

# Inovasi Digital Melalui Pemberdayaan Karang Taruna Tunas Muda Desa Taba Pasmah Kabupaten Bengkulu Tengah Dari Ide Kreatif Menuju Produk Bernilai Jual dengan Canva

Yoli Andi Rozzi <sup>1)</sup>; Jhoanne Fredricka <sup>2)</sup>; Evi Lorita <sup>3)</sup>; Widya Azzahra <sup>4)</sup>; Sandrina Zahra Putri <sup>5)</sup>; Amri Filanoval Natadiraja Pradana Laksono <sup>6)</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6)</sup> Universitas Dehasen Bengkulu

Email: <sup>1</sup> [yoliandi15@gmail.com](mailto:yoliandi15@gmail.com), <sup>2</sup> [fredrickajhoanne@gmail.com](mailto:fredrickajhoanne@gmail.com), <sup>3</sup> [evilorita@unived.ac.id](mailto:evilorita@unived.ac.id), <sup>4</sup> [zzahrawidya@gmail.com](mailto:zzahrawidya@gmail.com), <sup>5</sup> [sandrinazaraputri01@gmail.com](mailto:sandrinazaraputri01@gmail.com), <sup>6</sup> [amrifilanoval@gmail.com](mailto:amrifilanoval@gmail.com)

## ARTICLE HISTORY

Received [31 Oktober 2025]

Revised [07 Januari 2026]

Accepted [12 Januari 2026]

## KEYWORDS

Innovation, Digital, Product.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



## ABSTRAK

Program Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM) dengan judul "Inovasi Digital Melalui Pemberdayaan Karang Taruna Tunas Muda Desa Taba Pasmah Kabupaten Bengkulu Tengah: Dari Ide Kreatif Menuju Produk Bernilai Jual dengan Canva" merupakan kegiatan pemberdayaan yang berfokus pada peningkatan kemampuan manajemen organisasi dan keterampilan digital anggota Karang Taruna Tunas Muda Desa Taba Pasmah. Program ini dilaksanakan oleh tim dosen Universitas Dehasen Bengkulu beserta mahasiswa sebagai bentuk dukungan terhadap penguatan kapasitas pemuda desa dalam mengelola organisasi dan mengembangkan potensi ekonomi kreatif berbasis teknologi digital. Terdapat dua aspek yang menjadi luaran dalam peningkatan level yaitu aspek manajemen dan aspek keterampilan. Pada aspek manajemen, kegiatan PKM diarahkan untuk menumbuhkan kemampuan pengelolaan organisasi yang efektif. Anggota Karang Taruna dilatih memahami prinsip dasar organisasi, fungsi dan peran tiap posisi dalam struktur kepengurusan, serta menyusun struktur organisasi yang jelas sesuai kebutuhan kegiatan produktif. Peserta juga dibimbing dalam perencanaan kerja sederhana, pembuatan laporan kegiatan, serta pembagian tugas dan wewenang agar proses kerja menjadi lebih terarah dan efisien. Melalui pelatihan manajemen ini, anggota Karang Taruna mulai mampu berkomunikasi secara efektif, mengidentifikasi masalah internal organisasi, dan mencari solusi bersama. Hasilnya, terbentuk satu struktur organisasi yang aktif menjalankan fungsi kerja tim, satu laporan kegiatan internal tersusun, serta meningkatnya kesadaran anggota terhadap pentingnya koordinasi dan tanggung jawab peran masing-masing. Selanjutnya pada aspek keterampilan, kegiatan difokuskan pada pengembangan kemampuan digital dan kreativitas berbasis desain. Peserta dilatih menggunakan Canva untuk membuat desain produk seperti kalender gantung, jam meja, gantungan kunci, celengan, kotak pensil, kipas, notebook, baju dan amplop. Kemudian Karang Taruna juga diajarkan prinsip dasar desain grafis meliputi tata letak, warna, dan ukuran. Anggota Karang Taruna juga mempraktikkan cara mengunggah hasil desain ke media sosial dan membuat konten promosi digital melalui pelatihan penggunaan CapCut dan Instagram. Sebagai luaran nyata, telah terbentuk satu akun media sosial aktif yang dikelola oleh Karang Taruna, video konten promosi, dan beberapa produk kreatif. Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini juga memperkuat kemampuan kerja sama tim dalam proses produksi dan promosi, di mana lebih dari 80% anggota aktif berkontribusi. Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini telah memberikan dampak positif terhadap kemandirian Karang Taruna Tunas Muda Desa Taba Pasmah. Melalui penguatan aspek manajemen dan keterampilan digital, anggota Karang Taruna kini memiliki pemahaman yang lebih baik dalam mengelola organisasi sekaligus mampu menghasilkan dan memasarkan produk kreatif bernilai ekonomi. Kegiatan ini diharapkan menjadi langkah awal menuju kemandirian dan keberlanjutan ekonomi kreatif berbasis masyarakat desa

