



## Pelatihan Digital Art Untuk Merancang Koleksi UMKM Fashion di Kota Malang

Rizka Sarah Heydarina Fathima Ahsan<sup>1</sup>, Nurul Hidayati<sup>2</sup>, Jibril Maulana<sup>3\*</sup>,  
Ajeng Atma Kusuma<sup>4</sup>, Juwita Hevi Prastika<sup>5</sup>, Nindiera Rizhia Mulyawan<sup>6</sup>

<sup>1, 2, 3, 4, 5, 6</sup> Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

\*Corresponding author: [jibril.maulana.fv@um.ac.id](mailto:jibril.maulana.fv@um.ac.id)

Received 10-07-2025

Revised 31-07-2025

Published 02-09-2025

### ABSTRAK

UMKM sektor fashion di Kota Malang memiliki potensi besar, namun masih menghadapi tantangan dalam menciptakan desain yang menarik dan mengikuti perkembangan tren. Kendala utama adalah keterbatasan kemampuan menggunakan aplikasi digital untuk mendukung proses perancangan koleksi agar lebih cepat. Melalui program pengabdian ini, pelatihan keterampilan *digital art* aplikasi Ibis Paint, Canva, dan AI. Pelatihan mencakup pembuatan moodboard, sketsa desain, hingga menyusun koleksi digital secara mandiri. Metode yang diterapkan berupa pembelajaran praktik, pendampingan langsung dan evaluasi karya. Hasil menunjukkan bahwa peserta mampu meningkatkan kreativitas visual secara digital, yang didukung oleh hasil evaluasi Kegiatan, dimana sebanyak 53% peserta menyatakan kegiatan ini sangat bermanfaat dalam mengasah keterampilan desain digital, dan sisanya menilai kegiatan ini bermanfaat, terutama dalam hal eksplorasi ide visual dan penerapannya secara digital, sehingga pelaku usaha UMKM Fashion di kota Malang memiliki pengetahuan baru untuk melakukan desain secara digital. Koleksi yang dihasilkan juga memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai portofolio usaha dan dapat menjadi promosi usaha. Kegiatan ini membuktikan bahwa dukungan teknologi dan pendampingan yang tepat dapat membuka peluang baru bagi UMKM fashion untuk berkembang lebih kompetitif di era digital.

**Kata kunci:** UMKM *fashion*; Digital art; Ibis Paint; Desain koleksi; Pelatihan keterampilan.

### ABSTRACT

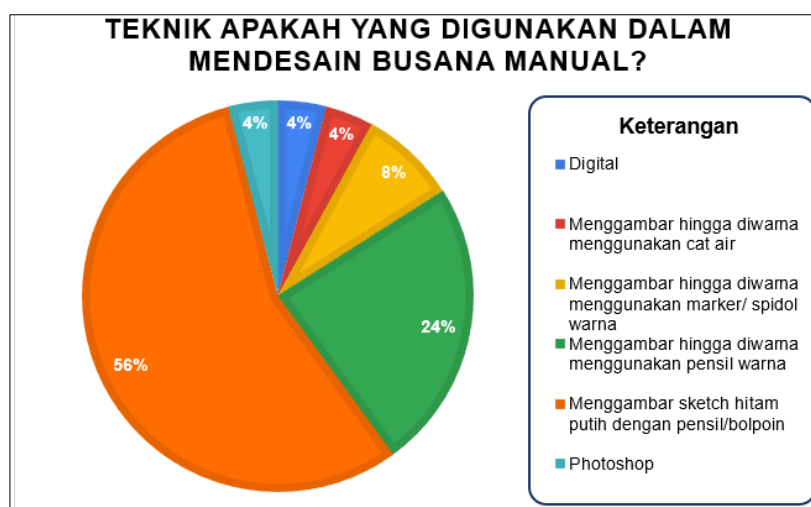
The fashion sector of MSMEs in Malang City has great potential but still faces challenges in creating attractive designs and following trends. The main obstacle is the limited ability to use digital applications to support the collection design process to be faster. Through this community service program, digital art skills training using the Ibis Paint, Canva, and AI applications. The training includes making moodboard, design sketches, to compiling digital collections independently. The methods applied are in the form of practical learning, direct mentoring and evaluation of work. The results showed that participants were able to increase visual creativity digitally, which was supported by the results of the activity evaluation, where 53% of participants stated that this activity was very useful in honing digital design skills, and the rest considered this activity useful, especially in terms of exploring visual ideas and their application digitally, so that MSME Fashion business actors in Malang have new knowledge to do digital design.. The resulting collection also has the potential to be developed as a business portfolio and can be a business promotion. This activity proves that the right technological support and mentoring can open new opportunities for fashion MSMEs to develop more competitively in the digital era.

