

PELATIHAN DESAIN & DIGITAL MARKETING

by asnawi asnawi

Submission date: 09-Nov-2024 02:48PM (UTC+0900)

Submission ID: 2421677364

File name: artikel_pkm_Pelatihan_Desain_dan_Digital_Marketing.docx (2.32M)

Word count: 1854

Character count: 12144

PELATIHAN DESAIN & DIGITAL MARKETING

Yunita Trimarsiah^{1*}, Dian Sri Agustina² Taufik Sobri³, Fatimah Kesuma
Astuti⁴, Satria Novari⁵, Muhajir Arafat⁶, Dodi Herryanto⁷

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Mahakarya Asia, Baturaja Sun⁷era Selatan

Email Korespondensi; *yunitatrimarsiah@gmail.com

*dian.sriagustina@gmail.com

*sobritaufik.75@gmail.com

*missimah289@gmail.com

*satrianovari@gmail.com

*muhajirarft@gmail.com

*alfis22062009@gmail.com

Article History:

Received:

Revised:

Accepted:

Abstract:

This Design and Digital Marketing Training was conducted as part of the Community Service (PKM) program by students of Universitas Mahakarya Asia Baturaja in Desa Puser, Baturaja Barat District, Ogan Komering Ulu Regency. The purpose of this activity is to assist the community, particularly members of the Pokdarwis (Tourism Awareness Group) and Karang Taruna of Desa Puser, in promoting the Kubang Naga tourist attraction through social media, specifically Instagram. The training includes teaching participants how to create engaging promotional designs using graphic design applications like Canva, as well as photo and video editing using Lightroom and CapCut. Additionally, participants were given insights into digital marketing strategies to effectively promote tourist destinations.

The results of the training indicate that participants are able to create appealing promotional designs, understand the importance of digital marketing in increasing tourism visits, and are more actively utilizing social media to promote the tourist destination. Through this training, it is hoped that Desa Puser can increase tourist visits, particularly to Kubang Naga, by utilizing graphic design and more efficient digital marketing techniques.

Keywords: Community Service,
Graphic Design, Digital Marketing,
Tourism, Desa Puser

Abstrak 21

Pelatihan Desain dan Digital Marketing ini dilaksanakan sebagai bagian dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) oleh mahasiswa Universitas Mahakarya Asia Baturaja di Desa Puser, Kecamatan Baturaja Barat, Kabupaten Ogan Komering Ulu. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu masyarakat, khususnya anggota Pokdarwis (Kelompok Sadar Wisata) dan Karang Taruna Desa Puser, dalam memasarkan objek wisata Kubang Naga melalui media sosial, khususnya Instagram.

Pelatihan mencakup pengajaran pembuatan desain promosi yang menarik menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva, serta pengeditan foto dan video menggunakan aplikasi Lightroom dan CapCut. Selain itu, peserta diberikan pemahaman mengenai strategi digital marketing untuk

mempromosikan objek wisata secara efektif.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta dapat membuat desain promosi yang menarik, memahami pentingnya digital marketing dalam meningkatkan kunjungan wisata, serta lebih aktif memanfaatkan media sosial untuk mempromosikan objek wisata. Dengan pelatihan ini, diharapkan Desa Pusar dapat meningkatkan kunjungan wisatawan, khususnya wisata Kubang Naga, melalui pemanfaatan desain grafis dan pemasaran digital yang lebih efisien.

Kata Kunci: Pengabdian Kepada Masyarakat, Desain Grafis, Digital Marketing, Wisata, Desa Pusar

PENDAHULUAN

Teknologi informasi (TI) telah membawa dampak besar terhadap berbagai sektor, terutama dalam dunia bisnis dan perekonomian. TI memungkinkan individu dan organisasi untuk mengakses, mengelola, dan memanfaatkan informasi secara lebih efisien[4]. Penerapan teknologi digital memfasilitasi transformasi ekonomi melalui e-commerce, digital marketing, dan perubahan perilaku konsumen yang semakin bergantung pada media digital untuk mendapatkan informasi dan melakukan transaksi. Oleh karena itu, pengelolaan dan pemanfaatan teknologi informasi menjadi kunci penting dalam meningkatkan daya saing dan efektivitas pemasaran.