## ABSTRACT

The Community Partnership Empowerment Program (PKM) entitled "Digital Innovation Through the Empowerment of the Young Tunas Youth Organization of Taba Pasmah Village, Central Bengkulu Regency: From Creative Ideas to Marketable Products with Canva" is an empowerment activity that focuses on improving the organizational management capabilities and digital skills of the Young Tunas Youth Organization members of Taba Pasmah Village. This program is implemented by a team of lecturers from Dehasen University Bengkulu and students as a form of support for strengthening the capacity of village youth in managing organizations and developing creative economic potential based on digital technology. There are two aspects that are the outputs in the level increase: the management aspect and the skills aspect. In the management aspect, PKM activities are directed at developing effective organizational management capabilities. Members of the Young Tunas Youth Organization are trained to understand the basic principles of the organization and the functions and roles of each position in the management structure and to develop a clear organizational structure according to the needs of productive activities. Participants are also guided in simple work planning, preparing activity reports, and dividing tasks and authorities so that the work process becomes more focused and efficient. Through this management training, members of the Young Tunas Youth Organization are able to communicate effectively, identify internal organizational problems, and find solutions together. The results resulted in the formation of an organizational structure that actively carries out teamwork functions, a single internal activity report was compiled, and members' awareness of the importance of coordination and the responsibilities of their respective roles increased.

Furthermore, in terms of skills, activities focused on developing digital skills and design-based creativity. Participants were trained to use Canva to create product designs such as hanging calendars, desk clocks, key chains, piggy banks, pencil cases, fans, notebooks, clothes, and envelopes. Karang Taruna was also taught the basic principles of graphic design, including layout, color, and size. Karang Tauna members also practiced how to upload designs to social media and create digital promotional content through training on CapCut and Instagram. As tangible outputs, an active social media account managed by Karang Taruna, promotional content videos, and several creative products have been established. In addition to improving technical skills, this activity also strengthened teamwork capabilities in the production and promotion process, where more than 80% of active members contributed. Overall, this PKM activity has had a positive impact on the independence of Karang Taruna Tunas Muda Taba Pasmah Village. By strengthening management and digital skills, Karang Taruna members now have a better understanding of organizational management and are able to produce and market creative products with economic value. This activity is expected to be the first step toward independence and sustainability in a village-based creative economy. Education plays an important role in shaping the character and future of children. Poverty is a phenomenon that has become a major problem for many countries; both developed and developing countries. Poverty has always been a part of the social dynamics of society which is sunnatullah as well as a "disease" that must be cured through various approaches and development policies. This activity aims to provide motivation and understanding of the importance of education. By using descriptive qualitative methods / data collection by means of interviews, documentation and direct observation. The results of this community service are an increase in motivation in the children of Bina Remaja Harapan Bengkulu Orphanage.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada era digital telah membuka peluang luas bagi masyarakat desa untuk mengembangkan potensi ekonomi lokal secara lebih efisien dan berdaya saing. Pemanfaatan digitalisasi dalam berbagai sektor seperti desain produk, pemasaran daring (*online marketing*), dan pengelolaan usaha berbasis teknologi telah menjadi faktor penting dalam memperkuat ekonomi masyarakat (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2023). Namun, tingkat pemanfaatan teknologi digital di wilayah pedesaan, termasuk di Kabupaten Bengkulu Tengah, masih tergolong rendah. Keterbatasan literasi digital, minimnya infrastruktur teknologi, serta kurangnya pendampingan dari pihak akademisi dan pemerintah menjadi kendala utama dalam percepatan transformasi digital di tingkat desa (Handayani & Wicaksono, 2022).

