

**PKM DALAM PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI MULTIMEDIA  
DALAM MENINGKATKAN KUALITAS SDM REMAJA KARANG TARUNA  
DSN. MLATEN, DS. CAMPUREJO, BOJONEGORO**

PKM IN THE APPLICATION OF MULTIMEDIA INFORMATION TECHNOLOGY IN  
IMPROVING THE QUALITY OF YOUTH HUMAN RESOURCES, KARANG TARUNA  
DSN. MLATEN, DS. CAMPUREJO, BOJONEGORO

**<sup>1)</sup>Nita Cahyani, <sup>2)</sup>Rahmat Irsyada, <sup>3)</sup>Ucta Pradema Sanjaya**

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

\*Email: irsyada.rahmat@unugiri.ac.id

**ABSTRAK**

*Desain grafis merupakan proses komunikasi menggunakan elemen visual, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Dengan semakin berkembangnya kebutuhan masyarakat akan informasi, pengurus Karang Taruna Dsn. Mlaten, Ds. Campurejo, Bojonegoro mengharapkan agar segala kegiatan yang dilakukan serta informasi yang terkait dengan kebutuhan masyarakat dapat disampaikan secara cepat, Karang Taruna Dsn. Mlaten menjadi sasaran Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Fakultas Sains dan Teknologi dalam Pengabdian Masyarakat Periode Genap tahun 2023. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan edukasi dan pengetahuan terkait perkembangan teknologi dalam menunjang kegiatan sehari-hari. Tujuan selanjutnya adalah memberikan pelatihan terkait pemanfaatan Teknologi Informasi Multimedia. Metode pelaksanaan yang digunakan dalam mencapai tujuan tersebut adalah dengan Metode Service Learning. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan tinggi, kegiatan ini juga memenuhi Indikator Kinerja Utama (IKU) diantaranya adalah: pertama, mahasiswa mendapatkan pengalaman di luar kampus sehingga mahasiswa bisa mengembangkan diri dan tidak hanya pasif di kelas namun melakukan kegiatan pembelajaran dengan model variatif, serta mampu memberi bekal keterampilan yang mumpuni setelah melaksanakan pelatihan. Kedua adalah dosen berkegiatan di luar kampus, sehingga aktivitas dosen tidak hanya di dalam kampus sendiri namun juga melaksanakan kegiatan pengabdian tersebut. Ketiga adalah hasil kerja dosen digunakan oleh masyarakat, yakni terkait hasil riset yang dilakukan sebaiknya memberikan manfaat besar bagi masyarakat di sekitar. Hasil dari pelatihan ini diantaranya adalah menambah ilmu desain grafis supaya lebih kreatif dalam mendesain template sebagai media promosi yang tentunya diselaraskan dengan kaum milenial.*

***Kata Kunci :** Pengabdian, Multimedia, Canva*

**ABSTRACT**

*Graphic design is a communication process using visual elements, photography and illustrations which are intended to create a perception of a message being conveyed. With the growing public need for information, the management of Karang Taruna Dsn. Mlaten, Ds. Campurejo, Bojonegoro hopes that all activities carried out and information related to community needs can be conveyed quickly, Karang Taruna Dsn. Mlaten is the target of Nahdlatul Ulama Sunan Giri University, Faculty of Science and Technology in Community Service for the Even Period in 2023. The aim of this community service activity is to provide education and knowledge related to technological developments in supporting daily activities. The next goal is to provide training related to the use of Multimedia Information Technology. The implementation method used to achieve this goal is the Service Learning Method. In improving the quality of higher education, this activity also meets the Main Performance Indicators (IKU), including: first, students gain experience outside the campus so that students can develop themselves and not only be passive in class but carry out learning activities with varied models, and are able to provide provisions. qualified skills after carrying out training. Second, lecturers carry out activities outside campus, so that lecturer activities are not only within the campus itself but also carry out service activities. Third, the results of lecturers' work are used by the community, namely that the results of the research carried out*

*should provide great benefits to the surrounding community. The results of this training include increasing knowledge of graphic design so that you can be more creative in designing templates as promotional media which are of course aligned with millennials.*

