

REKAGAMA (Rekam Kegiatan Pengabdian Masyarakat)

Volume 1, Nomor 2, Juni 2026, Halaman 71-82

ISSN 3123-4550 (ONLINE)

URL: <https://journal.mazayacahayautama.com/index.php/rg>

***Teaching Factory* Bagi Guru dan Siswa Untuk Meningkatkan Pemasaran Produk Berbasis Digital di SMK Balikpapan**

Rahayu Sri Waskitoningtyas^{1*}, Casmudi², Nur Fajri Azhar³, Febi Yustiyana⁴, Jasmiyanti⁵

^{1,2,4,5} Universitas Balikpapan, Kalimantan Timur

³ Institut Teknologi Kalimantan

*Email korespondensi: rahayu.sri@uniba-bpn.ac.id

ABSTRAK

SMKN 4 Balikpapan memiliki jurusan Tata Busana dimana siswa belajar membuat desain, pola, membatik, merajut, menjahit dan mempromosikan produknya. Tujuan pengabdian ini untuk mengetahui: (a) berapa persentase peningkatan kualitas untuk meningkatkan pemasaran digital dan *teaching factory*, (b) berapa persentase keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pengembangan pembelajaran dalam sistem informasi manajemen berbasis digital dan keterampilan siswa mengenai manajemen waktu untuk siswa, dan (c) berapa persentase status produk digital siswa dalam membuat konten promosi. Metode: pengabdian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Dengan sasaran guru dan siswa SMKN 4 Balikpapan mengenai peningkatan pemasaran produk berbasis digital. Data yang dikumpulkan berupa wawancara dan pemberian kuisioner kepada guru dan siswa. Hasil dari kegiatan pengabdian ini ada beberapa yang dilihat yaitu aspek produksi dilihat dari aspek produksi, aspek sosial kemasyarakatan dan produk digital kreatif. Aspek produksi diperoleh persentase peningkatan kualitas untuk meningkatkan pemasaran digital dan *teaching factory* sebesar 79%. Sedangkan dalam aspek sosial kemasyarakatan persentase keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pengembangan pembelajaran dalam sistem informasi manajemen berbasis digital sebesar 87% dan persentase keterampilan siswa mengenai manajemen waktu untuk siswa sebesar 79%. Selanjutnya dalam produk digital kreatif untuk persentase status produk digital siswa dalam membuat konten promosi sebesar 82%.

Kata kunci: *Teacing factory*; Pemasaran Produk; Digital

PENDAHULUAN

SMK Negeri 4 Balikpapan berperan penting dalam pengembangan pendidikan kejuruan di Kota Balikpapan. Keberadaan SMKN 4 Balikpapan didorong oleh kebutuhan sumber daya manusia yang terampil, profesional, dan siap kerja untuk industri kreatif. Menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi, etos kerja, dan daya saing tinggi yang dibutuhkan oleh sektor bisnis dan industri.

Sebagai sekolah kejuruan yang sejak awal berfokus pada pariwisata dan industri kreatif, SMKN 4 Balikpapan telah membuka Jurusan Tata Busana untuk membekali siswa dengan keterampilan dalam produksi pakaian, pembuatan pola, menjahit, dan manajemen pemasaran.

Dari segi produksi, siswa telah menghasilkan berbagai produk fashion, termasuk pakaian siap pakai, pakaian pesta, dan aksesoris fashion. Produk-produk ini memiliki kualitas yang baik dan dapat dikembangkan menjadi produk UMKM berbasis digital (Afni et al., 2025).

Dari segi produksi, siswa telah menghasilkan berbagai produk fashion, termasuk pakaian siap pakai, pakaian pesta, dan aksesoris fashion. Produk-produk ini memiliki kualitas yang baik dan dapat dikembangkan menjadi produk UMKM berbasis digital (Kartika et al., 2023).

