

**Pelatihan Keterampilan Desain Grafis bagi Yatim, Piatu, Dhuafa
oleh BAZNAS Bekasi dan Universitas Islam 45 Bekasi**

***Graphic Design Skills Training for Orphans, Half-Sisters, and the Poor by BAZNAS
Bekasi and Islamic University 45 Bekasi***

Setyo Supratno^{1*}, R. Hengki Rahmanto², Sugeng³, Taufiqur Rokhman⁴

¹⁻⁴Universitas Islam 45 Bekasi, Bekasi, Indonesia

Email: setyo@unismabekasi.ac.id^{1*}, hengki.rahmanto@unismabekasi.ac.id², sugeng@unismabekasi.ac.id³,
taufiqurrokhman@unismabekasi.ac.id⁴

Korespondensi penulis: setyo@unismabekasi.ac.id*

Article History:

Received: Februari 15, 2025;

Revised: Maret 18, 2025;

Accepted: April 08, 2025;

Published: April 10, 2025

Keywords: BAZNAS,

Graphic design training,

Empowerment of orphans and

underprivileged children, Universitas

Islam 45 Bekasi.

Abstract: This community service activity is a collaboration between BAZNAS Bekasi and Universitas Islam 45 Bekasi which is realized in the form of graphic design training using Adobe Photoshop software. This activity is carried out at the SAINSTECH Laboratory which has modern and adequate facilities to support direct practice. This training targets orphans, half-siblings, and the poor as the main participants, with the main goal of improving their digital skills in the field of graphic design. The training process is guided by experienced lecturers from the Faculty of Engineering, who provide intensive guidance both in theory and practice. The results of this activity show an increase in the participants' ability to operate Adobe Photoshop and produce designs that can be applied to various printing media. In addition, this training is expected to equip participants with relevant skills to face the modern world of work, open up independent business opportunities, and encourage economic independence in the future. This activity is also a real manifestation of the contribution of universities in empowering underprivileged communities.

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan kolaborasi antara BAZNAS Bekasi dan Universitas Islam 45 Bekasi yang diwujudkan dalam bentuk pelatihan desain grafis menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop. Kegiatan ini dilaksanakan di Laboratorium SAINSTECH yang memiliki fasilitas modern dan memadai untuk menunjang praktik langsung. Pelatihan ini menyasar anak-anak yatim, piatu, dan dhuafa sebagai peserta utama, dengan tujuan utama untuk meningkatkan keterampilan digital mereka dalam bidang desain grafis. Proses pelatihan dipandu oleh dosen-dosen berpengalaman dari Fakultas Teknik, yang memberikan bimbingan intensif baik secara teori maupun praktik. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam mengoperasikan Adobe Photoshop serta menghasilkan desain yang dapat diterapkan pada berbagai media percetakan. Selain itu, pelatihan ini diharapkan dapat membekali peserta dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi dunia kerja modern, membuka peluang usaha mandiri, dan mendorong kemandirian ekonomi di masa depan. Kegiatan ini juga menjadi wujud nyata kontribusi perguruan tinggi dalam pemberdayaan masyarakat kurang mampu.

Kata Kunci: BAZNAS, Pelatihan desain grafis, Pemberdayaan anak yatim dan dhuafa, Universitas Islam 45 Bekasi.

1. LATAR BELAKANG

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan bukti nyata dari upaya kolaboratif untuk memberikan manfaat langsung kepada masyarakat, terutama kalangan yang kurang beruntung. Pengabdian masyarakat merupakan wujud nyata dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang bertujuan memberikan manfaat langsung kepada masyarakat, (Aliyyah et al., 2022). BAZNAS (Badan Amil Zakat Nasional) Bekasi, yang dikenal atas kontribusinya dalam membantu anak-anak yatim, piatu, dan kaum dhuafa, (Aiz et al., 2022)- (Yaqin, 2020) bekerja sama dengan Universitas Islam 45 Bekasi (UNISMA) dalam menyelenggarakan pelatihan keterampilan desain grafis berbasis Adobe Photoshop. Pelatihan ini diselenggarakan di laboratorium SAINSTECH (Sentra Aplikasi Ilmu dan Teknologi), yang merupakan unit profit dari Fakultas Teknik di Universitas Islam 45 Bekasi, (*Fakultas Teknik Universitas Islam 45 Bekasi*, n.d.). SAINSTECH memiliki peran penting sebagai pusat pelatihan dan pengembangan aplikasi ilmu dan teknologi yang mendukung berbagai kegiatan akademik dan pengabdian masyarakat. Fasilitas di laboratorium ini dirancang untuk mendukung pembelajaran yang optimal, memungkinkan peserta untuk berlatih menggunakan peralatan modern dalam suasana yang kondusif.

