



UNIVERSITAS IPWIJA

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Letda Natsir No.7 Cikeas Ds. Nagrak, Kec. Gunung Putri

Kab. Bogor. 16967 Telp. +62-21-8233737

lp2m@ipwija.ac.id <https://lp2m.ipwija.ac.id>



SURAT TUGAS PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

No: 005/IPWIJA.LP2M/PkM-00/2026

Berdasarkan Surat Edaran Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Semester Ganjil 2025/2026 No.148/IPWIJA.LP2M/PkM-00/2025 tanggal 1 September 2025 dan surat permohonan dari Lembaga Pemberdayaan Masyarakat Kelurahan Jatiranggon, Kecamatan Jatisampurna, Kota Bekasi No.012/SP.LPM.Jtr/I/2026 tanggal 5 Januari 2026 perihal permohonan Narasumber, Pendamping dan Pemberi Materi, dengan ini Kepala LP2M Universitas IPWIJA menugaskan:

Iwan Kurniawan, S.E., M.M (NIDN: 0327027505)

Untuk menjadi Narasumber dalam kegiatan yang akan dilaksanakan pada:

Hari / tanggal : Sabtu, 10 Januari 2026

Waktu : 10.00 s/d 12.00 WIB

Tempat : Aula Ruang bersama BKM/LPM/Karang Taruna Kelurahan Jatiranggon, Kecamatan Jatisampurna, Kota Bekasi

Tema : "Pemanfaatan dan Pengenalan Artificial Intelligen Untuk Pemasaran Porduk Bagi UMKM."

Setelah pelaksanaan kegiatan Dosen yang ditugaskan diwajibkan membuat Laporan Pelaksanaan Kegiatan kepada pemberi tugas (LP2M Universitas IPWIJA). Mohon bantuan penanggungjawab kegiatan membantu menyediakan berkas yang diperlukan untuk pembuatan laporan pelaksanaan kegiatan.

Demikian Surat Tugas ini disampaikan untuk dapat dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Bogor, 6 Januari 2026



Drs Javadi, M.M.

Kepala LP2M



UNIVERSITAS IPWIJA

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Letda Natsir No.7 Cikeas Ds. Nagrak, Kec. Gunung Putri

Kab. Bogor. 16967 Telp. +62-21-8233737

lp2m@ipwija.ac.id <https://lp2m.ipwija.ac.id>

UNIVERSITAS IPWIJA

No. : 148/IPWIJA.LP2M/PkM-00/2025
Perihal : Edaran Pengabdian kepada Masyarakat
Lampiran : -

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Dosen Tetap
Universitas IPWIJA

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dimulainya semester Ganjil Tahun Akademik 2025/2026, perlu diingatkan kembali tentang salah satu kewajiban Tri Dharma Perguruan Tinggi Dosen yaitu melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat. Berkenaan dengan hal itu maka disampaikan:

- Terima kasih kepada Bapak/Ibu Dosen Peneliti yang telah merespon Surat Edaran Kepala LP2M No.040/IPWIJA.LP2M/PkM-00/2025 tanggal 1 Maret 2025 tentang Kegiatan Bidang Pengabdian kepada Masyarakat dengan aktif melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat baik secara incidental maupun terjadwal yang ditugaskan oleh LP2M.
- Dosen diharapkan aktif mendukung agenda Pengabdian kepada Masyarakat yang telah disusun oleh LP2M.
- Dosen diharapkan aktif menginformasikan kepada LP2M mengenai kebutuhan dan atau permintaan masyarakat yang dapat dijadikan sarana Pengabdian kepada Masyarakat dengan mengajukan usulan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.
- Dosen diharapkan siap setiap saat ketika ditugaskan oleh LP2M untuk melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat.
- Dosen yang ditugaskan untuk melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat segera membuat laporan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.
- Dosen bersedia mendiseminasikan/memaparkan temuan Pengabdian kepada Masyarakat sesuai Laporan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah disusun pada kegiatan yang dijadwalkan oleh LP2M UNIVERSITAS IPWIJA.

Demikian edaran ini disampaikan dan terima kasih.

Bogor, 1 September 2025

Drs Jayadi, M.M.

Kepala LP2M

Tembusan : Rektor Universitas
Wakil Rektor 1
Wakil Rektor 2



LAPORAN KEGIATAN

**PELATIHAN DIGITAL MARKETING BAGI UMKM DAN WARGA
DI KELURAHAN JATIRANGGON KECAMATAN JATISAMPURNA
KOTA BEKASI**

TEMA :

**PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) BAGI UMKM
DALAM PEMBUATAN DAN PEMASARAN PRODUK UMKM
KELURAHAN JATIRANGGON**

AULA BERSAMA LPM/BKM/KARANG TARUNA

Tanggal 10 Januari 2026

**LEMBAGA PEMBERDAYAAN MASYARAKAT
KELURAHAN JATIRANGGON KECAMATAN JATISAMPURNA
TAHUN 2026**

DAFTAR ISI

Pelatihan Digital Marketing Bagi UMKM “Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Bagi UMKM di Kelurahan Jatiranggon

A. KERANGKA ACUAN KERJA

1. PENDAHULUAN
2. DASAR HUKUM PENYELENGGARAAN
3. MAKSUD DAN TUJUAN
4. MATERI DAN JADWAL PELATIHAN
5. WAKTU DAN TEMPAT
6. PESERTA KEGIATAN PELATIHAN
7. TENAGA PENGAJAR/ INSTITUTEUR
8. SUMBER PENDANAAN
9. PROSES PENYELENGGARAAN BIMTEK
10. KELUARAN PENYELENGGARAAN BIMTEK
11. PENUTUPAN

B. DOKUMENTASI KEGIATAN & PENDUKUNG LAINNYA

1. PHOTO KEGIATAN
2. HARDCOPY MATERI

LPM Jatiranggon



A. KERANGKA ACUAN KERJA

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam satu dekade terakhir telah mengubah lanskap ekonomi global, termasuk pola produksi, distribusi, dan pemasaran produk usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). Era digital menuntut pelaku usaha untuk tidak hanya mengandalkan metode pemasaran konvensional, tetapi juga menguasai strategi pemasaran berbasis teknologi digital yang adaptif dan inovatif.

Salah satu perkembangan paling signifikan dalam transformasi digital adalah hadirnya Artificial Intelligence (AI), yaitu teknologi yang memungkinkan sistem komputer melakukan analisis data, menghasilkan konten, memproses bahasa alami, serta memberikan rekomendasi strategis secara otomatis. Dalam konteks bisnis UMKM, AI dapat dimanfaatkan untuk Membuat caption promosi yang persuasive, mendesain visual produk secara instan, menganalisis tren pasar dan perilaku konsumen, mengoptimalkan strategi media sosial dan menghemat waktu dan biaya pemasaran. Namun demikian, kesenjangan literasi digital masih menjadi tantangan utama, khususnya pada pelaku UMKM skala mikro di tingkat kelurahan.

