



PEMANFAATAN SISTEM INFORMASI MULTIMEDIA GUNA MENINGKATKAN PEREKONOMIAN MASYARAKAT

Dwi Puspita Agustin
adwipuspita783@gmail.com

Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Bhakti Kartini

ABSTRAK

Desain grafis merupakan sebuah kegiatan yang bertujuan agar menghasilkan karya yang dapat dimanfaatkan dan estetis untuk berbagai jenis media termasuk sistem informasi multimedia dan proses penyampaiannya tidak hanya dalam bentuk teks, namun juga menggunakan berbagai bentuk visual lainnya. Perkembangan desain grafis makin signifikan, ini dapat terlihat dari berbagai ragam desain yang ada di pasaran. Kehadiran sistem informasi desain grafis dapat dimanfaatkan untuk memulai kegiatan ekonomi masyarakat dan akhirnya meningkatkan perekonomian masyarakat. Akan tetapi penggunaan desain grafis pada masyarakat umum masih rendah, jadi penelitian ini bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan dan manfaat desain grafis secara umum serta untuk meningkatkan perekonomian masyarakat secara khusus.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Multimedia, Perekonomian Masyarakat

ABSTRACT

Graphic design is an activity that aims to produce usable and aesthetic work for various types of media including multimedia information systems and the delivery process not only in text form, but also using various other visual forms. The development of graphic design is increasingly significant, this can be seen from the various designs on the market. The presence of a graphic design information system can be used to start community economic activities and ultimately improve the community's economy. However, the use of graphic design among the general public is still low, so this research aims to convey knowledge and benefits of graphic design in general and to improve the community's economy in particular.

Keywords: Information Systems, Multimedia, Community Economy

PENDAHULUAN

Komputer merupakan alat pertama dan utama dalam kemajuan komputasi sebuah elektronik. Teknologi komputer semakin berkembang dari setiap zaman ke zaman. Komputer makin berkembang menjadi salah satu alat yang bisa mempermudah kegiatan manusia untuk mempermudah pemrosesan sebuah informasi ataupun sebagai salah satu alat komunikasi. Hal ini melahirkan sebuah istilah yaitu teknologi informasi dan komunikasi.

Hingga sekarang kemajuan teknologi berbasis komputer telah meyebar ke berbagai bidang ilmu, seperti pada bidang Pendidikan, bidang Manajemen, dan masih banyak lainnya. Kemajuannya diikuti dengan adanya perkembangan jaringan berbasis Internet, dimana Internet adalah bagian terpenting dari beberapa aplikasi bisnis, seperti sistem informasi multimedia. Pengetahuan tentang teknologi berbasis computer ini sangat berguna tidak hanya untuk



sekelompok orang tertentu saja, akan tetapi juga bermanfaat untuk berbagai elemen masyarakat, jadi masyarakat diharapkan bisa terus beradaptasi terhadap pesatnya kemajuan teknologi informasi yang ada sekarang ini.

Salah satu contohnya terdapat pada anak muda atau masyarakat golongan muda di suatu wilayah, dan terkhusus remaja yang bergabung pada sebuah organisasi masyarakat seperti Karang Taruna. Karang Taruna merupakan salah satu organisasi sosial pada masyarakat untuk menjadi wadah dan sarana berkembang masyarakat serta anggota yang akan tumbuh dan berkembang di masyarakat, secara khusus untuk para golongan pemuda di daerah tersebut, dengan dasar kesadaran dan tanggung jawab sosial terhadap warga masyarakat sekitar. Kelompok tersebut biasanya bergerak pada bidang kesejahteraan masyarakat. Untuk menjalankan kegiatan di karang taruna, munculah berbagai kebutuhan informasi dapat bisa membantu masyarakat terutama untuk berwirausaha, untuk itu diharuskan dapat memanfaatkan teknologi, agar akhirnya mampu mengumpulkan dana dan prasaran dalam menjalankan kegiatan dan program-program kerja pada Karang Taruna.

Melihat adanya kebutuhan tentang kemajuan sistem informasi multimedia ini, maka penelitian ini akan memberikan informasi berkaitan tentang Pemanfaatan Sistem Informasi pada Bidang Desain Grafis. Serta diharapkan adanya penelitian ini dapat membantu masyarakat secara umum dan secara khusus untuk remaja Karang Taruna dapat mengaplikasikan ilmu dengan baik dan dapat dimanfaatkan lingkungan sekitar, dan juga dapat dimanfaatkan sebagai bekal dasar saat di dunia kerja nantinya.

