



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

SURAT TUGAS PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

No: 033/IPWIJA.LP2M/PkM-00/2026

Berdasarkan Surat Edaran Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Semester Genap 2025/2026 No. 024/IPWIJA.LP2M/PkM-00/2026 tanggal 2 Maret 2026 dan kegiatan yang diselenggarakan oleh Ibadah Dalam Karya, dengan ini Kepala LP2M Universitas IPWIJA menugaskan:

1. Putri Ambawati, S.Kom, MMSI (NIDN: 0316129601)
2. Caesar Angga Perdana, S.Kom, M.T (NIDN: 0309128903)
3. Muhammad Manyu Setiawan S.T, M.Sc. Eng (NIDN: 0302078509)
4. Nafa Yanda, S.Kom, MMSI (NIDN: 0315119601)

Untuk menjadi Narasumber dalam kegiatan yang akan dilaksanakan pada:

Hari / tanggal : 1 April 2026 s/d 27 Juli 2026

Waktu : 09.00 WIB s/d selesai

Tempat : Jl. Utama Cikeas Gardenia No.15 blok F2, Kec. Gunung Putri, Bogor, Jawa Barat

Tema : "Perancangan Konten Media Sosial dan Website sebagai Solusi Digitalisasi untuk UMKM Ibadah Dalam Karya."

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, 30 Maret 2026



Drs Jayadi, M.M.

Kepala LP2M

LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



Perancangan Konten Media Sosial dan Website sebagai Solusi Digitalisasi untuk UMKM Ibadah Dalam Karya (IDK)

Tim Pelaksana :

1. Putri Ambarwati, S.Kom., MMSI (NIDN. 0316129601)
2. Caesar Angga Perdana, S.Kom., M.T. (NIDN. 0309128903)
3. Muhammad Manyu Setiawan, S.T., M.Sc. Eng (NIDN. 0302078509)
4. Nafa Yanda, S.Kom., MMSI (NIDN. 0315119601)
5. Novri Ramadani (NIM. 202402110030)
6. Aqila Salsabila R (NIM. 202402110028)
7. Septi Yulia F (NIM. 202402110031)
8. Nadhira Ilfa F (NIM. 202402110046)

UNIVERSITAS IPWIJA

BOGOR

TAHUN 2026

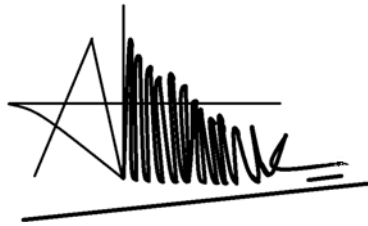
HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PENGABDIAN

1. Judul Penelitian : Perancangan Konten Media Sosial dan Website sebagai Solusi Digitalisasi untuk UMKM Ibadah Dalam Karya (IDK)
2. Bidang Penelitian : Teknologi Informasi
3. Ketua Peneliti : Putri Ambarwati
 - a. Nama Lengkap dan Gelar : Putri Ambarwati, S.Kom., MMSI
 - b. NIDN : 0316129601
 - c. Pangkat/Golongan : -
 - d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - e. Program Studi : Sistem Informasi
 - f. Bidang Keahlian : UI/UX Designer
 - g. E-mail : putriambarwati.works@gmail.com
 - h. No. HP : -
4. Jumlah Anggota Peneliti : 3
5. Jumlah mahasiswa terlibat : 4
6. Anggota Peneliti 1 :
 - a. Nama Lengkap dan Gelar : Caesar Angga Perdana, S.Kom., M.T.
 - b. NIDN : 0309128903
 - c. Pangkat/Golongan : -
 - d. Jabatan Fungsional : -
 - e. Program Studi : Sistem Informasi
 - f. No. HP : 085695983549
7. Anggota Peneliti 2 :
 - a. Nama Lengkap dan Gelar : Muhammad Manyu Setiawan, S.T., M.Sc. Eng
 - b. NIDN : 0302078509
 - c. Pangkat/Golongan : -
 - d. Jabatan Fungsional : -
 - e. Program Studi : Sistem Informasi
 - f. No. HP : 081284340240
8. Anggota Peneliti 3 :
 - a. Nama Lengkap dan Gelar : Nafa Yanda, S.Kom., MMSI
 - b. NIDN : 0315119601

- c. Pangkat/Golongan : -
d. Jabatan Fungsional : -
e. Program Studi : Rekayasa Perangkat Lunak
f. No. HP : 081212465490
9. Lama Penelitian : 1 April 2026 – 27 Juli 2026 (Semester Genap 2025/2026)
10. Biaya Penelitian : Rp0 (Nol Rupiah)
11. Sumber Dana : Mandiri

Bogor, 11 Agustus 2026

Ketua Peneliti,



Putri Ambarwati, S.Kom., MMSI
NIDN. 0316129601

Menyetujui,
Kepala LP2M



Drs. Jayadi, M.M.
NIDN. 0323106401

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Pengabdian : Perancangan Konten Media Sosial dan Website sebagai Solusi Digitalisasi untuk UMKM Ibadah Dalam Karya (IDK)

2. Tim Pelaksana :

No	Nama	Jabatan	Instansi
1	Putri Ambarwati, S.Kom., MMSI	Ketua	Universitas IPWIJA
2	Caesar Angga Perdana, S.Kom., M.T.	Anggota	Universitas IPWIJA
3	Muhammad Manyu Setiawan, S.T., M.Sc. Eng	Anggota	Universitas IPWIJA
4	Nafa Yanda, S.Kom., MMSI	Anggota	Universitas IPWIJA
5	Novri Ramadani	Mahasiswa	Universitas IPWIJA
6	Aqila Salsabila R	Mahasiswa	Universitas IPWIJA
7	Septi Yulia F	Mahasiswa	Universitas IPWIJA
8	Nadhira Ilfa F	Mahasiswa	Universitas IPWIJA

3. Objek/Mitra Pengabdian : UMKM Ibadah Dalam Karya (IDK)

4. Masa Pelaksanaan : 1 April 2026 – 27 Juli 2026 (Semester Genap 2025/2026)

5. Lokasi Kegiatan : Jl. Utama Cikeas Gardenia No.15 blok F2, Cikeas Udik, Kec. Gunung Putri, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16966

6. Biaya : Mandiri — Rp0 (Nol Rupiah)

7. Luaran yang Dihasilkan : Akun media sosial Instagram resmi (@idk.official25) beserta konten promosi, serta desain/prototype website UMKM IDK

RINGKASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026 dengan sasaran UMKM Ibadah Dalam Karya (IDK), sebuah usaha yang bergerak di bidang jasa kreatif dan pendidikan meliputi percetakan digital, jasa konveksi, jasa pendidikan (kursus komputer dan bahasa Inggris), serta agency host live streaming. Di era digitalisasi saat ini, pemanfaatan teknologi digital menjadi faktor penting dalam meningkatkan daya saing UMKM. Namun, IDK masih menghadapi keterbatasan dalam pemasaran digital, rendahnya visibilitas produk dan jasa pada platform digital, serta pengelolaan bisnis yang belum terintegrasi.

Melalui kegiatan ini, dirancang solusi digitalisasi berupa pembuatan akun media sosial Instagram resmi (@idk.official25) beserta konten promosi yang konsisten, serta perancangan desain/prototype website UMKM IDK menggunakan aplikasi Figma. Perancangan website dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, penyusunan identitas visual, task analysis, user flow, hingga pembuatan prototype antarmuka. Untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, dilakukan pengujian dengan metode Single Ease Question (SEQ) dan System Usability Scale (SUS) melalui In-Person Testing terhadap lima partisipan. Hasil pengujian memperoleh nilai rata-rata SEQ sebesar 5,02 dari skala 1–7 dan skor SUS sebesar 71 yang termasuk kategori Good (Baik) dan Acceptable. Dengan demikian, luaran kegiatan ini dinilai telah memenuhi kebutuhan pengguna serta mampu menjadi media informasi dan promosi yang efektif bagi UMKM IDK.

KATA PENGANTAR

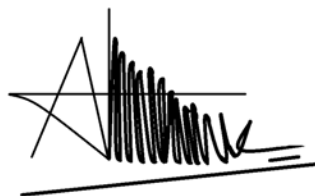
Puji dan syukur senantiasa kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul “Perancangan Konten Media Sosial dan Website sebagai Solusi Digitalisasi untuk UMKM Ibadah Dalam Karya (IDK)” ini dapat terlaksana dan terselesaikan dengan baik.

