

PEMBEKALAN STRATEGI PEMASARAN DAN PENGGUNAAN APLIKASI KOMPUTER BAGI OSIS SMAN 1 PLUS KPG NABIRE

Immanuel Candra Irawan^{1)*}, Yatiwo Selina Pigome²⁾

^{1,2)}Program Studi Manajemen Ritel STIE Pelita Harapan Nabire

*e-mail: official.immanuel.candra@gmail.com

Abstract

The Student Intra-School Organization (Organisasi Siswa Intra Sekolah/ OSIS) plays a pivotal role in the educational dynamics of secondary schools. As a student representative body, OSIS functions as a driving force in realizing the school's vision and mission, particularly in student development aspects. To ensure the effectiveness and goal attainment of OSIS programs, active participation from all students is crucial. Thus, effective communication is paramount. OSIS programs must be communicated clearly, engagingly, and comprehensibly to all students, fostering a sense of ownership and motivating participation. A training for OSIS administrators at SMA Negeri 1 Plus KPG Nabire on marketing strategies and computer application usage aimed to equip them with the necessary knowledge and skills to promote OSIS activities effectively. The marketing concepts and promotional strategies learned will assist OSIS in reaching a broader student audience and enhancing school activity participation. Furthermore, utilizing various computer applications enables OSIS to create compelling promotional materials, manage activity data efficiently, and communicate with students more effectively. This training was conducted as part of the Basic Leadership Training (Latihan Dasar Kepemimpinan/LDK) program, designed to cultivate resilient and visionary student leadership. The training yielded significant positive impacts, both in terms of training quality and the applicability of acquired knowledge.

Keywords: Marketing Strategy, Promotion, Computer Application

Abstrak

Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) memegang peranan krusial dalam dinamika pendidikan di tingkat sekolah menengah. Sebagai wadah representasi siswa, OSIS berfungsi sebagai motor penggerak dalam mewujudkan visi dan misi sekolah, terutama dalam aspek pembinaan kesiswaan. Agar program - program OSIS dapat berjalan efektif dan mencapai sasaran yang diinginkan, keterlibatan aktif dari seluruh siswa sangatlah penting. Oleh karena itu, komunikasi yang efektif menjadi kunci utama. Program-program OSIS harus dikomunikasikan dengan jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh seluruh siswa. Dengan demikian, siswa akan merasa memiliki dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam setiap kegiatan yang diselenggarakan. Pembekalan bagi pengurus OSIS SMA Negeri 1 Plus KPG Nabire tentang strategi pemasaran dan penggunaan aplikasi komputer bertujuan untuk membekali pengurus OSIS dengan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk mempromosikan kegiatan-kegiatan OSIS secara efektif. Konsep pemasaran dan strategi promosi yang dipelajari akan membantu OSIS dalam menjangkau lebih banyak siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam kegiatan-kegiatan sekolah. Selain itu, dengan memanfaatkan beragam aplikasi komputer, OSIS dapat membuat materi promosi yang menarik, mengelola data kegiatan dengan lebih efisien, dan berkomunikasi dengan siswa secara lebih efektif. Pembekalan ini dilaksanakan sebagai bagian dari kegiatan Latihan Dasar Kepemimpinan (LDK), yang bertujuan untuk membentuk karakter kepemimpinan siswa yang tangguh dan visioner. Hasil dari pembekalan ini

menunjukkan dampak positif yang signifikan baik dari aspek kualitas pembekalan maupun kebermanfaatannya yang didapatkan.

Kata Kunci: Strategi Pemasaran, Promosi, Aplikasi Komputer

PENDAHULUAN

Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) adalah sebuah organisasi di tingkat sekolah yang memiliki fungsi menjalankan kegiatan pembinaan kesiswaan di sekolah (Ngaba & Taunu, 2020). OSIS juga merupakan wadah bagi siswa untuk mengembangkan potensi kepemimpinan, kreativitas, dan kepedulian sosial. Sebagai ujung tombak kegiatan siswa di sekolah, OSIS memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif dan menyenangkan. Peran OSIS menjadi vital karena tugas dan tanggung jawab OSIS adalah menunjang tercapainya visi dan misi sekolah (Rusliyawati et al., 2022). Namun, untuk mencapai tujuan tersebut, pengurus OSIS dituntut untuk memiliki kemampuan yang memadai, salah satunya adalah kemampuan dalam bidang pemasaran.