Semakin hari perkembangan teknologi informasi memberikan perubahan bagi pertumbuhan ekonomi. Semakin beragam dan semakin canggih sehingga informasi apa saja bisa diakses dan bisa didapatkan melalui media elektronik. Masyarakat saat ini sudah banyak melakukan pekerjaan menggunakan internet, termasuk para pedagang. Perkembangan serta pertukaran perilaku tersebut merupakan tantangan sekaligus berperan penting untuk peningkatan pemasaran. Selain itu Desain promosi pun menjadi salah satu peran penting untuk bahan promosi karna menjadi nilai tambah untuk menarik para pengunjung untuk memperkenalkan apa yang kita promosikan. Berdasarkan analisis situasi di Desa Pusar ini pun memiliki beberapa wisata yaitu salah satunya Bukit Katung yang terletak di seberang Desa Pusar. dengan itu kami berpendapat untuk mengadakan Pengabdian masyarakat di Desa Pusar ini bahwa diperlukan suatu bentuk kegiatan pelatihan Desain & Digital Marketing Pada masyarakat Desa Pusar Tersebut terutama untuk Anggota Pokdarwis selaku pengelola wisata & Karang Taruna di Desa Pusar Kecamatan Baturaja Barat. Dengan Membuat postingan promosi guna memperkenalkan kepada calon pengunjung tentang wisata Kubang Naga tersebut. Lalu Membuat Brosur Dan Postingan di instagram yang menarik dan mengajarkan Cara mengedit desain brosur dan postingan di salah satu aplikasi yang ada di handphone. Dengan adanya pelatihan Desain Dan Digital Marketing ini diharapkan dapat membantu masyarakat terutama para pengelola wisata Kubang Naga tersebut untuk mengenalkan dan memasarkan wisata Kubang Naga.

Digital marketing merupakan penggunaan platform digital untuk mempromosikan produk dan jasa. Digital marketing mencakup berbagai alat dan teknik, seperti pemasaran melalui media sosial, SEO (Search Engine Optimization), email marketing, dan iklan digital.[1] Pemasaran digital memungkinkan perusahaan atau organisasi untuk mencapai audiens yang lebih luas dengan biaya yang lebih rendah serta memberikan kemudahan dalam interaksi langsung dengan konsumen. Penerapan digital marketing pada usaha

kecil dan menengah (UKM), termasuk sektor pariwisata, dapat meningkatkan visitasi dan daya tarik pasar.

Media sosial telah menjadi salah satu alat pemasaran yang sangat efektif dalam era digital. Media sosial memfasilitasi komunikasi dua arah antara pengusaha dan konsumen, memungkinkan promosi yang lebih personal dan responsif.[2] Instagram, sebagai salah satu platform media sosial yang paling banyak digunakan, menawarkan fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan untuk memasarkan produk wisata, seperti postingan foto dan video, serta penggunaan hashtag untuk memperluas jangkauan audiens.

Pelatihan keterampilan dalam bidang desain grafis dan digital marketing dapat meningkatkan kemampuan individu dalam memanfaatkan teknologi untuk memajukan usaha. Pelatihan berbasis keterampilan yang relevan dengan kebutuhan pasar dapat meningkatkan daya saing dan membuka peluang baru bagi masyarakat[3]. Dalam konteks ini, pelatihan desain grafis dan digital marketing bagi masyarakat Desa Puser bertujuan untuk mengoptimalkan pemasaran destinasi wisata yang dimiliki.