Para trainer dalam pelatihan ini adalah dosen-dosen Fakultas Teknik yang memiliki keahlian di bidangnya masing-masing. Dengan bimbingan para ahli, peserta diharapkan dapat memperoleh pemahaman mendalam dan keterampilan praktis dalam mengoperasikan Adobe Photoshop, (Pramono et al., 2023). Pengalaman dan kompetensi para dosen di bidang desain grafis dan pengolahan gambar menjamin bahwa materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan industri dan tren teknologi terbaru. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan peserta pemahaman yang komprehensif tentang Adobe Photoshop, mulai dari pengenalan antarmuka hingga teknik pengeditan foto dan pembuatan desain grafis, (Setiyani et al., 2021). Materi pelatihan mencakup penggunaan alat-alat dasar, manipulasi gambar, serta pembuatan desain yang siap digunakan untuk berbagai produk percetakan seperti kalender, kartu nama, spanduk, flyer, dan stiker. Seluruh proses pelatihan disusun agar peserta dapat memahami dan mempraktikkan keterampilan yang dipelajari dalam waktu satu hari penuh.

Kegiatan ini bertujuan untuk membantu para peserta meningkatkan daya saing mereka di dunia kerja dan membuka peluang untuk memulai usaha mandiri, (Desnelita et al., 2019). Keterampilan desain grafis menjadi semakin penting di era digital, dan pelatihan ini memberikan peserta kemampuan yang sangat dihargai dalam berbagai industri, termasuk percetakan, media, dan periklanan, (Hermanto et al., 2023). Melalui pelatihan ini, peserta yang berasal dari kalangan yatim, piatu, dan dhuafa diharapkan tidak hanya memperoleh

keterampilan teknis tetapi juga motivasi dan kepercayaan diri untuk mengembangkan diri dan berkontribusi kepada komunitas mereka, (Maswarni et al., 2020)-(Desthiani & Rahmayanti, 2023)-(Pangestu et al., 2024). Keterampilan ini diharapkan menjadi bekal untuk membangun masa depan yang lebih mandiri secara ekonomi dan membuka jalan bagi peserta untuk menyebarluaskan ilmu kepada orang lain di lingkungannya.

Komitmen BAZNAS Bekasi (Aiz et al., 2022), dan Universitas Islam 45 Bekasi dalam menyelenggarakan pelatihan ini mencerminkan dedikasi untuk mendukung program-program pemberdayaan yang berkelanjutan. Melalui fasilitas laboratorium SAINSTECH dan dukungan para dosen Fakultas Teknik, pelatihan ini diharapkan menjadi langkah awal menuju perubahan positif yang lebih luas, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dan memperkuat kapasitas komunitas untuk menghadapi tantangan masa depan dengan keterampilan yang relevan dan mendukung kemandirian.

2. METODE

Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar interaktif dengan metode praktik langsung, dipandu oleh dosen-dosen ahli dari Fakultas Teknik Universitas Islam 45 Bekasi. Bertempat di laboratorium SAINSTECH, yang dilengkapi komputer dengan Adobe Photoshop, pelatihan ini memastikan peserta dapat mempraktikkan materi secara optimal. Pada sesi awal, trainer menyampaikan presentasi tentang antarmuka dan fungsi dasar Adobe Photoshop, diiringi dengan visualisasi melalui proyektor untuk memudahkan pemahaman peserta.

Praktik langsung menjadi komponen inti, di mana setiap peserta mengikuti langkah-langkah yang diajarkan di komputer masing-masing. Mereka belajar teknik dasar seperti pengeditan gambar, penggunaan alat seleksi, dan manipulasi gambar hingga pembuatan desain grafis. Untuk melengkapi pembelajaran, trainer juga mendemonstrasikan proses instalasi perangkat lunak, mencakup tahapan penting, pengaturan awal, dan troubleshooting, disertai praktik mandiri oleh peserta.