Kelancaran kegiatan ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Untuk itu, kami menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas IPWIJA melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) atas kesempatan dan dukungan yang diberikan, serta kepada pemilik dan seluruh pengelola UMKM Ibadah Dalam Karya (IDK) atas kesediaan, kerja sama, dan kepercayaannya menjadi mitra dalam kegiatan ini.

Kami menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga laporan ini bermanfaat bagi pengembangan UMKM serta bagi semua pihak yang membutuhkan.

Bogor, 24 Agustus 2026

Ketua Peneliti,



Putri Ambarwati, S.Kom., MMSI

NIDN. 0316129601

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PENGABDIAN	i
IDENTITAS DAN URAIAN UMUM	iii
RINGKASAN	iv
KATA PENGANTAR	v
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Analisis Situasional	1
1.2. Permasalahan	2
BAB 2 SOLUSI DAN TARGET LUARAN	2
2.1. Solusi	3
2.2. Target Luaran	3
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	3
3.1. Perancangan Akun Media Sosial	4
3.2. Pembuatan Akun Media Sosial	6
3.3. Perancangan Website UMKM	8
3.4. Perancangan Pengujian	13
BAB 4 PELAKSANAAN KEGIATAN	13
4.1. Jadwal Kegiatan	14
4.2. Peta Lokasi Mitra Sasaran	14
4.3. Gambaran IPTEK	14
4.4. Biaya	14
4.5. Hasil	14
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	24
LAMPIRAN	25

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasional

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia bisnis. Digitalisasi menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan daya saing, terutama bagi pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Namun, tidak semua UMKM mampu beradaptasi dengan perkembangan tersebut, sehingga masih banyak yang mengalami keterbatasan dalam pengelolaan dan pemasaran usahanya.

Salah satu UMKM yang menghadapi tantangan tersebut adalah Ibadah Dalam Karya (IDK). UMKM ini memiliki beberapa lini bisnis dan jasa yang cukup beragam, antara lain bisnis percetakan digital (poster, banner, desain grafis, neon box, dan lain-lain), jasa konveksi (jahit pakaian), jasa pendidikan (kursus komputer offline/private serta kursus bahasa Inggris gratis), serta jasa agency (host live streaming). Keberagaman layanan ini menunjukkan potensi besar untuk berkembang, namun juga memerlukan sistem pengelolaan yang terstruktur dan strategi pemasaran yang efektif.

Ibadah Dalam Karya (IDK) berdiri pada tahun 2021, berawal dari kepedulian terhadap anak-anak yang kecanduan bermain handphone selama pandemi COVID-19. Untuk mengatasi hal tersebut, dibentuklah kegiatan kursus komputer dengan tujuan mengurangi penggunaan handphone. Kegiatan ini berkembang pesat hingga mampu membuka beberapa cabang di berbagai desa. Meskipun sempat menghadapi tantangan pada era new normal, IDK tetap bertahan dan perlahan bangkit kembali hingga memiliki ratusan peserta dari berbagai desa, serta memperluas usahanya ke bidang percetakan digital, jasa konveksi, dan jasa agency. Produk unggulan IDK yaitu jasa desain, percetakan, dan konveksi.

Dengan memanfaatkan teknologi digital seperti media sosial, website, serta sistem manajemen berbasis digital, diharapkan UMKM Ibadah Dalam Karya (IDK) dapat meningkatkan visibilitas, memperluas jangkauan pasar, serta mengelola bisnis secara lebih efektif dan efisien.

1.2. Permasalahan

Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat beberapa permasalahan utama yang dihadapi oleh UMKM Ibadah Dalam Karya (IDK), yaitu:

1. Keterbatasan dalam pengetahuan dan penerapan pemasaran digital, sehingga promosi masih dilakukan secara konvensional dan belum menjangkau pasar yang lebih luas.
2. Kurangnya visibilitas produk dan jasa di platform digital, yang menyebabkan potensi pelanggan belum tergarap secara maksimal.
3. Pengelolaan bisnis yang belum terintegrasi dengan baik, mengingat banyaknya jenis layanan yang ditawarkan sehingga berpotensi menimbulkan ketidakefisienan dalam operasional.

Oleh karena itu, digitalisasi menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut guna mendukung perkembangan dan keberlanjutan usaha IDK.

BAB 2

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

2.1. Solusi

Solusi yang diberikan pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah penerapan digitalisasi pemasaran dan layanan bagi UMKM Ibadah Dalam Karya (IDK) melalui dua bentuk utama, yaitu: (1) pembuatan akun media sosial Instagram resmi (@idk.official25) beserta konten promosi yang terencana dan konsisten sebagai sarana membangun brand awareness dan komunikasi dengan pelanggan; serta (2) perancangan desain/prototype website UMKM IDK yang mengintegrasikan seluruh layanan (percetakan digital, konveksi, jasa pendidikan, dan agency host live) dalam satu platform yang mudah diakses.

2.2. Target Luaran

Target luaran yang ingin dicapai melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan visibilitas dan penjualan UMKM Ibadah Dalam Karya (IDK) melalui pemanfaatan media sosial dan platform digital.
2. Membangun citra merek (branding) UMKM Ibadah Dalam Karya (IDK) agar lebih dikenal luas oleh masyarakat.
3. Mengoptimalkan promosi berbagai layanan (percetakan digital, konveksi, jasa pendidikan, dan agency) secara online.
4. Meningkatkan efektivitas pengelolaan bisnis melalui penerapan sistem digital yang lebih terstruktur.
5. Mengedukasi pemilik UMKM tentang pentingnya digitalisasi dalam pengembangan usaha.
6. Memperluas jangkauan pasar dan menarik pelanggan baru melalui strategi pemasaran digital.

Selain itu, manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini adalah UMKM memperoleh media promosi digital yang efektif serta rancangan sistem layanan yang lebih terintegrasi, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan pelanggan dan efisiensi operasional usaha.

BAB 3

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan digitalisasi UMKM Ibadah Dalam Karya (IDK) dilaksanakan melalui tahapan perancangan akun media sosial, pembuatan akun dan konten media sosial, perancangan website UMKM, serta perancangan pengujian terhadap rancangan yang dihasilkan. Uraian tiap tahapan dijelaskan sebagai berikut.

3.1. Perancangan Akun Media Sosial

3.1.1. Perancangan Identitas Brand

Ibadah Dalam Karya (IDK) merupakan UMKM yang bergerak di bidang jasa kreatif dan pendidikan. UMKM ini menyediakan berbagai layanan, yaitu percetakan digital (digital printing), jasa konveksi, jasa pendidikan, serta agency host live. Identitas brand dirancang untuk menciptakan citra yang profesional, terpercaya, kreatif, dan mampu memberikan solusi bagi kebutuhan masyarakat maupun pelaku usaha.

Visi

Dengan mengedepankan kualitas, kreativitas, serta pelayanan terbaik, IDK berkomitmen untuk terus tumbuh dan memberikan kontribusi positif. IDK percaya bahwa setiap karya yang dihasilkan dapat menjadi bagian dari ibadah, serta menjadi jalan untuk memberdayakan masyarakat dan menciptakan generasi yang lebih produktif, mandiri, dan inspiratif.

Misi

1. Menyediakan layanan percetakan digital dengan mengutamakan kualitas hasil, ketepatan waktu, dan kepuasan pelanggan.
2. Menghasilkan produk konveksi yang berkualitas, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pelanggan.
3. Menyelenggarakan layanan pendidikan yang berorientasi pada peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik.
4. Memberikan layanan agency host live yang profesional, komunikatif, dan mampu membantu meningkatkan promosi serta penjualan produk mitra usaha.
5. Mengembangkan inovasi pada setiap layanan melalui pemanfaatan teknologi digital dan media sosial sebagai sarana pemasaran dan komunikasi.

3.1.2. Target Audiens

Target audiens UMKM Ibadah Dalam Karya dibagi berdasarkan layanan yang ditawarkan sebagai berikut:

Bidang Usaha	Target Audiens
Digital Printing	Pelajar, mahasiswa, guru, instansi sekolah, UMKM, perusahaan, organisasi, dan masyarakat umum yang membutuhkan jasa percetakan.
Jasa Konveksi	Sekolah, komunitas, organisasi, perusahaan, UMKM, serta masyarakat yang membutuhkan seragam, kaos, jaket, maupun pakaian custom.
Jasa Pendidikan	Siswa SD hingga SMA, mahasiswa, serta orang tua yang membutuhkan bimbingan belajar maupun kursus komputer dan bahasa Inggris.
Agency Host Live	UMKM, online shop, pemilik brand lokal, dan seller marketplace yang membutuhkan jasa host live untuk meningkatkan penjualan produk.