Tujuan pelaksanaan

1. Untuk membantu Mempromosikan Wisata Kubang Naga melalui salah satu media sosial agar wisata dapat lebih luas dikenal banyak masyarakat terutama di Provinsi Sumatera Selatan ini bahkan dapat ke luar Provinsi lainnya.
2. Meningkatkan peminat pengunjung secara cepat dengan membuat desain promosi yang menarik.
3. Menambah pengetahuan anggota pengelola wisata & para karang taruna Desa Puser mengenai desain & digital marketing.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang komprehensif mengenai penerapan pelatihan desain dan digital marketing di Desa Puser, khususnya dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan masyarakat dalam mempromosikan wisata Kubang Naga melalui media sosial. Metode penelitian ini terdiri dari pendekatan kualitatif yang menggabungkan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai alat untuk mengumpulkan data.

3.1. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang valid dan relevan, dilakukan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mencatat dan menganalisis proses pelatihan yang berlangsung. Peneliti mengamati interaksi peserta selama pelatihan, mulai dari penyampaian materi hingga penerapan aplikasi desain dan digital marketing. Observasi ini juga bertujuan untuk melihat antusiasme dan partisipasi peserta.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan beberapa peserta pelatihan, yang meliputi anggota Pokdarwis dan Karang Taruna Desa Pusar. Wawancara bertujuan untuk menggali informasi lebih dalam mengenai pengetahuan dan pengalaman mereka sebelum dan setelah mengikuti pelatihan, serta pandangan mereka tentang efektivitas materi yang disampaikan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto dan video diambil selama pelatihan untuk mendokumentasikan proses kegiatan dan hasil desain yang dibuat oleh peserta. Dokumentasi ini juga digunakan untuk memberikan gambaran visual tentang materi yang diajarkan dan aplikasi yang digunakan selama pelatihan.

3.2. Lokasi Penelitian

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Desa Pusar, Kecamatan Baturaja Barat, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Provinsi Sumatera Selatan.

HASIL

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan ada beberapa hal yang harus ditingkatkan lagi guna untuk menambahkan peminat pengunjung wisata tersebut.

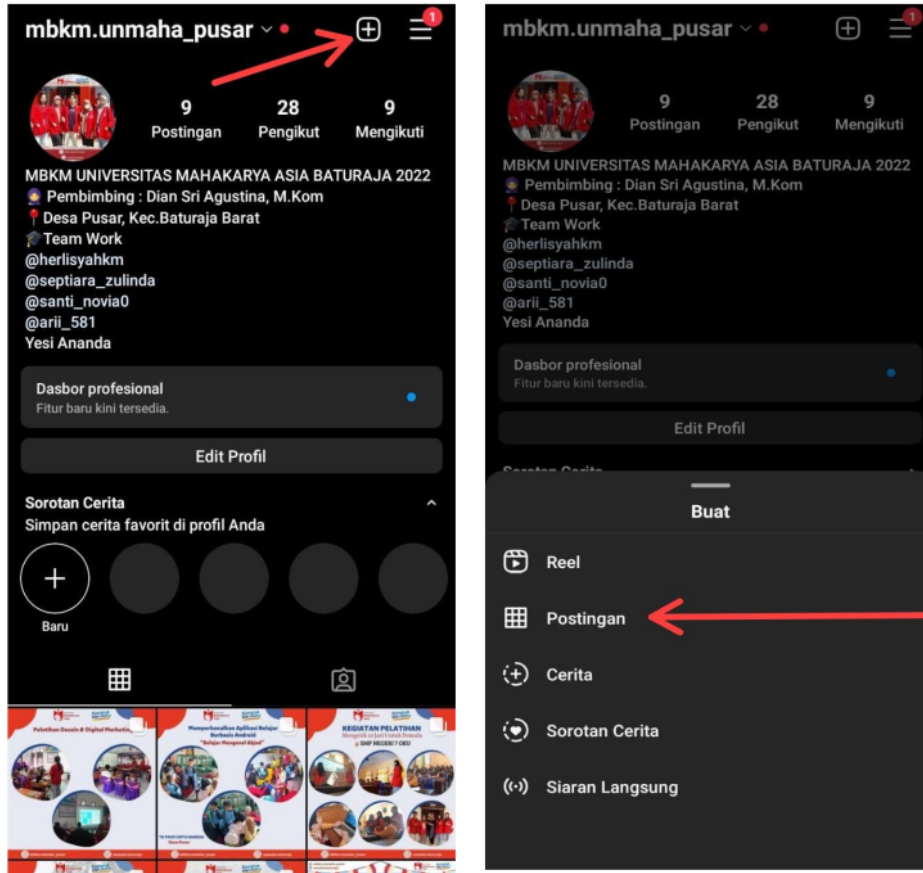
a. Selalu Aktif upload postingan promosi di sosmed salah satu nya Instagram

