



Pengelolaan Kewirausahaan Berbasis Digital pada UMKM Furniture

Ni Wayan Rustiarini^{1*}, Ni Putu Nita Anggraini²

¹Program Studi Akuntansi, Universitas Mahasaraswati Denpasar, Jl. Kamboja No. 11A, Denpasar, Indonesia, 80233

²Program Studi Manajemen, Universitas Mahasaraswati Denpasar, Jl. Kamboja No. 11A, Denpasar, Indonesia, 80233

*Email koresponden: rusti_arini@unmas.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 02 Jan 2023

Accepted: 19 Apr 2023

Published: 30 Apr 2023

Kata kunci:

Buku Kas;

Digital;

SketchUp;

UMKM.

Keyword:

Buku Kas;

Digitalization;

MSME;

SketchUp.

ABSTRAK

Background: Digitalisasi merupakan hal penting dalam pengelolaan kewirausahaan, serta dapat meningkatkan efisiensi waktu dan produktivitas kerja. Meskipun demikian, pemilik UMKM memiliki sejumlah tantangan seperti keterbatasan pengetahuan dan ketrampilan dalam menerapkan digitalisasi. Kegiatan kemitraan masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan level keberdayaan mitra, khususnya melakukan desain produk tiga dimensi dan pencatatan keuangan berbasis digital. **Metode:** Pengabdian dilakukan pada UMKM Tresna *Woodcraft* yang melibatkan dua orang mitra. Metode yang digunakan meliputi survei dan wawancara, diskusi dan konsultasi, substitusi IPTEK, pelatihan dan pendampingan, serta monitoring dan evaluasi. **Hasil:** Hasil monitoring dan evaluasi menunjukkan adanya peningkatan tingkat ketrampilan (92,86%) dan pengetahuan (166,67%) mitra setelah mengikuti pelatihan *SketchUp* dan Buku Kas. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan kemitraan masyarakat telah dilakukan secara efektif. **Kesimpulan:** Kegiatan ini meningkatkan ketrampilan mitra dalam mendesain produk tiga dimensi. Pencatatan keuangan secara digital juga membantu pemilik UMKM dalam pengambilan keputusan ekonomi secara cepat dan akurat.

ABSTRACT

Background: Digitalization is essential in managing entrepreneurship and can increase time efficiency and work productivity. However, MSME owners have several challenges, such as limited knowledge and skills in implementing digitalization. This community partnership activity aims to increase partner empowerment by conducting three-dimensional product design and digital-based financial records. **Method:** Service is carried out at Tresna *Woodcraft* MSMEs involving two partners. The plans include surveys, interviews, discussions, consultations, science and technology substitution, training and mentoring, and monitoring and evaluation. **Results:** The monitoring and evaluation results showed an increase in the level of skills (92.86%) and knowledge (166.67%) of partners after attending *SketchUp* and Cash Book training. These results show that community partnership activities have been carried out effectively. **Conclusion:** This activity improves partners' skills in designing three-dimensional products. Digital financial records also help MSME owners make quick and accurate economic decisions.



PENDAHULUAN

Digitalisasi memberikan sejumlah dampak positif bagi pengelolaan kewirausahaan, khususnya sektor UMKM. Digitalisasi meningkatkan efisiensi waktu dan produktivitas kerja sehingga dapat menjadi strategi kompetitif bagi suatu usaha bisnis (Pfister & Lehmann, 2021). Digitalisasi juga memungkinkan suatu bisnis untuk melakukan otomatisasi pekerjaan sehingga menghemat biaya operasional dan mengurangi potensi terjadinya kesalahan manusia (Gobble, 2018; Ritter & Pedersen, 2020). Sejumlah literatur mengungkapkan bahwa digitalisasi meningkatkan kinerja UMKM (Anggraini et al., 2022; Octavina & Rita, 2021; Rustiarini et al., 2021). Selain itu, digitalisasi membantu pemilik UMKM untuk membuat keputusan bisnis secara cepat dan akurat (Matt et al., 2019; Dutta et al., 2021).