3.1.3. Perancangan Logo UMKM

Logo Ibadah Dalam Karya (IDK) dirancang sebagai identitas visual yang mencerminkan nilai, visi, dan semangat usaha. Setiap elemen pada logo memiliki makna filosofis sebagai berikut:

1. **Bentuk Lingkaran** melambangkan persatuan, kesinambungan, dan komitmen untuk terus berkembang, serta menggambarkan hubungan yang erat antara IDK dengan pelanggan, mitra, dan masyarakat.
2. **Warna Emas (Gold)** melambangkan kualitas, kesuksesan, kemakmuran, dan profesionalisme.
3. **Inisial "IDK"** merupakan singkatan dari Ibadah Dalam Karya sebagai identitas utama yang mencerminkan semangat berkarya dengan niat ibadah.
4. **Tulisan "INDONESIA"** menunjukkan bahwa IDK merupakan UMKM lokal yang berkomitmen berkontribusi dalam perkembangan ekonomi kreatif.
5. **Tahun "2021"** menunjukkan tahun berdirinya UMKM Ibadah Dalam Karya.
6. **Tulisan "IBADAH DALAM KARYA"** mencerminkan filosofi bahwa setiap pekerjaan yang dilakukan dengan niat baik, kejujuran, dan tanggung jawab merupakan bagian dari ibadah.
7. **Tulisan "BHINNEKA TUNGGAL IKA"** melambangkan persatuan dalam keberagaman serta keterbukaan IDK untuk bekerja sama dengan berbagai kalangan.

3.1.4. Pemilihan Color Palette

Pemilihan color palette pada konten media sosial dilakukan untuk membangun identitas visual yang konsisten, menarik, dan mudah dikenali oleh audiens. Setiap warna dipilih berdasarkan makna psikologi warna serta fungsinya dalam desain, yaitu:

1. **Kuning Gradasi (#FEE300, #CEBB00, #C5B300)** sebagai warna utama karena melambangkan semangat, optimisme, keceriaan, kreativitas, dan energi positif.
2. **Biru (#244FC6)** sebagai warna pendukung karena memberikan kesan profesional, terpercaya, stabil, dan kredibel.
3. **Putih (#FFFFFF)** sebagai warna latar (background) dan ruang kosong (white space) karena memberikan kesan bersih, sederhana, dan elegan.
4. **Hitam (#000000)** sebagai warna teks dan elemen penting karena memiliki tingkat kontras tinggi sehingga informasi lebih jelas dan tegas.

Kombinasi warna kuning gradasi, biru, putih, dan hitam dipilih karena mampu menciptakan identitas visual yang harmonis, komunikatif, dan menarik perhatian, sehingga efektif dalam menyampaikan informasi serta meningkatkan daya tarik konten media sosial kepada audiens.

3.2. Pembuatan Akun Media Sosial

Proses awal dalam digitalisasi pemasaran adalah pembuatan akun media sosial. Langkah ini krusial untuk membangun kehadiran digital (digital presence) dan sebagai saluran komunikasi utama dengan pelanggan.

3.2.1. Pemilihan Platform & Pembuatan Akun

Platform yang dipilih dalam perancangan media sosial UMKM Ibadah Dalam Karya adalah Instagram, dengan pertimbangan: (1) jumlah pengguna yang tinggi di Indonesia; (2) fitur pendukung promosi bisnis seperti Feed, Reels, Story, Highlight, dan Insight; (3) cocok untuk menampilkan portofolio hasil percetakan, produk konveksi, kegiatan pendidikan, maupun aktivitas host live; (4) memudahkan interaksi melalui komentar, Direct Message, dan polling Story; serta (5) efektif membangun brand awareness dan menjangkau target audiens yang lebih luas.

Nama akun yang digunakan adalah **@idk.official25**, dengan pertimbangan penggunaan singkatan IDK sebagai identitas utama, penambahan kata "official" untuk menunjukkan akun resmi, serta nama yang singkat dan mudah diingat. Bio akun dirancang singkat namun informatif, yaitu:

“Selamat datang di akun resmi IDK Official! Tempat belajar, berkarya, dan berkembang bersama melalui layanan terbaik kami. Hubungi kami di bawah ini.”

Pada bagian akhir bio disertakan tautan menuju WhatsApp Admin IDK sehingga calon pelanggan dapat langsung menghubungi pihak UMKM untuk memperoleh informasi lebih lanjut.

3.2.2. Pembuatan Konten Instagram

Sebagai salah satu strategi digital marketing, disusun rencana konten media sosial (content plan) yang bertujuan mengatur jadwal publikasi konten secara terstruktur dan konsisten. Rencana konten disusun dengan mengombinasikan beberapa jenis konten, yaitu branding, promosi, edukasi, awareness, dan testimoni. Rincian rencana konten media sosial dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Rencana Konten Media Sosial (Content Plan)

Waktu Posting	Platform	Judul Konten
Selasa, 5 Mei 2026, 14:00 WIB	Instagram	Branding Merk Ibadah Dalam Karya
Rabu, 6 Mei 2026, 17:00 WIB	Instagram	Promosi: Percetakan Digital
Jumat, 8 Mei 2026, 19:00 WIB	Instagram Reels	Promosi: Keunggulan Percetakan Ibadah Dalam Karya
Senin, 11 Mei 2026, 14:00 WIB	Instagram	Promosi: Produk Konveksi
Selasa, 12 Mei 2026, 14:00 WIB	Instagram	Build Trust: Testimoni Konveksi
Rabu, 13 Mei 2026, 15:00 WIB	Instagram	Promosi: Kursus Komputer
Kamis, 14 Mei 2026, 13:00 WIB	Instagram	Promosi: Kursus Bahasa Inggris
Jumat, 15 Mei 2026, 16:00 WIB	Instagram	Brand Awareness: Kursus di Ibadah dalam Karya
Senin, 18 Mei 2026, 10:00 WIB	Instagram	Promosi: Agency Host Live
	Instagram Reels	Edukasi: Tipe Tipe Percetakan Digital

3.3. Perancangan Website UMKM

3.3.1. Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional menjelaskan fitur dan fungsi yang harus disediakan oleh sistem, yaitu:

1. Sistem harus memungkinkan pengguna mendaftar kursus melalui formulir pendaftaran online.
2. Sistem harus memungkinkan pengguna melihat riwayat transaksi dan riwayat pendaftaran kursus.
3. Sistem harus memungkinkan pengguna memberikan testimoni terhadap layanan yang telah digunakan.
4. Sistem harus menyediakan formulir kontak atau tombol WhatsApp agar pengguna dapat menghubungi admin.
5. Sistem harus memungkinkan admin mengelola data produk, layanan, galeri, testimoni, pengguna, transaksi, pembayaran, kursus, dan konten website melalui dashboard admin.
6. Sistem harus memungkinkan admin menghasilkan laporan transaksi, laporan penjualan, dan laporan pendaftaran kursus.

3.3.2. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

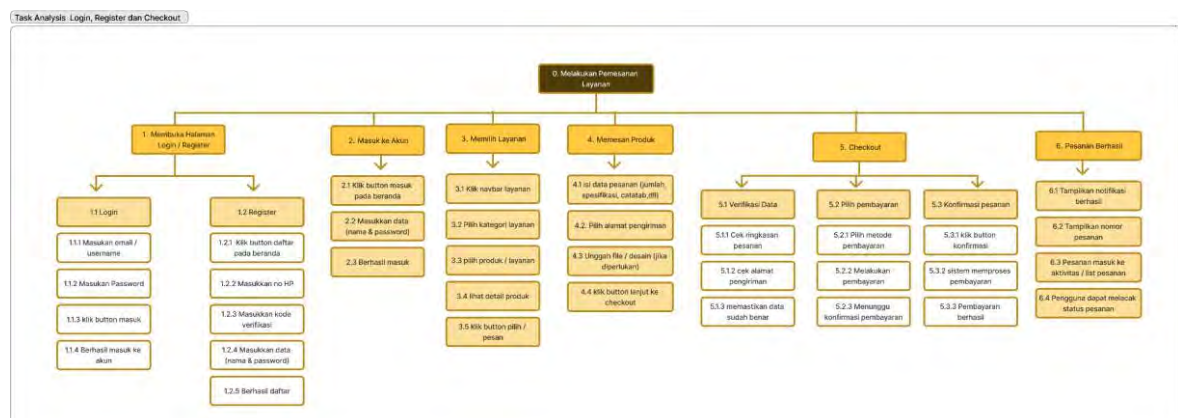
Kebutuhan non-fungsional menjelaskan karakteristik kualitas yang harus dimiliki sistem agar dapat berjalan dengan baik, yaitu:

1. Sistem harus memiliki tampilan antarmuka yang sederhana, menarik, konsisten, dan mudah dipahami oleh pengguna.
2. Sistem harus dapat diakses menggunakan berbagai browser seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge, dan Safari.
3. Sistem harus memiliki desain responsif sehingga dapat digunakan pada komputer, laptop, tablet, maupun smartphone.
4. Sistem harus mampu menampilkan halaman dalam waktu maksimal 3 detik pada koneksi internet yang stabil.
5. Sistem harus dapat diakses selama 24 jam sehari dan 7 hari dalam seminggu (24/7).
6. Sistem harus menggunakan autentikasi login untuk membatasi akses sesuai hak pengguna.

