



**Peningkatan Kompetensi Digital Marketing UKM Melalui Pelatihan Video Promosi
Untuk Komunitas UKM Kelurahan Pandean Lamper Kota Semarang**

*Increasing SME Digital Marketing Competence Through Promotional Video Training for
the SME Community, Pandean Lamper Village, Semarang City*

Natalia Sari Pujiastuti

Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Semarang

Kharisma Ayu

Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Semarang

Sri Syamsiah

Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Semarang

Email : natalia@usm.ac.id

Article History:

Received: Oktober 29, 2023;

Accepted: Desember 08, 2023;

Published: Desember 31, 2023

Keywords: *Small and Micro Enterprises (SMEs), Digital transformation, Social media, Promotional video training*

Abstract: *This research highlights significant changes in consumption patterns and digitalization that pose challenges for businesses that are unable to adapt to these changes. Data shows that the majority of SMEs in Indonesia have not yet entered the digital ecosystem, one of which is business actors who are members of the Pandean Lamper Village SME Community. Therefore, promotional video training using the CapCut application is a strategic solution. This application is popular, free, and has complete features. Against this background, the research explores how to improve the digital marketing competence of SMEs through promotional video training. Aims to provide knowledge and skills to SMEs in digital marketing, so that they can utilize social media and video to promote their products. The benefits include increasing sales turnover for SMEs and contributing to academic development at Semarang University. This activity was attended by 28 people, with an age range of 25 – 60 years, the majority of whom are business people in the culinary sector. From the results of these activities, participants felt the benefits and were willing to persist in participating in the training activities until completion.*

Abstrak. Penelitian ini menyoroti perubahan signifikan dalam pola konsumsi dan digitalisasi yang memunculkan tantangan bagi bisnis yang tidak dapat beradaptasi dengan perubahan ini. Data menunjukkan bahwa sebagian besar UKM di Indonesia belum memasuki ekosistem digital salah satunya para pelaku usaha yang tergabung di Komunitas UKM Kelurahan Pandean Lamper. Oleh karena itu, pelatihan video promosi menggunakan aplikasi *CapCut* menjadi solusi strategis. Aplikasi ini populer, gratis, dan memiliki fitur lengkap. Dengan latar belakang ini, penelitian mengeksplorasi cara meningkatkan kompetensi digital marketing UKM melalui pelatihan video promosi. Tujuannya untuk memberikan pengetahuan dan ketrampilan kepada pelaku UKM dalam digital marketing, sehingga mereka dapat memanfaatkan media sosial dan video untuk mempromosikan produk mereka. Manfaatnya mencakup peningkatan omset penjualan bagi pelaku UKM dan kontribusi terhadap perkembangan akademik di Universitas Semarang. Kegiatan ini diikuti oleh 28 orang, dengan rentang usia 25 – 60 tahun yang mayoritas pelaku usaha bidang kuliner. Dari hasil kegiatan tersebut, peserta merasakan manfaat dan bersedia untuk bertahan mengikuti kegiatan pelatihan hingga selesai.

Kata Kunci: Usaha Kecil dan Mikro (UKM), Transformasi digital, Media sosial, Pelatihan video promosi

PENDAHULUAN

Saat krisis ekonomi 1998, kondisi Usaha Kecil dan Mikro (UKM) disebut sebagai penyangga ekonomi nasional, karena disaat usaha besar runtuh, UKM mampu bertahan. Kondisi ini ternyata tidak terjadi saat pandemic. Krisis yang terjadi karena virus, berdampak secara multi aspek, mulai dari kesehatan, sosial, ekonomi hingga perubahan perilaku manusia yang trauma dengan pola pembatasan gerak dan interaksi antar manusia pun berubah (Mokodaser, Maramis, & Tooy, 2021). Perubahan pola hidup manusia pasca pandemic itulah yang menyebabkan munculnya perubahan pola konsumsi barang dan jasa masyarakat di masa pandemic dari offline ke online. Pandemi menumbuhkan pola baru dalam bidang komunikasi, aplikasi, finansial teknologi dan *e-commerce* dalam system digitalisasi. Kalau konsumen dulu pasarnya hanya terbatas di lingkungan sekitar yang bisa dikunjungi, sekarang berubah. Pasar online mulai menyaingi pasar secara fisik. Inilah yang disebut dengan transformasi digital. Transformasi yang kerap dianggap ancaman bagi sebagian bisnis dan profesi. Dalam dunia bisnis, perubahan akan selalu terjadi setiap saat. Jika tidak segera beradaptasi strategi baru, maka bisnis akan mengalami kemunduran atau kebangkrutan. (Jamaludin, et al., 2022).

