

## *Utilization of Digital Technology to Improve Creative Performance in Resilient Communities Strategic Partners of Sembangin Community Service Cooperative Metawork*

### **Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Peningkatan Kinerja Kreatif pada Komunitas Tangguh Mitra Strategis Koperasi Jasa Sembangin Community Metawork**

**Aggry Saputra<sup>\*1</sup>, Muthiah As Saidah<sup>2</sup>, Abdul Rahmad<sup>3</sup>, Zulfachmi<sup>4</sup>, Zulkipli<sup>5</sup>, Vita Rahayu<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjung Pinang

\*e-mail: [aggrysaputra@gmail.com](mailto:aggrysaputra@gmail.com)<sup>1</sup>, [muthiahassaidah40@gmail.com](mailto:muthiahassaidah40@gmail.com)<sup>2</sup>, [rahmadabdul289@gmail.com](mailto:rahmadabdul289@gmail.com)<sup>3</sup>, [fahmi.stti@gmail.com](mailto:fahmi.stti@gmail.com)<sup>4</sup> [zulkipli@sttindonesia.ac.id](mailto:zulkipli@sttindonesia.ac.id)<sup>5</sup> [vitarahayu7400@gmail.com](mailto:vitarahayu7400@gmail.com)<sup>6</sup>

#### **Abstract**

*Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia (PKBI) is a non-governmental organization that leads the Family Planning movement in Indonesia, focusing on families as pillars of health, education, and welfare. PKBI Riau Islands region supports resilient communities, through the Sembangin Community Metawork Service Cooperative for economic empowerment. However, the community faces several challenges, such as administrative efficiency, creative design, and digital file management, which hinder their performance in implementing programs. This community service program aims to enhance the community's digital capacity through basic training in computer skills, office applications, graphic design using Canva, and cloud-based file management. The training methods include theoretical sessions, hands-on practice, and mentoring for 15 participants from the community. The program results indicate an average improvement of 73.42% in participants' digital technology skills, and the community has been able to produce more representative design materials. As a result, community leaders have become more independent and creative, and they are now capable of mentoring other community members, contributing to the sustainability of the program.*

**Keywords:** *Community Workshop, Digital Technology, PKBI, Resilient Community*

#### **Abstrak**

*Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia (PKBI) adalah LSM yang memimpin gerakan Keluarga Berencana di Indonesia, berfokus pada keluarga sebagai pilar kesehatan, pendidikan, dan kesejahteraan. PKBI daerah Kepulauan Riau mendampingi Komunitas Tangguh, melalui Koperasi Jasa Sembangin Community Metawork untuk pemberdayaan ekonomi. Namun, komunitas ini menghadapi beberapa kendala, seperti efisiensi administrasi, desain kreatif, dan manajemen file digital, yang menghambat kinerja mereka dalam menjalankan program. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas digital komunitas melalui pelatihan dasar komputer, aplikasi perkantoran, desain grafis menggunakan Canva, dan manajemen file berbasis cloud. Metode pelatihan meliputi sesi teori, praktik langsung, dan pendampingan dengan 15 peserta dari komunitas tersebut. Hasil program menunjukkan peningkatan keterampilan peserta dalam pemanfaatan teknologi digital dengan rata-rata sebesar 73.42%, dan komunitas mampu menghasilkan materi desain yang lebih representatif. Dampaknya, kader komunitas lebih mandiri dan kreatif serta mampu menjadi mentor bagi anggota komunitas lainnya, hal ini merupakan bagian dari keberlanjutan program pengabdian.*

**Kata kunci:** *Komunitas Tangguh, Pelatihan Komunitas, PKBI, Teknologi Digital*

## **1. PENDAHULUAN**

Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia (PKBI) adalah Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) yang memimpin gerakan keluarga berencana di Indonesia. Program PKBI menggunakan pendekatan berbasis hak, sensitif gender, kualitas layanan, serta mendukung masyarakat miskin dan marjinal dalam isu kependudukan dan kesehatan reproduksi ([PKBI, 2024](#)). PKBI juga berupaya menjadi organisasi terpercaya dengan memperkuat jaringan,

kerjasama, serta aspek kelembagaan, SDM, keuangan, dan aset melalui inisiatif seperti pelatihan dan peningkatan keterwakilan ([PKBI, 2021](#)).