*Keywords: Devotion, Multimedia, Canva*

## **PENDAHULUAN**

Desain grafis merupakan proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan (Aisa & Dkk, 2022). Desain grafis merupakan bagian dari desain komunikasi visual dan mulai berkembang dalam situasi yang saling mempengaruhi atau hubungan interelasi baik dalam gaya desain grafis itu sendiri maupun dalam hubungannya dengan masyarakat (Dewojati, 2015). Sedangkan teknologi informasi menjadi salah satu media yang digunakan untuk membantu dalam melakukan promosi, mempermudah transaksi serta mempersingkat waktu saat membuat laporan (Hidayati et al., 2020). Banyak perusahaan yang semakin memikirkan pentingnya kunci sukses dalam memenangkan persaingan dunia bisnis, sangat bergantung pada kemampuan perusahaan untuk mendapatkan informasi yang berguna secara cepat dan tepat yang bertumpu pada nominal investasi (Miswanto et al., 2020). Penggunaan teknologi informasi menjadi salah satu sarana penyampaian informasi dan aspirasi dalam masyarakat secara umum serta organisasi secara khusus (Anshori, 2018). Untuk itu para pengurus Pengurus Dsn. Mlaten, Ds. Campurejo, Kec. Bojonegoro, Kab. Bojonegoro yang merupakan salah satu pendukung pemerintahan Desa, dan sebagai penyalur kegiatan masyarakat, serta pelengkap pemerintahan desa menggandeng para pemuda untuk dapat meningkatkan keberdayaan masyarakat khususnya kaum muda di berbagai bidang yang berorientasi pada peningkatan kesejahteraan sosial dan ekonomi.

### **Analisis Situasi**

Dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat umum, para pengurus Karang Taruna Dsn. Mlaten, Ds. Campurejo, Kec. Bojonegoro, Kab. Bojonegoro sangat memahami pentingnya kebutuhan regulasi yang bukan hanya memberi dasar dan ruang besar bagi pergerakannya tetapi juga mendukung penuh peran generasi muda dalam pembangunan yang terintegrasi dan signifikan dalam pelaksanaannya.

Dengan semakin berkembangnya kebutuhan masyarakat akan informasi, pengurus Karang Taruna Dsn. Mlaten, Ds. Campurejo, Kec. Bojonegoro, Kab. Bojonegoro, mengharapkan agar segala kegiatan yang dilakukan serta informasi yang terkait dengan

kebutuhan masyarakat dapat disampaikan secara cepat, tepat dan akurat. Banyaknya aplikasi dan sistem yang saat ini telah dibuat dan bahkan dikembangkan oleh para programmer serta melihat kebutuhan perusahaan yang membutuhkan aplikasi dalam bentuk website atau desktop (Sukmasetya et al., 2020). Keberadaan media sosial menjadi sarana bagi konsumen yang dapat digunakan untuk menyebarkan informasi baik berupa teks, gambar, audio, dan video dengan banyak pihak baik antar perusahaan kepada konsumen atau konsumen pada perusahaan (Kotler, 2000). Sistem Informasi Pelatihan dengan menggunakan teknologi web service berbasis website pada Pincher ID dapat berjalan dengan baik dengan hasil pengujian dari sistem dinyatakan layak dan secara fungsional sistem dapat menghasilkan output yang diharapkan (Somya & Nathanael, 2019).

Penggunaan Desain Grafis merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan keunggulan pasar dalam sebuah perusahaan biasa maupun berkelas internasional, produk, merk, dan promosi semua di desain agar dapat diterima masyarakat (Putri et al., 2021).

Saat ini Pengurus Karang Taruna Dsn. Mlaten, Ds. Campurejo, Kec. Bojonegoro, Kab. Bojonegoro ingin meningkatkan pelayanan terhadap masyarakat dengan menyediakan informasi yang dapat diakses secara cepat, tepat dan akurat dengan cara menyajikan sebuah informasi yang memiliki desain yang menarik dan mudah saat publikasikan melalui media sosial.

Pengabdian Masyarakat perlu dilaksanakan sebagai salah satu kewajiban Tridharma setiap Perguruan Tinggi. Perlunya diadakan pengabdian masyarakat adalah agar dapat menyeimbangkan kemampuan sumber daya manusia dengan perkembangan teknologi yang semakin hari kian pesat dan tidak terkendali, untuk itu Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri juga turut melaksanakan Pengabdian Masyarakat dengan mendatangi tempat-tempat yang membutuhkan pengajaran dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan (Lian, 2019).