Latihan mandiri dengan pendampingan memungkinkan peserta mengerjakan proyek mini, didukung oleh bimbingan trainer dan asisten pelatihan yang berkeliling membantu. Pada akhir sesi, peserta mengikuti diskusi dan tanya jawab untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi, serta menerima tips tambahan dari trainer.

Evaluasi akhir berupa proyek desain grafis memastikan peserta mampu menerapkan keterampilan yang dipelajari. Keberhasilan menyelesaikan proyek menunjukkan kesiapan peserta dalam mempraktikkan kemampuan desain secara mandiri, baik untuk keperluan dunia kerja maupun usaha mandiri

Rencana Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat Pelatihan Keterampilan Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop

1. Tahap Persiapan

Pelatihan ini diawali dengan beberapa tahap persiapan penting untuk memastikan kelancaran pelaksanaan. Langkah pertama adalah koordinasi dengan BAZNAS Bekasi, yang bertujuan untuk membahas jadwal pelaksanaan, sasaran peserta, dan alokasi sumber daya. Setelah itu, dilakukan identifikasi peserta, yang melibatkan pemilihan anak yatim, piatu, dan dhuafa yang memenuhi kriteria untuk mengikuti pelatihan. Langkah berikutnya adalah persiapan materi pelatihan, yang mencakup pengenalan antarmuka Adobe Photoshop, penggunaan alat-alat dasar, serta teknik manipulasi gambar dan desain grafis untuk kebutuhan percetakan. Persiapan ini dilengkapi dengan pengaturan logistik, termasuk menyiapkan ruang pelatihan di laboratorium SAINSTECH dengan komputer yang telah terinstal Adobe Photoshop. Kelengkapan fasilitas seperti akses internet, proyektor, dan alat bantu lainnya juga diperiksa untuk memastikan pelatihan berjalan tanpa hambatan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan dimulai dengan sesi pembukaan dan pengantar, di mana perwakilan dari BAZNAS Bekasi dan Universitas Islam 45 Bekasi menyampaikan sambutan. Tujuan dan manfaat pelatihan dijelaskan kepada peserta untuk membangun motivasi dan semangat.

Sesi berikutnya adalah pengenalan materi, di mana trainer memperkenalkan antarmuka Adobe Photoshop dan fungsi alat-alat dasar. Visualisasi dan contoh penggunaan alat-alat tersebut dalam desain grafis dipaparkan untuk memudahkan peserta dalam memahami materi.

Setelah pengenalan, peserta mengikuti praktik langsung di mana mereka mempraktikkan penggunaan alat-alat dasar serta teknik manipulasi gambar dengan bimbingan trainer. Proyek mini seperti pembuatan desain kalender, kartu nama, spanduk, dan stiker diberikan sebagai latihan untuk mengaplikasikan pengetahuan yang baru dipelajari. Sesi tanya jawab kemudian diadakan untuk memberikan kesempatan kepada peserta mengajukan pertanyaan dan mendapatkan klarifikasi lebih lanjut.

3. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dimulai dengan praktik mandiri terbimbing, di mana peserta diberikan kesempatan untuk membuat desain sesuai proyek yang relevan. Trainer dan asisten pelatihan siap memberikan bimbingan di setiap tahap agar peserta merasa didukung.

Selain itu, pendampingan personal diberikan kepada peserta yang membutuhkan bantuan tambahan dalam menyelesaikan proyek desain mereka. Setelah proyek selesai, peserta mengikuti sesi evaluasi di mana trainer memberikan umpan balik serta tips perbaikan.

Tahap ini diakhiri dengan penutupan dan pemberian sertifikat kepada peserta. Sertifikat tersebut menjadi tanda pengakuan atas partisipasi dan pencapaian peserta selama pelatihan.

4. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Sebagai bagian dari evaluasi, dilakukan survey kepuasan peserta untuk mengetahui seberapa efektif pelatihan yang telah dilaksanakan. Hasil survey ini menjadi acuan dalam mengukur keberhasilan pelatihan dan perbaikan di masa mendatang.