PKBI Daerah Kepulauan Riau mendampingi Komunitas Tangguh, yang terdiri dari Komunitas Rumpun Usaha Sehati (RUS), Peer Educator, dan Kelompok Kader, dengan mendirikan Koperasi Jasa Sembangin Community Metawork. Koperasi ini bertujuan untuk meningkatkan inklusivitas, pemberdayaan ekonomi, dan kemandirian finansial melalui pelatihan keterampilan, pendampingan bisnis, serta akses ke sumber daya ekonomi. Meskipun ada kendala, koperasi ini memberikan dukungan holistik terutama kepada anggota RUS, yang mayoritas adalah waria.

Berdasarkan hasil survei terhadap beberapa perwakilan anggota Komunitas Tangguh, dalam rangka menjalankan tugas sebagai mitra strategis PKBI Daerah Kepulauan Riau dan dibawah naungan Koperasi Jasa Sembangin *Community Metawork*, Komunitas Tangguh mengalami kendala-kendala yang signifikan terkait menjalankan peran dalam berkegiatan baik menjalankan program-program PKBI maupun menjalankan tugas sebagai anggota Koperasi Jasa Sembangin *Community Metawork*. Pertama, kendala mengenai efisiensi administrasi, Komunitas Tangguh mengalami kesulitan dalam pelaporan dalam bentuk digital, surat menyurat, dan formula perhitungan keuangan. Kedua, kendala mengenai profesionalitas desain dalam membuat konten-konten yang kreatif dan representatif. Ketiga, kendala mengenai kemudahan berbagi file dan penyimpanan.

Teknologi komputer telah terbukti sebagai perangkat elektronik yang dapat diandalkan, terutama setelah dilengkapi dengan teknologi informasi. Komputer tidak hanya mampu menggantikan mesin ketik untuk mengetik, tetapi juga berfungsi sebagai alat hitung dan pengendali kecepatan serta mampu meningkatkan kinerja kreatif dalam berbagai bidang termasuk pendidikan, bisnis dan pengembangan masyarakat ([A. & Bau, 2023; Shefira et al., 2024](#)). Kemampuan komputer dalam menyelesaikan tugas yang melibatkan perhitungan rumit dapat menghasilkan hasil perhitungan yang akurat, seperti dalam bidang akuntansi. Hal ini menjadikan komputer sebagai alat yang semakin penting dalam kehidupan, khususnya dalam lingkup industri, pendidikan, dan pelayanan sosial, sehingga dapat meningkatkan peluang kerja dan kemajuan karir ([Fransisca et al., 2023](#)). Komputer tidak hanya digunakan untuk penelitian, pengembangan, dan operasi sehari-hari, tetapi juga dapat berperan dalam pengambilan keputusan ([Astuti et al., 2023; Prakoso et al., 2023; Syamil et al., 2023](#)). Dengan demikian, adopsi teknologi ini menjadi sangat penting dalam upaya modernisasi administrasi di berbagai sektor, termasuk pemerintahan dan pendidikan ([Onsardi et al., 2019; Purba et al., 2022; Widcaksono & Silmina, 2023](#)). Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan langkah awal yang menjadi solusi untuk prioritas permasalahan komunitas tangguh tentang efisiensi administrasi adalah dengan meningkatkan pemahaman terkait dasar-dasar penggunaan komputer. Setelah memahami dasar-dasar penggunaan komputer, selanjutnya adalah dengan meningkatkan pemahaman penggunaan aplikasi *office* (Spreadsheet dan Google Docs) meliputi peningkatan pemahaman terkait pembuatan laporan, surat menyurat, dan formula keuangan. Penggunaan aplikasi perkantoran dapat meningkatkan efisiensi pelayanan administratif, sekaligus memperluas pengetahuan dan keterampilan para petugas administrasi ([Wikranta Arsa et al., 2020](#)). Aplikasi perkantoran yang umumnya digunakan untuk mencatat dan melaporkan administrasi melibatkan penggunaan Microsoft Word dan Microsoft Excel ([Hermanto et al., 2021](#)).

