

Jurnal Sistem Informasi Pengabdian Kepada Masyarakat
E-ISSN 3110-0716
Volume 2, No 2, Desember 2026; Page, 113-122
Email: lp3msakti@gmail.com

PELATIHAN TEKNOLOGI DIGITAL SEBAGAI OPTIMALISASI ADMINISTRASI, PROMOSI, DAN PENGEMBANGAN KEGIATAN KARANG TARUNA DESA GELOGOR

M. Firman Ramadhan[1*], Bahtiar[2], Muh. Wahyudi[3], M. Taufik[4], Muhammad Eka Putra Ramandha[5]
Program Studi Tadris Fisika, Universitas Islam Negeri Mataram, Indonesia[1]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Hamzar, Indonesia[2]
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Mataram, Indonesia[3]
**Email: firman_ieis@uinmataram.ac.id*

Submit: 05-11-2026; Revised: 10-11-2026; Accepted: 16-11-2026; Published: 18-11-2026

ABSTRAK: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Desa Gelogor, Kecamatan Kediri, Kabupaten Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat dengan melibatkan Karang Taruna Geger Girang. Berdasarkan hasil survei awal dan wawancara dengan ketua Karang Taruna Geger Girang, organisasi kepemudaan ini belum memanfaatkan sarana digital berbasis *website* sehingga berbagai program kerja dan kegiatan yang telah diselenggarakan belum terekspos secara optimal kepada masyarakat luas. Dilaksanakan kegiatan yang bertujuan memberikan pelatihan teknologi digital untuk mengoptimalkan aspek administrasi, promosi, dan pengembangan kegiatan organisasi. Metode pelaksanaan yang diterapkan meliputi pelatihan dan demonstrasi langsung dengan menggunakan pendekatan andragogi yang berpusat pada kebutuhan praktis peserta. Kegiatan ini memperkenalkan aplikasi Figma sebagai perangkat berbasis *cloud* yang interaktif dan mudah digunakan untuk mendesain *website*. Anggota Karang Taruna tidak hanya diajak memahami konsep dasar teknologi digital tetapi juga dibimbing secara langsung untuk merancang tampilan antarmuka dan struktur pengembangan *website* secara mandiri. Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan berdasarkan pemahaman konseptual dan luaran produk dalam bentuk *prototype*. Kegiatan pelatihan ini menghasilkan anggota Karang Taruna yang mampu menggunakan teknologi digital untuk membuat rancangan media promosi dan pengembangan *website* organisasi guna mendukung kegiatan kepemudaan di Desa Gelogor.

Kata Kunci: Teknologi Digital, Administrasi, Promosi, Karang Taruna

ABSTRACT: *This community service initiative was carried out in Gelogor Village, Kediri District, West Lombok Regency, West Nusa Tenggara, in collaboration with the "Geger Girang" youth organization. Initial surveys and interviews with the head of the organization revealed that they had not yet utilized website-based digital tools; consequently, their various work programs and activities had not received optimal exposure to the wider public. The initiative aimed to provide training in digital technology to optimize the organization's administrative processes, promotional efforts, and activity development. The implementation method involved hands-on training and demonstrations, utilizing an andragogical approach—an adult learning method centered on the practical needs of the participants. The program introduced Figma, an interactive and user-friendly cloud-based tool for website design. Members of the youth organization were not only introduced to the fundamental concepts of digital technology but were also guided through the process of independently designing user interfaces and website structures. The outcomes of this service initiative demonstrate a significant improvement in understanding, evidenced by both conceptual grasp and the creation of tangible prototypes. As a result, the members of the youth organization are now equipped to use digital technology to develop promotional materials and build a website, thereby supporting youth-led activities in Gelogor Village.*

Keywords: *Digital Technology, Administration, Promotion, Youth Organization*



Jurnal Sistem Informasi Pengabdian Kepada Masyarakat
E-ISSN 3110-0716
Volume 2, No 2, Desember 2026; Page, 113-122
Email: lp3msakti@gmail.com