7. Sistem harus menyimpan kata sandi pengguna dalam bentuk terenkripsi (encrypted) untuk menjaga keamanan data.
8. Sistem harus mampu menyimpan seluruh data pengguna, transaksi, layanan, dan kursus ke dalam basis data secara aman dan terstruktur.
9. Sistem harus memiliki mekanisme pencadangan (backup) data secara berkala untuk mencegah kehilangan data.
10. Sistem harus mampu menangani peningkatan jumlah pengguna dan transaksi tanpa menurunkan kinerja secara signifikan.
11. Sistem harus mudah dipelihara (maintainable) sehingga memudahkan pengembang dalam perbaikan maupun pengembangan fitur baru.
12. Sistem harus memiliki navigasi yang jelas sehingga pengguna dapat menemukan informasi dengan cepat dan mudah.
13. Sistem harus memberikan notifikasi atau pesan kesalahan (error message) yang jelas apabila terjadi kesalahan.
14. Sistem harus memiliki tingkat keandalan (reliability) yang baik sehingga proses transaksi dan pengelolaan data berjalan tanpa kehilangan data.
15. Sistem harus mampu menjaga kerahasiaan, integritas, dan ketersediaan data pengguna sesuai prinsip keamanan informasi.

3.3.3. Task Analysis

Task analysis disusun untuk menggambarkan alur tugas pengguna pada setiap fitur utama website IDK. Berikut hasil task analysis yang dirancang.



Gambar 3.1 Task Analysis Login, Register, dan Checkout

Diagram Task Analysis Login, Register, dan Checkout menggambarkan alur pengguna dalam melakukan pemesanan layanan pada website IDK, mulai dari login atau registrasi,

memilih layanan, mengisi data pesanan, melakukan pembayaran, hingga pesanan berhasil dikonfirmasi oleh sistem.



Gambar 3.2 Task Analysis Mendaftar Kursus

Menggambarkan alur pengguna dalam mendaftar kursus, mulai dari membuka menu kursus, memilih kategori, melihat detail kursus, mengisi data pendaftaran, melakukan konfirmasi, hingga memperoleh akses ke kelas yang dipilih.



Gambar 3.3 Task Analysis Mengerjakan Kuis

Menggambarkan alur pengguna dalam mengikuti kuis, mulai dari membuka halaman kelas, memilih kuis, mengerjakan dan mengirim jawaban, hingga melihat hasil nilai dan pembahasan.



Gambar 3.4 Task Analysis Mendaftar Agency Host

Menggambarkan alur pengguna dalam mendaftar sebagai Agency Host Live Streaming, mulai dari membuka halaman pendaftaran, melengkapi data diri, mengikuti proses seleksi dan wawancara, hingga menerima hasil pendaftaran.



Gambar 3.5 Task Analysis Mengelola Profil

Menggambarkan alur pengguna dalam mengelola akun, mulai dari melihat dan mengubah profil, memantau status pesanan, mengatur akun dan preferensi, hingga keluar dari akun.



Gambar 3.6 Task Analysis Mengelola Alamat

Menggambarkan alur pengguna dalam mengelola alamat, mulai dari melihat daftar alamat tersimpan, menambahkan alamat baru, mengubah data alamat, memilih alamat utama, hingga menghapus alamat.



Gambar 3.7 Task Analysis Menghubungi Admin

Menggambarkan alur pengguna dalam memperoleh bantuan, mulai dari mencari informasi pada halaman bantuan, mengajukan pertanyaan kepada admin, menerima balasan, hingga menyelesaikan percakapan.



Gambar 3.8 Task Analysis Tentang Kami

```

graph TD
    Root[0. Melihat Ulasan] --> T1[1. Buka halaman ulasan]
    Root --> T2[2. Lihat daftar ulasan]
    Root --> T3[3. Filter / cari ulasan]
    Root --> T4[4. Lihat detail ulasan]
    
    T1 --> T1_1[1.1 Buka beranda]
    T1 --> T1_2[1.2 klik menu Ulasan]
    
    T2 --> T2_1[2.1 Lihat daftar ulasan pelanggan]
    T2 --> T2_2[2.2 Lihat rating keseluruhan]
    
    T3 --> T3_1[3.1 pilih filter kategori layanan]
    T3 --> T3_2[3.2 Cusukan kolom pencarian]
    
    T4 --> T4_1[4.1 klik salah satu ulasan]
    T4 --> T4_2[4.2 Baca detail ulasan & rating]
  
```

The flowchart illustrates the task analysis for the 'Melihat Ulasan' (View Reviews) task. It starts with the main task '0. Melihat Ulasan', which branches into four sub-tasks: '1. Buka halaman ulasan', '2. Lihat daftar ulasan', '3. Filter / cari ulasan', and '4. Lihat detail ulasan'. Each sub-task further breaks down into specific actions: '1.1 Buka beranda' and '1.2 klik menu Ulasan' for the first sub-task; '2.1 Lihat daftar ulasan pelanggan' and '2.2 Lihat rating keseluruhan' for the second; '3.1 pilih filter kategori layanan' and '3.2 Cusukan kolom pencarian' for the third; and '4.1 klik salah satu ulasan' and '4.2 Baca detail ulasan & rating' for the fourth.

Menggambarkan alur pengguna dalam melihat ulasan, mulai dari membuka halaman ulasan, melihat daftar dan rating ulasan pelanggan, melakukan pencarian atau penyaringan, hingga membaca detail ulasan.

[illegible]

Diagram user flow menggambarkan alur pengguna dalam menggunakan IDK Super App, mulai dari masuk/daftar akun, memilih jenis layanan, menjalankan proses sesuai fitur yang dipilih, hingga menyelesaikan aktivitas. Pengguna dapat memesan layanan Percetakan Digital sampai ulasan selesai, mengikuti Kursus Komputer sampai melihat hasil belajar, mendaftar Agency Host Live sampai tahap seleksi, serta keluar melalui menu Profil Akun dengan konfirmasi terlebih dahulu.

3.4. Perancangan Pengujian

3.4.1. Partisipan Pengujian

Pengujian website UMKM Ibadah Dalam Karya (IDK) dilakukan menggunakan metode In-Person Testing, yaitu pengujian secara tatap muka langsung dengan partisipan. Setiap partisipan diminta menggunakan website secara langsung dengan menyelesaikan beberapa skenario tugas, seperti melakukan login serta mengakses halaman Kursus Komputer, Percetakan Digital, dan Agency Host Live. Setelah seluruh tugas selesai, partisipan mengisi kuesioner Single Ease Question (SEQ) dan System Usability Scale (SUS). Pemilihan partisipan dilakukan secara purposive sampling berdasarkan kesesuaian karakteristik dengan target pengguna. Jumlah partisipan yang mengikuti pengujian sebanyak 4 orang, berasal dari kalangan pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum.

3.4.2. Metodologi Pengujian

Metode pengujian yang digunakan adalah In-Person Testing (tatap muka langsung dengan partisipan). Pengujian dilakukan dengan mengundang partisipan untuk mencoba aplikasi secara langsung di bawah pengawasan peneliti. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengamati interaksi pengguna dengan sistem secara langsung, mengetahui kendala yang dialami selama penggunaan, serta memperoleh umpan balik yang lebih akurat.

BAB 4

PELAKSANAAN KEGIATAN

4.1. Jadwal Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat “Perancangan Konten Media Sosial dan Website sebagai Solusi Digitalisasi untuk UMKM Ibadah Dalam Karya (IDK)” dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026. Rangkaian kegiatan meliputi perancangan identitas visual, pembuatan akun serta publikasi konten media sosial (dengan jadwal publikasi konten sebagaimana ditampilkan pada Tabel 3.1), perancangan website, hingga pengujian rancangan kepada partisipan.