Rencana pemberdayaan lanjutan disusun untuk mendukung peserta dalam menerapkan keterampilan desain grafis yang telah dipelajari. Rencana ini mencakup langkah-langkah untuk membantu peserta menggunakan keterampilan tersebut dalam usaha mandiri atau mencari peluang kerja di bidang terkait.

5. Waktu, Tempat Pelaksanaan, Anggaran

Kegiatan pelatihan Adobe Photoshop yang diselenggarakan oleh BAZNAS Bekasi bekerja sama dengan Universitas Islam 45 Bekasi merupakan upaya untuk membekali anak-anak yatim, piatu, dan kaum dhuafa dengan keterampilan desain grafis yang relevan di era digital. Pelatihan ini akan berlangsung di laboratorium SAINSTECH (Sentra Aplikasi Ilmu dan Teknologi) yang memiliki fasilitas lengkap untuk mendukung proses pembelajaran interaktif.

6. Waktu, Tempat Pelaksanaan

Berikut adalah rencana pelaksanaan kegiatan pelatihan sebagai berikut:

Tabel 1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

NO	Kegiatan	Rencana Pelaksanaan	Lokasi
1	Observasi dan Persiapan	3-5 Februari 2024	Laboratorium SAINSTECH, UNISMA
2	Perencanaan Program	6-8 Februari 2024	Laboratorium SAINSTECH, UNISMA
3	Sosialisasi Peserta	10 Februari 2024	Laboratorium SAINSTECH, UNISMA
4	Pelatihan Adobe Photoshop	15 Februari 2024	Laboratorium SAINSTECH, UNISMA
5	Praktik dan Pendampingan	15 Februari 2024	Laboratorium SAINSTECH, UNISMA
6	Evaluasi dan Monitoring	15 Februari 2024	Laboratorium SAINSTECH, UNISMA

7. Rencana Anggaran Biaya

Anggaran biaya pelaksanaan pengabdian bersumber dari dana pengabdian yang telah dialokasikan oleh universitas, berikut tabel rincian anggaran sebagai berikut:

Tabel 2. Rincian Anggaran

NO	Jenis Pengeluaran	Jumlah (Rp)
1	Konsumsi Peserta (1 Hari)	1.000.000
2	Honor Trainer dan Asisten	1.500.000
3	Cetak Modul dan Materi Pelatihan	500.000
4	Sertifikat Peserta	300.000
5	Transportasi Trainer	500.000
Jumlah		3.800.000

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dampak signifikan bagi para peserta, baik dalam penguasaan keterampilan teknis maupun dalam meningkatkan kepercayaan diri mereka untuk mengembangkan potensi diri. Dengan dukungan BAZNAS dan Universitas Islam 45 Bekasi, pelatihan ini menjadi langkah nyata dalam memperkuat kompetensi masyarakat dan mendorong kemandirian ekonomi melalui penguasaan teknologi.

3. HASIL PELAKSANAAN

Pelaksanaan pelatihan Adobe Photoshop yang diselenggarakan oleh BAZNAS Bekasi bekerja sama dengan Universitas Islam 45 Bekasi telah berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Berikut adalah hasil detail dari pelaksanaan kegiatan:

1. Jumlah dan Partisipasi Peserta Kegiatan ini diikuti oleh 25 peserta yang terdiri dari anak-anak yatim, piatu, dan kaum dhuafa. Para peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama pelatihan, dengan kehadiran penuh dan partisipasi aktif dalam semua sesi. Mereka mengikuti seluruh rangkaian acara mulai dari pengenalan dasar Adobe Photoshop hingga praktik langsung dalam pembuatan desain grafis.

