

Kumawula, Vol.7, No.2, Agustus 2024, Hal 525 – 532

DOI: <https://doi.org/10.24198/kumawula.v7i2.54870>

ISSN 2620-844X (online)

ISSN 2809-8498 (cetak)

Tersedia online di <http://jurnal.unpad.ac.id/kumawula/index>

PENGELOLAAN KEUANGAN DI AGROWISATA PALOH NAGA MELALUI PENDEKATAN COMMUNITY BASED PARTICIPATORY ACTION RESEARCH

Muhammad Dedi Irawan^{1*}, Laylan Syafina², Raissa Amanda Putri³,
Yustria Handika Siregar⁴

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

⁴Politeknik Cendana

*Korespondensi: muhammadediirawan@uinsu.ac.id

ABSTRACT

The aim of this research is to increase the transparency of financial reports and make it easier for Paloh Naga Agrotourism managers to use Tempu as a means of payment. Paloh Naga Agrotourism, a tourist destination in Denai Lama Village, still uses manual financial recording, thereby increasing the risk of calculation errors. The methodology used is Community-Based Participatory Action Research (CBPAR), starting from implementation and service design, involving partners such as BumDes Sastro 3-16, Unity Academy, and Ali Institute Research and Publication, data collection, and reporting. The research results show that maintaining financial management at Paloh Naga Agrotourism brings significant benefits, including increasing understanding through training, implementing financial report applications, ease of printing reports with the cashier's printer, and making video documentaries of activities. The conclusion from the results of service through various activities involving the active participation of managers and community partners is that understanding of financial management using Tempu as a means of payment continues to increase.

Keywords: CBPAR: Financial Reports: Tempu Payment Instruments

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan transparansi laporan keuangan dan memudahkan pengelola Agrowisata Paloh Naga dalam menggunakan Tempu sebagai alat pembayaran. Agrowisata Paloh Naga, destinasi wisata di Desa Denai Lama, masih menggunakan pencatatan keuangan manual, yang meningkatkan risiko kesalahan perhitungan. Metodologi yang digunakan adalah Community Based Participatory Action Research (CBPAR), dimulai dengan implementasi dan desain pengabdian, melibatkan mitra seperti BumDes Sastro 3-16, Unity Academy, dan Ali Intitute of Research and Publication, pengumpulan data, analisis serta pelaporan. Hasil menunjukkan bahwa pendampingan pengelolaan keuangan di Agrowisata Paloh Naga membawa manfaat signifikan, termasuk peningkatan pemahaman melalui pelatihan, penerapan aplikasi laporan keuangan, kemudahan mencetak laporan

RIWAYAT ARTIKEL

Diserahkan : 22/05/2024

Diterima : 30/06/2024

Dipublikasikan : 22/07/2024

dengan printer kasir, dan pembuatan video dokumenter kegiatan. Simpulan dari hasil pengabdian melalui berbagai kegiatan yang melibatkan partisipasi aktif pengelola dan mitra komunitas, pemahaman tentang pengelolaan keuangan menggunakan Tempu sebagai alat pembayaran terus meningkat.

Kata Kunci: CBPAR; Laporan Keuangan; Alat Pembayaran Tempu

PENDAHULUAN

Teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, termasuk di daerah pedesaan. Berdasarkan survei yang dilakukan pada tahun 2021 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia diperkirakan mencapai sekitar 210 juta orang. Mayoritas dari mereka menggunakan internet untuk berbagai platform media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan sejenisnya (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2022). Selain media sosial, komunikasi melalui aplikasi pesan seperti WhatsApp dan Telegram menjadi aktivitas internet terbesar kedua. Berkat media sosial, banyak desa kini mampu mengekspresikan potensinya kepada masyarakat luas, baik di tingkat nasional maupun global. Media sosial merupakan factor penting untuk mengembangkan promosi potensi wisata desa melalui media sosial (Muzni et al., 2023). Desa Wisata Denai Lama adalah salah satu contoh desa yang aktif mempromosikan potensinya melalui platform media sosial (Ardiani dan Putra, 2018).