How to Cite: Ramadhan, M. F., Bahtiar, Wahyudi, M., Taufik, M., & Ramandha, M. E. P. (2026). Pelatihan teknologi digital sebagai optimalisasi administrasi, promosi, dan pengembangan kegiatan Karang Taruna Desa Gelogor. *Jurnal Sistem Informasi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 113–122. https://ejournal.lp3msakti.com/index.php/JurnalSampeMas



Jurnal Sistem Infoemasi Pengabdian Kepada Masyarakat *is Licensed Under a CC BY-SA Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License*.

PENDAHULUAN

Organisasi kepemudaan tingkat desa seperti Karang Taruna, memiliki peran strategis sebagai motor penggerak pembangunan ekonomi, sosial, dan pemberdayaan masyarakat. Namun, di era transformasi digital saat ini, banyak organisasi kepemudaan di tingkat lokal masih menghadapi tantangan serius dalam hal tata kelola kelembagaan dan publikasi program kerja. Berdasarkan observasi dan survei lapangan yang dilakukan pada Karang Taruna Geger Girang di Desa Gelogor, Kecamatan Kediri, Kabupaten Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat (NTB), ditemukan permasalahan mendasar berupa belum optimalnya kapasitas literasi digital pengurus dalam mengelola aspek administrasi, promosi, dan pengembangan organisasi secara terstruktur. Secara faktual, akar permasalahan di lapangan menunjukkan bahwa Karang Taruna Geger Girang belum memiliki sarana digital resmi berbasis *website*. Akibatnya, sistem administrasi organisasi masih dikelola secara konvensional dan rentan hilang, serta berbagai kegiatan kepemudaan, sosial, dan potensi desa belum terekspos secara optimal kepada masyarakat luas. Keterbatasan penguasaan perangkat lunak berbasis desain dan pengembangan antarmuka digital membuat para pemuda kesulitan menampilkan profil kegiatan yang profesional, interaktif, dan mudah diakses oleh publik.

Urgensi dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk mentransformasikan peran pemuda dari subjek yang pasif secara teknologi menjadi kreator digital yang mandiri. Tanpa adanya intervensi pelatihan teknologi, kesenjangan digital antara wilayah perkotaan dan perdesaan akan terus melebar, yang berdampak pada rendahnya daya saing serta kurang optimalnya partisipasi pemuda dalam pembangunan desa. Transformasi digital dan penguatan kapasitas organisasi melalui pemanfaatan teknologi telah menjadi fokus utama dalam berbagai literatur pengabdian kepada masyarakat kontemporer. Sejumlah studi terdahulu menegaskan bahwa penerapan literasi digital terbukti mampu mendongkrak kinerja organisasi pemuda. Digitalisasi data merupakan suatu upaya strategis dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi informasi untuk pengelolaan data (Praptomo & Suri, 2025). Kontribusi positif dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas pemuda Karang Taruna berdasarkan materi pelatihan yang terdiri dari pemanfaatan media sosial, penulisan naskah (*script writing*), modul talenta, *storytelling*, komunikasi depan kamera, video *shooting*, editing musik, dan editing video (Wibowo et al., 2025). Perkembangan teknologi digital memberikan peluang

Jurnal Sistem Informasi Pengabdian Kepada Masyarakat
E-ISSN 3110-0716
Volume 2, No 2, Desember 2026; Page, 113-122
Email: lp3msakti@gmail.com

bagi masyarakat desa untuk memanfaatkan media sosial sebagai sarana komunikasi dan publikasi kegiatan Masyarakat (Apriliani et al., 2026).