Seperti yang kita ketahui Instagram adalah salah satu aplikasi yang mencakup begitu luas. dengan itu dapat memanfaatkannya untuk tempat promosi yang bagus untuk membuat orang tertarik untuk berkunjung ke wisata tersebut. berikut beberapa trik membuat postingan Instagram dapat cepat viral

1. Memberikan caption yang menarik
2. Berikan info penting dan lengkap mengenai wisata.
3. Gunakan cara promosi yang benar.
4. Selalu update dan aktif dalam memposting wisata tersebut di sosmed paling tidak dua kali dalam seminggu, Agar orang dapat melihat hasil foto keindahan wisata seperti mengumpulkan beberapa testimoni para pengunjung agar orang pun dapat tertarik untuk datang
5. Lebih memperhatikan lagi cara pengambilan & pengeditan foto/vidio nya
6. Siapkan konten yang menarik seperti desain promosi yang menarik
7. Menggunakan hashtag yang tepat.
8. Memposting Vidio/Foto di instagram di waktu yang tepat.

Cara upload foto/vidio di Instagram

1. Buka aplikasi Instagram
2. Pilih tanda + pada pojok kanan atas, lalu pilih postingan



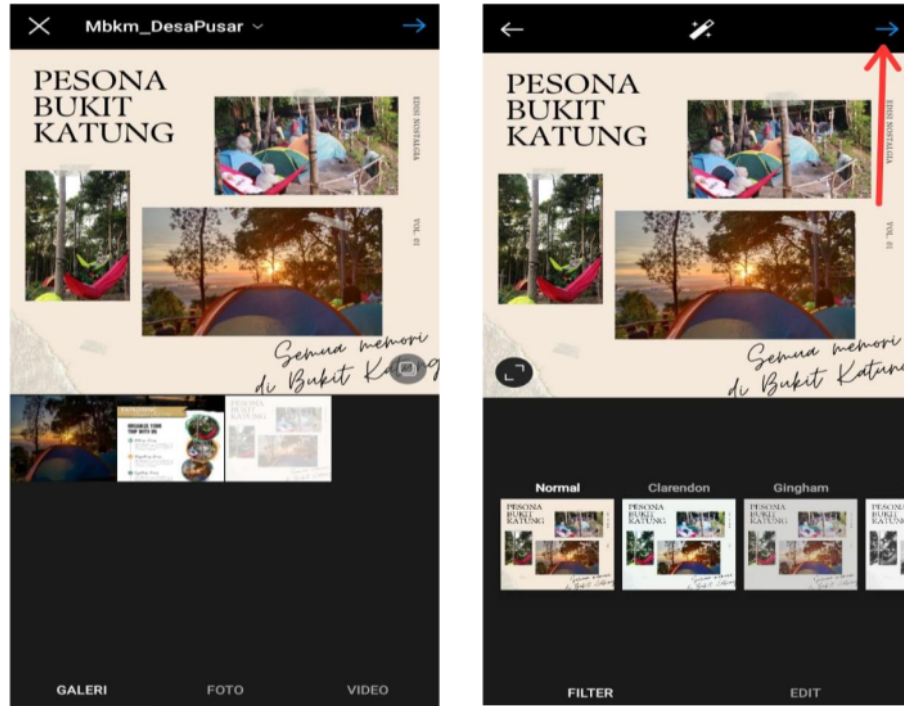
Gambar 1. Tampilan awal instagram

4. Pilih foto/Vidio yang ingin di posting, lalu klik panah biru di pojok kanan atas

Received April30, 2023; Revised Juli30, 2023; Accepted Oktober30, 2023

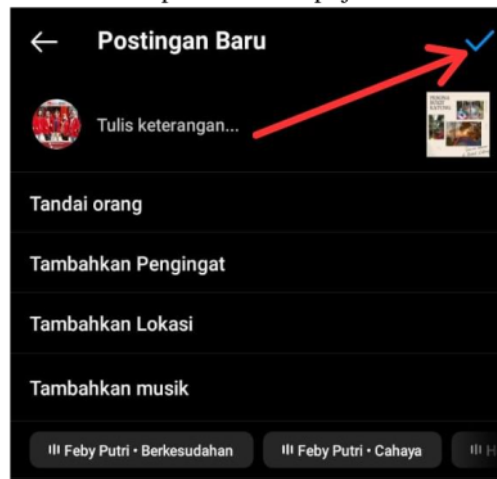
*Corresponding author, e-mail address

2



Gambar 2. Pemilihan foto/vidio yang ingin di upload

5. Setelah itu isi caption, lalu klik tanda panah biru di pojok kanan atas



Gambar 3. Pemberian caption pada postingan

6. Postingan selesai terupload



Gambar 4. Tampilan Postingan

b. Membuat desain yang menarik

