

Pendampingan Digitalisasi UMKM dengan Pelatihan AI dan Evaluasi Analisis Pohon Masalah di Bojonegoro

Kurniawan Indra Jaya,^{*1} Andi Mulyanti Suhartini,² Nurul Jariyatin,³ Devi Septiani⁴
^{1,2,3,4} Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak, Fakultas Sains dan Teknologi, Institut Sains Teknologi
dan Kesehatan Insan Cendekia Husada Bojonegoro
^{*}e-mail: kurniawanindrajaya12317@gmail.com

Abstract

Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM/Micro, Small, and Medium Enterprises) in Bojonegoro have experienced significant development over time, which requires entrepreneurs to continue to develop and innovate. This Community Service activity aims to better prepare UMKM for digital adoption, particularly Generative AI adoption. The primary objective is to identify issues that arise when using digital technology, such as the use of Generative AI for UMKM businesses. The implementation method used for this community service is direct assistance to 5 UMKM and mapping problems using Problem Tree Analysis. The findings of community service problems in UMKM are based on a problem tree analysis, such as constraints on technical, economic, and human resources aspects such as difficult to understand application language, paid applications, and UMKM unfamiliarity with digital technology. Action plans or solutions that can be implemented include ongoing mentoring for UMKM, free Generative AI optimization, and familiarization of UMKM to utilize digital technology.

Keywords: UMKM, Generative AI, Digitalization, Problem Tree Analysis

Abstrak

Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) di Bojonegoro mengalami perkembangan yang signifikan dari waktu ke waktu yang mengharuskan pada pengusaha untuk terus berkembang dan berinovasi. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini ditujukan supaya UMKM lebih siap pada adopsi digitalisasi terutama kesiapan adopsi Generative AI pada UMKM dengan tujuan utama yaitu mengidentifikasi pada permasalahan yang terjadi saat menggunakan Teknologi Digital seperti pemanfaatan Generative AI untuk bisnis di UMKM. Metode pelaksanaan yang digunakan untuk pengabdian masyarakat ini dengan pendampingan langsung pada 5 UMKM dan memetakan permasalahan dengan Analisis Pohon Masalah. Temuan permasalahan pengabdian masyarakat pada UMKM berdasarkan dari analisis pohon masalah seperti terkendala pada aspek teknis, ekonomi, dan sumber daya manusia seperti bahasa aplikasi yang sulit dimengerti, aplikasi yang berbayar, dan UMKM belum terbiasa dengan teknologi digital. Rencana aksi atau solusi yang dapat diterapkan yaitu Mentoring berkelanjutan pada UMKM, pengoptimalan Generative AI yang tidak berbayar, serta pembiasaan pada UMKM untuk memanfaatkan teknologi digital.

Kata kunci: UMKM, Generative AI, digitalisasi, Analisis Pohon Masalah

1. PENDAHULUAN

Pada era modern saat ini transformasi digital Telah menjadi suatu kebutuhan bagi masyarakat dan pelaku Usaha, Mikro, Kecil, Dan Menengah (UMKM) pada Indonesia di tahun 2026 ini. Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan tulang punggung perekonomian Indonesia yang berkontribusi sebesar 61,97% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) dengan jumlah mencapai 66,2 juta unit usaha usaha (Lasmono & Mungafif, 2025; Natania & Dwijayanti, 2024; Prasetyo et al., 2025). Pada kehidupan sehari-hari, keterbatasan literasi digital pada UMKM Indonesia sering terjadi hambatan signifikan dalam membedakan konteks dari Indonesia dan negara yang sudah maju, serta berdasarkan data pemerintah dari Kementerian komunikasi dan Informatika tahun 2024 menunjukkan dari skor literasi digital UMKM hanya 3.49/5 dan hanya beberapa saja UMKM seperti 21% UMKM yang mengadopsi platform digital yang menyeluruh (Sutopo & Masturoh, 2025). Beberapa UMKM pada Kabupaten Bojonegoro, sebagai bagian dari ekosistem UMKM nasional, menghadapi tantangan yang sama dalam mengakselerasi transformasi digital.