Karang Taruna Dsn. Mlaten, Ds. Campurejo, Kec.Bojonegoro, Kab. Bojonegoro menjadi sasaran Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Fakultas Sains dan Teknologi dalam Pengabdian Masyarakat Periode Genap tahun 2023, karena sesuai dengan bidang ilmu yang ada di Fakultas Sains dan Teknologi dapat membantu Karang Taruna Dsn. Mlaten, Ds. Campurejo, Kec.Bojonegoro, Kab. Bojonegoro dalam mencapai tujuan dan

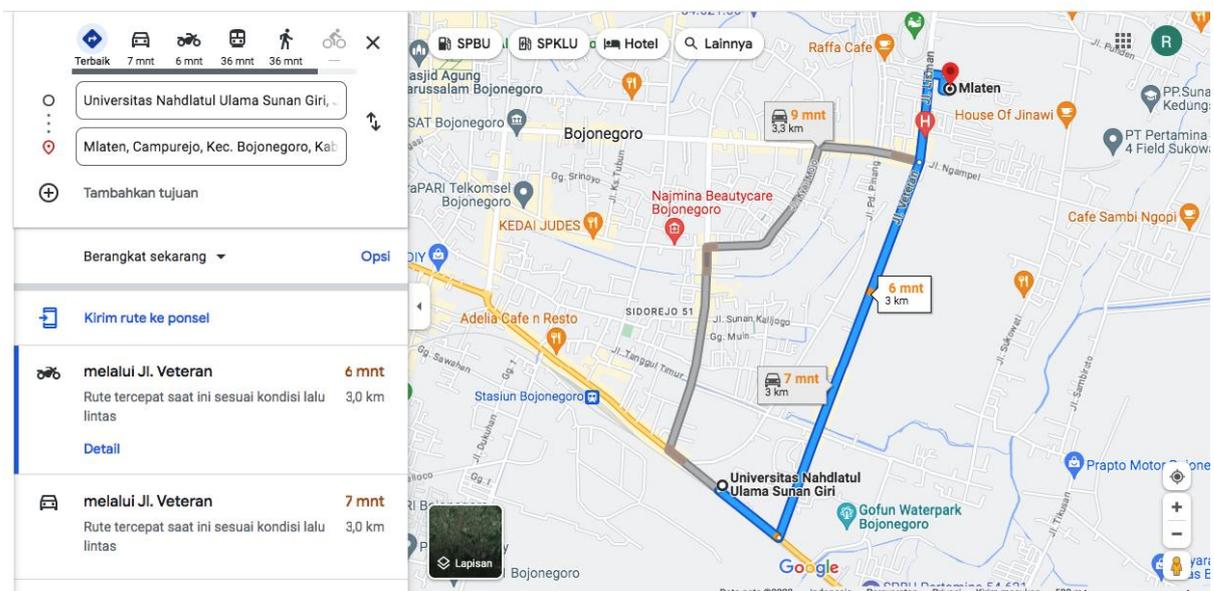
pelayanan yang ingin ditingkatkan dengan mengadakan Design Grafis Milenial Menggunakan Aplikasi Canva.



Gambar 1. Kantor Desa tempat para pengurus dan anggota Karang Taruna berkumpul

### Peta Lokasi Mitra

Karang Taruna Dsn. Mlaten beralamat di Jl. Lisman No.40, Ds. Campurejo, Kec. Bojonegoro, Kab. Bojonegoro. jarak lokasi Mitra Pengabdian dengan kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri adalah  $\pm 3$  Km



Gambar 2. Peta jarak lokasi Karang Taruna Dsn. Mlaten, Ds. Campurejo, Kec. Bojonegoro, Kab. Bojonegoro dengan kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

**Permasalahan Mitra**

Permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh Karang Taruna Dsn. Mlaten, Ds. Campurejo, Kec. Bojonegoro, Kab. Bojonegoro adalah terjadi peralihan tren dalam mendapatkan informasi dari konvensional (offline) seperti media cetak ke media digital (online), kemampuan para remaja karang taruna dalam teknik design grafis untuk membuat poster, logo, featured image blog, infografik, newsletter, konten media sosial, desain kemasan produk, invoice, thumbnail youtube, benner iklan dan lain-lain masih sangat kurang, selanjutnya kebutuhan akan pengetahuan mengenai pembuatan design untuk para remaja karang taruna Dsn. Mlaten, Ds. Campurejo, Kec.Bojonegoro, Kab. Bojonegoro.

