kunci dalam mempromosikan wisata secara efektif adalah melalui penggunaan keterampilan pembuatan konten digital. Remaja Madura sebagai generasi yang tumbuh dengan teknologi digital memiliki potensi besar dalam menghasilkan konten-konten yang menarik dan relevan bagi wisata bahari (Hilda, 2022). Namun, upaya untuk memaksimalkan potensi ini memerlukan *upskilling* atau peningkatan keterampilan dalam pembuatan konten digital (Alfian et al., n.d.).

Sayangnya, masih banyak remaja di Madura yang kurang memiliki pemahaman yang cukup tentang pembuatan konten digital, termasuk dalam hal pemasaran dan promosi wisata bahari (Kurniawan et al., 2023). Keterbatasan akses, pendidikan, dan pelatihan yang terfokus pada keterampilan digital juga dapat menjadi kendala dalam mengembangkan kemampuan mereka dalam menciptakan konten-konten yang menarik dan berkualitas (Umi et al., 2022), (Asrori et al., 2022).

Oleh karena itu, program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk *upskilling* keterampilan pembuatan konten digital bagi remaja di Madura guna mendukung promosi wisata bahari. Dengan meningkatkan pemahaman dan keterampilan remaja dalam hal ini, diharapkan mereka dapat berkontribusi secara aktif dalam mempromosikan potensi wisata bahari Madura melalui berbagai platform digital seperti media sosial, video berbagi, dan situs web.

Beberapa penelitian dan pengabdian sebelumnya telah menyoroti pentingnya penggunaan konten digital dalam industri pariwisata. Hasil-hasil penelitian ini menunjukkan bahwa destinasi wisata yang memiliki konten digital berkualitas cenderung menarik lebih banyak perhatian dan kunjungan. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Kresnadi et al., 2023) menunjukkan bahwa upaya-upaya untuk mengembangkan keterampilan pembuatan konten digital dalam dunia pariwisata berdampak positif terhadap pertumbuhan kunjungan wisatawan (Hilda, 2022), (Umi et al., 2022).

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan keterampilan pembuatan konten digital remaja Madura guna mempercepat promosi wisata bahari. Dengan memberikan pelatihan, panduan, dan dukungan yang diperlukan, diharapkan remaja Madura akan memiliki kemampuan untuk menghasilkan konten digital yang kreatif, informatif, dan menarik bagi wisatawan potensial. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mendukung pertumbuhan sektor pariwisata bahari Madura sambil juga memberikan manfaat bagi generasi muda dalam mengembangkan keterampilan yang relevan dengan era digital saat ini (Nawangasasi et al., 2022), (Manumpak & Gultom, 2022).

## Metode

Metode yang digunakan dalam Pengabdian kepada Masyarakat adalah melalui penyelenggaraan pelatihan selama 3 hari dan pendampingan. Secara detail tahapan-tahapan sebelum pelaksanaan pelatihan dan pasca pelatihan dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Tahapan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat

Gambar 1 menjelaskan proses pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan beberapa tahapan. **Pertama** melakukan identifikasi masalah mitra, yaitu: (a) Keterbatasan Keterampilan Konten Digital, (b) Menurunnya kunjungan wisata lokal dan nasional ke wisata bahari Madura, (c) Keterbatasan pengelola wisata dan rendahnya peran pemuda sekitar wisata untuk mempromosikan wisata bahari, dan (d) Minimnya akses ke pelatihan Keterampilan Digital. **Kedua** melaksanakan kordinasi dan perencanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan melakukan beberapa kegiatan (a) sosialisasi, (b) pendaftaran remaja yang akan mengikuti Upskilling, (c) penentuan waktu dan tempat pelatihan. **Ketiga** adalah melaksanakan pelatihan keterampilan membuat konten digital kepada para remaja di wilayah Madura. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut tentang setiap materi yang diberikan:

**a. Literasi Digital (2 Jam)**

Melalui materi ini, peserta akan fokus memahami betapa pentingnya penggunaan perangkat digital, seperti smartphone dan komputer, dengan bijaksana dan aman. Mereka akan mendapatkan pemahaman tentang pentingnya menjaga privasi dan keamanan dalam melakukan aktivitas online, serta cara mengidentifikasi informasi yang dapat dipercaya.

