



Pelatihan Sablon Digital Transfer Film (DTF) dan Digital Marketing Untuk Meningkatkan Produktivitas Ekonomi Kelompok Remaja Masjid Jamiul Ihsan

Digital Transfer Film Printing and Digital Marketing to Enhance Economic Productivity of Jamiul Ihsan Mosque Youth Group

Lalu Mutawalli^{1*}, Hairul Fahmi², Hasyim Asyari³

^{1,2,3} Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Lombok, Indonesia

Penulis Korespondensi: laluallistilo@gmail.com

Article History:

Naskah Masuk: September 16, 2025;

Revisi: September 30, 2025;

Diterima: Oktober 19, 2025;

Terbit: Oktober 21, 2024;

Keywords: DTF screen printing; Empowerment; Film Transfer; Production; Sustainable business

Abstract: This community service program focuses on empowering the Youth of Jamiul Ihsan Mosque in Rumak Village, West Lombok, to address their limitations in productive skills and minimal understanding of the creative economy. This initiative is motivated by the village's potential in the craft sector, which has not been optimally developed, especially in terms of digital marketing. The solution offered is integrated training in Digital Transfer Film (DTF) screen printing technology and digital marketing. The goal is to transform the role of the mosque youth from managing religious activities into independent creative entrepreneurs, while also unlocking the potential for establishing mosque-based MSMEs (Micro, Small, and Medium Enterprises) to support financial independence. The implementation method consists of six continuous stages: Socialization (FGD), Planning, Training, Mentoring, Evaluation, and Development. Technical training includes mastering DTF screen printing tools, graphic design (CorelDRAW and Photoshop), production, and quality control. Non-technical training focuses on digital marketing strategies through Instagram and Facebook, including content creation, copywriting, and analytics. Evaluation through pre-test and post-test showed a significant increase in participants' understanding by 21.6%, with the highest surge in digital marketing material (34%). These results prove the effectiveness of the participatory and integrated training approach in enhancing the capacity of the mosque youth, thereby paving the way for the creation of a sustainable screen-printing business that contributes to local economic growth.

Abstrak

Program pengabdian masyarakat ini berfokus pada pemberdayaan Remaja Masjid Jamiul Ihsan di Desa Rumak, Lombok Barat, untuk mengatasi keterbatasan keterampilan produktif dan minimnya pemahaman ekonomi kreatif. Inisiatif ini dilatarbelakangi oleh potensi desa di sektor kerajinan yang belum tergarap secara optimal, terutama dalam hal pemasaran digital. Solusi yang ditawarkan adalah pelatihan terintegrasi teknologi sablon Digital Transfer Film (DTF) dan digital marketing. Tujuannya adalah mentransformasi peran remaja masjid dari pengelola kegiatan keagamaan menjadi pelaku usaha kreatif yang mandiri, sekaligus membuka potensi pendirian UMKM berbasis masjid untuk mendukung kemandirian finansial. Metode pelaksanaan terdiri dari enam tahap berkelanjutan, Sosialisasi (FGD), Perencanaan, Pelatihan, Pendampingan, Evaluasi, dan Pengembangan. Pelatihan teknis mencakup penguasaan alat sablon DTF, aplikasi desain grafis (CorelDRAW dan Photoshop), produksi, dan kontrol kualitas. Pelatihan non-teknis berfokus pada strategi pemasaran digital melalui Instagram dan Facebook, termasuk pembuatan konten, *copywriting*, dan analitik. Evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan pemahaman peserta yang signifikan sebesar 21,6%, dengan lonjakan tertinggi pada materi digital marketing (34%). Hasil ini membuktikan keefektifan pendekatan pelatihan partisipatif dan terintegrasi dalam meningkatkan kapasitas remaja masjid, sehingga membuka jalan bagi terciptanya usaha sablon yang berkelanjutan dan berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi lokal.

Kata kunci: Bisnis berkelanjutan; Pemberdayaan, Produksi, Sablon DTF, Transfer Film

1. PENDAHULUAN

Masjid jamiul Ihsan terletak di Dusun Rumak Selatan, Desa Rumak, Kecamatan Kediri, Lombok Barat, sebuah wilayah dengan mayoritas penduduk yang bermata pencarian sebagai petani dan memiliki akses terbatas ke ekonomi formal. Kondisi terkini masjid jamiul Ihsan dikelola oleh remaja masjid yang berusia 15 hingga 30 tahun, memiliki semangat belajar tinggi, namun keterampilan produktif masih terbatas. Saat ini, aktivitas remaja masjid jamiul Ihsan lebih terfokus pada pengelolaan masjid dan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ), tanpa adanya eksplorasi lebih lanjut ke sektor ekonomi kreatif yang memberdayakan remaja masjid secara finansial. Secara demografis Desa Rumak memiliki potensi pada sektor kerajinan, akan tetapi potensi tersebut belum dapat dikembangkan secara maksimal, terutama pemasaran tentang kecakapan produksi dan pemasaran online (digital marketing). Dengan kecakapan digital marketing dapat memberikan manfaat terhadap produktivitas remaja masjid (Nurbayti, 2024), Sehingga akan berdampak terhadap perekonomian (Zaharuddin, Harahap, Utama, Hasibuan, & Syarif, 2024).