Tantangan seperti kurangnya pemahaman dan sumber daya dalam mengadopsi teknologi digital masih menjadi hambatan yang perlu diatasi khususnya permasalahan efisiensi administrasi, anggota komunitas tangguh mengalami kesulitan dalam pembuatan konten kegiatan yang menarik, kreatif dan representatif ([Luzain, 2023](#)). Solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi adalah dengan menggunakan Canva sebagai alat desain grafis online. Selain itu, Canva dapat diakses baik melalui perangkat desktop, web maupun perangkat mobile, dengan cara ini, pengguna dapat berkreasi kapan saja dan di mana saja. Sebelumnya disebutkan bahwa Canva terkenal karena kemudahan penggunaannya sebagai aplikasi desain grafis. Canva menyediakan berbagai template yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan ([Rahmatullah et al., 2020; Sholeh et al., 2020](#)). Pelatihan penggunaan Canva di berbagai komunitas juga menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat membantu anggota dalam mendesain poster, presentasi, dan konten media sosial dengan lebih mudah dan cepat ([Suryani et](#)

al., 2023; Wijaya et al., 2022; Windasari et al., 2023). Misalnya, pelatihan yang dilakukan di Kecamatan Sako Palembang menunjukkan bahwa masyarakat dapat belajar menggunakan Canva untuk membuat media promosi yang menarik dan efektif (Aprilyanti et al., 2023). Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya bermanfaat untuk individu, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di komunitas. Selanjutnya, permasalahan prioritas yang dihadapi oleh anggota komunitas tangguh adalah kendala mengenai kemudahan berbagi file dan penyimpanan digital, solusi yang populer dan efektif untuk menyimpan dan mengelola data secara digital adalah menggunakan media penyimpanan berbasis *cloud* (Zainul & Romadhan, 2023). Salah satu manfaat utama dari *cloud storage* adalah kemampuannya untuk menyediakan akses data yang mudah dari berbagai lokasi. Selain itu, *cloud storage* juga menawarkan solusi yang hemat biaya untuk penyimpanan data. Dengan menggunakan layanan *cloud*, organisasi tidak perlu lagi menginvestasikan banyak uang dalam infrastruktur penyimpanan fisik. Sebagai contoh, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *cloud storage* dapat mengurangi kebutuhan penyimpanan *disk* di lokasi, sambil tetap mempertahankan *throughput* yang sama untuk pekerjaan yang dilakukan (Wegner et al., 2022). Ini sangat menguntungkan bagi organisasi kecil dan menengah yang mungkin tidak memiliki anggaran besar untuk infrastruktur TI. Aplikasi berbasis *cloud* seperti Google Drive dan Dropbox telah menunjukkan tingkat adopsi yang cepat di kalangan pengguna, yang menunjukkan bahwa *cloud storage* menjadi pilihan utama untuk berbagi dan menyimpan file (Bergman et al., 2020).

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat mengenai "Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Peningkatan Kinerja Kreatif pada Komunitas Tangguh Mitra Strategis *Koperasi Jasa Sembangin Community Metawork*". Kegiatan ini bertujuan sebagai wujud dari tridarma perguruan tinggi, khususnya dalam konteks pengabdian kepada masyarakat. Fokus utama dari pengabdian ini adalah membantu Komunitas Tangguh mitra strategis *Koperasi Jasa Sembangin Community Metawork*, dengan memberikan program pelatihan tentang dasar-dasar penggunaan komputer, memberikan program pelatihan tentang pembuatan laporan dan surat menyurat menggunakan aplikasi office, memberikan program pelatihan formula penghitungan keuangan, memberikan program pelatihan desain visual profesional menguasai tools dan teknik kreatif menggunakan Canva, dan memberikan program pelatihan manajemen file secara *cloud*. Secara keseluruhan, pemanfaatan teknologi digital dalam berbagai aspek kehidupan tidak hanya meningkatkan kinerja kreatif tetapi juga membuka peluang baru untuk inovasi dan kolaborasi. Oleh karena itu, penting bagi semua pihak untuk terus berinvestasi dalam pelatihan dan pengembangan keterampilan digital agar dapat bersaing di era digital yang semakin kompetitif (Putro, 2024).

