

EMPOWERMENT OF BERDIKARIAN-NAWAWI ORPHANAGE BANDAR LAMPUNG THROUGH DIGITAL ENTREPRENEURSHIP BASED ON CREATIVE ECONOMY

**Ade Moussadecq¹, M. Ariza Eka Yusendra², Handoyo Widinugroho³, Ni Nyoman W.A.S⁴,
Riska Lailaturahma⁵, Adam Manna W⁶**

^{1,3,4,5} Faculty of Design, Law, and Tourism, Institute of Informatics and Business Darmajaya

^{2,6} Faculty Ekonomi and Business, Institute of Informatic and Business Darmajaya

e-Mail: ademoushadeq@darmajaya.ac.id

Abstract

This community service program aims to assist the An-Nawawi Orphanage in developing digital skills and fostering economic independence through technology-based creative entrepreneurship. The program was implemented through a series of training sessions covering graphic design, product photography, videography, as well as business development and digital marketing. Canva software was used as the primary tool for design, photography, and video editing, while the Business Model Canvas (BMC) approach was applied for simple business planning. The progress results show improved competencies among the children in basic design, digital content production, and branding, alongside the active involvement of the orphanage administrators in drafting the BMC as the foundation for their business plan. The conclusion indicates that this program has successfully provided an early impact by enhancing creativity, confidence, and readiness of both the children and the administrators in utilizing digital technology. However, the main limitation is the absence of full implementation of official social media and digital marketing, as the program is still in its early stage. The contribution of this study lies in strengthening digital capacity in social communities—particularly orphanages—which can serve as a model of community engagement in the fields of visual communication design, creative entrepreneurship, and the digital economy.

Keywords: *Digital Skill, Orphanage Empowerment, Creative Economy, Business Model Canvas (BMC), Digital Marketing, Visual Creative Design*

PEMBERDAYAAN PANTI ASUHAN BERDIKARIAN- NAWAWI BANDAR LAMPUNG DENGAN KEWIRAUSAHAAN DIGITAL BERBASIS EKONOMI KREATIF

Ade Moussadecq¹, M. Ariza Eka Yusendra², Handoyo Widinugroho³, Ni Nyoman W.A.S⁴,
Bustami Achmad Gani⁵

^{1,2,3,4} Fakultas Desain, Hukum dan Pariwisata, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

^{2,6} Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

e-Mail: ademoussadecq@darmajaya.ac.id arizaeka@darmajaya.ac.id handoyo.wn@darmajaya.ac.id

Abstrak

Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mendampingi Panti Asuhan An-Nawawi dalam mengembangkan keterampilan digital serta mendorong kemandirian ekonomi melalui wirausaha kreatif berbasis teknologi. Program dilaksanakan melalui serangkaian pelatihan yang mencakup desain grafis, fotografi produk, videografi, serta pengembangan bisnis dan pemasaran digital. Perangkat lunak aplikasi desain berbasis website digunakan sebagai alat utama untuk desain, fotografi, dan editing video, sementara pendekatan *Business Model Canvas* (BMC) diterapkan untuk perencanaan bisnis sederhana. Hasil capaian menunjukkan adanya peningkatan kompetensi anak-anak asuh dalam keterampilan dasar desain, produksi konten digital, dan pemahaman *branding*, disertai keterlibatan aktif pengurus panti dalam penyusunan draft BMC sebagai fondasi rencana usaha. Kesimpulan dari kegiatan ini menunjukkan bahwa program berhasil memberikan *early impact* berupa peningkatan kreativitas, rasa percaya diri, serta kesiapan anak-anak dan pengurus dalam memanfaatkan teknologi digital. Namun, keterbatasan utama terletak pada belum terealisasinya implementasi penuh pada pemanfaatan TikTok Live Business, karena program masih berada pada tahap awal. Kontribusi dari penelitian ini terletak pada penguatan kapasitas digital komunitas sosial, khususnya panti asuhan, yang dapat menjadi model pengabdian masyarakat di bidang desain komunikasi visual, kewirausahaan kreatif, dan ekonomi digital.