Wilayah Kelurahan Jatiranggon, Kecamatan Jatisampurna, Kota Bekasi merupakan kawasan penyangga ibu kota yang mengalami pertumbuhan ekonomi cukup pesat. Dengan jumlah Rukun Warga sebanyak 8 (Delapan) dan 73 (Tujuh Puluh Tiga) RT , UMKM di wilayah ini tersebar hamper merata di setiap RT, dengan beragam sektor kuliner rumahan, fashion, kerajinan tangan, dan jasa kreatif. Secara kuantitatif jumlah pelaku usaha cukup banyak, namun dari aspek kualitas pemasaran digital masih relatif terbatas. Beberapa hal yang menjadi pertimbangan mengadakan kegiatan ini yaitu Strategi pemasaran masih tradisional (word of mouth dan promosi offline), Pemanfaatan media sosial belum optimal, hanya sebatas unggahan produk tanpa strategi konten, Keterbatasan kemampuan copywriting dan branding digital, Minim pemanfaatan teknologi AI sebagai alat bantu bisnis dan kurangnya pendampingan teknis berbasis praktik.

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara perkembangan teknologi dengan kapasitas sumber daya manusia pelaku UMKM di tingkat lokal. Secara normatif, penguatan daya saing UMKM telah menjadi agenda strategis nasional sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008 tentang UMKM, yang menekankan pentingnya pemberdayaan dan peningkatan kapasitas usaha kecil agar mampu bersaing secara berkelanjutan. Selanjutnya,



Peraturan Pemerintah Nomor 7 Tahun 2021 menegaskan perlunya dukungan transformasi digital dan kemudahan akses teknologi bagi UMKM.

Dalam perspektif manajemen pemerintahan, penguatan UMKM juga menjadi bagian dari implementasi otonomi daerah sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014, di mana pemerintah daerah memiliki kewenangan untuk mendorong pertumbuhan ekonomi lokal dan pemberdayaan masyarakat.

Dengan demikian, perguruan tinggi sebagai bagian dari Tri Dharma memiliki tanggung jawab untuk hadir memberikan solusi berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dirancang sebagai intervensi strategis untuk mengurangi kesenjangan literasi digital, meningkatkan kapasitas teknologi pelaku UMKM, mendorong transformasi pemasaran berbasis AI dan menguatkan ekosistem ekonomi digital di tingkat kelurahan.

Pendekatan pelatihan ini tidak hanya berfokus pada pengenalan konsep AI, tetapi juga pada praktik langsung dan perubahan mindset kewirausahaan digital. Transformasi digital bukan sekadar penggunaan teknologi, melainkan perubahan cara berpikir, strategi bisnis, dan pola komunikasi pasar.

Oleh karena itu, pelaksanaan pelatihan pemanfaatan AI dalam pemasaran produk UMKM di Kelurahan Jatiranggon menjadi relevan, strategis, dan mendesak untuk mendukung peningkatan daya saing UMKM lokal serta memperkuat ketahanan ekonomi masyarakat berbasis teknologi

2. DASAR HUKUM PENYELENGGARAAN

Penyelenggaraan kegiatan pelatihan ini mempunyai dasar hukum diseusikan dengan peraturan – peraturan yang berlaku sebagai dasar dalam penyelenggaraan sebagai unsur pelayanan publik yaitu

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (sebagaimana diubah dalam UU Cipta Kerja)
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 18 Tahun 2018 tentang Lembaga Kemasyarakatan Desa dan Lembaga Adat Desa
3. Peraturan Daerah (Perda) Kota Bekasi Nomor 07 Tahun 2021 tentang Pembinaan, Pemberdayaan, Pelindungan, dan Pengawasan Koperasi dan Usaha Mikro.



3. MAKSUD DAN TUJUAN

Maksud dan tujuan penyelenggaraan pelatihan ini antara lain:

1. Memberikan pemahaman kepada anggota UMKM Kelurahan Jatiranggon dan Warga Masyarakat tentang penguatan mindset umkm terhadap perkembangan teknologi, dalam Upaya memaksimalkan pola bisnis UMKM era kekinian.
2. Memberikan sumbangan pemahaman kelimuan bisnis digital melalui peningkatan kapasitas dan kompetensi bagi pengurus dan anggota UMKM Kelurahan dan warga masyarakat.
3. Membekali peserta pelatihan agar memiliki kompetensi dan kemampuan dalam menyesuaikan kemajuan jaman baik dari aspek tata kelola bisnis UMKM agar supaya naik kelas mapun dari aspek pemberdayaan produk UMKM.

4. MATERI & JADWAL PELATIHAN

Terlampir,



5. WAKTU DAN TEMPAT

Penyelenggaraan Pelatihan dilaksanakan pada:

Hari, tanggal : Sabtu, 10 Januari 2026

Tempat : Aula Bersama LPM/BKM/Karang Taruna Kelurahan Jatiranggon

6. PESERTA KEGIATAN PELATIHAN

Peserta pelatihan di ikuti oleh warga dan UMKM Kelurahan Jatiranggon di ikuti sekitar 10 sd 15 peserta sesuai pembagian angkatan/sesi (menyesuaikan kondisi ruangan terbatas)

7. TENAGA PENGAJAR / NARASUMBER

1. UMKM Kecamatan Jatisampurna
2. Akademisi sesuai dengan keahlian dibidangnya.
3. Praktisi Bisnis

8. SUMBER PEMBIAYAAN PELATIHAN

Anggaran dari LPM Kelurahan Jatiranggon Sebesar Rp. 1.000.000 ,- (Satu Juta Rupiah)

Diperuntukan untuk akomodasi snack & Makan Siang peserta serta penggandaan materi

9. PROSES PENYELENGGARAAN PELATIHAN

Keberhasilan pelaksanaan pelatihan sangat ditentukan oleh proses pelatihan yang diselenggarakan, sehingga proses tersebut harus di setting dan diformulasikan dalam bentuk yang dianggap mampu untuk mencapai tujuan pelatihan.

1. Metode Ceramah : Pemberian materi-materi yang sifat praktis dan ril melalui pemateri/pelatih/instruktur.
2. Case Method : Memberikan latihan untuk memahami setiap masalah dan mencari solusi untuk setiap masalah.
3. Tanya Jawab : Partisipasi peserta untuk memberikan question dengan ulasan-ulasan atas masalah yang dihadapi selama mereka bertugas.
4. Simulasi : Memberikan Pola tertentu untuk memahami persoalan-persoalan di bidang teknologi terutama manfaat AI dan bagaimana menyelesaikannya



10. KELUARAN PENYELENGGARAAN PELATIHAN

1. Pengurus dan anggota UMKM Se Kelurahan Jatiranggon beserta warga Masyarakat umum yang berminat pada bidang artificial intelegn agar dapat memiliki pengetahuan dan wawasan yang diperlukan untuk mendukung dan mengoptimalkan media social, serta media digital lainnya dalam upaya mendorong peningkatan produk dan proses pemasaran yang lebih praktis dan lebih luas lg jangkauannya.
2. Pengurus dan anggota UMKM Se Kelurahan Jatiranggon beserta warga Masyarakat umum yang berminat pada bidang artificial intelegn agar dapat memiliki pengetahuan dan wawasan serta memiliki keterampilan teknis dalam pembuatan produk UMKM menggunakan aplikasi-aplikasi baik yang berbayar dan tidak berbayar.
3. Pengurus dan anggota UMKM Se Kelurahan Jatiranggon beserta warga Masyarakat umum yang berminat pada bidang artificial intelegn agar dapat memiliki pengetahuan teknis mengenai pengausaan AI yang lebih praktis dan membantu mempercepat pola bisnis UMKM.