Desa Wisata Denai Lama, yang juga dikenal sebagai Kampoeng Wisata Denai Lama, terletak di Kecamatan Pantai Labu, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Desa ini memiliki luas sekitar 276.000 hektar yang sebagian besar terdiri dari sawah dan perkebunan, dengan mayoritas penduduknya bekerja sebagai petani dan buruh (Lama, 2022). Pada 20 Januari 2019, Bupati H. Ashari Tambunan secara resmi membuka Desa Wisata Denai Lama, yang terdiri dari tiga tempat wisata utama: Lingkar Sanggar dan

Agrowisata Paloh Naga (Faustyna et al., 2021; Simanjuntak et al., 2021).

Setiap Minggu pagi, Kampoeng Wisata Denai Lama menjadi sangat meriah dari pukul 06:00 hingga 11:00 WIB, saat masyarakat desa melayani pengunjung yang datang untuk menikmati sarapan dalam acara yang dikenal sebagai "Pekan Sarapan Anak". Desa Wisata Denai Lama merupakan ruang kuliner yang diinisiasi oleh Komunitas Daerah Kawan Lama, sekelompok anak muda dari Desa Denai Lama yang berkolaborasi dengan Komunitas Penjangkauan Pariwisata Deli Serdang (Masata) (KEMENPAREKRAF, 2021; Purmono, 2021).

Dalam pelaksanaannya, desa ini mengedepankan tema-tema tradisional yang mendukung etnis dan budaya lokal. Budaya yang merupakan modal untuk menjadi desa wisata (Widiatmoko et al., 2024). Ide-ide tradisional tersebut tercermin dalam tata letak ruang, hidangan yang disajikan, pertunjukan budaya dan seni, serta alat pembayaran yang tidak menggunakan uang kertas melainkan Tempu, yang terbuat dari bambu atau kayu.. Tempu adalah alat pembayaran khusus di Desa Wisata Denai Lama, berbentuk persegi panjang. Pengunjung harus menukarkan uang tunai mereka dengan Tempu di loket yang telah disediakan, dengan harga setiap Tempu sebesar dua ribu rupiah. Inovasi ini mendapat banyak pujian, sehingga menarik wisatawan dari berbagai provinsi dan luar negeri.

Namun, penggunaan alat pembayaran tradisional ini menimbulkan tantangan dalam pengelolaan keuangan. Salah satu masalah utama adalah kesulitan dalam pembuatan laporan keuangan. Saat ini, pencatatan dan pelaporan keuangan di pasar ini masih

dilakukan secara manual, yang meningkatkan risiko kesalahan perhitungan. Pengelolaan keuangan di desa ini harus mematuhi prinsip-prinsip kebersihan, keteraturan, efektivitas, dan efisiensi (Martini et al., 2019). Aplikasi keuangan yang ada tidak mampu menangani konversi antara Tempu dan rupiah dengan baik, sehingga diperlukan aplikasi khusus untuk pengelolaan keuangan Tempu di Desa Wisata Denai Lama.

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memiliki potensi besar untuk meningkatkan aspek perekonomian masyarakat (Saryoko et al., 2020). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mencerminkan partisipasi perguruan tinggi dalam menerapkan pengetahuan mereka kepada masyarakat (Syahza, 2019). Pendekatan Community Based Participatory Action Research (CBPAR) bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada di masyarakat dengan mendefinisikan secara jelas peran peneliti dan kelompok yang diteliti (Putri, 2021). Hasil dari kegiatan ini adalah pengembangan aplikasi pengelolaan keuangan yang mampu mengatasi permasalahan konversi antara rupiah dan Tempu. Desa Denai Lama masuk dalam 100 nominasi Anugerah Pariwisata Indonesia (API) Award 2021. Setahun sebelumnya, Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Sandiaga Salahuddin Uno, pernah mengunjungi desa ini untuk memberikan motivasi dan dukungan dalam pengembangan destinasi wisata tersebut (Kominforstan, 2023). Urgensi pelaksanaan sangat dibutuhkan oleh pihak Desa Wisata, dalam menyelesaikan permasalahan rekapitulasi keuangan dan transparansi.

METODE

Pendekatan Community Based Participatory Action Research (CBPAR) bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan masyarakat dengan mendefinisikan secara jelas peran peneliti dan subjek penelitian (Putri, 2021). Komunitas yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini mencakup BumDes

Sastro 03-16, Unity Academy, Ali Institute of Research and Publication, serta pengelola Agrowisata Paloh Naga. Pendekatan partisipatif ini melibatkan warga desa dengan fokus pada tindakan yang bertujuan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi demi kesejahteraan masyarakat. Salah satu hasilnya adalah perancangan dan pembangunan aplikasi pengelolaan keuangan yang mempermudah transaksi di desa tersebut.