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan edukasi dan pengetahuan terkait perkembangan teknologi dalam menunjang kegiatan sehari-hari terutama kepada remaja karang taruna Dsn. Mlaten, Ds. Campurejo, Kec.Bojonegoro, Kab. Bojonegoro. Tujuan selanjutnya adalah memberikan pelatihan terkait pemanfaatan aplikasi multimedia Canva. Pengabdian ini juga menjadi bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang mana dalam pelaksanaannya dibantu oleh mahasiswa dan aktifitas tersebut bisa direkognisi sebesar 5 SKS. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan tinggi, kegiatan ini juga memenuhi Indikator Kinerja Utama (IKU) yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan melalui Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 754/P/2020 diantaranya yang pertama adalah mahasiswa mendapatkan pengalaman di luar kampus sehingga mereka bisa mengembangkan diri dan tidak hanya pasif di kelas namun melakukan kegiatan pembelajaran dengan model variatif, serta mampu memberi bekal keterampilan yang mumpuni. Kedua adalah dosen berkegiatan di luar kampus, sehingga aktivitas dosen tidak hanya di dalam kampus sendiri namun juga melaksanakan kegiatan pengabdian tersebut. Ketiga adalah hasil kerja dosen digunakan oleh masyarakat, yakni terkait hasil riset yang dilakukan sebaiknya memberikan manfaat besar bagi masyarakat di sekitar.

**METODE**

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan pada Remaja Karang Taruna Dsn. Mlaten, Ds. Campurejo, Kec.Bojonegoro, Kab.

Bojonegoro adalah Metode *Service Learning*. Metode *service learning* merupakan suatu metode holistik yang bertujuan untuk memahami makna materi akademis yang dipelajarinya dengan konteks kehidupan (Nuzulia, 2021). Dengan adanya metode *service learning* ini, akan terjadi hubungan timbal balik antara akademisi dan masyarakat. Berikut ini adalah tahapan metode *service learning*, diantaranya sebagai berikut (Mustika & Wikanengsih, 2021)(Fitriyani et al., 2022):

1. Tahap persiapan

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh remaja karang taruna dan mengajukan perijinan untuk melakukan kegiatan workshop pada remaja karang taruna Dsn. Mlaten, Ds. Campurejo, Kec.Bojonegoro, Kab. Bojonegoro. Selanjutnya melakukan persiapan untuk pelatihan dengan membuat materi workshop aplikasi multimedia canva pada remaja karang taruna Dsn. Mlaten, Ds. Campurejo, Kec.Bojonegoro, Kab. Bojonegoro, membuat kuesioner untuk mengetahui respon dari peserta pelatihan.

2. Tahap pelayanan

Pada tahapan pelayanan berupa pelatihan aplikasi canva pada remaja karang taruna Dsn. Mlaten, Ds. Campurejo, Kec.Bojonegoro, Kab. Bojonegoro sangat bermanfaat bagi para remaja dalam pemanfaatan teknologi dibidang design grafis dan juga dalam meningkatkan kompetensi diri.

3. Tahap refleksi.

Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan peserta setelah mengikuti pelatihan, menganalisis apa saja kendala yang dialami oleh peserta dalam penggunaan aplikasi grafis canva. mitra harus mengisi kuesioner untuk mengetahui bagaimana respon dari peserta pelatihan.

Pengabdian Masyarakat ini akan dilaksanakan pada :

Hari : Minggu

Tanggal : 23 Juli 2023

Waktu : 09.00 – 15.00

Tempat : Pos Karang Taruna

Peserta : 10 Orang

Adapun rincian pelaksanaan sebagai berikut:

No	Kegiatan	Tanggal	Keterangan
1	Persiapan	22 Juli 2023	Persiapan Pengabdian Masyarakat
2	Pelaksanaan	23 Juli 2023	Pelatihan Pengabdian Masyarakat
3	Penutup	24 Juli 2023	Pembuatan Laporan Kegiatan

### **Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program.**

Remaja karang taruna Dsn. Mlaten, Ds. Campurejo, Kec.Bojonegoro, Kab. Bojonegoro yang berjumlah 15 orang akan mendapatkan edukasi dan pengetahuan terkait perkembangan teknologi bidang multimedia dan menunjang kegiatan sehari-hari.