Selain itu, potensi pemasaran digital untuk Tata Busana di SMKN 4 Balikpapan sangat besar. Pemasaran produk SMKN 4 Balikpapan jurusan tata busana masih terkendala, misalnya SMKN 4 Balikpapan sudah memiliki situs *website* tetapi tidak diaktifkan lagi, dalam situs *website* tersebut masih pada tahun 2019 dan 2024. Sedangkan pemasaran digital yang lain hanya memanfaatkan Instagram (Hapsara et al., 2021), sekolah belum memberdayakan siswa SMK untuk memasarkan produk karyanya melalui pelatihan media digital (Afni et al., 2025). Sebagian besar siswa sudah familiar dengan media sosial dan perangkat digital, tetapi belum mengarahkannya ke strategi pemasaran online melalui platform seperti Instagram dan TikTok (Umran et al., 2023). Pemasaran digital memungkinkan karya guru dan siswa SMK dikenal lebih luas, tidak hanya di lingkungan sekolah, sekaligus melatih siswa dalam promosi, dan kewirausahaan (Milasari, 2024) berbasis digital.

SMKN 4 Balikpapan berada di wilayah perkotaan. Masyarakat kota Balikpapan memiliki tingkat konsumsi yang relatif tinggi dan memiliki potensi pasar mengenai mode busana yang cukup besar. Akses terhadap teknologi informasi (Prayitno et al., 2024) untuk mengembangkan keterampilan dan jaringan internet yang andal juga mendukung pengembangan produksi dan pemasaran digital (Waskitoningtyas et al., 2025) sebagai penguatan UMKM (Yani et al., 2025).

Permasalahan yang dihadapi: (a) Pemanfaatan pemasaran digital yang belum optimal; (b) kurangnya pengelolaan media sosial antara keterampilan produksi dan manajemen waktu dalam belajar; (c) karya siswa SMK kurang inovatif kalah dengan industri yang diluar dan (d) belum meratanya kemampuan digital siswa SMK khususnya pemanfaatan teknologi digital dan strategi pemasaran online.

Keterbatasan mitra dalam sarana prasarana (Munir, 2025), keterampilan dalam mendesain, kurangnya kepercayaan masyarakat menggunakan produk hasil karya SMK dikarenakan kurang berpengalaman dalam membuat desain, siswa SMK hanya fokus desain lama dan kurangnya pemasaran digital. Produksi pakaian umumnya dilakukan secara manual, dengan kapasitas terbatas serta kualitas yang tidak konsisten. Selain itu, penggunaan media digital memanfaatkan teknologi (Romadhon & Supena, 2021) dalam mendesain, fotografi produk, branding, dan pemasaran melalui media sosial masih belum optimal. Penjualan produk masih bergantung pada pelanggan tetap dan rekomendasi dari grup WhatsApp sekolah, sehingga jangkauannya terbatas.



Gambar 1. Gambar Desain

Dalam hal sumber daya manusia perlu meningkatkan keterampilan guru dan siswa (Indriawati et al., 2022) masih membutuhkan bantuan pendampingan dan pelatihan, dan kolaborasi pengelolaan *website* dan *software* desain terbaru yang menampilkan 3D. Keberadaan Tata Busana di SMKN 4 Balikpapan menawarkan peluang strategis sebagai pusat transfer pengetahuan, inovasi teknologi, dan pengembangan produksi dan pemasaran digital diharapkan terjadi peningkatan kualitas produk *trend mode*, perluasan pasar, dan penguatan ekonomi kreatif.



Gambar 2. Proses Menjahit Siswa SMKN 4 Balikpapan

Produksi di SMKN 4 Balikpapan bahwa peralatan produksi hanya dilakukan pada saat jam pembelajaran, selama ini guru dan siswa masih menggunakan mesin jahit, mesin bordir, dan komputer yang terpisah. Belum menggunakan mesin jahit dan bordir komputer, sehingga menyebabkan volume produksi yang rendah dan standar kualitas produk yang kurang optimal yang dihasilkan oleh guru dan siswa, serta kurangnya mengatur efisien waktu dalam penggunaan mesin jahit, bordir, dan komputer dan kurangnya anggaran produksi (Siswanti et al., 2021).