**Keywords:** MSMEs *fashion*; Digital art; Ibis Paint; Collection design; Skills training.



## PENDAHULUAN

Kota Malang memiliki potensi besar dalam industri kreatif, khususnya *fashion*. Keberadaan banyaknya komunitas UMKM Fashion membuka peluang bagi desainer lokal maupun wirausaha muda untuk berkolaborasi, berbagi pengetahuan, dan memperluas jaringan. Dengan meningkatkan minat masyarakat terhadap produk fashion lokal dan dukungan pemerintah melalui event seperti Malang Fashion Week, peluang untuk memasarkan produk secara lebih luas semakin terbuka (Hidayatullah et al., 2024; Pradana & Wijaya, 2023). Selain itu kekayaan budaya dan wastra Indonesia menjadi sumber inspirasi yang dapat diolah menjadi produk fashion bernilai tinggi, meningkatkan daya tarik di pasar domestic dan internasional (Narwastu & Purnomo, 2023). Meskipun memiliki potensi besar, UMKM Fashion menghadapi beberapa permasalahan terkait sumber daya manusia dan teknologi (Akhmad & Purnomo, 2021), banyak anggota yang belum menguasai teknik desain digital, sehingga kurang efisien dalam proses perancangan dan produksi. Kurangnya akses ini dan pemahaman terhadap perangkat lunak desain modern menjadi salah satu faktor penghambat inovasi dan kreativitas dalam menciptakan produk baru (Ramadhany et al., 2023; Alamin et al., 2022). Hal ini dibuktikan oleh salah satu hasil survey yang dilakukan pada 23 pelaku UMKM *fashion* di kota Malang, berdasarkan pertanyaan “Teknik apakah yang digunakan dalam mendesain busana manual?” yang ditunjukkan pada Gambar 1, tentang Teknik apa yang digunakan pelaku UMKM dalam mendesain busana. jawaban yang diberikan adalah sebanyak 56% masih menggunakan sketsa hitam putih dengan pensil dan pena, 24% menggunakan pensil warna, dan hanya sebesar 4% yang menggunakan alat digital, yang mana data ini menunjukkan bahwa Sebagian besar pelaku UMKM masih kurang dalam memanfaatkan Teknik desain digital. Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut diperlukan adanya peningkatan kapasitas melalui pelatihan keterampilan digital, akses terhadap teknologi desain terkini, dan penguatan strategi pemasaran digital.



**Gambar 1.** Hasil Survei Awal Sebelum Pengabdian

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra, pelatihan kepada pelaku UMKM di bidang fesyen menjadi salah satu solusi yang relevan, sekaligus mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals/SDGs) poin ke-4, yaitu pendidikan berkualitas. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat lunak desain terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan di pelaku UMKM (Pritandhari & Wibawa, 2021; Choirina, P., Tjiptady, B., Fadliana, A., Rohman, M., Wahyudi, F., 2022). Model pelatihan yang digunakan dalam pengembangan keterampilan desain digital sering kali mengadopsi pendekatan berbasis kebutuhan, dimana tahap awal melibatkan identifikasi kebutuhan mitra terhadap digitalisasi teknologi (Kusumadewi, 2021). Dari identifikasi pelaksana kepada mitra, dinyatakan materi pelatihan yang disiapkan sudah sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan mitra. Pelatihan ini juga dapat mencakup dalam aspek *digital marketing* yang merupakan keterampilan di era digital saat ini, sehingga diharapkan penggunaan aplikasi Ibis paint untuk pelatihan desain art dapat membantu UMKM fashion memahami bagaimana desain yang menarik dan dapat meningkatkan daya tarik produk di pasar (Izzalqurny et al., 2024).