Masalah utama pada remaja masjid ialah keterbatasan produktif, kurang eksplorasi sektor ekonomi, dan minimnya pemahaman tentang digital marketing. Untuk mengatasi hal ini, perlu dilakukan pemberdayaan terhadap remaja masjid dengan memanfaatkan teknologi sablon Digital Transfer Film (DTF) dan Digital Marketing. Tantangan utama yang dihadapi kurang mampu memanfaatkan teknologi terbaru seperti sablon digital dan strategi pemasaran yang tepat untuk produk seperti pakaian, souvenir, dan merchandise. Sablon DTF menawarkan keuntungan dalam hal produktivitas tinggi dengan proses cepat dan otomatis, serta dapat diaplikasikan pada berbagai produk seperti pakaian, souvenir, dan aksesoris memiliki pasar yang semakin berkembang pada saat ini (Guntarayana, Diantanti, & Iswahyudi, 2024). Pelatihan Sablon DTF akan memungkinkan remaja masjid memproduksi barang-barang berkualitas yang diminati pasar modern. Sebagai Langkah pendukung, pelatihan digital marketing menggunakan platform sosial media seperti Instagram dan Facebook memungkinkan mempromosikan produk dengan jangkauan pasar yang luas dengan biaya rendah (Pasha, et al., 2024), serta pemanfaatan sosial media secara efektif dapat meningkatkan ketahanan bisnis UMKM (Mutawalli, Saikin, & Wahyudi, 2022).

Program pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan produksi dan pemasaran berbasis teknologi, agar remaja masjid tidak hanya mengelola tempat ibadah dan TPQ, tetapi juga dapat menciptakan produk bernilai ekonomi yang bermanfaat bagi pengurus masjid dan masyarakat setempat (Pasha, et al., 2024). Program ini memiliki beberapa tujuan penting. Pertama, untuk meningkatkan keterampilan remaja masjid dalam memanfaatkan

teknologi sablon DTF untuk produksi barang-barang seperti pakaian, souvenir, dan aksesoris. Kedua, mengembangkan strategi digital marketing untuk meningkatkan visibilitas produk, dan memperluas ases pasar. Ketiga, mendorong pertumbuhan ekonomi lokal dengan meningkatkan produksi, dan penjualan produk kreatif berbasis teknologi. Dengan demikian, program ini diharapkan mampu menciptakan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) berbasis masjid yang dapat mendukung kemandirian finansial masjid dan meningkatkan kesejahteraan ekonomi (Andikasari, Fadli, Mutawalli, Zaen, & Tantoni, 2025) meningkatkan ketahanan usaha UMKM (Mutawalli, Saikin, & Wahyudi, 2022) remaja masjid sebagai pengelola.

Langkah implementasi kegiatan ini akan melibatkan beberapa tahapan, pelatihan teknismencakup penggunaan alat sablon DTF, proses produksi, dan pengelolaan bahan. Selanjutnya literasi digital melalui pelatihan digital marketing melalui sosial media Instagram dan Facebook untuk mempromosikan produk. Melakukan pendampingan dan mentoring secara berkala untuk memastikan berkelanjutan adaptasi terhadap perkembangan teknologi dan pasar. Mendorong kolaborasi antar remaja dan membangun jaringan usaha. Degan pendekatan yang terintegrasi antara pelatihan teknis sablon DTF dan digital marketing, program ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi remaja masjid. Remaja masjid akan menguasai Teknik produksi juga kemampuan untuk memasarkan produk secara efektif.

2. METODE

Tahapan melaksanakan solusi yang ditawarkan disajikan pada (Gambar 1), untuk mengatasi permasalahan. Terdapat enam kegiatan utama 1) Soasialisasi atau Forum Group Discussion (FGD); 2) Perencanaan program; 3) Pelaksanaan pelatihan 4) Pendampingan dan praktik; 5) Evaluasi dan monitoring; 6) Pengembangan berkelanjutan.



Gambar 1. Mekanisme Pelaksanaan Kegiatan.