SMKN 4 Balikpapan dalam mengelola pemasaran produk belum optimal. Belum diberdayakannya siswa dalam pembuatan video dan pemanfaatan teknologi digital yang kurang optimal dalam mempromosikan produk. Selain itu guru kurang dibekali

pengelolaan *website*, kurangnya pemberdayaan siswa dengan memanfaatkan media digital dan penggunaan *software* desain *paint* untuk dipasarkan pada instagram (Hapsara et al., 2021) atau tiktok (Sihotang et al., 2025) untuk pemasaran digital (Rivaldi et al., 2024) dengan mencantumkan SMKN 4 Balikpapan, dengan bantuan *software paint* masyarakat bisa melihat inovasi karya SMK.

METODE

Pengabdian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang diharapkan dapat menjelaskan temuan empiris dengan lebih rinci, jelas, dan akurat. Jenis proyek layanan yang digunakan dalam proyek ini adalah studi kasus, di mana tim pengusul melakukan observasi langsung.

Strategi kegiatan pengabdian ini di mana ketua dan anggota menyelidiki secara cermat suatu program, acara, kegiatan, proses, atau kelompok individu. Kasus-kasus diidentifikasi berdasarkan waktu, aktivitas, dan informasi yang dikumpulkan. Informasi lengkap menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan kerangka waktu yang telah ditentukan. Kemudian diberikan indikator bidang produksi, manajemen usaha, pemasaran, dan sosial kemasyarakatan untuk menghitung ketercapaian program ini.

Lokasi kegiatan pengabdian Masyarakat ini di SMKN 4 Balikpapan dilaksanakan tahun 2026 selama 8 bulan. Subyek pengabdian pada kelompok masyarakat tidak produktif yaitu 15 guru dan 30 siswa SMK.

Langkah-langkah dan solusi yang ditawarkan dengan menyediakan: a) mesin jahit dan bordir komputer; b) pembuatan *website* sekolah yang inovatif; c) *software capcut* untuk mengedit video; d) promosi di tiktok dan instagram

Tahapan Pelaksanaan Program

1. Sosialisasi

Dilaksanakan melalui pertemuan langsung dengan Kepala Sekolah SMKN 4 Balikpapan untuk mengetahui bagaimana pengetahuan, dan keterampilan guru dan siswa dalam penggunaan media digital. Sosialisasi mengenai “*Teaching factory*” dan “Pengelolaan *Website* Sekolah” dan sosialisasi kepada siswa mengenai “Manajemen Waktu dalam Mengatur Tugas dan Belajar”.

Tujuan sosialisasi: mengetahui Tingkat pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan guru dalam pengelolaan *website* dan siswa dalam mengelola manajemen waktu melalui pembelajaran *teaching factory*.

2. Pelatihan

a) Pelatihan Produksi: penggunaan alat produksi mesin jahit dan bordir komputer; b) Pelatihan Manajemen Usaha: mengatur waktu belajar dan tugas yang tersusun secara efektif dan efisien; c) Pelatihan Pemasaran Digital: pelatihan pembuatan media digital; d) Pelatihan editing video menggunakan *capcut*; dan e) Pelatihan pembuatan video diunggah di tiktok dan instagram.

3. Penerapan Teknologi

- Penggunaan aplikasi digital untuk pemasaran (*Instagram*, dan *tiktok*).
- Penerapan teknologi produksi yaitu mesin jahit dan border komputer.
- Desiminasi penggunaan *website* sekolah

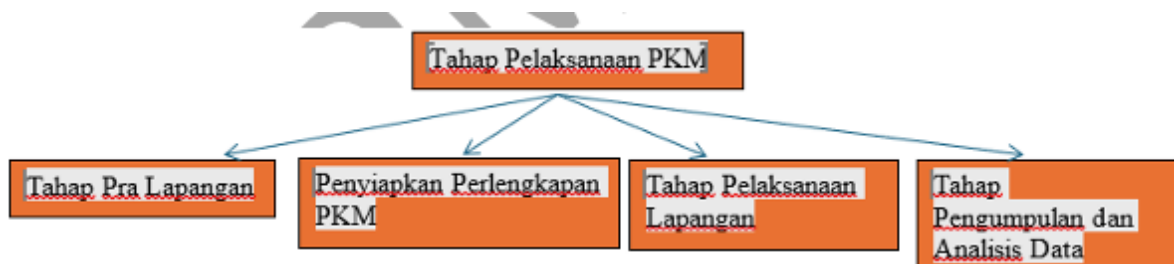
4. Pendampingan dan Evaluasi

- Setiap kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan teknis dan monitoring rutin oleh tim dosen dan mahasiswa.
- Evaluasi untuk pelatihan serta evaluasi peningkatan volume usaha dan keterampilan pemasaran produk berbasis digital.