UMKM Tresna *Woodcraft* merupakan salah satu usaha furnitur yang melakukan transformasi digital dalam proses bisnisnya. Usaha ini didirikan oleh I Wayan Tesa Septiantara pada awal tahun 2020, setelah mengalami pemutusan hubungan kerja pada salah satu hotel di Bali. Saat ini, UMKM Tresna *Woodcraft* telah mempekerjakan 5 (lima) orang tenaga kerja laki-laki yang berasal dari lingkungan sekitarnya. Usaha yang berlokasi di Desa Darmasaba, Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung, Provinsi Bali ini memproduksi berbagai produk rumah tangga, seperti rak dapur, meja belajar, meja rias, tempat tidur, dan perabot rumah tangga lainnya. Produk tersebut dipesan secara khusus oleh rumah tangga, rumah sakit, sekolah, kantor, dan hotel/villa. Dapat dikatakan bahwa usaha furniture ini memiliki potensi ekonomi yang cukup besar.

Dalam upaya menciptakan produk yang kompetitif, pemilik UMKM menerapkan teknologi dalam perancangan produk, yaitu menggunakan aplikasi *SketchUp*. Meskipun demikian, pemilik UMKM memiliki sejumlah tantangan, seperti keterbatasan spesifikasi laptop untuk memasang aplikasi *SketchUp* premium. Selama ini, pemilik menggunakan aplikasi *SketchUp* versi biasa (gratis) sehingga tidak dapat mengakses semua fitur yang disediakan aplikasi tersebut. Pemilik juga mempelajari aplikasi ini secara otodidak sehingga memiliki keterbatasan ketrampilan untuk mengaplikasikan *SketchUp* dengan benar. Hal ini menjadikan pemilik UMKM seringkali menolak pesanan yang rumit atau kompleks.

Permasalahan lain yang dihadapi UMKM adalah belum mampu menghitung biaya produksi secara tepat sehingga mengalami kesulitan dalam menentukan harga jual produk. Selain itu, pemilik seringkali tidak mampu mengambil keputusan keuangan secara cepat dan akurat karena masih menggunakan pencatatan keuangan yang bersifat konvensional. Oleh karena itu, pemilik UMKM perlu melakukan pencatatan keuangan secara digital sehingga mengetahui posisi keuangan secara aktual (*real time*).

Berdasarkan analisis situasi tersebut, tujuan umum kegiatan kemitraan masyarakat ini adalah untuk berbagi ilmu pengetahuan dan teknologi kepada mitra UMKM. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan level keberdayaan mitra, khususnya dalam melakukan desain produk tiga dimensi dan pencatatan keuangan berbasis digital. Kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas desain produk, serta mampu menyajikan posisi keuangan secara aktual.

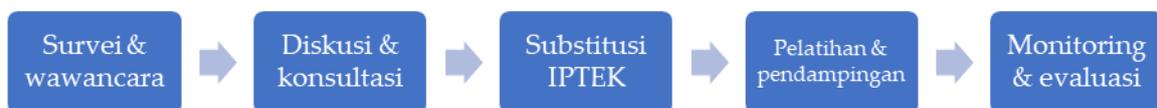
METODE

Kegiatan kemitraan masyarakat ini dilakukan oleh Universitas Mahasaraswati Denpasar yang melibatkan dua orang dosen dan mahasiswa. Pengabdian dilakukan pada UMKM Tresna *Woodcraft* yang berlokasi di Desa Darmasaba, Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Jumlah mitra yang terlibat dalam kegiatan ini sebanyak dua orang. Selain itu, kegiatan ini melibatkan satu orang praktisi dari industri furnitur yang memiliki kompetensi atau kepakaran dalam menggunakan aplikasi *SketchUp*. Praktisi tersebut berperan sebagai instruktur dalam pelatihan aplikasi *SketchUp*. Pelaksanaan kegiatan kemitraan dilakukan selama tiga hari, yaitu 4-6 Desember 2022.