Menurut Kementerian Koperasi dan UKM Indonesia, pada tahun 2021 terdapat sekitar 63 juta UKM di Indonesia yang telah berkontribusi terhadap 60% produk domestik bruto (PDB) dan menyerap sekitar 97% Angkatan kerja. (Departemen Komunikasi, 2022). Dari jumlah tersebut ternyata baru 17,25 juta atau kurang lebih 26,5% UKM yang memasuki ekosistem digital. Jumlah ini menurut dataindonesia.id (Ayu Rizaty, 2022) sudah meningkat 26,6% dibandingkan dengan tahun 2021 yang hanya sebanyak 16.4 juta UKM. Ketua Umum Asosiasi E-Commerce Indonesia (idEa) memprediksi jumlah ini akan terus meningkat hingga menembus 21.8 juta sesuai dengan target pemerintah yang menargetkan 22 juta UKM *go digital* (Ibrahim, 2023).

Agresifitas pertumbuhan pelaku UKM *go digital*, menjadi permasalahan tersendiri bagi UKM yang memiliki keterbatasan pemahaman tentang teknologi digital baik dalam hal mengadopsi dan memanfaatkannya dalam mengelola bisnis. Pelaku UKM yang tidak menguasai digitalisasi tidak mampu memanfaatkan media sosial, platform *e-commerce* dan strategi pemasaran online lainnya. Padahal, pemanfaatan teknologi menjadi suatu keharusan bagi sektor bisnis. Salah satunya melalui platform video pendek yang secara bertahap menjadi salah satu alat penting bagi pelaku usaha.

Video pendek adalah salah satu media terpopuler di Indonesia. *We are social Indonesia Digital Report* (Kemp, 2023) mengungkapkan bahwa 99.1% penggunaan media sosial di Indonesia merupakan penikmat konten video online seperti *Tiktok*, *Snack Video*, *Likee*,

Instagram Reels dan Youtube Short. Jumlah ini menempatkan Indonesia sebagai negara pengguna platform berbasis video pendek terbesar kedua setelah Amerika Serikat yang berjumlah 136,4 juta pengguna (Kemp, 2023).

Sebagai penyampai pesan, video memiliki efek baik secara kognitif maupun psikomotorik. Pesan dalam sebuah video jauh lebih mudah dicerna dan dipahami dibanding audio, tulisan maupun gambar. Video yang lebih kreatif dalam menuangkan ide akan membuat netizen lebih tertarik pada ide kreatif tersebut. (Widiarto, 2012). Selain itu media video juga memiliki fungsi yang lain, yaitu sebagai media pembelajaran yang berfungsi sebagai atensi, afektif, kognitif dan fungsi kompensatoris (Arsyad, 2002). Oleh karena itu dibutuhkan video yang dapat memberikan kesan, pesan, dan dapat memberikan visual yang menarik sebagai salah satu media untuk promosi di sosial media.

Permasalahan Mitra

Para pelaku usaha sering menghadapi kesulitan dalam mencapai pasar yang lebih luas karena ketebatasan akses ke tempat penjualan strategis yang akan menghambat potensi ekspansi bisnis mereka. Kondisi itulah dialami oleh sebagian besar pelaku usaha anggota Komunitas UKM Kelurahan Pandean Lamper. Komunitas yang dibentuk oleh Kelurahan Pandean Lamper dibawah pengawasan LPMK (Lembaga Pemberdayaan Masyarakat), suatu Lembaga atau wadah yang dibentuk berdasarkan Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 4 Tahun 2009. LMPK adalah prakarsa Masyarakat yang difasilitasi pemerintah melalui musyawarah mufakat sebagai mitra Kelurahan dalam menampung dan mewujudkan aspirasi serta kebutuhan Masyarakat dibidang Pembangunan.

