Jupkemas (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)
Vol. 2, No. 1, Maret 2025, pp. 7~15

PELATIHAN HTML DI ERA DIGITAL: KEGIATAN BAKTI MASYARAKAT DI DESA KANYORAN

Asca Naufal Atana Sadida[1], Shinta Rachma Yulianti[2], Ans' Akmal Surya Myriano[3], Moch. Sjamsul Hidajat[4], Dibyo Adi Wibowo[5], Didik Hermanto[6]
611202200061@mhs.dinus.ac.id[1], 611202200049@mhs.dinus.ac.id[2], 611202200065@mhs.dinus.ac.id[3], moch.sjamsul.hidajat@dsn.dinus.ac.id[4], dibyoadiwibowo@dsn.dinus.ac.id[5], didik.hermanto@dsn.dinus.ac.id[6]
[1,2,3,4,5]Program Studi Teknik Informatika, Universitas Dian Nuswantoro PSDKU Kediri, Kota Kediri 64112

Artikel Info

Kata kunci:
Pelatihan
HTML
Era Digital

ABSTRAK

Pelatihan HTML di Desa Kanyoran bertujuan meningkatkan literasi digital masyarakat melalui pengenalan dasar pembuatan web. Peserta terdiri dari pemuda dan perangkat desa yang dilatih dengan metode ceramah interaktif, praktikum, dan pendampingan. Hasilnya, 71,43% peserta mampu mengembangkan konten digital, sementara pemahaman HTML meningkat signifikan. Tantangan seperti fasilitas terbatas dan jaringan tidak stabil diatasi dengan penyesuaian metode. Kegiatan ini berhasil membentuk kelompok belajar mandiri dan mendorong pemanfaatan web untuk ekonomi desa. Ke depan, diperlukan pelatihan lanjutan, fasilitas memadai, dan pendampingan berkala guna memastikan keberlanjutan program. Pelatihan ini menjadi langkah awal menuju desa digital yang mandiri dan berdaya saing pada perkembangan era saat ini.

Author Korespondensi :

Asca Naufal Atana Sadida
Program Studi Teknik Informatika (Kampus Kota Kediri)
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Dian Nuswantoro, PSDKU Kediri 64112
Email: 611202200061@mhs.dinus.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pada era teknologi informasi yang semakin maju, literasi digital telah menjadi kompetensi esensial bagi setiap individu untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat digital, membuka akses terhadap informasi global, dan memanfaatkan berbagai peluang ekonomi yang ditawarkan oleh teknologi. Keterampilan dasar dalam HTML menjadi fondasi penting dalam pengembangan web, memungkinkan individu untuk membuat dan memodifikasi konten web, sehingga mereka tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen yang mampu berkontribusi dalam dunia digital. HTML adalah bahasa markup standar yang menjadi fondasi utama dalam membangun struktur dan konten halaman web. Penguasaan HTML memungkinkan seseorang untuk memahami bagaimana sebuah halaman web dibangun, bagaimana elemen-elemen seperti teks, gambar, video, dan tautan disusun dan ditampilkan di peramban web. Tanpa pemahaman HTML yang memadai, akan sulit bagi seseorang untuk membuat atau memodifikasi halaman web secara efektif. Desa Kanyoran dipilih sebagai lokasi kegiatan bakti masyarakat ini karena potensi sumber daya manusia yang besar serta semangat untuk mengembangkan diri dalam bidang teknologi. Meskipun memiliki potensi yang besar, tingkat literasi digital di Desa Kanyoran masih menghadapi tantangan, terutama dalam penguasaan keterampilan teknis yang mendalam seperti HTML, yang menjadi krusial dalam pengembangan potensi desa secara digital.