Dalam era digital seperti saat ini, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi semakin meluas. Hal ini memberikan peluang bagi OSIS untuk memanfaatkan berbagai aplikasi komputer dan telepon pintar dalam mempromosikan kegiatan-kegiatannya. Oleh karena itu, pelatihan mengenai strategi pemasaran dan penggunaan aplikasi komputer menjadi sangat relevan bagi pengurus baru OSIS.

Pengurus baru OSIS Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Plus KPG Nabire berjumlah 41 orang siswa dimana 32 orang merupakan siswa kelas XI, dan sisanya merupakan siswa kelas X. Bagi pengurus baru OSIS, tentunya ini adalah pengalaman pertama dalam mengelola OSIS karena pada tahun sebelumnya, para siswa hanya bertindak sebagai partisipan kegiatan OSIS terdahulu. Dapat dimaklumi bahwa pemahaman dan pengalaman para pengurus baru dalam mengelola OSIS masih sangatlah minim, terutama pengetahuan dan pemahaman dalam merancang kegiatan OSIS yang berkualitas serta bagaimana mempromosikannya ke siswa-siswa lainnya. Untuk itu, SMAN 1 Plus KPG Nabire

membekali para pengurus baru OSIS dengan ilmu-ilmu kepemimpinan dan pengelolaan organisasi melalui Latihan Dasar Kepemimpinan (LDK) dengan salah satu sub kegiatan yaitu Pembekalan Strategi Pemasaran dan Penggunaan Aplikasi Komputer.

Kegiatan pembekalan yang diikuti oleh 41 orang siswa pengurus baru OSIS bertujuan untuk mengenalkan pentingnya pemasaran dalam mempromosikan kegiatan OSIS serta bagaimana cara melakukan pemasaran yang efektif dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Materi ini dipilih dengan pertimbangan bahwa pemasaran merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam mengorganisir suatu kegiatan, sedangkan penggunaan aplikasi komputer dapat mempermudah dan meningkatkan efektivitas promosi.

Sebelum materi disampaikan, dilakukan survei singkat pra kegiatan untuk menggali informasi mengenai keterlibatan peserta dalam kegiatan OSIS sebelumnya. Hasil survei ini digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penyampaian materi.

Adapun manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini bagi pengurus baru OSIS adalah:

- 1) Meningkatnya pengetahuan peserta tentang konsep pemasaran dan penerapannya dalam konteks kegiatan OSIS
- 2) Menambah keterampilan peserta dalam merancang materi promosi yang menarik dan efektif
- 3) Meningkatnya pengetahuan peserta tentang penggunaan aplikasi komputer dalam merancang desain grafis dan video promosi kegiatan OSIS
- 4) Menanamkan budaya melek teknologi informasi pada peserta
- 5) Meningkatnya minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan OSIS
- 6) Meningkatnya citra positif OSIS di mata siswa dan seluruh pemangku kepentingan di SMAN 1 Plus KPG Nabire

METODE

Kegiatan ini dilakukan dengan bentuk

ceramah atau pemberian materi, dan diskusi atau tanya jawab. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

Koordinasi Awal

Koordinasi awal dilakukan pada 6 Oktober 2024 antara tim pelaksana yaitu Immanuel Candra Irawan, S.Kom., M.M. dengan Kepala SMAN 1 Plus KPG Nabire yaitu Bapak Fransiscus Don Bosco Johanese, S.Pt.M., M.Pd. di ruang Kepala Sekolah. Koordinasi awal membahas mengenai peluang kerjasama di bidang Tri Dharma antara STIE Pelita Harapan Nabire dengan SMAN 1 Plus KPG Nabire. Kepala sekolah menerima tawaran kerjasama dan menginformasikan adanya rencana kegiatan pelatihan bagi pengurus OSIS yang baru, dimana salah satu materi tentang kewirausahaan dapat disampaikan oleh dosen STIE Pelita Harapan Nabire.

