

Transformasi digital RW melalui pelatihan website profil berbasis canva di kelurahan Jatake

Fika Fitriani*, Shelly Dwi Ariany, Ahmad Robi Ansyori, Muhammad Fakkar, Radjah Berlian Saputra, Halim Hafidhuiddin, Muhammad Fadli Alvalino, Hidayah Dwi Nur Atmaningsih, Nifa Roudotul Zannah, Maudi Aprilla Putri, Restauna Agesti, Junita Nurdia Putri, Agung Ramadhani, Badar Ahmad Sidik, Ahmat Ainul Muttakin, Ahmad Andika Firdiansyah, Tri Suparjiono, Muhamad Azriel Hakim, Eki Pramudya

Universitas Muhammadiyah Tangerang, Tangerang, Banten, Indonesia

Author korespondensi: fikafitriani1711@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.65881/creative.v1i4.187>

INFO ARTIKEL

History:

Submit: 20-08-2026

Revisi: 25-08-2026

Diterima: 26-08-2026

Terbit: 04-09-2026

Kata kunci:

transformasi digital;
literasi digital;
website rw;
canva;
pemberdayaan
masyarakat.

ABSTRAK

Tujuan: untuk meningkatkan literasi dan keterampilan digital masyarakat melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan website profil RW berbasis Canva sebagai media informasi wilayah yang mudah dikelola, terstruktur, dan berkelanjutan di Kelurahan Jatake..

Metode: menggunakan pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD) melalui empat tahapan, yaitu persiapan dan koordinasi, pengumpulan data wilayah, pelatihan dan praktik pembuatan website berbasis Canva, serta pendampingan dan evaluasi. Kegiatan melibatkan 18 perwakilan dari 9 RW di kelurahan Jatake.

Hasil: menunjukkan bahwa 9 peserta dari 3 RW berhasil menyelesaikan praktik pembuatan dan publikasi website profil RW berbasis Canva. Kegiatan menghasilkan 3 website profil RW yang telah aktif (live), 3 QR Code sebagai akses informasi digital, serta 9 calon administrator digital yang mampu mengelola dan memperbarui konten website.

Kesimpulan: kegiatan ini efektif meningkatkan keterampilan digital peserta dan menghasilkan media informasi RW berbasis Canva yang terstruktur, mudah diakses, dan berkelanjutan.

Kontribusi: memperkuat literasi digital dan kemandirian masyarakat dalam mengelola informasi wilayah melalui website profil RW berbasis Canva.



Artikel akses terbuka di bawah lisensi CC-BY-SA.



Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah mendorong perubahan dalam tata kelola informasi publik, tidak hanya pada tingkat

pemerintahan pusat dan daerah, tetapi juga hingga pada lingkup pemerintahan dan organisasi masyarakat paling dekat dengan warga, seperti Rukun Warga (RW) (Natika, 2024; Wahyiah, 2025). Sebagai salah satu unsur penting dalam penyelenggaraan pelayanan masyarakat di tingkat lokal, RW memiliki peran strategis dalam menyampaikan informasi mengenai program kerja, kegiatan sosial, pelayanan administrasi, serta potensi wilayah kepada masyarakat (Mubaroq & Masyhuri, 2026). Dalam konteks tersebut, ketersediaan media informasi digital yang mudah diakses menjadi semakin penting untuk mendukung transparansi, akurasi, dan efektivitas komunikasi antara pengurus wilayah dengan warga (Isma et al., 2025). Pemanfaatan media digital yang terintegrasi juga dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan potensi lokal sekaligus membangun pola komunikasi dua arah yang lebih efektif dan responsif (Rotisno et al., 2026). Oleh karena itu, transformasi digital pada tingkat RW perlu diarahkan tidak hanya pada pemanfaatan media komunikasi, tetapi juga pada penguatan kapasitas pengurus dan warga dalam mengelola informasi wilayah secara mandiri dan berkelanjutan.

Kebutuhan tersebut masih menghadapi berbagai kendala di wilayah kelurahan Jatake, kota Tangerang. Berdasarkan kondisi lapangan, sebagian besar RW belum memiliki media informasi digital yang terorganisasi dan dapat menjadi sumber informasi resmi bagi masyarakat. Penyampaian informasi mengenai pengumuman, program kerja, kegiatan warga, maupun layanan publik masih banyak dilakukan melalui media konvensional, seperti lembaran cetak dan papan pengumuman, serta melalui grup perpesanan instan yang memiliki keterbatasan dalam pengarsipan dan pencarian informasi karena pesan dapat dengan cepat tertimbun oleh percakapan lainnya (Fadhli et al., 2025). Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan masyarakat terhadap informasi yang cepat dan mudah diakses dengan kemampuan pengurus RW dalam menyediakan media informasi digital. Permasalahan tersebut semakin kompleks karena masih terdapat keterbatasan pemahaman teknis dalam pembuatan dan pengelolaan website, anggapan bahwa pembuatan website membutuhkan biaya yang relatif tinggi dan kemampuan pemrograman, serta belum tersedianya sumber daya manusia yang secara khusus bertanggung jawab sebagai administrator media digital wilayah (Ferdiansyah & Setiawan, 2024). Dengan demikian, diperlukan pendekatan digitalisasi yang sederhana, terjangkau, mudah dipelajari, dan dapat dikelola secara mandiri oleh masyarakat di tingkat RW.