TINJAUAN PUSTAKA

Sistem Informasi

Sistem sendiri mengacu pada berbagai elemen yang berkaitan bekerjasama untuk mencapai tujuan. Sebuah sistem berada pada ruang yang lebih besar yang disebut sebagai lingkungan (environment). Suatu sistem dan lingkungannya terpisahkan oleh pembatas (boundary). Sistem akan menerima masukan dari elemen luar (input) kemudian mengolahnya (process) dan terakhir mengirimkan hasilnya kembali ke luar sistem (output) oleh sebab itu sistem terdiri atas komponen-komponen berikut :

1. Terdiri atas beberapa komponen (components);
2. Memiliki komponen-komponen yang saling berelasi (interrelated);
3. Memiliki batasan dengan lingkungan (boundary);
4. Memiliki maksud dan tujuan (purpose);
5. Berada di suatu lingkungan (environment);
6. Memiliki antarmuka dengan pihak luar atau sistem lain (interface);
7. Memiliki kendala (constraints);
8. Menerima masukan (input);
9. Menghasilkan keluaran (output).

Dalam (S.Pressman, 2002) Menurut Weber's Dictionary menjelaskan "sistem" sebagai "serangkaian atau urutan dan tatanan hal-hal yang saling terhubung agar terbentuk suatu kesatuan atau keseluruhan organik." Jadi dapat dilihat dari pendapat Weber's Dictionary tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sistem berbasis komputer adalah rangkaian atau tatanan dan urutan dari elemen-elemen yang telah disusun dan datur sedemikian rupa untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya dengan menggunakan pemrosesan informasi.

Menurut (Romney & Steinbart, 2015) Sistem merupakan gangguan dari beberapa elemen-elemen yang terhubung, dan saling berinteraksi agar tercapainya sebuah tujuan.

Sedangkan (Krismiaji, 2015) berpendapat bahwa sistem informasi adalah beberapa cara yang dikelompokkan untuk mengumpulkan, memasukan dan untuk mengolah dan serta untuk menyimpan sebuah data serta cara yang diorganisasi untuk mengelola, menyimpan, mengendalikan serta melaporkan informasi sedemikian rupa jadi menghasilkan suatu organisasi yang dapat mencapai tujuan yang sudah di tetapkan sebelumnya.

Sedangkan Menurut (Nasril, 2018) sistem informasi yang diorganisir komputer, dikenal dengan istilah Computer-based information system atau CBIS. CBIS adalah kumpulan dari beberapa perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), basis data, telekomunikasi, orang atau user dan rangkaian prosedur yang dikonfigurasi agar dapat terkumpul, dimanipulasi, disimpan dan diolah data tersebut menjadi sebuah informasi.

Dalam hal teknologi system informasi terdapat beberapa hal yang penting dan harus dipahami contohnya adalah perangkat yang dapat digunakan agar dapat berfungsi secara optimal perangkat tersebut diantaranya adalah :

a. Hardware / perangkat keras

Hardware yang dimaksud dalam penggunaan system informasi disini adalah computer. Yang merupakan perangkat yang akan menjembatani antara user atau pengguna dengan software atau perangkat lunak. Computer yang digunakan harus computer yang memiliki teknologi yang dapat menunjang pekerjaan user dan mampu mempermudah kinerja pengguna agar dapat menghemat waktu dan biaya dalam pemakaiannya. Serta dapat menghasilkan informasi yang falid dan terpercaya.

b. Software / perangkat lunak

Software atau perangkat lunak biasa kita sebut juga dengan aplikasi. Konsep Aplikasi merukan sebagian perangkat lunak yang terdiri dari sebuah coding atau perintah yang dimana dapat berubah atau diubah sesuai dengan keinginan atau tujuan aplikasi tersebut dibuat (Syani & Werstantia, 2019: 88). Aplikasi adalah perangkat lunak yang dibuat dengan tujuan untuk bisa melayani seluruh aktivitas komputerisasi yang akan dilakukan oleh user atau pengguna (Sari, 2017: 83)

Pentingnya Kualitas Perangkat Lunak (Software Quality) dalam sebuah bisnis. Kualitas perangkat lunak merupakan beberapa gabungan yang kompleks dari factor-faktor yang ada dan akan bervariasi pada sebuah aplikasi dan pengguna yang berbeda-beda tergantung siapa yang membutuhkannya. (S.Pressman, 2002) Beberapa Framework untuk melakukan kegiatan evaluasi software atau perangkat lunak diantaranya adalah McCall, FURPS, Boehm's Model dan ISO 9126.