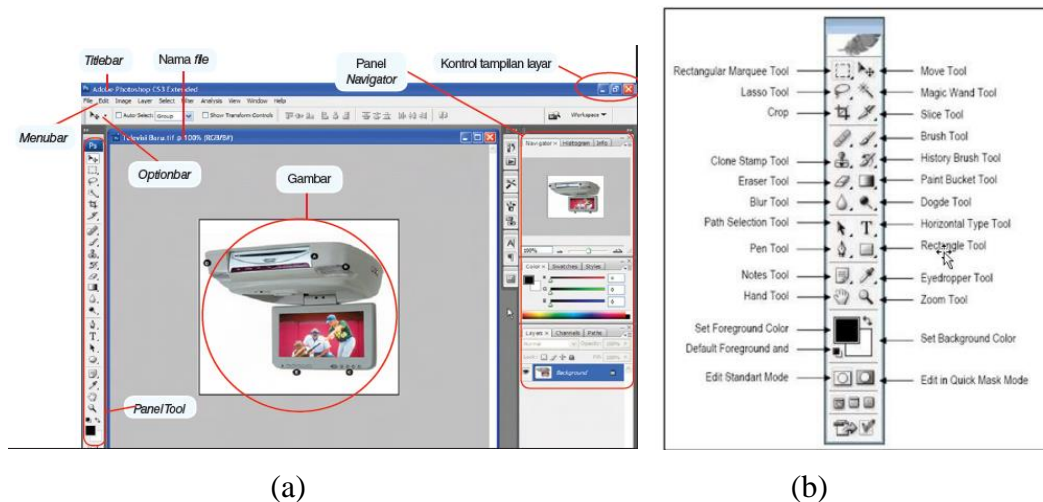


Gambar 1 Peserta Pelatihan Desain Grafis di Ruang Laboratorium Saisntech

2. Proses Pelatihan

a) Sesi Pengenalan Antarmuka Adobe Photoshop

Peserta diajarkan mengenai antarmuka pengguna Adobe Photoshop, penjelasan tentang toolbar, layer panel, dan workspace. Peserta mulai memahami fungsi-fungsi dasar aplikasi untuk mempermudah navigasi dalam pengeditan gambar.



Gambar 2. (a) Layar Utama PhotoShop (b) Tool-tool Utama Photo Shop

Gambar 1. (a) Gambar di atas menampilkan antarmuka Adobe Photoshop CS3. Bagian atas terdiri dari **Menu Bar**, **Titlebar** yang menunjukkan nama file, dan **Option Bar** untuk pengaturan alat. Di kiri ada **Panel Tool** dengan alat pengeditan, dan di tengah **Area Gambar** tempat gambar ditampilkan. Di kanan terdapat **Panel Navigator** untuk mengatur tampilan gambar, serta **Kontrol Tampilan Layar** di pojok atas untuk mengubah mode tampilan. (b) di atas menampilkan panel alat dalam perangkat lunak pengeditan gambar, seperti Adobe Photoshop. Panel ini mencakup alat seleksi, pengeditan, dan penyesuaian gambar. Beberapa alat utama termasuk **Rectangular Marquee** dan **Lasso** untuk seleksi, **Crop** dan **Eraser** untuk pengeditan, serta **Brush** dan **Pen** untuk menggambar. Terdapat juga **Eyedropper** untuk mengambil sampel warna, **Dodge** untuk mencerahkan, dan **Zoom** untuk navigasi. Di bagian bawah, ada pengaturan warna dan mode pengeditan tambahan.

b) Praktik Menggunakan Alat-Alat Dasar,

Peserta mempraktikkan penggunaan alat-alat seperti move tool, selection tool, crop tool, dan berbagai jenis brush. Sesi ini membuat peserta mampu memanipulasi gambar dasar dengan lebih percaya diri. Berikut contoh materi **Selection tool**:



Gambar 3. Selection Tool Pada Photoshop

Gambar 2. di atas menunjukkan antarmuka Adobe Photoshop CS3 dengan alat Lasso Tool yang memiliki tiga pilihan: Lasso Tool (untuk seleksi bebas), Polygonal Lasso Tool (untuk seleksi berbentuk poligon), dan Magnetic Lasso Tool (untuk seleksi yang menempel otomatis pada tepi objek). Dalam gambar ini, pengguna sedang mengedit foto seorang fotografer dengan menggunakan alat lasso untuk memilih bagian tertentu.

c) Teknik Manipulasi Gambar

Peserta diperkenalkan dengan teknik pengeditan lanjutan, seperti penggunaan layer mask, blending options, dan efek sederhana untuk mempercantik hasil desain.