Karang Taruna Tunas Muda Desa Taba Pasmah merupakan organisasi sosial kepemudaan yang memiliki potensi besar untuk menjadi motor penggerak ekonomi kreatif di wilayahnya. Karang Taruna ini dihuni oleh pemuda-pemuda yang memiliki semangat dan ide-ide kreatif dalam mengembangkan produk lokal. Akan tetapi, hasil observasi lapangan menunjukkan sebagian besar kegiatan mereka belum dikelola secara terarah dan berkelanjutan. Produk yang dihasilkan belum memiliki nilai jual tinggi karena keterbatasan pengetahuan dalam desain kemasan, pemasaran digital, serta pengelolaan usaha yang efektif. Kondisi ini menggambarkan adanya kesenjangan antara potensi sumber daya manusia dengan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi untuk pengembangan ekonomi kreatif desa (Prasetyo & Sutanto, 2021).

Menjawab tantangan tersebut, tim dosen Universitas Dehasen Bengkulu melaksanakan program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) bertajuk "*Inovasi Digital Melalui Pemberdayaan Karang Taruna Tunas Muda Desa Taba Pasmah Kabupaten Bengkulu Tengah: Dari Ide Kreatif Menuju Produk Bernilai Jual dengan Canva.*" Program ini hadir untuk menjembatani kesenjangan literasi digital di tingkat desa melalui kegiatan pemberdayaan yang kolaboratif dan aplikatif. Pendekatan yang digunakan mengintegrasikan pelatihan teknis, pendampingan, serta praktik langsung agar peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam kegiatan produktif.

Pelaksanaan kegiatan ini difokuskan pada dua aspek utama, yaitu aspek manajemen dan aspek keterampilan digital. Pada aspek manajemen, kegiatan diarahkan untuk memperkuat kemampuan anggota Karang Taruna dalam mengelola organisasi secara efektif. Peserta diberikan pemahaman tentang pembagian tugas dan tanggung jawab, perencanaan kegiatan, pencatatan administrasi sederhana, serta strategi kerja tim yang kolaboratif dan transparan. Peningkatan kapasitas manajemen ini bertujuan agar Karang Taruna mampu menjalankan kegiatan secara mandiri, terorganisasi, dan berkelanjutan.

Sementara itu, pada aspek keterampilan, kegiatan difokuskan pada pelatihan pemanfaatan teknologi digital sebagai alat untuk mengembangkan produk kreatif dan promosi. Peserta dilatih menggunakan **Canva** untuk membuat desain grafis dan materi promosi, **CapCut** untuk mengedit video pemasaran, serta Instagram dan Lynk untuk memperluas jangkauan promosi secara daring (Sari & Rahmawati, 2022). Kegiatan pelatihan ini juga disertai dengan praktik langsung pembuatan

produk bernilai jual seperti gantungan kunci, kaos sablon, kotak pensil, dan celengan yang didesain secara menarik menggunakan media digital (Putri & Nugroho, 2023).

Hingga tahap kemajuan 80%, kegiatan PKM telah menunjukkan dampak positif yang nyata bagi mitra. Anggota Karang Taruna kini lebih memahami pentingnya manajemen organisasi yang baik, mampu merancang dan melaksanakan kegiatan secara terencana, serta memiliki keterampilan dalam membuat dan mempromosikan produk secara digital.

Melalui kolaborasi antara peningkatan aspek manajemen dan penguatan keterampilan digital, program ini menjadi langkah nyata dalam mendorong transformasi digital masyarakat desa dan memperkuat posisi Karang Taruna sebagai penggerak ekonomi kreatif berbasis teknologi di Bengkulu Tengah (Handayani & Wicaksono, 2022).

## METODE

Pelaksanaan kegiatan Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dilakukan di Ruang Serbaguna Kantor Desa Taba Pasmah Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah. Kegiatan ini di ikuti oleh 50 orang Karang Taruna Tunas Muda Desa Taba Pasmah Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama tiga hari pada tanggal 2-4 Oktober 2025. Adapun kegiatan ini dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu :

### Tahap Sosialisasi Program

Metode pendekatan yang dilakukan adalah menyelenggarakan pertemuan awal antara tim PKM, Karang Taruna, Perangkat desa. Pada pertemuan awal tim PKM akan menjelaskan tujuan program, metode pelaksanaan, dan luaran yang diharapkan. Selanjutnya dilakukan penandatanganan kesepakatan kerja sama (IA) antara tim pelaksana dan Karang Taruna. Partisipasi mitra berupa adanya dukungan dan kesanggupan untuk bekerjasama sebagai mitra dengan TIM pengusul dari Universitas Dehasen Bengkulu.

