PEMBERDAYAAN GENERASI MUDA DESA SINDANGMUKTI MELALUI PELATIHAN KETERAMPILAN DIGITAL DAN WIRAUSAHA KREATIF

Ridwan Hakiki[1)], Endang Syarif[2)]

[1)]Manajemen, Fakultas Ekonomi, STIE Latifah Mubarokiyah, Tasikmalaya, Indonesia
Email: bambang300687@gmail.com
[2)]Manajemen, Fakultas Ekonomi, STIE Latifah Mubarokiyah, Tasikmalaya, Indonesia
Email: hakikiridwan1983@gmail.com

Abstract

This community service activity aimed to empower the younger generation of Sindangmukti Village through digital skills training and creative entrepreneurship development. Young people have significant potential to contribute to rural economic development; however, their ability to utilize digital technology productively and develop creative business opportunities still needs to be strengthened. The problems identified include limited skills in using digital media for productive activities, limited understanding of digital marketing strategies, and a lack of ability to transform creative ideas into viable business opportunities. The activity was implemented through several stages, including needs identification, preparation, socialization, digital skills training, creative entrepreneurship training, practical activities, mentoring, and evaluation. The training materials covered the use of social media for marketing, basic digital content creation, product branding, business idea development, simple business management, and digital marketing strategies. A practical approach was applied to enable participants not only to understand the concepts but also to create promotional content and develop simple business ideas. The activity is expected to improve the digital competencies, creativity, entrepreneurial mindset, and economic independence of the younger generation in Sindangmukti Village. Furthermore, continuous mentoring and networking among participants are expected to support the sustainability of the program and encourage young people to actively contribute to local economic development.

Keywords: Youth Empowerment, Digital Skills, Creative Entrepreneurship, Digital Marketing, Sindangmukti Village.

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas dan kemandirian generasi muda Desa Sindangmukti melalui penguatan keterampilan digital dan pengembangan wirausaha kreatif. Generasi muda memiliki potensi besar dalam mendukung pembangunan ekonomi desa, namun pemanfaatan teknologi digital untuk kegiatan produktif dan pengembangan usaha masih perlu ditingkatkan. Permasalahan yang dihadapi meliputi keterbatasan keterampilan dalam menggunakan media digital secara produktif, rendahnya pemahaman mengenai strategi pemasaran digital, serta belum optimalnya kemampuan mengembangkan ide kreatif menjadi peluang usaha. Metode kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu identifikasi kebutuhan, persiapan materi, sosialisasi, pelatihan keterampilan digital, pelatihan wirausaha kreatif, praktik langsung, pendampingan, serta evaluasi. Materi pelatihan meliputi pemanfaatan media sosial untuk pemasaran, pembuatan konten digital sederhana, pengenalan branding produk, penyusunan ide usaha, pengelolaan usaha, dan strategi pemasaran digital. Pendekatan praktik langsung digunakan agar peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menghasilkan produk dan konten yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan usaha. Kegiatan ini diharapkan mampu mendorong generasi muda Desa Sindangmukti menjadi lebih kreatif, adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta memiliki kemampuan untuk menciptakan peluang ekonomi secara mandiri. Keberlanjutan program dilakukan melalui pendampingan dan penguatan jejaring antarpeserta sehingga keterampilan yang diperoleh dapat terus dikembangkan dalam kegiatan ekonomi produktif di tingkat desa.

Kata Kunci: Generasi Muda, Keterampilan Digital, Wirausaha Kreatif, Pemasaran Digital, Desa Sindangmukti.

PENDAHULUAN

Generasi muda merupakan salah satu sumber daya manusia yang memiliki peran strategis dalam pembangunan desa. Kemampuan generasi muda dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi, menciptakan inovasi, dan memanfaatkan peluang ekonomi menjadi modal penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi masyarakat. Perkembangan teknologi digital telah membuka berbagai peluang baru, terutama dalam bidang pemasaran, perdagangan, ekonomi kreatif, dan kewirausahaan.