4.2. Peta Lokasi Mitra Sasaran

Mitra sasaran kegiatan ini adalah UMKM Ibadah Dalam Karya (IDK) yang berlokasi di Jl. Utama Cikeas Gardenia No.15 blok F2, Cikeas Udik, Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16966. Kegiatan perancangan dilaksanakan di lingkungan Universitas IPWIJA, Bogor, dengan objek kajian UMKM IDK beserta masyarakat pengguna layanannya di wilayah Gunung Putri dan sekitarnya.

4.3. Gambaran IPTEK

Kegiatan ini menerapkan keilmuan yang diperoleh dari program studi di lingkungan Universitas IPWIJA, khususnya pada bidang Sistem dan Desain Interaksi, perancangan antarmuka (UI/UX), pemasaran digital (digital marketing), serta bisnis digital. Perancangan prototype website dilakukan menggunakan aplikasi Figma, sedangkan pengelolaan konten pemasaran dilakukan melalui platform media sosial Instagram.

4.4. Biaya

Kegiatan ini bersifat sukarela sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat dan dibiayai secara mandiri oleh tim pelaksana.

4.5. Hasil

A. Konten Instagram

Platform media sosial yang dipilih adalah Instagram dengan nama akun **@idk.official25**. Akun ini dibuat sebagai media promosi resmi IDK yang menyediakan berbagai layanan, yaitu Kursus Komputer, Kursus Bahasa Inggris, Percetakan Digital, Konveksi, dan Agency Host Live. Selama proses pengelolaan akun, telah dibuat dan dipublikasikan 15 konten yang berisi informasi, promosi, edukasi, dan dokumentasi

kegiatan. Konten-konten tersebut dirancang menggunakan identitas visual yang konsisten dengan dominasi warna biru dan kuning agar mudah dikenali oleh audiens.

Adapun jenis konten yang diunggah meliputi pengenalan IDK dan layanannya; promosi Kursus Komputer, Kursus Bahasa Inggris, Percetakan Digital, Konveksi, dan Agency Host Live; dokumentasi kegiatan kursus; konten edukasi dan tips belajar komputer; konten ucapan hari besar nasional dan hari besar Islam (seperti Tahun Baru Islam 1 Muharram, Hari Lahir Pancasila, dan Idul Adha); serta konten ajakan untuk berkonsultasi dan mendaftar layanan IDK.



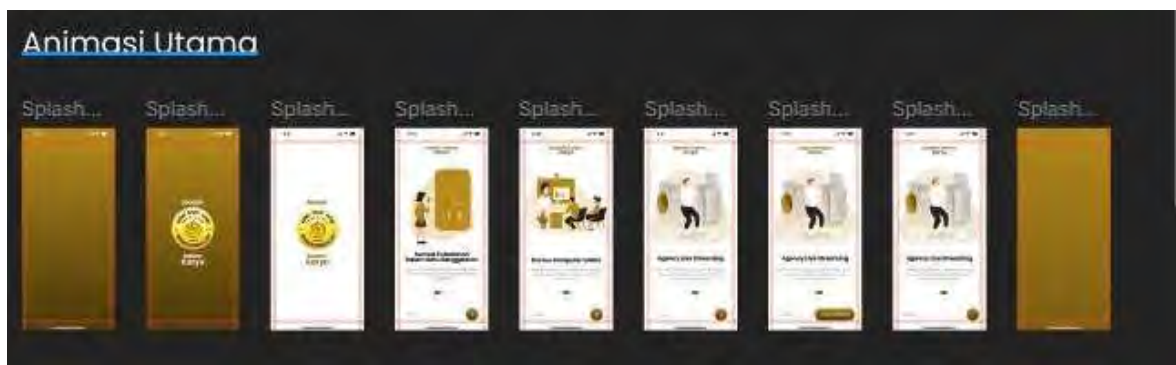
Gambar 4.1 Tampilan Feed Instagram @idk.official25

B. Pengembangan Website

Berikut penjelasan tiap halaman website yang telah dirancang. Prototype lengkap dapat dilihat pada tautan Figma yang tercantum pada Lampiran.

1. Halaman Animasi Utama (Splash Screen)

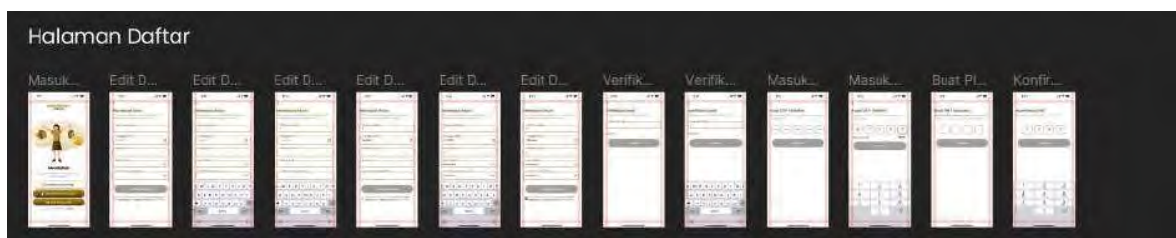
Halaman animasi utama merupakan tampilan pertama saat aplikasi dijalankan, menampilkan logo UMKM IDK beserta animasi singkat untuk memberikan kesan profesional sekaligus memperkenalkan branding kepada pengguna.



Gambar 4.2 Halaman Animasi Utama (Splash Screen)

2. Halaman Daftar

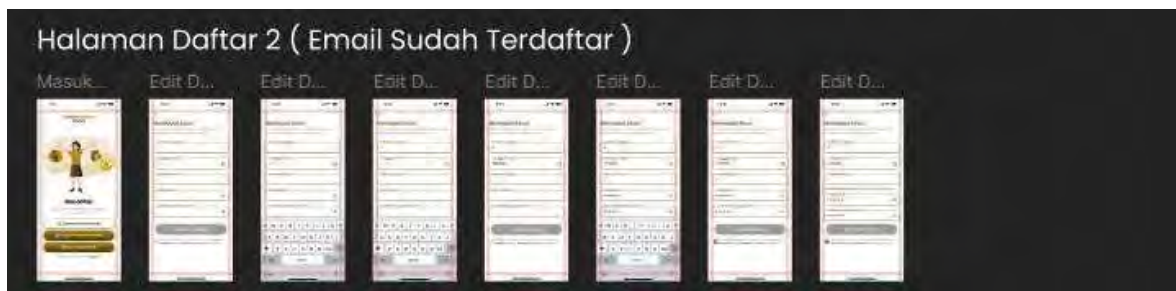
Halaman daftar digunakan oleh pengguna baru untuk membuat akun, dengan form pengisian nama lengkap, alamat email, nomor telepon, dan kata sandi.



Gambar 4.3 Halaman Daftar

3. Halaman Daftar (Email Sudah Terdaftar)

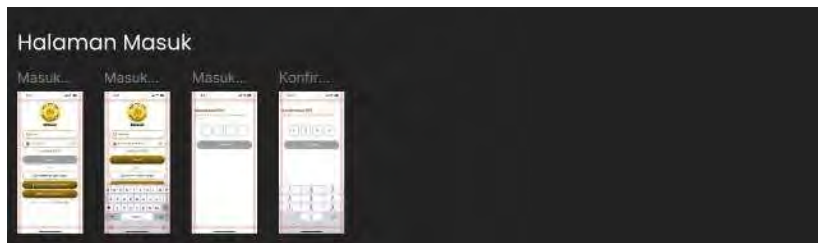
Halaman ini muncul apabila pengguna mencoba mendaftar menggunakan email yang telah digunakan. Sistem menampilkan pesan bahwa email sudah terdaftar dan menyarankan pengguna masuk atau menggunakan email lain.



Gambar 4.4 Halaman Daftar (Email Sudah Terdaftar)

4. Halaman Masuk (Login)

Halaman masuk digunakan untuk autentikasi pengguna. Pengguna memasukkan email dan kata sandi terdaftar, kemudian diarahkan ke halaman beranda setelah berhasil login.



Gambar 4.5 Halaman Masuk (Login)

5. Halaman Beranda dan Pencarian Produk

Halaman beranda menampilkan banner promosi, kategori layanan, produk unggulan, serta fitur pencarian untuk memudahkan pengguna menemukan produk atau layanan.



Gambar 4.6 Halaman Beranda dan Pencarian Produk

6. Halaman Semua Produk

Halaman semua produk menampilkan seluruh produk dan layanan yang tersedia beserta informasi harga, deskripsi, dan kategori produk.