Metode-metode yang digunakan dalam kegiatan kemitraan masyarakat, meliputi:

- a. Survei dan wawancara, yaitu tim pelaksana kegiatan kemitraan masyarakat melakukan analisis situasi untuk mengetahui kondisi aktual mitra. Tim pelaksana juga melakukan wawancara secara mendalam untuk menggali informasi terkait kendala-kendala yang dihadapi mitra selama ini, seperti permasalahan produksi, pemasaran, dan manajemen.
- b. Diskusi dan konsultasi, yaitu tim pelaksana dan mitra mendiskusikan permasalahan-permasalahan yang menjadi prioritas untuk diselesaikan dalam kegiatan kemitraan ini. Setelah itu, mitra menyepakati untuk melakukan sinergisme dengan perguruan tinggi untuk menyelesaikan permasalahan prioritas tersebut.
- c. Substitusi IPTEK, yaitu tim pelaksana memberikan bantuan alat kerja berupa laptop yang memiliki spesifikasi memadai untuk mengaplikasikan *SketchUp* premium.
- d. Pelatihan dan pendampingan, yaitu tim pelaksana dan praktisi berkolaborasi dalam memberikan pelatihan aplikasi *SketchUp* kepada mitra. Tim pelaksana juga memberikan pelatihan dan pendampingan dalam menggunakan aplikasi keuangan Buku Kas.
- e. Monitoring dan evaluasi, yaitu tim pelaksana melakukan pengukuran atas efektifitas kegiatan pelatihan yang diberikan. Pengukuran dilakukan untuk membandingkan level pengetahuan dan ketrampilan mitra sebelum dan setelah pelatihan.

Tahapan-tahapan metode yang dilakukan pada kegiatan kemitraan masyarakat ini ditunjukkan pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan Kemitraan Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Digitalisasi bukanlah hal baru dalam dunia bisnis. Meskipun demikian, digitalisasi umumnya lebih banyak digunakan dalam perusahaan-perusahaan besar (Eller et al., 2020). Perusahaan kecil seperti UMKM belum banyak yang melakukan penyerapan teknologi padahal senyatanya UMKM memiliki kekuatan inovasi yang sulit untuk ditiru perusahaan besar (Beliaeva et al., 2020; Anggraini et al., 2023). Hal ini dikarenakan pemilik UMKM belum sepenuhnya menyadari peran penting teknologi digital bagi kinerja UMKM (Susanto et al., 2021; Suginam,

2022). Bertitiktolak dari kekuatan yang dimiliki UMKM serta adanya potensi keuntungan dari penerapan digitalisasi, pemilik UMKM Tresna Woodcraft telah mempertimbangkan untuk menerapkan digitalisasi dalam proses bisnis mereka.

Metode pertama yang dilakukan oleh tim pelaksana dalam kegiatan kemitraan masyarakat adalah melakukan survei dan wawancara dengan pemilik UMKM. Dalam hal ini, tim pelaksana melakukan survei awal berkaitan dengan aktivitas bisnis dalam usaha furnitur. Setelah melakukan analisis situasi, tim pelaksana melakukan wawancara secara mendalam untuk menggali informasi-informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi mitra selama ini. Terdapat tiga aspek yang menjadi permasalahan mitra, yaitu aspek produksi, pemasaran, dan manajemen usaha. Pada aspek produksi, mitra memiliki keterbatasan alat-alat produksi. Pada aspek pemasaran, mitra hanya melakukan aktivitas pemasaran melalui Instagram, belum memiliki website usaha. Sementara itu, permasalahan yang ditemui pada aspek manajemen usaha adalah keterbatasan dalam membuat desain tiga dimensi dan membuat pencatatan keuangan yang akurat.

Pada metode kedua, tim pelaksana dan mitra mendiskusikan permasalahan prioritas dalam kegiatan pengabdian ini. Berdasarkan hasil diskusi, tim dan mitra menyepakati bahwa permasalahan yang menjadi prioritas untuk diselesaikan adalah aspek manajemen usaha. Berbagai kendala yang dihadapi seperti keterbatasan laptop dan ketrampilan dalam mengaplikasikan *SketchUp*. Terkait dengan pencatatan keuangan, pemilik belum mampu mencatat transaksi keuangan secara digital sehingga disarankan untuk menggunakan aplikasi keuangan Buku Kas. Agar dua permasalahan prioritas tersebut dapat diselesaikan dengan baik, mitra menyetujui untuk melakukan sinergisme dengan perguruan tinggi. Adapun kegiatan diskusi dan konsultasi disajikan pada [Gambar 2](#).