**b. Pembuatan Konten Digital dengan Canva dan CapCut (8 Jam)**

Materi berikutnya yang akan diberikan adalah tentang pembuatan konten digital menggunakan platform Canva dan CapCut. Dalam sesi ini, peserta akan belajar bagaimana menggunakan alat desain grafis dan editing video. Canva adalah alat desain grafis yang memudahkan membuat poster, infografis, dan berbagai elemen visual lainnya. Sementara itu, CapCut adalah aplikasi penyunting video untuk membuat video menarik dengan berbagai efek dan pemotongan yang kreatif. Dengan keterampilan ini, peserta diharapkan dapat menciptakan konten digital yang menarik perhatian khalayak dan efektif dalam menyampaikan pesan promosi.

**c. Pembuatan Berita Online dengan Blogger (4 Jam)**

Materi terakhir dalam pelatihan ini adalah tentang pembuatan berita online menggunakan platform Blogger. Dalam sesi ini, peserta akan mempelajari teknik penulisan berita online yang baik dan benar. Mereka akan diajarkan cara menyusun struktur berita yang efektif dan menggunakan gambar untuk memperkuat pesan yang disampaikan.

Keempat adalah penugasan pasca pelatihan, yaitu: (a) memberikan tugas masing-masing kelompok membuat poster promosi dan video promosi tentang wisata bahari dimasing-masing wilayah, (b) Jadwal sharing dan upload dilakukan setiap 2 minggu sekali, (c) evaluasi hasil feedback proses sharing dan upload konten digital. Kelima adalah pendampingan dilakukan bersama-sama dengan pokdarwis, dan aparat desa setempat untuk memfasilitasi para remaja tetap aktif mempromosikan tempat wisata bahari mereka dengan tujuan meningkatkan kunjungan wisatawan, lokal, nasional dan internasional untuk datang ke beberapa tempat wisata di Madura.

## Hasil

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk Upskilling para remaja Madura supaya memiliki keterampilan pembuatan konten digital baik berupa image maupun video untuk mempercepat promosi wisata bahari Madura. Sebagai bagian dari persiapan Upskilling yang akan diadakan, kami telah melakukan survei awal kepada 30 remaja untuk mengetahui kemampuan dasar digital mereka, sehingga materi yang diberikan kepada mereka sesuai dengan kondisi masing-masing remaja. Tool yang akan digunakan dalam proses upskilling ini ada tiga, yaitu: aplikasi canva, aplikasi capcut, dan aplikasi web blogger.

Dengan melakukan survey awal kepada peserta menggunakan skala likert maka diperoleh data tingkat kemampuan para calon peserta *Upskilling* pembuatan konten digital seperti terlihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil pertanyaan pretest kemampuan pembuatan konten digital

No	Pertanyaan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya memiliki pemahaman yang baik mengenai penggunaan perangkat teknologi seperti smartphone dan komputer	13	7	5	3	2
2	Saya dapat membedakan informasi yang valid dari yang tidak valid di dunia digital	12	7	6	4	1
3	Saya merasa nyaman dalam berkomunikasi dan berinteraksi secara online	12	2	8	5	3
4	Saya memiliki pengetahuan dasar tentang penggunaan Canva untuk membuat desain grafis	13	5	7	2	3
5	Saya pernah menghasilkan konten visual yang menarik menggunakan Canva	15	8	6	1	0
6	Saya memiliki pengetahuan dasar tentang penggunaan CapCut untuk membuat dan editing video	13	5	7	3	2
7	Saya pernah menghasilkan konten video yang menarik menggunakan CapCut	4	13	5	5	3
8	Saya memahami langkah-langkah dasar dalam membuat dan mempublikasikan berita online menggunakan platform seperti Blogger	12	4	7	6	1
9	Saya mampu menyusun konten berita yang informatif dan sesuai dengan struktur yang tepat	15	6	8	0	1
10	Saya tahu bagaimana mengunggah gambar dan media lainnya untuk melengkapi berita online di Blogger	13	7	3	5	2



**Gambar 2.** Grafik hasil pretest 30 peserta *Upskilling* Pembuatan konten digital

Berdasarkan Tabel 1 dapat dijelaskan bahwa ada 10 pertanyaan untuk para peserta *upskilling* tentang beberapa materi yang akan disampaikan, antara lain: literasi digital, pembuatan konten digital (desain poster, editing video, dan penulisan berita di blog). Model kuesioner menggunakan skala likert dari 1-5. Hasil rekapitulasi masing-masing pertanyaan menunjukkan bahwa banyak peserta yang belum menguasai tentang literasi digital dan content digital. Secara detail sebaran penguasaan materi peserta masih sangat rendah. Hasil *pretest* adalah 41% (sangat tidak memahami), 21% (tidak bisa memahami), 21% (netral), 11% (bisa memahami), dan 6% (sangat bisa memahami) dapat dilihat pada Gambar 2.