Komunitas UKM Kelurahan Pandean Lamper dibentuk sejak tahun 2019, berawal dari pembentukan Gerai Kopimi, Gerakan Terintegrasi Koperasi dan Usaha yang dibentuk secara serentak oleh Pemerintah Kota Semarang. Seiring dengan berjalannya waktu, Gerai Kopimi Kelurahan Pandean Lamper berganti menjadi Komunitas UKM Kelurahan Pandean Lamper. Komunitas UKM ini memiliki berbagai program pelatihan yang dilakukan kepada para pengusaha kecil dan menengah untuk meningkatkan penambahan nilai pada produk. Komunitas UKM Kelurahan Pandean Lamper yang sebagian besar bergerak di bidang kuliner diantaranya jajanan pasar, kue, snack, catering, bakso dan lainnya. Mayoritas anggota komunitas UKM tersebut masih bersifat tradisional yang menyebabkan sebagian besar mengalami keterbatasan pemasaran. Mayoritas dari mereka juga tidak memiliki pemahaman yang memadai tentang teknologi digital. Bahkan cenderung kesulitan mengembangkan inovasi produk dan layanan. Mereka masih *stuck* model bisnis tradisional dan kurang mampu

menyesuaikan diri terhadap tren dan kebutuhan para pelanggan yang terus berkembang. Tidak sedikit anggota Komunitas UKM Kelurahan Pandean Lamper yang gulung tikar karena tidak memiliki ketahanan finansial, akses ke teknologi, pengetahuan teknologi, serta kemampuan melakukan perubahan operasional dalam meniasiasi realitas baru (krisis pandemi).



Gambar 1. Katalog Profil Anggota UKM Kelurahan Pandean Lamper.

Sumber : <https://pandeanlamper.semarangkota.go.id/umkm>

Melalui identifikasi tantangan ini, dapat disimpulkan bahwa pelaku usaha mikro yang mengandalkan pemasaran konvensional perlu mengambil langkah strategis untuk mengatasi kendala tersebut. Solusi yang terarah dengan memanfaatkan peluang pasar sosial media melalui video untuk promosi produk sebagai upaya untuk mempertahankan usaha dan meningkatkan penjualan. Keterlibatan UKM dalam proses pelatihan dan penerapan strategi digital marketing diharapkan mampu mengoptimalkan peluang yang ada dan bersaing secara efektif dalam lingkup pasar yang lebih luas.

Oleh karena itu perlu diberikan pelatihan peningkatan Kompetensi Digital Marketing UKM Melalui Pelatihan Video Promosi Di Komunitas UKM Kelurahan Pandean Lamper, Semarang. Adapun aplikasi yang digunakan untuk sarana pelatihan video adalah aplikasi *CapCut* dengan pertimbangan karena aplikasi edit video ini cukup populer, tanpa biaya, bahkan dalam mengoperasikannya tidak memerlukan koneksi internet. Selain itu, aplikasi *CapCut* memiliki fitur yang cukup lengkap dan menyediakan banyak template yang memudahkan pengguna dalam mengedit video.

CapCut, dulunya dikenal sebagai *Viamaker*, dirilis pada 9 Agustus 2020 untuk iOS dan 10 April 2020 untuk Android. Dikembangkan oleh perusahaan teknologi Tiongkok, Bytedance, yang juga terkenal sebagai pengembang TikTok, *CapCut* merupakan salah satu aplikasi yang sering diunduh, bahkan mencapai peringkat keempat di seluruh dunia pada tahun 2022 (Annur, 2023). *CapCut* juga merupakan aplikasi pengeditan video all-in-one yang memungkinkan para kreator konten mengekspresikan kreativitas dengan mudah. Fitur utama *CapCut* meliputi pemotongan video, efek visual, musik, animasi, kecepatan video, dan stabilisasi video. Aplikasi ini menyediakan fitur-fitur secara gratis setelah diunduh melalui Play Store, sehingga menjadi pilihan utama para kreator konten yang berbakat (Wikipedia, 2020)

Perumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang diatas dapat diambil suatu rumusan masalah bahwa anggota Masyarakat tersebut memerlukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema “Peningkatan Kompetensi Digital Marketing UKM Melalui Pelatihan Video Promosi Di Komunitas UKM Kelurahan Pandean Lamper, Semarang”.