Dalam konteks pengembangan media informasi berbasis web dan antarmuka, penggunaan perangkat desain modern seperti Figma telah banyak dieksplorasi dalam dunia pendidikan dan pemberdayaan masyarakat karena sifatnya yang kolaboratif dan berbasis *cloud*. Hal ini selaras dengan temuan (Yulanda et al., 2026) yang menyatakan bahwa pelatihan *platform* figma berhasil mengoptimalkan wawasan teoretis, kemahiran teknis, dan daya cipta siswa dalam menyusun desain digital. Kegiatan sosialisasi, pelatihan, pendampingan hingga monitoring dan evaluasi menunjukkan bahwa pemuda memiliki potensi besar untuk mengelola sumber daya lokal secara lebih produktif, inovatif, dan ramah lingkungan (Fitriani et al., 2025). Karang Taruna merupakan salah satu organisasi kepemudaan yang berperan penting dalam pembangunan desa. Namun, banyak Karang Taruna baru yang menghadapi tantangan dalam penguatan kelembagaan, penyusunan program kerja yang berkelanjutan, serta pemanfaatan teknologi informasi untuk memperluas jangkauan kegiatan (Sunarjo et al., 2025). Karang Taruna yang sebelumnya lebih dikenal sebagai pelaksana kegiatan seremonial kini dipandang sebagai mitra strategis pemerintah desa dalam penyelenggaraan layanan sosial (Saharuddin et al., 2025).

Berdasarkan berbagai studi di atas telah banyak membahas pelatihan digital secara umum maupun pelatihan Figma di lingkungan sekolah atau SMK, terdapat celah literatur berupa minimnya penerapan pelatihan desain berbasis cloud yang secara spesifik diintegrasikan untuk memecahkan masalah ketiadaan media promosi dan website resmi pada organisasi kepemudaan akar rumput di kawasan perdesaan Lombok Barat. Kebaruan dari kegiatan pengabdian ini terletak pada pendekatan terintegrasi yang menggabungkan metode andragogi dengan pelatihan praktik langsung menggunakan Figma sebagai instrumen perancangan *prototype website* dan media promosi organisasi Karang Taruna Geger Girang di Desa Gelogor. Program ini tidak hanya berhenti pada transfer pengetahuan teoretis, tetapi mendampingi mitra secara langsung hingga mampu menghasilkan rancangan sistem informasi digital mandiri.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan memberikan edukasi dan pelatihan teknis terkait literasi digital guna mengoptimalkan tata kelola administrasi Karang Taruna di Desa Gelogor, melatih dan membimbing anggota Karang Taruna Geger Girang dalam memanfaatkan aplikasi Figma sebagai media perancangan antarmuka untuk promosi dan pengembangan *website* organisasi, serta meningkatkan kemandirian pemuda desa dalam mempublikasikan kegiatan sosial secara digital kepada masyarakat luas. Hasil dari kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata bagi masyarakat di Desa Gelogor dalam mempermudah akses informasi terhadap berbagai program dan potensi lokal, bagi mitra Karang Taruna Geger Girang dalam meningkatkan kapasitas sumber daya manusia dan memperluas jangkauan promosi kegiatan, serta bagi perguruan

Jurnal Sistem Informasi Pengabdian Kepada Masyarakat
E-ISSN 3110-0716
Volume 2, No 2, Desember 2026; Page, 113-122
Email: lp3msakti@gmail.com

tinggi sebagai wujud nyata penerapan Tridharma Perguruan Tinggi dalam menyelesaikan permasalahan di tengah masyarakat perdesaan.

METODE PELAKSANAAN

1. Subjek, Kelompok Sasaran, dan Mitra Kegiatan

Mitra utama dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah Karang Taruna Geger Girang yang berkedudukan di Desa Gelogor, Kecamatan Kediri, Kabupaten Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat (NTB). Subjek dan kelompok sasaran kegiatan ini melibatkan pengurus inti serta anggota aktif Karang Taruna Geger Girang yang berjumlah kurang lebih 10 orang. Sasaran khalayak kegiatan pengabdian ini adalah pemuda Karang Taruna dalam usia produktif yang memiliki minat atau aktivitas kewirausahaan, khususnya yang belum memiliki kapasitas optimal dalam pemanfaatan digital marketing sebagai sarana peningkatan ekonomi kelompok maupun individu (Pramono & Putriani, 2026).