Membuat konten untuk di posting ke akun sosmed pun sangat penting untuk diperhatikan lagi karna dengan hasil desain promosi yang kita posting itu lah orang-orang dapat melihat dan dapat membayangkan indah nya wisata tersebut. berikut contoh desain promosi dan desain postingan instagram yang diedit melalui salah satu aplikasi android :

Contoh Desain Promosi menggunakan aplikasi Canva



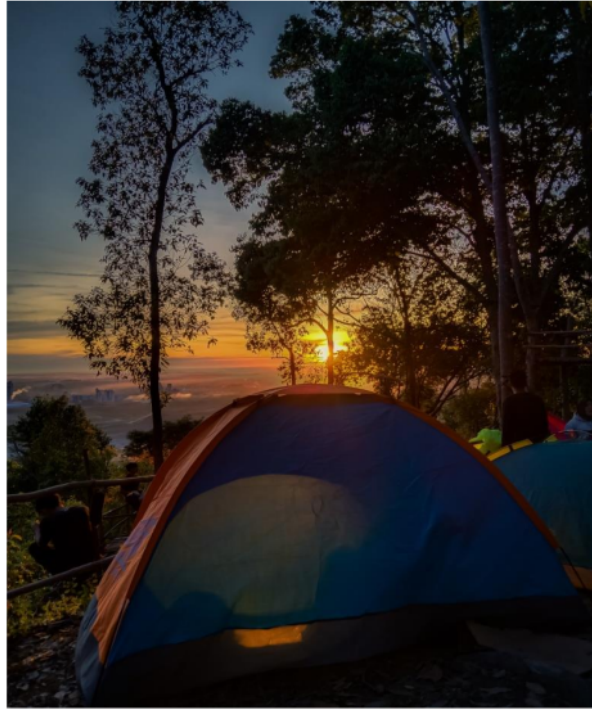
Gambar 5. Desain Postingan Instagram



Gambar 6. Desain Promosi

5

hasil edit foto menggunakan aplikasi Lightroom



Gambar 7. Hasil edit foto menggunakan aplikasi lightroom

Proses pengeditan vidio di aplikasi Cup Cut



Gambar 8. Proses pengeditan vidio di aplikasi CapCut

6

KESIMPULAN

¹¹ Berdasarkan kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pelaksanaan Pelatihan Desain dan Digital Marketing di Desa Pusar mencapai tahap yang diinginkan. mulai dari penjelasan materi dan langsung menjelaskan cara mendesain promosi untuk di posting di instagram dan juga diberikan waktu untuk sesi tanya jawab kepada peserta.
2. Para peserta juga menjadi lebih paham dan dapat menentukan target potensial serta memilih penggunaan media dalam promosi.
3. Pelatihan ini pun dapat membantu peserta membuat desain promosi yang menarik menggunakan aplikasi yang bisa digunakan di handphone
4. Peserta pun dapat melihat langsung tutorial cara penggunaan aplikasi pengedit seperti Canva, Lightroom, dan CapCut
5. Para peserta pun dapat lebih mudah dalam membuat desain promosi karna tidak harus menggunakan laptop dan dapat kapan saja membuat desain melalui template yang telah disediakan
6. Menambah pengetahuan para peserta dalam menerapkan digital marketing