Desa Kanyoran merupakan sebuah desa pelosok yang terletak di Kecamatan Semen, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur. Kondisi geografis yang cukup terpencil menyebabkan akses terhadap teknologi dan informasi digital di desa ini masih terbatas. Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat literasi digital masyarakat, terutama di kalangan generasi muda dan pelaku usaha lokal. Menyadari tantangan tersebut, pelatihan HTML ini dirancang secara khusus untuk menjembatani kesenjangan digital yang ada, dengan memberikan pengetahuan dasar serta keterampilan praktis dalam bidang pengembangan web.

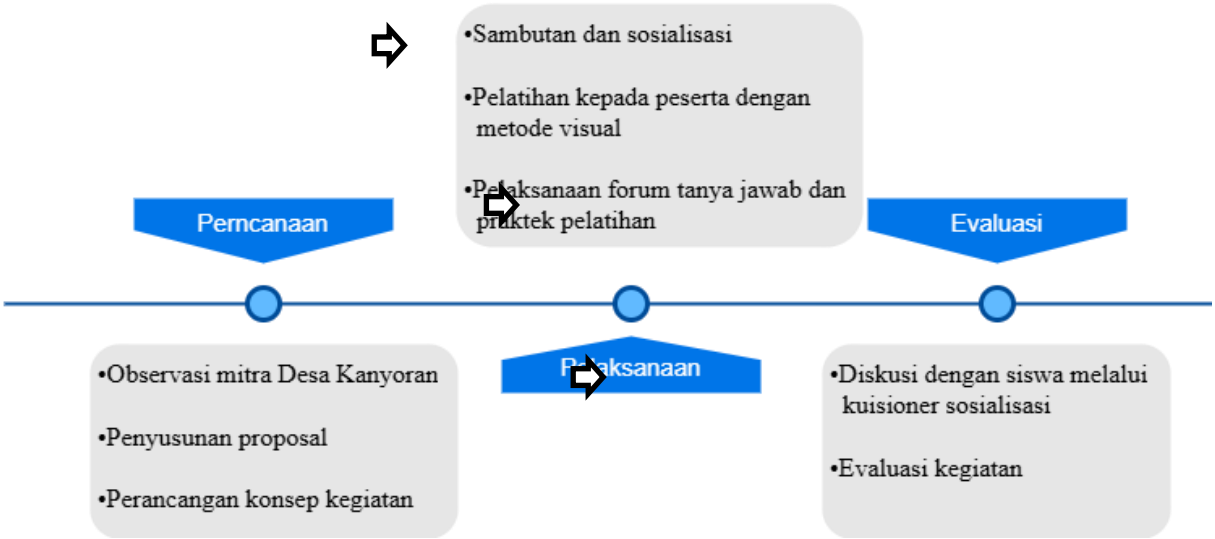
Melalui pelatihan ini, peserta dibekali dengan pemahaman tentang struktur HTML, pembuatan halaman web sederhana, serta pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung aktivitas sehari-hari maupun

usaha lokal. Tujuan utamanya adalah agar masyarakat, khususnya pemuda dan pelaku UMKM di Desa Kanyoran, mampu memanfaatkan teknologi web sebagai sarana promosi, informasi, dan inovasi dalam meningkatkan taraf hidup. Selain itu, pelatihan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam membentuk ekosistem digital yang inklusif di desa, serta mendorong tumbuhnya kesadaran akan pentingnya literasi digital dalam menghadapi perkembangan zaman.

Luaran dari pelatihan ini adalah peningkatan pemahaman peserta tentang HTML, kemampuan membuat halaman web sederhana, serta terbentuknya kelompok belajar yang dapat melanjutkan pengembangan keahlian digital secara mandiri.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan HTML di Desa Kanyoran melibatkan beberapa tahapan penting, dimulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Persiapan dimulai dengan melakukan koordinasi dengan perangkat desa dan tokoh masyarakat untuk mendapatkan dukungan dan izin pelaksanaan kegiatan, serta melakukan sosialisasi ke masyarakat tentang tujuan, manfaat, dan jadwal pelatihan. Pelaksanaan pelatihan dilakukan dalam beberapa sesi yang meliputi pemberian materi teori, demonstrasi, dan praktikum langsung dengan pendekatan pembelajaran yang partisipatif dan interaktif. Evaluasi proses dilaksanakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan dan mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan pada kegiatan pelatihan ini. Uraian rinci tentang tahapan pelaksanaan kegiatan pelatihan HTML di Desa Kanyoran dapat dilihat pada bagan alir berikut.



Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan

Adapun permasalahan mitra yang terkait dengan pengabdian adalah:

1. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan tentang HTML oleh masyarakat setempat.
2. Minimnya pemanfaatan teknologi web untuk mendukung kegiatan ekonomi dan sosial di desa.

Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah:

1. Melaksanakan pelatihan HTML yang intensif dan praktis bagi masyarakat Desa Kanyoran.
2. Memberikan pendampingan dan dukungan teknis kepada peserta setelah pelatihan selesai.

Pelatihan ini menyasar pada kalangan pemuda terutama Karang Taruna dan juga perangkat desa yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas sumber daya manusia desa.

Sedangkan evaluasi program pengabdian ini dilakukan dengan mengisi angket dan quiz untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan.

3. PEMBAHASAN HASIL

3.1. Hasil

Kegiatan pelatihan HTML di Desa Kanyoran telah mencapai beberapa capaian yang signifikan, antara lain peningkatan pemahaman peserta tentang dasar-dasar HTML, kemampuan membuat halaman web sederhana, dan terbentuknya kelompok belajar yang dapat melanjutkan pengembangan keahlian digital.

Kegiatan ini dimulai dengan sambutan oleh Kaprodi teknik informatika UDINUS Kediri dan ketua panitia kegiatan. Dalam sambutannya, Kaprodi menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang telah mendukung acara ini dan berharap kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi peserta.

Selama kegiatan pelatihan berlangsung, antusiasme peserta sangat tinggi dan mereka aktif berpartisipasi dalam setiap sesi, baik dalam diskusi, tanya jawab, maupun praktikum. Tingginya tingkat partisipasi dan interaksi aktif dari peserta mengindikasikan adanya kebutuhan yang mendalam akan pengetahuan dan keterampilan di bidang HTML, serta motivasi yang kuat untuk meningkatkan kompetensi digital. Materi pelatihan disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, serta disesuaikan dengan tingkat pengetahuan dan pengalaman peserta.

Pelatihan kegiatan pelatihan ini menunjukkan perubahan yang sangat signifikan dibandingkan dengan sebelum pelatihan, dimana pada saat sebelum pelatihan para peserta belum mengetahui apa itu HTML dan bagaimana cara membuat website sederhana menggunakan HTML. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para peserta dapat mengimplementasikan ilmu yang didapatkan selama pelatihan untuk mengembangkan potensi diri dan desa.

Berikut adalah hasil yang diperoleh pada setiap tahapan dan perubahan perilaku mitra yang terjadi sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan.

Tabel 1: Perubahan Keterampilan dan Pengetahuan Peserta

Aspek	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan	Perubahan
Pemahaman HTML	Rendah, belum mengenal dasar HTML	Meningkat signifikan, paham struktur dasar HTML	Peserta mampu membuat tag dasar dan menyusun kerangka web sederhana.
Kemampuan Membuat Web	Terbatas, tidak bisa membuat halaman web	Mampu membuat halaman web statis sederhana	71,43% peserta bisa mengembangkan konten web dasar.
Pemanfaatan Teknologi	Kurang optimal, hanya sebagai konsumen	Mulai digunakan untuk promosi usaha/desa	Muncul inisiatif pembuatan web profil desa dan UMKM.
Kelompok Belajar	Tidak ada komunitas digital	Terbentuk kelompok belajar mandiri	Peserta aktif berdiskusi dan berbagi ilmu secara rutin.
Keterampilan Publikasi	Tidak mengerti tahapan publikasi web	14,26% peserta mencapai tahap publikasi	Beberapa peserta sudah mengunggah hasil karya online.
Literasi Digital	Pasif terhadap teknologi web	Sadar pentingnya web untuk ekonomi/edukasi	Meningkatnya minat belajar teknologi lebih lanjut.