5. Keberlanjutan Program

Peran aktif SMKN 4 Balikpapan menyediakan tempat untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat, selanjutnya diperlukan peningkatan keberdayaan untuk memastikan keberlanjutan program melalui dukungan pelatihan pemasaran digital, pengembangan keterampilan kewirausahaan dan teknologi. Guru memperoleh peningkatan kompetensi *teaching factory* dan pemahaman teknologi, siswa mendapatkan pengalaman nyata proses produksi, promosi, penjualan produk melalui platform digital. Pendampingan berkelanjutan membantu sekolah dalam menyesuaikan program dengan kebutuhan pasar dan perkembangan teknologi digital.

Metode pendekatan dan penerapan teknologi dan inovasi ditawarkan untuk menyelesaikan persoalan mitra. Dengan tahapan pelaksanaan PKM melibatkan 3 dosen dan 2 mahasiswa. Tugas tim pengusul bersama mahasiswa, untuk Rahayu Sri Waskitoningtyas meliputi: mencari literature, menyusun proposal, mengambil data, mengkaji masalah, menganalisis masalah, melakukan pendampingan manajemen waktu, melakukan pelatihan *capcut* dan CLO 3D, penerapan teknologi, pendampingan pembuatan akun media digital dan evaluasi kegiatan, membuat laporan, poster, video, menuliskan artikel, serta koordinasi dengan media cetak online. Casmudi memiliki tugas koordinasi dengan kepala sekolah, penyampaian materi sosialisasi “Pendampingan Pembelajaran *Teaching Factory*”, dan membantu pengumpulan data. Sedangkan Nur Fajri Azhar memiliki peran tugas penyampaian materi “Pengelolaan *Website* Sekolah” dan melakukan pelatihan penggunaan *website* sekolah, penerapan teknologi, melengkapi video. Dua orang mahasiswa mengumpulkan foto, merekam video saat kegiatan pengabdian berlangsung serta mengumpulkan dokumen pendampingan, membantu input data instrumen, dan pelatihan edit video menggunakan *capcut* dan *tiktok*.



Gambar 3. Tahap Pelaksanaan PKM

- 1) Tahap Pra Lapangan: a) Menyusun proposal pengabdian kepada Masyarakat dengan SKEMA Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat; b) memilih SMKN 4 Balikpapan sebagai mitra; c) mengurus perizinan dari LPPM Universitas Balikpapan yang ditujukan ke SMKN 4 Balikpapan; d) mengambil 15 guru dan 30 siswa dan e) koordinasi dengan Kepala Sekolah SMKN 4 Balikpapan akan diadakan sosialisasi, pendampingan, dan pelatihan berkaitan dengan pembelajaran *teaching factory* dan pemasaran produk berbasis digital.
- 2) Penyiapan Perlengkapan PKM
Mengumpulkan materi berkaitan dengan sosialisasi “*Teaching factory*” dan “Pengelolaan *Website* Sekolah” dan sosialisasi kepada siswa mengenai “Manajemen Waktu dalam Mengatur Tugas dan Belajar”. Menyusun indikator dari kegiatan sosialisasi “*Teaching factory*” dan “Pengelolaan *Website* Sekolah” untuk guru dan indikator “Manajemen Waktu dalam Mengatur Tugas dan Belajar” untuk siswa.
- 3) Tahap Pelaksanan Lapangan
Tahap selanjutnya untuk menyelesaikan persoalan mitra:
Permasalahan Produksi
Diatasi dengan a) menambah mesin jahit dan border komputer guru dan siswa bisa melakukan pesanan produk busana secara efisien, b) membuatkan *website* sekolah

supaya masyarakat mengenal produk karya guru dan siswa SMK, c) memiliki *software capcut* memudahkan guru dan siswa dalam mengedit video, dan d) memiliki *tiktok* dalam promosi tata busana.