2. Waktu dan Lokasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada Oktober 2026 bertempat di Balai Desa Gelogor, Kecamatan Kediri, Kabupaten Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat. Lokasi ini dipilih karena menjadi pusat aktivitas serta ruang koordinasi utama bagi pengurus Karang Taruna Geger Girang dalam menjalankan program-program kepemudaan (Wahyiah, 2025).

3. Langkah atau Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan program pengabdian ini dirancang secara sistematis ke dalam tiga tahapan utama yang berfokus pada penyampaian materi, pengenalan perangkat, dan praktik langsung.

1) Tahap I - Persiapan dan Observasi Lapangan

Pada tahap awal, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pengurus Karang Taruna Geger Girang guna memetakan kondisi eksisting organisasi. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa Karang Taruna belum memiliki sarana digital resmi berbasis *website* dan masih mengelola administrasi secara konvensional, sehingga dirumuskan kebutuhan materi pelatihan teknologi digital (Praptomo & Suri, 2025).

2) Tahap II - Penyuluhan dan Demonstrasi Awal berbasis Aplikasi Figma

Tim pengabdian memberikan pemaparan materi pengantar mengenai pentingnya transformasi digital bagi organisasi kepemudaan. Tim melakukan demonstrasi awal secara langsung mengenai penggunaan aplikasi berbasis *cloud* yaitu Figma (Yulanda et al., 2026). Peserta diperkenalkan dengan antarmuka Figma serta cara kerja dasar dalam merancang *prototipe website* organisasi dan materi promosi visual (Apriliani et al., 2026).

3) Tahap III - Praktik Terbimbing dan Tanya Jawab

Kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik terbimbing di mana anggota Karang Taruna mencoba langsung menggunakan perangkat mereka untuk merancang tata letak halaman web dan media promosi sederhana (Saharuddin et al., 2025). Sesi ini

juga diisi dengan diskusi interaktif dan pendampingan personal bagi peserta yang mengalami kendala teknis (Yulanda et al., 2026).

4. Indikator Ketercapaian Kegiatan

Kegiatan ini berfokus pada pengenalan dan pelatihan awal penggunaan aplikasi Figma untuk membuat *website* Karang Taruna Geger Girang di Desa Gelogor. Pencapaian kegiatan diukur dari aspek keterlibatan dan luaran praktis yang terdiri dari.

1) Partisipasi Aktif Mitra

Kehadiran dan keaktifan pengurus serta anggota Karang Taruna Geger Girang selama sesi pelatihan dan demonstrasi berlangsung. Peserta pelatihan diminta untuk mendesain menggunakan perangkat masing seperti *Smartphone*.

2) Pemahaman Konseptual

Terbukanya wawasan baru bagi anggota Karang Taruna mengenai pemanfaatan teknologi digital dan aplikasi Figma sebagai media promosi serta pengembangan website desa. Fitur-fitur yang dimiliki aplikasi Figma cukup mendukung untuk mendasain *website* kepemudaan.

3) Luaran Produk

Terbentuknya rancangan draf awal atau *prototype* dalam bentuk tampilan website dan media promosi Karang Taruna di Desa Gelogor hasil praktik langsung peserta.

5. Etika Pelaksanaan dan Perlindungan Peserta

Kegiatan pengabdian ini melibatkan anggota Karang Taruna secara sukarela dan terbuka tanpa adanya risiko fisik maupun psikologis yang merugikan. Oleh karena itu, kegiatan PkM ini tidak memerlukan persetujuan etik formal. Prinsip-prinsip etika tetap dijunjung tinggi melalui penyampaian tujuan kegiatan secara transparan kepada peserta dan penjagaan kerahasiaan identitas dalam dokumentasi dan laporan pengabdian.