Berdasarkan hasil evaluasi diperoleh informasi bahwa 14,26% peserta telah mampu dalam mengembangkan aplikasi pembelajaran hingga tahap publikasi, 71,43% peserta telah mampu mengembangkan konten aplikasi pembelajaran dan 10% peserta yang mampu menyelesaikan pada tahapan perancangan kerangka media pembelajaran, sedangkan 4,26% masih pada tahapan awal program.

Pada kegiatan pelatihan ini, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan, antara lain keterbatasan fasilitas komputer, jaringan internet yang tidak stabil, serta perbedaan tingkat pengetahuan dan pengalaman peserta.

Terdapat beberapa tantangan yang diidentifikasi selama sosialisasi dan implementasi teknologi. Keterbatasan akses internet dan perangkat teknologi yang memadai menjadi masalah utama. Hanya 40% peserta yang memiliki akses internet yang stabil, dan 30% dari mereka tidak memiliki perangkat yang memadai untuk mendukung pemasaran online. Selain itu, kurangnya keterampilan teknis dalam menggunakan platform tertentu juga menjadi kendala, seperti yang dilaporkan oleh 45% peserta.

Meskipun demikian, tantangan-tantangan tersebut dapat diatasi dengan melakukan beberapa penyesuaian dalam metode pelatihan, seperti memberikan bantuan individual kepada peserta yang mengalami kesulitan, menggunakan materi pelatihan yang lebih sederhana dan visual, serta memanfaatkan sumber daya yang tersedia secara optimal.

Untuk keberlanjutan, diperlukan pelatihan lanjutan, penyediaan fasilitas memadai, dan pendampingan berkala. Dengan demikian, pelatihan ini menjadi langkah strategis dalam membangun desa digital yang mandiri dan berdaya saing pada kemajuan era digital.

Gambar 2. Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian

Awal kegiatan secara resmi dibuka dengan sambutan dari Kepala Program Studi (Kaprodi) Teknik Informatika Universitas Dian Nuswantoro (UDINUS) Kediri, yang menyampaikan apresiasi atas terselenggaranya kegiatan pelatihan ini serta pentingnya penguasaan teknologi, khususnya pemrograman web, di era digital saat ini. Dalam sambutannya, Kaprodi juga menekankan bahwa kegiatan seperti ini merupakan wujud nyata dari kontribusi kampus terhadap pengembangan kemampuan digital masyarakat, khususnya generasi muda. Setelah itu, sambutan dilanjutkan oleh ketua panitia kegiatan pelatihan HTML, yang memberikan penjelasan singkat mengenai latar belakang kegiatan, tujuan pelatihan, serta rangkaian agenda yang akan dijalankan. Ketua panitia juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung, termasuk para relawan, peserta, dan dosen pembimbing. Suasana pembukaan berlangsung dengan khidmat namun tetap hangat, menandai dimulainya kegiatan pelatihan yang penuh semangat dan harapan positif.

Gambar 3. Pemaparan Materi

Untuk agenda berikutnya, dilanjutkan dengan pemaparan materi mengenai pengertian dan dasar-dasar dari HTML. Materi ini mencakup penjelasan tentang struktur dasar HTML, elemen-elemen penting seperti tag <html>, <head>, <body>, serta penggunaan tag dasar seperti <h1>, <p>, dan <a>. Selama pemaparan materi, para peserta juga dibantu oleh para relawan apabila kesulitan dalam memahami materi yang telah disampaikan. Para relawan secara aktif berkeliling dan memberikan bimbingan secara langsung, sehingga peserta dapat langsung mempraktikkan materi yang dijelaskan. Suasana kelas pun terasa interaktif karena peserta

diperkenankan untuk bertanya kapan saja jika mengalami kebingungan. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap peserta mampu memahami konsep dasar HTML dengan baik sebelum melanjutkan ke materi berikutnya.