Gambar 4.7 Halaman Semua Produk

7. Halaman Kursus Komputer (versi guru)

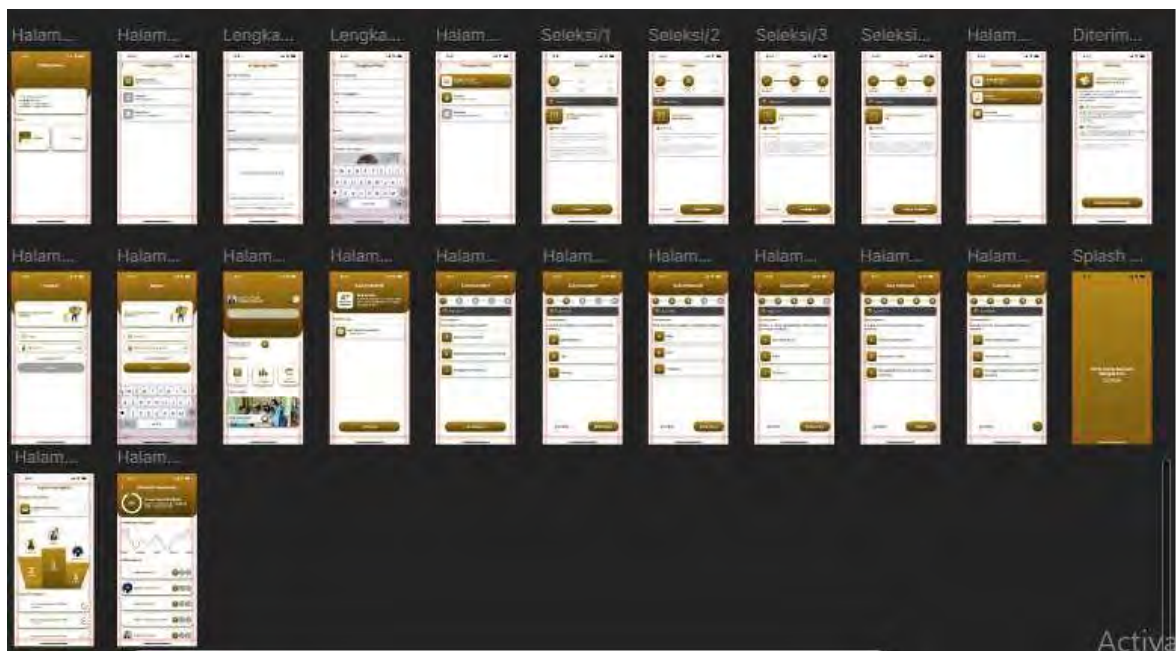
Halaman Kursus Komputer berisi informasi program pelatihan komputer yang diselenggarakan IDK, mencakup materi, jadwal pelatihan, manfaat kursus, serta informasi pendaftaran.



Gambar 4.8 Halaman Kursus Komputer (versi guru)

8. Halaman Kursus Komputer (versi murid)

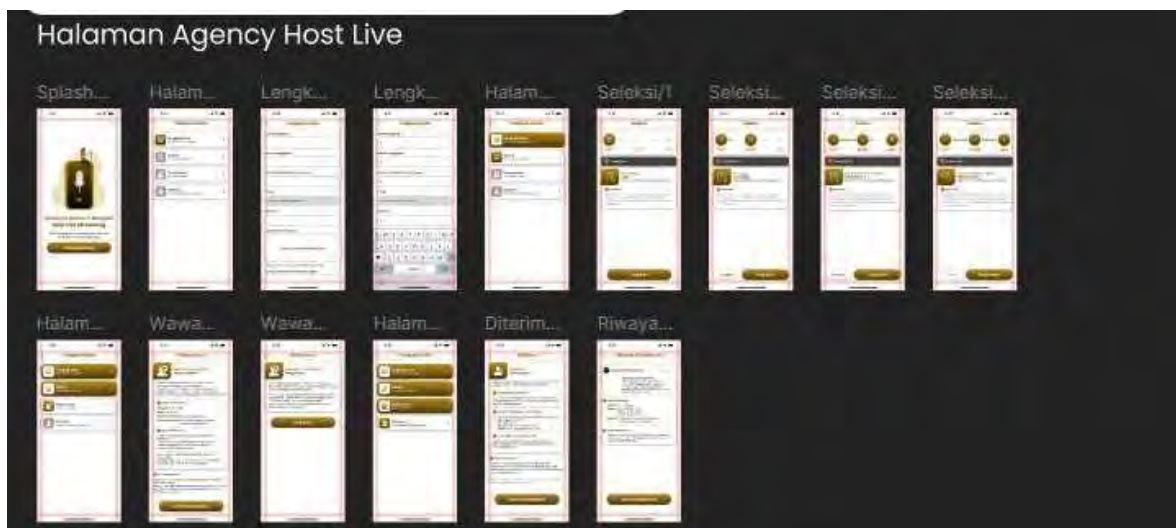
Halaman ini menampilkan informasi program pelatihan komputer dari sisi murid, mencakup materi, jadwal, manfaat, serta informasi pendaftaran.



Gambar 4.9 Halaman Kursus Komputer (versi murid)

9. Halaman Agency Host Live

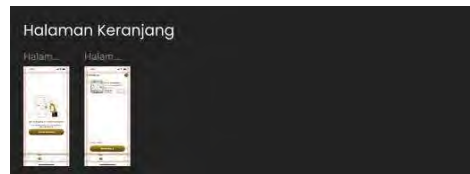
Halaman Agency Host Live berisi informasi layanan perekrutan dan pembinaan host live streaming, mencakup keuntungan bergabung, persyaratan, serta langkah pendaftaran sebagai host.



Gambar 4.10 Halaman Agency Host Live

10. Halaman Keranjang

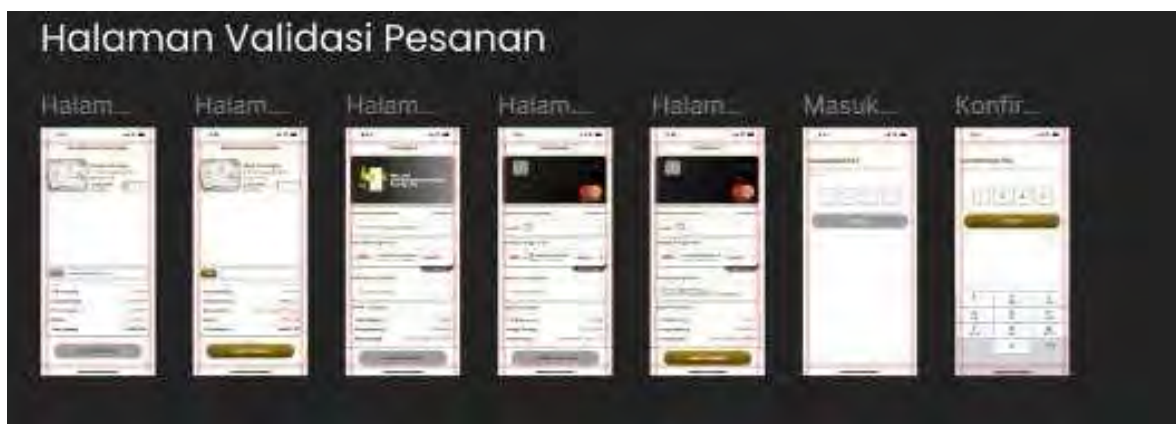
Halaman keranjang menampilkan daftar produk yang dipilih pengguna sebelum transaksi. Pengguna dapat mengubah jumlah produk, menghapus produk, atau melanjutkan ke pembayaran.



Gambar 4.11 Halaman Keranjang

11. Halaman Validasi Pesanan

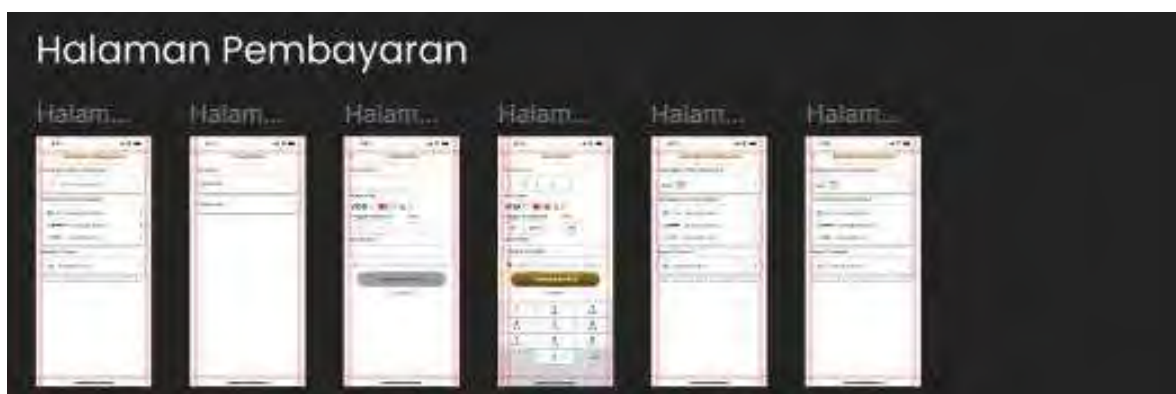
Halaman validasi pesanan digunakan untuk memastikan kembali informasi pesanan sebelum pembayaran, meliputi daftar produk, jumlah pesanan, alamat pengiriman, serta total biaya transaksi.