HASIL DAN DISKUSI

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang berfokus pada pelatihan teknologi digital di Desa Gelogor, Kecamatan Kediri, Kabupaten Lombok Barat, telah terlaksana dengan melibatkan pengurus dan anggota Karang Taruna Geger Girang. Kegiatan PkM dirancang sebagai upaya solutif untuk mengatasi permasalahan mendasar terkait belum optimalnya literasi digital organisasi, ketiadaan media promosi berbasis web, serta pengelolaan administrasi yang masih konvensional. Penerapan metode pelatihan dan demonstrasi awal menggunakan aplikasi berbasis *cloud* Figma, kegiatan PkM ini berhasil memberikan dampak positif berupa peningkatan pemahaman konseptual dan keterampilan praktis peserta dalam merancang prototipe sistem informasi serta media promosi organisasi.

Jurnal Sistem Informasi Pengabdian Kepada Masyarakat
E-ISSN 3110-0716
Volume 2, No 2, Desember 2026; Page, 113-122
Email: lp3msakti@gmail.com

1. Temuan Utama dan Capaian Kegiatan

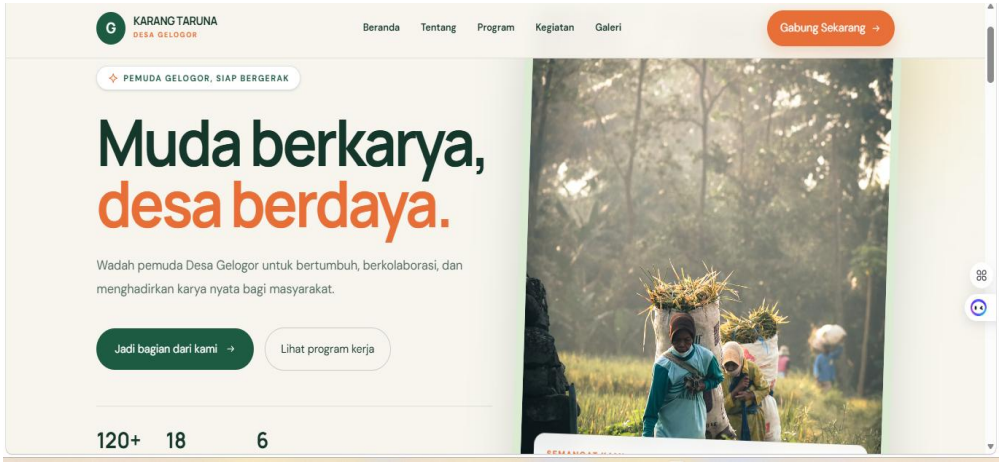
Temuan utama menunjukkan bahwa anggota Karang Taruna Geger Girang memiliki antusiasme yang tinggi dalam mengenal perangkat desain digital modern. Sebelum kegiatan intervensi dilaksanakan, mitra menghadapi kendala utama berupa minimnya visibilitas kegiatan kepemudaan di ruang digital akibat belum tersedianya *website* resmi serta keterbatasan keterampilan pengurus dalam memanfaatkan perangkat lunak desain visual. Peserta mengikuti sesi penyuluhan, demonstrasi awal, dan praktik terbimbing menggunakan Figma, sehingga peserta mampu memahami alur kerja dasar pembuatan antarmuka digital. Capaian utama dari kegiatan ini berupa terbentuknya draf rancangan (*prototype*) tata letak halaman *website* organisasi Karang Taruna di Desa Gelogor beserta aset visual media promosi kegiatan sosial kepemudaan.