### Tahap Pelatihan Manajemen Organisasi dan Literasi Digital

Tahapan pelatihan sesuai dengan rencana kegiatan yang akan dilakukan, maka ditetapkan dengan rincian sebagai berikut :

a) Tahapan Persiapan, yaitu meliputi

1) Survei, pemantapan dan penentuan lokasi, sasaran serta penentuan permasalahan yang dihadapi oleh mitra

2) Penyusunan materi dan kelengkapan kegiatan yang akan dilaksanakan.

b) Tahapan Pelaksanaan dalam bentuk bimbingan teknik dan pelatihan :

1) Bimtek Manajemen Organisasi & Pengenalan Inovasi Digital

2) Pelatihan Teknis yaitu :

- Pelatihan dalam menggunakan beberapa aplikasi berbasis digital seperti Canva Pro & Capcut Pro, Media Sosial, Lynk. Pengetahuan standar tentang cara penggunaan dan kegunaan alat yang terdiri dari ( 30 % teori dan 70 % praktek).

- Pelatihan teknis akan melibatkan aktifis pendidikan dalam bidang teknologi digital.

### Tahap Penerapan Teknologi & Inovasi Digital

Penerapan teknologi & Inovasi Digital dilakukan ketika kegiatan pelatihan dengan mengaplikasikan langsung keterampilan digital ke dalam aktivitas Karang Taruna.

Tahap 1: Persiapan dan Identifikasi Kebutuhan Digital Mitra

Tahap 2: Pelatihan Canva Pro sebagai Inovasi Digital untuk Desain Produk

Tahap 3: Pembuatan dan Aktivasi Media Digital Promosi

Tahap 4 Pembuatan dan Aktivasi Media Vidio Editing Capcut Pro

### Tahap Pendampingan & Evaluasi Berkala

Tahapan ini memiliki tujuan untuk menjamin konsistensi dan kualitas dari pelaksanaan program. Tahapan ini dilakukan dengan cara :

a) Melakukan kunjungan lapangan untuk memberi masukan teknis dan evaluasi.

b) Menyusun indikator capaian seperti jumlah produk yang dihasilkan, jumlah follower, engagement akun.

c) Melibatkan mahasiswa dalam monitoring dan pelaporan berkala.

## Tahap Keberlanjutan Program

Tahap ini dilakukan untuk menjamin program tetap berjalan dan berkembang setelah kegiatan berakhir. Keberlanjutan program dengan cara :

1. Membentuk Tim Digital Karang Taruna yang bertanggung jawab penuh atas kelangsungan usaha.
2. Menyusun **SOP operasional** untuk usaha digital Karang Taruna.
3. Menghubungkan Karang Taruna dengan BUMDes dan UMKM lokal untuk penguatan jaringan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Aktivitas

Pelaksanaan kegiatan *Program Pemberdayaan Berbasis Masyarakat (PKM)* dengan judul *“Inovasi Digital Melalui Pemberdayaan Karang Taruna Tunas Muda Desa Taba Pasmah Kabupaten Bengkulu Tengah: Dari Ide Kreatif Menuju Produk Bernilai Jual dengan Canva”* telah mencapai tahapan implementasi sebesar 80% dari total rencana kegiatan. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan oleh tim dosen Universitas Dehasen Bengkulu bersama mahasiswa, dengan mitra Karang Taruna Tunas Muda Desa Taba Pasmah sebagai mitra utama pemberdayaan. Kegiatan ini telah menghasilkan sejumlah capaian konkret baik dalam aspek manajemen organisasi maupun aspek keterampilan digital.

### Aspek Manajemen Organisasi

#### Peningkatan Pemahaman Manajemen Organisasi

Kegiatan peningkatan pemahaman manajemen organisasi dilaksanakan melalui pelatihan manajemen dasar dan simulasi organisasi yang diikuti oleh 50 orang anggota aktif Karang Taruna Tunas Muda Desa Taba Pasmah. Materi pelatihan meliputi prinsip dasar organisasi, fungsi struktur, pembagian kerja, serta penyusunan rencana kegiatan.

Sebelum kegiatan dimulai, mayoritas anggota Karang Taruna belum memahami prinsip dasar pengelolaan organisasi, pembagian peran, dan fungsi koordinasi antaranggota. Melalui kegiatan pelatihan manajemen organisasi dan komunikasi efektif, peserta memperoleh pemahaman mendasar tentang struktur organisasi, peran kepengurusan, serta pentingnya kolaborasi dalam menjalankan program.