Berdasarkan observasi awal, beberapa permasalahan utama yang dihadapi pelaku UMKM dapat seperti Pelaku UMKM memiliki keterbatasan pengetahuan dalam memanfaatkan teknologi, seperti Kecerdasan Buatan dan Teknologi Digitalisasi lainnya meskipun penetrasi internet di Indonesia sudah cukup masif. Pada kajian sebelumnya, menyebutkan bahwa literasi digital menjadi suatu prasyarat dalam keberhasilan di strategi pemasaran digital (Chaffey & Ellis-Chadwick, 2019). Serta disebutkan pada artikel Rahmawati, terdapat beberapa masalah yang terjadi pada masyarakat dalam era digitalisasi ini dalam memanfaatkan teknologi digital, seperti kurangnya pengetahuan dan keterampilan digital seperti kurang memahami dalam cara penggunaan teknologi digital dan memanfaatkannya secara efektif, serta keamanan dan privasi datanya (Rahmawati, 2023). Pada artikel Rahmadhin, pengelolaan secara manual pada UMKM dapat menimbulkan permasalahan pada data yang di kelola (Rahmadhin et al., 2025). Kendala-Kendala tersebut, mengakibatkan dari beberapa dari UMKM belum bisa memaksimalkan potensi dari digitalisasi yang sudah ada, dan pemanfaatan digitalisasi dapat membantu UMKM dalam bisnis mereka dan menjangkau lebih banyak pelanggan (Rahmah & Fanther, 2023; Sahata Sipayung et al., 2025).

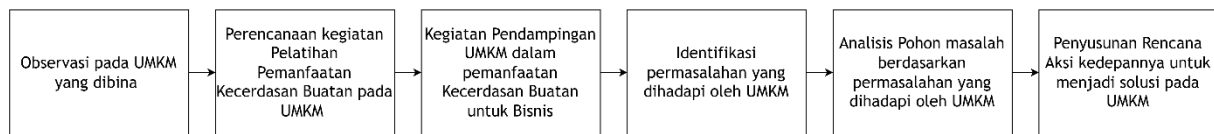
Pada kegiatan sebelumnya, banyak dari kegiatan yang menggunakan skala program dengan jumlah massa yang massal bisa mencapai puluhan sampai ratusan orang, sehingga dapat mengakibatkan pendampingan antar individu menjadi kurang optimal. Dapat diketahui untuk masyarakat dan UMKM perlu untuk meningkatkan literasi digital dan menambahkan pengetahuan dan keterampilan digital seperti memahami dalam cara penggunaan teknologi digital dan memanfaatkan secara efektif. Pada kesempatan ini, peneliti melaksanakan pengabdian masyarakat untuk meningkatkan literasi digital pada masyarakat serta UMKM menggunakan teknologi informasi dan Pada kesempatan kali ini peneliti memperkenalkan pemanfaatan dari Generative Artificial Intelligence (AI) untuk UMKM. Penelitian dan literasi digital ini dilakukan pada UMKM yang berada di Kabupaten Bojonegoro, yaitu pada Desa Pagerwesi Desa kapas, dan Kecamatan Bojonegoro dengan jumlah UMKM sebanyak 5 orang. Kegiatan ini mengusulkan pendekatan small-group intensif dengan 5 peserta untuk memastikan setiap peserta mendapat perhatian penuh.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menawarkan solusi terbaru pada UMKM yaitu Pelatihan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan untuk Pengembangan Bisnis UMKM pada Kabupaten Bojonegoro . Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan menggunakan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik dari UMKM, dengan isi materi pengenalan teknologi digital untuk bisnis, langkah awal untuk digitalisasi UMKM, serta pemanfaatan Kecerdasan buatan untuk UMKM. Metode yang digunakan adalah pengajaran langsung dalam pembelajaran pelatihan pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pengembangan UMKM, pada tahap pertama setiap peserta akan didampingi secara intensif dalam praktik langsung menggunakan tools AI dan tahap kedua peserta UMKM akan diberikan tindak lanjut untuk menganalisis kendala saat menggunakan produk digitalisasi seperti kecerdasan buatan menggunakan Generative AI serta melaksanakan konsultasi untuk UMKM berkembang lebih baik dan menuju UMKM ter digitalisasi.