Kata kunci: Keterampilan Digital, Ekonomi Kreatif, Business Model Canvas (BMC), Pemasaran Digital, Desain Kreatif Visual

PENDAHULUAN

Fenomena meningkatnya jumlah panti asuhan di Indonesia, termasuk di Kota Bandar Lampung, mencerminkan kompleksitas persoalan sosial akibat memburuknya kondisi ekonomi masyarakat. Banyak anak dititipkan ke panti bukan karena yatim piatu, melainkan karena keluarga tidak mampu memenuhi kebutuhan dasar mereka (Sutanto et al. 2022). Kondisi ini menjadikan panti asuhan menghadapi beban ganda: keterbatasan pendanaan yang kronis dan tuntutan untuk menyediakan layanan pengasuhan, pendidikan, serta pembinaan kemandirian bagi anak-anak asuh (Wedayanti 2021). Salah satu mitra, Panti Asuhan An-Nawawi di Sukabumi, Bandar Lampung, menampung 25 anak asuh dengan kondisi ekonomi rentan. Operasional panti sangat bergantung pada donasi yang fluktuatif, sementara upaya usaha mandiri seperti jual beli gas belum mampu menopang kebutuhan dasar. Situasi ini menimbulkan ketidakstabilan, bahkan berisiko menurunkan kualitas pengasuhan dan masa depan anak-anak (Irdam, Rahmadani, and Putri 2022). Padahal, banyak anak asuh memiliki kreativitas dan kecakapan digital dasar yang berpotensi dikembangkan menjadi keterampilan produktif (Syukron and

Purwaningsih 2020). Kesenjangan antara tingginya kebutuhan dan rendahnya kapasitas inilah yang melatarbelakangi program pengabdian ini. Intervensi yang bersifat karitatif semata tidak cukup, diperlukan pemberdayaan transformatif berbasis kewirausahaan digital dan ekonomi kreatif.

Mitra sasaran transfer teknologi adalah Panti Asuhan An-Nawawidi Sukabumi, Kota Bandar Lampung, Lampung. Panti ini didirikan atas inisiatif Ibu Siti Nurhasanah (Ketua Panti) dan Bapak Sutrisno (Ketua Dewan Pembina) dengan tujuan menyelamatkan anak-anak dari keluarga ekonomi lemah agar tidak terjerumus ke praktik mengemis atau mengamen. Saat ini panti menampung 25 anak asuh, terdiri dari 10 SMA/SMK, 10 SMP, dan 5 SD, di mana lima anak masih memiliki orang tua namun dititipkan karena keterbatasan ekonomi. Operasional panti sangat bergantung pada donasi, sedekah, dan bantuan masyarakat, sementara usaha mandiri seperti jual beli gas elpiji belum mencukupi kebutuhan pendidikan, nutrisi, dan keterampilan anak. Panti juga bekerja sama dengan ormas keagamaan, melibatkan anak asuh dalam kegiatan sosial, namun masih menghadapi kebingungan dalam mencari sumber pendapatan stabil tanpa mengeksploitasi anak-anak. Kondisi internal menunjukkan potensi besar dari anak-anak, dengan kreativitas tinggi dan kemampuan dasar digital, namun belum tersentuh pelatihan terstruktur untuk mengembangkan kompetensi unggulan. Tantangan ini menjadikan Panti Asuhan An-Nawawi mitra tepat untuk program pemberdayaan berbasis kewirausahaan digital dan ekonomi kreatif sebagai intervensi sosial yang solutif dan berkelanjutan.