2. Analisis Kondisi Mitra Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Untuk menggambarkan perubahan yang terjadi pada mitra, evaluasi kondisi sebelum dan sesudah kegiatan dapat diringkas dalam bentuk perbandingan berikut:

Tabel 1. Kondisi sebelum dan sesudah pelatihan

No	Pengamatan	Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan
1.	Tata Kelola Administrasi	Dikelola secara konvensional, arsip dokumen rentan tercecer dan kurang terstruktur.	Lebih mendalam memahami digitalisasi administrasi dan pentingnya penyimpanan data berbasis *cloud*.
2.	Media Promosi dan Publikasi	Publikasi kegiatan hanya mengandalkan media sosial secara terbatas.	Dapat merancang *prototype* antarmuka *website* organisasi.
3.	Kapasitas SDM Karang Taruna	Keterbatasan informasi terkait perangkat lunak desain digital dan perancangan antarmuka web berbasis *cloud* Figma.	Memiliki keterampilan dasar mengoperasikan aplikasi Figma untuk kebutuhan desain dan publikasi.



Gambar 1. *prototype* antarmuka website karang taruna desa Gelogor

Jurnal Sistem Informasi Pengabdian Kepada Masyarakat
E-ISSN 3110-0716
Volume 2, No 2, Desember 2026; Page, 113-122
Email: lp3msakti@gmail.com

Perubahan kondisi tersebut sejalan dengan temuan (Praptomo & Suri, 2025) yang menyatakan bahwa pelatihan ini memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pengelolaan data serta mendukung tercapainya transformasi digital yang lebih luas.

3. Interpretasi Hasil dan Relevansi dengan Teori serta Literatur Terdahulu

Hasil pelaksanaan kegiatan ini mengkonfirmasikan bahwa pendekatan pelatihan dan demonstrasi awal sangat efektif untuk memperkenalkan teknologi baru kepada masyarakat perdesaan tanpa menimbulkan beban kognitif yang berlebihan. Penggunaan aplikasi Figma sebagai media pelatihan terbukti relevan karena sifatnya yang berbasis *cloud* dan dapat diakses tanpa memerlukan spesifikasi perangkat keras yang tinggi, selaras dengan pandangan (Hidayat et al., 2026) yang menyatakan bahwa pelatihan peningkatan kompetensi desain UI/UX melalui pelatihan Figma telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan di bidang desain UI/UX.

Keberhasilan kegiatan ini dalam merintis kesiapan digital Karang Taruna Geger Girang memperkuat pendapat (Saharuddin et al., 2025) yang menyatakan bahwa penguatan kompetensi digital pemuda lokal merupakan fondasi penting dalam mewujudkan tata kelola desa yang inovatif dan mandiri. Tumbuhnya kepercayaan diri dan jejaring kolaborasi turut mendukung peran pemuda yang merupakan agen perubahan, sehingga dapat mempersiapkan generasi muda yang lebih siap, kreatif, dan bertanggung jawab di era digital (Kurniawan et al., 2026).

4. Luaran dan Dampak Kegiatan

Luaran yang dihasilkan dari kegiatan PkM ini terdiri dari:

1) Peningkatan wawasan penggunaan *cloude* Figma dan literasi digital anggota Karang Taruna Geger Girang terkait pentingnya transformasi digital.
2) Terbentuknya produk berupa draf rancangan *prototype website* resmi dan aset desain promosi kegiatan Karang Taruna di Desa Gelogor.
3) Terciptanya motivasi di kalangan pemuda untuk terus melanjutkan pengembangan sistem informasi digital secara mandiri.

5. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan

Suasana interaktif saat sesi pelatihan dan demonstrasi aplikasi teknologi digital berbasis Cloude Figma dalam kegiatan PkM di Desa Gelogor, Kecamatan Kediri, Lombok Barat. Gambaran secara umum dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang bekerjasama dengan Karang Taruna Geger Girang di Desa Gelogor ditunjukkan pada Gambar 2. Pemateri memaparkan penggunaan aplikasi berbasis Cloude Figma kepada peserta dan diikuti dengan melakukan praktik menggunakan perangkat yang dimiliki seperti *Smartphone*. *Smartphone* dapat digunakan untuk mendesain website berbantuan Aplikasi Figma sehingga pemuda-pemuda karang taruna desa Gelogor dapat medesain sendiri.