Gambar 4. Pelatihan dan Praktikum

Setelah pemaparan materi mencapai tahap praktikum, para relawan akan berperan aktif dalam membantu dan membimbing para peserta yang sebelumnya telah dibagi menjadi beberapa kelompok belajar. Pembagian kelompok ini bertujuan untuk memudahkan proses pendampingan dan memungkinkan peserta untuk saling berdiskusi serta bekerja sama dalam memahami dan menerapkan materi yang telah disampaikan. Para relawan mendampingi setiap kelompok secara bergiliran, memberikan arahan, menjawab pertanyaan, serta membantu menyelesaikan permasalahan teknis yang dihadapi peserta selama proses praktikum. Dengan metode ini, peserta diharapkan dapat lebih fokus, merasa lebih nyaman, dan tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam mengikuti sesi praktik. Suasana belajar pun menjadi lebih aktif dan kolaboratif, karena selain bimbingan dari relawan, peserta juga terdorong untuk saling membantu satu sama lain dalam kelompok.

Gambar 5. Ice Breaking

Agar para peserta tidak merasa bosan dan tetap semangat dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, panitia berinisiatif untuk menyisipkan sebuah sesi game ice breaking. Ice breaking ini bertujuan untuk mencairkan suasana dan memberikan penyegaran di tengah kegiatan yang cukup padat. Dalam permainan tersebut, para peserta diminta untuk menebak sebuah kata berdasarkan gerakan yang diperagakan oleh salah satu anggota dari kelompok mereka. Peserta yang memperagakan tidak diperbolehkan berbicara atau memberikan petunjuk verbal, sehingga kelompok harus menebak hanya berdasarkan bahasa tubuh dan ekspresi wajah. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga melatih kekompakan, kerja sama tim, dan kreativitas dalam menyampaikan pesan tanpa kata-kata. Seluruh peserta tampak antusias dan tertawa bersama

saat mengikuti kegiatan ini, menjadikan suasana lebih hidup dan penuh semangat sebelum melanjutkan ke agenda selanjutnya.

Gambar 6. Penyerahan Doorprize

Sebagai bentuk apresiasi dan penghargaan kepada para peserta yang telah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan antusias dan penuh semangat, panitia menyelenggarakan sesi penyerahan doorprize di akhir acara. Doorprize ini diberikan kepada beberapa peserta yang dinilai aktif, menjawab pertanyaan dengan benar, atau menunjukkan partisipasi yang luar biasa selama kegiatan berlangsung. Proses penyerahan dilakukan secara simbolis oleh panitia di depan seluruh peserta, sehingga memberikan kesan meriah dan menyenangkan. Selain sebagai bentuk motivasi, pemberian doorprize ini juga bertujuan untuk menciptakan kenangan positif dan membangun semangat belajar yang lebih tinggi di masa mendatang. Sesi ini pun disambut dengan antusias dan sorak-sorai dari peserta lainnya, menambah semangat kebersamaan dan keceriaan di penghujung acara.