Metode ketiga adalah melakukan substitusi IPTEK, yaitu tim pelaksana memberikan bantuan alat kerja berupa laptop yang memiliki spesifikasi memadai untuk mengaplikasikan *SketchUp* premium. Permasalahan ini menjadi prioritas dalam kegiatan kemitraan ini karena mitra belum memiliki laptop dengan spesifikasi memadai sehingga tidak memungkinkan mengaplikasikan *SketchUp* premium. Selain itu, laptop tersebut mengalami kerusakan layar sehingga tidak berfungsi secara maksimal. Pada kegiatan ini, tim sekaligus memfasilitasi mitra untuk mendapatkan aplikasi *SketchUp* premium sehingga mitra dapat mengakses semua fitur-fitur yang tersedia. Kegiatan substitusi IPTEK ditunjukkan pada [Gambar 3](#).



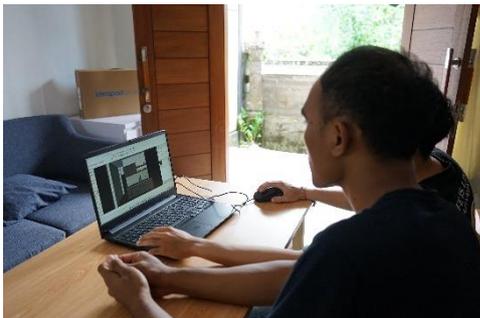
Gambar 2. Diskusi dengan Pemilik UMKM



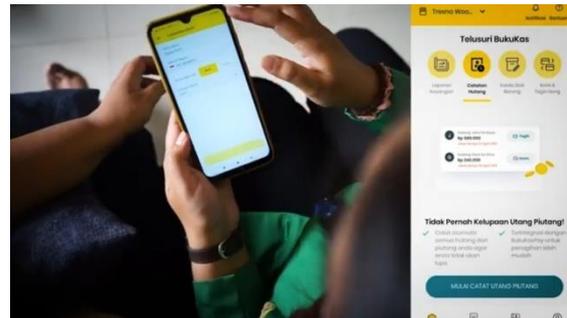
Gambar 3. Pemberian Bantuan Laptop

Metode keempat adalah melakukan pelatihan dan pendampingan. Pada kegiatan ini terdapat dua aktivitas pelatihan yang dilakukan, yaitu pelatihan aplikasi *SketchUp* dan aplikasi keuangan Buku Kas. *SketchUp* merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk mendesain produk secara terkomputerisasi. Aplikasi ini memiliki beberapa keunggulan, seperti mampu menghasilkan visualisasi gambar yang berkualitas, memiliki waktu pengerjaan yang cepat, serta mudah digunakan oleh berbagai kalangan (Syahputra et al., 2021; Sultan et al., 2022). Oleh karena itu, pemilik UMKM Tresna Woodcraft membutuhkan pelatihan aplikasi ini untuk dapat menghasilkan desain produk tiga dimensi yang mampu memberikan gambaran yang lebih nyata kepada konsumen (Alawadhi, 2022). Pada pelatihan ini, tim pelaksana berkolaborasi dengan praktisi dari industri furnitur yang memiliki kompetensi atau kepakaran dalam bidang ini, yang disajikan pada Gambar 4.

Sementara itu, aplikasi Buku Kas digunakan untuk melakukan pencatatan keuangan UMKM secara digital. Sistem pembukuan digital memudahkan pemilik usaha untuk mencatat transaksi keuangan setiap saat sehingga dapat menyajikan posisi keuangan secara akurat (Ulfah, 2021). Dalam kegiatan kemitraan masyarakat ini, tim pelaksana menggunakan aplikasi Buku Kas berbasis *mobile*. Aplikasi ini dapat mempermudah UMKM dalam mencatat transaksi-transaksi keuangan, serta dapat menyajikan laporan keuangan secara cepat dan akurat (Kurniawan et al., 2022). Pelatihan dan pendampingan aplikasi keuangan menggunakan Buku Kas dilakukan oleh tim pelaksana dosen dan mahasiswa. Kedua kegiatan pelatihan disajikan pada Gambar 4 dan 5.