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Wisata Denai Lama menggunakan metode CBPAR, langkah-langkah yang diambil meliputi:

1. Desain dan Implementasi

Langkah awal adalah memahami kebutuhan masyarakat dengan mengidentifikasi kekuatan, kepentingan, misi, dan kemampuan yang dapat digunakan untuk tindakan. Proses ini juga mencakup penelitian terhadap permasalahan umum yang ada di Desa Wisata Denai Lama.

2. Keterlibatan Mitra

Mengidentifikasi dan melibatkan mitra penelitian, termasuk komunitas BumDes Sastro 03-16, Unity Academy, dan Ali Institute of Research and Publication, serta pengelola Agrowisata Paloh Naga.

3. Pengumpulan Data

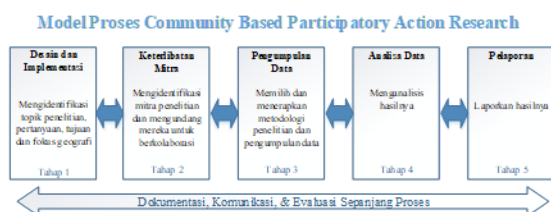
Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi sebelum pelaksanaan kegiatan pelatihan. Metode ini memastikan bahwa informasi yang diperoleh mencerminkan kondisi dan kebutuhan nyata di lapangan.

4. Analisis Data

Peneliti merancang dan melaksanakan rencana analisis berdasarkan hasil wawancara dan observasi. Alat dan metode analisis yang sesuai dipilih untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada. Hasil analisis kemudian disebarkan kepada masyarakat untuk mendapatkan umpan balik.

5. Pelaporan

Pada tahap akhir, hasil dari seluruh proses dirangkum dalam bentuk laporan dan disampaikan dalam bentuk artikel ilmiah. Laporan ini mencakup temuan penelitian, analisis data, dan rekomendasi solusi untuk masalah yang dihadapi. Langkah-langkah tersebut dapat terlihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Model Proses CBPAR

(Sumber: Hasil analisis, 2024)

Metode CBPAR ini tidak hanya membantu dalam mengatasi permasalahan keuangan di Desa Wisata Denai Lama, tetapi juga meningkatkan partisipasi dan pemberdayaan masyarakat melalui kolaborasi antara peneliti dan warga desa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbasis penelitian ini disajikan sesuai prosedur yang telah ditetapkan, dengan menggunakan metodologi CBPAR.

1. Desain dan Implementasi

Dari hasil wawancara, didapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang kebutuhan pengelola di Agrowisata Paloh Naga. Langkah ini menghasilkan informasi tentang permasalahan yang ada sehingga dapat diusulkan desain rancangan implementasi yang sesuai.

Di Agrowisata Paloh Naga, Tempu memiliki nilai tukar sebesar 2.000 rupiah per Tempu, dengan komisi sebesar 200 rupiah per Tempu pada penjualan. Oleh karena itu, penjual menerima 1.800 rupiah sebagai pendapatannya. Pencatatan manual sering kali menyebabkan kesulitan dalam menghitung konversi mata uang antara Tempu dan rupiah

serta dalam proses pembagian komisi kepada pengelola. Tanpa bantuan sistem, perhitungan sering kali tidak akurat dan tepat, yang dapat merugikan kedua belah pihak, baik penjual maupun pengelola. Sistem yang diusulkan, yang dijelaskan dalam Gambar 5, merupakan solusi yang dapat membantu mengatasi masalah tersebut.



Gambar 2. Sistem Keuangan Berbasis Web

(Sumber: Hasil analisis, 2024)

Gambar 2 menggambarkan proposal sistem keuangan berbasis web yang dapat diakses baik dalam kondisi online maupun offline.

2. Keterlibatan Mitra

Komunitas mitra, seperti BumDes Sastro 03-16, Unity Academy, dan Ali Institute of Research and Publication, berperan aktif dalam seluruh proses penelitian ini. Mitra terlibat dalam pengembangan pertanyaan, eksplorasi masalah, serta merancang dan melaksanakan pelatihan. Keterlibatan mitra sangat berharga karena mereka memiliki pemahaman mendalam mengenai permasalahan yang dihadapi pengelola Agrowisata Paloh Naga. Kerja sama ini menunjukkan bahwa pengelola desa wisata tidak hanya kurang memahami pencatatan keuangan tetapi juga memerlukan sistem yang dapat membantu mereka mengatasi masalah ini. Sosialisasi dan pelatihan penggunaan sistem yang dikembangkan sangat penting untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang pencatatan yang transparan serta pelaporan keuangan.