11. PENUTUPAN

Demikian laporan pelaksanaan kegiatan Pelatihan Digital Marketing “ Pemanfaatn AI dalam Pembuatan Produk dan Pemasaran UMKM” kami sampaikan , dengan harapan dapat diterima sebagaimana mestinya, demi terselenggaranya kegiatan secara tertib.



B. DOKUMENTASI KEGIATAN & PENDUKUNG LAINNYA

1. PHOTO KEGIATAN
2. HARDCOPY MATERI



JADWAL KEGIATAN PELATIHAN
MARKETING DIGITAL BAGI UMKM
(Pemanfaatan Artificial Inteligen dalam pembuatan dan pemasaran Produk UMKM)
KELURAHAN JATIRANGGON KECAMATAN JATISAMPURNA
 Aula Bersama LPM/BKM/Karang Taruna, 10 Januari 2026

HARI, TANGGAL	WAKTU	KETERANGAN, MATERI & NARASUMBER
Sabtu, Tgl 10 Januari 2026	07.30 – 08.00	Registrasi Peserta Pelatihan UMKM & Warga
	08.00 – 08.30	Pembukaan : Pengarahan Lurah Jatiranggon & Ketua LPM Jatiranggon
	08.30 – 10.00	Materi I : Konsep dan Pengenalan Artificial Intelligence (AI) Instruktur : Mawi Hermawan, S.Pd/Ketua UMKM Kecamatan Jatisampurna
	10.15 – 12.00	Materi II : Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam pembuatan Produk dan Strategi Pemasaran Produk Instruktur : Iwan Kurniawan, MM/Dosen FEB Universitas IPWIJA/Praktisi Bisnis
	12.00 – 12.30	Penutupan : Ketua LPM Jatiranggon Sekaligus Pembagian Sertifikat & Pembagian Makan Siang

Lampiran II : Photo Kegiatan Pelatihan Digital Marketing 2026 :



PEMANFAATAN



BAGI UMKM

Pemanfaatan Teknologi AI Strategi Cerdas Menuju Digitalisasi Bisnis untuk UMKM



**Oleh : Iwan Kurniawan, MM
Tahun 2026**

Rencana pembelajaran AI Umkm Naik Kelas 2026

We are here

Sesi 1	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4
• Konsep dan Pengenalan AI (Artificial Intelligence/ Kecerdasan Buatan) • Generatif AI • Kenapa UMKM perlu AI • Etika dan Keterbatasan AI • Ideasi konten • Teknik Prompting • ChatGPT vs Gemini	• STP (segmentation, Targeting, Positioning) • Perencanaan & Strategi • Penulisan Naskah /scripts • Foto Produk / Aset Visual • Video / Aset Promosi	• Analisis data penjualan dgn AI • Analisis Feedback customer dgn AI • Riset kompetitif / Barrier to Entry dgn AI • Strategi dan Formulasi harga jual produk dgn AI	• Analisa dan Strategi keuangan dgn AI • Membuat laporan keuangan dgn AI • Pengenalan AI Notebook LM • Penyusunan SOP dgn AI • Pengembangan bisnis dan Analisa tren bisnis dgn AI (brainstorming)
Pendahuluan	Konten	Analisis	Strategi & administrasi

AI THE FUTURE

REKOMENDASI 7 TOOLS

AI UNTUK MEMBUAT

SLIDE POT

1. STP (Segmentation, Targeting, Positioning)

2. Perencanaan & Strategi

3. Penulisan Naskah /scripts

4. Foto Produk / Aset Visual

5. Video / Aset Promosi

Tanpa Perlu Skill Desain



Materi Pendahuluan

Mengenal **STRATEGI MARKETING**

STP → **RENCANA** → **STRATEGI**

STP (SEGMENTASI, TARGETING, POSITIONING)



Tanpa Perlu Skill Desain

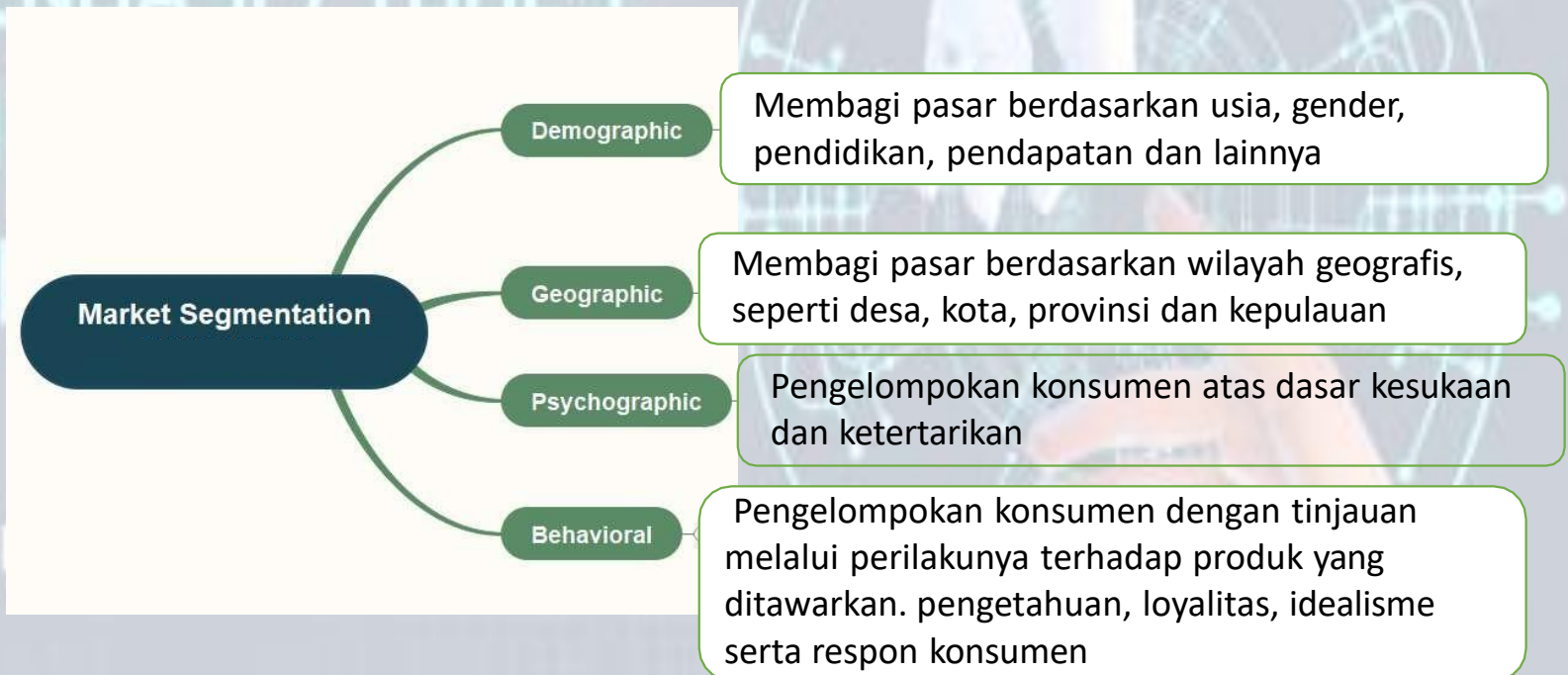
PILAH

PILIH

PERKUAT

Segmentasi (PILAH)

Mengklasifikasikan, mengkategorikan, atau mensegmentasi berbagai kelompok orang untuk menemukan kelompok yang tepat bagi bisnis kita



PILAH

Targeting (PILIH)

Targeting adalah tindakan memilih segmen mana yang ingin Anda kejar. Ini secara langsung menjawab pertanyaan : 'Siapa yang ingin Anda layani?'