Program ini dirancang untuk membekali remaja masjid keterampilan sablon DTF dan digital marketing secara berkelanjutan: **1.) Sosialisasi FGD** : Analisis kebutuhan remaja masjid terkait keterampilan sablon DTF dan pemasaran digital. Diskusi dengan remaja masjid untuk menentukan fokus pelatihan. **2.) Perencanaan Program**: Menyusun modul pelatihan sablon DTF dan Digital marketing. Menyiapkan alat, bahan, dan platform sosial media (Instagram dan

Facebook),3.) **Pelaksanaan pelatihan:** Pelaksanaan pelatihan mencakup penggunaan aplikasi desain grafis, teknik produksi sablon DTF, digital marketing dan pengelolaan sosial media marketing. 4.) Pelatihan teknis penggunaan aplikasi desain grafis vektor CorelDRAW mendukung keterampilan seni dan produksi DTF (Alfiansyah, Anisa, & Fatah, 2025),5.) Pelatihan teknis penggunaan aplikasi desain grafis bitmap atau raster menggunakan Potoshop (Soleman, Harsono, Pamungkas, & Kosaman, 2023), Melakukan mookup (simulasi) desain sebelum dicetak, untuk menyesuaikan kebutuhan pesanan dari pelanggan,6.) Teknik sablon DTF, proses produksi, dan aplikasi pada berbagai produk, meningkatkan kemampuan peserta dalam memproduksi dengan standar pasar (Guntarayana, Diantanti, & Iswahyudi, 2024),7.) Pelatihan digital marketing pembuatan akun sosial media bisnis, pembuatan konten, manajemen akun media sosial (Fatkhul, Zed, Siti, & Mayly, 2024) dan strategi promosi pemasaran digital secara efektif (Sasikirana, Dewi, Khayzuran, Firdausy, & Radianto, 2024). 8.) Pendampingan dan praktek langsung dalam memproduksi produk sablon DTF. Praktek membuat konten promosi dan mengelola akun media social,9.) Evaluasi dan monitoring, menilai hasil pelatihan melalui feedback peserta dan analisis perkembangan follower sosial media.

Pengembangan berkelanjutan

Menjalin kemitraan dengan pihak seperti distro dan retail (UMKM) untuk pengembangan usaha berkelanjutan.

Dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan Remaja Masjid jamiul ihsan beberapa elemen IPTEKS dilakukan melalui pendekatan sistematis. Diagram tulang ikan (*fishbone*) pada (Gambar 2) menyajikan analisis komprehensif untuk membangun bisnis sablon berkelanjutan (Bicheno & Holweg, 2021), dengan kemampuan mengintegrasikan teknologi strategi, pemasaran dan manajemen oprasional (Weiss, 2023). Melalui pendekatan ini, identifikasi aspek-aspek kunci pelatihan dilakukan secara terstruktur, mencakup manajemen pemasaran, proses produksi, prmanfaatan teknologi sosial media. Implementasi metode fishbone ini memungkinkan pemetaan factor pendukung secara visual, sehingga memperkuat perencanaan bisnis yang baik.



Gambar 2. Strategi pengembangan bisnis sablon berkelanjutan

Enam elemen utama yang diterapkan untuk analisis dan implementasi pelatihan guna mengembangkan bisnis sablon secara berkelanjutan meliputi: 1.) Platform Digital untuk pemasaran dan manajemen, pembuatan akun sosial media Instagram dan Facebook dan melakukan pengembangan konten guna memudahkan remaja masjid untuk memasarkan produk hasil produksi secara lebih luas, 2.) Pendampingan pemanfaatan sosial media sebagai sarana digital marketing, memberikan pelatihan cara memasarkan dengan sosial media seperti pembuatan konten kreatif, strategi SEO, iklan digital, 3.) Optimalisasi proses produksi, implementasi teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam proses sablon DTF. Meliputi penggunaan perangkat lunak CorelDRAW dan Photoshop untuk menciptakan desain produk serta pengenalan alat produksi sablon DTF, 4.) Pelatihan penggunaan teknologi. Mengajarkan peserta cara menggunakan dan pengelolaan platform digital dan operasional alat produksi sablon DTF, 5.) Pendampingan dan pengembangan komunitas secara online dan offline di mana peserta berbagi pengetahuan, inovasi, dan praktik terbaik. Forum komunitas ini juga menjadi wadah kolaborasi antar peserta dan pihak terkait dalam industri kreatif, 6.) Memanfaatkan data dan alat analitik dari metabisnis (Facebook, Instagram) untuk memahami tren dan preferensi konsumen. Hal ini membantu peserta menyesuaikan produk sablon DTF agar lebih relevan dan diminati pasar.

