

# Pengembangan Kreativitas Visual Siswa melalui Pelatihan Media Personal Branding di SMK Al Kautsariyyah Demak

Ali Muqoddas<sup>1</sup>, Muslih<sup>2\*</sup>, Abi Senoprabowo<sup>3</sup>, Elkaf Rahmawan P.<sup>4</sup>, Puri Sulistiawati<sup>5</sup>, M. Arief Soeelman<sup>6</sup>, Supriyono Asfawi<sup>7</sup>

<sup>1,3,5</sup> Desain Komunikasi Visual, <sup>2,4,6</sup> Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, <sup>7</sup> Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

E-mail: alimuqoddas@dsn.dinus.ac.id<sup>1</sup>, muslih@dsn.dinus.ac.id<sup>\*2</sup>, abiseno.p@gmail.com<sup>3</sup>, elkaf.rahmawan@dsn.dinus.ac.id<sup>4</sup>, puri.sulistiya@dsn.dinus.ac.id<sup>5</sup>, m.rief.soeelman@dsn.dinus.ac.id, <sup>6</sup> supriyono.asfawi@dsn.dinus.ac.id<sup>7</sup>

\*Corresponding author

## Abstrak

Transformasi digital dalam industri kreatif menuntut peserta didik pendidikan vokasi, khususnya pada kompetensi Desain Komunikasi Visual (DKV), untuk memiliki kesiapan profesional yang melampaui penguasaan keterampilan teknis semata. Realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian siswa sekolah menengah kejuruan masih belum memiliki pemahaman yang memadai terkait pembentukan identitas profesional, pengelolaan proses kreatif, serta penyajian karya dalam bentuk portofolio digital yang relevan dengan standar industri. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang sebagai intervensi edukatif melalui pelaksanaan pelatihan dan pendampingan sistematis yang berfokus pada integrasi personal branding dengan penyusunan portofolio digital siswa DKV di SMK Al Kautsariyyah Demak. Pendekatan kegiatan meliputi penguatan pemahaman konseptual, eksplorasi karakter visual individu, kurasi dan pengemasan karya, serta pendampingan pemanfaatan platform digital sebagai media presentasi profesional. Implementasi program menunjukkan adanya peningkatan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya konsistensi identitas visual dan kemampuan menyajikan karya secara terstruktur dan komunikatif. Selain berdampak pada peningkatan kompetensi siswa, kegiatan ini juga menjadi sarana pembelajaran kontekstual bagi mahasiswa dan dosen dalam pelaksanaan tridarma perguruan tinggi serta mendukung capaian Indikator Kinerja Utama (IKU). Dengan demikian, program ini berperan dalam memperkuat keterhubungan antara pendidikan vokasi dan kebutuhan aktual industri kreatif. Untuk luaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, juga akan dipublikasikan pada jurnal nasional pengabdian masyarakat ABDIMASKU, hasil dokumentasi pelaksanaan diupload pada youtube, dan HKI. Kegiatan PKM ini laksanakan oleh dosen dan mahasiswa dari program studi Desain Komunikasi Visual dan Teknik Informatika yang terakreditasi unggul sehingga kompeten dibidangnya masing-masing.

**Kata kunci:** desain komunikasi visual, identitas profesional, portofolio digital, pendidikan vokasi, pengabdian masyarakat.

## Abstract

*Digital transformation in the creative industry requires vocational education students, particularly in the field of Visual Communication Design (VCD), to develop professional readiness that goes beyond the mastery of technical skills alone. Field observations indicate that many vocational high school students still lack sufficient understanding of professional identity formation, creative process management, and the presentation of design works through digital portfolios that align with current industry standards. This Community Service program was designed as an educational intervention through structured training and mentoring activities that integrate personal branding development with digital portfolio preparation for VCD students at*

*SMK Al Kautsariyyah Demak. The program employed a multi-stage approach, including conceptual reinforcement, exploration of individual visual characteristics, work curation and packaging, and guided utilization of digital platforms as professional presentation media. The implementation of the program demonstrated an increase in students' awareness of the importance of visual identity consistency and their ability to present creative works in a structured and communicative manner. In addition to its direct impact on student competencies, the program also served as a contextual learning platform for students and lecturers in fulfilling the university's tridharma obligations and supporting the achievement of Key Performance Indicators (KPIs). Overall, this program contributes to strengthening the alignment between vocational education and the practical demands of the creative industry.*