PILIH

Positioning (PERKUAT)

Positioning bukan tentang produk atau layanan itu sendiri, tetapi lebih tentang bagaimana Anda memposisikan produk atau layanan tersebut di benak pelanggan Anda.



PERKUAT

AI THE FUTURE

Contoh kasus

REKOMENDASI 7 TOOLS



Siapa yang pernah makan disini ??



Contoh kasus

Kesan makan disana seperti apa ??

**Kira-kira STP nya seperti apa ?
strateginya seperti apa ??**



Tanpa Perlu Skill Desain

Kesan di Mie GACOAN



Murah

Enak

Pelayanan ramah

instagramable

Bisa nongkrong

**Level pedas
sampai 15**

**Parkir
penuh**

**15rb bisa makan
dan selfi**

Banyak promo

Tempat luas

**Nama
unik**

**Antrian
panjang**

STP MIE GACOAN



Segmentasi :
pecinta mie pedas, menengah ke bawah,
spending money 15rban

Targeting :
Anak Muda Gen Z dan milenial

Positioning :
Terjangkau namun menciptakan
pengalaman kuliner yang unik dan
mengesankan

~~Kesan~~ RENCANA

ini semua
DIRENCANAKAN



Antrian
Panjang
(single line
FOMO)

Nama
unik
(psikologi
gen Z)

Tempat luas &
Strategis (Psikologi gen Z)

Murah
(cust
menengah)

Enak (cust
menengah)

Instagramable
(psikologi gen Z)

Bisa nongkrong
(psikologi gen Z)

Pelayanan ramah

Level pedas
sampai 15
(psikologi gen Z)

Parkir
penuh
(FOMO)

Banyak promo
(cust menengah)

15rb bisa makan
dan selfi
(cust menengah
psikologi gen Z)

RENCANA VS STRATEGI

*"Strategy is fundamentally **a plan to create value**. It is described as an **integrative set of choices** that **positions a company on a chosen playing field in a way that allows it to win.**"*

- Harvard Business Review

Strategi adalah rencana yang menciptakan value, dimana hal tersebut adalah area bermainnya sebuah bisnis yang menjadikan bisnisnya menjadi pemenang



↓
Strategi

Strategi Mie GACOAN menciptakan value



Konsep Bisnis Kuliner Mie Pedas Kekinian

Implementasi FOMO dalam Pemasaran

Pembatasan Jumlah Kasir

Teknik Antrian Single Line

Viral Marketing di Media Sosial

Desain Interior Modern

Target Pasar Anak Muda

Penerapan Harga Terjangkau

Pemanfaatan Platform Online

Standardisasi Harga Nasional

Sistem Cross-Subsidization

Sistem Pelayanan Self-Service

Manajemen Biaya Antar Cabang

AI THE FUTURE

REKOMENDASI 7 TOOLS

AI UNTUK MEMBUAT

SLIDE PPT

Tanpa Perlu Skill Desain

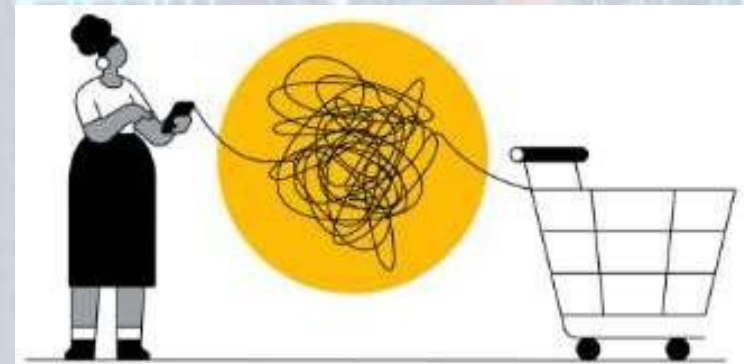


Strategi pembuatan KONTEN

Evolusi Purchase Journey

Messy in the middle

Ruwet, dan tidak pasti



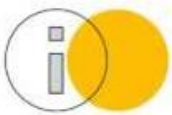
Evolusi Purchase Journey

Messy in the middle

6 Kognitive bias



Strategi 6 Kognitive Bias



Category heuristics

Konsumen menggunakan aturan sederhana (shortcut mental) untuk membuat keputusan cepat berdasarkan informasi yang mudah dipahami.

Contoh : susu ini mengandung omega 3 dan 6



Power of now

Semakin cepat konsumen bisa mendapatkan produk/jasa, semakin besar kemungkinan mereka akan membeli.

Contoh : pesan hari ini, kirim hari ini



Social proof

Orang cenderung percaya dan mengikuti tindakan mayoritas atau testimoni orang lain.



Scarcity bias

Sesuatu yang langka atau terbatas membuatnya terasa lebih berharga dan mendesak.

Contoh : hanya diproduksi 50 pcs saja, siapa cepat dia dapat



Authority bias

Orang lebih percaya pada orang atau institusi yang dianggap ahli / Influencer

Contoh : menurut penelitian, rutin konsumsi air putih menyehatkan ginjal



Power of free

Tawaran gratis (meski kecil) punya pengaruh luar biasa dalam mendorong pembelian.

Contoh : beli sambal gratis ongkir, buy one get one

AI THE FUTURE

Pembuatan **ASSET / KONTEN** gambar

REKOMENDASI 7 TOOLS
AI UNTUK MEMBUAT
SLIDE PPT

Tanpa Perlu Skill Desain



1280 x 720

Pembuatan **ASSET / KONTEN** gambar

Tools:



<https://chatgpt.com/>



<https://gemini.google.com/>



<https://vheer.com/>

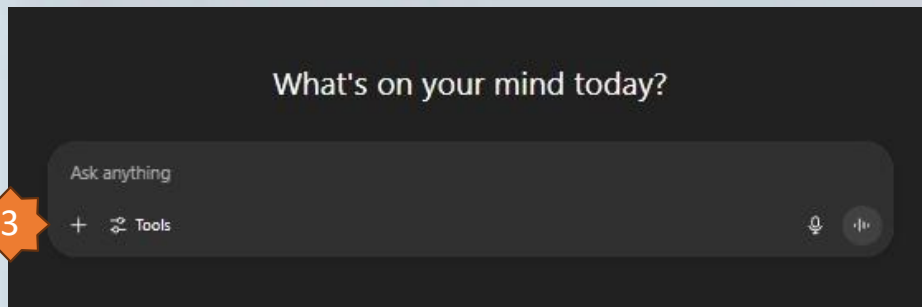
1. Silahkan pilih salah satu
2. Sign up / Log in via Gmail (Chatgpt & Gemini)
3. Vheer tidak perlu log in

Pembuatan **ASSET / KONTEN** gambar di Chatgpt

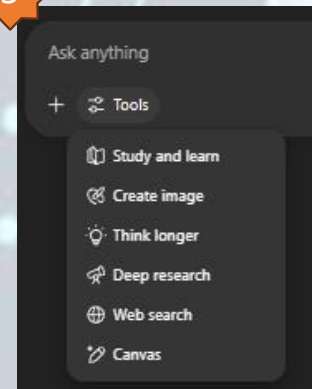


Ketik :