Sejumlah penelitian dan kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat meningkatkan kapasitas masyarakat dalam mengelola informasi dan mendukung tata kelola wilayah. Transformasi digital melalui media informasi berbasis website dinilai dapat memperluas akses informasi serta meningkatkan efektivitas komunikasi pada tingkat RW (Isma et al., 2025; Utomo et al., 2025), sedangkan pendampingan literasi digital dapat mendorong kemandirian pengurus RT/RW dalam mengelola data dan informasi wilayah (Priatna et al., 2026). Penggunaan platform berbasis visual juga terbukti memiliki potensi dalam meningkatkan literasi digital masyarakat karena lebih mudah dipahami oleh pengguna pemula (Hani et al., 2024; Setiawan et al., 2026). Dalam konteks pembuatan media digital, platform tanpa kode (*no-code*) seperti Canva dapat menjadi alternatif yang memungkinkan masyarakat membuat media profil organisasi tanpa harus memiliki kemampuan pemrograman (Chandra et al., 2025; Rusdi & Paputungan, 2026). Selain itu, Canva juga telah dimanfaatkan dalam pelatihan desain visual dan pembuatan website interaktif bagi kelompok pemuda dan organisasi masyarakat (Nugroho et al., 2025; Rusmanto et al., 2025). Meskipun demikian, masih

terdapat gap berupa terbatasnya program pengabdian yang tidak hanya memberikan pelatihan, tetapi juga menghasilkan aset digital berupa website profil RW yang siap digunakan, memiliki standar informasi yang relatif seragam, terhubung dengan akses informasi melalui QR Code, serta didukung oleh kader lokal yang dapat melanjutkan pengelolaannya. Padahal, keberlanjutan pengelolaan media digital menjadi faktor penting agar transformasi digital tidak berhenti pada tahap pelatihan semata (Daulay et al., 2026; Prima et al., 2026).

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan tersebut, program pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan KKN Universitas Muhammadiyah Tangerang diarahkan untuk meningkatkan kapasitas digital perwakilan warga dari sembilan RW di kelurahan Jatake melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan website profil berbasis Canva. Pemilihan Canva didasarkan pada karakteristiknya sebagai platform *no-code* yang relatif mudah digunakan, memiliki antarmuka visual, serta memungkinkan pengguna menghasilkan media digital tanpa memerlukan keterampilan pemrograman yang kompleks (Kholik et al., 2024). Pelaksanaan kegiatan tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada praktik langsung dan pendampingan *one-on-one* agar peserta mampu menghasilkan website profil RW secara mandiri. Website yang dikembangkan diarahkan untuk memuat informasi penting mengenai wilayah, antara lain profil dan karakteristik RW, struktur organisasi, potensi wilayah, informasi kegiatan, peta lokasi, serta kontak layanan yang dapat diakses masyarakat. Pendekatan tersebut diharapkan dapat memperkuat kemampuan pengurus dan warga dalam mengelola informasi publik sekaligus mendukung komunikasi yang lebih efektif di tingkat lokal, sebagaimana pentingnya penguatan saluran digital untuk transparansi dan aspirasi warga (Simarmata et al., 2026).

Program pengabdian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis dan akademis bagi proses transformasi digital di tingkat kelurahan. Secara praktis, kegiatan ini ditargetkan menghasilkan sembilan website profil RW yang dapat digunakan sebagai media informasi resmi dan mudah diakses masyarakat, serta dilengkapi QR Code sebagai sarana penghubung menuju informasi digital masing-masing wilayah. Pemanfaatan QR Code diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi publik melalui perangkat digital (Setiyani et al., 2026). Selain menghasilkan produk digital, program ini juga diarahkan untuk membentuk kader administrator digital dari unsur Karang Taruna agar terdapat sumber daya lokal yang mampu melakukan pembaruan dan pemeliharaan informasi secara berkelanjutan. Pelibatan pemuda dalam pengelolaan publikasi digital sejalan dengan temuan bahwa Karang Taruna memiliki potensi strategis sebagai penggerak publikasi dan literasi digital di lingkungan masyarakat (Ni'mah et al., 2026). Dari sisi akademis, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model penerapan teknologi *no-code* dalam pemberdayaan masyarakat dan akselerasi literasi digital berbasis komunitas, sekaligus memberikan contoh praktik pengabdian yang mengintegrasikan pelatihan, pendampingan, produk digital, dan penguatan keberlanjutan pengelolaan informasi pada tingkat RW.

Metode

Program pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD) yang menempatkan aset dan potensi lokal sebagai dasar utama dalam pelaksanaan kegiatan. Pendekatan ini dipilih karena program tidak hanya berorientasi pada penyelesaian keterbatasan kemampuan digital masyarakat, tetapi juga pada penguatan sumber daya manusia yang telah tersedia di lingkungan kelurahan Jatake.

Aset lokal yang dimanfaatkan meliputi pengurus RW sebagai pengelola informasi wilayah dan pemuda Karang Taruna sebagai calon kader administrator digital. Kegiatan dilaksanakan di kelurahan Jatake, kecamatan Jatiuwung, kota Tangerang, dengan melibatkan 18 peserta yang merupakan perwakilan dari 9 RW, dengan ketentuan setiap RW mengutus dua orang peserta. Keterlibatan perwakilan dari seluruh RW dimaksudkan untuk memastikan proses transfer pengetahuan dan keterampilan dapat berlangsung secara merata serta memungkinkan terbentuknya pengelola website pada masing-masing wilayah.

Pelaksanaan program dirancang secara bertahap dan berkesinambungan yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: (1) persiapan dan koordinasi, (2) inventarisasi serta pengumpulan data wilayah, (3) pelatihan dan praktik pembuatan website, dan (4) pendampingan, finalisasi, serta evaluasi. Setiap tahapan memiliki tujuan dan keluaran yang saling berkaitan. Tahap persiapan menghasilkan rancangan template dan instrumen pengumpulan data, tahap pengumpulan data menghasilkan bahan informasi untuk website, tahap pelatihan meningkatkan keterampilan peserta dalam mengelola Canva Website, sedangkan tahap pendampingan memastikan setiap RW mampu menghasilkan dan mengelola website profil secara mandiri.

Tahap pertama, persiapan dan koordinasi, diawali dengan koordinasi antara tim pengabdian, pihak Kelurahan Jatake, dan para Ketua RW untuk memperoleh perizinan sekaligus mengidentifikasi kebutuhan informasi digital di masing-masing wilayah. Berdasarkan hasil koordinasi tersebut, tim pengabdian menyusun master template website profil RW menggunakan Canva sebagai platform *no-code*. Template dirancang dengan struktur dan standar visual yang seragam agar seluruh website memiliki identitas yang terintegrasi, tetapi tetap menyediakan ruang untuk penyesuaian berdasarkan karakteristik dan identitas masing-masing RW. Pada tahap ini juga disusun modul panduan teknis sebagai bahan acuan peserta dalam mengelola website serta formulir inventarisasi data yang digunakan untuk mengidentifikasi dan mengumpulkan informasi profil masing-masing RW.