## 2. METODE

Metode dan 5 tahapan pengabdian dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan komunitas tangguh adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Metode pelaksanaan kegiatan

No.	Tahapan	Kegiatan
1.	Sosialisasi	a. Pengumuman waktu dan durasi pelaksanaan b. Penjelasan tujuan, manfaat, dan ruang lingkup pelatihan c. Sesi diskusi untuk mengidentifikasi kebutuhan dan harapan peserta d. Menciptakan komitmen anggota komunitas tangguh untuk mengikuti pelatihan dengan serius

---

- e. Pengenalan instruktur dan tutor pelatihan
- f. Pemberian materi pendukung yang telah dipersiapkan oleh tim pengabdian seperti buku panduan atau sumber daya digital yang dapat membantu anggota komunitas tangguh dalam mempersiapkan diri sebelum pelatihan dimulai

2. Pelatihan

- a. Pelatihan dasar-dasar penggunaan komputer
- b. Pelatihan penggunaan aplikasi office (Spreadsheet dan Google Docs) meliputi peningkatan pemahaman terkait pembuatan laporan, surat menyurat
- c. Pelatihan formula keuangan
- d. Pelatihan desain visual profesional menguasai *tools* dan teknik kreatif menggunakan Canva
- e. Pelatihan manajemen file secara cloud

3. Penerapan Teknologi

- a. Penggunaan perangkat komputer sebagai alat bantu praktik yang terhubung dengan jaringan internet dan dilengkapi dengan proyektor
- b. Penggunaan aplikasi berupa Google Docs, Spreadsheet, Canva, Google Drive, dan Gmail

4. Pendampingan dan Evaluasi

- a. Menyediakan forum diskusi melalui media online menggunakan platform whatsapp, serta media offline berupa sesi tanya jawab langsung dan kunjungan tim pengabdian ke lokasi kegiatan anggota komunitas tangguh.
- b. Pemberian penugasan dan tes pada setiap sesi serta memberikan penilaian terhadap hasil penugasan dan tes.

5. Keberlanjutan Program

- a. Menjadikan anggota komunitas tangguh sebagai tutor yang dapat terus berbagi pengetahuan, pengalaman dan dukungan satu sama lain dalam pemanfaatan teknologi digital
- b. Mengadakan pelatihan lanjutan yang memperdalam pemahaman dan keterampilan peserta dalam pemanfaatan teknologi
- c. Pemantapan kerjasama dengan komunitas tangguh

---

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini dilakukan melalui sesi-sesi interaktif yang melibatkan teori dan praktik langsung dengan pendekatan *hands-on*. Setiap peserta dipandu oleh tutor dosen dan mahasiswa yang berpengalaman dan diberikan tugas yang relevan dengan materi yang diajarkan, sehingga dapat langsung mengaplikasikan keterampilan baru dalam kegiatan komunitas dan koperasi.

Materi pelatihan dalam pelaksanaan pengabdian ini merupakan *delivery* penerapan produk teknologi dan inovasi yang diberikan kepada mitra, materi pelatihan tersebut mulai dari dasar-dasar penggunaan komputer meliputi pengenalan fungsi dasar komputer (*hardware* dan

software), teknik pengolahan dokumen sederhana serta penggunaan internet untuk kebutuhan komunitas. Selanjutnya pelatihan desain kreatif dengan Canva meliputi pengenalan antarmuka Canva dan alat-alat desain dasar, membuat desain visual untuk media promosi seperti poster, brosur, dan konten media sosial, teknik penggunaan template dan kustomisasi desain sesuai kebutuhan. Selanjutnya formula keuangan meliputi penggunaan rumus dasar seperti *SUM*, *AVERAGE*, *IF*, dan lainnya, cara mengelola data keuangan sederhana untuk keperluan laporan koperasi, analisis data keuangan dan pembuatan grafik sederhana. Selanjutnya, penggunaan Google Docs dan Spreadsheet meliputi cara membuat, menyunting, dan berbagi dokumen dengan Google Docs, kolaborasi dalam tim menggunakan Google Docs dan Spreadsheet, membuat surat menyurat dan laporan digital secara efektif. Selanjutnya, penyimpanan dan manajemen file dengan *cloud*, penggunaan Google Drive sebagai penyimpanan file berbasis *cloud*, membuat folder dan sistem manajemen file yang rapi, berbagi file dengan aman melalui *link sharing*.