1. chatgpt.com
2. Sign up / Log in via Gmail

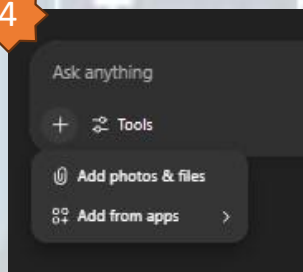


5



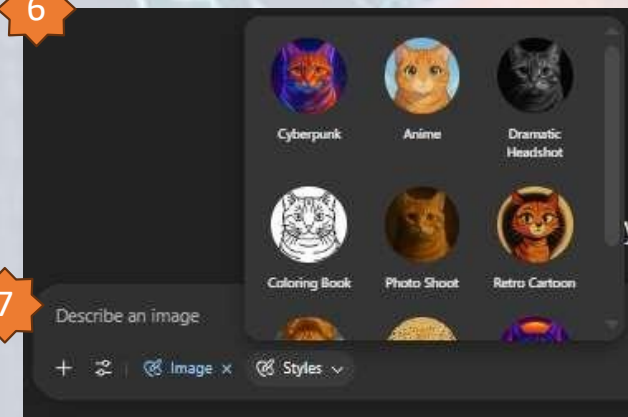
5. Create image

4



3. Klik +
4. Add photos & files (jika sudah punya foto)

6



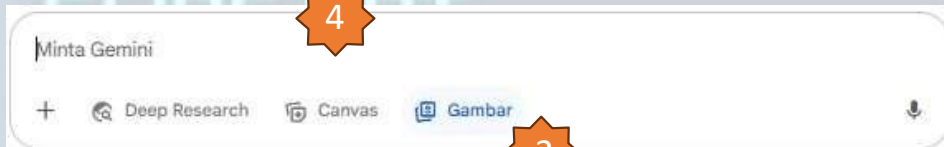
6. Pilih styles
7. Lalu input prompt

7

Pembuatan **ASSET / KONTEN** gambar di Gemini

Ketik :

1. gemini.google.com
2. Sign up / Log in via Gmail
3. Klik “Gambar”
4. Input prompt



Pembuatan **ASSET / KONTEN** gambar di vheer



Ketik :

1. vheer.com
2. Tidak perlu Sign up / Log in
3. Pilih "AI Text to Image"
4. Generate image from text"
5. Input prompt

3

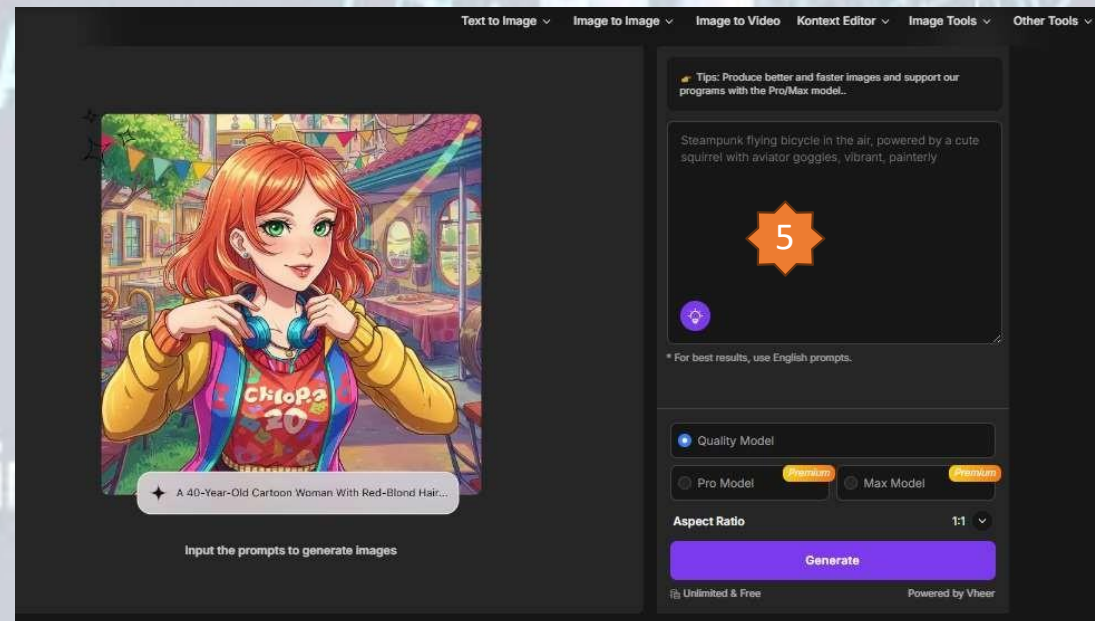
AI Text to Image

100% free and unlimited text to image generator.
Create stunning visuals from your descriptions with...



4

Generate Image from Text



Membuat asset **TALENT**

Tools:



<https://chatgpt.com/>

Gemini

<https://gemini.google.com/>



<https://vheer.com/>



gemini



vheer



chatgpt

Prompt :

Buatkan gambar aset berikut:

Foto studio berkualitas tinggi dari seorang pria Indonesia usia sekitar 25 tahun. Kulit bersih dan sawo matang bercahaya, Wajah keren dan elegan, mempunyai sedikit brewok, rambut tersisir rapih, Mengenakan jas eksekutif, Ekspresi wajah tenang dan percaya diri, Background perkantoran.

Membuat asset **PRODUCT**

Tools:



<https://chatgpt.com/>



<https://gemini.google.com/>



<https://vheer.com/>

Prompt :

Buatkan text to image desain botol parfum dengan tema elegan dan real picture dan desain yang unik.

Detail : botol hitam elegan

Brand : KOSWARA

genre : executive dan keren

Ukuran : 100 ml

Menghadap ^{depan,}
background aktivitas gedung
perkantoran eksekutif muda,
pencahayaan lembut



chatgpt



vheer



gemini

Membuat asset **TALENT** dan **PRODUCT**

Tools:



<https://chatgpt.com/>



<https://gemini.google.com/>



<https://vheer.com/>

Prompt
buatkan foto marketing dengan hasil foto studio yang menggabungkan kedua foto yang diupload, bahu terbuka lebar, parfum diangkat dengan tangan, tatapan mata langsung dan tegas ke arah kamera, pose dramatis dan percaya diri mengesankan parfum sebagai simbol kesuksesan.