Tahap kedua, inventarisasi dan pengumpulan data wilayah, dilakukan secara terstruktur dengan melibatkan perwakilan dari sembilan RW. Pengumpulan data menggunakan instrumen Google Form yang telah disiapkan oleh tim pengabdian. Informasi yang dihimpun meliputi sejarah singkat wilayah, profil dan struktur organisasi kepengurusan RW, batas atau peta wilayah, potensi usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), program atau kegiatan unggulan, serta informasi kontak dan layanan penting bagi warga. Data yang diperoleh selanjutnya diperiksa dan diverifikasi untuk memastikan kelengkapan, kesesuaian, dan kelayakannya sebagai konten website. Tahap ini menjadi dasar penyusunan materi website sekaligus membantu peserta memahami jenis informasi publik yang perlu dikelola dan diperbarui secara berkala.

Tahap ketiga, pelatihan dan praktik langsung, dilaksanakan secara tatap muka selama kurang lebih 3 jam di Griya Harmoni Warga, RW 08, Kelurahan Jatake. Pelatihan menggunakan metode workshop dengan komposisi penyampaian materi dan praktik yang dilakukan secara langsung oleh peserta. Materi meliputi pengenalan Canva Website, pengoperasian dan pengeditan template, penginputan serta pengelolaan teks dan gambar, pengaturan tata letak (*layouting*), penyusunan konten profil RW, hingga prosedur publikasi website secara daring (*publish web*). Setiap peserta menggunakan laptop masing-masing dan mempraktikkan materi berdasarkan data wilayah yang telah dikumpulkan. Tim pengabdian memberikan demonstrasi, instruksi praktik, serta bantuan teknis selama proses

berlangsung sehingga peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga memiliki pengalaman langsung dalam menghasilkan website profil RW.

Tahap keempat, pendampingan, finalisasi, dan evaluasi, dilakukan setelah kegiatan pelatihan melalui pendampingan secara individu (*one-on-one*) kepada masing-masing perwakilan RW. Pendampingan difokuskan pada penyelesaian kendala teknis, pemeriksaan kelengkapan konten, penyempurnaan desain, finalisasi struktur informasi, serta proses publikasi website. Setelah website dinyatakan siap, masing-masing RW diarahkan untuk memiliki link URL website resmi dan QR Code yang dapat digunakan sebagai media akses cepat bagi masyarakat. Pada tahap ini juga dilakukan penetapan perwakilan peserta sebagai Administrator Digital RW yang bertanggung jawab terhadap pembaruan dan pengelolaan konten website setelah program berakhir. Evaluasi keberhasilan program dilakukan berdasarkan dua indikator utama, yaitu (1) tercapainya penerbitan sembilan website profil RW yang aktif dan dapat diakses secara daring, dan (2) terbentuknya kemandirian administrator digital dalam melakukan pembaruan konten website tanpa ketergantungan langsung pada tim pengabdian. Dengan indikator tersebut, keberhasilan program tidak hanya dinilai dari terselesaikannya produk digital, tetapi juga dari keberlanjutan pemanfaatan dan pengelolaannya oleh masyarakat.

Hasil dan pembahasan

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat mengenai pelatihan dan pendampingan pembuatan website profil RW berbasis Canva di kelurahan Jatake dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu persiapan dan koordinasi, inventarisasi serta pengumpulan data wilayah, pelatihan dan praktik pembuatan website, serta pendampingan, finalisasi, dan evaluasi. Setiap tahapan dirancang untuk menghasilkan luaran yang saling berkesinambungan, mulai dari kesiapan materi dan data, peningkatan keterampilan peserta, hingga terbentuknya website profil RW yang dapat diakses secara daring dan dikelola secara mandiri oleh administrator lokal. Secara keseluruhan, kegiatan menghasilkan tiga website profil RW yang telah dipublikasikan, tiga QR Code sebagai media akses informasi, serta sembilan peserta yang berhasil menyelesaikan praktik pembuatan website. Rincian capaian indikator keberhasilan program disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 capaian indikator keberhasilan program pengabdian

No.	Indikator keberhasilan	Target perencanaan	Capaian lapangan	Persentase capaian	Keterangan evaluasi
1	Partisipasi kehadiran peserta	18 orang	9 orang	50,00%	Perwakilan RW 01 (2 orang), RW 06 (3 orang), RW 08 (4 orang)
2	Keterlibatan wilayah RW	9 RW	3 RW	33,30%	Wilayah terwakili: RW 01, RW 06, dan RW 08
3	Penerbitan website profil RW	9 website	3 website	33,30%	Website RW 01, RW 06, dan RW 08 resmi terbit (<i>live</i>)
4	Pembuatan akses QR Code	9 unit	3 unit	33,30%	Terbuat 3 unit cetakan QR Code untuk RW 01, RW 06, dan RW 08
5	Keberhasilan praktik pembuatan website	18 orang	9 orang	50,00%	100% dari peserta yang hadir (9 orang) berhasil menyelesaikan praktik

Sumber: data primer, diolah, 2026.

Tahap pertama diawali dengan koordinasi antara tim pengabdian, pihak kelurahan Jatake, serta pengurus RW untuk menyamakan tujuan kegiatan, mengidentifikasi kebutuhan informasi wilayah, dan menentukan peserta yang akan mengikuti program. Pada tahap ini, tim pengabdian juga mempersiapkan perangkat pendukung kegiatan berupa master template website profil RW berbasis Canva, modul panduan teknis, serta instrumen inventarisasi data wilayah. Template dirancang dengan struktur informasi yang relatif seragam sehingga website dari setiap RW memiliki pola penyajian yang konsisten, tetapi tetap memungkinkan penyesuaian terhadap karakteristik dan identitas masing-masing wilayah. Hasil koordinasi menunjukkan bahwa kebutuhan utama peserta bukan hanya kemampuan membuat tampilan website, tetapi juga pemahaman mengenai informasi apa saja yang layak ditampilkan sebagai informasi publik wilayah. Oleh sebab itu, struktur template disusun berdasarkan kebutuhan praktis RW, seperti profil wilayah, struktur organisasi, potensi lokal, kegiatan atau program unggulan, informasi layanan, peta lokasi, dan kontak yang dapat dihubungi warga. Penyusunan template sejak awal memberikan dua manfaat, yaitu mempercepat proses praktik karena peserta tidak perlu membangun website dari halaman kosong dan membantu menjaga konsistensi informasi antarrwilayah.