**Keywords:** *visual communication design, professional identity, digital portfolio, vocational education, community service.*

## 1. PENDAHULUAN

Industri kreatif saat ini berkembang pesat dan menjadi salah satu sektor strategis dalam perekonomian global, termasuk di Indonesia, karena memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap pertumbuhan ekonomi nasional [1]. Salah satu subsektor penting dalam industri kreatif adalah desain komunikasi visual (DKV), yang meliputi berbagai bidang seperti desain grafis, ilustrasi digital, animasi, pengembangan identitas merek, hingga produksi konten digital interaktif [2]. Seiring dengan tuntutan era industri 4.0, pendidikan vokasi pada jenjang menengah memegang peranan penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi kerja serta mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan dunia industri [3]. Akan tetapi, masih terdapat sejumlah sekolah kejuruan yang menghadapi keterbatasan fasilitas, kompetensi pendidik, dan sarana pendukung pembelajaran, sehingga berdampak pada kesiapan lulusan dalam menghadapi persaingan di industri kreatif, terutama di daerah penyangga perkotaan seperti Kabupaten Demak [4].

Sebagai salah satu sekolah menengah kejuruan swasta yang berada di Kecamatan Sayung, Kabupaten Demak, Jawa Tengah, SMK Al Kautsariyyah Demak menyelenggarakan pendidikan vokasi, termasuk pada Program Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV). Dalam beberapa tahun terakhir, program keahlian ini menunjukkan komitmen untuk meningkatkan mutu pembelajaran melalui penyesuaian kurikulum yang selaras dengan kebutuhan industri serta penguatan aspek karakter peserta didik. Kendati demikian, proses pengembangan tersebut masih dihadapkan pada berbagai kendala, seperti keterbatasan tenaga pendidik yang kompeten di bidang industri kreatif, kurang memadainya sarana dan prasarana pendukung, serta terbatasnya pengalaman siswa dalam mengenal praktik kerja dan budaya industri secara langsung. Kondisi ini berdampak pada belum optimalnya pemahaman siswa terhadap tahapan proses kreatif secara utuh, khususnya dalam upaya membangun personal branding dan menyusun portofolio digital yang representatif sebagai bekal memasuki dunia kerja kreatif [5].

Hasil pengamatan langsung di lapangan yang diperkuat melalui dialog dengan guru mata pelajaran produktif Program Keahlian DKV di SMK Al Kautsariyyah menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik kelas XI dan XII belum memiliki kesadaran yang memadai mengenai urgensi personal branding sebagai strategi penting dalam menghadapi persaingan di industri kreatif. Selama ini, siswa lebih memaknai aktivitas kreatif sebatas pada aspek teknis, seperti keterampilan menggambar atau penguasaan perangkat lunak desain, tanpa mempertimbangkan peran citra diri, konsistensi visual, serta karakter desain personal sebagai faktor pembeda yang bernilai bagi dunia industri. Padahal, dalam konteks perkembangan ekosistem digital saat ini, personal branding menjadi elemen krusial karena proses rekrutmen tenaga kreatif kerap didasarkan pada penilaian portofolio digital yang dapat diakses secara luas melalui berbagai platform daring, seperti Behance, Instagram, dan LinkedIn, yang merepresentasikan identitas

visual sekaligus kepribadian kreatif individu [6].

Permasalahan lain yang turut dihadapi adalah ketiadaan portofolio digital yang disusun secara menarik serta selaras dengan kriteria dan kebutuhan dunia industri. Pada umumnya, siswa hanya mengandalkan dokumentasi karya berupa hasil tugas yang tersimpan tanpa pengelolaan sistematis di perangkat komputer atau dicetak secara sederhana untuk memenuhi persyaratan tugas akhir. Penyusunan karya tersebut belum melalui proses seleksi, pengurutan, maupun pengemasan visual yang profesional sehingga belum mampu merepresentasikan kompetensi, karakter visual, serta potensi individu siswa secara optimal. Kondisi ini menjadi kendala signifikan ketika siswa dihadapkan pada kebutuhan mengikuti program magang industri maupun memasuki dunia kerja setelah menyelesaikan pendidikan. Portofolio digital yang dirancang secara terstruktur dan komunikatif tidak semata-mata berfungsi sebagai wadah dokumentasi karya, tetapi juga berperan dalam menampilkan alur berpikir kreatif, strategi perancangan, serta nilai-nilai personal yang membentuk identitas seorang desainer [7].