Desa Sindangmukti memiliki potensi sumber daya manusia yang dapat dikembangkan melalui program pemberdayaan generasi muda. Pemuda tidak hanya dipandang sebagai kelompok penerima manfaat pembangunan, tetapi juga sebagai pelaku utama yang dapat menciptakan inovasi dan mengembangkan potensi ekonomi lokal. Pemanfaatan teknologi digital secara tepat dapat membantu generasi muda memperluas akses informasi, membangun jaringan usaha, memasarkan produk, dan menciptakan model bisnis baru.

Namun, kemampuan menggunakan teknologi digital belum selalu diikuti dengan kemampuan memanfaatkannya untuk kegiatan yang produktif. Penggunaan media sosial pada sebagian generasi muda masih lebih banyak diarahkan untuk komunikasi dan hiburan. Padahal, berbagai platform digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana promosi produk, membangun merek, membuat konten pemasaran, dan menjangkau konsumen yang lebih luas.

Selain keterampilan digital, kemampuan kewirausahaan juga menjadi faktor penting. Generasi muda membutuhkan kemampuan untuk mengidentifikasi peluang, mengembangkan ide kreatif, menentukan target pasar, membuat perencanaan usaha sederhana, menghitung biaya dan harga jual, serta melakukan pemasaran. Keterampilan tersebut dapat menjadi bekal bagi pemuda untuk mengembangkan usaha secara mandiri maupun mendukung usaha keluarga dan potensi ekonomi desa.

Wirausaha kreatif menjadi salah satu pendekatan yang relevan karena menggabungkan kreativitas, inovasi, dan pemanfaatan teknologi. Produk atau potensi lokal dapat dikembangkan menjadi sesuatu yang memiliki nilai ekonomi lebih tinggi melalui pengemasan, branding, pembuatan konten, dan pemasaran digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kegiatan pemberdayaan yang memberikan pengalaman praktis kepada generasi muda Desa Sindangmukti. Kegiatan pengabdian ini diarahkan pada pelatihan keterampilan digital dan wirausaha kreatif sehingga peserta mampu menggunakan teknologi bukan hanya sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai instrumen produktif untuk menciptakan dan mengembangkan peluang usaha.

Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan generasi muda dalam pemanfaatan teknologi digital, meningkatkan pemahaman mengenai konsep dasar kewirausahaan kreatif, melatih peserta membuat konten pemasaran digital, serta mendorong munculnya ide dan rintisan usaha yang sesuai dengan potensi dan kebutuhan masyarakat Desa Sindangmukti.

METODE PELAKSANAAN

3.1. Lokasi dan Waktu Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Desa Sindangmukti, Kecamatan Panumbangan, Kabupaten Ciamis. Kegiatan dirancang dalam beberapa tahapan yang meliputi persiapan, pelaksanaan pelatihan, praktik, pendampingan, dan evaluasi.

Sasaran utama kegiatan adalah generasi muda Desa Sindangmukti yang memiliki minat untuk meningkatkan keterampilan digital dan mengembangkan kegiatan kewirausahaan. Peserta diarahkan untuk mengikuti kegiatan secara aktif melalui diskusi, praktik, simulasi, dan penyusunan ide usaha.

3.2. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

a. Tahap Identifikasi dan Persiapan

Tahap awal dilakukan melalui koordinasi dengan pemerintah Desa Sindangmukti dan pihak-pihak terkait. Koordinasi bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik peserta, potensi generasi muda, serta kebutuhan keterampilan yang relevan dengan kondisi desa.

Selanjutnya dilakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi dan komunikasi dengan calon peserta. Identifikasi diarahkan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta mengenai penggunaan teknologi digital, media sosial, pemasaran digital, serta minat terhadap kegiatan kewirausahaan.