Gambar 4. Tool Blending Options pada Photosop

Gambar 3. Gambar ini menunjukkan antarmuka perangkat lunak pengeditan gambar, menyoroti fitur *blending mode*, *opacity*, dan *lock* pada sebuah *layer*. *Blending mode* memungkinkan pengguna memilih cara lapisan berinteraksi dengan lapisan di bawahnya, seperti mode *Normal* untuk tampilan biasa atau *Hue* untuk mengubah warna tanpa mempengaruhi kecerahan. *Opacity* mengatur transparansi, dengan nilai 100% untuk tampilan

penuh, sedangkan *lock* mengunci lapisan agar tidak mudah diedit. Ada juga panel *Paths* untuk mengelola jalur serta *Fill* untuk persentase pengisian warna. Pengaturan ini membantu pengguna menciptakan efek visual yang diinginkan dalam proyek pengeditan.

d) Desain Produk Siap Cetak

Peserta melanjutkan ke sesi di mana mereka belajar membuat desain yang siap digunakan untuk produk cetak seperti kartu nama, kalender, dan spanduk. Hasilnya, setiap peserta berhasil menyelesaikan proyek desain yang relevan dengan minat mereka. Peserta melanjutkan ke sesi di mana mereka belajar membuat desain yang siap digunakan untuk produk cetak seperti kartu nama, kalender, dan spanduk. Hasilnya, setiap peserta berhasil menyelesaikan proyek desain yang relevan dengan minat mereka. Beberapa hasil desain individu yang dihasilkan antara lain, Kartu Nama, Flyer promosi untuk kegiatan lokal, Editing Foto, Spanduk dan lain-lain.



Gambar 5. Hasil Desain Spanduk Warung



Gambar 6. Hasil Desain Kartu Nama

Para peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan desain grafis. Hasil karya mereka dipresentasikan pada sesi akhir sebagai bukti keberhasilan mereka dalam memahami materi yang diajarkan dan penerapannya dalam desain praktis.

3. Peningkatan Keterampilan Peserta Evaluasi dilakukan melalui penilaian praktik langsung dan observasi. Sebanyak 80% peserta menunjukkan pemahaman yang baik dan peningkatan keterampilan signifikan, terlihat dari kemampuannya dalam menggunakan fitur-fitur Adobe Photoshop yang diajarkan. Sisanya, 20% peserta masih memerlukan bimbingan tambahan, terutama dalam penguasaan teknik manipulasi gambar yang lebih kompleks. Umpan Balik Peserta Umpan balik dari peserta sangat positif. Mereka menyatakan bahwa pelatihan ini memberikan pengalaman berharga dan meningkatkan keterampilan mereka dalam desain grafis, yang sebelumnya tidak mereka miliki. Beberapa peserta bahkan menyampaikan keinginan untuk melanjutkan belajar dan mengembangkan keterampilan ini di masa depan.
4. Dampak Langsung Kegiatan ini berhasil membekali peserta dengan kemampuan dasar dan lanjutan dalam Adobe Photoshop. Hal ini diharapkan dapat membantu mereka mengembangkan potensi dan peluang ekonomi, baik untuk mencari pekerjaan di bidang desain grafis maupun memulai usaha mandiri seperti jasa desain untuk kebutuhan cetak dan digital. Rencana Tindak Lanjut Untuk memastikan keberlanjutan manfaat dari pelatihan ini, tim pelaksana akan melakukan pendampingan secara berkala. Peserta yang memerlukan bantuan lebih lanjut akan dihubungi untuk sesi konsultasi tambahan. Selain itu, BAZNAS Bekasi dan Universitas Islam 45 Bekasi berencana untuk mengadakan pelatihan lanjutan dengan topik yang lebih mendalam seperti teknik desain web atau pemasaran digital.

Pelatihan Adobe Photoshop ini diharapkan menjadi langkah awal yang signifikan bagi peserta dalam mengembangkan keterampilan mereka, meningkatkan kepercayaan diri, dan membuka peluang untuk kehidupan yang lebih mandiri secara ekonomi.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pelatihan Adobe Photoshop yang diselenggarakan oleh BAZNAS Bekasi dan Universitas Islam 45 Bekasi berhasil memberikan keterampilan desain grafis kepada peserta. Metode praktik langsung dengan bimbingan dosen ahli memudahkan peserta memahami teknik dasar dan lanjutan dalam pengeditan gambar. Hasil akhir menunjukkan bahwa peserta mampu menyelesaikan proyek desain seperti kartu nama, spanduk, dan flyer. Meskipun sebagian peserta masih membutuhkan bimbingan tambahan, pelatihan ini sukses memberdayakan peserta dari kalangan yatim, piatu, dan dhuafa.