1) McCall Model

McCall dan teman-temannya mengusulkan beberapa kategori yang dapat berguna, mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas perangkat lunak. Faktor-faktor kualitas perangkat lunak ini, diperlihatkan pada Gambar 2.3, berfokus pada tiga aspek penting produk perangkat lunak : Faktor-faktor tersebut adalah :

- A. Corectness atau Kebenaran arah
- B. Reliability atau Reliabilitas
- C. Eficiency atau Efisiensi
- D. Integrity atau Integritas
- E. Usabilitas
- F. Maintainability atau Maintainabilitas
- G. Flexibility atau Fleksibilitash
- H. Testability atau Testabilitas
- I. Portability atau Portabilitasj
- J. Reusabilitas



K. Interopabilitas

2) FURPS

Faktor Kualitas yang digambarkan oleh McCall dan rekan-rekannya menampilkan satu dari beberapa jumlah “checklist” yang telah diusulkan untuk menilai kualitas perangkat lunak/software. Hewlett-Packard mengembangkan serangkaian faktor kualitas perangkat lunak yang disingkat FURPS yaitu :

- a. Functionality
- b. Usability
- c. Realibility
- d. Performance
- e. Supportability

3) Boehm’s Model

Boehm model sama seperti McCall model dimana Boehm model juga merepresentasikan struktur secara hirarki dari berbagai karakteristik, serta masing-masing memberikan kontribusi terhadap keseluruhan kualitas dan hal itu termasuk kebutuhan pengguna seperti yang terdapat pada McCall Model. Boehm’s model melihat utilitas dari beberapa elemen, yang mempertimbangkan jenis user yang diharapkan dapat bekerja dengan sistem yang telah dikirimkan.

c. User/pengguna

User merupakan orang yang menggunakan dua perangkat diatas user ini biasanya menggunakan aplikasi dan komputer sesuai dengan posisinya. User diharapkan bisa dan mampu menggunakan computer dan aplikasi yang sesuai dengan posisi dan bisa melakukan semua kegiatan yang telah ditanggung jawabkan sesuai dengan posisi yang dimiliki. Sebagai contoh posisi akunting software yang digunakan biasanya merupakan software yang dibuat khusus untuk seluruh kegiatan atau transaksi keuangan.

Pentingnya system informasi ini untuk sebuah usaha karena penggunaannya yang mudah dan ekonomis. System informasi untuk manajemen dalam sebuah usaha ini biasa disebut dengan system informasi manajemen. Berdasarkan ruang lingkupnya, (McLeod, 2008), mendefinisikan sistem informasi manajemen sebagai sebuah system informasi berbasis komputer yang didalamnya membuat informasi untuk para user atau pengguna yang memiliki kebutuhan sesuai posisinya. Informasi tersebut terdapat penjelasan tentang perusahaan atau salah satu sistem khususnya mengenai tentang apa yang telah terjadi sebelumnya, apa yang terjadi sekarang dan apa yang mungkin akan terjadi di masa yang akan datang. Informasi tersebut terdapat dalam bentuk laporan yang di tampilkan secara periodik, laporan secara khusus dan keluaran atau output dari simulasi perhitungan matematika. Informasi tersebut digunakan oleh pengguna, pengelola, manajemen maupun staf lainnya saat mereka ingin menimpulkan masalah agar mempermudah membuat keputusan untuk memecahkan masalah tersebut.