Jurnal Sistem Informasi Pengabdian Kepada Masyarakat
E-ISSN 3110-0716
Volume 2, No 2, Desember 2026; Page, 113-122
Email: lp3msakti@gmail.com



Gambar 2. Pemaparan meteri pelatihan menggunakan aplikasi Figma

Karang Taruna Geger Girang mengikuti arahan dengan mendesain rancangan awal website pemuda desa Gelogor dengan menggunakan *Smartphone* masing-masing. Jika antarmuka pengguna dirancang dengan baik, pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi secara lebih positif dan meningkatkan retensi pengguna (Mandani & Bakti, 2023).

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan PkM di Desa Gelogor, Kecamatan Kediri, Kabupaten Lombok Barat, secara subtansi telah berhasil menjawab tujuan program untuk mengoptimalkan literasi digital, tata kelola administrasi, dan media promosi bagi Karang Taruna Geger Girang di Desa Gelogor. Penerapan metode pelatihan dan demonstrasi awal menggunakan aplikasi berbasis *cloud* Figma, kegiatan ini berhasil menjembatani kesenjangan digital yang selama ini dihadapi mitra akibat ketiadaan *website* resmi dan keterbatasan pengelolaan informasi organisasi. Temuan utama menunjukkan bahwa pengenalan teknologi antarmuka digital mampu membuka wawasan baru serta membekali pemuda Karang Taruna Geger Girang dengan keterampilan praktis. Dampak positif yang langsung dirasakan oleh mitra meliputi (1) peningkatan pemahaman konseptual, (2) tumbuhnya kesadaran kolektif akan pentingnya digitalisasi lembaga, serta (3) terbentuknya draf rancangan *prototype website* dan sarana promosi kegiatan sosial kepemudaan yang siap dikembangkan lebih lanjut. Pemanfaatan perangkat desain kolaboratif yang ringan dan mudah diakses ini terbukti efektif sebagai model intervensi pemberdayaan pemuda Karang Taruna Geger Girang di Desa Gelogor.

SARAN

Pendampingan teknis lanjutan secara berkala serta pelibatan aktif pihak pemerintah desa dalam memfasilitasi hilirisasi digital yang telah dirancang agar dapat dioperasikan secara penuh sebagai pusat informasi resmi Karang Taruna Geger Girang. Upaya menjaga keberlanjutan program dan memastikan kemandirian mitra ke depan, maka tim akan melakukan pendampingan kepada peserta kegiatan PkM.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Islam Negeri Mataram atas dukungan sehingga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Pemerintah Desa Gelogor, Kecamatan Kediri, Kabupaten Lombok Barat, serta pengurus dan seluruh anggota Karang Taruna Geger Girang atas sambutan hangat, izin fasilitas, dan partisipasi aktif yang diberikan selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung. Semoga kerja sama ini dapat terus berlanjut guna mendukung kemandirian dan kemajuan desa di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Apriliani, R. D., Imelda, I., Rahmadani, U. S., Indriani, D., Pradana, A., & Dewi, N. (2026). Penguatan Literasi Komunikasi Digital Karang Taruna melalui Pelatihan Canva di Dusun Margo Makmur. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, *7*(1), 1991–1998. https://doi.org/10.55338/jpkmn.v7i1.8700

Fitriani, F., Nurana, N., Nurmiadi, N., Hakim, R. M., Amalia, N., Wati, T., Pasolang, P., Nurjannah, N., Syukur, M., Gailea, A. I., Nurfahmi, N., Fahri, H., Aryanto, A., Fajrin, M., Fitrah, N., HAdrianty, S., & Mubarak, H. (2025). Peningkatan Kapasitas Pemuda melalui Sanggar Tani dengan Integrated Farming Untuk Mewujudkan Generasi Mandiri Pangan di Desa Nisombalia. *Jurnal Dinamika Pengabdian*, *11*(1), 74–87. https://doi.org/10.20956/jdp.v11i1.47506