Pentingnya pelatihan desain digital ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa keterampilan digital yang baik dapat meningkatkan daya saing individu di pasar kerja (Buyukaslan Oosterom, 2023). Dalam konteks pendidikan kesesuaian dengan SDGs untuk mengembangkan kompetensi pada kemampuan digital UMKM fashion menjadi fokus utama. Pengembangan kompetensi digital dengan pelatihan yang tepat dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mengajarkan keterampilan ini kepada siswa (Fernández-Batanero, J. M., Montenegro-Rueda, M., Fernández-Cerero, J., & García-Martínez, 2020). Secara keseluruhan, pelatihan intensif dalam desain digital merupakan investasi yang penting untuk meningkatkan keterampilan dan daya saing individu di era digital, melalui pendekatan yang terstruktur dan berbasis kebutuhan, pelatihan ini dapat memberikan manfaat yang signifikan baik bagi peserta maupun bagi perkembangan ekonomi lokal (Sovitriana et al., 2024). Sehingga dengan topik pelatihan yang diangkat yaitu “Pelatihan Keterampilan Digital Art Untuk Merancang Koleksi UMKM Fashion di Kota Malang”. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pelaku UMKM dalam membuat moodboard, sketsa desain digital, hingga merancang koleksi yang dapat langsung diaplikasikan pada produksi.

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian ini dirancang untuk mengatasi permasalahan mitra dalam kreativitas digital art, berikut adalah langkah-langkah pelaksanaannya; 1) persiapan, 2) pelaksanaan pelatihan, 3) Pendampingan, Hasil dan Evaluasi, hasil desain koleksi digital (moodboard dan sketsa desain digital) serta keberlanjutan program untuk memberikan dampak jangka panjang.

## Persiapan

Pada tahapan ini tim pengabdian bersinergi dan melakukan komunikasi terhadap mitra terkait penjadwalan pelatihan dan mengumpulkan UMKM Kota Malang yang tertarik untuk mendapatkan pelatihan. Dari hasil koordinasi yang ditunjukkan pada Gambar 2, dengan mitra pelatihan akan dilaksanakan pada tanggal 29 Juni 2025 di Gedung Malang Creative Center. Narasumber yang akan dihadirkan dalam pelatihan digital art ini adalah member dari IFC Community Chapter Malang sekaligus dosen dari Sarjana Terapan Desain Mode, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Malang yaitu Ajeng Atma Kusuma, S.Pd., M.Pd.

## Pelaksanaan Pelatihan

Tahapan ini mengadakan sesi teori untuk pemahaman dasar *fashion concept* dan melakukan praktik langsung dengan bimbingan instruktur untuk mengembangkan keterampilan peserta dalam membuat desain digital. Desain digital yang dihasilkan merupakan sketsa digital yang dibuat menggunakan aplikasi Ibis Paint dan di generate menggunakan AI. Secara garis besar, kegiatan pelatihan dilakukan dengan dua tahapan utama:



**Gambar 2.** Koordinasi tim pengabdian dan mitra

1. Pelatihan Digital Art: Sesi pelatihan intensif tentang pembuatan moodboard, Teknik digital sketching, dan rendering desain menggunakan aplikasi Ibis Paint, Canva dan AI
2. Pendampingan, Hasil dan Evaluasi: peserta akan didampingi untuk merancang koleksi lengkap, diikuti evaluasi hasil karya.