Proses operasional Panti Asuhan meliputi penerimaan anak, penyediaan kebutuhan dasar (makan, pakaian, pendidikan), serta pembinaan karakter dan religiusitas. Namun, kapasitas panti seringkali melebihi jumlah ideal, sehingga setiap pengasuh harus menangani lebih banyak anak dari standar yang berdampak pada kualitas pengawasan dan perhatian individual. Sebagian pengasuh memiliki pengalaman dalam pengasuhan anak, tetapi hanya beberapa yang memiliki pelatihan formal di bidang pendidikan atau psikologi anak, sehingga kompetensi dalam mengelola pembelajaran jarak jauh maupun kegiatan kreatif berbasis teknologi masih terbatas. Dari sisi fasilitas, panti telah menyediakan ruang tidur, dapur, dan ruang belajar, namun sarana pendidikan dan teknologi, seperti komputer, tablet, dan akses internet, sangat terbatas dengan rasio 1 perangkat untuk 15 anak, sehingga pembelajaran digital tidak berjalan optimal. Fenomena meningkatnya jumlah panti asuhan, khususnya di Bandar Lampung mencerminkan kompleksitas persoalan sosial akibat kondisi ekonomi masyarakat yang memburuk, di mana banyak anak dititipkan bukan karena yatim piatu, melainkan karena keluarga tidak mampu memenuhi kebutuhan dasar mereka (Kurniawan 2022). Kondisi ini menyebabkan panti beroperasi melebihi kapasitas ideal, mengurangi kualitas layanan, dan membatasi kesempatan anak untuk mendapatkan pembelajaran serta pengasuhan yang optimal.

Berdasarkan pengamatan terhadap Panti Asuhan An-Nawawi, terdapat kesenjangan signifikan antara kondisi eksisting dan kondisi ideal yang ingin dicapai. Panti masih sangat bergantung pada sumber pendanaan tidak tetap seperti sedekah dan sumbangan, sehingga operasional menjadi tidak stabil dan pengembangan jangka panjang terhambat. Hingga saat ini, belum tersedia program pendampingan kewirausahaan digital berbasis ekonomi kreatif yang sesuai dengan kapasitas panti. Padahal pemanfaatan ekonomi kreatif dan teknologi digital sangat relevan untuk meningkatkan kemandirian (Wicaksono,2023). Selain itu, kapasitas dan wawasan pengurus dalam mengelola usaha digital masih terbatas, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan teknis, maupun pemahaman pengembangan produk dan pemasaran digital. Potensi anak-anak asuh, yang menunjukkan kreativitas tinggi dan kecakapan digital dasar, belum tersalurkan melalui pembinaan yang terarah untuk menjadi kompetensi ekonomi produktif dan berdaya saing. Dengan demikian, kesenjangan utama terletak pada

ketergantungan pendanaan, ketiadaan program kewirausahaan digital, keterbatasan kapasitas pengurus, dan belum tersalurkannya potensi anak-anak, yang menjadi dasar perlunya intervensi sosial berbasis kewirausahaan digital dan ekonomi kreatif yang solutif dan berkelanjutan.

Berdasarkan hasil analisis, Panti Asuhan An-Nawawi menghadapi beberapa tantangan utama seperti keterbatasan sarana digital untuk belajar dan pengelolaan administrasi, minimnya pemanfaatan teknologi dalam promosi serta pengembangan kewirausahaan santri yang membatasi efektivitas layanan dan pengembangan anak-anak asuh. Operasional panti sering melebihi kapasitas ideal sehingga pengasuh kesulitan memberikan perhatian individual, sementara sebagian pengasuh masih terbatas kompetensinya dalam pengelolaan pembelajaran dan kegiatan kreatif berbasis teknologi. Fasilitas pendidikan dan sarana digital juga masih minim, sehingga pembelajaran digital tidak berjalan optimal. Ditambah, ketergantungan pada pendanaan tidak tetap membuat keberlanjutan operasional dan pengembangan jangka panjang panti terhambat. Peggalian potensi anak-anak asuh yang memiliki kreativitas dan memiliki kecakapan digital dasar belum tersalurkan melalui program pembinaan yang terstruktur. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya intervensi sosial berbasis kewirausahaan digital dan ekonomi kreatif untuk meningkatkan kemandirian panti, memberdayakan pengurus dan mengoptimalkan potensi anak-anak asuh secara berkelanjutan.