Pemberian Informasi Kegiatan

Ketua tim pelaksana mendapatkan informasi pelaksanaan kegiatan di SMA Negeri 1 Plus KPG Nabire pada Kamis, 31 Oktober 2024 melalui dokumen jadwal kegiatan yang dikirimkan oleh Kepala SMAN 1 Plus KPG Nabire.

Persiapan Pelaksanaan

Setelah memperoleh informasi jadwal kegiatan pembekalan di SMAN 1 Plus KPG Nabire, ketua tim pelaksana menunjuk salah satu mahasiswa yaitu Yatiwo Selina Pigome menjadi anggota tim untuk mendukung pelaksanaan pemberian materi dengan menyiapkan dokumen-dokumen pendukung seperti daftar hadir, form survei singkat, dan form evaluasi kegiatan, sedangkan Ketua tim pelaksana merancang materi presentasi.

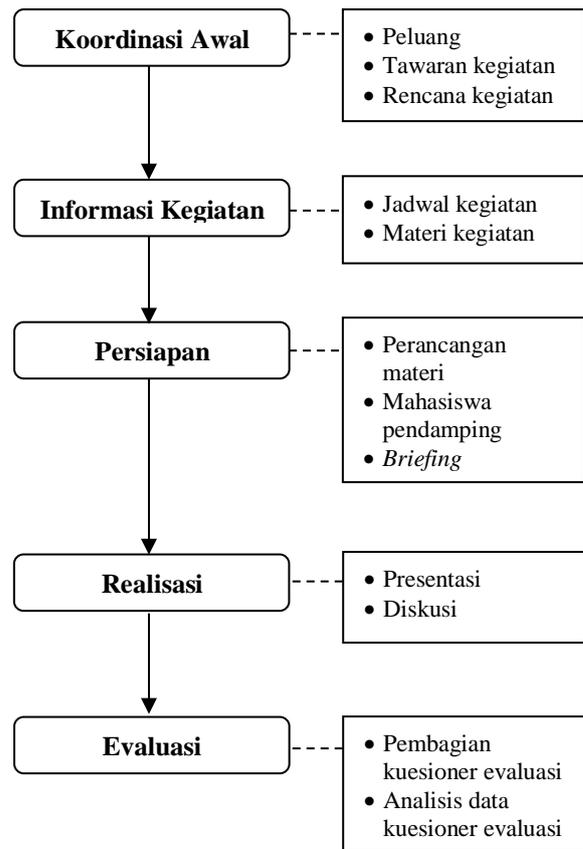
Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan jadwal yaitu pada Sabtu, 1 November 2025 dimulai pukul 07.30 WIT dan diakhiri pukul 09.30 WIT dan didampingi oleh guru pembina OSIS yaitu Bapak Hadi Martono, M.Pd.

Evaluasi

Setelah kegiatan, tim pelaksana melakukan evaluasi kegiatan secara menyeluruh. Evaluasi kegiatan dilakukan berdasarkan hasil tanggapan peserta pelatihan melalui form evaluasi kegiatan yang

dibagikan di akhir sesi pelatihan.



Gambar 1: Skema Pelaksanaan Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini merupakan bagian dalam LDK ditujukan bagi pengurus baru OSIS SMAN 1 Plus KPG Nabire. Kegiatan telah dilaksanakan dengan sukses sesuai jadwal yaitu pukul 07.30 hingga 09.30 WIT. Materi yang disampaikan, yaitu "Strategi Pemasaran dan Penggunaan Aplikasi Komputer" yang bertujuan untuk membekali pengurus baru OSIS dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam mempromosikan kegiatan OSIS secara efektif.