Pelatihan dilaksanakan melalui metode ceramah interaktif, simulasi struktur organisasi, dan diskusi kelompok. Hasilnya, anggota Karang Taruna berhasil menyusun struktur organisasi baru yang lebih fungsional, meliputi pembagian peran Ketua, Sekretaris, Bendahara, Divisi Produksi, dan Divisi Promosi Digital. Struktur ini kemudian diformalisasi melalui dokumen organisasi yang ditandatangani oleh seluruh pengurus dan disahkan oleh perangkat desa. Selain itu, peserta mulai menunjukkan kemampuan dalam membuat rencana kerja tahunan dan laporan kegiatan sederhana.

#### Peningkatan Kemampuan Koordinasi dan Kepemimpinan

Selama pelaksanaan program, ditemukan bahwa koordinasi internal dan kemampuan kepemimpinan masih perlu diperkuat. Untuk itu, dilakukan pendekatan melalui pendampingan *leadership coaching* di mana beberapa anggota ditugaskan menjadi koordinator kegiatan dalam setiap sesi pelatihan. Pendekatan ini terbukti efektif meningkatkan rasa tanggung jawab dan keterampilan kepemimpinan di kalangan anggota muda Karang Taruna. Kini, koordinasi antaranggota semakin terarah, dan komunikasi internal menjadi lebih terbuka dan efisien.

Tahap ini difokuskan pada peningkatan kapasitas kepemimpinan dan kemampuan berkoordinasi di antara pengurus dan anggota. Metode yang digunakan adalah simulasi peran dan bimbingan teknis kepemimpinan (*leadership coaching*) yang mengintegrasikan nilai-nilai komunikasi efektif, pengambilan keputusan, dan delegasi tanggung jawab. Kegiatan diikuti oleh seluruh 50 anggota, dengan 6 orang ditunjuk sebagai koordinator divisi untuk memimpin pelaksanaan kegiatan PKM (Produksi, Desain, Promosi, Dokumentasi, Keuangan, dan Administrasi).

### Hasil dan Penyelesaian Aspek Manajemen

Secara keseluruhan, kegiatan penguatan manajemen organisasi telah mencapai sebagian besar target yang ditetapkan. Indikator keberhasilan utama menunjukkan tingkat ketercapaian rata-rata **>85%**, dan seluruh kegiatan inti telah terlaksana dengan baik. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, lebih dari 80% anggota menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap prinsip manajemen organisasi dan keterampilan komunikasi. Karang Taruna kini memiliki dokumen organisasi, rencana kegiatan, dan sistem kerja yang terstruktur. Kegiatan PKM telah berhasil

menumbuhkan kesadaran kolektif, kedisiplinan, dan tanggung jawab bersama, yang menjadi dasar penting bagi keberlanjutan kegiatan pemberdayaan masyarakat di desa.

### **Aspek Keterampilan dan Inovasi Digital**

#### **Pelatihan Canva Pro dan Penguatan Literasi Desain**

Pelatihan *Canva Pro* merupakan bagian utama dari kegiatan peningkatan keterampilan digital. Pada tahap ini, anggota Karang Taruna dilatih dalam pembuatan desain produk, Peserta dikenalkan pada prinsip dasar desain grafis seperti tata letak, warna, tipografi, dan keseimbangan visual. Selanjutnya, peserta mempraktikkan langsung pembuatan desain Gantungan Kunci, Notebook, Kotak Pensil, Celengan, Kalender Gantung, Jam Meja, Baju Kaos dan Amplop. Pelatihan dilakukan dengan pendekatan praktik langsung (*learning by doing*) menggunakan perangkat laptop dan printer Canon PIXMA MegaTank G3730. Printer ini digunakan untuk mencetak hasil desain digital seperti Gantungan Kunci, Notebook, Kotak Pensil, Celengan, Kalender Gantung, Jam Meja, Baju Kaos dan Amplop. Hasil kegiatan ini sekaligus melatih peserta Karang taruna dalam proses pencetakan mandiri. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu membuat desain produk sendiri dan mengaplikasikannya pada produk kreatif seperti gantungan kunci, celengan, kotak pensil, baju, dan kalender.

#### **Pelatihan CapCut Pro dan Produksi Konten Promosi Digital**

Setelah peserta memahami desain grafis, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan CapCut Pro untuk pengeditan video promosi. Pelatihan ini mencakup pengenalan fitur dasar CapCut, teknik pemotongan video, penyisipan musik, teks, serta efek visual yang menarik untuk promosi produk. Peserta kemudian membuat video singkat berdurasi 30–60 detik tentang proses pembuatan produk dan kegiatan Karang Taruna. Hasil video diunggah ke akun Instagram resmi Karang Taruna Tunas Muda, yang nantinya akan digunakan sebagai media promosi digital.