Tujuan dan Manfaat

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan dan pengetahuan mitra dalam bidang pemasaran digital marketing kepada pelaku usaha di Komunitas UKM Kelurahan Pandean Lamper. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini memberikan manfaat bagi Tim Pelaksana sebagai sarana memandu bidang ilmu dari Program Studi dan realisasi di lapangan sehingga dapat menjadi rujukan bahan pengembangan materi kuliah dan praktikum. Bagi Mitra Komunitas UKM Kelurahan Pandean Lamper, akan memperoleh pengetahuan serta pengalaman praktis tentang editing video untuk media pemasaran yang bisa dimanfaatkan mitra untuk meningkatkan omset penjualan. Selain itu, bagi Universitas Semarang dapat mewujudkan sinergitas potensi Perguruan Tinggi dalam hal ini Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi sehingga mampu mengembangkan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

Dari uraian analisis situasi serta permasalahan yang telah dipaparkan, maka solusi yang kami tawarkan melalui program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah pelatihan editing Video menggunakan aplikasi *CapCut* bagi pelaku usaha yang tergabung di Komunitas UKM Kelurahan Pandean Lamper, Kota Semarang dengan tujuan agar para anggota dapat meningkatkan ketrampilannya yang dapat berdampak terhadap peningkatan penjualan. Adapun luaran yang dihasilkan selain untuk mitra, Pk Mini memiliki luaran di bidang akademik untuk institusi Universitas Semarang.

Tabel 1 Jenis Luaran yang dicapai

No.	Jenis Luaran	Indikator Capaian
Luaran Wajib		
1.	Publikasi ilmiah di jurnal ber ISSN/ Prosiding Jurnal Nasional	Submit
2.	Publikasi pada media massa cetak / online / repository PT	Publish
3.	Peningkatkan daya saing (peningkatan kualitas, kuantitas, serta nilai tambah barang, jasa diversifikasi produk atau sumber daya lainnya).	-
4.	Peningkatkan penerapan Iptek di Masyarakat (mekanisasi, IT dan manajemen)	Peningkatkan kemampuan Teknik Editing Video
5.	Perbaiki tata nilai masyarakat (senibudaya, sosial, politik, keamanan, ketentraman, pendidikan, kesehatan)	Tidak ada
Luaran Tambahan		
1.	Jasa, model, rekayasa, system, produk / barang	Tidak ada
2.	Hak kekayaan intelektual (paten, paten sederhana, hak cipta, merek dagang, rahasia dagang, design produk industry, perlindungan varietas tanaman, perlindungan topografi)	Karya Rekaman Video

METODE

Adapun tahapan-tahapan kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan melakukan koordinasi melalui pengelola jajaran Kelurahan Pandean Lamper guna membahas waktu dan tempat pelaksanaan. Selanjutnya mengajukan surat ijin dan persetujuan kerja sama mitra dengan mengajukan proposal kepada Kelurahan Pandean Lamper, Kota Semarang. Tim pengabdian selanjutnya menyusun materi sesuai dengan Solusi yang ditawarkan yaitu Pelatihan video editing melalui aplikasi *CapCut*. Seleksi peserta program pelatihan video selanjutnya ditentukan dari Anggota Komunitas UKM dengan rentang usia minimal 18 tahun, maksimal 60 tahun, bersedia datang mengikuti kegiatan pelatihan dan memiliki handphone

yang kompatibel dengan aplikasi *CapCut*. Kegiatan Pengabdian Masyarakat dilaksanakan selama dua hari dengan durasi masing masing selama 4 jam. Hari Selasa, 10 Oktober 2023 (Hari pertama), jam 15.00 – 17.00 kemudian dilanjutkan pada Hari kedua, Rabu, 11 Oktober 2023, jam 09.00 – 12.00 untuk praktek pembuatan video. Adapun tim pelaksanaan pengabdian membuat dua metode, yaitu