Teknis lebih detailnya, pelatihan ini diikuti oleh 35 peserta dari 40 peserta yang terdaftar. Pelatihan dilaksanakan pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai dengan agenda pelatihan yang dilaksanakan dituliskan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Agenda Pelatihan Digital Art

| Waktu             | Agenda                                                                                                     |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 08.00 – 09.00 WIB | Registrasi Peserta<br>- Pengisian Daftar Hadir<br>- Pengisian Pretest                                      |
| 09.00 – 09.15 WIB | Pembukaan                                                                                                  |
| 09.15 – 10.15 WIB | Materi 1: Fashion Concept                                                                                  |
| 10.15 – 10.20 WIB | Coffee Break                                                                                               |
| 10.20 – 12.00 WIB | Materi 2: Tools Ibis Paint                                                                                 |
| 12.00 – 13.00 WIB | ISHOMA                                                                                                     |
| 13.00 – 15.00 WIB | Materi 3: Sketch Busana Digital dengan Ibis Paint dan AI                                                   |
| 15.00 – 15.10 WIB | Coffee Break                                                                                               |
| 15.10 – 16.00 WIB | Presentasi Karya Peserta                                                                                   |
| 16.00- 16.30 WIB  | Penutupan<br>- Pengisian Post Test<br>- Foto Bersama<br>- Pemberian Merchandise pada peserta karya terbaik |

## Hasil dan Evaluasi

Hasil dari pelatihan ini, peserta UMKM Fashion kota Malang membuat koleksi berdasarkan ide yang didapat, koleksi busana ini Digambar dalam bentuk digital dan akan mendapatkan feedback langsung dari instruktur. Setelah mendapatkan pelatihan, peserta juga akan mendapatkan pendampingan yang dilakukan instruktur terintegrasi dalam grup whatsapp. Selain itu peserta diberikan e modul yang ditunjukkan pada gambar 3 dan bisa digunakan untuk sumber belajar mandiri.



**Gambar 3.** Cover e modul Digital Art For Fashion Design

## HASIL KEGIATAN

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan menjadi 3 sesi dengan sesi pertama pemahaman fashion concept lalu dilanjutkan sesi kedua dengan pengenalan aplikasi ibis paint dan sesi terakhir yaitu sketch desain dengan ibis paint dan AI. Sebelum memasuki ruangan peserta melakukan pengisian daftar hadir dan pengisian angket awal yang ditunjukkan pada gambar 4.





**Gambar 4.** Peserta melakukan pengisian daftar hadir

Pada sesi pertama, peserta ditunjukkan mengenai industri fashion dan dasar penciptaan koleksi. Sebagai pondasi penting sebelum peserta memulai proses desain digital. Sesi ini bertujuan membekali peserta UMKM dengan wawasan tentang bagaimana tren, segmentasi pasar, dan identitas brand menjadi elemen penting dalam merancang produk fashion yang relevan dan kompetitif.



**Gambar 5.** Kegiatan Pelatihan Sesi Pertama

Selanjutnya pada sesi kedua, narasumber Ajeng Atma Kusuma, S.Pd., M.Pd yang ditunjukkan pada gambar 5, menjelaskan tentang antarmuka dan fungsi dari aplikasi Ibis Paint. Sesi ini menjadi penting dalam penguasaan keterampilan dasar digital art, terutama dalam konteks perancangan koleksi busana. Narasumber memulai sesi dengan memperkenalkan antarmuka aplikasi Ibis Paint, menjelaskan fungsi dasar seperti penggunaan brush, layer, selection tool, color picker, serta pengaturan canvas yang sesuai untuk menggambar desain fashion.



**Gambar 6.** Kegiatan Pelatihan Sesi Kedua

Peserta diajak mencoba langsung fitur-fitur tersebut melalui latihan membuat garis dasar tubuh (*figure/croquis*) didampingi tim instruktur seperti yang terlihat pada Gambar 6 dan 7, hingga menyusun elemen busana secara digital. Sesi ini sangat interaktif dan aplikatif, karena peserta tidak hanya menerima teori, tetapi langsung mempraktikkan langkah-langkah dasar dalam menggambar digital. Dengan metode *learning by doing* ini, peserta dapat memahami alur pembuatan desain mulai dari sketsa manual hingga digital rendering. Kegiatan praktik seperti ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penerapan teknologi digital dalam pendidikan desain busana dapat meningkatkan keterampilan visual, kreativitas, serta mempermudah kolaborasi desain secara virtual (Wesnina et al., 2025).