3. HASIL

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat (PKM) dengan tema “*Pelatihan Sablon Digital Transfer Film dan Digital Marketing sebagai Upaya Meningkatkan Produktivitas dan Ekonomi Kelompok Remaja Masjid Jamiul Ihsan*” dilaksanakan Juli, Agustus, September 2025. Tahap awal kegiatan dimulai 19 Juli 2025 dengan sosialisasi FGD yang membahas tren perkembangan teknologi sablon DTF, potensi bisnis sablon. Kegiatan ini bertujuan menggali potensi, minat, dan kebutuhan pelatihan peserta. Dokumentasi pada (Gambar 3) memperlihatkan proses wawancara mendalam dengan anggota remaja masjid, serta peninjauan peralatan yang akan digunakan dalam pelatihan. Video dokumentasi kegiatan pelatihan ini

dapat diakses dan disaksikan pada link Youtube berikut
<https://www.youtube.com/watch?v=nHjAO1Kj34M>.



Gambar 3. Wawancara peserta dan peninjauan peralatan

Diskusi ini juga menjadi sarana untuk menggali minat, potensi, serta kebutuhan nyata peserta sehingga materi yang akan digunakan untuk pelatihan yang lebih tetpat sasaran. Selain itu, kegiatan awal turut dilengkapi proses wawancara mendalam Bersama anggota remaja masjid. Wawancara dilakukan untuk mengetahui latar belakang, pengalaman, serta kesiapan peserta dalam mengikuti pelatihan. Dokumentasi (Gambar 3) memperlihatkan interaksi antara tim pelaksana dengan peserta, termasuk peninjauan awal terhadap peralatan sablon yang akan digunakan dalam sesi praktik. Dengan persiapan yang matang, kegiatan pengabdian kepada masyarakat PMP ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan teknis dan mendukung kemandirian ekonomi peserta.

Pada tanggal 26 juli 2025 pelatihan dilakukan dengan materi penguasaan komponen utama, fungsi alat, alur kerja, serta prosedur keselamatan peserta pada (Gambar 4 dan 5) menunjukan dokumentasi kegiatan pengenalan komponen utama sablon DTF. Komponen yang diperkenalkan terdiri dari 1) printer DTF dengan tinta khusus cyan, magenta, yellow, black (CMYK+W) untuk mencetak desain PET film; 2) PET Film sebagai media transfaran untuk cetakan; 3) Serbuk lem (Adhesive Powder) polymide (bubuk) yang ditaburkan diatas tinta basah agar menempel; 4) Oven curing untuk melelehkan serbuk pada suhu 100-120 derajat; serta 5) Mesin Hotpress (kain, mug, tumbler) yang berfungsi menempelkan desain kemediia yang akan dijadikan tempat menempelkan desain melaluai panas (160-170 derajat celcius) untuk bahan kain selama 15-20 detik, sedangkan (180-200 derajat) selama 120-150 detik untuk bahan Mug dan Tumbler.



Gambar 4. Pelatihan pengenalan Komponen dan Proses dalam Sablon DTF



Gambar 5. Dokumentasi kegiatan pelatihan komponen dan proses sablon DTF

Alur kerja DTF dimulai dari persiapan desain digital, percetakan, penaburan serbuk lem, proses curing dan transfer desain. Tahap dilakukan metode *cold peel*, yakni melepas film setelah dingin agar cetakan melekat sempurna. Selain itu aspek keselamatan juga ditekankan, meliputi pencegahan sengatan listrik, penggunaan sarung tangan panas, serta penempatan alat di area berventilasi baik. Perawatan alat dilakukan dengan membersihkan plat pemanas heat press secara berkala, memeriksa kabel dan kalibrasi suhu, serta menjaga area kerja tetap bersih dan aman. Dengan memahami komponen, prosedur kerja, dan Teknik perawatan, peserta diharapkan mampu mengoperasikan sablon DTF secara mandiri, meminimalkan kesalahan teknis, serta menghasilkan produk sablon yang berkualitas dan bernilai ekonomi tinggi.

Pelatihan Desain grafis dengan tema Teknik tracing dan pemberian gambar dengan CorelDRAW serta Mockup Desain Produk, memberikan pelatihan keterampilan praktis khususnya dalam mendukung produksi sablon DTF. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 9 Agustus 2025, dalam bisnis dan produksi sablon DTF kemampuan mengolah desain grafis tidak berhenti pada pembuatan gambar, melainkan juga mencakup bagaimana sebuah desain dipersiapkan agar siap cetak dengan kualitas tinggi dan mampu ditampilkan secara menarik kepada konsumen. Pada (Gambar 6) menunjukkan kegiatan pelatihan ini mengintegrasikan dua kompetensi utama, yaitu penguasaan Teknik tracing menggunakan CorelDRAW untuk

menghasilkan file vector yang bersih dan rapi, serta pembuatan mokup menggunakan photoshop untuk menyajikan visualisasi produk yang professional.