### **Evaluasi Pelaksanaan Program dan Keberlanjutan Program**

Evaluasi program merupakan proses pengumpulan data atau informasi yang ilmiah yang hasilnya dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi pengambil keputusan dalam menentukan alternatif kebijakan (bidin A, 2017). Tahap evaluasi dilaksanakan setelah kegiatan pengimplementasian program usai. Kegiatan evaluasi ini dilaksanakan dengan koordinasi antar anggota tim Pengabdian Masyarakat untuk mengetahui kekurangan baik dari internal tim maupun dari mitra selama kegiatan pengabdian berlangsung (Candrawati et al., 2018).

Dalam hal ini, remaja karang taruna Dsn. Mlaten, Ds. Campurejo, Kec.Bojonegoro, Kab. Bojonegoro diharapkan dapat menerapkan teknologi informasi multimedia di rumah masing-masing.

**HASIL DAN PEMBAHASAN****Manfaat yang dicapai**

Dari beberapa permasalahan yang teridentifikasi pada mitra maka solusi yang ditawarkan adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Solusi Permasalahan

<b>Permasalahan</b>	<b>Solusi</b>	<b>Hasil / Keterangan</b>
Pengetahuan teknologi, informasi, dan komunikasi	Memberikan edukasi dan pengetahuan terkait perkembangan teknologi dalam menunjang kegiatan sehari-hari.	Mempermudah mitra dan peserta dalam mengikuti pelatihan dalam penerapan teknologi, informasi, dan komunikasi.
Kebutuhan pengetahuan mengenai pembuatan design grafis	Memberikan pelatihan teknik design grafis untuk membuat poster, logo, featured image blog, infografik, newsletter, konten media sosial, desain kemasan produk, invoice, thumbnail youtube, benner iklan dan lain-lain.	Menginspirasi masyarakat dalam memanfaatkan teknik design grafis untuk membuat poster, logo, featured image blog, infografik, newsletter, konten media sosial, desain kemasan produk, invoice, thumbnail youtube, benner iklan dan lain-lain.

Dengan adanya kegiatan ini diharapkan agar remaja karang taruna Dsn. Mlaten, Ds. Campurejo, Kec.Bojonegoro, Kab. Bojonegoro menjadi lebih kreatif dalam mendesain template untuk kegiatan, untuk promosi suatu produk jika memang suatu saat ada agenda wirausaha muda, dan tentunya materi ini tidak hanya untuk satu bidang saja melainkan bisa digunakan untuk beberapa bidang.

Kebermanfaatan dari materi ini luas sehingga bisa dimanfaatkan secara maksimal oleh para remaja karang taruna Dsn. Mlaten, Ds. Campurejo, Kec.Bojonegoro, Kab. Bojonegoro. Sebelum adanya kegiatan ini, dipastikan yang mengetahui ilmu desain hanya siswa atau siswi tertentu saja, namun setelah kegiatan ini maka semua siswa dapat mempunyai ide desain masing-masing yang tentunya kemampuan ini dapat dipergunakan disegala acara misalnya acara RT, acara Keluarga, Pernikahan, dan acara lainnya. Peserta kegiatan ini cukup antusias dalam menyerap ilmu desain ini karena disisi lain mereka sebagai generasi milenial merasa harus bisa menguasai desain grafis dikarenakan tuntutan perkembangan teknologi.

**Luaran yang dicapai**

No.	Luaran	Target Capaian	Indikator Kinerja Utama (IKU) Terkait	Target Capaian IKU
1	Peningkatan pemberdayaan mitra	Tercapai	Hasil Kerja Dosen Digunakan oleh Masyarakat, Mahasiswa Mendapat Pengalaman di Luar Kampus	Tercapai
2	Publikasi di jurnal nasional ber ISSN	Submit	Hasil Kerja Dosen Digunakan oleh Masyarakat	Tercapai

**Dokumentasi Proses Kegiatan**

Gambar 3. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat

**SIMPULAN****Kesimpulan:**

Pelatihan desain canva untuk media promosi dengan peserta adalah Karang Taruna Dsn. Mlaten, Ds. Campurejo, Kec. Bojonegoro, Kab. Bojonegoro merupakan kegiatan Pengabdian Masyarakat yang tentunya mempunyai maksud dalam hal ini yaitu menambah ilmu desain grafis supaya lebih kreatif dalam mendesain template sebagai media promosi yang tentunya diselaraskan dengan kaum milenial. Diharapkan peserta kegiatan ini menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam membuat desain dan dapat dipergunakan diberbagai acara apabila dibutuhkan.