Gambar 4.12 Halaman Validasi Pesanan

12. Halaman Pembayaran

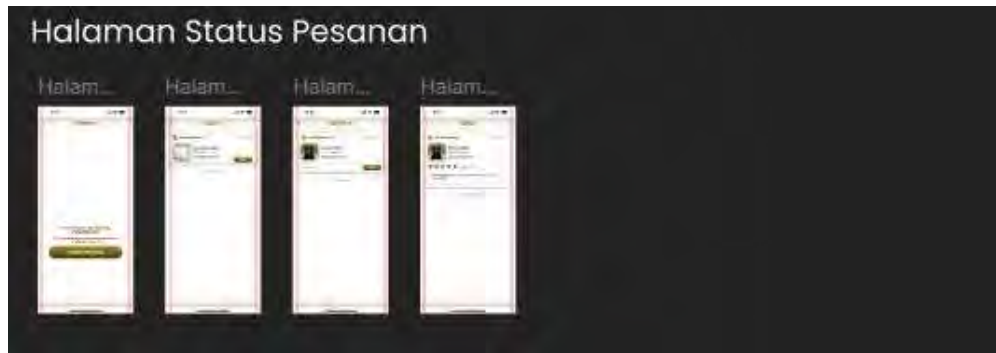
Halaman pembayaran digunakan untuk menyelesaikan transaksi. Pengguna dapat memilih metode pembayaran, melihat rincian biaya, serta melakukan konfirmasi pembayaran.



Gambar 4.13 Halaman Pembayaran

13. Halaman Status Pesanan

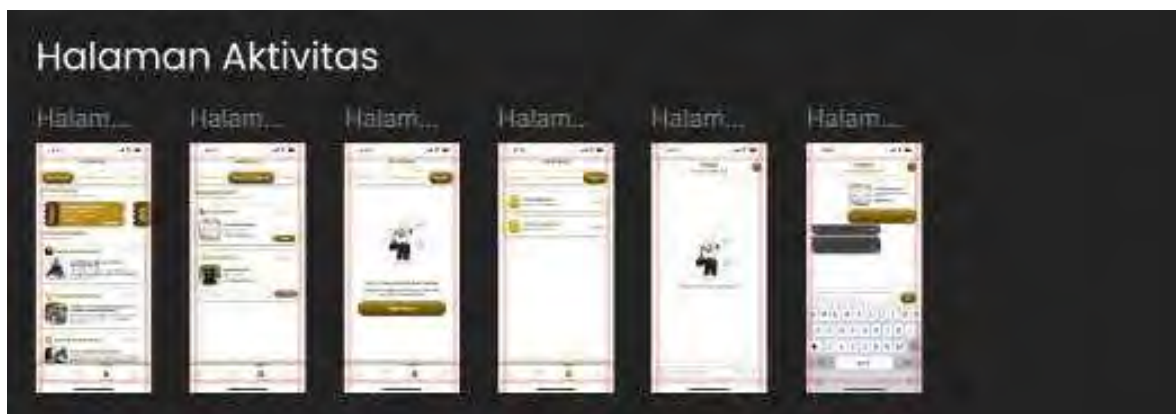
Halaman status pesanan menampilkan perkembangan proses pesanan, mulai dari diterima, diproses, dikirim, hingga selesai, sehingga pengguna dapat memantau status transaksi secara real-time.



Gambar 4.14 Halaman Status Pesanan

14. Halaman Aktivitas

Halaman aktivitas berisi riwayat aktivitas pengguna selama menggunakan aplikasi, seperti riwayat pemesanan, pembayaran, maupun transaksi yang telah dilakukan.



Gambar 4.15 Halaman Aktivitas

15. Halaman Profil Akun

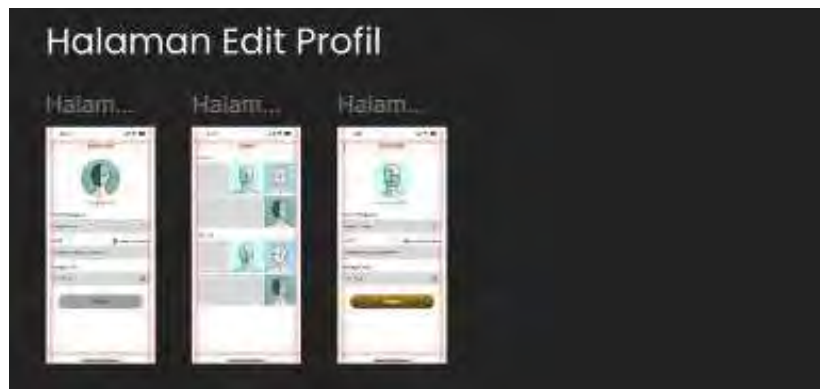
Halaman profil akun menampilkan informasi pribadi pengguna seperti nama, email, nomor telepon, alamat, serta menu pengaturan akun.



Gambar 4.16 Halaman Profil Akun

16. Halaman Edit Profil

Halaman edit profil memungkinkan pengguna memperbarui informasi pribadi, seperti nama, foto profil, nomor telepon, dan alamat email agar data akun tetap sesuai.



Gambar 4.17 Halaman Edit Profil

17. Halaman Keamanan Akun

Halaman keamanan akun digunakan untuk mengelola keamanan akun, seperti mengganti kata sandi, mengatur verifikasi akun, serta menjaga keamanan data pengguna.



Gambar 4.18 Halaman Keamanan Akun

C. Pengujian

Cara Pengujian. Pengujian dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan (usability) website IDK. Pengujian dilaksanakan dengan metode In-Person Testing, di mana peneliti mengamati langsung interaksi partisipan dengan website serta mencatat kendala yang ditemukan. Partisipan diminta menyelesaikan beberapa skenario, yaitu: (1) melakukan login ke dalam sistem; (2) mengakses halaman Kursus Komputer; (3) mengakses halaman Percetakan Digital; dan (4) mengakses halaman Agency Host Live. Setelah seluruh tugas selesai, partisipan mengisi kuesioner Single Ease Question (SEQ) dengan skala 1–7 dan System Usability Scale (SUS) yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 1–5.

Secara umum, partisipan menilai alur penggunaan website mudah dipahami, mulai dari menemukan menu, melihat informasi, memilih layanan, mengisi data, hingga

menyelesaikan proses pendaftaran maupun pemesanan. Sebagian besar partisipan menyatakan bersedia menggunakan aplikasi kembali serta merasa fitur-fitur bekerja secara terpadu, meskipun sebagian kecil masih memerlukan penyesuaian pada tahap awal penggunaan.

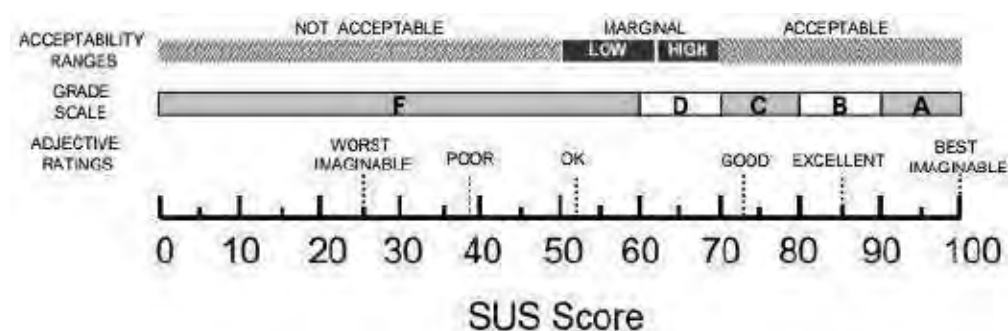
Hasil Pengujian. Data hasil pengisian kuesioner SUS dan SEQ dari lima responden ditampilkan pada gambar-gambar berikut.