Selain itu, pendekatan praktik langsung ini mendukung upaya penyesuaian kompetensi desainer terhadap perkembangan industri, di mana penguasaan *digital pattern making* dan *virtual prototyping* menjadi kompetensi yang penting (Baytar, 2018). Dengan demikian, peserta tidak hanya siap menghadapi tantangan desain konvensional, tetapi juga transformasi digital di industri mode kontemporer.

Sesi terakhir pelatihan difokuskan pada penerapan keterampilan digital dalam membuat desain ilustrasi busana menggunakan aplikasi Ibis Paint, serta eksplorasi teknologi Artificial Intelligence (AI) sebagai alat bantu visual dalam proses perancangan. Peserta diajak untuk mempraktikkan pembuatan desain ilustrasi secara digital diatas template tubuh (*figure/croquis*) yang telah disiapkan. Dengan memanfaatkan fitur brush, layering, color picker dan efek tekstur pada Ibis Paint, peserta menggambar detail busana sesuai dengan konsep ide. Mereka juga belajar Teknik pewarnaan digital sederhana yang mendekati hasil ilustrasi profesional. Selain itu narasumber memperkenalkan pemanfaatan AI sebagai inspirasi visual, seperti penggunaan AI untuk menciptakan bentuk gambar yang real. Teknologi ini menghasilkan mockup desain yang nyata.



**Gambar 7.** Peserta Mempresentasikan Hasil Karya

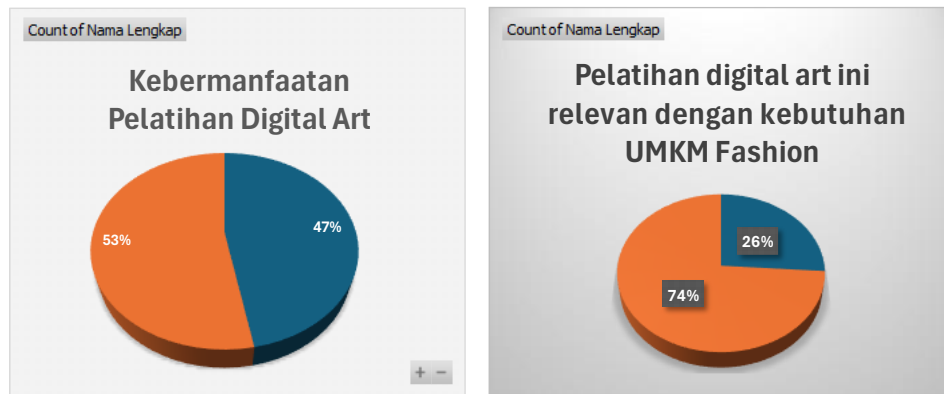
Sesi presentasi karya pada gambar 8 menjadi momen puncak dalam rangkaian pelatihan digital art, Dimana seluruh peserta menampilkan hasil rancangan koleksi fashion digital yang telah mereka kerjakan. Dalam sesi ini, setiap peserta mempresentasikan desain ilustrasi yang sudah dibuat dan ide yang melatarbelakangi koleksi mereka. Narasumber dan fasilitator memberikan umpan balik konstruktif atas setiap karya, mulai dari aspek teknis hingga kekuatan konsep visual. Melalui sesi ini, peserta tidak hanya memamerkan hasil akhir, tetapi juga mengasah kemampuan komunikasi visual yang penting dalam dunia fashion dan untuk mengapresiasi tersebut, tim fasilitator memberikan merchandise untuk tiga karya terbaik yang ditunjukkan pada gambar 8.



**Gambar 8.** Pemberian Merchandise Tiga Peserta Karya Terbaik

Sebagai bentuk evaluasi Kegiatan dan untuk mengetahui keberhasilan dari pelatihan, tim pengabdian melakukan evaluasi dengan memberi angket setelah kegiatan pelatihan. Dalam angket tersebut diberikan empat pertanyaan terkait kesesuaian materi, keefektifan pelatihan, kebermanfaatan pelatihan dan relevansi dengan kebutuhan UMKM fashion yang ditunjukkan pada Gambar 9.





**Gambar 9.** Hasil Analisis Angket Kegiatan Pelatihan

Berdasarkan Gambar 9, kebermanfaatan pelatihan digital art yang dirasakan oleh pelaku UMKM fashion dirasa sangat bermanfaat, hal ini dibuktikan dengan dari hasil pelatihan ini, peserta mampu membuat moodboard digital, memahami fungsi dan fitur aplikasi Ibis Paint dan bisa mengaplikasikan aplikasi digital dalam ide desain, 53% peserta memilih angka likert 5 yang menunjukkan sangat bermanfaat, 47% peserta memilih likert bermanfaat. Selanjutnya tentang pelatihan digital art ini relevan dengan angka 1 kebutuhan UMKM Fashion juga menyatakan peserta memilih 74% sangat relevan dan 26% relevan. Hal ini membuktikan keberhasilan dalam pelatihan dapat membuat peserta meningkatkan kemampuan di era digital ini. Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menyatakan pendampingan dan praktik langsung mampu meningkatkan kemampuan dan pemahaman audiens secara signifikan (Ibad & Dewantara, 2025).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan Pengembangan keterampilan digital art untuk UMKM Fashion di Kota Malang berhasil dilaksanakan pada bulan Juni 2025. Pelatihan ini dilaksanakan selama tiga sesi dengan materi yang lengkap dan padat. Dengan materi yang dilatihkan adalah fashion concept, tools ibis paint dan penggunaan AI dalam membuat koleksi busana. Penyampaian pelatihan ini dengan ceramah dan praktik langsung yang didampingi oleh instruktur. Hasil pelatihan peserta sudah bisa membuat moodboard digital, desain digital dan generate AI untuk koleksinya ke dalam bentuk video untuk promosi. Hasil evaluasi menyatakan bahwa pelatihan ini berhasil karena sebagian besar peserta merasakan bahwa materi yang diberikan sesuai dengan tantangan yang mereka hadapi dalam proses desain. Selain itu pelatihan ini mayoritas peserta mengaku mampu membuat moodboard digital, memahami fitur dasar aplikasi Ibis Paint, dan dapat mengaplikasikan keterampilan digital tersebut kedalam ide desain. Setelah pelatihan mitra dan tim pengabdian masih perlu melakukan pendampingan melalui grup Whatsapp serta juga melanjutkan dengan pelatihan lanjutan seperti pelatihan pembuatan pola busana secara digital.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Malang (UM) atas dukungan dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan pengabdian. Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini didanai oleh Universitas Negeri Malang tahun 2025.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, K. A., & Purnomo, S. (2021). Pengaruh Penerapan Teknologi Informasi Pada Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Di Kota Surakarta. *Sebatik*, 25(1), 234–240. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i1.1293>
- Alamin, Z., Lukman, L., Missouri, R., Annafi, N., Sutriawan, S., & Khairunnas, K. (2022). Penguatan Daya Saing Umkm Melalui Pelatihan Keterampilan Teknologi Di Era Society 5.0. *Taroa Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 112–126. <https://doi.org/10.52266/taroa.v1i2.1235>
- Angger Narwastu, L., & Dody Purnomo, A. (2023). Padu Padan Wastra Indonesia Pada Kreativitas Gen Z. *CandraRupa : Journal of Art, Design, and Media*, 2(1), 45–49. <https://doi.org/10.37802/candrarupa.v2i1.324>
- Baytar, F. (2018). Apparel CAD patternmaking with 3D simulations: impact of recurrent use of virtual prototypes on Students' skill development. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 11(2), 187–195. <https://doi.org/10.1080/17543266.2017.1378731>
- Buyukaslan Oosterom, E. (2023). 3D GARMENT SIMULATION AS A TOOL TO ACTUALIZE THE DESIGN IDEAS OF FASHION STUDENTS TT - MODA TASARIMI OGRENCILERININ TASARIM FIKIRLERINI GERCEKLESTIRMEK ICIN 3 BOYUTLU GIYSI SIMULASYONU TEKNOLOJISININ KULLANILMASI. *Turkish Journal of Fashion Design and Management*, 5(Special Issue (I): International Textile and Fashion Congress, ITFC 2023), 9–20. <https://doi.org/10.54976/tjfdm.1321102>
- Choirina, P., Tjiptady, B., Fadliana, A., Rohman, M., Wahyudi, F., & D. (2022). Peningkatan marketing umkm dengan pelatihan desain grafis untuk karang taruna desa plandi, kecamatan wonosari, kabupaten malang. *I-Com Indonesian Community Journal*, 2(1), 8–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.33379/icom.v2i1.1195>
- Fernández-Batanero, J. M., Montenegro-Rueda, M., Fernández-Cerero, J., & García-Martínez, I. (2020). Digital competences for teacher professional development. *European Journal of Teacher Education*, 45(4), 513–531. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1827389>
- Hidayatullah, F., Allo, K. P., Nasrullah, N., Rahman, R. A., Mulawarman, M., Muhtar, S. M., & Majidah, M. (2024). Fashion As a Culture Studies: Representasi Budaya Thrifting Sebagai Identitas Budaya Masyarakat Marginal Di Kota Pare-Pare Sulawesi Selatan. *MITZAL (Demokrasi, Komunikasi Dan Budaya) : Jurnal Ilmu Pemerintahan Dan Ilmu Komunikasi*, 9(1), 50. <https://doi.org/10.35329/mitzal.v9i1.4958>
- Ibad, M. N., & Dewantara, M. I. (2025). Pendampingan Optimalisasi Media Sosial untuk Meningkatkan Produktivitas di Kalangan UMKM Warga Kecamatan Lumbang

- Probolinggo. *Al Mu'azarah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 76–87.  
<https://doi.org/10.38073/almuazarah.v2i2.1870>
- Izzalqurny, T. R., Muhammad, M., Utomo, M. A. P., & Ferdiansyah, R. A. (2024). Tambakasri BUMDes Branding Assistance in Increasing Organizational Value. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 264–274.  
<https://doi.org/10.32815/jpm.v5i1.2032>
- Kusumadewi, F. N. (2021). Pengembangan Desain Pelatihan Pada Penguatan Usaha Mikro Kecil Menengah (Ukm) Di Desa Wisata. *Instruksional*, 2(2), 71.  
<https://doi.org/10.24853/instruksional.2.2.71-81>
- Pradana, B. C., & Wijaya, A. (2023). Tren Fashion Merk Lokal: Antara Gaya Hidup Dan Representasi Nasionalisme Di Kalangan Mahasiswa Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Praksis Dan Dedikasi Sosial (JPDS)*, 6(2), 128.  
<https://doi.org/10.17977/um032v6i2p128-137>
- Pritandhari, M., & Wibawa, F. A. (2021). Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo. *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 33.  
<https://doi.org/10.24127/sss.v5i1.1480>
- Ramadhany, E. D., Arief, M. H., Nugroho, D. M., & Laily, N. F. (2023). Digitalisasi Umkm Melalui Penggunaan Media Sosial Dan Google Maps Untuk Meningkatkan Visibilitas Dan Efektifitas Penyebaran Informasi Bisnis. *Swarna Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(9), 969–974. <https://doi.org/10.55681/swarna.v2i9.875>
- Sovitriana, R., Budilaksono, S., Dewi, E. P., Trisnawati, N., Nurina, N., & Nasution, E. S. (2024). Pelatihan Perilaku Digital Marketing Ibu-Ibu UMKM Produk Ikan Laut Dan Olahan Krupuk Di Pantai Carita Kabupaten Pandeglang Banten. *Jurpikat (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(1), 220–228.  
<https://doi.org/10.37339/jurpikat.v5i1.1353>
- Wesnina, W., Prabawati, M., & Noerharyono, M. (2025). Integrating traditional and contemporary in digital techniques: the analysis of Indonesian batik motifs evolution. *Cogent Arts and Humanities*, 12(1).  
<https://doi.org/10.1080/23311983.2025.2474845>