Pra-Kegiatan

Sebelum memulai sesi materi, dilakukan survei singkat kepada seluruh peserta untuk menggali informasi mengenai keterlibatan mereka dalam kegiatan OSIS pada periode sebelumnya. Survei ini bertujuan untuk menggali sejauh mana konsep pemasaran telah diterapkan dalam mempromosikan kegiatan - kegiatan OSIS di periode kepengurusan sebelumnya

Tabel 1. Hasil Survei Pra Kegiatan

No	Aspek	Jumlah
1	Frekuensi kegiatan OSIS terdahulu	
	< 1 kali kegiatan	4
	1-2 kali kegiatan	19
	3-4 kali kegiatan	10
	> 4 kali kegiatan	7
2	Media mempromosikan kegiatan OSIS terdahulu	
	Pengumuman di kelas	26
	Poster di mading sekolah	13
	Brosur/flyer	6
	Whatsapp	22
	Media sosial (IG, FB, dll)	10
	Penyampaian dari Guru	6
	Penyampaian saat rapat	3
3	Intensitas partisipasi siswa dalam mengikuti setiap kegiatan OSIS	
	Sering mengikuti	28
	Jarang mengikuti	10
	Tidak pernah mengikuti	2
4	Alasan sering/jarang/tidak pernah mengikuti kegiatan OSIS	
	Murid/pengurus baru	10
	Kegiatan menyenangkan	8
	Dapat pengalaman baru	3
	Manfaat kepemimpinan	5
	Sadar kalau OSIS itu penting	2
	Rasa bosan	2

Hasil survei menunjukkan bahwa pengurus OSIS terdahulu cukup rutin mengadakan kegiatan yaitu sebanyak 2-4 kali kegiatan. Promosi yang dilakukan untuk kegiatan-kegiatan OSIS tersebut lebih banyak dilakukan melalui pengumuman di kelas-kelas dan melalui Whatsapp. Selain itu, aktivitas promosi kegiatan yang juga sering dilakukan pengurus OSIS terdahulu yaitu melalui mading dan media sosial (misalnya Facebook dan Instagram). Hasil survei lainnya menunjukkan peserta sering mengikuti kegiatan yang diadakan pengurus OSIS terdahulu, walaupun ada pula yang jarang mengikuti kegiatan. Alasan peserta jarang mengikuti kegiatan mayoritas karena murid baru, sehingga tidak mengikuti kegiatan dari awal. Sedangkan bagi yang sering mengikuti kegiatan OSIS terdahulu menyatakan bahwa mereka rajin mengikuti kegiatan-kegiatan tersebut karena merasa bahwa kegiatannya menyenangkan sehingga membuat mereka terus mengikuti kegiatan-kegiatan lainnya. Selain itu kegiatan yang diadakan pengurus OSIS terdahulu dirasakan memberikan manfaat seperti meningkatkan

Immanuel Candra Irawan, Yatiwo Selina Pigome aspek kepemimpinan diri dan memperoleh pengalaman baru.

Pelaksanaan Materi

Materi yang diberikan meliputi beberapa hal, yaitu:

Perkenalan Pemateri dan Mahasiswa Pendamping

Kegiatan diawali dengan perkenalan diri pemateri dengan menyebutkan nama lengkap, profil pendidikan, dan profil pekerjaan yang sesuai dengan bidang pemasaran. Selain itu, peserta mendapatkan penjelasan mengenai STIE Pelita Harapan Nabire yang mencakup sejarah berdirinya perguruan tinggi, program studi, serta akreditasi perguruan tinggi dan program studi. Mahasiswa juga diberikan kesempatan memperkenalkan diri secara singkat di hadapan peserta.

Tujuan dan Manfaat Materi

Selanjutnya peserta diberikan penjelasan mengenai tujuan dan manfaat dari materi yang akan disampaikan. Peserta dijelaskan bahwa materi ini sangat penting untuk meningkatkan efektivitas mereka dalam mengelola dan mempromosikan kegiatan OSIS agar dalam setiap kegiatan OSIS dapat diikuti oleh banyak siswa.