METODE

Metode pelaksanaan program pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif dan berbasis kebutuhan mitra (Mafulah and Purnawati 2020). Seluruh kegiatan dirancang dengan melibatkan pengurus dan anak-anak asuh Panti An-Nawawi secara aktif sejak tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Pendekatan ini memastikan program tidak sekadar intervensi eksternal, tetapi menjadi bagian dari sistem dan budaya panti. Dinbabo (2013) menekankan bahwa partisipasi masyarakat menjamin relevansi program terhadap kebutuhan riil komunitas dan keberlanjutan hasil (Yusendra et al. 2022). Sejalan dengan FAO (2000) yang menegaskan pentingnya *process-oriented participatory approach* sesuai kapasitas lokal (Elviyanti et al. 2025). Selain itu, pendekatan berbasis kebutuhan juga terbukti efektif sebagaimana kajian Ann Fam Med (2003), karena komunitas tidak hanya menjadi penerima manfaat, tetapi juga turut merancang solusi (Sinamo 2022).

Pelaksanaan program pengabdian di Panti Asuhan An-Nawawi disusun dalam lima tahapan terintegrasi yang dirancang untuk menjawab permasalahan serta kesenjangan hasil analisis kondisi eksisting, antara lain :

1. **Tahap Identifikasi Kebutuhan dan Potensi**, dilakukan melalui observasi, wawancara, dan diskusi untuk memetakan kondisi panti. Hasilnya ditemukan keterbatasan sumber daya, rendahnya kapasitas pengurus, serta potensi anak-anak yang besar namun belum terarah, sehingga program disusun lebih tepat sasaran dan berkelanjutan.
2. **Tahap Perencanaan Program Secara Partisipatif**, dilakukan setelah kebutuhan mitra teridentifikasi, dengan melibatkan pengurus dan anak-anak asuh dalam penyusunan kurikulum, jadwal, peran, serta mekanisme pendampingan. Perencanaan difokuskan pada keterampilan kewirausahaan digital dan ekonomi kreatif dengan materi aplikatif, serta disertai strategi monitoring dan evaluasi agar program terarah dan terukur.
3. **Tahap Implementasi Program**, mencakup pelatihan desain grafis, fotografi, videografi, kewirausahaan, model bisnis, dan digital marketing yang dilanjutkan penerapan nyata. Peserta membuat identitas visual, foto produk, dan konten video, menyusun model bisnis, serta belajar

mengelola media sosial, SEO, *website*, dan *e-commerce*. Sebagai tindak lanjut, dibentuk unit usaha digital kreatif dengan dukungan website resmi dan media sosial panti sebagai sarana praktik, publikasi, dan pemasaran untuk membuka peluang ekonomi berkelanjutan.