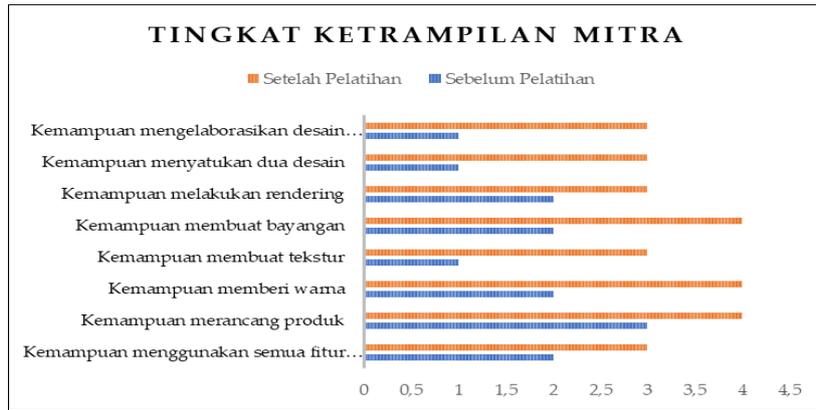
Gambar 4. Melakukan pelatihan *SketchUp*



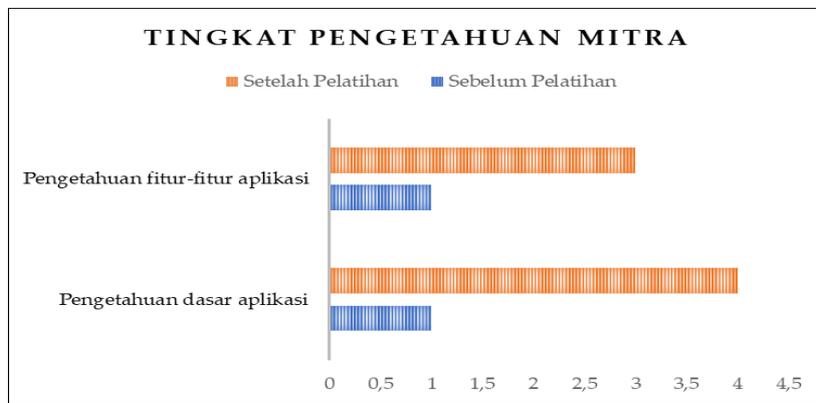
Gambar 5. Melakukan pelatihan Buku Kas

Metode terakhir dari kegiatan pengabdian ini adalah melakukan monitoring dan evaluasi. Pada pelaksanaan metode ini, tim pelaksana memberikan kuesioner kepada mitra untuk mengukur efektifitas kegiatan pelatihan *SketchUp* dan Buku Kas. Pengukuran pertama dilakukan untuk menganalisis tingkat ketrampilan mitra sebelum dan setelah mengikuti pelatihan *SketchUp*. Tim pelaksana mengukur tingkat ketrampilan mitra dalam menggunakan aplikasi *SketchUp* menggunakan delapan indikator, yaitu kemampuan dalam (1) menggunakan semua fitur aplikasi, (2) merancang produk, (3) memberi warna, (4) membuat tekstur, (5) membuat bayangan, (6) melakukan rendering, (7) menggabungkan dua desain, dan (8) mengelaborasi desain produk. Pengukuran kedua dilakukan untuk mengetahui tingkat pengetahuan mitra setelah mengikuti pelatihan pencatatan akuntansi menggunakan aplikasi Buku Kas. Pengukuran untuk tingkat keberhasilan ditinjau dari dua aspek, yaitu adanya peningkatan pengetahuan dasar aplikasi dan fitur-fitur aplikasi. Selanjutnya, tim pelaksana melakukan tabulasi dan menganalisis hasil penilaian tersebut. Tim pelaksana membandingkan nilai rata-rata ketrampilan dan pengetahuan

sebelum dan setelah dilakukan pelatihan. Hasil monitoring dan evaluasi disajikan pada Gambar 6 dan 7.