Data System Usability Scale Dari responden											
Mobile Apps dan Web Ibadah dalam karya											
No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1 (Daftar Akun)	5	3	4	5	4	1	4	2	5	5
2	Responden 2 (Kursus Murid)	6	4	6	4	6	4	5	4	5	4
3	Responden 3 (Kursusu Guru)	5	1	5	4	5	1	5	1	1	5
4	Responden 4 (Agency Host Live	4	3	4	4	5	3	5	2	4	2
5	Responden 5 (Percetakan Digita	5	1	5	2	4	2	4	1	4	5

Gambar 4.19 Data System Usability Scale (SUS) dari Responden

Data System Usability Scale Dari responden													
Mobile Apps dan Web Ibadah dalam karya													
No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai
1	Responden 1 (Daftar Akun)	4	2	3	0	3	4	3	3	4	0	26	65
2	Responden 2 (Kursus Murid)	5	1	5	1	5	1	4	1	4	1	28	70
3	Responden 3 (Kursusu Guru)	4	4	4	1	4	4	4	4	0	0	29	72.5
4	Responden 4 (Agency Host Live	3	2	3	1	4	2	4	3	3	3	28	70
5	Responden 5 (Percetakan Digita	4	4	4	3	3	3	3	4	3	0	31	77.5
RATA-RATA SCORE												71	

Gambar 4.20 Perhitungan Skor System Usability Scale (SUS)



Gambar 4.21 Rentang Penilaian Skor SUS

Berdasarkan rata-rata skor **71**, website UMKM Ibadah Dalam Karya (IDK) termasuk dalam kategori **Good (Baik)** dan berada pada tingkat **Acceptable**. Hal ini menunjukkan bahwa website telah memiliki tingkat usability yang baik sehingga mudah digunakan, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang dapat terus disempurnakan.

Data Single Ease Question (SEQ) Dari responden											
Mobile Apps dan Web Ibadah dalam karya											
No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1 (Daftar Akun)	3	2	7	3	3	4	3	3	4	3
2	Responden 2 (Kursus Murid)	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
3	Responden 3 (Kursusu Guru)	7	2	7	7	2	7	7	7	2	7
4	Responden 4 (Agency Host Live)	2	2	7	2	2	2	3	7	2	2
5	Responden 5 (Percetakan Digital)	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7

Gambar 4.22 Data Single Ease Question (SEQ) dari Responden

No	Responden	1	2	3	4	5	6	7
1	Responden 1 (Daftar Akun)		1	6	2			1
2	Responden 2 (Kursus Murid)						10	
3	Responden 3 (Kursusu Guru)		3					7
4	Responden 4 (Agency Host Live)		7	1				2
5	Responden 5 (Percetakan Digital)							10
JUMLAH		0	11	7	2	0	10	20
TOTAL POIN KESELURUHAN		0	22	21	8	0	60	140
		251						
JUMLAH SELURUH JAWABAN		50						
RATA RATA SEQ		5.02						

Gambar 4.23 Perhitungan Skor Single Ease Question (SEQ)

Berdasarkan hasil perhitungan metode Single Ease Question (SEQ), diperoleh total poin sebesar **251** dengan nilai rata-rata **5,02** dari skala 1–7. Hasil tersebut menunjukkan bahwa partisipan menilai website IDK memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik. Sebagian besar partisipan dapat menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa mengalami kesulitan berarti, sehingga website dinilai telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan (ease of use).

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul “Perancangan Konten Media Sosial dan Website sebagai Solusi Digitalisasi untuk UMKM Ibadah Dalam Karya (IDK)”, dapat disimpulkan bahwa seluruh tahapan perancangan telah berhasil dilaksanakan, mulai dari analisis kebutuhan pengguna, penyusunan identitas visual, pembuatan konten media sosial, perancangan antarmuka (UI), hingga pembuatan prototype website menggunakan Figma.

Website yang dirancang menyediakan berbagai layanan yang dimiliki UMKM IDK, yaitu Percetakan Digital, Agency Host Live, Jasa Pendidikan (Kursus Komputer dan Bahasa Inggris), serta Jasa Konveksi. Selain itu, konten promosi pada media sosial Instagram berhasil dirancang dengan identitas visual yang konsisten sehingga dapat mendukung kegiatan branding dan pemasaran digital UMKM.

Hasil pengujian usability menggunakan metode SEQ memperoleh nilai rata-rata 5,02 dari skala 1–7, sedangkan pengujian SUS memperoleh nilai rata-rata 71 yang termasuk kategori Good (Baik) dan Acceptable. Dengan demikian, rancangan website dan konten digital yang dibuat telah memenuhi kebutuhan pengguna serta mampu menjadi media informasi dan promosi yang efektif bagi UMKM Ibadah Dalam Karya (IDK). Dengan adanya luaran ini, diharapkan layanan IDK dapat lebih mudah diakses oleh masyarakat dan mampu meningkatkan citra serta daya saing UMKM di era digital.

5.2. Saran

Adapun beberapa saran untuk pengembangan website dan media digital UMKM Ibadah Dalam Karya (IDK) di masa mendatang adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan prototype menjadi website yang dapat diimplementasikan secara penuh sehingga seluruh fitur dapat digunakan secara langsung oleh pengguna.
2. Menambahkan fitur transaksi online, seperti pemesanan layanan, pembayaran digital, serta pelacakan status pesanan secara real-time agar proses pelayanan menjadi lebih efektif.
3. Mengembangkan dashboard admin untuk mempermudah pengelolaan produk, layanan, konten promosi, serta data pelanggan.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Tautan Prototype Website (Figma)

Prototype lengkap website UMKM Ibadah Dalam Karya (IDK) dapat diakses melalui tautan berikut:

<https://www.figma.com/design/KrLyWY59Ada7VthYncjDK4>

Lampiran 2. Dokumentasi UMKM Ibadah Dalam Karya (IDK)



Gambar L.1 Dokumentasi Jasa Desain



Gambar L.2 Dokumentasi Jasa Konveksi



Gambar L.3 Dokumentasi Jasa Percetakan



Gambar L.4 Dokumentasi Jasa Kursus (Pendidikan)



Gambar L.5 Dokumentasi Jasa Kursus (Pendidikan)



Ibadah Dalam Karya

Jl. Utama Cikeas Gardenia No.15 blok F2, Cikeas Udik, Kec. Gunung.
Putri, Kabupaten Bogor, Jawa Barat, 16966.

Email: idkadvertising888@gmail.com, No.Telp: 0895611841037

Nomor : 001/UMKM-DIG/VIII/2026
Perihal : Ucapan Terima Kasih
Lampiran : -

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Dosen dan Mahasiswa Universitas IPWIJA
di Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan oleh mahasiswa dan dosen IPWIJA berupa pembuatan dan pendampingan pengelolaan media sosial serta website UMKM sebagai solusi digitalisasi UMKM, bersama mitra Ibadah Dalam Karya, yang dilaksanakan pada tanggal 1 April - 27 Juli 2026, dengan ini kami menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Kegiatan tersebut telah memberikan manfaat yang signifikan bagi UMKM kami, khususnya dalam meningkatkan pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana promosi, penyampaian informasi usaha, serta penguatan identitas digital UMKM. Melalui pendampingan ini, kami memperoleh wawasan dan keterampilan dalam pengelolaan media sosial dan website secara lebih terstruktur dan berkelanjutan.

Oleh karena itu, kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Putri Ambarwati, S.Kom, MMSI
2. Caesar Angga Perdana, S.Kom, M.T
3. Muhammad Manyu Setiawan S.T, M.Sc. Eng
4. Nafa Yanda, S.Kom, MMSI
5. Novri Ramdani (NIM: 202402110030)
6. Aqila Salsabila R (NIM: 202402110028)
7. Septi Yulia F (NIM: 202402110031)
8. Nadhira Ilfa H. (NIM: 202402110046)

Seluruh rangkaian kegiatan telah dilaksanakan dengan baik dan penuh tanggung jawab. Kami berharap kerjasama dan sinergi antara UMKM dan Universitas IPWIJA dapat terus terjalin di masa mendatang serta memberikan manfaat yang lebih luas bagi pengembangan UMKM.

Demikian surat ucapan terima kasih ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerja sama yang telah diberikan, kami ucapkan terima kasih.



Ibadah Dalam Karya

Jl. Utama Cikeas Gardenia No.15 blok F2, Cikeas Udik, Kec. Gunung.
Putri, Kabupaten Bogor, Jawa Barat, 16966.

Email: idkadvertising888@gmail.com, No.Telp: 0895611841037

Bogor, 5 Agustus 2026

Hormat kami,

Pingkan Aulia
Pemilik Usaha