- a. Metode Teoritis, yang diwujudkan Pembukaan dan pengantar pentingnya “Strategi Marketing untuk UKM” oleh Rr B Natalia Sari Pujiastuti, S.Psi, M.Si untuk meningkatkan kompetensi dan kemampuan para pelaku usaha. “Teknik editing video melalui aplikasi *CapCut*” oleh Kharisma Ayu, F.S.I. Kom, M.I.Kom untuk membimbing peserta menguasai Teknik dasar pembuatan video seperti penggunaan kamera, pencahayaan, angle pengambilan gambar dan pengeditan video termasuk penggunaan fitur yang bisa digunakan secara gratis. Serta materi tentang “Strategi content video” oleh Dr. Sri Syamsiah, L. S. M.Si yang menjelaskan tentang konten yang tepat untuk penyusunan video marketing bagi pemula. Pada saat pelatihan juga melibatkan mahasiswa sebagai tim support untuk membantu para peserta saat melakukan praktek editing video. Sebelum penyampaian materi, diberikan *pre-test* terlebih dahulu seberapa jauh pemahaman terkait dengan penggunaan video sebagai media promosi
- b. Metode Praktek yang dilakukan dengan praktek pembuatan materi konten pemasaran digital dan editing video melalui aplikasi *Capcut* hingga dilanjutkan tanya jawab antara pemateri dengan anggota mitra, Komunitas UKM Kelurahan
- c. Evaluasi dan Monitoring. Pada tahap ini, video yang telah dibuat oleh peserta dievaluasi dan diberikan umpan balik konstruktif kemudian kegiatan diakhiri dengan peserta mengisi *post-test* sebagai evaluasi sekaligus mengukur sejauh mana perkembangan peserta terhadap materi yang telah disampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilangsungkan di area Kelurahan Pandean Lamper dengan alokasi rundown sebagai berikut :

Tabel 2. Kegiatan Pengabdian

No	Waktu	Kegiatan	Lokasi & Pembicara
Hari Pertama			
1	15.00 – 15.30	Registrasi peserta dan pengisian <i>pre-test</i>	Team
2	15.30 – 16.30	“Teknik editing video melalui aplikasi <i>CapCut</i> ”	Kharisma Ayu, F.S.I. Kom, M.I.Kom
3	16.30 – 17.30	“Strategi content video”	Dr. Sri Syamsiah, L. S. M.Si
Hari Kedua			
1	09.00 – 09.30	Registrasi peserta	Team
2	09.30 – 10.30	“Strategi Marketing untuk UKM”	Rr B Natalia Sari Pujiastuti, S.Psi, M,Si
3	10.30 -11.30	Praktek Video dan Content	Team
4	11.30 – 12.00	Postest & Penutupan Kegiatan Pengabdian	Kelurahan Pandean Lamper
5	12.00 – 12.30	Penutup & Foto Bersama	Team & Kelurahan Pandean Lamper

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini diikuti oleh 28 peserta. Sebelum kegiatan dimulai, peserta diminta untuk mengisi *g-form* sebagai *Pre-test* dan *Post-test* yang berguna untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta mengenai manfaat Video untuk promosi produk.