Permasalahan Manajemen Usaha dengan membuat jadwal atau kalender antara belajar dan tugas sehingga bisa mengelola waktu dengan baik.

Permasalahan Pemasaran melalui media digital (*Instagram*, dan *tiktok*)

Sosial Kemasyarakatan

- a. Pendampingan guru dalam pembelajaran *teaching factory* dalam kebutuhan industri sehingga siswa SMK siap bekerja.
 - b. Pendampingan pengelolaan *website* sekolah untuk guru supaya masyarakat mengetahui produk karya guru dan siswa SMK.
 - c. Pendampingan dan Pelatihan *capcut* dan *tiktok* untuk siswa supaya siswa mahir dalam mengedit video dalam hal promosi karya siswa SMK.
- 4) Tahap Pengumpulan Data dan Analisis Data

Setelah kegiatan sosialisasi, pelatihan dan penerapan teknologi di SMKN 4 Balikpapan. Kemudian dilakukan pendampingan dan evaluasi selama 2 bulan setelah kegiatan sosialisasi dan pelatihan mengenai teknologi yang digunakan, dilanjutkan keberlanjutan program mengelola dan mengembangkan produk busana karya guru dan siswa SMKN 4 Balikpapan dan mendorong siswa SMK meningkatkan keterampilan dan edukasinya melalui platform digital (*instagram* dan *tiktok*).

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Dari hasil observasi diperoleh Minimnya penggunaan teknologi dalam proses produksi sehingga produksi kurang efisien dan membutuhkan waktu lama dikarenakan proses produksi dilakukan pada saat pembelajaran. Dengan diperkuat pengadaan dan penggunaan mesin jahit dan bordir komputer yang sesuai dengan keterampilan dan kompetensi yang dibutuhkan sehingga meningkatkan produksi dan mengatur efisien waktu.

Siswa kurang bisa memanajemen waktu dikarenakan siswa harus belajar dan menyelesaikan tugas. Kemudian dengan mesin jahit, bordir, dan komputer yang terpisah sehingga manajemennya kurang efektif. Hanya dipasarkan melalui grup dan belum masuk ke pasar digital misalnya *tiktok*. Produk hanya dijual secara lokal dan hanya menerima pesanan lokal dikarenakan masyarakat kurang percaya dengan keterampilan siswa SMK dan siswa SMK masih menggunakan desain lama, belum memanfaatkan desain 3D supaya masyarakat dapat memesan model sesuai dengan gambar 3D. Minimnya pemahaman tentang pengelolaan *website* dan kurangnya pemberdayaan siswa dalam keterlibatan pembuatan video, desain busana 3D untuk meningkatkan pemasaran produk berbasis digital. Banyak siswa kurang dimaksimalkan dalam peningkatan sumber daya sehingga dapat meningkatkan ekonomi.

Kegiatan produksi belum sepenuhnya terintegrasi dengan masyarakat, dan pasar digital. Selain itu, penggunaan media digital untuk komunikasi, promosi, dan pemasaran produk masih terbatas dikarenakan guru terkendala akan pengelolaan web dan media digital seperti *tiktok* dan *instagram* belum dikelola dengan baik, sehingga jangkauan informasi dan tingkat interaksi dengan masyarakat belum optimal. Melalui implementasi Program, aspek sosial kemasyarakatan diperkuat dengan memberdayakan guru dan siswa untuk menggunakan media berbasis *website* dan platform digital untuk promosi dan komunikasi. Pengembangan dan optimasi situs *website* sekolah tidak hanya berfungsi sebagai media informasi institusional tetapi juga sebagai etalase digital produk *Teaching Factory* yang dapat diakses oleh masyarakat luas. Sehingga memiliki dampak dalam (a) peningkatan pengetahuan dan keterampilan (Christiana et al., 2024) guru dan siswa

berbasis teknologi digital untuk meningkatkan produk/UMKM sekolah; (b) Penguatan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal (Casmudi et al., 2025) dalam proses produksi; dan (c) Meningkatkan kompetensi guru dan siswa (Winarni et al., 2025).