gemini

Membuat asset **LOGO**



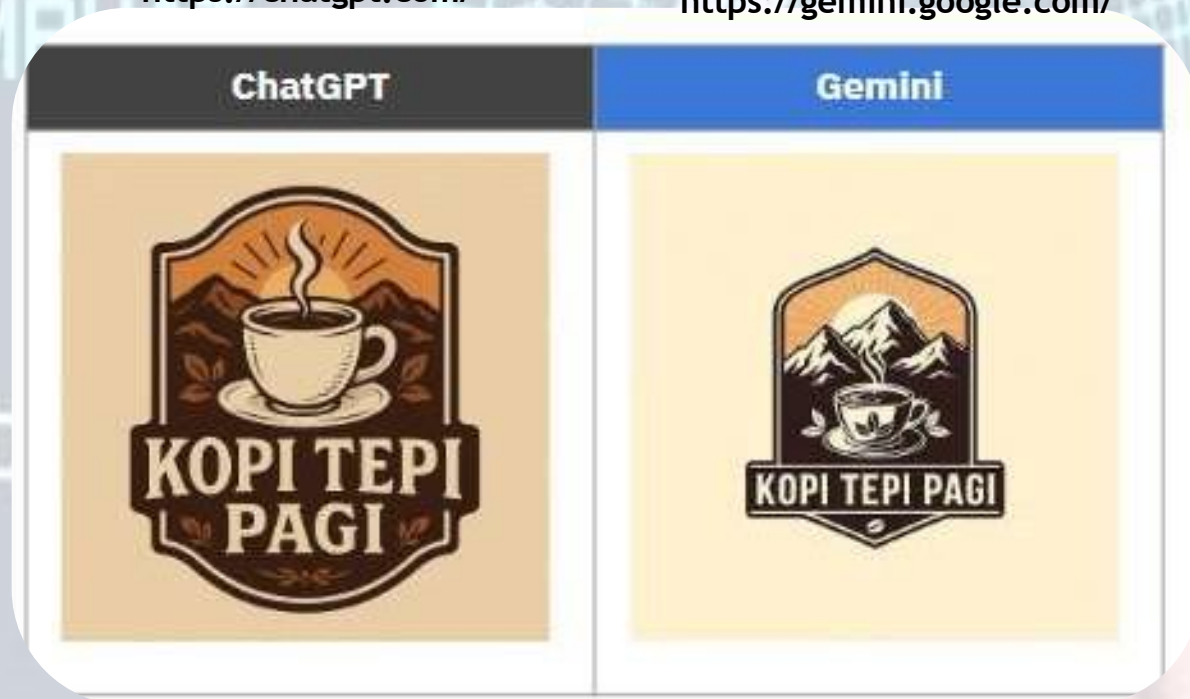
<https://chatgpt.com/>



<https://gemini.google.com/>

prompt :

desain logo kedai kopi bernama "KOPI TEPI PAGI" gunakan gaya emblem klasik dengan ilustrasi cangkir kopi berasap. latar belakang matahari terbit dan pegunungan, warna dominan coklat tua, krem dan oranye lembut. tambahkan elemen daun kopi sebagai elemen kesan alami. tipografi vintage dan bold



Membuat asset **LOGO**



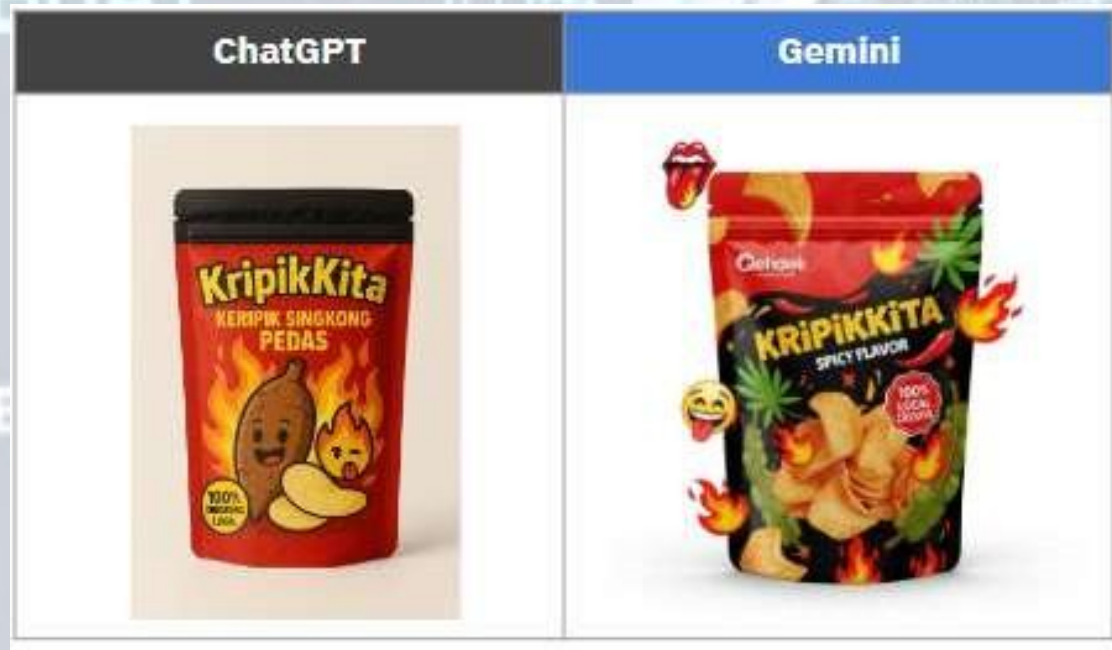
<https://chatgpt.com/>



<https://gemini.google.com/>

prompt :

desain kemasan standing pouch untuk produk kripik singkong pedas bermerk “KripikKita”. Gunakan warna merah hitam dan kuning menyala untuk menonjolkan rasa pedas. Tambahkan ilustrasi dan api bergaya kartun. Sertakan stiker 100% singkong lokal dan elemen playfull seperti emoji lidah terbakar



Membuat video **PROMOSI** vheer.com

<https://chatgpt.com/>

buatkan prompt text to image dalam Bahasa inggris, minuman cendol khas Indonesia dalam sebuah gelas, sangat menggoda dengan elemen tetesan gula aren

A highly realistic and mouthwatering image of a traditional Indonesian cendol drink served in a clear glass. The glass is filled with green rice flour jelly, coconut milk, and rich palm sugar syrup (gula aren) that drips sensually down the sides of the glass. The drink is cold, with visible condensation on the glass and a few ice cubes floating inside. The composition is vibrant and inviting, emphasizing the texture of the cendol and the golden-brown glow of the palm sugar drops. Perfect lighting to enhance the creamy, refreshing, and indulgent appeal of this tropical dessert beverage.

Hasil
prompt



Membuat video **PROMOSI vheer.com**

1. <https://vheer.com>
2. Klik “image to Video”
3. input prompt di dialog box “video prompt(optional)”

Analyze my green smoothie photo and transform to delicious [uploaded image] dynamically falling into a [glass], with splashing [water], cinematic food photography, professional studio lighting, [contrasting backdrop], advertising-style composition, ultra-detailed textures, hyper-realistic, 8K UHD, sharp focus, garnishes gracefully scattering, vibrant colors, mouth-watering presentation, motion frozen in time.