Definisi Pemasaran dan Relevansinya dengan OSIS

Konsep pemasaran dijelaskan secara sederhana dan dikaitkan dengan konteks kegiatan OSIS. Peserta diajak untuk memahami bahwa pemasaran bukan hanya sekadar menjual produk. Pemasaran dalam konteks kegiatan OSIS merupakan serangkaian aktivitas, proses, dan strategi untuk menciptakan kegiatan - kegiatan OSIS yang dibutuhkan para siswa, mengomunikasikan kegiatan - kegiatan tersebut, dan memberikan manfaat kepada para siswa yang mengikuti kegiatan (Saragih et al., 2024).

Selain itu konsep pemasaran juga mengajak pengurus OSIS untuk merancang kegiatan dan promosi agar mampu menarik minat para siswa, seperti membuat desain poster yang menarik, menyisipkan beragam *games* seru saat kegiatan, hingga memberikan *doorprize* kepada peserta kegiatan.

Pentingnya Pemasaran bagi OSIS

Pentingnya pemasaran bagi OSIS untuk mencapai tujuan-tujuan seperti:

- a. Meningkatkan kesadaran siswa akan keberadaan dan pentingnya OSIS.
- b. Menarik lebih banyak siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan OSIS.
- c. Membangun citra positif OSIS di kalangan siswa.

Ide Kreatif untuk Promosi Kegiatan OSIS

Promosi merupakan bentuk aktivitas pemasaran untuk memperkenalkan dan menawarkan suatu produk, merek, ide, gagasan, maupun kegiatan kepada audiens (Siahaan et al., 2024). Dalam konteks kegiatan OSIS, maka promosi dilakukan untuk memperkenalkan dan menawarkan kegiatan OSIS kepada para siswa agar para siswa tertarik dan mengikuti kegiatan OSIS tersebut. Dalam mempromosikan kegiatan OSIS, maka perlu memilih media-media promosi yang akan digunakan.

Berbagai media kreatif untuk mempromosikan kegiatan OSIS, antara lain:

- a. Media Cetak, dengan membuat poster, brosur, atau *flyer* yang menarik dan informatif yang nantinya dipajang di mading sekolah atau dibagikan kepada siswa lain.
- b. Media Sosial, dengan memanfaatkan *platform* media sosial seperti Instagram, TikTok, Facebook, atau Whatsapp untuk menyebarkan informasi mengenai kegiatan OSIS. Salah satu media sosial berbasis video yaitu TikTok, menjadi sebuah aplikasi media sosial yang populer belakangan ini dimana TikTok menawarkan beragam fitur unik berbagi video yang tidak dimiliki media sosial lain seperti Instagram atau Facebook (Hutajulu et al., 2022). Penggunaan media sosial yang tepat akan membawa dampak positif bagi OSIS, salah satunya meningkatkan promosi kegiatan OSIS (Lestari & Utomo, 2024).
- c. *Event* Kecil, dengan mengadakan *event-event* kecil pra kegiatan misalnya *open booth* untuk mempromosikan dan menerima pendaftaran peserta kegiatan.

- d. Kerjasama dengan Guru, dengan meminta dukungan dari guru untuk membantu mempromosikan kegiatan OSIS.

Pemanfaatan Teknologi untuk Promosi

Pemanfaatan teknologi, terutama teknologi digital untuk menunjang aktivitas pemasaran, dikenal dengan istilah pemasaran digital. Pemasaran digital sendiri sangat luas, karena pemasaran digital berkaitan dengan teknologi informasi, media sosial, tren, bisnis, hingga periklanan atau promosi (Tuharea et al., 2023).