Hidayat, M., Sinaga, F. A., Djati, R., & Korespondensi, P. (2026). Peningkatan Kompetensi Desain UI/UX Melalui Pelatihan Figma Bagi Peserta Kreatif. *Jurnal Abdimas Indonesia*, *6*(1), 491–499. https://doi.org/10.34697/jai.v6i1.3150

Kurniawan, S., Hasanah, E. S., Bambang, B., Norawati, S., & Husnayain, M. F. (2026). Pelatihan Kepemimpinan Digital Bagi Pemuda di Era Transformasi Teknologi : Pengabdian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, *4*(4), 21522–21532. https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5680

Mandani, A., & Bakti, A. M. (2023). Perancangan Ui / Ux Aplikasi Mobile Penjualan pada Toko UP Store menggunakan Figma. *JSAI: Journal Scientific and Applied Informatics*, *06*(3), 462–468. https://doi.org/10.36085

Pramono, J., & Putriani, A. W. (2026). Peningkatan Produktivitas Karang Taruna melalui Pendampingan Digitalisasi Usaha menuju Kemandirian Ekonomi Masyarakat Kelurahan Manahan. *GANESHA Journal of Community Service*, *6*(2), 888–894. https://doi.org/10.36728/ganesha.v6i2.7058

Praptomo, S., & Suri, R. M. (2025). Pelatihan Digitalisasi Data pada Organisasi Karang Taruna Budi Utomo dan Perangkat Desa Sari Mulya Jujuhan Ilir. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (AJPKM)*, *9*(2), 270–276. https://doi.org/10.32696/ajpkm.v9i2.5982

Saharuddin, S., Amaliah, Y., & Ismail, A. (2025). Pengembangan Karang Taruna Digital Service (Ktds): Inovasi Penguatan Peran Pemuda Dalam Layanan Sosial Desa Berbasis Teknologi Informasi. *GLOBAL ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(2), 89–97. https://doi.org/10.51577/globalabdimas.v5i2.788

Sunarjo, W. A., Ilmiani, A., Wibowo, A. P., Azzahra, M., Selviana, N., Munasifah, S., Isabela, I., & Anggraeni, A. Z. (2025). Penguatan Kapasitas Karang Taruna Baru melalui Pelatihan Kelembagaan, Perencanaan Program, dan Literasi Digital di Desa Purworejo Kabupaten Pekalongan. *Jurnal Mandala Pengabdian Masyarakat*, *6*(2), 13887–134. https://doi.org/10.35311/jmpm.v6i2.760

Wahyiah, I. R. (2025). Transformasi Digital Dalam Tata Kelola Pemerintahan Desa: Upaya Menuju Smart Village di Desa Bojong Pandan Kecamatan Tunjung Teja. *PANDITA: Interdisciplinary Journal of Public Affairs*, *8*(2), 832–849. https://doi.org/10.61332/ijpa.v8i2.382

Wibowo, A. T., Fahlena, H., Maharani, W., & Ramadhan, N. G. (2025). Peningkatan Kreativitas dan Keterampilan Digital Pemuda Karang Taruna Kampung Karasak. *Madani : Indonesian Journal of Civil Society*, *7*(2), 176–185. https://doi.org/10.35970/madani.v7i2.2832

Yulanda, F., Aulia Nur Rahmatia Mumek, P., Nur Rahmatia, M., Ningsih, N., Surtin, & Muis, A. (2026). Pelatihan Desain Ui/Ux Menggunakan Figma Untuk Membangun Keterampilan Kreatif Siswa Smk Negeri 1 Kendari. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Rafflesia*, *9*(1), 101–109. https://doi.org/10.36085/bumir.v9i1.10163