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim menyusun materi pelatihan yang sederhana, praktis, dan mudah diterapkan. Materi disesuaikan dengan kemampuan peserta sehingga kegiatan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga memberikan pengalaman praktik.

b. Tahap Sosialisasi

Sosialisasi dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada peserta mengenai pentingnya keterampilan digital dan kewirausahaan dalam menghadapi perkembangan ekonomi berbasis teknologi.

Pada tahap ini peserta diberikan gambaran mengenai peluang pemanfaatan media digital untuk kegiatan produktif, pengembangan usaha, pemasaran produk, serta pengembangan personal branding. Peserta juga diberikan motivasi agar mampu melihat permasalahan dan potensi di lingkungan sekitar sebagai sumber ide kreatif.

c. Tahap Pelatihan Keterampilan Digital

Pelatihan keterampilan digital dilakukan melalui pendekatan praktik langsung. Materi mencakup penggunaan media sosial untuk kepentingan usaha, pembuatan konten sederhana, teknik mengambil foto atau video produk, penulisan deskripsi produk, serta pengenalan strategi pemasaran digital.

Peserta diarahkan untuk membuat contoh konten promosi secara langsung. Dengan demikian, peserta dapat memahami proses pembuatan konten mulai dari menentukan ide, membuat materi visual, menulis pesan pemasaran, hingga menentukan media publikasi.

Pelatihan juga memberikan pemahaman mengenai penggunaan teknologi secara bijak dan produktif. Peserta didorong untuk tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi mampu mengembangkan keterampilan digital yang memiliki nilai ekonomi.

d. Tahap Pelatihan Wirausaha Kreatif

Tahap berikutnya adalah pelatihan kewirausahaan kreatif. Peserta diberikan materi mengenai identifikasi peluang usaha, pengembangan ide bisnis, penentuan target konsumen, penyusunan konsep produk, branding, penetapan harga, dan strategi pemasaran.

Peserta kemudian diminta mengidentifikasi potensi yang tersedia di lingkungan Desa Sindangmukti. Potensi tersebut dapat berupa produk lokal, makanan, kerajinan, jasa, maupun berbagai bentuk kreativitas yang dapat dikembangkan menjadi produk bernilai ekonomi.

Melalui kegiatan brainstorming dan diskusi kelompok, peserta diarahkan untuk menghasilkan gagasan usaha yang realistis dan sesuai dengan kemampuan mereka. Setiap kelompok kemudian menyusun konsep usaha sederhana yang mencakup produk, target konsumen, keunggulan produk, strategi promosi, dan media pemasaran.

e. Tahap Praktik dan Simulasi

Praktik dilakukan dengan mengintegrasikan keterampilan digital dan kewirausahaan. Peserta mencoba membuat identitas sederhana untuk produk atau usaha, menyusun materi promosi, membuat konten digital, serta melakukan simulasi pemasaran melalui media sosial.

Kegiatan ini bertujuan agar peserta memperoleh pengalaman langsung dalam mengubah ide usaha menjadi konsep yang dapat dipasarkan. Praktik juga digunakan untuk mengidentifikasi kesulitan peserta sehingga tim pengabdi dapat memberikan bimbingan secara langsung.

f. Tahap Pendampingan

Pendampingan dilakukan setelah kegiatan pelatihan untuk membantu peserta menerapkan keterampilan yang telah diperoleh. Pendampingan dapat dilakukan melalui pertemuan secara berkala maupun media komunikasi digital.

Pada tahap ini peserta dapat berkonsultasi mengenai pengembangan produk, pembuatan konten, pemasaran digital, branding, serta kendala yang muncul dalam proses pengembangan usaha.

Pendampingan diarahkan untuk membangun kebiasaan belajar dan berinovasi secara berkelanjutan. Peserta juga didorong untuk saling berbagi pengalaman dan membangun jejaring usaha antarpemuda Desa Sindangmukti.

g. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui perubahan pengetahuan dan keterampilan peserta setelah mengikuti kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui observasi, diskusi, penugasan praktik, dan umpan balik peserta.