Peserta diperkenalkan dengan berbagai aplikasi komputer dan telepon pintar yang dapat digunakan untuk membuat materi promosi yang menarik, seperti:

- a. Aplikasi Desain Grafis, misalnya Adobe Photoshop, Corel Draw, atau Canva untuk membuat poster, brosur, dan *flyer*. Salah satu media desain grafis yang populer saat ini adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis *online* yang menjadi andalan bagi pengguna pemula yang ingin menciptakan karya desain visual (Septiarini et al., 2022). Canva dapat digunakan di *smartphone*, sehingga memungkinkan siswa menciptakan desain poster, brosur, atau *flyer* tanpa harus menggunakan laptop atau komputer (Costaner et al., 2024).
- b. Aplikasi Editing Video, misalnya Filmora atau Capcut untuk membuat video promosi yang kreatif. Aplikasi CapCut di *smartphone* dirancang dengan tampilan yang sederhana sehingga mudah digunakan oleh pengguna pemula (Susanto et al., 2022).

Penutup

Di akhir sesi, peserta diberikan form evaluasi untuk memberikan masukan mengenai materi yang telah disampaikan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana materi tersebut bermanfaat dan untuk perbaikan pada kegiatan serupa di masa mendatang.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Pasca Kegiatan

No	Aspek	Jumlah
1	Materi yang paling menarik	
	Media sosial	18

No	Aspek	Jumlah
	Aplikasi komputer	6
	Semua materi	8
2	Kejelasan penyampaian materi	
	Cukup jelas	6
	Sangat jelas	33
3	Penerapan materi di OSIS	
	Kurang bisa diterapkan	1
	Cukup bisa diterapkan	8
	Sangat bisa diterapkan	30
4	Kualitas penyampaian materi	
	Cukup baik	4
	Sangat baik	35
5	Penyampaian materi menyenangkan?	
	Cukup menyenangkan	9
	Sangat menyenangkan	30
6	Kebermanfaatan materi	
	Cukup bermanfaat	8
	Sangat bermanfaat	31

Dari hasil form evaluasi pasca kegiatan diketahui bahwa sebagian besar peserta sangat antusias menyimak materi khususnya pada bagian pembahasan penerapan media sosial. Bagi mayoritas peserta merasa bahwa materi pelatihan telah disampaikan dengan sangat jelas, sangat baik, dan sangat menyenangkan. Materi yang telah diterima dirasakan sangat dapat diterapkan di kegiatan OSIS mendatang. Oleh sebab itu, mayoritas peserta sepakat bahwa materi yang disampaikan sangat bermanfaat bagi pengurus baru OSIS.



Gambar 2. Penyampaian Materi



Gambar 3. Sesi Tanya Jawab



Gambar 4. Sesi Foto Bersama

SIMPULAN

Merancang kegiatan OSIS yang berkualitas dan menyenangkan sangatlah penting. Akan tetapi yang tidak kalah pentingnya adalah bagaimana mengenalkan kegiatan kepada seluruh siswa dan membuat para siswa tertarik untuk mengikuti kegiatan tersebut. Promosi kegiatan dapat dilakukan melalui berbagai cara misalnya melalui poster, brosur, flyer, konten media sosial, hingga bekerja sama dengan guru.

Adapun mayoritas komentar yang diberikan oleh peserta melalui form evaluasi kegiatan menyatakan bahwa peserta merasa penyampaian materi sudah sangat jelas sehingga peserta menjadi lebih memahami tentang pemasaran kegiatan OSIS. Selain itu peserta juga berharap adanya kegiatan berkelanjutan di masa mendatang yang dapat