Hasil kegiatan pertama yaitu kunjungan ke SMKN 4 Balikpapan untuk melakukan observasi dan kondisi di SMKN 4 Balikpapan.



Gambar 4. Kegiatan Observasi

Kegiatan kedua dilakukan sosialisasi kepada guru dan siswa. Kegiatan sosialisasi untuk guru berkaitan dengan pemahaman *teaching factory teaching factory* dan mencari informasi mengenai website sekolah. Kemudian Sosialisasi siswa berupa bijak menggunakan media sosial dan manajemen waktu.

Kegiatan sosialisasi mengenai *teaching factory* disampaikan oleh Casmudi. Hal ini berguna untuk meningkatkan pemahaman *teaching factory*, menghubungkan pembelajaran dengan kebutuhan industri



Gambar 5. Kegiatan Sosialisasi *Teaching Factory*

Kemudian Sosialisasi siswa berupa bijak menggunakan media sosial dan manajemen waktu dilakukan oleh Rahayu Sri Waskitoningtyas. Bermanfaat untuk (a) meningkatkan kesadaran siswa tentang dampak positif dan negatif penggunaan media sosial; (b) Mendorong penggunaan media sosial secara bijak, seperti menghindari penyebaran hoaks, jangan sampai terdistrak, dan konten negatif; (c) membantu siswa mengatur waktu antara belajar, menggunakan media sosial, beristirahat, dan melakukan kegiatan sekolah; dan (d)

meningkatkan produktivitas dan konsentrasi belajar dengan mengurangi penggunaan media sosial secara berlebihan.



Gambar 6. Kegiatan Sosialisasi Bijak Menggunakan Sosial Media dan Manajemen Waktu

Kegiatan sosialisasi website sekolah dilakukan oleh Nur Fajri Azhar bermanfaat: (a) menambah pemahaman guru mengenai website sekolah; (b) mempermudah akses informasi di sekolah; (c) dan menjadi media publikasi sekolah.



Gambar 7. Kegiatan Sosialisasi Website Sekolah

Kegiatan ketiga berupa pelatihan capcut dan tiktok yang disampaikan oleh Rahayu Sri Waskitoningtyas, Febi Yustiyana dan Jasmiyanti. Hal ini dilakukan untuk melatih keterampilan siswa dalam membuat video untuk promosi karya busana, dan siswa mahir dalam mengedit foto dan video supaya terlihat bagus dan jelas.



Gambar 8. Pelatihan Capcut dan Tiktok

Selanjutnya desiminasi website sekolah untuk menjelaskan bagaimana cara mengoperasikan website sekolah yang sudah terintegrasi media sosial. Manfaatnya (a) mempermudah penyebaran informasi; (b) memperluas jangkauan informasi; (c) meningkatkan interaksi dan komunikasi antara sekolah dan masyarakat; serta (d) meningkatkan pemanfaatan teknologi digital. Untuk mempresentasikan hasil kegiatan terlihat bagus menggunakan fitur canva (Hardi, 2026).



Gambar 7. Desiminasi Website Sekolah

Dilanjutkan oleh penyerahan alat dan teknologi untuk SMKN 4 Balikpapan yang dilakukan oleh Tim Pengusul Hibah Pengabdian Kepada masyarakat. Pemanfaat website sekolah ini membutuhkan fasilitas dan jaringan internet yang baik (Nurjanah, 2025)(Ula et al., 2026).



Gambar 8. Penyerahan Teknologi

Pemberian teknologi ini dimanfaatkan untuk mengasah dan menumbuhkan kembangkan keterampilan siswa (Sugianto & Maryatin, 2026).

Aspek produksi diperoleh persentase peningkatan kualitas untuk meningkatkan pemasaran digital dan teaching factory sebesar 79%. Sedangkan dalam aspek sosial kemasyarakatan persentase keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pengembangan pembelajaran dalam sistem informasi manajemen berbasis digital sebesar 87% dan persentase keterampilan siswa mengenai manajemen waktu untuk siswa sebesar 79%. Selanjutnya dalam produk digital kreatif untuk persentase status produk digital siswa dalam membuat konten promosi sebesar 82%.