Aspek yang dievaluasi meliputi pemahaman mengenai pemanfaatan teknologi digital, kemampuan membuat konten sederhana, pemahaman mengenai pemasaran digital, kemampuan mengembangkan ide usaha, serta kesiapan peserta dalam menerapkan keterampilan tersebut pada kegiatan produktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Peningkatan Pemahaman Keterampilan Digital

Kegiatan pelatihan memberikan ruang kepada generasi muda Desa Sindangmukti untuk memahami bahwa teknologi digital dapat dimanfaatkan secara produktif. Peserta diperkenalkan pada berbagai bentuk penggunaan media digital yang berkaitan dengan kegiatan usaha, khususnya promosi dan pemasaran.

Melalui praktik pembuatan konten, peserta memperoleh pengalaman dalam menyusun materi promosi yang lebih menarik dan informatif. Peserta juga memahami bahwa keberhasilan pemasaran digital tidak hanya ditentukan oleh keberadaan produk, tetapi juga oleh

kemampuan menyampaikan nilai dan keunggulan produk kepada calon konsumen.

Keterampilan membuat foto, video, teks promosi, dan konten media sosial menjadi bagian penting dalam pengembangan kemampuan digital peserta. Keterampilan tersebut dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan jenis usaha dan kebutuhan masing-masing peserta.

4.2. Pengembangan Kreativitas Generasi Muda

Pelatihan wirausaha kreatif mendorong peserta untuk mengembangkan pola pikir kreatif dalam melihat peluang ekonomi. Peserta diarahkan untuk tidak hanya mencari pekerjaan, tetapi juga memahami kemungkinan menciptakan kegiatan ekonomi melalui usaha mandiri.

Kreativitas dikembangkan melalui proses identifikasi masalah dan potensi yang ada di lingkungan sekitar. Peserta belajar bahwa suatu produk sederhana dapat memiliki nilai ekonomi apabila dikembangkan melalui inovasi produk, kemasan, branding, dan strategi pemasaran yang tepat.

Pendekatan tersebut penting karena kewirausahaan generasi muda tidak hanya membutuhkan modal finansial, tetapi juga kemampuan berpikir kreatif, keberanian mencoba, kemampuan beradaptasi, dan kemauan untuk belajar dari pengalaman.

4.3. Pemanfaatan Digital Marketing untuk Pengembangan Usaha

Salah satu materi utama kegiatan adalah pemanfaatan pemasaran digital. Peserta diberikan pemahaman mengenai fungsi media sosial sebagai sarana membangun komunikasi dengan calon konsumen.

Pemasaran digital memungkinkan pelaku usaha memperkenalkan produk dengan jangkauan yang lebih luas. Bagi generasi muda desa, kemampuan tersebut dapat menjadi keunggulan karena mereka relatif dekat dengan perkembangan teknologi dan media sosial.

Peserta dilatih untuk membuat pesan pemasaran yang sederhana tetapi mampu menjelaskan manfaat, karakteristik, dan keunggulan produk. Peserta juga diperkenalkan dengan pentingnya konsistensi dalam membuat konten dan menjaga identitas suatu usaha.

4.4. Pengembangan Ide Wirausaha Kreatif

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pengembangan ide usaha perlu dilakukan melalui proses yang sistematis. Peserta diarahkan untuk memulai dari identifikasi kebutuhan konsumen, potensi lingkungan, kemampuan yang dimiliki, serta sumber daya yang tersedia.

Ide usaha kemudian dikembangkan menjadi konsep sederhana yang mencakup produk, target pasar, keunggulan, harga, dan strategi promosi. Proses tersebut memberikan pengalaman kepada peserta mengenai bagaimana sebuah gagasan dapat dikembangkan menjadi rencana usaha.