Menurut pendapat lain dari (Edhy Sutanta, 2004) Sistem informasi manajemen merupakan sekumpulan system dan subsistem yang saling berhubungan, berkumpul dan bersama-sama membentuk suatu kesatuan, yang saling berinteraksi dan bekerjasama dengan bagian satu dan bagian lainnya dengan cara tertentu agar dapat melakukan fungsi pengolahan sebuah data, menerima masukan atau input data, kemudian mengolahnya atau biasa disebut processing, dan akhirnya menghasilkan keluaran atau output yang berupa informasi yang valid sebagai dasar bagi para pengambilan keputusan baik itu staff atau manajemen yang berguna serta memiliki nilai nyata yang dirasakan dan ditampilkan oleh informasi tersebut ini dapat berakibat baik pada saat

itu juga maupun di masa yang akan datang, dapat mendukung kegiatan operasional perusahaan, manajerial, dan perancangan strategis sebuah organisasi, dengan memanfaatkannya berbagai sumber daya yang ada dan tersedia untuk fungsi tersebut guna mencapai tujuan bersama.

Sedangkan menurut (Hanif Al Fatta, 2007), sistem informasi manajemen adalah sebuah media atau alat yang digubakan untuk menyajikan informasi dengan beberapa cara sedemikian rupa jadi bermanfaat bagi yang menerimanya. Dapat disimpulkan bahwa sistem informasi manajemen adalah suatu system, alat atau media yang dirancang, dibuat dan disusun sedemikian rupa agar untuk menyediakan sebuah informasi yang digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan dari sebuah masalah dalam sebuah usaha terutama pada kegiatan manajemen dalam suatu organisasi.

Pengertian Multimedia

Berdasarkan buku tentang Multimedia dengan judul Developer's Guide dengan penulis Perry P, multimedia merupakan integrasi dari elemen-elemen yaitu teks, gambar, audio, video, serta animasi. Multimedia tersebut diatur melalui aplikasi atau perangkat lunak (software) pada sebuah komputer serta mempunyai interaksi antara media dengan user atau pengguna. Akan tetapi, menurut penulis Rosch dalam bukunya yang berjudul Kitab Suci Komputer dan Multimedia, dapat dijelaskan bahwa multimedia ada jika terdapat gabungan dari minimal tiga elemen. Ketiga elemen yang dimaksud adalah suara, gambar, dan teks.

Kata multimedia merupakan gabungan dari dua kata yaitu berasal dari kata “multi” yang berarti banyak dan “media” yang berarti pengantar. Jadi multimedia dapat menjadi sarana prasarana untuk menampilkan sebuah objek dengan melalui tampilan platform dan kombinasi dari beberapa unsur.

- 1) Komputer merupakan instrumen yang mengontrol multimedia. Komputer dipergunakan agar dapat menghubungkan unsur atau elemen dalam multimedia yaitu teks, grafik, gambar, dan audio, sampai menjadi animasi. Secara teknik, terdapat proses penggabungan link-link dan tools untuk melakukan navigasi, dan berinteraksi, serta berkomunikasi untuk menghasilkan desain grafis yang bagus dan menarik.
- 2) Perekonomian Masyarakat
Perekonomian dalam kehidupan masyarakat sangatlah penting dari segi ekonomi kita dapat melihat kemajuan masyarakat itu sendiri. Segi yang dapat dilihat antara lain majunya pemahaman tentang dunia luar dari sisi pendidikan akan makin banyak orang berfikir bahwa pendidikan itu penting. Selain itu kesehatan masyarakat juga akan lebih baik jika perekonomian masyarakat juga meningkat karena dari segi financial tersebut masyarakat dapat mampu mencukupi kebutuhan hidupnya baik berupa sandang, pangan ataupun papan. Oleh sebab itu pentingnya meningkatkan perekonomian masyarakat.

Dengan adanya pemahaman tentang system informasi dapat menunjang majunya perekonomian masyarakat secara umum. Majunya teknologi system informasi harus disertai dengan majunya pemahaman tentang multimedia dalam dunia bisnis. Multimedia sangat berperan penting baik dari dalam usaha ataupun dari luar. Contohnya dari bagian pemasaran pemanfaatan multimedia sangatlah banyak seperti multimedia untuk konten creator yang digunakan untuk mempromosikan suatu brand atau produk tertentu. Dan untuk mengenalkan kelebihan-kelebihan produk tersebut dengan pemanfaatan multimedia ini bisa mempermudah dan menghemat waktu serta biaya dalam kegiatan promosi. Di era sekarang ini promosi sangat penting agar pangsa pasar yang didapat sebuah usaha atau bisnis lebih luas dan dengan waktu cepat bisa dikenal banyak orang. Hal ini tidak terlepas dari penggunaan jaringan internet yang bisa digunakan oleh pengusaha untuk membagikan informasi penting dalam pemasaran sebuah produk.