- 4. Tahap Monitoring dan Evaluasi Berkala**, dilakukan untuk memastikan program berjalan sesuai rencana dan efektif melalui observasi, pencatatan, serta laporan rutin. Pemantauan menekankan keterlibatan anak asuh, peningkatan keterampilan digital, dan konsistensi pengurus. Evaluasi bulanan atau triwulan mencakup jumlah produk/jasa, pemanfaatan media sosial dan website, serta pendapatan, ditambah evaluasi kualitatif melalui wawancara dan diskusi sebagai umpan balik untuk menjamin keberlanjutan program.
- 5. Tahap Keberlanjutan dan Hilirisasi Program**, berfokus pada kemandirian pengurus dan anak asuh dalam mengelola unit usaha digital melalui panduan manajemen, keuangan, evaluasi, dan pemasaran. Keberlanjutan didukung website, media sosial, dan portofolio yang terus diperbarui untuk menghasilkan pendapatan rutin. Hilirisasi diwujudkan melalui dokumentasi praktik baik dalam laporan, video, publikasi, serta diseminasi ke pemerintah dan panti lain sebagai model Panti Asuhan BERDIKARI, sehingga dampak program meluas pada pemberdayaan sosial-ekonomi berbasis digital di Bandar Lampung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat diawali dengan sosialisasi program yang dilaksanakan pada 2 Juli 2025 dengan melibatkan pengurus dan anak-anak asuh yang berjumlah 25 orang dengan rincian yang bersekolah di SMA/SMK sebanyak 8 anak, kemudian 12 anak bersekolah di SMP/MTS dan 5 anak di sekolah dasar. Sosialisasi membahas latar belakang, tujuan, dan peluang kewirausahaan digital. Kegiatan berlangsung partisipatif, ditutup dengan foto bersama serta komitmen menjalankan program secara kolaboratif. Selanjutnya, tim pengabdian memulai pelatihan desain grafis menggunakan *platform* desain. Pelatihan desain grafis ini dilaksanakan pada tanggal 9 Juli 2024. Dalam pelatihan ini anak-anak asuh diajarkan untuk membuat komponen identitas visual suatu desain untuk kebutuhan promosi berbasis digital seperti *feed* Instagram dan desain label (kemasan) produk. Identitas visual merupakan representasi visual dari sebuah organisasi, lembaga, produk, atau komunitas yang berfungsi untuk membedakannya dari pihak lain dan memperkuat citra yang ingin ditampilkan kepada publik (Darmawan et al, 2024). Melalui *platform* ini, mereka belajar memanfaatkan berbagai *template*, elemen grafis, tipografi, dan fitur *drag-and-drop* sehingga dapat menghasilkan desain kreatif secara mudah dan cepat. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan pemahaman tentang pentingnya identitas visual dalam mendukung branding dan pemasaran produk maupun jasa.



Gambar 1. (Pelatihan Desain Grafis Membuat Media Promosi)

Kemudian pada tanggal 30 Agustus 2025 dilanjutkan dengan pelatihan videografi, yang bertujuan untuk membekali anak-anak panti asuhan dengan keterampilan produksi konten kreatif, komunikatif, dan bernilai ekonomi. Peserta diperkenalkan pada konsep dasar videografi, teknik pengambilan gambar, angle, pencahayaan, serta komposisi visual, lalu berlatih mengambil *footage* sesuai *storyboard*. Tim

pengabdian juga menjelaskan tiga tahap produksi video, seperti pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi sebelum anak-anak diajarkan mengedit hasil rekaman menggunakan platform Canva video editor. Setelah tim pengabdian melaksanakan pelatihan videografi, maka pada tanggal 31 Agustus 2025 tim pengabdian masuk pada pelaksanaan pelatihan fotografi. Pada pelatihan fotografi prioritas pelatihan yaitu foto produk, pelatihan foto produk ini bertujuan membekali anak-anak asuh dengan keterampilan praktis dalam menghasilkan foto produk yang menarik, estetik, dan layak dipasarkan secara digital. Peserta diajarkan bagaimana sebelum mengambil foto untuk menyusun produk sehingga saat pemotretan hasilnya akan maksimal. Hasil pelatihan berupa koleksi foto produk sederhana yaitu produk makanan. Anak-anak panti asuhan tidak hanya memahami teknik foto produk, tetapi juga menguasai kemampuan visual yang mendukung promosi digital, *branding* usaha. Hal ini dikarenakan peran krusial fotografi pada pemasaran digital dalam meningkatkan konversi penjualan, dimana visualisasi produk yang menarik terbukti dapat memengaruhi keputusan pembelian konsumen dalam *e-commerce* maupun kampanye *digital marketing* (Tanumihardjo et al. 2024).



Gambar 2. (Pelatihan Keterampilan Videografi dan Fotografi Bagi Anak-Anak Panti Asuhan)

Pelatihan terakhir yang dilaksanakan yaitu pelatihan pengembangan bisnis serta digital marketing, yang dilaksanakan pada tanggal 13 September 2025. Pelatihan pengembangan bisnis dan digital marketing dirancang untuk membekali peserta dengan pengetahuan serta keterampilan praktis dalam merancang, Business Model Canvas (BMC) yang merupakan alat manajemen strategis yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan mendokumentasikan model bisnis secara visual (Rizan et al. 2024). Pada sesi pengembangan bisnis, anak-anak asuh serta pengurus panti diperkenalkan pada konsep kewirausahaan, penyusunan Business Model Canvas (BMC) tim pengabdian juga memperkenalkan prinsip profesionalisme dalam mengelola usaha sekaligus melatih memahami nilai produk (*value proposition*), *segmen* pelanggan, kanal distribusi dan strategi pendapatan yang kemudian dipraktikkan melalui penyusunan rencana bisnis sederhana sesuai potensi panti asuhan. Sementara itu, pada sesi *digital marketing* peserta mempelajari strategi social media marketing menggunakan TikTok *Livestreaming*. Optimalisasi mesin pencari (SEO) serta pembuatan dan pengelolaan *website* sebagai etalase digital. Tim pengabdian juga memperkenalkan cara memanfaatkan *platform* global seperti Shutterstock untuk menjual jasa dan produk kreatif. Melalui kegiatan ini, peserta tidak hanya memahami teori bisnis dan pemasaran digital, tetapi juga menguasai keterampilan praktis dalam mengelola unit usaha kreatif menyusun portofolio produk dan menjalankan strategi *branding* serta promosi secara online.



Gambar 3. (Pelatihan Pembuatan Konten Bisnis)

Pelaksanaan seluruh rangkaian pelatihan di Panti Asuhan An-Nawawi tidak terlepas dari kontribusi tim pengabdian sesuai bidang keahliannya. Ketua tim berperan sebagai koordinator utama yang memastikan kegiatan berjalan sesuai rencana serta menjadi penghubung antara tim dan pihak panti asuhan. Anggota tim pertama fokus pada materi desain grafis, khususnya pembuatan *feed* Instagram dan label produk. Anggota tim kedua menangani pelatihan videografi, mulai dari pengambilan gambar hingga editing menggunakan *platform* Canva. Anggota tim ketiga mengarahkan pelatihan fotografi produk sekaligus teknik editing dasar untuk menghasilkan visual promosi yang menarik. Sedangkan anggota tim keempat mendampingi peserta selama pelaksanaan pelatihan dan anggota tim kelima dan keenam berperan pada dokumentasi video serta foto. Peran masing-masing tim pengabdian secara eksplisit disajikan pada tabel 1. Masing-masing dari peran tersebut saling melengkapi sehingga hasil pelatihan tidak hanya memberi keterampilan teknis, tetapi juga membuka wawasan kewirausahaan bagi anak-anak asuh dan pengelola panti.

Tabel 1. (Peran Masing-Masing Tim Pengabdian Kepada Masyarakat)

No	Nama	Peran	Keterangan
1	Ade Moussadecq, S.Pd., M.Sn	Pemateri Desain Grafis dan Videografi	Ketua Tim Pelaksana
2	M. Ariza Yusendra, SP., MM	Pemateri BMC dan Digital Marketing	Anggota Tim Dosen 1
3	Dr. Handoyo Widi Nugroho, M.T.I	Pemateri Website dan Fotografi	Anggota Tim Dosen 2
4	Ni Nyoman Widia Ayu Sekar Sari	Asisten Pelatihan	Anggota Tim Mahasiswa
5	M. Tegar Zaky Nuraddi	Dokumentasi Foto	Anggota Tim Mahasiswa
6	Adam Manna	Dokumentasi Video	Anggota Tim Mahasiswa

Hasil pelaksanaan program pengabdian masyarakat di Panti Asuhan An-Nawawi menunjukkan capaian berupa produk awal teknologi dan inovasi yang terbagi dalam bentuk karya digital serta rancangan sederhana untuk pengembangan usaha produktif. Produk yang dihasilkan antara lain desain *feed* Instagram dan label produk yang dibuat menggunakan *platform* Canva, lalu terdapat juga foto produk dari pelatihan fotografi, konten video sederhana hasil pelatihan videografi, serta *draft* Business Model Canvas (BMC) sebagai kerangka rencana bisnis. Seluruh produk ini baru diterapkan secara terbatas dalam bentuk uji coba internal melalui praktik langsung pada sesi pelatihan, di mana desain dan identitas visual dipakai sebagai bahan latihan pembuatan konten, foto produk dijadikan contoh standar promosi dan video hanya diputar untuk evaluasi di lingkungan panti asuhan. Sementara optimalisasi *platform* lain seperti TikTok *Live* masih menunggu tahapan berikutnya. Relevansi program dengan