SARAN

Adapun saran dalam pelaksanaan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) dalam kegiatan Pelatihan Desain dan Digital Marketing ini, yaitu :

1. Diperlukan adanya kemauan peserta untuk terus mengikuti tren dan informasi digital marketing untuk diterapkan.
2. Perlunya memanfaatkan sosial media sebagai media promosi dengan memosting konten wisata setidaknya 2 kali dalam seminggu guna membuktikan konsumen bahwa wisata tersebut bagus untuk dikunjungi
3. Meningkatkan lagi desain promosi wisata tersebut agar lebih menarik
4. Memperhatikan lagi dalam pengambilan foto/vidio yang akan jadi bahan desain promosi
5. Dapat dengan tepat memilih aplikasi tempat promosi di sosial media
6. Lebih update dalam memposting testimoni para pengunjung guna menarik calon pengunjung lainnya agar tertarik mengunjungi wisata tersebut.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. (2019). *Digital Marketing: Strategy, Implementation, and Practice* (7th ed.). Pearson Education.
- [2] Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media*. *Business Horizons*, 53(1), 59-68.
DOI: <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>
- [3] Kotter, J. P. (1996). *Leading Change*. Harvard Business Press.
- [4] Laudon, K. C. & Laudon, J. P. (2019). *Management Information Systems: Managing the Digital Firm* (15th ed.). Pearson Education.
- [5] Wheeler, A. (2017). *Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team* (5th ed.). Wiley.
- [6] Desa Puser Kecamatan Baturaja Barat. (2021). Pemerintah dan Lembaga Desa Puser. Diakses dari http://puser.okukab.go.id/?page_id=139.

PELATIHAN DESAIN & DIGITAL MARKETING

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	hrcak.srce.hr Internet Source	2%
2	jurnal.aksaraglobal.co.id Internet Source	1%
3	www.scribd.com Internet Source	1%
4	Yudi Siyamto, Irine Diana Sari Wijayanti, Ary Subiyantoro, Suliantoro Suliantoro, Subandi Subandi. "Pengenalan digital marketing dalam meningkatkan bisnis usaha mikro", Penamas: Journal of Community Service, 2024 Publication	1%
5	Submitted to Universidad Argentina John F. Kennedy Student Paper	1%
6	sndt.ac.in Internet Source	1%
7	Muhajir Arafat, Suryanto Suryanto, Rusidi Rusidi, M As'ad et al. "Penyuluhan dan Pendampingan Guna Peningkatan Promosi	1%

Wisata Curup Kereta di Desa Rambang Jaya,
Kecamatan Umpu Semenguk Kabupaten Way
Kanan Propinsi Lampung", Jurnal Pengabdian
Masyarakat (ABDIRA), 2024

Publication

8	repository.penerbiteureka.com Internet Source	1 %
9	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1 %
10	digilib.unila.ac.id Internet Source	1 %
11	core.ac.uk Internet Source	1 %
12	journal.unbara.ac.id Internet Source	1 %
13	repository.bakrie.ac.id Internet Source	1 %
14	semenbaturaja.co.id Internet Source	1 %
15	attila.jambiprov.go.id Internet Source	1 %
16	www.surveymonkey.com Internet Source	1 %
17	irdunableworld.wordpress.com Internet Source	<1 %

18	repository.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
19	www.grafiati.com Internet Source	<1 %
20	www.uingusdur.ac.id Internet Source	<1 %
21	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
22	opetussuunnitelmat.peppi.jamk.fi Internet Source	<1 %
23	proceeding.unisayogya.ac.id Internet Source	<1 %
24	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

PELATIHAN DESAIN & DIGITAL MARKETING

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11