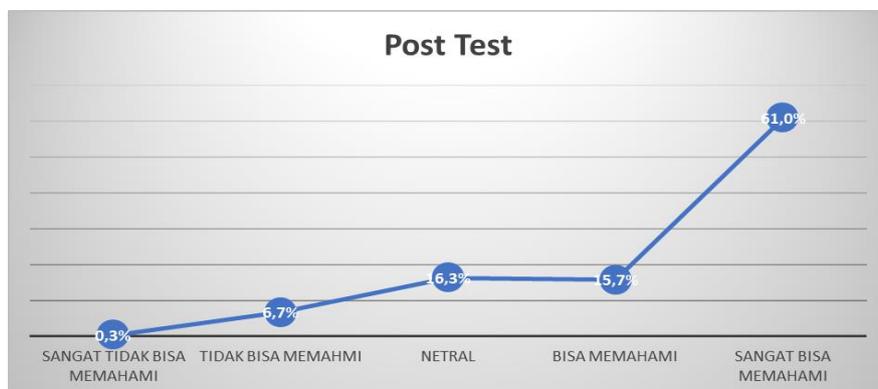
Setelah dilakukan proses pelatihan selama 3 hari dan dilakukan evaluasi kembali dengan menampilkan pertanyaan yang sama, jawaban para peserta sudah mulai berubah seperti terlihat pada Tabel 2 yaitu hasil *post test*.

Hasil rekapitulasi masing-masing pertanyaan menunjukkan bahwa banyak peserta yang sudah menguasai materi tentang literasi digital dan pembuatan content digital. Secara detail sebaran penguasaan materi peserta banyak peningkatan dari sebelumnya. Hasil *post test* 0,3% (sangat tidak

memahami), 6,7% (tidak bisa memahami), 16,3% (netral), 15,7% (bisa memahami), dan 61% (sangat bisa memahami) dapat dilihat pada Gambar 3.

**Tabel 2.** Hasil pertanyaan post test kemampuan pembuatan konten digital

No	Pertanyaan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya memiliki pemahaman yang baik mengenai penggunaan perangkat teknologi seperti smartphone dan komputer	0	0	0	0	30
2	Saya dapat membedakan informasi yang valid dari yang tidak valid di dunia digital	0	2	4	8	16
3	Saya merasa nyaman dalam berkomunikasi dan berinteraksi secara online	0	3	2	5	20
4	Saya memiliki pengetahuan dasar tentang penggunaan Canva untuk membuat desain grafis	1	0	2	5	22
5	Saya pernah menghasilkan konten visual yang menarik menggunakan Canva	0	1	8	6	15
6	Saya memiliki pengetahuan dasar tentang penggunaan CapCut untuk membuat dan editing video	0	1	7	3	19
7	Saya pernah menghasilkan konten video yang menarik menggunakan CapCut	0	2	7	3	18
8	Saya memahami langkah-langkah dasar dalam membuat dan mempublikasikan berita online menggunakan platform seperti Blogger	0	3	9	8	10
9	Saya mampu menyusun konten berita yang informatif dan sesuai dengan struktur yang tepat	0	5	5	2	18
10	Saya tahu bagaimana mengunggah gambar dan media lainnya untuk melengkapi berita online di Blogger	0	3	5	7	15



**Gambar 3.** Grafik hasil post test 30 peserta *Upskilling* Pembuatan konten digital

## Pembahasan

Kegiatan *Upskilling* keterampilan pembuatan konten digital bagi remaja untuk percepatan promosi wisata bahari dilaksanakan di Aula Al Fatah, Universitas Islam Madura selama 3 hari dengan beberapa materi yaitu: (a). Literasi digital (2 Jam), (b). Pembuatan content digital dengan canva dan capcut (8 Jam), dan (c) Penulisan berita populer di blog (4 Jam).