KESIMPULAN

Hasil dari kegiatan pengabdian ini ada beberapa yang dilihat yaitu aspek produksi dilihat dari aspek produksi, aspek sosial kemasyarakatan dan produk digital kreatif. Aspek produksi diperoleh persentase peningkatan kualitas untuk meningkatkan pemasaran digital dan teaching factory sebesar 79%. Sedangkan dalam aspek sosial kemasyarakatan persentase keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pengembangan pembelajaran dalam sistem informasi manajemen berbasis digital sebesar 87% dan persentase keterampilan siswa mengenai manajemen waktu untuk siswa sebesar 79%. Selanjutnya dalam produk digital kreatif untuk persentase status produk digital siswa dalam membuat konten promosi sebesar 82%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih diberikan kepada (1) DRTPM Kemdiktisaintek yang sudah memberikan dana Rp 46.250.000,00 untuk melakukan kegiatan hibah pengabdian ini; (2) Universitas Balikpapan yang sudah memberikan izin untuk melakukan kegiatan pengabdian ini, (3) SMKN 4 Balikpapan tempat berlangsungnya kegiatan pengabdian ini, (4) dosen Universitas Balikpapan dan Institut Teknologi Kalimantan, (5) Mahasiswa Universitas Balikpapan dan Institut Teknologi Kalimantan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afni, N., Wahid, A., Nurdiansyah, E., Baso, R. Z., & Suedi, S. (2025). Smart Teaching Tools : Pelatihan Media Digital Interaktif Bagi Guru SD Berbasis Assemblr Edu di UPTD SDN 60 Moncongloe Lappara. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(3), 1381–1388. <https://doi.org/10.34697/jai.v5i3.1881>
- Casmudi, Indriawati, P., & Waskitoningtyas, R. S. (2025). Peran Sekolah Ramah Anak Dalam Penguatan Kearifan Lokal Bagi Siswa Miskin Ekstrem Sekolah Dasar di Balikpapan. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 9(4), 109–119.
- Christiana, I., Felsya Fransisca, C., Putri Manurung, A., Mayang Saputri, S., & Ayu Zahra, D. (2024). Edukasi Literasi Digital Marketing Bagi Pelaku UMKM di Pasar Sentral Medan. *Abdimas Universal*, 6(1), 55–60. <https://doi.org/10.37676/ekombis.v1i1i2.4789>
- Hapsara, O., Casmudi, C., Sjuchro, D. W., Murtono, T., & Asfar, D. A. (2021). Perspektif Digital Marketing Communication Dalam Memasarkan Skincare di Indonesia. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 5(3), 209–221. <https://doi.org/10.25139/jkp.v5i3.3782>
- Hardi, R. (2026). Pelatihan Pemanfaatan Canva dan Google Business Profile untuk Penguatan Pemasaran Digital UMKM di Sanden Bantul. *REKAGAMA (Rekam Kegiatan Pengabdian Masyarakat)*, 1(2), 65–70. <https://journal.mazayacahayautama.com/index.php/rg/article/view/59>
- Indriawati, P., Balikpapan, U., Maulida, N., Balikpapan, U., Erni, D. N., Balikpapan, U., Putri, W. H., & Balikpapan, U. (2022). Kinerja Guru dalam Mutu Pendidikan di SMAN 02 Balikpapan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(3), 204–215. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.12795>
- Kartika, D. S. Y., Bimantara, M. A., Aminullah, R., Rahmadani, P. N. C., ZuhriyahIffah, N. H., & Hayati, N. E. N. (2023). Pengembangan Identitas Usaha Dan Pemasaran UMKM Untuk Meningkatkan Daya Saing. *JICS : Journal Of International Community Service*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.62668/jics.v2i01.688>
- Milasari, D. (2024). Ekosistem Halal Dan Pemberdayaan Umkm Syariah Di Yogyakarta. *Entrepreneur : Jurnal Bisnis Manajemen Dan Kewirausahaan*, 5(1), 184–195. <https://doi.org/10.31949/entrepreneur.v5i1.8198>
- Munir, I. M. (2025). Dinamika Kebijakan Pendidikan Inklusif di Indonesia: Analisis Bibliometrik Literatur. *Khazanah Akademia*, 9(01), 26–35. <https://doi.org/10.52434/jurnalkhazanahakademia.v9i01.465>
- Nurjanah, E. (2025). Peningkatan Keterampilan Remaja Melalui Pelatihan Teknologi Dasar dan Kelas Kreatif. *REKAGAMA (Rekam Kegiatan Pengabdian Masyarakat)*, 1(1), 6–11. <https://journal.mazayacahayautama.com/index.php/rg/article/view/9>
- Prayitno, P. P. I., Bin Idris, N., Prayogo, M. A., Sudinugraha, T., Wijayanto, A., Dwiatma, Y., & Vidy, V. (2024). Pelatihan Pengembangan Keterampilan Siswa Dengan Menerapkan Teknologi Dalam Pendidikan. *Jurnal Mulia*, 3(1), 129–133. <https://doi.org/10.47002/jpm.v3i1.782>
- Rivaldi, M., Anastasya, N., Aulia, I., & Dwi, Z. (2024). Strategi Pemasaran Digital Untuk Pengembangan Usaha Kecil. *Journal On Education*, 07(01), 6684–6697. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.7327>
- Romadhon, M., & Supena, A. (2021). Penanganan Siswa Learning Disabilities di Sekolah Dasar Inklusi. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1471–1478. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.941>
- Sihotang, R. M., Allesandro, Y. A., Sirait, R. A., Alam, P. W., & Padjadjaran, U. (2025). Produksi Filter Interaktif Tiktok HapHap MIGI Sebagai Media Edukasi Visual Pendukung Transmedia Animasi. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 30–43. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v6i1.671>

- Siswanti, T., Studi, P., Fakultas, A., Dirgantara, U., Suryadarma, M., Jepang, K. K., & Baku, B. (2021). Anggaran Produksi Sebagai Dasar Penentuan Anggaran Biaya Bahan Baku Pada Cv. Al-Falah. *Jurnal Bisnis & Akuntansi Unsuraya*, 6(2), 120–131. <https://doi.org/10.35968/jbau.v6i2.703>
- Sugianto, & Maryatin. (2026). Peningkatan Keterampilan Menggambar Siswa SMA Berbasis Kearifan Lokal di SMAN 6 PPU. *REKAGAMA (Rekam Kegiatan Pengabdian Masyarakat)*, 1(2), 35–42. <https://journal.mazayacahayautama.com/index.php/rg/article/view/53>
- Ula, M., Fadhliani, Maulani, E., Nanda, S. A. Z., & Muhammad. (2026). Pendampingan Petani Tambak dalam Pemanfaatan Teknologi Internet of Things untuk Monitoring Kualitas Air. *REKAGAMA (Rekam Kegiatan Pengabdian Masyarakat)*, 1(2), 27–34. <https://journal.mazayacahayautama.com/index.php/rg/article/view/55>
- Umran, L. O. M., La Ode Herman, La Iba, Joko, Rajab, M., & Rasyid, M. R. R. (2023). Pemanfaatan Media Tiktok sebagai Sarana Proses Pembelajaran pada Siswa Menengah Pertama Negeri 11 Kendari. *Kongga : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 61–66. <https://doi.org/10.52423/kongga.v1i2.17>
- Waskitoningtyas, R. S., Casmudi, Vidy, Dewi, & Sea, I. F. (2025). Penguatan Unit Produksi Berbasis Sekolah Melalui Pemberdayaan Guru dan Siswa ABK untuk Mengoptimalkan Pemasaran Digital di SLB Balikpapan. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 205–217. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v6i1.788>
- Winarni, S., Aprilian, A. C., Wahyudiana, E., Aruwiyantoko, A., & Winarni, S. (2025). Pendampingan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Melalui Media Inovatif Science Local Song Berupa Kartun Digital di Wilayah Garut. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(3), 1389–1395. <https://doi.org/10.34697/jai.v5i3.1879>
- Yani, A. R., Setiawan, B., Renzina, Y. D., Solicitor, A., & Rica, C. (2025). Penguatan Brand UMKM “ Istana Buah ” Di Desa Trawas, Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(3), 1217–1226. <https://doi.org/10.34697/jai.v5i3.1640>