Berikut Hasil olahan Data Kuesioner *Pre-test* & *Post-test* Peserta PkM:

Table 3. Data Peserta Kegiatan PkM

jml peser ta	1*)		2*)			3*)			4*)						
	lk	pr	17-25	26-35	36-45	46-55	56-65	suh	cc	blm	kl	cr	js	dg	bl m
28 org	5	23	2	9	6	4	7	3	2	23	17	6	4	0	1

in %	18	82	7	32	21	14	25	11	7	82	61	21	14	0	4
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%

*) Keterangan :

1. Jenis Kelamin (Laki / Perempuan), 2. Rentang usia , 3. Familiar dengan aplikasi Capcut (familiar dengan video, familiar *capcut*, *tidak familiar sama sekali*), 4. Jenis Usaha kuliner, craft, jasa, perdagangan, tidak ada usaha/vacuum)

Tabel 4. Kuesioner *Pre-test* dan *Post-test*

No	Kuesioner	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
1	Saya familiar membuat video untuk promosi produk	19	68%	23	82%
2	Saya telah menggunakan media sosial online untuk mempromosikan produk	16	57%	20	71%
3	Saya tidak setuju kalau semua ukm harus belajar digital (pasar online)	20	71%	19	68%
4	Saya setuju bahwa pemasaran lewat video lebih efektif ketimbang media promosi lainnya	15	54%	24	86%
5	Saya tertarik untuk belajar banyak tentang strategi yang efektif editing video dan content promosi	23	82%	26	93%

Dari kuesioner tersebut diketahui bahwa peserta Pelatihan editing Video didominasi oleh Wanita (82%) yang sebagian besar berusia 26 – 35 tahun (32%). 11% peserta biasa membuat video tapi belum pernah menggunakan aplikasi editing video, 7% terbiasa memposting video dan sudah mengenali aplikasi *CapCut* dan 82% sama sekali tidak pernah menggunakan platform video apapun. Sementara jenis usaha para peserta didominasi oleh produk kuliner sebesar 61% (tahu bakso, bandeng presto, kerupuk dan aneka produk kuliner), 21% jenis usaha craft, 14% untuk jasa (make up dan jasa driver). Berdasarkan *pre-test* dan *post-test* yang dibagikan kepada anggota, juga terungkap bahwa Para pelaku usaha di Komunitas UKM Kelurahan Pandean Lamper sudah cukup familiar dengan video (68%) dan telah menggunakan media sosial untuk mempromosikan produk (57%). Sementara pemahaman tentang digitalisasi atau pasar online yang semula beranggapan tidak setuju (71%) setelah pelatihan, pemahaman pentingnya digital marketing bagi semua UKM terlihat.

Saat kegiatan Pengabdian dilaksanakan, peserta juga menunjukkan bahwa antusias dalam mengikuti rangkaian Pengabdian kepada Masyarakat.. Hal tersebut terlihat dari banyaknya pertanyaan -pertanyaan yang diajukan oleh peserta mengenai bagaimana mengoperasional aplikasi *CapCut* sebagai aplikasi yang mudah dan tidak berbayar (gratis). Berikut dokumentasi saat kegiatan Pengabdian berlangsung :



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Hari Pertama. Sumber : Doc Tim PkM



Gambar 3. Kegiatan Pelatihan Hari Pertama. Sumber : Doc. Tim PkM



Gambar 4. . Kegiatan PkM melibatkan mahasiswa. Doc : Tim PkM



Gambar 5. Kegiatan PkM didukung sepenuhnya oleh Kelurahan Pandean Lamper dan Komunitas UKM Pandean Lamper. Sumber : Doc Tim PkM