2. METODE

Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan pendekatan kolaboratif dari Dosen, Mahasiswa, serta UMKM dalam melaksanakan Pengabdian Masyarakat ini. Peneliti memetakan kondisi lapangan dengan observasi dan evaluasi untuk mengukur tingkat adopsi teknologi. UMKM yang menjadi binaan untuk dikunjungi adalah UMKM di Desa Pagerwesi sebanyak 3 UMKM, Desa Bangilan sebanyak 1 UMKM, dan Pada Kelurahan Ngrowo sebanyak 1 UMKM. Pendekatan untuk Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan melalui dua tahapan dan dimulai pada bulan April 2026 dan setiap UMKM yang dikunjungi mendapatkan waktu 1 jam 30 menit, yaitu kunjungan pertama pada tanggal 12 Mei 2026 untuk UMKM di Bojonegoro untuk menjelaskan pada potensi pemanfaatan kecerdasan buatan seperti Generative AI dan teknologi digital oleh UMKM, serta kunjungan kedua pada 25 Juni 2026 untuk Evaluasi serta

mengetahui Masalah yang terjadi pada UMKM dalam menggunakan teknologi digital terutama kecerdasan buatan.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Tahapan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat ini yaitu (1) Observasi pada UMKM yang dibina untuk mengetahui dari poin permasalahan awal, (2) Perencanaan dalam Pelaksanaan kegiatan pelatihan pemanfaatan Kecerdasan Buatan pada UMKM yang dibina, (3) Sosialisasi dan Pendampingan dalam menggunakan Teknologi Digital dengan pemanfaatan Kecerdasan Buatan, (4) Identifikasi pada permasalahan serta kesenjangan yang dihadapi oleh UMKM selama menggunakan Teknologi Informasi dengan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan, (5) Analisis Pohon masalah berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh UMKM, (6) Penyusunan Rencana Aksi kedepannya untuk langkah-langkah yang dapat menjadi solusi pada UMKM.

Pendekatan yang dilakukan yaitu pendampingan langsung di lapangan pada UMKM yang terlibat. Pendampingan ini terdiri dari dosen dan mahasiswa yang turut memberikan sosialisasi dan pelatihan terkait literasi digital dan pemanfaatan kecerdasan buatan seperti Generative AI pada UMKM secara langsung di lapangan. Pendampingan langsung pada lapangan ini juga dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa seperti kemampuan dalam berkomunikasi, kemampuan problem-solving, sampai pemahaman dalam konteks keilmuan yang dipelajari yang diterapkan pada dunia nyata serta pada konteks bisnis.

Pada Tahap pendampingan dan sosialisasi, yaitu dibagi menjadi dua sesi yaitu sesi pertama berisi tentang pelatihan serta literasi digital dalam pemanfaatan kecerdasan buatan yaitu Generative AI seperti tools ChatGPT, maupun Gemini AI untuk dapat dimanfaatkan pada UMKM seperti pemanfaatannya yang membantu dalam ide konten, ide pemasaran, sampai membantu dalam konten desain visual yang akan ditampilkan kepada pelanggan. Peserta UMKM akan diberikan materi oleh tim pengabdian masyarakat secara langsung serta diberikan media berupa flyer untuk pemicu motivasi dan media pembelajaran yang praktis berisi tentang formula dan metode penggunaan kecerdasan buatan yang praktis. Pada sesi kedua, pihak dari UMKM akan ditanyai dan UMKM akan digali pada masalah yang dihadapi saat Sesi pertama dilakukan untuk pemetaan masalah serta identifikasi pada permasalahan serta kesenjangan yang dihadapi selama menggunakan teknologi digital, khususnya dalam penggunaan Kecerdasan Buatan dan teknologi digital untuk UMKM.

Berdasarkan sesi kedua ini, peneliti mendapatkan informasi terkait kendala, permasalahan yang dirasakan dan dialami oleh UMKM. Hal ini yang menjadi dasar pada analisis pohon masalah untuk merumuskan masalah-masalah tersebut dan mengidentifikasi dari akar masalah dari sosialisasi pemanfaatan teknologi informasi menggunakan Kecerdasan Buatan menggunakan metode-metode berdasarkan pohon masalah (Bagus Singandaru et al., 2026). Berdasarkan dari analisis pohon masalah yang dialami oleh UMKM, tim sosialisasi pelatihan akan menyusun langkah-langkah yang dapat diterapkan sebagai saran kepada UMKM untuk pengembangan bisnis mereka dengan pemanfaatan kecerdasan buatan, seperti ide konten dan desain visual.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