### Materi 1: Literasi Digital

#### a. Pengenalan Literasi Digital

- ⇒ Definisi Literasi Digital: Pengertian dan pentingnya literasi digital dalam era informasi.
- ⇒ Tantangan dan manfaat Literasi Digital: Mendiskusikan tantangan yang dihadapi dalam menghadapi informasi yang berlimpah di dunia digital serta manfaatnya.

#### b. Penilaian Informasi Online

- ⇒ Kriteria Penilaian: Memahami kriteria-kriteria untuk menilai kebenaran, akurasi, dan keandalan informasi online.
- ⇒ Berbagi Tips: Berdiskusi tentang tips praktis dalam menilai keaslian dan kredibilitas sumber informasi.

### c. Mengenali Hoaks dan Berita Palsu

- ⇒ Pengertian Hoaks dan Berita Palsu: Menjelaskan apa itu hoaks dan berita palsu serta mengapa hal ini penting untuk dihindari.
- ⇒ Strategi Pengenalan: Mempelajari strategi pengenalan hoaks dan berita palsu, termasuk pengecekan fakta sederhana.

### d. Etika Digital

- ⇒ Norma-Norma Online: Membahas norma-norma etika digital seperti penghormatan, penggunaan bahasa yang sopan, dan menghormati privasi.
- ⇒ Pemahaman Hak Cipta: Menjelaskan tentang hak cipta dalam konteks berbagi informasi dan karya di dunia digital.



Gambar 4. Pengenalan Literasi Digital Dalam Era Konten Digital

## Materi 2: Pembuatan Content Digital dengan Aplikasi Canva dan CapCut

### a. Pengenalan Aplikasi Canva

- ⇒ Pengantar Canva: Mengenal antarmuka dan fitur-fitur utama Canva.
- ⇒ Pembuatan Desain Poster: Langkah-langkah dalam membuat poster promosi menggunakan Canva.

### b. Praktik Pembuatan Konten dengan Canva

- ⇒ Tugas Praktik: Peserta diberi tugas untuk membuat desain visual berdasarkan skenario yang diberikan (Konten promosi wisata bahari, keindahan tempat wisata, tempat foto2 yang menarik, dll)
- ⇒ Diskusi dan Umpan Balik: Peserta berbagi hasil dan mendapatkan umpan balik dari instruktur dan rekan sejawat.

### c. Pengenalan Aplikasi CapCut

- ⇒ Pengantar CapCut: Mengenal antarmuka dan fitur-fitur utama CapCut.
- ⇒ Penyuntingan Video Sederhana: Langkah-langkah dalam memotong dan menyusun video dengan CapCut.

### d. Praktik Penyuntingan Video dengan CapCut

- ⇒ Tugas Praktik: Peserta diberi tugas untuk mengedit video pendek promosi wisata bahari menggunakan CapCut.
- ⇒ Presentasi Hasil: Peserta mempresentasikan video hasil editannya kepada kelompok.



Gambar 5. Pembuatan konten digital dengan aplikasi Canva dan CapCut

### Materi 3: Penulisan berita populer di blog

#### a. Teknik Penulisan Berita di Blog

- ⇒ Struktur Berita: Langkah-langkah dalam menyusun struktur berita yang menarik.
- ⇒ Penggunaan Bahasa: Tips dalam menggunakan bahasa yang efektif dalam menulis berita.

#### b. Pembuatan Konten Blog

- ⇒ Penulisan Berita di Blog: Peserta diberi tugas untuk menulis berita tentang topik terkait wisata bahari Madura di platform blog.
- ⇒ Berbagi dan Umpan Balik: Peserta berbagi hasil tulisan dan mendapatkan umpan balik konstruktif.



Gambar 6. Pembuatan berita populer di blog

Program *upskilling* keterampilan pembuatan konten digital bagi remaja Madura dalam rangka mempercepat promosi wisata bahari merupakan inisiatif yang dapat mengoptimalkan potensi pariwisata daerah tersebut. Dengan mengamati hasil *pretes* dan *post tes* yang diberikan, kita dapat menggambarkan evolusi dan dampak dari program ini secara lebih mendalam. Hasil *pretes* menunjukkan bahwa sebelum mengikuti program, mayoritas peserta (41%) sangat tidak memahami materi tentang pembuatan konten digital. Selain itu, sekitar 21% peserta tidak bisa memahami dan 21% lainnya memiliki sikap netral terhadap materi tersebut. Tingkat pemahaman yang rendah ini dapat memengaruhi kemampuan peserta dalam menghasilkan konten digital berkualitas.