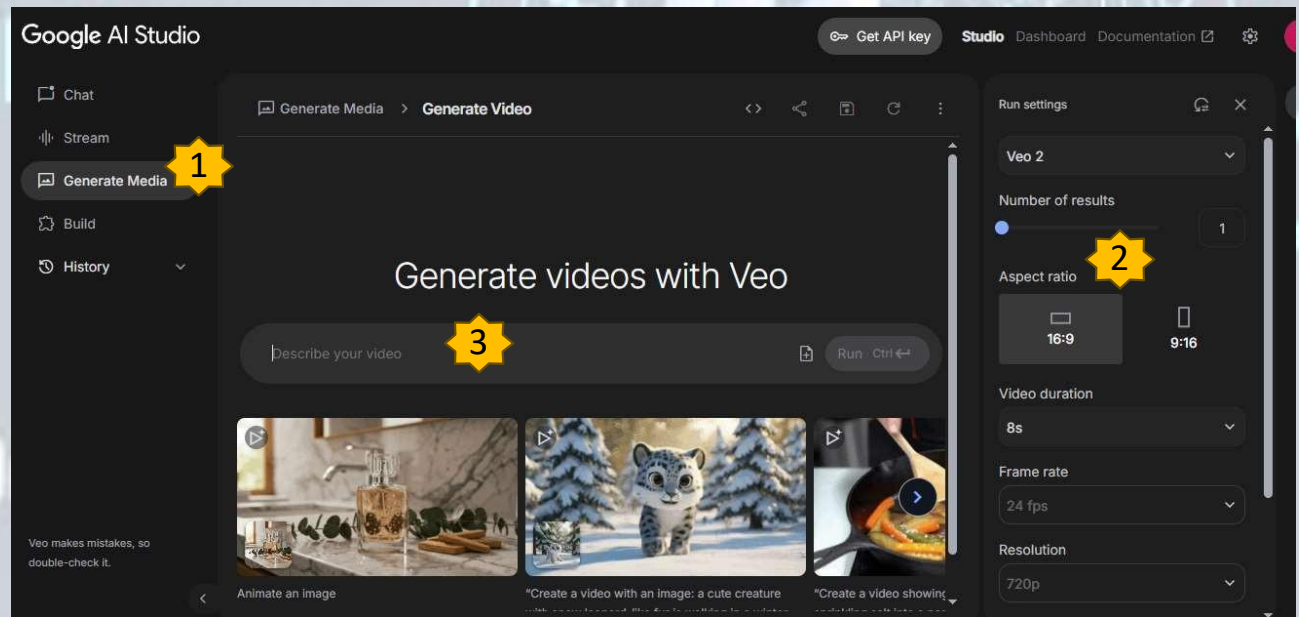
Hasilnya Gambar tadi jadi video

https://drive.google.com/file/d/1DLwLs5JNpGFDBnc-xzX-4lhetLokeKBu/view?usp=drive_link

Membuat video **PROMOSI** aistudio Veo 2

<https://aistudio.google.com/> lalu sign up dgn akun google

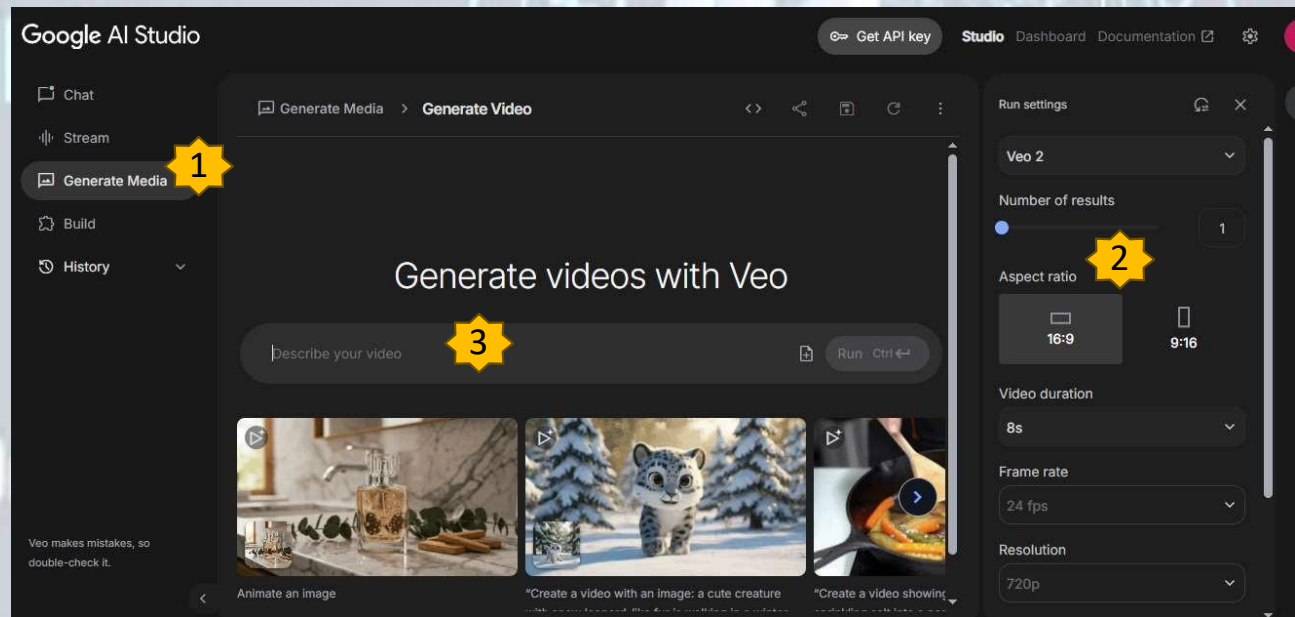
1. **Generate media - generate video**
2. **Setting sesuai kebutuhan**
3. **Masukan prompt**



Membuat video PROMOSI aistudio Veo 2

Prompt :

A warm and joyful dinner scene in a cozy modern dining room. A family of four — father, mother, and two children — are happily enjoying dinner together. The atmosphere is filled with laughter and good vibes. The mother then picks up a camera or smartphone and starts vlogging. She smiles warmly at the lens and says in clear Indonesian: “Ini sambal kecombrang terenak, pedasnya pas tidak terlalu pedas, wangi kecombrang membuat selera makan jadi lahap.” The family continues eating cheerfully as the mother speaks, and the aroma of the food seems to fill the room. Soft lighting enhances the homey, authentic vib



Hasil 1 : https://drive.google.com/file/d/1IzZ46afD74t-zvPzsd7kZiJ4aQH93Xam/view?usp=drive_link

Hasil 2 : https://drive.google.com/file/d/1CGK7TkU8KKuOoml49jezCZDWJv_mrVRc/view?usp=drive_link

Membuat video **PROMOSI** google Veo 3

AI THE FUTURE

REKOMENDASI 7 TOOLS

<https://gemini.google.com/>

lalu sign up dgn akun google

1. Untuk mendapatkan akses google Veo 3 harus **upgrade** akun dan ikuti Langkah-langkahnya
2. Berlangganan selama 1 bulan gratis
3. Silahkan berkreasi

Contoh hasil Veo 3



Membuat video **PROMOSI**

AI THE FUTURE

REKOMENDASI 7 TOOLS

<https://vheer.com/> ← **Gratis (No sound)**

<https://aistudio.google.com/> ← **Gratis 1 bulan**

<https://kling.ai/> ← **Gratis 1 bulan**

<https://canva.com/> ← **Gratis 1 bulan**

Tanpa Perlu Skill Desain

<https://gemini.google.com/> ← **Gratis 1 bulan**



Tips membuat prompt video

- Konteks : Latar belakang atau konteks di mana subjek ditempatkan.
- Subjek : Objek, orang, hewan, atau pemandangan yang ingin Anda tampilkan dalam video Anda.
- Aksi : Apa yang dilakukan oleh subjek (misalnya, berjalan, berlari, atau menoleh).
- Gaya (Opsional) : Bisa umum atau sangat spesifik. Pertimbangkan untuk menggunakan kata kunci gaya film tertentu, seperti film horor, film noir, atau gaya animasi seperti render gaya kartun.
- Gerakan Kamera : (Opsional) Apa yang dilakukan kamera, seperti tampak dari atas (aerial view), setinggi mata (eye-level), pengambilan dari atas (top-down shot), atau pengambilan dari sudut rendah (low-angle shot).
- Komposisi (Opsional) : Bagaimana pengambilan gambar dibingkai, seperti pengambilan gambar luas (wide shot), jarak dekat (close-up), atau jarak sangat dekat (extreme close-up).
- Suasana (Opsional): Bagaimana warna dan cahaya memberi nuansa pada adegan, seperti nada biru, malam hari, atau nada hangat.
- Detail Tambahan (Opsional): detail Tambahan, seperti pengucapan/percakapan, efek suara, ambience dll

Tips membuat prompt video

AI THE FUTURE

REKOMENDASI 7 TOOLS

Di jalan kota di saat hujan lebat di sore hari (**konteks**), seorang Wanita cantik indonesia berumur 25 tahun memakai kaos hitam dan jeans biru dan membawa tas punggung (**Subjek**), berlari dengan ekspresi ketakutan menuju ke stasiun kereta api (**aksi**). kamera menyorot dari kaki, kemudian perlahan ke wajahnya (**Gerakan kamera**). Sambil berlari dia berteriak sambil berbicara dalam Bahasa indonesia yang jelas: “cepatan keburu hujan”. diiringi dengan suara hujan lebat yang turun (**suara/detail tambahan**).