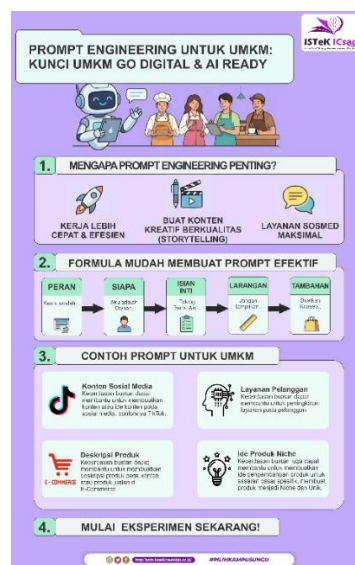
Hasil serta Pelaksanaan pada program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Kabupaten Bojonegoro, dengan fokus pada kelompok UMKM di Desa Pagerwesi, Desa Bangilan, dan Kelurahan Ngrowo. Jumlah UMKM yang mengikuti Pelatihan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan untuk Pengembangan Bisnis UMKM yaitu sebanyak 5 Orang dan semua

adalah perempuan. Banyak dari UMKM ini merambah pada sektor food and beverages, serta Retail. Pelatihan dari kecerdasan buatan ini menggunakan pada pendekatan partisipatif yang diikuti oleh UMKM binaan tersebut. Kegiatan pelatihan dan pengabdian masyarakat ini juga memposisikan sebagai fasilitator pada UMKM dalam mengenali dalam potensi digitalisasi, teknologi informasi, serta kecerdasan buatan untuk UMKM.



Gambar 2. Diskusi dengan UMKM dan Tim Pengabdian Masyarakat

Pada Gambar 2, dapat diketahui untuk peserta UMKM difasilitasi pada pelatihan penggunaan teknologi informasi, digitalisasi, serta pemanfaatan dari kecerdasan buatan oleh tim pengabdian masyarakat. Peserta UMKM diberikan literasi dalam penggunaan teknologi informasi serta pemanfaatan kecerdasan buatan untuk UMKM seperti untuk ide pembuatan konten serta desain visual untuk produk mereka. Tim pengabdian masyarakat juga menggunakan media fisik berupa flyer sebagai media informasi tambahan yang di berikan pada UMKM untuk pemicu motivasi serta media pembelajaran yang praktis selain dari media daring.



Gambar 3. Flyer untuk Literasi Digital dan Pengenalan Prompt Terstruktur untuk Kecerdasan Buatan

Pada Gambar 3, menjelaskan tentang potensi pemanfaatan kecerdasan buatan untuk UMKM dalam menjalankan bisnisnya, serta untuk literasi digital tim pengabdian masyarakat menyiapkan tentang formula mudah berdasarkan Prompt Terstruktur seperti pada Tabel 1, yang dapat digunakan oleh UMKM saat menggunakan dari Kecerdasan Buatan.

Tabel 1. Ringkasan Prompt Terstruktur

No	Komponen	Deskripsi
1.	Peran	Mendeskripsikan pada Peran yang akan dijalankan oleh Kecerdasan Buatan
2,	Siapa	Menjelaskan pada identitas yang akan digunakan UMKM dalam output Kecerdasan Buatan
3.	Isian Inti	Berisi tentang inti perintah yang ditujukan untuk output yang diharapkan
4.	Larangan	Berisi larangan yang tidak boleh dilaksanakan sebagai output Kecerdasan Buatan
5.	Tambahan	Berisi perintah spesifik yang memberikan output yang diharapkan

Tabel 1 berisi tentang formula prompt yang dapat digunakan untuk UMKM agar hasil dari output saat menggunakan kecerdasan buatan dapat lebih baik. Prompt tersebut dapat disesuaikan dan digunakan untuk pembuatan ide konten, hingga pembuatan pada desain visual yang digunakan oleh UMKM.

Hasil pada pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, akan disampaikan menjadi 6 tahapan poin hasil utama. Tim pengabdian masyarakat merangkumnya pada Tabel 2, seperti berikut ini:

Tabel 2. Ringkasan Topik Kegiatan Pengabdian Masyarakat

No	Tahapan	Hasil
1.	Observasi pada UMKM yang dibina untuk mengetahui dari poin permasalahan	Tim Pengabdian Masyarakat melakukan observasi pada 5 UMKM yang menjadi binaan. Diketahui sebanyak 1 UMKM berada pada sektor Retail, seperti toko perancangan atau toko kelontong, sebanyak 4 UMKM berada pada sektor food and beverages dengan Penjualan Oleh-Oleh Khas Bojonegoro serta terdapat UMKM yang menjual Nasi Pecel. UMKM ini tersebar pada Desa Pagerwesi sebanyak 3 UMKM, Desa Bangilan sebanyak 1 UMKM, dan Kelurahan Ngrowo sebanyak 1 UMKM. Berdasarkan daerah tersebut, jaringan internet sudah masuk pada tiap-tiap daerahnya dan pengabdian masyarakat difokuskan untuk memberikan pelatihan pemanfaatan kecerdasan buatan oleh UMKM melalui proses belajar secara langsung kepada UMKM dan pada literasi digital.
2,	Perencanaan dalam Pelaksanaan kegiatan pelatihan pemanfaatan Kecerdasan Buatan pada UMKM yang dibina	Pelatihan untuk UMKM dilaksanakan secara pendampingan langsung dengan mendatangi lokasi pada setiap UMKM. Pada setiap UMKM akan didatangi oleh 2 Mahasiswa dan 1 Dosen Pendamping. Pendampingan UMKM ini akan menggunakan media pembelajaran berupa flyer, serta materi yang sudah dipersiapkan seperti contoh prompt serta tutorial penggunaan aplikasi Generative AI, selain itu materi ini akan diterangkan secara langsung dengan cara pendampingan secara langsung oleh mahasiswa dan dosen saat pengabdian

	masyarakat.
3. Sosialisasi dan Pendampingan dalam menggunakan Teknologi Digital dengan pemanfaatan Kecerdasan Buatan	Sosialisasi pendampingan oleh tim pengabdian masyarakat ini dibagi menjadi dua sesi, yaitu sesi pertama tentang pelatihan serta literasi digital dalam pemanfaatan kecerdasan buatan yaitu Generative AI seperti tools ChatGPT, maupun Gemini AI untuk dapat dimanfaatkan pada UMKM, yang membantu dalam ide konten, ide pemasaran, sampai membantu dalam desain visual yang akan ditampilkan kepada pelanggan. Pendampingan ini dilaksanakan oleh Mahasiswa yang didampingi oleh dosen pendamping. Tim Pengabdian Masyarakat melakukan pendampingan secara langsung dan memberikan literasi digital serta pelatihan penggunaan teknologi digital dan kecerdasan buatan untuk bisnis mereka. Pada sesi kedua, tim pengabdian masyarakat menanyakan tentang apa saja yang menjadi permasalahan serta kendala saat mengimplementasikan ide penggunaan kecerdasan buatan untuk membantu proses bisnis, desain visual pada UMKM.
4. Identifikasi pada permasalahan yang dihadapi oleh UMKM	Pada UMKM yang didatangi, beberapa dari mereka telah menggunakan dan mempraktikkan dari penggunaan teknologi Generative AI ini, pada khususnya lebih banyak yang menggunakan untuk Generative AI yaitu Desain Visual, untuk membantu dalam pembuatan konten desain visual yang membantu dalam pemasaran produk, permasalahan yang terjadi pada UMKM, yaitu terkendala pada opsi pembayaran dan langganan pada produk, perlu menyesuaikan lebih detail dengan prompt khusus untuk mendapatkan hasil terbaik, kendala bahasa yang susah dipahami oleh pelaku UMKM dalam penggunaan aplikasi, serta pemilik UMKM belum familier dengan Aplikasi Generative AI ini. UMKM yang paling sering memanfaatkan dari kecerdasan buatan yaitu pada bidang Penjualan Pusat Oleh-Oleh.
5. Analisis Pohon Masalah berdasarkan permasalahan yang dihadapi UMKM	Berdasarkan dari diskusi lebih lanjut dari analisis dari pohon masalah dapat diketahui pada UMKM seperti promosi produk yang kurang efisien dalam waktu terutama dengan media desain visual di sosial media, sampai pada kehilangan pada peluang pasar yang ada (bagian analisis pada bagian daun atau akibat pada analisis pohon masalah) adalah aspek akibat, serta bukan masalah utama. Akar penyebab dari aspek akibat tersebut adalah (1) aspek ekonomi seperti biaya langganan yang tinggi, pembayaran yang rumit, serta ada rasa takut untuk membeli atau investasi pada teknologi Generative AI, (2) aspek teknis seperti rumitnya penyesuaian kembali pada prompt, bahasa pada aplikasi yang susah dimengerti, serta hasil yang terlihat sintetis, dan (3) Aspek Sumber Daya Manusia (SDM) seperti belum familiernya SDM UMKM tersebut pada Teknologi yang digunakan, serta terdapat Resistensi Perubahan untuk menerapkan Generative AI pada beberapa UMKM.
6. Penyusunan	Pada tahap ini, berisi tentang rencana solusi yang dapat