Tahap kedua dilakukan melalui proses inventarisasi dan pengumpulan data profil RW menggunakan instrumen Google Form. Peserta diarahkan untuk mengidentifikasi dan mengumpulkan informasi yang akan digunakan sebagai materi website, meliputi sejarah singkat RW, struktur organisasi, informasi wilayah, potensi UMKM, kegiatan unggulan, serta kontak layanan penting. Data tersebut kemudian diperiksa oleh tim pengabdian untuk memastikan informasi yang dimasukkan ke dalam website memiliki kelengkapan dan kesesuaian dengan kebutuhan publikasi. Tahap inventarisasi data menjadi bagian penting karena keberhasilan sebuah website profil tidak hanya ditentukan oleh aspek visual, tetapi juga oleh kualitas dan kelengkapan informasi yang disajikan. Melalui proses ini, peserta mulai memahami bahwa website RW dapat berfungsi sebagai repositori informasi wilayah yang lebih terstruktur dibandingkan penyampaian informasi melalui pesan instan. Dengan demikian, kegiatan tidak semata-mata mengajarkan penggunaan Canva, tetapi juga memperkenalkan pola pengelolaan informasi wilayah yang lebih sistematis.

Tahap ketiga dilaksanakan dalam bentuk workshop tatap muka selama kurang lebih tiga jam di Griya Harmoni Warga, RW 08. Materi pelatihan mencakup pengenalan Canva Website, pengoperasian template, penginputan teks dan gambar, pengaturan layout, penyusunan konten, serta proses publikasi website secara daring (publish web). Metode pelatihan menggunakan pendekatan demonstrasi dan praktik langsung sehingga peserta dapat mengikuti setiap tahapan yang diperagakan oleh tim pengabdian menggunakan perangkat masing-masing. Meskipun target awal program adalah 18 peserta yang mewakili sembilan RW, pada pelaksanaan kegiatan hanya terdapat sembilan peserta yang hadir. Peserta yang hadir berasal dari RW 01 sebanyak dua orang, RW 06 sebanyak tiga orang, dan RW 08 sebanyak empat orang. Dengan demikian, tingkat kehadiran peserta mencapai 50,0%, sedangkan keterwakilan wilayah hanya mencapai 33,3%, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1. Enam RW lainnya, yaitu RW 02, RW 03, RW 04, RW 05, RW 07, dan RW 09, belum dapat mengikuti kegiatan karena adanya kesibukan pengurus dan pemuda dalam mempersiapkan rangkaian kegiatan peringatan HUT RI serta adanya agenda pelayanan warga yang bertepatan dengan waktu pelaksanaan program.

Meskipun jumlah peserta tidak mencapai target awal, proses pelatihan terhadap peserta yang hadir dapat berlangsung secara lebih intensif. Jumlah peserta yang relatif

terbatas memungkinkan tim pengabdian memberikan perhatian secara lebih personal pada saat praktik, terutama ketika peserta mengalami kendala dalam memasukkan konten, mengatur elemen visual, maupun melakukan publikasi website. Kondisi tersebut mendukung penerapan metode *hands-on learning*, karena peserta memperoleh kesempatan lebih banyak untuk mencoba secara langsung dan memperoleh koreksi pada saat proses berlangsung. Dokumentasi pelaksanaan workshop dan praktik pembuatan website ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1 pelatihan dan praktik langsung pembuatan website profil RW
Sumber: data primer, 2026.

Berdasarkan hasil evaluasi praktik, seluruh sembilan peserta yang hadir berhasil menyelesaikan tahapan pembuatan website hingga proses publikasi. Dengan demikian, tingkat keberhasilan praktik mencapai 100% apabila dihitung berdasarkan peserta yang hadir. Capaian tersebut menunjukkan bahwa meskipun secara kuantitatif partisipasi hanya mencapai 50,0% dari target peserta, dari sisi ketercapaian pembelajaran peserta yang hadir menunjukkan hasil yang sangat baik. Peserta tidak hanya mengikuti demonstrasi, tetapi mampu menerapkan tahapan pengeditan template, memasukkan informasi wilayah, menyesuaikan elemen desain, dan menerbitkan website secara daring.

Tahap keempat dilakukan melalui pendampingan secara individual (*one-on-one*) setelah pelaksanaan workshop. Pendampingan diberikan untuk memastikan setiap website yang telah dibuat dapat diselesaikan secara utuh dan memiliki informasi yang layak ditampilkan kepada masyarakat. Pada tahap ini, tim pengabdian membantu peserta melakukan pemeriksaan ulang terhadap struktur halaman, kelengkapan informasi, tampilan visual, penempatan gambar, serta proses publikasi. Pendampingan juga digunakan untuk menyelesaikan kendala teknis yang belum dapat dituntaskan pada saat workshop. Hasil pendampingan menghasilkan tiga website profil RW yang berhasil dipublikasikan secara live, yaitu website RW 01, RW 06, dan RW 08. Setiap website juga dilengkapi dengan QR Code yang dapat digunakan sebagai sarana akses cepat menuju halaman informasi digital masing-masing RW. Dengan demikian, capaian penerbitan website dan QR Code masing-masing mencapai 33,3% dari target keseluruhan sembilan RW. Selain luaran berupa website, sembilan peserta dari tiga RW yang terlibat secara langsung ditetapkan dan diarahkan sebagai administrator digital yang bertanggung jawab terhadap pengelolaan dan pembaruan

informasi pada website masing-masing. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa keberhasilan program tidak hanya terlihat dari produk digital yang dihasilkan, tetapi juga dari kemampuan peserta dalam menyelesaikan proses pembuatan website secara mandiri setelah memperoleh pelatihan dan pendampingan. Namun demikian, capaian tersebut masih terbatas pada tiga RW yang berpartisipasi. Oleh karena itu, keberhasilan produk pada tiga RW perlu dibedakan dengan tingkat keberhasilan program secara keseluruhan. Secara produk, seluruh peserta yang hadir berhasil menghasilkan website, sedangkan secara cakupan wilayah, program baru menjangkau sepertiga dari target sembilan RW.