1. Buat draft prompt berbahasa Indonesia
2. Terjemahkan dalam Bahasa Inggris di chatgpt
3. Input ke aplikasi AI



AI THE FUTURE

REKOMENDASI 7 TOOLS

AI UNTUK MEMBUAT

SLIDE PPT

Terima kasih

Tanpa Perlu Skill Desain





LEMBAGA PEMBERDAYAAN MASYARAKAT
KELURAHAN JATIRANGGON KECAMATAN JATISAMPURNA
KOTA BEKASI

Sekretariat : Jl. Raya Jatiranggon Jatisampurna, Bekasi 17432 ,e-mail :lpm.jatiranggon@gmail.com

Bekasi, 5 Januari 2026

Nomor : 012/SP.LPM.Jtr/I/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Permintaan Narasumber

Kepada Yth.
Ibu Ketua LP2M
Universitas IPWIJA
Di
Tempat

Assalamualaikum wr.wb
Dengan Hormat,

Ter-iring rasa syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan dan karuniaNya, semoga bapak/Ibu senantiasa dalam lindungan NYA.Amin .

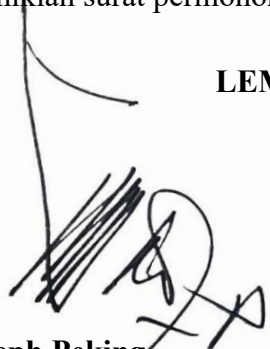
Dalam Rangka mendukung program kerja LPM Periode 2022-2027, sebagaimana beberapa program kerja yang mendukung peningkatan SDM warga masyarakat dan dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat di kelurahan Jatiranggon, dengan mempertimbangkan potensi ekonomi di msayarakat terutama UMKM, maka diperlukan kegiatan peningkatan kapasitas dan kompetensi SDM bagi pelaku usaha yaitu UMKM di Lingkungan Kelurahan Jatiranggon.

Sehubungan dengan rencana tersebut, kami dari Lembaga Pemberdayaan Masyarakat, akan mengadakan kegiatan pelatihan dengan tema digital marketing dalam upaya peningkatan Pemasaran produk umkm melalui media digital, untuk itu kami mengajukan permohonan tenaga narasumber kepada bapak/ibu dengan jadwal pelatihan sebagai berikut :

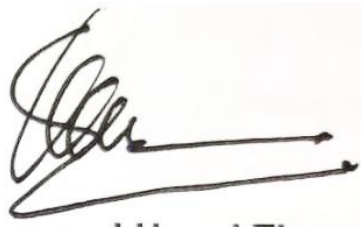
Hari/tanggal : Sabtu, 10 Januari 2026
Pukul : Sesi 2 (Jam 10.00 s/d 12.00)
Materi : ***Pemanfaatan dan Pengenalan Artificial Intelligen Untuk Pemasaran Porduk Bagi UMKM***
Lokasi : Aula Ruang bersama BKM/LPM/Karang Taruna Kelurahan Jatiranggon –
Kecamatan Jatisampurna – Kota Bekasi

Kebutuhan narasumber sebanyak 1 (satu) tenaga narasumber .

Demikian surat permohonan ini kami sampai, atas bantuannya kami sampaikan terima kasih


Joseph Peking
Ketua




Husni Thamirn
Sekretaris



LEMBAGA PEMBERDAYAAN MASYARAKAT
KELURAHAN JATIRANGGON KECAMATAN JATISAMPURNA
KOTA BEKASI

Sekretariat : Jl. Raya Jatiranggon Jatisampurna, Bekasi 17432 ,e-mail :lpm.jatiranggon@gmail.com

Bekasi, 14 Januari 2026

Nomor : 016/SP.LPM.Jtr/I/2026
Lampiran : -
Perihal : **Ucapan Terima Kasih**

Kepada Yth.
Ibu Ketua LP2M
Universitas IPWIJA
Di
Tempat

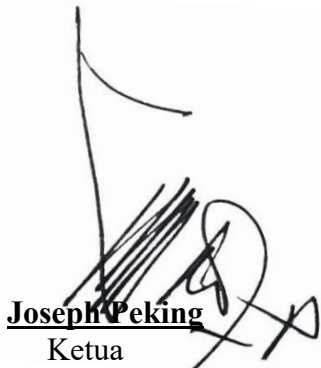
Assalamualaikum wr.wb
Dengan Hormat,

Ter-iring rasa syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan dan karuniaNya, semoga bapak/Ibu senantiasa dalam lindungan NYA.Amin .

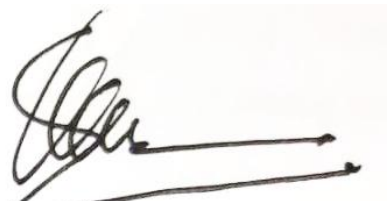
Sebagaimana kegiatan pelatihan Digital Marketing bagi UMKM yang sudah kami agendakan dan laksanakan pada Hari Sabtu tanggal 10 Januari 2026, bertempat di AULA Ruang Bersama LPM/BKM/Karang Taruna Kelurahan Jatiranggon, telah berjalan lancar dalam mendukung program kerja LPM melalui kegiatan peningkatan SDM bidang Artificial Intelligen di Lingkungan Kelurahan Jatiranggon, dengan hasil yang sebagaimana kami harapkan , atas nama pengurus LPM Kelurahan Jatiranggon mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada bapak **Iwan Kurniawan, SE,MM (NIDN.0327027505)** , yang telah memberikan materi terkait ***Pengenalan AI dalam Pemasaran Produk UMKM***, sehingga masyarakat atau pelau usaha di UMKM Kelurahan Jatiranggon mendapatkan ilmu pengetahuan dan wawasan, bagaimana upaya yang dilakukan dalam rangka meningkatkan fungsi pemasaran hasil produk umkm melalui pemanfaatn AI.

Besar harapan kami , semoga melalui kegiatan ini , dapat terjalin kerjasama antara Universitas IPWIJA dengan Pemerinah Kelurahan Jatiranggon Khususnya dan Pemerintah Kota Bekasi Umumnya, pada kesempatan atau kegiatan – kegiatan yang akan datang.
Atas perhatian dan kerjasamanya kai ucapkan terima kasih

LEMBAGA PEMBERDAYAAN MASYARAKAT
KELURAHAN JATIRANGGON


Joseph Peking
Ketua




Husni Thamirn
Sekretaris