Gambar 3. Keterlibatan Mitra
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2024)

3. Pengumpulan Data

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa sebagian besar pengelola Agrowisata Paloh Naga belum terbiasa dengan sistem penginputan pendapatan, pengeluaran, dan pelaporan keuangan. Oleh karena itu, mereka memerlukan pelatihan untuk lebih efektif dalam mengelola keuangan Agrowisata Paloh Naga.

Tabel 1. Hasil Pengumpulan Data

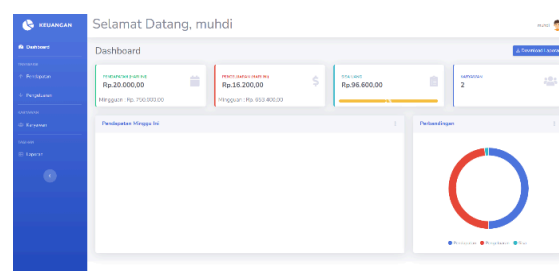
No	Keterangan	Hasil
1	Sarana Pembayaran	Tempu terbuat dari kayu atau bambu
2	Komunikasi yang terlibat dari pertukaran tempu	Pengunjung, Kasir serta Penjual
3	Biaya Pertempu	Per tempu Rp. 2.000,-
4	Pembagian hasil penjualan	Rp 1.800- ke penjual dan Rp. 200 ke pengelola
5	Pencatatan pembelian tempu serta hasil penjualan	Menggunakan Nota atau buku catatan

(Sumber: Hasil analisis, 2024)

4. Analisis Data

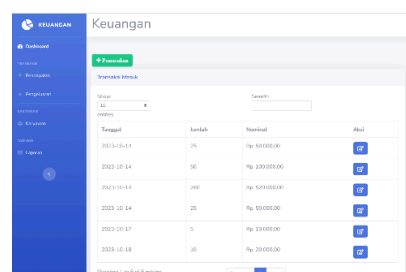
Hasil pengumpulan data dianalisis untuk membangun aplikasi laporan keuangan yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengelola Agrowisata Paloh Naga. Hasil analisis data memberikan solusi dan rekomendasi spesifik yang dapat meningkatkan

pemahaman masyarakat tentang pengelolaan keuangan.



Gambar 4. Laman Dashboard
(Sumber: Hasil analisis, 2024)

Gambar 4 menunjukkan tampilan awal aplikasi keuangan Agrowisata Paloh Naga. Halaman ini berisi panel kontrol dengan informasi mengenai pendapatan harian, pendapatan mingguan, pengeluaran harian, pengeluaran mingguan, sisa dana, jumlah karyawan, serta grafik perbandingan pendapatan, pengeluaran, dan sisa dana. Pengguna dapat mengunduh laporan dalam format excel dengan mengklik tombol "Unduh Laporan".



Gambar 5. Laman Pendapatan
(Sumber: Hasil analisis, 2024)

Menu pendapatan digunakan saat pelanggan ingin mengkonversi uang mereka menjadi tempu atau kayu untuk keperluan berdagang. Untuk mencatat transaksi pemasukan baru, pengguna hanya perlu mengetuk opsi "Tambah Pendapatan". Transaksi yang sudah tercatat bisa diubah dengan mengeklik "Edit" atau dihapus menggunakan "Hapus".

Tanggal	Jumlah	Nomor	Nama Penerima	Aksi
2023-10-24	36	Rp. 84.000,00	Kas 10-24	[Edit] [Hapus]
2023-10-24	50	Rp. 95.000,00	Kas 10-24	[Edit] [Hapus]
2023-10-24	42	Rp. 75.000,00	Kas 10-24	[Edit] [Hapus]
2023-10-24	40	Rp. 84.000,00	Kas 10-24	[Edit] [Hapus]
2023-10-24	42	Rp. 113.000,00	Kas 10-24	[Edit] [Hapus]
2023-10-24	10	Rp. 20.000,00	Kas 10-24	[Edit] [Hapus]
2023-10-24	50	Rp. 99.000,00	Kas 10-24	[Edit] [Hapus]

Gambar 6. Laman Pengeluaran
(Sumber: Hasil analisis, 2024)

Opsi "Pengeluaran" digunakan saat penjual ingin mengubah tempo yang diterima dari pembeli menjadi uang. Untuk mencatat transaksi belanja baru, pengguna dapat mengeklik "Tambah." Transaksi yang sudah dicatat juga bisa diubah dengan menekan "Edit" atau dihapus dengan "Hapus".