Gambar 6. Proses pembelajaran Teknik tracing CorelDRAW dan Mokup Photoshop

Pelatihan ini membekali peserta dua keterampilan utama. Pertama Teknik tracing mengubah gambar raster (JPEG/PNG) menjadi vector yang dapat diperbesar tanpa pecah. Memanfaatkan fitur seperti PowerTRACE, Pen Tool, Beizer Tool, dan Shape Tool untuk menghasilkan desain yang rapi, mengatur warna, ukuran, serta menyimpan file dalam format kompatibel (.PNG, .EPS, .PDF, .SVG) agar siap digunakan pada sablon DTF. Kedua, keterampilan membuat mokup dengan photoshop menggunakan Smart Object untuk menempatkan desain pada media nyata, seperti kaos, mug, atau tote bag. Penyesuaian perspektif, pencahayaan, dan tekstur menjadikan desain tampak realistis dan komunikatif bagi konsumen. Kombinasi tracing dan mokup tidak hanya meningkatkan kualitas produksi, tetapi juga daya Tarik pemasaran, sehingga memperkuat peluang usaha sablon digital berbasis industry kreatif.

Pelatihan sablon DTF yang diselenggarakan pada 23 Agustus 2025 berfokus pada penguasaan Teknik produksi dan control kualitas. Materi yang disampaikan yaitu desain digital, persiapan bahan, eksekusi sablon hingga finishing. Peserta dilatih untuk menerapkan parameter teknis yang tepat, termasuk pengaturan suhu heat press antara 160-170°C dan waktu pressing 15-20 detik untuk bahan kain, sedangkan untuk mug, tumbler, dan nylon untuk asesoris dan merchandise 185-200°C dengan waktu 120-160 detik. Aspek yang ditekankan adalah standar quality control (QC) melalui simulasi inspeksi produk dan uji ketahanan cetak. Peserta dilatih mengidentifikasi defect produk berdasarkan empat pilar QC dan menyusun

prosedur operasional standar yang terukur. Hal ini memungkinkan peserta dapat memastikan kelayakan produk sesuai standar pasar, sekaligus mengurangi tingkat reject dan complain pelanggan dalam operasional usaha sablon digital transfer film.



Gambar 7. Proses pelatihan produksi dan standar quality control (QC)

Selain kompetensi teknis, materi manajemen produksi diberikan pada hari yang sama meliputi perencanaan order, penjadwalan, dan monitoring produksi. Pada (Gambar 7) menunjukkan proses peserta dilatih produksi dan mengelola pesanan custom dengan sistem *batch processing* (pengelompokan tugas serupa) dapat meningkatkan efisiensi waktu pada produksi skala kecil (Hartman, 2022). Dalam konteks penerapannya pada produksi sablon DTF akan dapat memastikan ketepatan waktu produksi. Hal ini akan meningkatkan efisiensi operasional dan kapasitas peserta dalam menangani pesanan dalam berbagai skala. Secara keseluruhan pelatihan pada tanggal 23 Agustus 2025 telah memperkuat fondasi usaha sablon peserta melalui integrasi keterampilan teknis, control kualitas, dan manajemen produksi.

Setelah peserta mengikuti empat tahapan pelatihan sebelumnya yakni (1) Sosialisasi dan FGD penjelasan alat sablon DTF, (2) Pelatihan komponen-komponen sablon DTF, (3) Pelatihan desain grafis Vektor CorelDRAW dan Bitmap Potoshop, serta (4) pelatihan produksi pakaian, souvenir dan Merchandise maka tahapan ini berfokus pada Pengelolaan sosial media untuk pemasaran digital (digital marketing). Pelatihan ini dirancang untuk membekali peserta mengelola akun sosial media @pusatbisnisjamiulihsan sebagai etalase digital produk, sekaligus membangun identitas merek (*brand*) yang kuat dan komunikatif. Matri pelatihan mencakup pemahaman platform meta bisnis (Instagram dan Facebook) belajar strategi penjadwalan konten, pemanfaatan fitur interaktif (reel, story) serta analisis performa konten

melalui insight engagement rate. Pada (Gambar 8) proses kegiatan pelatihan pemanfaatan pemasaran melalui sosial media.