Rencana Aksi dan Solusi	menjadi aksi untuk tahap selanjutnya. Berdasarkan dari identifikasi permasalahan yang ada pada UMKM, tim pengabdian masyarakat membagi Topik Rencana Aksi menjadi tiga aspek solusi rencana aksi, yaitu: (1) Aspek Ekonomi: masalah ini terjadi karena pada UMKM terjadi kesulitan dalam aspek yang berhubungan dengan ekonomi seperti kesulitan untuk melakukan pembayaran langganan, biaya langganan, sampai rasa ragu dan takut saat investasi pada menggunakan produk Generative AI. Solusi pada aspek ekonomi ini, intervensinya dapat seperti: - Penggunaan yang lebih fokus pada Generative AI yang Gratis: Optimasi pada bidang ini diharapkan mampu untuk menghasilkan output yang baik dengan Generative AI, tim dapat memilihkan fitur yang baik untuk UMKM seperti Canva AI, Google Gemini Free, ChatGPT. Tim dapat memberikan panduan untuk tata cara penggunaan Generative AI yang Gratis ini. - Pendampingan pada Pembayaran Digital: Memberikan informasi teknis pada proses pembayaran digital yang akan dilakukan oleh UMKM. Pada tahap ini, dapat memberikan edukasi pada UMKM jika menggunakan Model Generative AI ini dapat sebagai Investasi yang menunjukkan potensi penghematan biaya yang ditimbulkan ketika menggunakan Model Generative AI ini untuk UMKM. Seperti lebih praktisnya dalam desain visual dan desain grafis untuk dapat dimanfaatkan dalam proses promosi produk. (2) Aspek Teknis: masalah ini terjadi ketika UMKM binaan merasa dalam bahasa yang digunakan dalam aplikasi Generative AI terlalu rumit, dan hasil terlihat sintetis. Solusi pada aspek teknis ini dapat berupa: - Pelatihan Prompt Engineering lebih lanjut: Tim Pelatihan dapat memberikan pelatihan tentang prompt engineering lebih intensif. Pelatihan ini dapat mengajarkan dari UMKM binaan dalam menggunakan Generative AI ini dengan berulang kali untuk mendapatkan hasil yang baik dan membiasakan dari UMKM binaan untuk menggunakan teknologi ini. - Validasi pada Hasil Output: Pada saat pelatihan, dapat di edukasikan kepada UMKM untuk melakukan pengecekan dari hasil output Generative AI, dan melakukan perbaikan kembali pada hasil prompt agar lebih sesuai dengan hasil yang diharapkan. (3) Aspek Sumber Daya Manusia (SDM): masalah ini terjadi ketika UMKM tersebut memiliki permasalahan yaitu belum familiernya SDM UMKM tersebut pada Teknologi yang
-------------------------	--

digunakan, serta terdapat Resistensi Perubahan untuk menerapkan Generative AI pada beberapa UMKM. Solusi yang dapat dilakukan adalah seperti:

- a) Melakukan Pembiasaan pada UMKM untuk menggunakan Generative AI dalam kegiatan sehari-hari seperti untuk promosi, atau dapat dibuat brainstorming untuk UMKM pada topik Riset Pasar dan Kompetitor berbasis AI.
 - b) Mentoring Berkelanjutan dan berbasis komunitas: Proses Mentoring pada UMKM dapat dilanjutkan secara berkelanjutan dengan melakukan follow up untuk memastikan pada adopsi teknologi berjalan dengan lancar.
-