Nama	Jumlah Transaksi	Jumlah Total Uang	Aksi
Pendapatan	0	Rp. 718.000,00	[Unduh]
Pengeluaran	10	Rp. 113.000,00	[Unduh]

Gambar 7. Laman Laporan
(Sumber: Hasil analisis, 2024)

Menu "Laporan" mencakup dua jenis laporan, yaitu Laporan Pendapatan dan Laporan Pengeluaran. Kedua jenis laporan ini dapat diunduh dalam format Excel dengan mengklik tombol "Unduh." Dalam laporan-laporan ini, sistem melakukan perhitungan terkait jumlah kayu yang telah terjual, modal, total pendapatan, dan keuntungan.



Gambar 8. Pelatihan dan Serah Terima
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2024)

Proses pelatihan dilakukan dengan melibatkan beberapa mitra dimulai dengan implementasi dan desain pengabdian, melibatkan mitra seperti BumDes Sastro 3-16, Unity Academy, dan Ali Intitute of Research and Publication, pengumpulan data, analisis serta pelaporan.

Untuk memantau perkembangan program, data terkait keterlibatan masyarakat, penggunaan aplikasi, dan perubahan dalam literasi keuangan dikumpulkan secara berkala. Monitoring dan evaluasi ini bertujuan untuk mengukur dampak program pada pengelola. Pendapat dan masukan dari masyarakat sangat penting untuk memahami bagaimana program ini dirasakan. Melalui wawancara, kami mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang keberhasilan program dan bidang yang perlu ditingkatkan.



Gambar 9. Monitoring dan Evaluasi
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2024)

Tabel 2. Hasil Monitoring dan Evaluasi

No	Keterangan	Hasil
1	Sumber Daya Manusia	Pengelola mengerti menggunakan aplikasi dengan baik
2	Sarana dan Prasarana	Alat dukung sarana sangat mendukung seperti Laptop dan lainnya
3	Penggunaan Aplikasi	Perlu pengembangan lebih lanjut seperti berbasis online yang dapat di akses oleh android atau tablet
4	Pemasukan dan Pengeluaran pada Aplikasi	Tercatat dengan baik, tanggal pemasukan dan pengeluaran tersistem komputerisasi

5	Laporan pada Aplikasi ke Pimpinan	Perlu detail yang lebih lengkap seperti jumlah pendapatan dan lainnya
6	Pencatatan pendapatan penjual	Sangat mendukung dengan baik pengelola dapat mencetak setiap pendapatan dari penjual dan dapat dicetak langsung oleh printer kasir

(Sumber: Hasil analisis, 2024)

5. Pelaporan

Laporan pelaksanaan kegiatan ini akan menjadi sumber informasi penting bagi pengelola Agrowisata Paloh Naga untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang pengelolaan keuangan menggunakan Tempu dan aplikasi yang telah dirancang. Hasil dari pelaporan juga terbuat dalam video dokumenter pada URL *Youtube* atau <https://youtu.be/9t-7-ZklTk0?si=grZCdfteZCgiDGmo>.

SIMPULAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbasis penelitian ini, metodologi CBPAR telah digunakan untuk meningkatkan pemahaman pengelola Agrowisata Paloh Naga. Sejumlah tujuan penting telah tercapai, termasuk peningkatan pemahaman masyarakat tentang pengelolaan keuangan dengan bantuan teknologi.

Melalui berbagai kegiatan yang melibatkan partisipasi aktif pengelola dan mitra komunitas, pemahaman tentang pengelolaan keuangan menggunakan Tempu sebagai alat pembayaran terus meningkat. Pengelola Agrowisata Paloh Naga belajar menggunakan aplikasi untuk memanfaatkan Tempu secara efisien dalam transaksi sehari-hari dan mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang manajemen keuangan. Kegiatan ini juga mendukung pengembangan aplikasi pengelolaan keuangan yang memungkinkan pencatatan transaksi dan manajemen keuangan yang lebih efektif. Penyediaan aplikasi ini merupakan langkah

penting dalam memberikan solusi konkret bagi pengelola Agrowisata Paloh Naga.