Gambar 8. *Storytelling dan copywriting untuk sosial media marketing*

Peserta juga dilatih Menyusun narasi promosi melalui Teknik *copywriting* dan *storytelling*, agar konten tidak hanya informatif tetapi emosional juga persuasive sehingga konten bernilai relevan untuk membangun hubungan jangka Panjang dengan pelanggan (Pulizzi, 2014). Selain itu pelatihan ini mengadopsi pendekatan teori Social Media Engagement bahwa keberhasilan pemasaran digital tidak hanya bergantung pada jumlah pengikut, tetapi pada kualitas interaksi yang dibangun (Barker, Barker, Borman, & Zahay, 2016) menekankan pentingnya narasi membangun koneksi dengan audiens. Peserta dilatih Menyusun cerita yang menyentuh, dengan struktur mencakup masalah, solusi, dan transformasi, sehingga produk tidak hanya menjadi barang jualan, tetapi juga bagian dari kisah yang menginspirasi. Pada pelatihan ini juga peserta dibekali pengetahuan tentang *Story Brand Framework* menekankan pentingnya narasi dalam membentuk identitas merek, Teknik ini terbukti efektif dalam meningkatkan daya Tarik konten dan memperkuat loyalitas audiens. Pelatihan sosial pengelolaan sosial media marketing ini menjadi jembatan antara keterampilan produksi dan strategi pemasaran digital. Peserta tidak hanya mampu menghasilkan produk kreatif berupa pakaian dan souvenir dan merchandise, tetapi juga memasarkan secara efektif melalui media sosial dengan pendekatan visual, naratif, dan interaktif. Kegiatan ini memperkuat kapasitas peserta dalam membangun usaha mandiri yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan perilaku konsumen digital.

4. DISKUSI

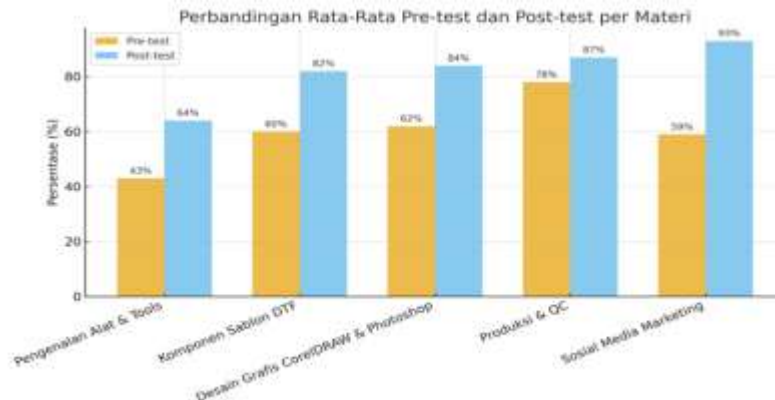
Berdasarkan hasil evaluasi pelatihan sablon DTF dan Digital marketing yang diselenggarakan untuk Kelompok Remaja Masjid Jamiul Ihsan, data pada (tabel 1) menunjukkan bahwa nilai pada pelatihan nomor (1) mendapatkan skor pre-test 43% dan *post-test* 64%, pelatihan nomor (2) rata-rata pre-test 60% dan post-test 82%, pelatihan nomor (3) mendapatkan nilai rata-rata pre-test 62% dan post-test 84%, pelatihan nomor (4) mendapat skor pre-test 78% dan skor post-test 87%, serta penaltian nomor (5) mendapatkan skor pre-test 59% dan post-test 93%. Berdasarkan hasil pada (tabel 1) rata-rata setiap pertemuan mengalami peningkatan nilai ujian, hal ini menunjukkan bahwa peserta memiliki minat dan adaptasi yang tinggi terhadap matero-materi yang telah diberikan.

Tabel 1. Tabel perbandingan hasil pre-test dan post-test pelatihan sablon DTF dan Pemasaran Digital

No	Materi Pelatihan	Rata-Rata Pre-test (%)	Rata-Rata Post-test (%)	Peningkatan (%)
1	Sosialisasi dan pelatihan pengenalan awal alat-alat dan tools utama yang digunakan.	43	64	21
2	Pelatihan Komponen-Komponen Sablon DTF	60	82	22
3	Pelatihan Desain Grafis Vektor CorelDRAW dan Bitmap Photoshop	62	84	22
4	Pelatihan Produksi Pakaian, Souvenir dan Merchandise. Pelatihan Standar Prosedur dan Quality Control (QC)	78	87	9
5	Pelatihan pengelolaan sosial media digital marketing	59	93	34
	Rata-rata skor dan peningkatan seluruh kegiatan	60,4	82	21,6

Berdasarkan grafik pada (Gambar 8) dapat diamati bahwa terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan pada peserta pelatihan sablon DTF dan pemanfaatan sosial media digital marketing. Secara keseluruhan nilai post-test menunjukkan kemajuan yang konsisten dibandingkan dengan nilai pre-test disemua materi pelatihan. Peningkatan tertinggi terlihat pada materi Digital Marketing, yang mengalami lonjakan dari 59% menjadi 93%, diikuti oleh materi komponen sablon DTF dan Desain Grafis yang masing-masing meningkat sebesar 22%. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta sangat responsive terhadap materi-materi yang bersifat teknis dan aplikatif, khususnya yang berkaitan dengan pemasaran digital dan produksi desain. Sementara materi Produksi dan Quality Control (QC) menunjukkan peningkatan yang lebih rendah, yaitu sebesar 9%, namun perlu dicatat nilai pre-test untuk materi ini sudah relative

tinggi (78%), hal ini menunjukkan bahwa peserta telah memiliki dasar pengetahuan yang cukup baik mengenai prosedur produksi sebab pada pelatihan pada (tabel 1) dengan pelatihan nomor 1, telah diberikan pengetahuan umum mengenai peralatan yang akan digunakan untuk pelaksanaan pelatihan.