Selanjutnya, keterbatasan wawasan peserta didik mengenai realitas praktik industri kreatif, khususnya yang berkaitan dengan penyusunan portofolio dan pengembangan identitas profesional, menjadi isu yang perlu mendapat perhatian serius. Berdasarkan hasil wawancara terhadap 28 siswa kelas XII, diketahui bahwa hanya sekitar 18% responden yang memahami bahwa proses rekrutmen di banyak perusahaan atau studio desain saat ini tidak hanya bergantung pada ijazah, tetapi juga pada kualitas personal project yang dipublikasikan melalui platform digital. Sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman mengenai praktik profesional seperti penyusunan *case study project*, perancangan *branding mockup*, maupun pembuatan *creative resume* yang terintegrasi dengan media sosial profesional. Temuan ini mengindikasikan adanya kesenjangan yang cukup lebar antara konten pembelajaran di lingkungan sekolah dengan tuntutan kompetensi yang dibutuhkan dalam industri kreatif kontemporer.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini disusun sebagai bentuk upaya strategis melalui pelaksanaan pelatihan dan pendampingan terstruktur yang berfokus pada penguatan proses kreatif siswa. Program ini mengintegrasikan pengembangan personal branding dengan keterampilan penyusunan portofolio digital sebagai kompetensi pendukung di bidang industri kreatif. Sasaran utama kegiatan adalah siswa Program Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) kelas XI dan XII, dengan keterlibatan guru produktif sebagai mitra pendamping guna menjamin keberlanjutan transfer pengetahuan setelah kegiatan berakhir. Materi yang diberikan meliputi pengenalan konsep personal branding, eksplorasi karakter dan identitas visual individu, strategi pemilihan serta penataan karya, hingga praktik penyusunan portofolio daring melalui pemanfaatan berbagai platform digital, seperti Behance, Adobe Portfolio, dan Canva berbasis web. Melalui rangkaian kegiatan tersebut, peserta didik diarahkan untuk merancang identitas visual personal yang mencakup elemen logo, palet warna, serta gaya penyajian karya yang konsisten, sehingga mampu membangun citra profesional sebagai calon pelaku industri kreatif.

Pelaksanaan program pengabdian ini memiliki keterkaitan yang erat dengan pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi, khususnya IKU 2 dan IKU 3 [8]. Kegiatan ini melibatkan mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual secara aktif sebagai pendamping dan tim dokumentasi, sehingga memberikan pengalaman kontekstual dalam penerapan keilmuan dan keterampilan praktis melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Di sisi lain, dosen berperan dalam perencanaan dan pengembangan materi pelatihan, pelaksanaan evaluasi capaian pembelajaran peserta didik, serta penyusunan laporan hasil kegiatan. Sinergi yang terbangun melalui kegiatan ini menjadi wujud kolaborasi antara perguruan tinggi dan satuan pendidikan vokasi dalam mendukung peningkatan kesiapan kerja lulusan SMK serta penguatan kemampuan mereka dalam membangun jejaring kreatif secara mandiri dan berkelanjutan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diarahkan pada upaya penguatan kompetensi generasi muda agar mampu beradaptasi dengan dinamika transformasi digital serta tuntutan persaingan di sektor industri kreatif yang semakin ketat. Melalui pembinaan proses kreatif yang terstruktur dan peningkatan pemahaman mengenai urgensi personal branding serta pengelolaan portofolio digital, siswa SMK Al Kautsariyyah diharapkan tidak hanya terampil dalam menghasilkan karya desain berkualitas, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyajikan dan mengomunikasikan karyanya secara profesional dan persuasif. Kompetensi tersebut menjadi modal strategis bagi siswa dalam menyiapkan diri memasuki dunia kerja, baik sebagai desainer lepas, tenaga profesional di industri kreatif, maupun sebagai wirausaha muda di bidang desain.