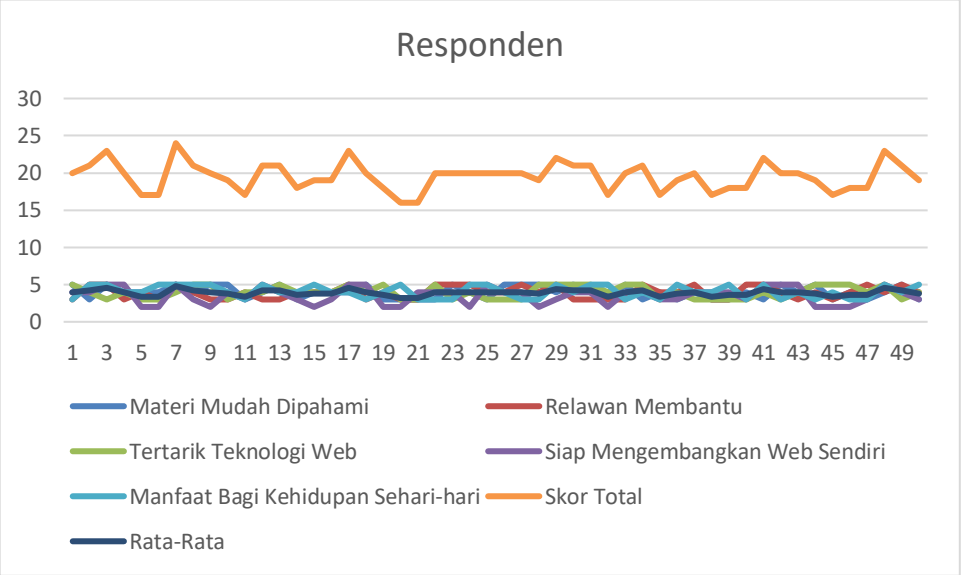
Gambar 7. Foto Bersama dengan Ketua Karang Taruna desa Kanyoran

Kegiatan pelatihan ini ditutup dengan sesi foto bersama sebagai bentuk dokumentasi dan untuk mengabadikan momen singkat namun penuh makna ini. Seluruh peserta, panitia, relawan, serta narasumber berkumpul dengan penuh keceriaan untuk mengambil gambar bersama sebagai kenang-kenangan atas

kebersamaan dan semangat belajar selama kegiatan berlangsung. Foto bersama ini tidak hanya menjadi simbol penutup kegiatan, tetapi juga menjadi bukti kebersamaan, kolaborasi, dan semangat positif yang tercipta selama pelatihan. Suasana penuh kehangatan dan antusiasme terlihat jelas dari senyuman yang terpancar di wajah setiap peserta. Momen ini diharapkan dapat menjadi kenangan indah yang akan terus dikenang oleh seluruh pihak yang terlibat, sekaligus menjadi motivasi untuk terus belajar dan berkembang di bidang teknologi informasi.

3.2. Pembahasan

Setelah kegiatan pelatihan HTML di Desa Kanyoran, terlihat beberapa dampak positif yang signifikan, antara lain peningkatan kesadaran masyarakat tentang pentingnya literasi digital, terbentuknya komunitas belajar yang aktif, serta munculnya inisiatif-inisiatif baru dalam pemanfaatan teknologi web untuk mendukung kegiatan ekonomi dan sosial di desa (Rahmatika et al., 2021).



Gambar 8. Chart Responden

Dengan nilai rata-rata kuesioner mencapai 4 dari skala 5, atau setara dengan 80%, mengindikasikan bahwa pelatihan ini efektif dalam meningkatkan pengetahuan peserta mengenai internet dan teknologi (Santiari & Rahayuda, 2022). Namun efektivitas pelatihan ini tidak hanya terbatas pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga pada kemampuan peserta untuk beradaptasi dan menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan mereka (Adila & Rodiyah, 2024).

Optimasi literasi digital dapat mendorong pengembangan keterampilan hidup peserta didik dalam mengembangkan potensi diri dan lebih bijaksana dalam menggunakan media digital (Yohamintin et al., 2021). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat seperti pelatihan HTML memiliki peran yang sangat strategis dalam meningkatkan literasi digital masyarakat desa (Setiawan et al., 2022). Meskipun banyak peserta yang mulai mengembangkan minat dalam pembuatan website, aplikasi pembelajaran, dan konten digital lainnya, masih ada sebagian kecil (sekitar 4,26%) yang berada pada tahap awal program.

Kendala dalam penggunaan teknologi informasi dapat menjadi penghambat dalam beradaptasi dengan dunia digital yang terus berkembang. Studi oleh menunjukkan bahwa pelatihan yang terstruktur dan berkelanjutan dapat membantu mengatasi kesenjangan digital dan meningkatkan kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi informasi secara efektif (Yulista, 2021).