Gambar 8. Grafik perbandingan hasil test

Berdasarkan grafik batang yang disajikan pada (Gambar 8), terlihat perbandingan signifikan antara nilai pre-test (ditunjukkan dalam warna biru) dan post-test (dalam warna oranye) pada lima modul pelatihan. Peningkatan paling tajam terjadi pada materi Digital Marketing dengan lonjakan 34%, mencerminkan antusiasme dan adaptasi peserta terhadap materi berbasis teknologi. Sementara itu, materi Produksi dan QC menunjukkan peningkatan terendah (9%). Meskipun demikian, peningkatan terjadi tetap signifikan dan mencerminkan bahwa pelatihan berhasil memperdalam pemahaman peserta dalam aspek-aspek teknis yang kritis. Secara rata-rata, pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta sebesar (21,6%), dari nilai awal 60,4% menjadi 82% pada post-test. Hasil ini tidak hanya mencerminkan efektifitas kurikulum dan metode pelatihan yang digunakan (Kirkpatrick, 2006) tetapi juga menunjukkan antusiasme dan metode pelatihan yang digunakan, tetapi juga menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif peserta throughout proses pembelajaran hal ini memperkuat retensi pengetahuan dan keterampilan (Vance & Parskey, 2021), capaian ini merupakan indikator empiris keberhasilan implementasi metode pembelajaran partisipatif dan berbasis pengalaman dalam konteks pelatihan.



Gambar 9. Perolehan kenaikan rata-rata tiap pelatihan

Grafik pada (Gambar 9) menunjukkan peningkatan hasil pelatihan per materi menunjukkan variasi efektivitas pelatihan sablon DTF berdasarkan topik. Materi Sosial Media Marketing mencatat peningkatan tertinggi (34%), menandakan bahwa peserta paling responsif terhadap aspek promosi digital. Sebaliknya, Produksi dan QC hanya meningkat 9%, mengindikasikan tantangan dalam pemahaman teknis atau metode pengajaran. Materi teknis seperti Komponen Sablon DTF dan Desain Grafis menunjukkan peningkatan moderat (22%), mencerminkan relevansi dan keterhubungan langsung dengan praktik sablon. Grafik ini mengilustrasikan bahwa efektivitas pelatihan dipengaruhi oleh kompleksitas materi, pendekatan instruksional, dan kesiapan peserta. Evaluasi ini penting untuk merancang kurikulum yang lebih adaptif dan berbasis kebutuhan peserta dalam industri sablon DTF. Selain itu, Pelatihan sablon Digital Transfer Film (DTF) dan digital marketing yang dilaksanakan oleh tim dosen STMIK Lombok bersama Kelompok Remaja Masjid Jamiul Ihsan berhasil meningkatkan produktivitas ekonomi lokal melalui penciptaan 200 produk kreatif. Produk yang dihasilkan terdiri dari 35 kaos sablon custom, 65 lanyard, 25 mug, 75 tumbler.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan program, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan kapasitas Remaja Masjid Jamiul Ihsan secara signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata pre-test dan post-test sebesar 20% dengan lonjakan tertinggi pada materi digital marketing (34%). Pendekatan terintegrasi yang menggabungkan keterampilan teknis produksi sablon DTF meliputi desain grafis, pengoperasian alat, dan control kualitas dengan kemampuan non-teknis seperti strategi pemasaran digital dan manajemen media sosial, terbukti efektif. Metode partisipatif yang dimulai dari analisis kebutuhan hingga pendampingan praktik menjadi kunci keberhasilan. Program ini tidak hanya berhasil mengatasi masalah awal berupa keterbatasan keterampilan produktif dan pemahaman digital, tetapi juga membuka

potensi besar untuk membuka UMKM berbasis masjid.