Evaluasi Kegiatan

Adapun manfaat yang diperoleh dari hasil yang telah dicapai dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini sebagai berikut : Menambah pengetahuan peserta mengenai kondisi pemasaran saat ini dibidang Digital Marketing melalui kegiatan Pelatihan Video, konten yang menarik serta cara menampilkan video produk yang promotif menjadi kebutuhan pelaku usaha untuk bisa bertahan. Peserta juga mendapat pengetahuan aplikasi yang tepat untuk editing video baik yang berbayar dan gratis. Peserta juga dapat mengenal platform dan cara mengoptimalkan aplikasi *CapCut*. Peserta juga dapat mengetahui strategi konten yang menarik mempromosikan produk dan meningkatkan penjualan. Evaluasi keberhasilan kegiatan Pengabdian ini dilakukan setelah kegiatan selesai. Indikator keberhasilan dari kegiatan ini antara lain : respon positif dari peserta saat pelaksanaan khususnya praktek mengoperasikan aplikasi *CapCut* untuk membuat video promosi produk pelaku usaha. Adapun hasil evaluasi peserta berdasarkan *google form* yang diedarkan ke peserta dengan indikator Sangat baik, baik dan kurang mengungkap. 90% peserta yang hadir bertahan hingga akhir acara. Sementara terkait dengan kebermanfaat dari materi yang disampaikan, 80% peserta pelatihan memberikan respon sangat bermanfaat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema “Peningkatan Kompetensi Digital Marketing UKM Melalui Pelatihan Video Promosi Di Komunitas UKM Kelurahan Pandean Lamper, Semarang” telah berhasil meningkatkan pemahaman peserta serta mampu memberikan penyadaran pentingnya digital marketing saat ini. Upload video hasil editan *Capcut* juga bukan berarti langsung sukses menguasai pasar online, tapi juga dibutuhkan strategi serta content yang menarik sesuai materi yang sudah diajarkan.

Saran

Sebaiknya kegiatan ini rutin diagendakan serta dikembangkan dengan target khalayak yang berpindah khususnya untuk pelaku usaha konvensional. Jika hal tersebut belum memungkinkan bisa dilakukan pendampingan lanjutan pada peserta sasaran saat ini

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Universitas Semarang, khususnya kepada LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) sebagai pemberi hibah dan Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi (FTIK) yang telah mempercayakan kepada kami untuk pelaksanaan kegiatan ini. Selain itu kami juga mengucapkan terimakasih kepada Komunitas UKM Kelurahan Pandean Lamper beserta jajarannya yang telah menyediakan waktu dan tempat sebagai tempat pengabdian. Serta semua pihak yang telah membantu dan berperan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Annur, C. M. (2023, Agustus 30). *Katadata.co.id*. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/08/30/10-aplikasi-paling-banyak-diunduh-secara-global-pada-2022-tiktok-juaranya#:~:text=Selain%20TikTok%2C%20ada%20satu%20aplikasi,menempati%20peringkat%20keempat%20secara%20global>.

Arsyad, A. (2002). *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Ayu Rizaty, M. (2022, Desember 27). <https://dataindonesia.id>. Retrieved from <https://dataindonesia.id/ekonomi/detail/2076-juta-umkm-di-indonesia-masuk-ekosistem-digital-pada-2022>

Departemen Komunikasi. (2022, Mei 25). <https://www.bi.go.id>. Retrieved from <https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/cerita-bi/Pages/Konsumennya-Saja-Sudah-Digital-UMKM-nya-Juga-Dong.aspx>

Ibrahim , M. (2023, maret 27). <https://infobanknews.com/>. Retrieved from <https://infobanknews.com/sebanyak-218-juta-umkm-sudah-go-digital-ini-buktinya/#:~:text=%E2%80%9CJumlahnya%20sekarang%20merangkak%20naik%20menjadi,go%20digital%20di%20tahun%202022.>

Jamaludin, Sulistianto, Marthalia, D., Wikansari, R., Fachrurazi, Hiswanti, . . . Veza, O. (2022). *Transformasi Digital di Dunia Bisnis*. Batam: Cendekia Mulia Mandiri.

Kemp, S. (2023). *Digital 2023, Global Overview Report*. Meltwater.

Mokodaser, A., Maramis, M., & Tooy, C. (2021). Dampak Digitalisasi Perdagangan Usaha Mikro Kecil Menengah dari Offline menjadi Online selama masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Unsrat 1* (2), 1 - 14.

Widiarto, W. (2012). Peringkasan Konten Video Menggunakan Metode Berbasis Frame Kunci (Keyframe). *Jurnal ITSMART Vol. 2 ISSN 2301-7201*.

Wikipedia. (2020). <https://id.wikipedia.org>. Retrieved from <https://id.wikipedia.org/wiki/CapCut#:~:text=CapCut%20adalah%20sebuah%20perangkat%20lunak,CapCut%20dirilis%20pada%20tahun%202020.>