Oleh karena itu, pendampingan lanjutan sangat diperlukan untuk memastikan bahwa semua peserta dapat mencapai tingkat kompetensi yang diharapkan. Dengan adanya kegiatan pelatihan dan pendampingan yang berkesinambungan, diharapkan masyarakat desa dapat lebih berdaya dan mampu bersaing di era digital (Setiawan et al., 2022).

4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan HTML di Desa Kanyoran dapat disimpulkan sebagai upaya yang berhasil dalam meningkatkan literasi digital masyarakat desa. Dari evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan ini berdampak positif terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta di bidang pembuatan website, hal ini dapat dilihat dari antusiasme peserta selama pelatihan, hasil evaluasi yang menunjukkan peningkatan

pemahaman HTML setelah pelatihan, serta munculnya inisiatif pemanfaatan website untuk kegiatan ekonomi dan sosial di desa.

Namun, terdapat kendala seperti keterbatasan fasilitas, jaringan internet yang tidak stabil, dan perbedaan tingkat pengetahuan peserta menjadi tantangan tersendiri yang perlu diatasi agar pelatihan dapat berjalan lebih optimal. Meskipun demikian, kegiatan ini telah memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya literasi digital dan membuka peluang bagi pengembangan potensi desa melalui pemanfaatan teknologi.

Untuk keberlanjutan dan peningkatan dampak positif dari kegiatan ini, beberapa saran dapat diajukan, antara lain:

1. Pelatihan Lanjutan: Mengadakan pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih mendalam dan spesifik, seperti pengembangan web dengan framework tertentu atau pelatihan desain web responsif.
2. Penyediaan Fasilitas: Menyediakan fasilitas komputer dan akses internet yang memadai di desa, sehingga masyarakat dapat terus berlatih dan mengembangkan keterampilan yang telah diperoleh.
3. Pendampingan Intensif: Melakukan pendampingan secara berkala kepada peserta pelatihan, terutama bagi mereka yang masih mengalami kesulitan, agar mereka dapat terus berkembang dan tidak tertinggal.
4. Pengembangan Kurikulum: Mengembangkan kurikulum pelatihan yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta, serta menyesuaikan dengan perkembangan teknologi terbaru.

Dengan implementasi saran-saran tersebut, diharapkan kegiatan pelatihan HTML di Desa Kanyoran dapat memberikan manfaat yang lebih besar dan berkelanjutan bagi masyarakat desa, serta mendukung terwujudnya desa digital yang mandiri dan berdaya saing dalam perkembangan teknologi digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas terselenggaranya kegiatan *Pelatihan HTML di Era Digital* di Desa Kanyoran dengan lancar dan sukses. Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Pemerintah Desa Kanyoran dan seluruh tokoh masyarakat atas dukungan, fasilitas, dan kerjasamanya. Universitas Dian Nuswantoro (UDINUS) Kediri, khususnya Kaprodi Teknik Informatika, atas kepercayaan dan kontribusinya dalam pengabdian masyarakat. Seluruh peserta pelatihan atas antusiasme, semangat belajar, dan partisipasi aktifnya. Tim panitia dan relawan yang telah bekerja keras memastikan kegiatan berjalan optimal. Semua pihak yang turut mendukung, baik langsung maupun tidak langsung. Harapan kami, pelatihan ini menjadi langkah awal pengembangan literasi digital di Desa Kanyoran. Mari terus bersinergi untuk kemajuan bersama.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Adila, S., & Rodiyah, I. (2024). Memajukan Pendidikan Melalui Program Digitalisasi yang Efektif di Indonesia. *Indonesian Journal of Public Administration Review*, *1*(3), 16. https://doi.org/10.47134/par.v1i3.2524

[2] Rahmatika, R., Pauziah, U., & Mursito, H. (2021). HTML-Based Website Learning Training (Hypertext Markup Languange). *REKA ELKOMIKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 19–25. https://doi.org/10.26760/rekaelkomika.v2i1.19-25

[3] Santiari, N. P. L., & Rahayuda, I. G. S. (2022). Peningkatan Pemasaran Hasil Produksi Melalui Pelatihan Internet Dan Media Sosial Instagram. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(1), 149–155. https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i1.1579

[4] Setiawan, R., Tata, M., Khoerul, N., Siedik, A., & Sundari, A. (2022). *Literasi Digital Sebagai Peningkatan Pemahaman*. 18–23.