Hasil *post tes* yang mencerminkan tingkat pemahaman peserta setelah mengikuti program menunjukkan perubahan yang signifikan. Hanya sekitar 0,3% peserta yang sangat tidak memahami, dan persentase mereka yang tidak bisa memahami menurun menjadi 6,7%. Sebaliknya, kelompok peserta yang bisa memahami dan sangat bisa memahami meningkat drastis menjadi 15,7% dan 61% masing-masing. Ini mengindikasikan bahwa program telah berhasil meningkatkan pemahaman peserta dalam pembuatan konten digital.

Dengan tingkat pemahaman yang lebih baik terhadap pembuatan konten digital, peserta program memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menciptakan konten yang menarik dan

menampilkan potensi wisata bahari di Madura. Keterampilan ini dapat berkontribusi secara langsung pada upaya promosi destinasi wisata melalui platform digital, seperti media sosial dan situs web.



**Gambar 7.** Hasil persentase perbandingan nilai *pretest* dan *post test*

Melalui analisis hasil *pretes* dan *post tes* pada Gambar 7, dapat disimpulkan bahwa program *upskilling* keterampilan pembuatan konten digital bagi remaja Madura memiliki dampak positif dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi tersebut. Peningkatan pemahaman ini berpotensi mempercepat promosi wisata bahari melalui konten digital yang menarik dan informatif. Kendati demikian, evaluasi berkelanjutan perlu dilakukan untuk memastikan keberlanjutan dampak positif ini dan kemungkinan adanya area perbaikan lebih lanjut dalam program ini.

## Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat *Upskilling* keterampilan pembuatan konten digital bagi remaja Madura untuk percepatan promosi wisata bahari dilakukan dengan lima tahap, yaitu: (1) identifikasi permasalahan mitra, (2) kordinasi dan perencanaan bersama mitra, (3) pelatihan, (4) kegiatan pasca pelatihan, dan (5) pendampingan. Program pelatihan dilakukan selama tiga hari telah mampu menambah kemampuan remaja Madura yang awalnya belum mampu membuat konten digital berupa poster, video dan berita populer sekarang mereka telah mampu membuatnya, berbekal handphone yang mereka miliki harapannya semakin banyak konten digital yang dibuat akan mampu mempercepat promosi wisata bahari di Madura. Program lanjutan setelah pengabdian adalah pendampingan untuk memastikan para kelompok remaja berkesinambungan mempromosikan potensi wisata bahari melalui media sosial, berita populer dan media online.

## Pengakuan

Kami ingin mengucapkan rasa terima kasih yang tulus kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) atas dukungan pendanaan melalui Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dan Mitra Remaja Madura Wisata bahari. Tanpa dukungan yang berharga dari Kemendikbud Ristek dan kesediaan Mitra, Program Pengabdian tentang *Upskilling* Keterampilan Pembuatan Konten Digital Bagi Remaja Madura untuk Mempercepat Promosi Wisata Bahari" tidak akan mungkin terwujud.

## Referensi

- Alfian, N. B., Manajemen, P. S., Perjuangan, U. B., Ronggowaluyo, K. J. H. S., Timur, T., & Karawang, K. (n.d.). *Pelatihan digitalisasi pada umkm sambil mak banih sebagai penunjang kegiatan promosi dan pemasaran di desa purwamekar dusun krajan*. 2(1), 2467–2472.
- Asrori, M. Z., Baskoro, F., Wijaya, A. Y., & Hozairi, H. (2022). Peningkatan Life Skill Siswa SLTA Melalui Program SMA Double Track Sebagai Upaya Mengurangi Potensi Pengangguran di Jawa Timur. *Darmabakti : Jurnal*

*Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 1–11.  
<https://doi.org/10.31102/darmabakti.2022.3.1.1-11>