#### **Hasil dan Penyelesaian Aspek Keterampilan**

Dari hasil pelatihan dan pendampingan, lebih dari 85% anggota Karang Taruna telah menguasai keterampilan dasar penggunaan Canva, CapCut, dan media sosial untuk promosi digital. Kegiatan juga menghasilkan beberapa luaran nyata, antara lain:

- Satu akun media sosial resmi (Instagram) yang aktif dikelola.
- Tiga video promosi produk lokal hasil pelatihan.
- Desain label dan katalog digital produk kreatif.
- Produk nyata berupa Kaos, Gantungan Kunci, Kotak Pensil, Celengan, Notebook, Jam Meja, Kalender Gantung, Amplop hasil desain peserta.

Dengan capaian ini, anggota Karang Taruna kini memiliki kemampuan digital yang aplikatif, sekaligus semangat kewirausahaan untuk mengembangkan produk bernilai jual. Permasalahan awal berupa rendahnya literasi digital dan keterbatasan alat kini telah terselesaikan melalui pendekatan pelatihan bertahap dan penggunaan teknologi tepat guna.



**Gambar 1. Sosialisasi Manajemen Organisasi**



**Gambar 2. Karang Taruna Mengikuti Sosialisasi Manajemen Organisasi**



**Gambar 3. Sosialisasi Keterampilan & inovasi Digital**



**Gambar 4. Hasil Akhir Produk (Gantungan Kunci, Kaos, Celengan, Kotak Pensil, Stiker, Amplop, Kalender, Jam, Kipas)**



**Gambar 5. Foto Bersama Mitra Karang Taruna Tunas Muda**

## KESIMPULAN DAN SARAN

Pemerintah desa diharapkan memberikan dukungan berkelanjutan berupa fasilitas digital dan pelatihan kewirausahaan agar potensi ekonomi lokal dapat terus tumbuh. Perguruan tinggi perlu melanjutkan pendampingan dan memperluas kolaborasi lintas disiplin dalam kegiatan pengabdian masyarakat serupa guna memperkuat transfer ilmu dan teknologi. Selain itu, keberhasilan program ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi masyarakat luas untuk memanfaatkan teknologi digital sederhana seperti Canva dalam menciptakan produk bernilai jual dan meningkatkan kesejahteraan berbasis potensi desa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Kemdiktisaintek RI T.A 2025 dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Unived Bengkulu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Soedarto T, Aditiawan FP, Yuliasuti GE. Pendampingan Digitalisasi Usaha Koperasi Unit Desa Sedyta Mulya Bojonegoro Berbasis Web. JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK). 2022;6(2):103–10.
- Yaqin MA, Purwanto A, Yanuar HF, Wahyudi J, Febtiar Prasetya P, Putra RP, et al. Peran Masyarakat dalam Perkembangan Iptek yang Semakin Maju. J Community Serv Engagem. 2022;2(6):44–52.
- Indarwati R, Fediyanto N, Sari WA, Magfiroh N, Tamariska U, Wibowo SA, et al. Pemberdayaan Rintisan UMKM dan Desa Wisata Berbasis Pendampingan: Desa Gunungsari, Beji, Pasuruan. Procedia Sci Humanit. 2022;3(c):1357–63.
- Pengabdian J, Masyarakat K, Pembuatan P, Teknik E, Sebagai P, Penguat A, et al. Dedikasi Pkm. 2023;4(2):244–54.
- Elfianty L, Fredricka J, Sallaby AF, Qurniati N, Jumadi J, Pratiwi AP. Sistem Digitalisasi di Era Revolusi 5.0. J Dehasen Untuk Negeri. 2022;1(2):83–8.
- Wijoyo A, Publik PA, Sosial FI, Bengkulu UD. STRATEGI PENINGKATAN PENDAPATAN ASLI DESA (PADes). 2022;

Selviani D, Wahyudi J, Elfianty L, Maryani D, Rachayu I. Pemberdayaan Masyarakat Desa Talang Arah Berbasis Teknologi Mandiri Sesuai Dengan Peraturan Pemerintah Daerah. 2022;4(1):21–3.

Rachayu I, Maryani D, Selviani D, Lorita E, ... Gerakan Masyarakat Melalui Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Taraf Kelayakan Ekonomi Masyarakat di Era Covid-19 (Dilaksanakan di PT Javas Anugerah J [Internet]. 2021;3(2):61–4.