Durasi pelatihan ini berlangsung selama 4 hari, dengan setiap sesi difokuskan pada materi yang berbeda. Setiap peserta mendapatkan kesempatan untuk berlatih secara langsung di bawah bimbingan tutor. Pelatihan ini menjadikan peserta dapat mengoperasikan komputer dengan baik untuk keperluan pekerjaan sehari-hari, menghasilkan desain visual yang kreatif dan profesional menggunakan Canva, mengelola keuangan dengan lebih baik menggunakan formula di spreadsheet, membuat laporan dan surat menyurat secara digital dengan Google Docs dan Spreadsheet serta menggunakan penyimpanan berbasis *cloud* untuk menyimpan dan berbagi file secara efisien.

Selanjutnya, hasil hasil kemajuan pelatihan yang telah dicapai selama kegiatan dapat dilihat pada diagram di bawah ini. Hasil ini diperlukan untuk mengevaluasi efektivitas program dalam upaya meningkatkan kualitas pelatihan di masa mendatang. Hasil diperoleh dengan melakukan pre-test dan post-test pada peserta pelatihan.



Gambar 1. Diagram hasil evaluasi kegiatan

Diagram di atas menunjukkan adanya peningkatan pemahaman terhadap materi yang disampaikan dengan rincian sebagai berikut:

1. Peningkatan 60% untuk materi Dasar Penggunaan Komputer.
2. Peningkatan 73.4% untuk materi Surat Menyurat Aplikasi Spreadsheet dan Google Docs.
3. Peningkatan 66.7% untuk materi Desain Visual Profesional.
4. Peningkatan 80% untuk materi Formula-Formula Keuangan.
5. Peningkatan 87% untuk materi Manajemen File Secara Cloud.

Pelatihan ini merupakan wujud nyata dari pengabdian kepada masyarakat, khususnya dalam mendukung Komunitas Tangguh Mitra Strategis Koperasi Jasa Sembangin *Community Metawork* agar lebih mampu memanfaatkan teknologi digital dalam meningkatkan kinerja kreatif

dan produktivitas. Dengan keterampilan yang diperoleh, komunitas diharapkan dapat lebih berkembang dan mandiri, serta mampu menghadapi tantangan di era digital dengan lebih baik.

### 3.1. Luaran yang Dicapai

Adapun luaran yang dicapai adalah sebagai berikut:

1. Poster

Poster adalah salah satu luaran yang dihasilkan untuk menyampaikan informasi tentang kegiatan pengabdian masyarakat ini. Poster ini digunakan untuk mendokumentasikan dan mempublikasikan kegiatan kepada khalayak luas, baik secara fisik maupun digital.

2. Rekognisi Nilai Mahasiswa

Kegiatan ini melibatkan mahasiswa dalam pelaksanaannya, sesuai dengan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Rekognisi nilai mahasiswa yang terlibat dalam pengabdian ini tercermin melalui penilaian terhadap keterlibatan mahasiswa dalam setiap tahapan kegiatan, baik dalam perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi. Partisipasi ini diakui sebagai bagian dari pengalaman pembelajaran di luar kampus dan akan dihitung sebanyak 6 sks dan dikeluarkan surat pertujuan dan hasil konversi.

3. Video Kegiatan

Video kegiatan diproduksi untuk mendokumentasikan seluruh proses pelatihan, mulai dari persiapan hingga pelaksanaan. Video ini menjadi media visual yang memperlihatkan bagaimana kegiatan berlangsung, interaksi antara fasilitator dan peserta, serta hasil yang dicapai. Video ini digunakan sebagai bahan dokumentasi dan juga sebagai alat promosi untuk kegiatan serupa di masa depan. Video kegiatan bisa diakses pada link berikut <https://youtu.be/0uKSvniLRTk?si=TxKy8j8JEX2qaEFl>.

4. Berita di Media Elektronik

Kegiatan pengabdian ini juga dipublikasikan melalui media elektronik scientia dan bisa dibaca dengan menekan link berikut <https://scientia.id/2024/09/21/stt-indonesia-tanjung-pinang-berdayakan-komunitas-tangguh-melalui-literasi-digital/>. Publikasi ini bertujuan untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat luas mengenai pelaksanaan kegiatan, capaian, dan dampaknya terhadap komunitas yang dilibatkan. Publikasi ini juga memperluas jangkauan dan keterlibatan publik dalam program-program kampus.

5. Buku Ber-ISBN:

Buku ini berisi materi pelatihan, Buku yang dihasilkan memiliki ISBN (International Standard Book Number), yang merupakan tanda pengenal unik untuk buku yang diterbitkan secara resmi. ISBN dari buku yang telah terbit adalah sebagai berikut 978-623-8702-88-6.

6. Hak Kekayaan Intelektual (HKI)

HKI dihasilkan dari inovasi atau materi orisinal yang dibuat dalam kegiatan ini, yaitu modul pelatihan atau perangkat digital yang dikembangkan selama proses pelatihan. Pendaftaran HKI ini bertujuan untuk melindungi hasil intelektual yang dihasilkan dari kegiatan ini, baik dari segi metode pelatihan maupun produk teknologi yang dikembangkan. Hak Kekayaan Intelektual (HKI) yang telah terbit dari kegiatan pengabdian ini telah dapat dilihat pada Pangkalan Data Kekayaan Intelektual dengan nomor EC002024204330.

7. Publikasi Artikel

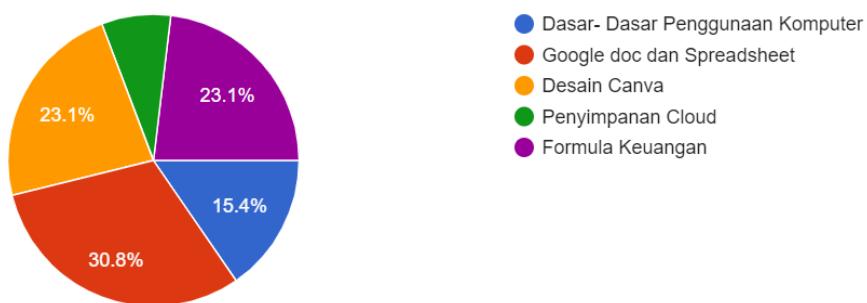
Artikel ilmiah yang dihasilkan dari kegiatan ini akan dipublikasikan di jurnal sinta 3. Artikel ini memuat analisis dari hasil pengabdian, termasuk metode yang digunakan, tantangan yang dihadapi, serta dampak yang dicapai oleh komunitas. Publikasi ini bertujuan untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman, serta untuk memberikan kontribusi ilmiah di bidang pengabdian masyarakat.

### 3.2. Rencana Tahapan Berikutnya

Setelah pelaksanaan pelatihan, beberapa langkah lanjutan yang akan diambil untuk memastikan keberlanjutan, peningkatan kualitas, dan dampak yang lebih signifikan adalah sebagai berikut:

1. Monitoring dan Evaluasi Pelatihan, tujuannya adalah untuk menilai efektivitas pelatihan yang telah dilakukan dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki atau dikembangkan. Langkah-Langkah yang dilakukan adalah
  - a. Melakukan survei kepuasan dan kompetensi kepada peserta pelatihan.
  - b. Mengumpulkan umpan balik dari peserta mengenai materi pelatihan, metode pengajaran, dan aplikasi keterampilan yang diperoleh.
  - c. Menganalisis hasil evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan pelatihan berdasarkan peningkatan keterampilan peserta.

Berdasarkan hasil evaluasi setelah pelatihan, berikut persentase kebutuhan pelatihan lanjutan yang diperlukan peserta :



Gambar 2. Diagram program yang diminati

2. Pendampingan Lanjutan (Mentorship) Tujuannya adalah untuk memberikan pendampingan kepada peserta yang mengalami kendala dalam penerapan keterampilan di lapangan dan memberikan bimbingan tambahan jika diperlukan. Langkah-Langkah yang dilakukan adalah:
  - a. Menyediakan mentor yang dapat dihubungi peserta untuk konsultasi atau bimbingan teknis.
  - b. Membuat grup komunikasi (WhatsApp) untuk memfasilitasi diskusi dan berbagi pengalaman antar peserta.
  - c. Melakukan kunjungan lapangan atau sesi pendampingan virtual untuk membantu peserta yang memerlukan penjelasan lebih lanjut atau praktik berulang.

Dengan tahapan ini, kegiatan pengabdian masyarakat diharapkan dapat terus berkelanjutan, memberikan dampak yang lebih luas, serta membangun kemandirian dan kreativitas komunitas dalam memanfaatkan teknologi digital.

### 4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan teknologi digital Komunitas Tangguh sebagai mitra strategis Koperasi Jasa Sembangin *Community Metawork*. Pelatihan yang diberikan meliputi dasar-dasar penggunaan komputer, desain kreatif

dengan Canva, penggunaan Google Docs dan Spreadsheet, formula keuangan, serta manajemen penyimpanan berbasis *cloud*.

Melalui pelatihan ini, peserta berhasil memperoleh keterampilan dasar yang diperlukan untuk meningkatkan kinerja kreatif dan produktivitas mereka dalam menjalankan aktivitas koperasi maupun program komunitas. Beberapa manfaat utama yang dicapai dari pelatihan ini meliputi Peningkatan literasi digital di kalangan anggota Komunitas Tangguh, Kemampuan untuk membuat desain kreatif yang mendukung pemasaran dan branding komunitas secara digital, peningkatan kompetensi dalam pembuatan laporan keuangan dan surat-menyurat berbasis teknologi, peningkatan efisiensi dalam manajemen file melalui pemanfaatan *cloud storage* serta penguatan jaringan dan sinergi antara komunitas dengan dukungan perguruan tinggi dan mitra strategis lainnya. Dengan adanya kegiatan ini, komunitas dapat lebih mandiri dan siap menghadapi tantangan ekonomi dengan kemampuan teknologi yang mereka miliki.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset, Teknologi dan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini dan juga kepada Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjung Pinang atas dukungan fasilitas yang telah diberikan sehingga pengabdian dapat dilaksanakan sesuai rencana.

## DAFTAR PUSTAKA

A., H., & Bau, R. T. R. L. (2023). E-Learning Sebagai Komplemen dalam Pembelajaran: Perwujudan Akselerasi Transformasi Digital dalam Pendidikan. *Jurnal Studi Kebijakan Publik*, 2(1), 69–79. <https://doi.org/10.21787/jskp.2.2023.69-79>

Aprilyanti, S., Faritzie, H. Al, & Azhari, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Iklan Penyuluhan Berbasis Aplikasi Canva Di Kecamatan Sako Palembang. *Jurnal Abdi Insani*, 10(4), 2652–2660. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v10i4.1156>

Astuti, A. W., Sayudin, & Muharam, A. (2023). Perkembangan Bisnis Di Era Digital. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(September), 3048–3074. <https://doi.org/https://doi.org/10.58344/jmi.v2i9.554>

Bergman, O., Israeli, T., & Whittaker, S. (2020). The Scalability of Different File-sharing Methods. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 71(12), 1424–1438. <https://doi.org/10.1002/asi.24350>

Fransisca, M., Saputri, R. P., & Yunus, Y. (2023). Implementasi Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Tingkat Sekolah Dasar. *DEDIKASI SAINTEK Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 249–257. <https://doi.org/10.58545/djpm.v2i3.218>

Hermanto, A., Dzikria, I., & Narulita, L. F. (2021). Peningkatan Kompetensi Petugas Klinik dalam Menggunakan Aplikasi Perkantoran untuk Meningkatkan Pelayanan Pasien. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 168–176. <https://doi.org/10.25008/altifani.v1i3.159>

Luzain. (2023). Peran Digital Marketing Dalam Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah (UMKM) Pada Usaha Acas Nyemil. *Demagogi: Journal of Social Sciences, Economics and Education*, 1(1), 19–27. <https://doi.org/10.61166/demagogi.v1i1.3>

Onsardi, Sumarlan, A., & Finthariasari, M. (2019). Tata Kelola Adminitrasi Desa Tepi Laut Kecamatan Air Napal Kabupaten Bengkulu Utara. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Rafflesia*. <https://doi.org/10.36085/jpmbr.v2i1.288>

PKBI. (2021). Rencana Strategis 2021-2030 Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia. Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia. <https://pkbi.or.id/tentang-kami/renstra-2010-2020/>