Efektivitas platform no-code dalam meningkatkan akses teknologi

Salah satu temuan penting dari kegiatan ini adalah kemampuan peserta untuk menyelesaikan proses pembuatan dan publikasi website meskipun sebagian peserta tidak memiliki latar belakang pemrograman. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemilihan Canva sebagai platform *no-code* relevan dengan karakteristik peserta yang membutuhkan teknologi sederhana, visual, dan mudah dioperasikan. Model drag-and-drop memungkinkan peserta berfokus pada penyusunan informasi dan tampilan tanpa harus memahami bahasa pemrograman atau konfigurasi teknis website yang kompleks.

Temuan tersebut memperkuat hasil kegiatan terdahulu yang menempatkan platform tanpa kode sebagai alternatif dalam pelatihan pembuatan website bagi masyarakat atau perangkat pemerintahan lokal. Manalu et al. (2026), misalnya, mengembangkan pelatihan pembuatan website profil desa menggunakan platform tanpa kode sebagai upaya meningkatkan kemampuan perangkat desa dalam menyediakan media informasi digital. Temuan kegiatan di kelurahan Jatake menunjukkan kecenderungan yang sama, yaitu bahwa penyederhanaan aspek teknis dapat membuat proses adopsi teknologi lebih mudah bagi pengguna pemula.

Penggunaan Canva juga sejalan dengan kegiatan Rusmanto et al. (2025) yang memanfaatkan Canva dalam pelatihan desain visual dan website interaktif bagi Karang Taruna. Kesamaan tersebut terletak pada karakteristik Canva sebagai media visual yang dapat digunakan oleh kelompok masyarakat yang tidak secara khusus memiliki kompetensi teknologi informasi. Dalam konteks program di Kelurahan Jatake, kemudahan tersebut tidak berhenti pada kemampuan membuat desain, tetapi diarahkan sampai pada menghasilkan website yang dapat dipublikasikan dan digunakan sebagai media informasi wilayah. Dengan demikian, penggunaan *no-code* platform dapat dipandang sebagai strategi untuk menurunkan hambatan awal dalam proses transformasi digital masyarakat.

Pendampingan intensif dan peningkatan kemandirian peserta

Keberhasilan sembilan peserta dalam menyelesaikan praktik perlu dilihat tidak hanya sebagai hasil dari penggunaan Canva, tetapi juga sebagai konsekuensi dari desain pembelajaran yang menggabungkan workshop dan pendampingan *one-on-one*. Pelatihan tatap muka memberikan pengetahuan dasar dan demonstrasi, sedangkan pendampingan individual memungkinkan tim pengabdian mengidentifikasi kesulitan peserta secara lebih spesifik. Pola tersebut membuat proses belajar menjadi lebih adaptif karena bantuan dapat diberikan berdasarkan permasalahan aktual yang dihadapi masing-masing peserta.

Hasil ini relevan dengan Priatna et al. (2026) yang menekankan pentingnya pendampingan literasi digital dalam mendorong kemandirian pengurus RT/RW dalam mengolah data wilayah. Dalam kegiatan di Kelurahan Jatake, konsep kemandirian tersebut

diterapkan pada kemampuan mengelola media informasi digital. Peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai cara menggunakan aplikasi, tetapi juga diarahkan untuk mampu melakukan pengeditan, pembaruan, dan publikasi informasi secara mandiri.

Temuan tersebut juga mendukung Ferdiansyah & Setiawan (2024) yang membahas efektivitas pelatihan aplikasi berbasis visual dalam meningkatkan literasi digital masyarakat perkotaan. Karakteristik visual Canva memberikan lingkungan belajar yang relatif mudah dipahami oleh peserta pemula. Ketika pendekatan tersebut dikombinasikan dengan praktik langsung dan pendampingan individual, proses transfer keterampilan menjadi lebih konkret. Oleh karena itu, keberhasilan 100% peserta yang hadir dalam menyelesaikan praktik dapat dipahami sebagai hasil interaksi antara pemilihan teknologi yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta dan strategi pendampingan yang intensif.

Website profil sebagai media tata kelola informasi RW

Luaran berupa website profil RW memiliki nilai strategis karena mengubah pola penyampaian informasi yang sebelumnya tersebar pada papan pengumuman, media cetak, atau percakapan grup perpesanan menjadi media digital yang lebih terstruktur. Website memungkinkan informasi profil, struktur organisasi, potensi wilayah, kegiatan, dan kontak layanan ditempatkan dalam satu ruang informasi yang dapat diakses kembali oleh masyarakat. Dalam konteks ini, transformasi digital tidak hanya berkaitan dengan perubahan media, tetapi juga perubahan cara informasi wilayah dikumpulkan, disusun, disimpan, dan disebarluaskan.

Temuan tersebut sejalan dengan Isma et al. (2025) yang mengkaji transformasi digital pada tingkat RW melalui pemanfaatan media informasi berbasis website. Website dapat menjadi instrumen pendukung tata kelola informasi karena memberikan ruang publikasi yang lebih terorganisasi. Hal tersebut juga relevan dengan Nugraha et al. (2022) yang menempatkan tata kelola komunikasi publik berbasis digital sebagai bagian dari strategi komunikasi pengurus wilayah. Dengan adanya website, pengurus RW memiliki kanal informasi yang dapat digunakan secara lebih terarah untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat.