Wirausaha kreatif juga memberikan peluang bagi generasi muda untuk mengembangkan potensi lokal. Produk yang berasal dari lingkungan desa dapat memperoleh nilai tambah apabila dikemas dengan konsep yang menarik dan dipasarkan melalui media digital.

4.5. Pendampingan sebagai Faktor Keberlanjutan

Pelatihan satu kali belum cukup untuk menjamin perubahan keterampilan dan perilaku peserta. Oleh karena itu, pendampingan menjadi bagian penting dalam kegiatan pemberdayaan.

Melalui pendampingan, peserta dapat memperoleh bantuan ketika mengalami kesulitan dalam membuat konten, mengembangkan produk, menentukan strategi pemasaran, maupun menjalankan ide usaha. Interaksi berkelanjutan juga dapat membangun kepercayaan diri peserta untuk mencoba dan mengembangkan usaha.

Pembentukan komunitas atau kelompok belajar antarpemuda juga dapat menjadi strategi keberlanjutan. Kelompok tersebut dapat digunakan sebagai ruang berbagi informasi, pengalaman, ide usaha, dan peluang kolaborasi.

4.6. Integrasi Keterampilan Digital dan Wirausaha

Kekuatan utama program ini terletak pada integrasi antara keterampilan digital dan kewirausahaan. Keterampilan digital memberikan kemampuan teknis untuk memanfaatkan teknologi, sedangkan kewirausahaan memberikan kerangka berpikir untuk mengubah keterampilan tersebut menjadi aktivitas ekonomi produktif.

Integrasi kedua aspek tersebut dapat membentuk generasi muda yang lebih adaptif terhadap perubahan ekonomi. Pemuda tidak hanya memahami penggunaan teknologi, tetapi juga mampu mengidentifikasi bagaimana teknologi dapat digunakan untuk menciptakan nilai.

Dengan demikian, pemberdayaan generasi muda melalui pelatihan keterampilan digital dan wirausaha kreatif dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kapasitas sumber daya manusia desa.

Tabel 1 Analisis Efektivitas dan Keberlanjutan Program

Aspek	Kondisi Awal	Target/Kondisi Setelah Pelatihan	Indikator
Keterampilan digital	Pemanfaatan teknologi belum sepenuhnya diarahkan untuk kegiatan produktif	Peserta mampu menggunakan media digital untuk mendukung kegiatan usaha	Kemampuan menggunakan media digital secara produktif
Pembu	Belum	Peserta mampu	Tersedianya

atan konten	terbiasa membuat konten promosi	membuat konten promosi sederhana	contoh konten digital
Pemasaran digital	Pemahaman pemasaran digital masih terbatas	Peserta memahami dasar promosi melalui media sosial	Kemampuan menyusun strategi promosi sederhana
Kreativitas usaha	Ide usaha belum terstruktur	Peserta mampu mengembangkan ide usaha kreatif	Tersusunnya konsep usaha
Branding	Belum memahami pentingnya identitas produk	Peserta memahami dasar branding	Tersusunnya identitas sederhana produk/usaha
Kewirausahaan	Belum semua peserta memiliki perencanaan usaha	Peserta memiliki gambaran rencana usaha	Rencana usaha sederhana
Jejaring	Interaksi usaha antarpemuda belum terorganisasi	Terbentuk komunikasi dan kolaborasi antarpeserta	Kelompok komunikasi/ jejaring peserta

LUARAN KEGIATAN

Luaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diarahkan pada beberapa bentuk hasil yang dapat memberikan manfaat langsung bagi generasi muda Desa Sindangmukti.

Pertama, meningkatnya pengetahuan dan keterampilan generasi muda dalam memanfaatkan teknologi digital untuk kegiatan produktif.

Kedua, meningkatnya kemampuan peserta dalam membuat konten digital sederhana sebagai media promosi produk atau jasa.

Ketiga, terbentuknya sejumlah ide atau konsep wirausaha kreatif yang dapat dikembangkan lebih lanjut oleh peserta sesuai dengan potensi dan sumber daya yang tersedia.