memberikan wawasan bagi pengurus baru OSIS di SMAN 1 Plus KPG Nabire.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada Kepala SMAN 1 Plus KPG Nabire dan Tim Pelaksana LDK yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat dini, kepada Ketua STIE Pelita Harapan Nabire yang telah memberikan izin dan tugas melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat, dan Tim Pelaksana Pengabdian Masyarakat yang telah berpartisipasi sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Costaner, L., Lisawita, L., & Guntoro, G. (2024). Pelatihan Membuat Media Promosi Dan Informasi Dengan Canva Smartphone Pada Organisasi Siswa Intra Sekolah. *J-COSCIS : Journal of Computer Science Community Service*, 2(2), 142–152. <https://doi.org/10.31849/jcscis.v4i2.19137>
- Damanik, D., Erfiyana, N., Simanjuntak, R., Simanjuntak, M., Tarigan, H. E., Evi, P. A. M., & Marbun, R. (2023). Sosialisasi Literasi Keuangan Dan CBP Rupiah Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Simalungun. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 3(1), 49-54
- Hutajulu, C. S. M., Sherly, S., & Herman, H. (2022). Peran Aplikasi Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3002–3010. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2546>
- Lestari, E., & Utomo, A. W. (2024). Pelatihan Media Digital bagi Pengurus OSIS SMK Analis Nasional Surakarta sebagai Upaya Peningkatan Brand Sekolah. *BENGAWAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 59–67.
- Napitu, R., Sriwiyanti, E., Batubara, R., Hutajulu, T. A., Sitorus, A. F., & Ginting, F. A. (2023). Pendampingan Pemasaran Kerajinan Tangan Bunga Plastik Dengan Platform Media Sosial Di Era Digital Marketing Untuk Meningkatkan Penjualan Di Florist Haskar Baba. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 3(2), 145-150
- Ngaba, A. L., & Taunu, E. S. H. (2020). Peranan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sma Negeri. *Satya Widya*, 36(2), 125–132. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2020.v36.i2.p125-132>
- Rizky, C., Anwar, Y., Ardian, N., & Suharsono, R. P. (2024). Strategi Peningkatan Sumber Daya Manusia Pelaku Umkm Desa Melalui Optimasi Platform Digital Dalam Aspek Produksi, Pemasaran Dan Permodalan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 4(2), 235-241
- Rusliyawati, R., Wantoro, A., Fitratullah, M., & Fakhrurozi, J. (2022). Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Peningkatan Profesional Bagi Pengurus OSIS Pada SMA Negeri 1 Pagelaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 242–248. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2163>
- Saragih, Y. H. J., Girsang, R. M., Purba, D. T., Simatupang, P., Sihite, T., Purba, F., Girsang, Y. S. N., Damanik, Y. R., Sinaga, M. H., Tamaran, R., Annisa, K., & Saragih, E. (2024). Pendampingan Penerapan Digital Marketing pada UMKM Super Bakso Indonesia Pematang Siantar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 4(2), 188–193.
- Septiarini, A., Puspitasari, N., Gotama, Y. S., Chandra, S. B. E., Dwi, G. P., Mahardika, D. P., & Kurniawan, R. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Mendukung Kreativitas Kemampuan Desain Bagi Siswa Sman

- 4 Samarinda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Intimas (Jurnal INTIMAS): Inovasi Teknologi Informasi Dan Komputer Untuk Masyarakat*, 2(2), 123–128. <https://doi.org/10.35315/intimas.v2i2.9033>
- Siahaan, R., Batubara, R. W., Purba, R., Ketaren, A., Bayu, B., Damanik, Z., & Bagus, B. (2024). Program Kegiatan Promosi Melalui Sistem Kanvas (Studi Media Informasi Promosi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 4(2), 143–148.
- Susanto, S., Wakhidah, N., & Handayani, S. (2022). Pelatihan Aplikasi CapCut bagi Siswa SMA Kesatrian 1 Semarang untuk meningkatkan Ketrampilan Editing Video. *DIMASTIK: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 68–78. <https://sensortower.com>
- Tuharea, J., Yamarua, K., Bamatraf, Z. I., Eddy, S. M., Sehol, S. N. A., & Rumata, A. (2023). Sosialisasi Strategi Pemasaran Digital Pada Siswa SMA Negeri 31 Maluku Tengah. *Pattimura Mengabdi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 168–173. <https://doi.org/10.30598/pattimura-mengabdi.1.3.168-173>