kebutuhan panti cukup kuat karena berkaitan langsung dengan upaya kemandirian ekonomi, terbukti dari partisipasi aktif anak-anak asuh dalam pelatihan desain, fotografi, dan videografi serta keterlibatan pengurus dalam diskusi penyusunan BMC. Dampak yang terlihat hingga tahap ini masih berupa *early impact*, yaitu peningkatan keterampilan digital, tumbuhnya pemahaman dasar kewirausahaan serta meningkatnya kreativitas dan rasa percaya diri peserta. Meskipun produktivitas ekonomi belum dapat diukur secara nyata, adanya produk awal yang dihasilkan dan pola pikir wirausaha yang mulai terbentuk menjadi indikator bahwa program telah berada di jalur yang tepat untuk memberi manfaat sosial ekonomi yang lebih besar pada fase implementasi. Tim pengabdian juga melakukan kuisioner pada 8 peserta guna meng-evaluasi kegiatan pengabdian ini, dimana diperoleh sebanyak enam peserta menyatakan materi mudah dipahami dan relevan dengan kebutuhan mereka, sementara 2 peserta menilai pelatihan cukup dalam meningkatkan keterampilan dasar mereka. Pengurus panti juga menyatakan bahwa hasil pelatihan yang dilakukan pada anak-anak panti asuhan mulai dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan internal, seperti materi promosi dan penyusunan laporan kegiatan panti asuhan. Sehingga diperlukan pendampingan lanjutan yang berfokus pada praktik intensif, peningkatan kualitas produksi, serta pembinaan pemasaran digital agar dampak program dapat lebih optimal dan berkelanjutan pada kegiatan berikutnya.



Gambar 4. (Hasil Pelatihan Keterampilan Bagi Anak-Anak Panti Asuhan An-Nawawi)

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat di Panti Asuhan An-Nawawi memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan keterampilan digital dan wawasan kewirausahaan bagi anak-anak asuh maupun pengurus panti. Melalui pelatihan desain grafis, videografi, fotografi produk, serta pengembangan bisnis dan *digital marketing*, peserta memperoleh pengalaman langsung dalam menghasilkan karya kreatif sekaligus memahami dasar perencanaan usaha. Produk awal berupa desain promosi digital, foto produk, konten video sederhana, dan *draft* Business Model Canvas (BMC) menjadi pondasi pengembangan usaha berbasis digital. Program ini relevan dengan kebutuhan panti asuhan dan menghasilkan dampak awal berupa peningkatan keterampilan, kreativitas, kepercayaan diri, serta pola pikir wirausaha, meski produktivitas ekonomi belum terlihat signifikan. Agar manfaat berkelanjutan, diperlukan pendampingan konsisten, implementasi strategi pemasaran digital melalui media sosial dan *e-commerce*, peningkatan kapasitas pengurus dalam manajemen usaha, serta kolaborasi dengan pihak

eksternal untuk memperluas jejaring pemasaran. Dengan langkah tersebut, program diharapkan mampu mendorong Panti Asuhan An-Nawawi menuju kemandirian ekonomi berkelanjutan.

DAFTAR REFERENSI

- Darmawan, Abdi, Ade Moussadecq, and Muhammad Redintan Justin. 2024. "Identitas Visual Kopi Robusta Lampung Barat Pendahuluan." 12(1):220–34.
- Elviyanti, Isnaini Lilis, Ahamad Aftah Syukron, Titi Maemunah, Dwiyono Waluyo. 2025. "Peningkatan Kapasitas Pemerintah Desa Pejengkolan Sebagai Upaya Pembangunan Berkelanjutan Capacity Building of the Pejengkolan Village Government as an Effort Towards Sustainable Development Fakultas Teknik , Teknik Sipil , Universitas Ma ' Arif Nahdlatul."
- Irdam, Irdam, Sari Rahmadani, and Geizy Azhari Putri. 2022. "Kebersyukuran Pada Remaja Di Panti Asuhan 'Aisyiyah Kota Padang." *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)* 2(4):223–28. doi: 10.55382/jurnalpustaka.mitra.v2i4.343.
- Kurniawan, A. .. 2022. "Panti Asuhan, Tumpuan Anak-Anak Miskin." Retrieved (<https://www.kompas.id/artikel/panti-asuhan-tumpuan-anak-anak-miskin>).
- Mafulah, Siti, and Maria Purnawati. 2020. "Pelatihan Pembuatan Busy Book Berbahan Flannel Pada Guru TK Al-Ghaffar Desa Mulyoagung Kecamatan Dau." *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2(2):102. doi: 10.20527/btjpm.v2i2.2109.
- Rizan, Mohamad, Efriyani Sumastuti, Heri Prabowo, Agung Kresnamurti, and Farah Chalida Hanoum. 2024. "The Role of Business Model Canvas (Bmc) in Digital Entrepreneurship on Students' Interest in Indonesia." *JRMSI - Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia* 15(01):109–24. doi: 10.21009/jrmsi.015.1.10.
- Sinamo, Hedyati. 2022. "Partisipasi Masyarakat Dalam Proses Perencanaan Program Kota Tanpa Kumuh (KOTAKU) Di Kelurahan Kangkung, Kota Bandar Lampung." *Jurnal Plano Buana* 2(2):77–86. doi: 10.36456/jpb.v2i2.5300.
- Sutanto, Eviana Budiartanti, Rafida Rahmasari, Canggih Mugilaksana, Stefany Mutiara Hastuti, Altamirano Reza Pahlevi Handoko, and Irine Kurnianingtyas. 2022. "Peningkatan Praktik Kebersihan Diri Dan Lingkungan Pada Populasi Rentan:

Preliminary Study.” *Jurnal Pranata Biomedika* 1(1):1–10. doi: 10.24167/jpb.v1i1.3713.

Syukron, Akhmad, and Purwaningsih. 2020. “Sistem Informasi Manajemen Administrasi Keuangan Panti Asuhan Berbasis Website.” *Jurnal Responsif: Riset Sains Dan Informatika* 2(2):150–57. doi: 10.51977/jti.v2i2.246.

Tanumihardjo, Ferdy, Jesseline Laura,. 2024. “Perkembangan Fotografi DiIndonesia.” *Jurnal Publika Pengabdian Masyarakat* 2(2):147–54. doi: 10.31092/kuat.v3i2.1401.

Wedayanti, Made Devi. 2021. “Pkm Panti Asuhan Bayi Dan Balita ‘ Fajar Harapan’ Pekanbaru.” *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5(4):871–78. doi: 10.31849/dinamisia.v5i4.4559.

Wicaksono, Arif. 2023. “Kemandirian Teknologi Di Era Digital Perlu Bagi Indonesia.” Retrieved (<https://www.metrotvnews.com/read/koGCV1Je-kemandirian-teknologi-di-era-digital-perlu-bagi-indonesia>).

Yusendra, Muhamad Ariza Eka, Sutedi Sutedi, Susanti Susanti, and Firmansyah Yunialfi Alfian. 2022. “Pengembangan Desa Wisata Edukasi Internet Marketing Dengan Community Based Tourism Di Kecamatan Way Ratai, Pesawaran, Lampung [Development of Education Tourism Village on Internet Marketing With Community Based Tourism in Way Ratai, Pesawaran, Lampung].” *Jurnal Sinergitas PKM & CSR* 6(1):11. doi: 10.19166/jspc.v6i1.4959.

LAMPIRAN FOTO-FOTO KEGIATAN