**Saran:**

Tentunya semua ilmu apabila baru dipelajari maka belum dapat menghasilkan hasil yang maksimal jika tidak diiringi dengan seringnya dilakukan latihan. Oleh karena itu bagi peserta pelatihan ini setelah mengikuti kegiatan ini dapat berlanjut dengan berlatih

bersama atau mempelajari sendiri dengan searching di internet untuk teori-teori yang lebih dalam supaya desain yang dihasilkan sesuai dengan harapan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aisa, A., & Dkk. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Pixellab di Desa Sidomulyo. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 125. [https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimas\\_if/article/view/3158](https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimas_if/article/view/3158)
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 9924, 88–100.
- bidin A. (2017). EVALUASI PROGRAM DALAM PENELITIAN EVALUASI. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 4(1), 9–15.
- Candrawati, Y., Sugiyanto, S., & Ilahi, B. R. (2018). Evaluasi Program Pembinaan Prestasi Olahraga Bola Voli Pada Smk Negeri Di Kota Bengkulu. *Kinestetik*, 2(1), 44–48. <https://doi.org/10.33369/jk.v2i1.9186>
- Dewojati, R. K. W. (2015). Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan. *Imaji*, 7(2). <https://doi.org/10.21831/imaji.v7i2.6633>
- Fitriyani, N. N., Kusuma, R. M., Supriadi, Y. N., Kusuma, J. W., & Hamidah, H. (2022). PKM Peran Mahasiswa Kampus Mengajar 3 dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *International Journal of Community Service Learning*, 6(2), 240–248. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v6i2.51914>
- Hidayati, N., Pungkasanti, P. T., & Wakhidah, N. (2020). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Digital Marketing Umkm Di Kecamatan Tembalang Semarang. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 119. <https://doi.org/10.33633/ja.v3i3.129>
- Kotler, P. (2000). Managing and Delivering Marketing Programs. *Marketing Management: The Millennium Edition*, 1–456. [www.pearsoncustom.com](http://www.pearsoncustom.com)
- Lian, B. (2019). Tanggung Jawab Tridharma Perguruan Tinggi Menjawab Kebutuhan Masyarakat. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 100–106.
- Miswanto, Sulistiani, H., & Damayanti. (2020). Penerapan Metode Cost And Benefit Analysis Dalam Pengukuran Investasi Teknologi Informasi. *Jurnal TEKNOKOMPAK*, 14(1), 54.
- Mustika, I., & Wikanengsih, W. (2021). Pendampingan Penyusunan Bahan Ajar Daring Berbasis Metakognitif Melalui Service Learning Approach. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 256–266. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/7007%0Ahttps://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/viewFile/7007/2574>
- Nuzulia, A. (2021). PENDAMPINGAN PERHITUNGAN HARGA JUAL MELALUI METODE SERVICE LEARNING BAGI KEDAI KOPI DI KOTA BEKASI. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5(2), 5–24.
- Putri, D. A., Solecha, K., Nurwahyuni, S., & Suparni, S. (2021). Workshop Penerapan Teknologi Informasi Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kualitas Sdm Remaja Karang Taruna. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 3(3), 194–199. <https://doi.org/10.29303/jwd.v3i3.159>
- Somya, R., & Nathanael, T. M. E. (2019). Pengembangan Sistem Informasi Pelatihan Berbasis Web Menggunakan Teknologi Web Service Dan Framework Laravel. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, 16(1), 51–58. <https://doi.org/10.33480/techno.v16i1.164>

Sukmasetya, P., Setiawan, A., & Arumi, E. R. (2020). Penggunaan Usability Testing Sebagai Metode Evaluasi Website Krs Online Pada Perguruan Tinggi. *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 9(1), 58–67. <https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v9i1.24691>