Gambar 6. Perbandingan Tingkat Ketrampilan Mitra Sebelum dan Setelah Mendapatkan Pelatihan Aplikasi *SketchUp*



Gambar 7. Perbandingan Tingkat Pengetahuan Mitra Sebelum dan Setelah Mendapatkan Pelatihan Aplikasi Buku Kas

Gambar 6 menunjukkan bahwa tingkat ketrampilan mitra mengalami peningkatan sebesar 92,86% setelah mengikuti pelatihan aplikasi *SketchUp*. Selain itu, mitra mengikuti pelatihan pencatatan keuangan menggunakan aplikasi Buku Kas. Hasil pengukuran atas pelaksanaan pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan mitra yang signifikan, yaitu sebesar 166,67%, yang disajikan pada Gambar 7. Hasil ini memastikan bahwa kegiatan kemitraan masyarakat telah efektif dilakukan pada UMKM Tresna *Woodcraft*. Hasil monitoring dan evaluasi sekaligus menegaskan bahwa tidak ada permasalahan yang dihadapi tim pelaksana dalam melakukan kegiatan kemitraan masyarakat ini.

KESIMPULAN

Kegiatan kemitraan masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan level keberdayaan mitra, khususnya dalam melakukan desain produk tiga dimensi dan pencatatan keuangan berbasis digital. Berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang nyata pada tingkat ketrampilan dan pengetahuan mitra sebelum dan setelah melakukan pelatihan. Dapat dikatakan bahwa kegiatan pelatihan ini telah efektif dilakukan. Dampak yang diperoleh dari kegiatan ini adalah meningkatkan ketrampilan mitra dalam mendesain produk

sehingga diharapkan dapat berkontribusi secara ekonomi terhadap pendapatan UMKM. Manfaat yang diperoleh yaitu meningkatkan level keberdayaan mitra sehingga dapat menghasilkan desain produk yang berkualitas. Selain itu, adanya pencatatan keuangan secara digital juga bermanfaat untuk pengambilan keputusan ekonomi secara cepat dan akurat. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan solusi untuk menyelesaikan permasalahan mitra, namun juga memberikan wawasan (*insight*) akan arti pentingnya adopsi teknologi digital dalam aktivitas operasional UMKM. Adapun rekomendasi untuk kegiatan kemitraan masyarakat selanjutnya adalah agar tim pelaksana pengabdian mampu berbagi ilmu pengetahuan kepada UMKM secara lebih intensif sehingga UMKM tertarik untuk melakukan transformasi digital pada proses bisnisnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi yang mendanai Kegiatan Kemitraan Masyarakat (KKM) ini melalui Program Insentif Pengabdian Masyarakat Terintegrasi dengan MBKM Berbasis Kinerja IKU bagi PTS Tahun 2022 dengan kontrak turunan No. K.2019/C.13.02/Unmas/XI/2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawadhi, A. (2022). The efficiency of three-dimensional drawing software in the educational process of furniture design and manufacture. *Arab International Journal of Digital Art and Design*, 1(4), 97–116. <https://doi.org/10.21608/IAJADD.2022.151728.1019>
- Anggraini, N. P. N., Rustiarini, N. W., & Satwam, I. K. S. B. (2022). Optimalisasi pemasaran digital berbasis media sosial untuk meningkatkan penjualan UMKM. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(6), 4888–4896. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i6.11216>
- Anggraini, N. P. N., Rustiarini, N. W., & Satwam, I. K. S. B. (2023). Pemanfaatan website sebagai strategi pemasaran untuk meningkatkan penjualan usaha mikro, kecil, dan menengah. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(1), 381–389. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i5.5123>
- Beliaeva, T., Ferasso, M., Kraus, S., & Damke, E. J. (2020). Dynamics of digital entrepreneurship and the innovation ecosystem. *International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research*, 26(2), 266–284. <https://doi.org/10.1108/IJEBR-06-2019-0397>
- Dutta, G., Kumar, R., Sindhvani, R., & Singh, R. K. (2021). Digitalization priorities of quality control processes for SMEs: A conceptual study in perspective of Industry 4.0 adoption. *Journal of Intelligent Manufacturing*, 32(6), 1679–1698. <https://doi.org/10.1007/s10845-021-01783-2>
- Eller, R., Alford, P., Kallmünzer, A., & Peters, M. (2020). Antecedents, consequences, and challenges of small and medium-sized enterprise digitalization. *Journal of Business Research*, 112(5), 119–127. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.03.004>
- Gobble, M. M. (2018). Digitalization, digitization, and innovation. *Research-Technology Management*, 61(4), 56–59. <https://doi.org/10.1080/08956308.2018.1471280>
- Kurniawan, R., Tarantang, J., Akbar, W., Hakim, S., Sukmana, E. T., & Hafizi, R. (2022). Literasi pemanfaatan aplikasi keuangan digital Buku Kas pada UMKM di Kota Sampit, Kalimantan Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Formosa*, 1(1), 35–52. <https://doi.org/10.55927/jpmf.v1i1.342>
- Matt, C., Trenz, M., Cheung, C. M. K., & Turel, O. (2019). The digitization of the individual: Conceptual foundations and opportunities for research. *Electronic Markets*, 29(3), 315–322. <https://doi.org/10.1007/s12525-019-00348-9>