Selain itu, penggunaan website sebagai media transparansi juga memiliki keterkaitan dengan Kardianawati et al. (2026), yang membahas pendampingan pembuatan website profil sebagai sarana transparansi informasi publik di tingkat kelurahan. Program di Kelurahan Jatake memperluas gagasan tersebut ke tingkat RW melalui pembuatan profil digital yang dikelola langsung oleh perwakilan masyarakat. Dengan demikian, website tidak hanya berfungsi sebagai media promosi atau publikasi, tetapi juga berpotensi menjadi bagian dari ekosistem informasi publik yang lebih dekat dengan kebutuhan warga.

QR Code sebagai penghubung akses informasi digital

Pembuatan QR Code pada tiga website yang berhasil diterbitkan memberikan dimensi tambahan terhadap pemanfaatan website profil RW. QR Code berfungsi sebagai penghubung antara media informasi fisik dan media digital. Masyarakat dapat memperoleh akses menuju website tanpa harus mengetik alamat situs secara manual. Dengan demikian, keberadaan QR Code memungkinkan informasi digital tetap diperkenalkan melalui media fisik yang selama ini sudah familiar di lingkungan masyarakat. Pemanfaatan tersebut sejalan dengan Ahwani et al. (2025) yang membahas QR Code sebagai media penghubung informasi publik warga pada era digital. Dalam konteks kelurahan Jatake, QR Code dapat ditempatkan

pada papan informasi, ruang pelayanan, kegiatan masyarakat, atau media publikasi lainnya sehingga keberadaan website lebih mudah dikenali dan diakses. Strategi ini menunjukkan bahwa digitalisasi tidak harus sepenuhnya menghilangkan media konvensional, tetapi dapat mengintegrasikan keduanya untuk menciptakan pola akses informasi yang lebih fleksibel.

Pelibatan karang taruna dan keberlanjutan program

Aspek keberlanjutan merupakan salah satu bagian penting dari program karena keberadaan website akan memberikan manfaat jangka panjang hanya apabila terdapat pihak yang bertanggung jawab terhadap pembaruan konten. Oleh karena itu, penetapan peserta sebagai administrator digital menjadi bagian penting dari strategi pascapelatihan. Administrator lokal diharapkan dapat memperbarui informasi kegiatan, struktur kepengurusan, program kerja, kontak layanan, maupun informasi lain yang mengalami perubahan tanpa harus selalu bergantung pada tim pengabdian.

Strategi tersebut sejalan dengan Mulyani et al. (2025) yang menempatkan Karang Taruna sebagai salah satu potensi pemuda dalam pengelolaan publikasi digital desa. Pelibatan pemuda dalam program di kelurahan Jatake memiliki nilai strategis karena keberlanjutan teknologi membutuhkan sumber daya manusia yang relatif dekat dengan perkembangan teknologi digital. Dengan memberikan peran sebagai administrator, peserta tidak hanya menjadi penerima manfaat program, tetapi juga diposisikan sebagai aktor yang dapat melanjutkan proses transformasi digital di wilayahnya.

Dari perspektif pemberdayaan masyarakat, pola tersebut juga sesuai dengan prinsip pendekatan ABCD yang digunakan dalam program. Program memanfaatkan aset yang telah tersedia di masyarakat, yaitu keberadaan pengurus RW dan pemuda Karang Taruna, kemudian meningkatkan kapasitas aset tersebut melalui pelatihan dan pendampingan. Dengan demikian, orientasi program tidak berhenti pada pemberian bantuan berupa website, tetapi berusaha membangun kapasitas lokal agar masyarakat mampu mengelola aset digital yang telah dihasilkan.

Partisipasi peserta dan faktor kontekstual pelaksanaan

Meskipun capaian pembelajaran peserta yang hadir tergolong tinggi, tingkat partisipasi keseluruhan masih menjadi keterbatasan utama program. Kehadiran hanya mencapai 50,0% dari target peserta dan keterwakilan wilayah hanya mencapai 33,3%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pelatihan secara teknis belum secara otomatis menunjukkan keberhasilan program dalam hal jangkauan sasaran. Enam RW belum memperoleh manfaat langsung dari pelatihan karena adanya benturan jadwal dengan kegiatan masyarakat dan agenda peringatan HUT RI.

Faktor tersebut penting diperhatikan dalam perencanaan kegiatan pengabdian berbasis komunitas karena keberhasilan program sangat dipengaruhi oleh konteks sosial dan kalender kegiatan masyarakat. Santoso dan Wijaya (2019) menempatkan KKN sebagai salah satu instrumen yang dapat mendukung percepatan digitalisasi pelayanan masyarakat, tetapi efektivitas kegiatan lapangan tetap memerlukan penyesuaian dengan kondisi dan aktivitas masyarakat setempat. Dalam kasus Kelurahan Jatake, pemilihan waktu kegiatan menjadi faktor yang perlu dievaluasi karena periode menjelang dan sekitar perayaan HUT RI merupakan masa dengan intensitas kegiatan masyarakat yang tinggi.

Dengan demikian, rendahnya keterwakilan wilayah tidak semata-mata dapat dipahami sebagai rendahnya minat terhadap digitalisasi, tetapi juga sebagai persoalan

kesesuaian waktu pelaksanaan dengan agenda lokal. Untuk program lanjutan, strategi yang dapat dipertimbangkan adalah melakukan pemetaan kalender kegiatan masyarakat sejak tahap persiapan, menyediakan beberapa sesi pelatihan alternatif, atau menerapkan model pelatihan bertahap berdasarkan kelompok RW. Strategi tersebut berpotensi meningkatkan keterjangkauan program tanpa mengurangi kualitas pendampingan.

Capaian program

Secara keseluruhan, program menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik, platform *no-code*, dan pendampingan individual dapat menjadi model yang efektif untuk memperkenalkan pengelolaan media informasi digital pada tingkat RW. Bukti paling kuat terlihat dari keberhasilan seluruh peserta yang hadir dalam menyelesaikan praktik hingga tahap publikasi website. Namun, capaian tersebut perlu dibaca secara proporsional karena secara cakupan program baru menjangkau tiga dari sembilan RW yang menjadi sasaran awal.

Dengan demikian, keberhasilan program dapat dilihat dalam dua dimensi. Pertama, dari sisi kualitas pembelajaran dan produk, program menunjukkan hasil positif karena sembilan peserta berhasil menyelesaikan praktik dan tiga website berhasil dipublikasikan beserta QR Code. Kedua, dari sisi cakupan dan pemerataan, program masih memerlukan pengembangan karena enam RW belum terlibat. Temuan ini sekaligus memberikan dasar bagi pelaksanaan program lanjutan untuk memperluas implementasi website ke seluruh RW di Kelurahan Jatake, memperkuat mekanisme pembaruan konten, serta memastikan keberlanjutan administrator digital.

Pada akhirnya, program ini tidak hanya menghasilkan produk berupa website profil RW, tetapi juga memperkenalkan pola baru dalam pengelolaan informasi masyarakat yang menggabungkan teknologi sederhana, partisipasi komunitas, dan penguatan kapasitas sumber daya manusia lokal. Model tersebut sejalan dengan arah pengembangan literasi digital masyarakat yang menempatkan teknologi sebagai instrumen pemberdayaan, bukan sekadar sebagai produk akhir. Oleh karena itu, pengalaman pelaksanaan di Kelurahan Jatake dapat menjadi dasar untuk mengembangkan model transformasi digital RW yang lebih luas, terstandar, partisipatif, dan berkelanjutan.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan website profil RW berbasis Canva di kelurahan Jatake telah memberikan kontribusi terhadap peningkatan kapasitas digital masyarakat dalam mengelola dan menyebarluaskan informasi wilayah. Penggunaan platform *no-code* yang dipadukan dengan metode praktik langsung dan pendampingan *one-on-one* terbukti memudahkan peserta dalam memahami proses pembuatan, pengeditan, hingga publikasi website tanpa memerlukan kemampuan pemrograman. Meskipun pelaksanaan kegiatan hanya menjangkau 3 dari 9 RW yang ditargetkan, seluruh 9 peserta yang hadir berhasil menyelesaikan praktik pembuatan website. Capaian tersebut menghasilkan tiga website profil RW yang telah dipublikasikan secara live dan dilengkapi dengan QR Code sebagai sarana akses informasi digital. Hasil ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi yang sederhana dan sesuai dengan kapasitas pengguna dapat menjadi strategi efektif dalam mendorong transformasi digital pada tingkat komunitas.

Selain menghasilkan luaran digital, kegiatan ini berkontribusi pada penguatan kapasitas lokal melalui pembentukan sembilan peserta sebagai calon administrator digital yang dapat melanjutkan pengelolaan dan pembaruan informasi website di wilayah masing-masing. Pemanfaatan website dan QR Code memberikan alternatif media informasi yang lebih terstruktur dan mudah diakses, sedangkan pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD) mendorong pemanfaatan potensi sumber daya manusia lokal, khususnya pengurus RW dan pemuda Karang Taruna, sebagai bagian dari keberlanjutan program. Dengan demikian, inti hasil kegiatan menunjukkan bahwa kombinasi teknologi *no-code*, pelatihan berbasis praktik, dan pendampingan intensif dapat menjadi model pemberdayaan digital yang aplikatif untuk mendukung tata kelola informasi masyarakat di tingkat RW. Ke depan, perluasan program ke RW yang belum terlibat serta penyesuaian waktu pelaksanaan dengan agenda masyarakat menjadi langkah penting untuk meningkatkan pemerataan manfaat dan keberlanjutan transformasi digital di Kelurahan Jatake.

Daftar pustaka

- Ahwani, M., Sihombing, W. L., & Nofiana, T. (2025). Sosialisasi Aplikasi Pelayanan Desa Jawilan Melalui Pemasangan QR CODE di Lingkungan Warga. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(6), 3116–3122. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v3i6.2908>
- Chandra, N. P., Ong, I., Agussalim, J. W., & Rahayu, F. S. (2025). Pelatihan Desain Visual Melalui Canva Pada Pendidikan dan Pelatihan Happy Youth Camp 2025. *Prosiding Seminar Nasional KONSTELASI*, 2(1), 508–519. <https://doi.org/10.24002/prosidingkonstelasi.v2i1.11325>
- Daulay, A. H., Dany, B. E., Ekawati, Y. A., & Sinuraya, M. A. (2026). Transformasi Digital dalam Manajemen SDM UMKM Medan Untuk Efisiensi dan Keberlanjutan Bisnis. *RESPINARIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 110–120. <https://doi.org/10.66785/respinaria.v2i1.138>
- Fadhli, K., Deva, R. N., Putra, S. A. A., Munawaroh, S., Setiawan, D., Firmansya, A. B., Saputra, D. A., Khumaini, A. S., & Prayoga, W. (2025). Peningkatan Pelayanan Publik Pemerintah Desa Melalui Sistem Running Text. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 24–32. <https://doi.org/10.32764/abdimasif.v6i1.5372>
- Ferdiansyah, K., & Setiawan, A. (2024). Strategi Pengembangan Website Informasi Program Pelatihan SDM untuk Meningkatkan Literasi Digital di Indonesia. *Bit-Tech*, 7(2), 638–647. <https://doi.org/10.32877/bt.v7i2.1985>
- Hani, S. U., Aditya, A., Rahayu, S., & Yulianti, W. R. (2024). Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital di SDN Sirap dan SDN Sirnasari. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(2), 2630–2639. <https://doi.org/10.59837/tv4xf054>
- Isma, Y. S., Kardiati, D., Muslem, M., Fadhillah, S. K., KN, J., Akmal, F., & Chairunnisak, S. (2025). Transformasi Digital Sebagai Instrumen untuk Memperluas Aksesibilitas Layanan Publik. *Journal Of Administrative And Social Science*, 6(2), 66–77. <https://doi.org/10.55606/jass.v6i2.1891>
- Kardianawati, A., Suharnawi, S., Erawan, L., & Nurhindarto, A. (2026). Transformasi Digital melalui Pembuatan Website Profil Rukun Tetangga (RT) sebagai Media Informasi Digital Warga. *ABDIMASKU: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 9(1), 141. <https://doi.org/10.62411/ja.v9i1.3163>
- Kholik, A., Soegiarto, A., & Rizkina, P. S. (2024). Perancangan Aplikasi Sistem Peminjaman