- Hilda. (2022). *10 Pekerjaan untuk Anak SMA yang Mudah, Bisa Nambah Uang Saku*. Cakap.
- Kresnadi, M. I., Narendra, D. A., & Dwinovan, N. (2023). Transformasi Upskilling dan Reskilling Sumber Daya Manusia Dalam Menghadapi Tantangan Revolusi 4.0 Di Sektor Kepelabuhanan dan Logistik. *Ilmiah Manajemen, Ekonomi Bisnis, Kewirausahaan*, 10(2), 2–7.
- Kurniawan, R. A., Jamil, N., Novel, A., & Dewi, Y. R. (2023). Implementation Of Digital Marketing Learning In The Power Academy Independent Study Program ( PT Mitra Semeru Indonesia ) Implementasi Pembelajaran Digital Marketing Pada Program Studi Independen Power Academy ( PT Mit. *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 66–74.
- Manumpak, J., & Gultom, P. (2022). *Urgensi Kepemimpinan Multidimensi Gembala dalam Era Digital*. 4, 62–77.
- Nawangasasi, E., Mahendra, D., & Haryanti, S. S. (2022). Upskill Digital Entrepreneurship Sebagai Strategi Bertahan Usaha Mikro Wilayah Nusukan Banjarsari Paska Pandemi Covid-19 " " Upskill Digital Entrepreneurship as a Strategy to Survive Micro-Enterprises in. *Wasana Nyata : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* ", 6(2), 155–168.
- Umi, L., Burhanudin, A., & Istiqomah. (2022). Digital Marketing Biro Haji Umroh Dalam Merekrut Jamaah Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4, 585–594. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v4i3.816>
- Alfian, N. B., Manajemen, P. S., Perjuangan, U. B., Ronggowaluyo, K. J. H. S., Timur, T., & Karawang, K. (n.d.). *Pelatihan digitalisasi pada umkm sambel mak banih sebagai penunjang kegiatan promosi dan pemasaran di desa purwamekar dusun krajan*. 2(1), 2467–2472.
- Gulman, A. (2022). *8 Tips dan Cara Menjadi Blogger bagi Pemula*. Skill Academy. <https://blog.skillacademy.com/cara-menjadi-blogger>
- Hilda. (2022). *10 Pekerjaan untuk Anak SMA yang Mudah, Bisa Nambah Uang Saku*. Cakap. <https://blog.cakap.com/pekerjaan-untuk-anak-sma/>
- Hilda. (2023). *Apa itu Upskilling? Ini Contoh, Manfaat, Bedanya dengan Reskilling*. Cakap. <https://blog.cakap.com/upskilling-adalah/#:~:text=Upskilling adalah istilah yang merujuk,dengan pekerjaan atau karir kedepannya>
- Kresnadi, M. I., Narendra, D. A., & Dwinovan, N. (2023). Transformasi Upskilling dan Reskilling Sumber Daya Manusia Dalam Menghadapi Tantangan Revolusi 4.0 Di Sektor Kepelabuhanan dan Logistik. *Ilmiah Manajemen, Ekonomi Bisnis, Kewirausahaan*, 10(2), 2–7.
- Kurniawan, R. A., Jamil, N., Novel, A., & Dewi, Y. R. (2023). Implementation Of Digital Marketing Learning In The Power Academy Independent Study Program ( PT Mitra Semeru Indonesia ) Implementasi Pembelajaran Digital Marketing Pada Program Studi Independen Power Academy ( PT Mit. *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 66–74.
- Manumpak, J., & Gultom, P. (2022). *Urgensi Kepemimpinan Multidimensi Gembala dalam Era Digital*. 4, 62–77.
- Nawangasasi, E., Mahendra, D., & Haryanti, S. S. (2022). Upskill Digital Entrepreneurship Sebagai Strategi Bertahan Usaha Mikro Wilayah Nusukan Banjarsari Paska Pandemi Covid-19 " " Upskill Digital Entrepreneurship as a Strategy to Survive Micro-Enterprises in. *Wasana Nyata : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* ", 6(2), 155–168.
- Rina, N., Supratman, L. P., & Astuti, S. W. (2022). Aplikasi Pembelajaran Konten Digital Melalui Media Dakwah Akun Youtube Habim Tv. *Prosiding COSECANT : Community Service and Engagement Seminar*, 2(1). <https://doi.org/10.25124/cosecant.v2i1.18442>
- Umi, L., Burhanudin, A., & Istiqomah. (2022). Digital Marketing Biro Haji Umroh Dalam Merekrut Jamaah Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4, 585–594. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v4i3.816>