Melalui penerapan pendekatan kolaboratif yang berorientasi pada kebutuhan riil mitra, kegiatan ini dirancang tidak sekadar sebagai program pelatihan jangka pendek, melainkan sebagai langkah strategis yang berkelanjutan dalam menumbuhkan budaya kreatif serta sikap profesional di lingkungan SMK Al Kautsariyyah Demak. Lebih lanjut, pelaksanaan kegiatan ini merepresentasikan peran aktif perguruan tinggi dalam menjalankan tridarma pendidikan tinggi, terutama pada aspek pengabdian kepada masyarakat melalui pemanfaatan keilmuan terapan dan kontribusi nyata dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan vokasi di Indonesia.

## 2. METODE

Metode dalam pengabdian dan kemitraan yang dilakukan dalam pelatihan ini diharapkan untuk meningkatkan kompetensi desain user interface untuk siswa jurusan DKV di SMK Al Kautsariyyah. Tahapan-tahapan dalam metode yang dilaksanakan dalam pelatihan ini adalah seperti dibawah ini:



Gambar 1. Diagram Metode Pelaksanaan

### 1. Participatory Action Research (PAR)

Tahapan ini menempatkan mitra (guru dan siswa SMK Al Kautsariyyah Demak) sebagai subjek aktif dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi permasalahan, perencanaan program, pelaksanaan, hingga evaluasi. Pendekatan PAR relevan karena kegiatan pengabdian tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada proses refleksi dan tindakan bersama untuk membangun budaya kreatif dan profesionalisme secara berkelanjutan.

## 2. Needs Assessment (Analisis Kebutuhan Mitra)

Tahapan ini digunakan pada tahap awal untuk memetakan kebutuhan, permasalahan, dan potensi mitra, khususnya terkait pemahaman proses kreatif, personal branding, dan portofolio digital siswa DKV. Analisis dilakukan melalui observasi, diskusi terarah (FGD), dan wawancara dengan guru serta siswa. Dalam analisis dan perencanaan PKM di SMK Al Kautsariyyah Demak dapat dijabarkan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 1 Rencana Kegiatan PKM

No	Kegiatan	Tujuan
1	Koordinasi antara tim pelaksana pengabdian dengan mitra SMK Al Kautsariyyah Demak	Observasi, pembahasan agenda kebutuhan mitra untuk pelaksanaan pelatihan.
2	Membuat administrasi kegiatan	Persiapan dan perencanaan pelaksanaan kegiatan
3	Undangan kegiatan peserta	Menginformasikan jadwal kegiatan PKM kepada peserta
4	Membuat materi kegiatan	Pembuatan materi kegiatan yang akan disampaikan ke peserta
5	Pelaksanaan Kegiatan	Melaksanakan pelatihan materi video pembelajaran sebagai konten alat bantu pembelajaran siswa
6	Pasca Pelaksanaan Kegiatan dan Evaluasi	Melakukan pendampingan pembuatan materi video pembelajaran dan mengevaluasi sejauh mana proses kegiatan ini berjalan dan manfaatnya bagi mitra

## 3. Workshop dan Project-Based Learning (PjBL)

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMK Al Kautsariyyah Demak merupakan bagian dari program penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dikolaborasikan bersama masyarakat sekolah. Aktivitas ini dilaksanakan pada **Rabu, 2 Oktober 2025**, dan menghasilkan berbagai data serta informasi terkait proses dan capaian kegiatan, yang selanjutnya disajikan pada bagian berikut.

Tabel 2 Pelaksanaan Kegiatan PKM

Waktu	Kegiatan	Tempat	Penanggung Jawab
08.00 – 08.15	Registrasi Ulang Peserta dan persiapan	Ruang Lab Komputer	Tim pelaksana
08.30 – 09.30	Pembukaan	Ruang Lab Komputer	1. Koordinator PKM dari Mitra (Musyonef, S.Pd, M.Pd ) 3. Ketua Tim IbM UDINUS (Ali Muqoddas, S.Sn, M.Kom)
09.30 – 10.30	Paparan Materi 1 Kompetensi Dan Karir Di Jurusan DKV	Ruang Lab Komputer	Materi 1 Muslih, M.Kom