- Laboratorium Berbasis No-Code Development Platforms (NCDPs) Menggunakan Glideapps. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(1), 285–296. <https://doi.org/10.59000/jim.v3i1.219>
- Manalu, I. P., Simatupang, F., Sipahutar, M. J., Naibaho, B. M., Geraldo, B., Wowiling, G. I., Silalahi, S. M., Sigiro, M. M. Ti., Siagian, P., & Sinambela, E. S. (2026). Pengembangan Website Desa Manalu Sebagai Sumber Informasi Dan Pemberdayaan Masyarakat. *GANESHA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 394–401. <https://doi.org/10.36728/ganesha.v6i1.5898>
- Mubarog, H., & Masyhuri, M. (2026). Penguatan Peran RT dan RW dalam Tata Kelola Pemerintahan Daerah: Studi Pustaka atas Kebijakan Peningkatan Insentif RT/RW di Kota Probolinggo. *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 6(1), 1505–1518. <https://doi.org/10.57250/ajsh.v6i1.2757>
- Mulyani, Y. S., Apriyani, Y., Adiwiseastra, M. F., Fikri, E. A., Hakim, I. F., Rustiman, R. A. F., Utami, A. D., & Yulianti, F. (2025). Pelatihan Konten Digital Karang Taruna sebagai Agen Promosi Potensi Lokal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(9), 4735–4740. <https://doi.org/10.59837/jpmmba.v3i9.3372>
- Natika, L. (2024). Transformasi Pelayanan Publik Di Era Digital: Menuju Pelayanan Masa Depan Yang Lebih Baik. *The World of Public Administration Journal*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.37950/wpaj.v6i1.2040>
- Ni'mah, N., Fabriar, S. R., Fitri, A. N., & Pangestu, A. C. (2026). Peningkatan Literasi Digital Masyarakat dalam Pemanfaatan Media Digital untuk Informasi dan Promosi. *ADMA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(2), 1–16. <https://doi.org/10.30812/adma.v6i2.5281>
- Nugraha, A. R., Sjoraida, D. F., & Novianti, E. (2022). Analisis strategi humas pemerintahan era milenial dalam menghadapi tata kelola informasi publik. *PROfesi Humas Jurnal Ilmiah Ilmu Hubungan Masyarakat*, 6(2), 286. <https://doi.org/10.24198/prh.v6i2.37095>
- Nugroho, F. D., Firmansyah, F., & Prasada, E. A. (2025). Peningkatan Kreativitas Pemuda Karang Taruna Melalui Pelatihan Desain Grafis Berbasis Aplikasi Canva di Desa Pangkalan Benteng. *Etos: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2). <https://doi.org/10.47453/etos.v7i2.3604>
- Priatna, W., Lestari, T. S., & Rasim, R. (2026). Penguatan Infrastruktur Digital Desa Melalui Penerapan Jaringan RT/RW-Net Dan Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Smart Village. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 9(1), 1–12. <https://doi.org/10.31599/57zv7x35>
- Prima, A., Natavia, D. S., Azainil, A., Buhari, M. R., & Hidayanto, D. N. (2026). Transformasi Kepemimpinan Digital dalam Pengelolaan Lembaga Pendidikan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 82–92. <https://doi.org/10.54371/jiip.v9i1.10160>
- Rotisno, R. H. N., Sahan, M. Y., & Welin, E. D. M. (2026). Branding Budaya Lokal Desa Paubokol Melalui Komunikasi Digital di Media Sosial Instagram. *Bridge: Jurnal Publikasi Sistem Informasi Dan Telekomunikasi*, 4(1), 01–09. <https://doi.org/10.62951/bridge.v4i1.820>
- Rusdi, M., & Paputungan, I. V. (2026). Analysis Of Low-Code Adaptation In Industrial Era 4.0 Application Development In Indonesia. *Jurnal Sains, Nalar, Dan Aplikasi Teknologi Informasi*, 5(1), 72–79. <https://doi.org/10.20885/snati.v5.i1.42395>
- Rusmanto, D. E., Eswono, E. S. P., & Rofi'ah, Z. (2025). Pelatihan Canva Untuk Meningkatkan Kompetensi Desain Digital Pemuda dan UMKM di Desa 3D. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 5(1), 46–60.

- <https://doi.org/10.29407/dimastara.v5i1.27101>
- Setiawan, M. A., Wibisana, B., & Purnomo, H. (2026). Development of a Mobile Application to Improve Digital Literacy Skills. *Secure And Knowledge-Intelligent Research in Cybersecurity And Multimedia (SAKIRA)*, 3(2), 67–71. <https://doi.org/10.36679/s4kira.v3i2.54>
- Setiyani, N. A., Putra, P., & Putrianika, P. (2026). Optimalisasi Pelayanan Publik Melalui Penerapan Qr Code Sebagai Media Informasi Di Desa Sukahurip. *An-Nizam*, 5(1), 106–116. <https://doi.org/10.33558/an-nizam.v5i1.12313>
- Simarmata, S. P., Supriadi, T., Sahelangi, E. S., & Sakinah, A. (2026). Keadilan Lingkungan pada Skala Mikro: Tata Kelola Permukiman Berbasis Komunitas di RT 08/RW 04 Malaka Jaya, Jakarta Timur dalam Perspektif Hukum Lingkungan Indonesia. *Glosains: Jurnal Sains Global Indonesia*, 7(1), 27–42. <https://doi.org/10.59784/glosains.v7i1.643>
- Utomo, B. S., Heriyanti, H., Karindra, M., Jakak, P. M., & Firdaus, T. (2025). Pengembangan Web Informasi Desa Sido Makmur Untuk Meningkatkan Pelayanan Masyarakat. *Jurnal Riset Sistem Informasi*, 2(3), 88–98. <https://doi.org/10.69714/300a4x62>
- 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>