Keempat, meningkatnya pemahaman peserta mengenai pemasaran digital, branding, pengembangan produk, dan pengelolaan usaha sederhana.

Kelima, terbentuknya jejaring komunikasi antarpemuda yang dapat digunakan sebagai ruang berbagi informasi, pengalaman, dan peluang usaha.

Selain luaran bagi masyarakat, kegiatan ini diharapkan menghasilkan luaran akademik berupa artikel ilmiah pengabdian kepada masyarakat yang dapat dipublikasikan pada jurnal pengabdian masyarakat.

Dokumentasi kegiatan dalam bentuk foto dan video juga dapat digunakan sebagai media publikasi dan diseminasi praktik pemberdayaan generasi muda di Desa Sindangmukti.

KESIMPULAN

Kegiatan pemberdayaan generasi muda Desa Sindangmukti melalui pelatihan keterampilan digital dan wirausaha kreatif merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kapasitas sumber daya manusia desa dalam menghadapi perkembangan ekonomi berbasis teknologi.

Pelatihan memberikan pemahaman mengenai pemanfaatan teknologi digital secara produktif, pembuatan konten promosi, pemasaran digital, pengembangan kreativitas, serta penyusunan ide usaha sederhana. Integrasi keterampilan digital dengan kewirausahaan menjadi pendekatan penting karena memungkinkan generasi muda tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu memanfaatkannya untuk menciptakan peluang ekonomi.

Keberlanjutan program perlu didukung melalui pendampingan secara berkala, penguatan jejaring antarpemuda, serta kolaborasi antara pemerintah desa, perguruan tinggi, dan masyarakat. Dengan dukungan tersebut, generasi muda Desa Sindangmukti diharapkan mampu menjadi sumber daya manusia yang kreatif, adaptif, mandiri, dan berkontribusi terhadap pengembangan ekonomi desa.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Pemerintah Desa Sindangmukti, para pemuda peserta kegiatan, serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pimpinan dan sivitas akademika Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Latifah Mubarokiyah atas dukungan dalam pelaksanaan kegiatan. Apresiasi diberikan kepada seluruh anggota tim dan pihak terkait yang telah berkontribusi dalam tahap persiapan, pelaksanaan, pendampingan, hingga penyusunan laporan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

Armstrong, G., & Kotler, P. (2014). *Principles of Marketing* (15th ed.). Pearson.

Dessler, G. (2020). *Human Resource Management* (16th ed.). Pearson.

Hasibuan, M. S. P. (2019). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.

Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Republik Indonesia. (2021). *Strategi*

Pengembangan Ekonomi dan Investasi Desa dalam Mendukung Percepatan Desa di Era Digital. Jakarta: Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi.

Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Republik Indonesia. (2024). *Panduan Umum Pengembangan Desa Cerdas*. Jakarta: Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi.

Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Republik Indonesia. (2024). *Memajukan Desa melalui Teknologi dan Entrepreneurship*. Jakarta: Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi.

Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Republik Indonesia. (2025). *Rencana Strategis Kementerian Desa dan Pembangunan Daerah Tertinggal Tahun 2025–2029*. Jakarta: Kementerian Desa dan Pembangunan Daerah Tertinggal.

Kementerian Koperasi dan UKM Republik Indonesia. (2021). *Pengembangan Kewirausahaan dan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Koperasi dan UKM.

Otoritas Jasa Keuangan. (2022). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2022*. Jakarta: Otoritas Jasa Keuangan.

Otoritas Jasa Keuangan. (2023). *Tingkatkan Edukasi Digital, OJK Luncurkan Games Smart Digital Indonesia*. Jakarta: Otoritas Jasa Keuangan.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wibowo, D. P., Dewi, R. N., & Sukandar. (2021). *Pemanfaatan Teknologi Digital Guna Mempromosikan Potensi Desa Wisata*. Jakarta: Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi.