

WORKSHOP PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA (PKM) MANAJEMEN INFORMATIKA POLSRI 2026: PENINGKATAN KAPASITAS MAHASISWA MERANCANG GAGASAN PKM

STUDENT CREATIVITY PROGRAM (PKM) WORKSHOP FOR INFORMATICS MANAGEMENT POLSRI 2026: ENHANCING STUDENTS' CAPACITY TO DESIGN PKM IDEAS

M. Arief Rahman¹, Ferizka Tiara Devani², Lailatur Rahmi³, Ade Sukma Wati⁴

^{1,2,3,4}Politeknik Negeri Sriwijaya, Indonesia

Email korespondensi: m.arief.rahman@polsri.ac.id

Article History:

Received: Januari 15, 2026;

Revised: Januari 25, 2026;

Accepted: Februari 15, 2026;

Online Available: Februari 28, 2026;

Published: Februari 28, 2026;

Keywords: student creativity program; PKM; informatics management; idea design; student capacity

Abstract: *This community service article discusses the Student Creativity Program (PKM) Workshop for Informatics Management students of Politeknik Negeri Sriwijaya in 2026. The activity aimed to increase students' capacity to design PKM ideas that are creative, logical, collaborative, and relevant to the problems of society and technology development. The method used a participatory workshop consisting of needs identification, material preparation, online implementation, discussion, idea clinic, and follow-up reflection. The workshop introduced the substance of PKM, proposal logic, theme selection, team collaboration, and the PKM-GFT scheme as a written futuristic idea that emphasizes visionary, realistic, solution-oriented, long-term, and broad-impact concepts. The results showed that students obtained a clearer understanding of PKM schemes, the characteristics of feasible ideas, and the importance of transforming simple observations into structured proposals. The activity also encouraged students to prepare ideas based on problems, novelty, benefits, and implementation logic. This workshop implies that continuous mentoring is needed to strengthen students' proposal-writing skills, creativity, and competitiveness in PKM submission.*

Abstrak

Artikel pengabdian kepada masyarakat ini membahas kegiatan Workshop Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Manajemen Informatika Polsri 2026. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kapasitas mahasiswa dalam merancang gagasan PKM yang kreatif, logis, kolaboratif, serta relevan dengan persoalan masyarakat dan perkembangan teknologi. Metode kegiatan menggunakan pendekatan workshop partisipatif yang meliputi identifikasi kebutuhan, penyusunan materi, pelaksanaan daring, diskusi, klinik ide, dan refleksi tindak lanjut. Materi workshop mencakup pengenalan substansi PKM, logika penyusunan proposal, pemilihan tema, kolaborasi tim, serta

* M. Arief Rahman, m.arief.rahman@polsri.ac.id

penguatan skema PKM-GFT sebagai gagasan futuristik tertulis yang bersifat visioner, realistis, solutif, berorientasi jangka panjang, dan berpotensi memberi dampak luas. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa mahasiswa memperoleh pemahaman yang lebih terarah mengenai skema PKM, karakteristik gagasan yang layak, dan pentingnya mengubah hasil pengamatan sederhana menjadi rancangan proposal yang sistematis. Kegiatan ini juga mendorong mahasiswa untuk menyiapkan gagasan berdasarkan masalah, kebaruan, manfaat, dan logika implementasi. Workshop ini merekomendasikan pendampingan berkelanjutan agar kemampuan menulis proposal, kreativitas, dan daya saing mahasiswa dalam pengusulan PKM semakin meningkat.

Kata Kunci: Program Kreativitas Mahasiswa; PKM; Manajemen Informatika; rancangan gagasan; kapasitas mahasiswa.

1. PENDAHULUAN

Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) merupakan salah satu wahana strategis bagi mahasiswa untuk menyalurkan minat, mengasah kreativitas, menumbuhkan kepekaan terhadap persoalan nyata, serta mengembangkan gagasan berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam konteks pendidikan tinggi vokasi, PKM penting karena mendorong mahasiswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu merancang solusi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat, industri, dan perkembangan teknologi. Panduan PKM 2026 menegaskan bahwa program ini diarahkan untuk membangun mahasiswa yang taat aturan, kreatif, inovatif, objektif, dan kooperatif dalam membangun keragaman intelektual (Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, 2026a; 2026b).

Mahasiswa Program Studi Manajemen Informatika memiliki karakter keilmuan yang dekat dengan pengembangan sistem informasi, transformasi digital, analisis kebutuhan pengguna, dan pemanfaatan teknologi untuk memecahkan masalah. Oleh karena itu, kapasitas merancang gagasan PKM perlu diperkuat agar mahasiswa mampu mengidentifikasi masalah, menyusun rumusan ide, memilih skema PKM yang tepat, dan mengembangkan naskah proposal secara sistematis. Kegiatan seperti kompetisi mahasiswa informatika, seminar personal branding, dan pelatihan berbasis teknologi terbukti dapat menjadi sarana peningkatan keahlian, motivasi, dan kesiapan mahasiswa dalam menghadapi agenda akademik maupun kompetitif (Rahman et al., 2024a; Rahman et al., 2024b; Rahman, 2024a).

Kreativitas dalam konteks PKM tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan menemukan ide baru, tetapi juga kemampuan menghubungkan masalah, data, peluang teknologi, kebutuhan pengguna, dan kebermanfaatan sosial. Amabile (1996) menjelaskan bahwa kreativitas lahir dari kombinasi pengetahuan, keterampilan berpikir kreatif, dan motivasi. Dalam pembelajaran berbasis pengalaman, mahasiswa perlu diberi ruang untuk mengamati, merefleksikan, mengonseptualisasikan, dan mencoba merancang solusi (Kolb, 1984). Pendekatan ini relevan dengan workshop PKM karena proses perancangan gagasan memerlukan latihan bertahap, diskusi, umpan balik, dan pendampingan.

Salah satu skema yang diperkenalkan dalam workshop adalah PKM-GFT atau Gagasan Futuristik Tertulis. Skema ini mendorong mahasiswa untuk menyusun gagasan masa depan yang visioner, realistis, solutif, berorientasi jangka panjang, dan berpotensi memberikan dampak luas. Karakter tersebut penting bagi mahasiswa informatika karena ide teknologi tidak cukup hanya menarik secara konsep, tetapi juga perlu didukung alasan ilmiah, urgensi masalah, dan manfaat yang dapat dijelaskan secara argumentatif. Penguatan skema PKM-GFT juga membantu mahasiswa memahami bahwa luaran gagasan tidak selalu harus berbentuk produk fisik, tetapi

dapat berupa rancangan konseptual yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, Workshop Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Manajemen Informatika Polsri 2026 dilaksanakan untuk meningkatkan kapasitas mahasiswa dalam merancang gagasan PKM. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pemahaman mengenai substansi PKM, memperkenalkan karakter gagasan yang layak, memperkuat keterampilan merumuskan masalah dan solusi, serta mendorong mahasiswa Manajemen Informatika Polsri agar lebih siap mengikuti proses pengusulan PKM. Kegiatan ini juga diharapkan membangun budaya akademik yang kreatif, kolaboratif, dan berorientasi prestasi di lingkungan program studi.

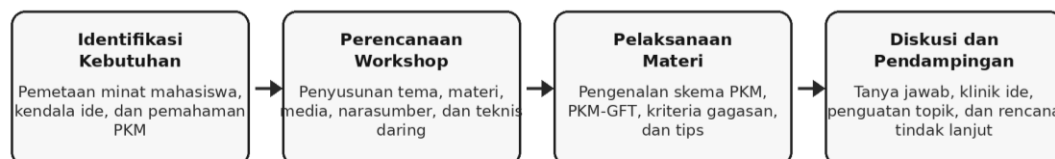
2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan workshop partisipatif. Subjek dampingan adalah mahasiswa Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya yang memiliki minat mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa. Kegiatan dilaksanakan secara daring melalui Zoom Meeting pada tahun 2026 dengan melibatkan pemateri dan peserta dari lingkungan Manajemen Informatika Polsri. Pendekatan daring dipilih agar kegiatan dapat menjangkau lebih banyak mahasiswa dan memudahkan penyampaian materi berbasis presentasi, diskusi, serta klinik gagasan.

Tahapan kegiatan meliputi identifikasi kebutuhan, perencanaan workshop, pelaksanaan materi, diskusi dan pendampingan, serta refleksi tindak lanjut. Identifikasi kebutuhan dilakukan dengan memperhatikan kendala umum mahasiswa dalam pengusulan PKM, seperti kesulitan menemukan ide, belum memahami perbedaan skema, lemahnya rumusan masalah, dan belum terbiasa menyusun proposal berbasis kebaruan serta manfaat. Perencanaan workshop dilakukan melalui penyusunan tema, materi PKM, contoh alur gagasan, strategi diskusi, dan dokumentasi kegiatan.

Pelaksanaan workshop dilakukan melalui paparan interaktif mengenai pengertian PKM, arah pengembangan gagasan, skema PKM-GFT, unsur kebaruan, kelayakan ide, potensi dampak, dan teknik mengubah ide awal menjadi rancangan proposal. Peserta juga diarahkan untuk memahami bahwa gagasan PKM perlu dibangun dari observasi masalah, analisis kebutuhan, argumentasi ilmiah, dan rencana tindak lanjut. Evaluasi kegiatan dilakukan secara deskriptif melalui pengamatan terhadap keaktifan peserta, dinamika diskusi, pertanyaan yang muncul, serta respons peserta terhadap materi yang diberikan.

Diagram Tahapan Pelaksanaan Workshop PKM



Gambar 1. Diagram tahapan pelaksanaan Workshop PKM Manajemen Informatika Polsri 2026.

Sumber: Penulis, 2026

Tabel 1. Tahapan Kegiatan Workshop PKM

Tahap	Kegiatan	Output	Indikator
Identifikasi kebutuhan	Pemetaan kendala mahasiswa dalam memahami PKM dan merancang ide	Daftar kebutuhan materi	Isu dan kebutuhan peserta teridentifikasi
Perencanaan	Penyusunan materi, alur workshop, media presentasi, dan teknis daring	Rancangan kegiatan	Materi dan media siap digunakan
Pelaksanaan	Pemaparan PKM, PKM-GFT, strategi merancang gagasan, dan diskusi	Peningkatan pemahaman peserta	Peserta aktif menyimak dan bertanya
Pendampingan	Klinik gagasan, penguatan rumusan masalah, dan arahan tindak lanjut	Rumusan awal ide PKM	Peserta mampu menyusun arah gagasan
Evaluasi	Refleksi hasil, rekomendasi tindak lanjut, dan dokumentasi kegiatan	Catatan evaluasi	Tersusun rekomendasi pendampingan lanjutan

Sumber: Penulis, 2026

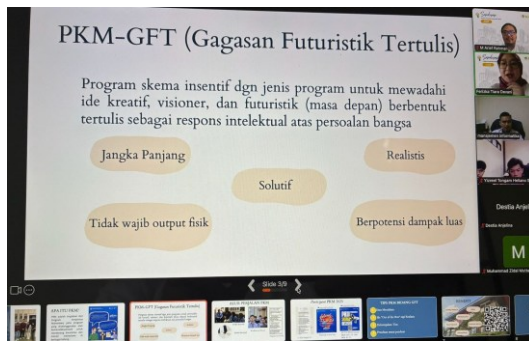
3. HASIL

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa Workshop PKM Manajemen Informatika Polsri 2026 menjadi ruang penguatan kapasitas mahasiswa dalam memahami alur berpikir PKM. Pada awal kegiatan, peserta diarahkan untuk melihat PKM sebagai proses akademik yang menuntut kreativitas, ketepatan memilih masalah, kemampuan menyusun solusi, dan kedisiplinan mengikuti pedoman. Mahasiswa juga diajak memahami bahwa ide PKM tidak harus dimulai dari persoalan besar, melainkan dapat berasal dari pengamatan terhadap masalah sederhana yang kemudian dikembangkan dengan logika ilmiah dan potensi kebermanfaatan.

Pelaksanaan workshop secara daring memungkinkan peserta mengikuti pemaparan materi, melihat contoh rancangan gagasan, serta berdiskusi dengan pemateri. Dokumentasi kegiatan memperlihatkan adanya interaksi antara pemateri dan peserta melalui ruang Zoom Meeting. Pada sesi ini, peserta memperoleh gambaran mengenai pentingnya membangun ide dari masalah, menentukan sasaran, memperkuat unsur kebaruan, serta menyesuaikan gagasan dengan skema PKM yang dipilih.



Gambar 2. Pembukaan pelaksanaan Workshop Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Manajemen Informatika Polsri 2026 secara daring melalui Zoom Meeting.
Sumber: Penulis, 2026



Gambar 3. Pemaparan materi PKM-GFT (Gagasan Futuristik Tertulis) sebagai salah satu skema PKM yang menekankan gagasan kreatif, visioner, solutif, realistis, dan berdampak luas.
Sumber: Penulis, 2026

Materi PKM-GFT menjadi salah satu bagian penting karena skema ini mendorong mahasiswa menyusun gagasan futuristik tertulis. Berdasarkan materi yang dipaparkan, mahasiswa diperkenalkan pada karakter gagasan yang berjangka panjang, solutif, realistis, tidak wajib menghasilkan output fisik, dan berpotensi memberi dampak luas. Pemahaman ini penting agar mahasiswa tidak hanya mengejar bentuk proposal, tetapi juga memahami substansi ide, arah manfaat, serta argumentasi yang perlu dibangun dalam naskah.

Capaian langsung dari kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman mahasiswa mengenai substansi PKM, khususnya pada aspek pemilihan skema, perumusan masalah, penyusunan gagasan, dan penguatan dampak. Peserta memperoleh gambaran bahwa gagasan yang baik perlu memiliki latar belakang masalah yang jelas, relevansi dengan bidang ilmu, unsur kebaruan, kelayakan, dan kontribusi. Workshop ini juga mendorong mahasiswa untuk mulai menyiapkan

daftar ide awal yang dapat dikembangkan melalui pendampingan lanjutan oleh dosen dan program studi.

Tabel 2. Capaian Kegiatan Workshop PKM

Aspek Capaian	Kondisi Setelah Workshop	Makna bagi Peserta
Pemahaman PKM	Peserta mengenal tujuan, skema, dan arah penyusunan PKM	Mahasiswa lebih siap membaca pedoman dan memilih skema
Perancangan gagasan	Peserta memahami pentingnya masalah, solusi, kebaruan, dan dampak	Ide awal dapat dikembangkan menjadi kerangka proposal
Kolaborasi tim	Peserta memahami perlunya pembagian peran dan komunikasi kelompok	Penyusunan proposal dapat dilakukan lebih terstruktur
Tindak lanjut	Tersusun rekomendasi pendampingan lanjutan	Program studi dapat membentuk klinik PKM berkala

Sumber: Penulis, 2026

4. DISKUSI

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa workshop merupakan strategi yang relevan untuk meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam mengikuti PKM. Secara teoritis, kegiatan ini berkaitan dengan konsep pembelajaran berbasis pengalaman karena mahasiswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga diajak memahami pola berpikir, mendiskusikan contoh, dan merefleksikan peluang gagasan yang dapat dikembangkan (Kolb, 1984). Dalam kerangka kreativitas, proses menemukan gagasan PKM membutuhkan pengetahuan bidang, motivasi, dan kemampuan berpikir kreatif untuk menghubungkan masalah dengan solusi yang bernilai (Amabile, 1996).

Kegiatan ini juga relevan dengan kebutuhan pendidikan vokasi yang menuntut mahasiswa memiliki keterampilan kreatif, berpikir kritis, kolaboratif, dan adaptif. Rahman dan Handayani (2024) menekankan pentingnya peningkatan keterampilan kreatif dan berpikir kritis melalui pendidikan vokasi untuk menghadapi masa depan berkelanjutan. Dalam konteks Manajemen Informatika, penguatan gagasan PKM dapat diarahkan pada isu transformasi digital, sistem informasi, aplikasi layanan, kecerdasan buatan, kewirausahaan digital, dan solusi berbasis data. Arah tersebut sejalan dengan berbagai kegiatan peningkatan kapasitas digital yang telah dilakukan melalui pelatihan AI, pemanfaatan website, digital entrepreneurship, dan pengembangan platform berbasis teknologi (Rahman, 2024a; Rahman, 2024b; Rahman et al., 2025a; Hesti et al., 2025).

Workshop PKM juga memiliki kedekatan dengan kegiatan peningkatan keahlian kompetisi mahasiswa informatika. Rahman et al. (2024a) menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam kompetisi aplikasi dapat menjadi sarana peningkatan keahlian, pengalaman tim, dan orientasi prestasi. Hal ini mendukung pentingnya klinik PKM yang tidak berhenti pada sosialisasi, tetapi dilanjutkan dengan pendampingan ide, telaah proposal, simulasi presentasi, dan evaluasi naskah. Dengan demikian, kegiatan pengabdian tidak hanya menghasilkan peningkatan pengetahuan sesaat, tetapi juga membangun ekosistem pembinaan yang berkelanjutan.

Dari sisi kelembagaan, kegiatan ini berkontribusi terhadap penguatan budaya akademik di Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya. Sosialisasi dan diskusi dalam lingkungan program studi dapat memperkuat kesadaran mahasiswa terhadap pentingnya prestasi

akademik, kreativitas, dan kontribusi keilmuan (Rahman et al., 2023a). Agar hasil workshop lebih optimal, tindak lanjut yang disarankan adalah pembentukan kelompok minat PKM, penyediaan bank ide berbasis masalah lokal, jadwal klinik proposal, keterlibatan dosen pembimbing sejak awal, serta penggunaan rubrik evaluasi yang mengacu pada pedoman resmi PKM.

Secara praktis, kegiatan ini memperlihatkan bahwa mahasiswa membutuhkan penjelasan yang sederhana, contoh konkret, dan ruang konsultasi untuk memulai gagasan. Banyak mahasiswa memiliki pengalaman dan pengamatan masalah, tetapi belum mampu mengubahnya menjadi rumusan akademik yang kuat. Oleh sebab itu, workshop PKM perlu diposisikan sebagai langkah awal dari proses pembinaan yang lebih panjang, mulai dari sosialisasi, eksplorasi ide, penyusunan proposal, review internal, revisi, hingga pengunggahan ke sistem yang berlaku.

5. KESIMPULAN

Workshop Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Manajemen Informatika Polsri 2026 telah memberikan penguatan kapasitas kepada mahasiswa dalam memahami substansi PKM dan merancang gagasan awal yang lebih sistematis. Kegiatan ini membantu peserta mengenali tujuan PKM, karakter gagasan yang layak, logika penyusunan proposal, serta pentingnya memilih skema yang sesuai dengan arah ide. Pemaparan mengenai PKM-GFT juga memperluas pemahaman mahasiswa bahwa gagasan futuristik tertulis harus memiliki visi jangka panjang, sifat solutif, realistis, dan potensi dampak luas.

Rekomendasi dari kegiatan ini adalah perlunya pendampingan berkelanjutan melalui klinik PKM, pembentukan kelompok minat, penyusunan bank ide, review proposal berkala, serta penguatan peran dosen pembimbing. Program studi juga perlu mendorong mahasiswa agar sejak awal terbiasa mengidentifikasi masalah, melakukan telaah pustaka, menyusun argumentasi ilmiah, dan menulis gagasan secara terstruktur. Dengan tindak lanjut tersebut, workshop dapat menjadi bagian dari ekosistem peningkatan prestasi mahasiswa dan budaya kreativitas di lingkungan Manajemen Informatika Polsri.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya, pengelola jurusan, pemateri, panitia pelaksana, serta seluruh mahasiswa peserta Workshop Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Manajemen Informatika Polsri 2026.

DAFTAR REFERENSI

- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity*. Boulder, CO: Westview Press.
- Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan. (2026a). *Panduan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Tahun 2026*. Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi. Diakses dari <https://simbelmawa.kemdiktisaintek.go.id/portal/unduh/panduan-pkm-2026/>.
- Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan. (2026b). *Tawaran Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Tahun 2026*. Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi. Diakses dari <https://simbelmawa.kemdiktisaintek.go.id/portal/tawaran-program-kreativitas-mahasiswa-pkm-tahun-2026/>.

- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444-454. <https://doi.org/10.1037/h0063487>.
- Hesti, E., Kaila, A. S., Handayani, A. S., Novianti, L., & Rahman, M. A. (2025). An e-commerce platform for coffee MSMEs: System design and basic features. *bit-Tech*, 8(1), 910-920.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Lupikawaty, M., Novianti, L., Handayani, A. S., & Rakhman, M. A. (2025). Competency mapping of vocational education graduates of South Sumatra Province based on leading industries using input-output analysis. *Enrichment: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(2), 313-321.
- Rahman, M. A. (2024a). Peningkatan kapasitas artificial intelligence dengan pelatihan pemanfaatan AI oleh Kemenkominfo. *Khidmat: Journal of Community Service*, 1(3), 127-141.
- Rahman, M. A. (2024b). Webinar pelatihan menggunakan website artificial intelligence bagi guru bekerjasama dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir. *Jurnal Sinergi*, 6(1), 39-50.
- Rahman, M. A. (2024c). Evaluasi kualitas acara lomba karaoke Jepang sebagai sarana promosi budaya Jepang di Palembang. *J-Litera: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Budaya Jepang*, 6(2), 33-39.
- Rahman, M. A. (2025). Sosialisasi program beasiswa bahasa magang ke Jepang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sultan Indonesia*, 2(2), 44-51.
- Rahman, M. A., & Handayani, A. S. (2024). Peningkatan keterampilan kreatif dan berpikir kritis melalui pendidikan vokasi untuk masa depan berkelanjutan pada kegiatan Expo First 2024. *Prosiding Seminar Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SEHATI)*.
- Rahman, M. A., Hapsari, Y., & Pamelis, A. (2024). Studi literatur: Pertumbuhan ekonomi digital di Indonesia. *Jurnal Penelitian Multidisplin Bangsa*, 1(1).
- Rahman, M. A., Juansyah, M. S., Iripansyah, I., & Januario, J. (2024a). KMIPN VI 2024 Katanya Tim dengan aplikasi Gravecare sebagai peningkatan keahlian kompetisi mahasiswa informatika. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JUMPA)*, 1(1), 1-6.
- Rahman, M. A., Kurniawan, M. L., Hashilla, A., & Oktarica, M. (2025a). Peningkatan kapasitas wirausaha digital dengan Digital Entrepreneurship Academy (DEA). *JANITA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 8-17.
- Rahman, M. A., Kusmayanti, K. (2024). Sosialisasi AI manfaat Google Analytics bagi UMKM dalam mendukung Astacita Indonesia 2024. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sultan Indonesia*, 1(2), 62-69.
- Rahman, M. A., Kusnandar, M., Aryva, F., Kamila, N., & Rizky, M. D. (2024b). Peningkatan keahlian bisnis pada seminar bisnis mengenai personal branding oleh Himpunan Mahasiswa Manajemen Informatika tahun 2024. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(5), 1533-1537.

- Rahman, M. A., Pameli, A., Armiani, T., Ganiardi, M. A., Ariyanti, I., Hapsari, Y., & lainnya. (2023a). Sosialisasi dan diskusi persiapan akreditasi Program Studi D4 Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya tahun 2023. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4(4), 3820-3826.
- Rahman, M. A., Rahmi, L., & Wati, A. S. (2025b). Semester Learning Plan Preparation Workshop (RPS). *Jurnal Perjuangan dan Pengabdian Masyarakat: JPPM*, 1(3), 66-71.
- Rahman, M. A., Sepriansyah, A. A. G., & Rosita, E. (2025c). Implementasi Google Sites sebagai wadah company profile LPK/LKP Palembang Training Center. *JITER-PM (Jurnal Inovasi Terapan-Pengabdian Masyarakat)*, 3(4), 36-43.
- Rahman, M. A., Wati, A. S., Marina, A., Kunio, N. I. H., Kesuma, F. P., & lainnya. (2024c). Peningkatan pemahaman Kansei Engineering melalui webinar Kansei Day 2024. *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 4(1), 21-26.
- Torrance, E. P. (1966). *Torrance tests of creative thinking*. Princeton, NJ: Personnel Press.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.