Selama pelaksanaan program, sejumlah pelatihan telah diselenggarakan bagi masyarakat untuk memastikan bahwa mereka dapat memanfaatkan aplikasi pengelolaan keuangan dengan baik. Pelatihan tersebut difokuskan pada peningkatan pengetahuan keuangan dan keterampilan praktis. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan masyarakat dapat memanfaatkan aplikasi secara maksimal dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengelola keuangan dengan transparan dan efisien.

Kendala dan hambatan selama kegiatan dalam wawancara dan observasi setiap mitra memiliki kesibukan masing-masing sehingga terkendala waktu, setelah itu pada tahap pelaksanaan perangkat dan akses belum memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2022). Profil Internet Indonesia 2022. *Apji.or.Od, June*, 10.
- Faustyna, F., Rudianto, R., & Santoso, P. (2021). Pelatihan Komunikasi Krisis Masyarakat Lokal dalam Mengelola Keluhan Wisatawan saat Pandemi Covid19 untuk Pengembangan Destinasi Wisata Kampung Lama Paluh Naga di Desa Denai Lama Kecamatan Pantai Labu. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 69–76.
<https://doi.org/10.53299/bajpm.v1i2.41>
- KEMENPAREKRAF. (2021). *PASAR KAMU: Sebuah Surga Kuliner Tradisional Asal Deli Serdang*. Pemasaranekraf.Kemenparekraf.Go.Id.
<https://pemasaranekraf.kemenparekraf.go.id/pasar-kamu-sebuah-surga-kuliner-tradisional-asal-deli-serdang/>
- Kominfofan, D. (2023). *MILIKI POTENSI LUAR BIASA, DESA DENAI LAMA JADI WAKIL DELI SERDANG DI AJANG KOMPETISI DESA TERBAIK*.
<https://portal.deliserdangkab.go.id/miliki-potensi-luar-biasa-desa-denai-lama-j>

- adi-wakil-deli-serdang-di-ajang-kompetisi-desa-terbaik.html
- Lama, D. W. D. (2022). *Profil Desa Wisata Denai Lama*.
- Martini, R., Agustin, R., Fairuzdita, A., & Murinda, A. N. (2019). Pengelolaan Keuangan Berbasis Aplikasi Sistem Keuangan Desa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 25(2), 69. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v25i2.13916>
- Muzni, N., Hadiprashada, D., & Marlina, N. C. (2023). WORKSHOP DAN PEMBUATAN VIDEO PENDEK SEBAGAI UPAYA PROMOSI DESA WISATA DI DESA PANCA MUKTI KABUPATEN BENGKULU TENGAH. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3).
- Purmono, A. (2021). *Sejarah Pasar Kamu di Deli Serdang: Karya Anak Muda untuk Kuliner Tradisional*. Tempo.Co. <https://travel.tempo.co/read/1509250/sejarah-pasar-kamu-di-deli-serdang-karya-anak-muda-untuk-kuliner-tradisional>
- Putri, R. A. (2021). Application of Powtoon Animation as a Learning Media Using the Community Based Participatory Action Research (CBPAR) Method. *J-IbM: Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 1(1), 16–22.
- Saryoko, A., Sari, R., Rianto, V., & Rosyida, S. (2020). Pemanfaatan IPTEK Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Untuk Masyarakat Pela Mampang Di Masa Pandemi. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 304–310. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v3i2.920>
- Simanjuntak, A. L., Sinaga, R., Quality, U., & Medan, K. (2021). Dampak Agrowisata Padi Sawah Paloh Naga Terhadap Aspek Sosial-Ekonomi Masyarakat. *Regionomic*, 3(02).
- Syahza, A. (2019). Dampak nyata pengabdian perguruan tinggi dalam membangun negeri. *Unri Conference Series: Community Engagement*, 1, 1–7. <https://doi.org/10.31258/unricsce.1.1-7>
- Widiatmoko, S., Supriyana, A., & Ash-Shiddiqy, A. R. (2024). PENGEMBANGAN TOPONIMI SEBAGAI DAYA DUKUNG WISATA DI DESA MEDALSARI KABUPATEN KARAWANG. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1). <https://doi.org/10.24198/kumawula.v7i1.46504>