PKBI. (2024). Sejarah Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia. Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia. <https://pkbi.or.id/tentang-kami/sejarah-pkbi/>

Prakoso, S. T., Amalina, N., Erikawati, C., Aisah, N., & Danuari, A. (2023). Business knowledge management in digital transformation as an internal process collaboration synergy. *Remik*, 7(1), 775–783. <https://doi.org/http://doi.org/10.33395/remik.v7i1.12156>

Purba, D. E. R., Simamora, M., & Gulo, P. S. (2022). Penggunaan Aplikasi Sistem Evaluasi Perencanaan Pembangunan (SEPP) pada Dinas Perencanaan Penelitian dan Pembangunan Kabupaten Padang Lawas Utara. *ULEAD : Jurnal E-Pengabdian*, 1(3), 48–52. <https://doi.org/10.54367/ulead.v1i2.1679>

Putro, S. E. (2024). Strategi SDM untuk Meningkatkan Kinerja Karyawan di Era Digital. *Management Studies and Business Journal (PRODUCTIVITY)*, 1(3), 402–420. <https://doi.org/10.62207/fh29cd57>

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.

Shefira, A., Dewi, N. R., & Octaviani, R. (2024). Inovasi Pembelajaran PKN di Era Digital dengan Pemanfaatan Teknologi dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.447>

Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>

Suryani, N., Yusnaeni, W., & Basri, H. (2023). Pelatihan Desain Presentasi Dengan Canva Pada Dkm Darul Hikmah Depok. *Jurnal Aruna Mengabdi (Armi)*, 1(1), 25–30. <https://doi.org/10.61398/armi.v1i1.2>

Syamil, A., Anggraeni, Annisa Fitri Martini, R., Riski, H., Rima, R., Tiolina, E., & Hanita Rusgawanto, F. (2023). AKUNTANSI MANAJEMEN : Konsep-konsep dasar Akuntansi Manajemen Era Digital. In PT. Sonpedia Publishing Indonesia. [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=be JEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=P\\_A36&dq=Kecepatan+serta+kemampuan+komputer+dalam+menyelesaikan+tugas+yang+melibatkan+perhitungan+rumit+menghasilkan+hasil+perhitungan+yang+akurat,+seperti+dalam+bidang+akuntansi.+pengelo](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=be JEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=P_A36&dq=Kecepatan+serta+kemampuan+komputer+dalam+menyelesaikan+tugas+yang+melibatkan+perhitungan+rumit+menghasilkan+hasil+perhitungan+yang+akurat,+seperti+dalam+bidang+akuntansi.+pengelo)

Wegner, T., Lassnig, M., Ueberholz, P., & Zeitnitz, C. (2022). Simulation and Evaluation of Cloud Storage Caching for Data Intensive Science. *Computing and Software for Big Science*, 6(1), 1–17. <https://doi.org/10.1007/s41781-021-00076-w>

Widcaksono, A., & Silmina, E. P. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Back Office Aplikasi Telemedicine sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Informatika Terpadu*, 9(2), 119–125. <https://doi.org/10.54914/jit.v9i2.973>

Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiyah, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *Fordicate*, 1(2), 192–199. <https://doi.org/10.35957/fordicate.v1i2.2418>

Wikranta Arsa, I. G. N., Mika Parwita, I. M., De Maria S.A, C. I., & Inten Mahaputri, D. A. (2020). Pengembangan Kemampuan Teknologi Informasi untuk Perangkat Desa di Desa Sumerta Kelod. *WIDYABHAKTI Jurnal Ilmiah Populer*, 2(3), 41–49. <https://doi.org/10.30864/widyabhakti.v2i3.196>

Windasari, V., Helmy, M. S., Wilandari, A., & Naufalia, V. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Sarana Kampanye Efektif dan Media Promosi pada Bank Sampah Kelurahan Gaga Tangerang. *Irajagaddhita*, 1(1), 20–30. <https://doi.org/10.59996/irajagaddhita.v1i1.93>

Zainul, Z., & Romadhan, N. H. (2023). Cloud Storage sebagai Pengganti Arsip Manual dalam Penunjang Aktifitas Sehari-hari. *Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek*, 1(6), 10–20.