- Octavina, L. A., & Rita, M. R. (2021). Digitalisasi UMKM, literasi keuangan, dan kinerja keuangan: Studi pada masa pandemi Covid-19. *Journal of Business and Banking*, 11(1), 73–92. <https://doi.org/10.14414/jbb.v11i1.2552>
- Pfister, P., & Lehmann, C. (2021). Returns on digitisation in SMEs—a systematic literature review. *Journal of Small Business & Entrepreneurship*, 1(1), 1–25. <https://doi.org/10.1080/08276331.2021.1980680>
- Ritter, T., & Pedersen, C. L. (2020). Digitization capability and the digitalization of business models in business-to-business firms: Past, present, and future. *Industrial Marketing Management*, 86(4), 180–190. <https://doi.org/10.1016/j.indmarman.2019.11.019>
- Rustiari, N. W., Anggraini, N. P. N., & Satwam, I. K. S. B. (2021). Perancangan katalog produk untuk meningkatkan penjualan UMKM. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(5), 2615–2624. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i5.5296>
- Suginam, S. (2022). Transformasi digital di masa pandemi Covid 19: Studi fenomenologi pada UKM Kota Medan. *Journal of Business and Economics Research (JBE)*, 3(2), 296–299. <https://doi.org/10.47065/jbe.v3i2.1696>
- Sultan, S., Samsudin, S., Yunita, F., & Ilyas, I. (2022). Perancangan desain interior kamar menggunakan software *SketchUp* dan 3D blender. *Selodang Mayang: Jurnal Ilmiah Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Indragiri Hilir*, 8(3), 231–239. <https://doi.org/10.47521/selodangmayang.v8i3.271>
- Susanto, H., Rosita, R., Mutmainah, H., Kholis, N., & Kusasih, I. A. K. R. (2021). Pengembangan wawasan digital UMKM. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat (PAKEM)*, 3(2), 101–111.
- Syahputra, H., Mahessya, R. A., & Jamhur, A. I. (2021). Sosialisasi aplikasi *SketchUp* untuk UMKM komunitas hobi kayu Padang dalam mendesain produk interior. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 1(2), 144–147.
- Ulfah, S. C. (2021). Implementasi aplikasi Buku Kas umum berbasis website di Desa Ciwaruga Kecamatan Parongpong Kabupaten Bandung Barat. *Pengabdian Pada Masyarakat Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 6–10. <https://doi.org/10.34010/abdikamsia.v1i1.4588>