Untuk menjadmin keberhasilan dan optimalisasi hasil, beberapa saran dapat ditawarkan. Bagi remaja masjid, pembentukan kelompok usaha resmi dan konsisten dalam menjalankan strategi pemasaran digital sangat penting untuk membangun identitas merek dan perluasan pasar. Bagi pihak akademik atau pelaksana, pendampingan lanjutan secara berkala dan pembangunan modul pelatihan lanjutan tentang manajemen keuangan serta customer service diperlukan untuk memperkuat fondasi bisnis, memastikan bahwa usaha yang dirintis berkembang secara berkelanjutan, berkontribusi pada kemandirian finansial majid serta meningkatkan kesejahteraan ekonomi kelompok dan anggota.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Dengan segala hormat dan rasa syukur, kami mengucapkan terimakasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains dan Teknologi, atas dukungan pendanaan yang diberikan melalui skema Pengabdian Masyarakat Pemula (PMP) tahun anggaran 2025. Dukungan ini sangat berarti bagi kelancaran dan pelaksanaan pengabdian kami. Terimakasih juga kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Lombok atas bimbingan, koordinasi, dan dukungannya selama proses pelatihan ini. Tak lupa, kami menghargai kontribusi remaja Masjid Jamiul Ihsan yang berperan aktif sebagai peserta pelatihan, yang semangat dan dedikasinya sangat mendukung keberhasilan program pelatihan ini.

DAFTAR REFERENSI

- Alfiansyah, N. D., Anisa, H., & Fatah, Z. (2025). Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW pada SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 4(2), 4210–4126. <https://doi.org/10.59837/j7tvbr56>
- Andikasari, D., Fadli, S., Mutawalli, L., Zaen, M. T., & Tantoni, A. (2025). Digitalisasi UMKM di Desa Darmaji guna menciptakan wirausahawan cakap digital. *Jurnal Pengabdian Bersama Masyarakat Indonesia*, 1(2), 31–39. <https://doi.org/10.59031/jpbmi.v1i2.82>
- Barker, M. S., Barker, D. I., Borman, N. F., & Zahay, D. (2016). *Social media marketing: A strategic approach*. Massachusetts: Cengage Learning.
- Bicheno, J., & Holweg, M. (2021). *The lean toolbox: Towards fast, flexible flow*. Buckingham: PICSIE Books.
- Fatkhu, A. R., Zed, E. Z., Siti, A. S., & Mayly, D. W. (2024). Pelatihan pembuatan konten digital untuk mendukung kegiatan promosi pada UMKM Seblak di Kedung Waringin. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Karya Nyata*, 3(1), 193–202.

- Guntarayana, I., Diantanti, N. P., & Iswahyudi, D. (2024). Analisa metode produksi sablon. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(4), 150–156. <https://doi.org/10.62504/jimr769>
- Hartman, B. (2022). *The lean microfarm: How to get small, embrace local, live better, and work less*. Vermont: Chelsea Green Publishing.
- Kirkpatrick, D. L. (2006). *Evaluating training programs: The four levels*. California: Berrett-Koehler Publishers.
- Mutawalli, L., Saikin, S., & Wahyudi, G. R. (2022). Model formal untuk memprediksi faktor keberhasilan UMKM pada masa pandemi. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains*, 4(4), 372–379. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v4i4.2059>
- Nurbayti, N. (2024). Pengaruh digital mindset, transformasi digital, dan kemampuan komunikasi terhadap produktivitas UMKM. *Jurnal Siber Multidisiplin*, 1(4), 173–186. <https://doi.org/10.38035/jsmd.v1i4.185>
- Pasha, A., Lestari, D., Napitu, B. Y., Amanda, D., Khatami, A., Munawar, H. A., ... Fitari, T. (2024). Pemanfaatan social media marketing dalam membangun UMKM HR-Tea. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Manajemen (EBISMEN)*, 3(4), 362–371. <https://doi.org/10.58192/ebismen.v3i4.2717>
- Pulizzi, J. (2014). *Epic content marketing: How to tell a different story, break through the clutter, and win more customers by marketing less*. New York: McGraw-Hill Education.
- Sasikirana, I. D., Dewi, A. S., Khayzuran, Q. A., Firdausy, S. P., & Radianto, D. O. (2024). Strategi pemasaran digital yang efektif untuk meningkatkan daya saing perusahaan di era digital. *Jurnal Manajemen Bisnis dan Akuntansi*, 3(2), 166–177. <https://doi.org/10.58192/profit.v3i2.2092>
- Soleman, S., Harsono, D., Pamungkas, W. W., & Kosaman, R. W. (2023). Pelatihan desain grafis pada kompetensi keahlian multimedia SMK Bintang Nusantara. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Dedikasi*, 2(1), 222–231. <https://doi.org/10.53276/dedikasi.v2i1.56>
- Vance, D., & Parskey, P. (2021). *Measurement demystified: Creating your measurement, analytics, and reporting strategy*. Virginia: ATD Press.
- Weiss, R. (2023). *How to solve big problems and test solutions quickly*. New York: McGraw-Hill.
- Zaharuddin, Z., Harahap, U. N., Utama, D. W., Hasibuan, Y. M., & Syarif, A. A. (2024). Pemberdayaan remaja masjid berbasis wirausaha untuk meningkatkan perekonomian masjid. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(1), 150–159. <https://doi.org/10.31334/jks.v7i1.3927>