[5] Yulista, Y. (2021). Urgensi Pendidikan Literasi Media Digital untuk Meningkatkan Tingkat Kecakapan Digital. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, *4*(1), 1–11. https://doi.org/10.32923/kjmp.v4i1.1779

[6] Ekki, J. (2024). Peran Dan Praktik Artificial Intelligence Akuntansi : Systematic Literature Review. *Jurnal Revenue, Jurnal Akuntansi*, *4*(10.46306/rev.v4i2), 885–898.

[7] Khomsinnudin. (2024). Revitalisasi Manajemen Pendidikan Islam Melalui. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, *7*(1), 137–153.
[8] Trenggono, P. H., & Bachtiar, A. (2023). Peran Artificial Intelligence Dalam Pelayanan Kesehatan : a Systematic Review. *Jurnal Ners*, *7*(1), 444–451. https://doi.org/10.31004/jn.v7i1.13612
[9] Irawan, B., & Nizar Hidayat, M. (2021). Asistensi Pembuatan Website "Mall Pelayanan Publik" Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Samarinda. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(5), 1120–1128. https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i5.7766
[10] Makbull Rizki. (2022). Perkembangan Sistem Pertahanan/Keamanan Siber Indonesia dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi dan Informasi. *Politeia: Jurnal Ilmu Politik*, *14*(1), 54–62. https://doi.org/10.32734/politeia.v14i1.6351
[11] Kurniawan, H., Purwati, N., & Karnila, S. (2023). Pelatihan Teknologi Informasi, Internet Sehat Dan Multimedia Bagi Siswa-Siswi Sma. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, *7*(2), 2022. https://doi.org/10.31764/jmm.v7i2.13902
[12] Roihan, A., Sunarya, P. A., & Rafika, A. S. (2020). Pemanfaatan Machine Learning dalam Berbagai Bidang: Review paper. *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*, *5*(1), 75–82. https://doi.org/10.31294/ijcit.v5i1.7951
[13] Haryanto, A., & Sutra, S. M. (2023). Upaya Peningkatan Keamanan Siber Indonesia oleh Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) Tahun 2017-2020. *Global Political Studies Journal*, *7*(1), 56–69. https://doi.org/10.34010/gpsjournal.v7i1.8141
[14] Adila, S., & Rodiyah, I. (2024). Memajukan Pendidikan Melalui Program Digitalisasi yang Efektif di Indonesia. *Indonesian Journal of Public Administration Review*, *1*(3), 16. https://doi.org/10.47134/par.v1i3.2524
[15] Atin, S., Maulana, H., Afrianto, I., Hirawan, D., Dwi Agustia, R., Finandhita, A., & Dwiguna Saputra, I. (2023). Pelatihan dan Penerapan IoT Smart Farming Hidroponik Guna Mendukung Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU) di SMAN 1 Majalaya. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *7*(2), 342–353. https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i2.12570
[16] Majir, A., & Nasar, I. (2021). Pengaruh E-Commerce Era Industri 4.0 Dan Kesiapan Menyambut Revolusi Society 5.0. *Sebatik*, *25*(2), 530–536. https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i2.1574
[17] Informatika, P. T., Komputer, F. I., & Kuning, U. L. (2021). *ARSY : Aplikasi Riset kepada Masyarakat Pelatihan Pemrograman Seluler di SMK Negeri 2 Pinggir Training of Cellular Programming at SMK Negeri 2 Pinggir*. *1*(1), 130–135.