Gambar 4. Foto Bersama dan Penyerahan Media Promosi

Pada Gambar 4, dapat diketahui yaitu mendeskripsikan pada foto bersama dengan UMKM yaitu pada UMKM Maneko Raos pada UMKMM di Desa Bangilan (Kiri) dan UMKM Pusat Oleh-Oleh Endy's pada Kelurahan Ngrowo (Kanan). Selain foto bersama, pada sesi ini UMKM juga ditanyai oleh Tim Pengabdian Masyarakat tentang hambatan atau masalah yang terjadi sebagai follow up pada UMKM yang dibina, dan memberikan bantuan fasilitas pada UMKM sebagai implementasi dari pemanfaatan kecerdasan buatan atau Generative AI ini pada UMKM.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan pada 5 UMKM di Bojonegoro berjalan dengan baik, dan dapat mengidentifikasi dari permasalahan yang ada pada UMKM tersebut saat memanfaatkan dari Teknologi Digital dan Generative AI seperti permasalahan pada aspek ekonomi, aspek teknis, dan aspek sumber daya manusia. Solusi dan saran yang dapat diterapkan seperti pemfokusan pada alat Generative AI yang gratis serta Pendampingan pada Pembayaran Digital untuk mengatasi permasalahan kurang familier pada pembayaran online pada aspek ekonomi, Tim pengabdian masyarakat dapat melakukan Pelatihan Prompt Engineering lebih lanjut serta membiasakan pada UMKM untuk memvalidasi pada hasil output Generative AI agar output tersebut lebih sesuai pada

keinginan serta tujuan dari hasil output pada Generative AI tersebut sebagai solusi pada aspek teknis, dan melakukan kegiatan yang membiasakan UMKM dalam menggunakan teknologi kecerdasan buatan serta Mentoring Berkelanjutan untuk UMKM sebagai solusi pada aspek SDM.

DAFTAR PUSTAKA

- Bagus Singandaru, A., Krisnina Maharani Putri, B., Safitri, D., Fadliyanti, L., Saripta Wijimulawiani, B., Bai, M., & Hak, ul. (2026). Pendampingan Pelaku Industri Kelapa Melalui Problem Mapping Terintegrasi dan Partisipatif Dalam Peningkatan Manajemen Usaha dan Inovasi Pemasaran. *Jurnal Pengabdian Abhinaya (JPA)*, 1(1), 16. <https://journal.abhinaya.co.id/index.php/jpa/article/view/296>
- Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. (2019). *Digital Marketing: Strategy, Implementation and Practice* (7th ed). Pearson Education Limited.
- Lasmono, E., & Mungafif. (2025). Peran Platform Digital Dalam Pengembangan UMKM Di Indonesia. *Innovation, Management, Technology Education of Business - Jurnal Global of Institute*, 01(01).
- Natania, A. T., & Dwijayanti, R. (2024). PEMANFAATAN PLATFORM DIGITAL SEBAGAI SARANA PEMASARAN BAGI UMKM. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 12.
- Prasetyo, E., Mayang Gitaurus, K., Setyo Cahyono, B., Koirotul Fiyana, atun, Nur Khasanah, S., Abdul Malik, M., Alfian Syafa, A., Iqbal Firdaus, I., Sofia, L., Widiawan, J., Ananta, L., Nururrohman, T., Ulil Albab, M., & Isa Tranjaya, A. (2025). Optimalisasi Teknologi Digital untuk Mendukung Daya Saing UMKM di Era Transformasi Digital. In *JPMD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Desa* (Vol. 6). <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/jpmd>
- Rahmadhin, Q., Tasrif, A. A., Rahmah, S., Lorosae, T. A., Mutmainah, S., & Muhammadiyah Bima, U. (2025). Pelatihan Aplikasi Kasir Sederhana Berbasis CSV pada Toko Dua Putri. *SEWAGATI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Multidisiplin*, 4, 17-22.
- Rahmah, V. S., & Fanther, R. (2023). Marketing Optimization of Kerupuk Melarat and Opak Beca Through E-Commerce Learning. *Cirebon International Journal of Economics and Business*, 1(1), 29-38.
- Rahmawati, A. Z. (2023). Peningkatan Literasi Digital untuk Masyarakat Berbasis Era Teknologi Informasi. *MUJAHADA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 01(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.54396/mjd.v1i1.968>
- Sahata Sipayung, M., Chairuddin, I., Pujiastuti, I., & Bambang Budhijana, R. (2025). PENDAMPINGAN DAN ANALISIS PERMASALAHAN UMKM KOPI DAN BANDREK DESA PATENGAN, KECAMATAN RANCABALI, KABUPATEN BANDUNG. *Jurnal An-Nizām: Jurnal Bakti Bagi Bangsa*, 04.
- Sutopo, B., & Masturoh, S. (2025). Strategi User-Generated Short Video Content Untuk Pertumbuhan Merek Digital UMKM Di Indonesia: Kajian Literatur Sistematis. *Business UHO: Jurnal Administrasi Bisnis*, 10(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.52423/businessuho.v10i02.113>