11.30 – 12.00	Paparan Materi 2 Pembuatan konten Branding	Ruang Lab Komputer	Materi 2 Elkaf Rahmawan P., M.Kom
12.00 – 13.00	Ishoma	Panitia	
13.00 – 15.00	Paparan Materi 3 Pembuatan Media untuk Personal Branding	Ruang Lab Komputer	Materi 3 Ali Muqoddas, S.Sn, M.Kom

#### 4. Pendampingan (Mentoring) Berkelanjutan

Tahapan pendampingan (mentoring) berkelanjutan merupakan bagian dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di SMK Al Kautsariyyah Demak yang berorientasi pada penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah. Pendampingan ini bertujuan untuk memperkuat keberlanjutan hasil pelatihan serta meningkatkan kualitas proses kreatif siswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Melalui tahapan ini, siswa diharapkan mampu mengembangkan karya yang lebih terstruktur, memiliki identitas visual yang konsisten, serta siap menghadapi tuntutan industri kreatif secara profesional.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di SMK Al Kautsariyyah Demak pada tanggal 2 Oktober 2025 di laboratorium komputer diharapkan memberi kontribusi nyata terhadap peningkatan kompetensi siswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), khususnya dalam aspek proses kreatif, pemahaman personal branding, dan pengelolaan portofolio digital. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung selama kegiatan, analisis hasil karya siswa sebelum dan sesudah pelatihan, serta umpan balik dari siswa-siswi dan guru pendamping dari kelas XI dan XII SMK Al Kautsariyyah.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya perubahan pola berpikir siswa dalam mengembangkan karya desain. Pada tahap awal, sebagian besar siswa cenderung berorientasi pada peniruan referensi visual tanpa landasan konsep yang jelas. Setelah mengikuti rangkaian pelatihan dan pendampingan, siswa mulai mampu merumuskan ide desain secara lebih sistematis, mencakup tujuan komunikasi, target audiens, serta pesan visual yang ingin disampaikan. Perubahan ini menandakan peningkatan pemahaman siswa terhadap pentingnya proses kreatif sebagai dasar dalam menghasilkan karya desain yang bernilai. Hasil karya pelatihan diharapkan dapat digunakan dikelas XII untuk persiapan UKK (Uji Kompetensi Kejuruan) sebagai prasyarat dalam kelulusan.

Dari aspek partisipasi secara keseluruhan, kegiatan PkM ini dinilai efektif dalam meningkatkan kesiapan siswa DKV SMK Al Kautsariyyah Demak untuk menghadapi tuntutan industri kreatif dan persiapan UKK SMK TA. 2026. Namun demikian, keberlanjutan program menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan. Integrasi materi personal branding dan portofolio digital ke dalam pembelajaran sekolah, serta penguatan pendampingan pascakegiatan, direkomendasikan agar peningkatan kompetensi yang telah dicapai dapat dipertahankan dan dikembangkan secara berkelanjutan.

#### 3.1. Foto Hasil Kegiatan

Dokumentasi foto kegiatan pelaksanaan PKM personal branding tersebut adalah sebagai berikut



Gambar 2. Paparan Materi 1 Pelatihan

Gambar 2 di atas menunjukkan tim IbM dari siswa-siswa sebagai peserta pelatihan dan TIM PKM UDINUS di SMK Al Kautsariyyah Demak



Gambar 3. Paparan Materi

Pada ilustrasi gambar 3 paparan materi konsep adalah paparan materi penguatan personal branding dengan aplikasi grafis Canva Pro untuk pengelolaan media publikasi digital.

### 3.2 Pendampingan dan Evaluasi Kegiatan

Tahapan evaluasi yang dilakukan terhadap kegiatan PKM yang dilakukan di SMK Al Kautsariyyah Demak dengan IbM Pelatihan personal branding untuk siswa kelas XII dilaksanakan dengan mengevaluasi tingkat penguasaan materi yang diberikan kepada peserta pelatihan. Hasil dari pelatihan ini diharapkan dapat diterapkan didalam kelas pada saat persiapan uji sertifikasi kompetensi.