Saran

Sebagai saran, perlu ada pendampingan lanjutan untuk peserta yang membutuhkan bantuan lebih lanjut dalam teknik desain lanjutan. Selain itu, disarankan untuk mengadakan pelatihan lanjutan seperti desain web atau pemasaran digital untuk memperluas keterampilan peserta. Peserta juga diharapkan memanfaatkan keterampilan yang diperoleh untuk mencari peluang kerja atau membuka usaha desain grafis mandiri. Terakhir, monitoring dan evaluasi berkala perlu dilakukan untuk memastikan keterampilan yang diperoleh terus berkembang dan memberikan dampak positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiz, M., Juniyati, F., & Nabil, N. (2022). Implementasi program BAZNAS Kota Bekasi dalam upaya peningkatan pendidikan masyarakat dhuafa. *Almarhalah: Jurnal Pendidikan Islam*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:254064697>
- Aliyyah, R. R., Septriyani, W., Safitri, J., Nur, S., & Ramadhan, P. (2022). Kuliah kerja nyata: Pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan pendampingan pendidikan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Paguntaka*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:263159596>
- Desnelita, Y., Gustientiedina, G., Susanti, W., Nasien, D., & Putri, R. N. (2019). PKMS pelatihan desain grafis menuju wirausaha bagi pemuda RT.03 RW.04 Kelurahan Umban Sari. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:214034759>
- Desthiani, U., & Rahmayanti, R. (2023). Upaya meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi belajar anak yatim dan dhuafa di Yayasan Sahabat Yatim Bintaro-Tangerang Selatan. *Pengabdian Sosial*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:268366155>
- Fakultas Teknik Universitas Islam 45 Bekasi. (n.d.). <https://teknik.unismabekasi.ac.id/>
- Hermanto, B., Ilman, I. S., Sholehurrohman, R., & Wartariyus, W. (2023). Pelatihan dan pemberdayaan business graphic design dalam rangka peningkatan keterampilan SDM di era digital bagi warga Purbolinggo Lampung Timur. *BUGUH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:258941494>
- Maswarni, Andriani, J., Wulansari, R., Sampurnaningsih, S. R., & Susanti, N. (2020). Membentuk entrepreneur generasi muda untuk membangun percaya diri dalam menghadapi tantangan masa depan pada Yayasan Ishlahul Hayat Rumah Yatim & Dhuafa Kelurahan Bambu Apus Kecamatan Pamulang Tangerang Selatan. *Jurnal Lokabmas Kreatif*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:230626522>
- Pangestu, A., Mardiani, I. N., Alfani, F., Febrianti, P. E., Mahrup, M. H. I., & Ayu, A. N. (2024). Penyuluhan Yayasan Yatim, Piatu & Dhuafa guna meningkatkan motivasi belajar dan kebiasaan baik anak di Rumah Harapan Cikarang Pusat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:270217771>

- Pramono, S. A., Wahyuningsih, E. S., Sanggoro, H. B., Yulianto, P., & Darmawan, I. N. (2023). Pelatihan online pembuatan iklan layanan masyarakat bagi Karang Taruna dengan software Adobe Photoshop. *SABAJAYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:258555618>
- Setiyani, L., Effendy, F., Jajang, J., & Yulianto, R. (2021). Peningkatan minat digital marketing bagi siswa SMK Teknologi Karawang melalui pelatihan Adobe Photoshop. *Jurnal Abdimas: Sistem dan Teknologi Informasi*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:237783916>
- Yaqin, H. (2020). Empowerment of community economy through zakat funds (Analysis of zakat fund management study of the National Amil Zakat Agency [BAZNAS] in Papua Province). *Jurnal Diskursus Islam*, 8(2). <https://doi.org/10.24252/JDI.V8I2.15518>