METODELOGI PENELITIAN

Objek yang dipergunakan dalam penelitian ini merupakan untuk memberikan pemahaman tentang sistem informasi multimedia yaitu desain grafis untuk meningkatkan perekonomian masyarakat. Objek dari penelitian ini dapat diperoleh dari wawancara dan kuisioner online yang disebarkan pada remaja Karang Taruna.

A. Data

Didalam penelitian ini jenis data yang dipakai merupakan data kuantitatif yaitu berupa hasil interview pada remaja sekitar dan hasil dari pembagian kuisioner secara online yang disebarkan dan diisi kalangan remaja yang mengikuti atau anggota dari organisasi kemasyarakatan yaitu karang taruna.

B. Teknik Analisis Data

I. Analisis Deskriptif merupakan analisis yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang .sistem informasi multimedia yang berupa desain grafis.dan penyampaian materi tentang ilmu tersebut beserta sarana yang digunakan dan internet untuk mempermudah pengerjaan.

II. Praktek hasil penyampaian materi berupa kemampuan narasumber dalam pemanfaatan system informasi multimedia untuk meningkatkan perekonomian lingkungan sekitar dan masyarakat serta individu pada lingkungan kerja.

PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas tentang pemanfaatan tekonogi sitem informasi yang berupa desain grafis untuk memajukan perekonomian masyarakat. Dalam hal ini masyarakat pada umumnya dan remaja karang taruna pada khususnya bisa dan mampu memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut untuk memajukan perekonomian masyarakat itu sendiri. Pahamnya tentang penggunaan teknologi secara optimal ini bisa mempermudah kinerja masyarakat pada bidang ekonomi dan serta mempermudah masyarakat mensosialisasikan kegiatan yang ada. Teknologi yang berupa media terkomputerisasi ini sangat mampu menyelesaikan masalah yang ada dalam kegiatan usaha. Dan diharapkan dapat digunakan dengan maksimal agar mempermudah kegiatan, menhemat waktu dan menghemat biaya. Agar biaya yang dikeluarkan bisa diminimalkan dan keuntungan yang didapat maksimal. Jadi dengan adanya pengetahuan tentang tekonoli ini masyarakat bisa dan mampu secara mandiri meningkatkan perekonomiannya.

Dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan pendidikan dan pemahaman dalam menggunakan Teknologi berupa Sistem Informasi Multimedia serta Internet yang baik, benar, efisien dan efektif agar bijak dalam penggunaannya. Dalam kegiatan penelitian ini, tampak semangat, antusias dan minat dari peserta, yaitu para remaja karang taruna. Yang aktif dan kooperatif pada setiap kegiatannya termasuk pada saat sesi bertanya jawab. Saat penyampaian materi mengenai “Peningkatan Ekonomi Masyarakat pada bidang Desain Grafis” penelitian ini berfokus pada perubahan pola berpikir remaja karang taruna tersebut agar lebih kreatif lagi untuk meningkatkan kegiatan berbisnis di dalam masyarakat. Setelah pembekalan ilmu yang telah disampaikan, penulis berharap akan terdapat peningkatan kegiatan usaha atau bisnis pada masyarakat, hasilnya selain dapat digunakan untuk anggaran kegiatan social masyarakat, juga dapat dimanfaatkan untuk menjalankan kegiatan berbisnis secara pribadi oleh setiap orang.

Dilihat dari segi pengetahuan dan pehaman masyarakat tentang tekonologi informasi secara umum dalam pembahasan ini dapan dihasilkan bahwa penelitian ini dapan menghasilkan masyarakat yang akan lebih kreatif dan inofatif dalam malakukan bisnis dan usaha untuk



meningkatkan kegiatan ekonomi dan menghasilkan kemajuan dalam perekonomian masyarakat itu sendiri. Pemanfaatan teknologi informasi berbasis grafis ini bisa mempermudah dan memperluas pangsa pasar dari usaha masyarakat. Seperti pembuatan konten multimedia yang berupa video, gambar, grafik atau teks yang diberlakukan ke media sosial. Yang menghasilkan informasi tentang produk dari bisnis masyarakat tersebut dikenal banyak kalangan masyarakat.