### 3.3 Menindaklanjuti

Tahap ini merupakan tindaklanjut dari evaluasi dalam observasi permasalahan dan pendampingan, secara teknis ataupun metodologi yang digunakan agar tercapai sesuai kebutuhan dan dapat diimplementasikan untuk memenuhi harapan masyarakat / sekolah.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SMK Al Kautsariyyah Demak mendorong peningkatan kesiapan siswa Desain Komunikasi Visual dalam merespons kebutuhan industri kreatif melalui penguatan cara berpikir kreatif, pembentukan identitas profesional, dan pengelolaan karya berbasis digital. Pendekatan pelatihan yang diterapkan membantu peserta didik memahami bahwa kompetensi desain tidak hanya ditentukan oleh kemampuan teknis, tetapi juga oleh kejelasan karakter visual dan kemampuan menampilkan karya secara strategis. Ke depan, integrasi materi pengembangan identitas dan portofolio ke dalam pembelajaran produktif, penguatan peran guru melalui kolaborasi industri, serta pembiasaan siswa mengembangkan proyek mandiri secara berkelanjutan menjadi langkah penting untuk menjaga relevansi kompetensi lulusan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Dian Nuswantoro untuk dukungan pendanaan dalam kegiatan pengabdian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Santosa AB, Nusantara A, Nawatmi S, Ekonomika F, Bisnis D, Stikubank U. STRATEGI PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF DI JAWA TENGAH.
- [2] Arifianto PF. PENDIDIKAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DAN UPAYA PEMAJUAN KEBUDAYAAN INDONESIA. SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi) [Internet]. 2019 Feb 21 [cited 2025 May 23];2:120–30. Available from: <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/121>
- [3] Fajar Budi Hartanto C. Tantangan Pendidikan Vokasi di Era Revolusi Industri 4.0 dalam Menyiapkan Sumber Daya Manusia yang Unggul. 2019;
- [4] Wahzudik N. Kendala dan Rekomendasi Perbaikan Pengembangan Kurikulum di Sekolah Menengah Kejuruan. Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies. 2018 Nov 30;6(2):87–97.
- [5] Pratama Y, Fachrurazi F, Sani I, Abdullah MAF, Noviany H, Narulita S, et al. Prinsip Dasar Manajemen Pemasaran: Analisis dan Strategi Di Era Digital. Silalahi M, editor. 2023 [cited 2025 May 23];71. Available from: <https://digilib.iainptk.ac.id/xmlui/handle/123456789/2748>
- [6] Setyanto Y, Winduwati DS. Seminar Nasional Hasil Penerapan Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat III 2016 Pentingnya Kemampuan Personal Branding di Era Digital.
- [7] Abdi JK, Wulandari BA, Norawati R, Anastasia I, Ridha A, Heryanti R. Penggunaan Portofolio Digital Untuk Mendorong Pembelajaran Refleksi dan Mandiri. Jurnal Karya Abdi Masyarakat [Internet]. 2021 Dec 21 [cited 2025 May 23];5(3):356–62. Available from: <https://mail.online-journal.unja.ac.id/JKAM/article/view/16220>
- [8] Yulianto AS, Juwono V. Program Implementation Merdeka Belajar Kampus Merdeka Through The Implementation of IKU I PTN Standards of The Ministry of Education and Culture (Case Study at University of Indonesia). Asian Journal of Social and Humanities [Internet]. 2024 Apr 26 [cited 2025 May 23];2(7):1557–68. Available from: <https://ajosh.org/index.php/jsh/article/view/278> [8] I. U. Wahyu Mulyono, A. Susanto, E. H. Rachmawanto, C. A. Sari, and D. R. I. M. Setiadi, “Implementasi E-Learning Menggunakan Edmodo bagi Guru-Guru SD Kecamatan Cawas, Klaten,” vol. 3, no. 1, pp. 56–64, 2020
- [9] Muslih, A. Susanto, A. Muqoddas, E. R. Pramudya, and M. A. Soeelman, “Pelatihan dan Pendampingan Peningkatan Keahlian Modelling Character 3D untuk Siswa dan Guru di SMK ST. FRANSISKUS SEMARANG ,” vol. 4, no. 3, pp. 228–238, 2021

- [10] Muslih, Abi Seno Prabowo, Elkaf Rahmawan Pramudya, Arief Soeleman, Sarwadi, "PELATIHAN SDM SEKOLAH KKM MA MRANGGEN DALAM PEMBUATAN KONTEN MEDIA SOSIAL UNTUK BRANDING INSTITUSI SEBAGAI MEDIA PROMOSI PPDB", vol. 5, no. 3, pp. 579–586, 2022