Penggunaan social media ini tidak terlepas dari kemajuan teknologi serta pemanfaatan yang baik pada jaringan internet. Yang sangat bermanfaat untuk masyarakat khususnya para remaja. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi edukasi untuk remaja khususnya agar bijak dalam memanfaatkan kemajuan teknologi dan sistem informasi multimedia di zaman yang serba maju sekarang ini.

Setelah dilakukannya penelitian ini kepada para remaja Karang Taruna. Telah didapati dengan bertambahnya minat, pemahaman dan pengetahuan tentang teknologi sistem informasi dan mengenai desain grafis, bisa meningkatkan perekonomian masyarakat dalam keadaan keuangan global yang belum stabil, serta menambah pengetahuan tentang cara berbisnis secara online untuk meningkatkan penjualan pada lingkungan remaja Karang Taruna. Ditambah dengan bantuan dari aparat pemerintah bagi dari RT, RW dan lembaga terkait maka dapat meringankan beban ekonomi dan memberikan penghasilan tambahan untuk masyarakat. Agar dapat meningkatkan perekonomian masyarakat..

PENUTUP

Kesimpulan

Dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pemaparan ilmu tentang sistem informasi agar dapat meningkatkan perekonomian masyarakat pada keuangan yang belum stabil, dan cara usaha atau berbisnis online pada upaya peningkatan penjualan agar menumbuhkan kemajuan untuk UMKM pada diri masyarakat. Karena dengan adanya pemanfaatan sistem informasi yang mengikuti kemajuan zaman sekarang, sangat bisa meningkatkan perekonomian saat ini. Dukungan dari warga masyarakat sekitar dan aparat terkait dan para pengusaha kecil dan rumah tangga yang dapat saling kooperatif pun bisa berguna untuk meningkatkan kondisi perekonomian pada masyarakat.

Saran

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat untuk masyarakat secara umum dan dapat menjadi acuan dalam meningkatkan perekonomian masyarakat dengan dimasukkannya teknologi sistem informasi dan jaringan internet yang telah semakin maju dan berkembang pesat.

REFERENSI

- Anonim. (2019). Ekonomi Kreatif: Pengertian, Ciri-Ciri, Jenis, dan Perkembangannya. Maxmanroe.com. <https://www.maxmanroe.com/vid/bisnis/ekonomi-kreatif.html>
- Azhari, W., Purwanto, P., Rifa'i, F., & Pudail, M. (2020). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Desain Grafis di Balai Latihan Kerja Komunitas Pesantren Pada Masa Pandemi COVID-19.
- Danuri. 2019. "Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital."Online. <http://amikjtc.com/jurnal/index.php/jurnal/article/download/178/155>



- <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/1858> Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat (Vol. 3, Issue 2).
- Kasali, Rhenald. 1995. *Manajemen Periklanan*. Jakarta: PAU-Ekonomi- UI. Sihombing, Danton. 2001.
- Krismiaji. 2015. *Sistem Informasi Akuntansi edisi ketiga*. Yogyakarta: unit penerbit dan Sekolah Tinggi Ilmu YKPN.
- LOGISTA - Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(2), 487–493.
<https://doi.org/10.25077/logista.4.2.487-493.2020>
- Marshall B. Romney, Paul John Steinbart. 2017. *Accounting Information System* Pearson Education Limited
- Mulyawati, I., & Pradita, S. M. (2018). Pelatihan Sablon bagi Karang Taruna dalam Menciptakan Peluang Bisnis. *Jurnal SOLMA*, 7(2), 299–308.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29405/solma.v7i2.1726>
- Surya, GG. Rochyat, IG. 2014. Pelatihan Aplikasi Komputer Desain (Adobe Photoshop Dan Autocad) Untuk Bisnis Industri Kreatif. *Jurnal Abdimas Volume 1 Nomor 1*, September 2014.
- Tipografi dalam Desain Grafis, Jakarta: Graffiti Press
- Yahya, F., Fitriyanto, S., Hermansyah, Syarifuddin, & Musahrain. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Kelompok Pemuda Kreatif Desa Gontar Kecamatan Alas Barat Kabupaten Sumbawa.
<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6142968/apa-itu-multimedia-ini-pengertian-elemen-dan-jenisnya>