

Workshop Pembuatan Aplikasi Arsip Elektronik

Lalu Muhammad Fauzi^{*1}, Muhammad Gazali², Husnul Mukti³, Nila Hayati⁴,
B. Fitri Rahmawati⁵

lmfauzi@hamzanwadi.ac.id^{*1}

^{1,4}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas MIPA, Universitas Hamzanwadi

²Program Studi Statistika, Fakultas MIPA, Universitas Hamzanwadi

³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas IP, Universitas Hamzanwadi

⁵Program Studi Pendidikan Sejarah, FISE, Universitas Hamzanwadi

Received: 7 June 2022

Accepted: 29 July 2022

Online Published: 31 July 2022

DOI: 10.29408/ab.v3i1.5824

Abstrak: Sebagai pusat informasi, setiap arsip bisa membantu ingatan seseorang mengenai sebuah naskah tertentu. Sebagai sumber dokumentasi, arsip dapat digunakan pemimpin organisasi dalam mengambil keputusan dengan tepat mengenai masalah yang dihadapi. Sebagai bukti resmi pertanggung jawaban penyelenggaraan administrasi. Guru tidak hanya dituntut untuk pawai dalam memahami materi pelajaran akan tetapi guru juga harus mampu mengarsipkan dokumen-dokumen penting sebagai bagian dari pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian tujuan dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan dan mempermudah guru dalam mengelola dokumen. Untuk meningkatkan hal tersebut dianggap penting untuk memberikan workshop atau pelatihan dalam aplikasi arsip elektronik. Workshop dilaksanakan dengan metode pemberian materi, praktek pembuatan aplikasi elektronik dan pendampingan peserta setelah selesai kegiatan workshop. Workshop dilaksanakan pada hari Sabtu, 28 Agustus 2021 bertempat di SDN 4 Perigi. Hasil workshop memberikan gambaran bahwa peserta telah mampu membuat aplikasi arsip elektronik dengan menggunakan aplikasi Auto Play Media Studio 8.0 walaupun masih perlu perbaikan untuk penyempurnaan, akan tetapi hasil atau produk yang dibuat sudah dapat digunakan atau diimplementasikan.

Kata kunci: Arsip Elektronik, Auto Play Media Studio, Workshop

Abstract: Each archive can help one's memory of a particular manuscript as an information center. As a source of documentation, archives can be used by organizational leaders in making appropriate decisions regarding the problems at hand as an official proof of responsibility for the administration's administration. Teachers are not only required to march in understanding the subject matter, but teachers must also be able to archive important documents as part of implementing learning. It is considered essential to provide workshops or training in electronic archive applications. The workshop was carried out for one whole day with details of the provision of materials, the practice of making electronic applications, and mentoring of participants after the workshop activities were completed. The workshop will be held on Saturday, August 28, 2021, at SDN 4 Perigi. The results of the workshop provide an illustration that participants have been able to create electronic archive applications using the Auto Play Media Studio 8.0 application

Keywords: Autoplay Media Studio, Electronic Archive, Workshop

PENDAHULUAN

Dokumen dapat didefinisikan sebagai kertas tertulis atau cetakan yang memuat bentuk asli, resmi, atau hukum dari sesuatu dan dapat digunakan untuk memberikan bukti atau informasi yang menentukan. Ini adalah definisi dokumen tradisional, saat ini ada jenis dokumen penting lainnya yaitu dokumen elektronik, yang dapat didefinisikan sebagai sebuah karya yang dibuat dengan aplikasi, seperti pengolah kata. Ini direpresentasikan secara elektronik sebagai file elektronik yang dapat disimpan pada media penyimpanan elektronik. File ini dapat berupa gambar, file yang dapat dieksekusi atau file lain yang berisi data atau informasi (Kamus Gratis).

Saat ini, lembaga pendidikan menghadapi tantangan untuk mengatasi volume besar informasi yang disajikan sebagai data cetak atau berbasis kertas dan elektronik. Arsip tradisional yang diadopsi untuk menyimpan dokumen cetak telah digantikan baru-baru ini dengan arsip elektronik dan sistem manajemen data untuk mengatur dan menyimpan semua informasi yang mungkin dikumpulkan dan digunakan di universitas dan perguruan tinggi. Di lembaga pendidikan, penggunaan sistem manajemen informasi didasarkan pada kebutuhan untuk merancang, mengumpulkan, menyimpan, mengkategorikan, dan memperluas data yang ditangani oleh organisasi untuk aktivitas sehari-hari mereka (Maican & Lixandriou, 2016). Biasanya, lembaga pendidikan mengumpulkan dan menyimpan dokumen dan catatan yang berkaitan dengan penelitian dan kegiatan ilmiah, pendidik, mahasiswa, kursus, kurikulum, beasiswa dan magang, serta biaya kuliah di antara kategori lainnya.

Saat ini, sekolah, kantor bahkan di semua instansi perlu menyimpan dan memelihara banyak data, dan mereka menyatakan permintaan yang cukup besar untuk menggunakan alat dan pendekatan yang paling tepat untuk mengelola informasi dan dokumen mereka. Tujuan dari pengarsipan elektronik dan pengelolaan data elektronik dalam konteks ini adalah untuk meningkatkan aktivitas sehari-hari administrator, akademisi, dan peneliti untuk berkontribusi pada pencapaian tujuan khusus mereka. Perguruan tinggi bergantung pada pengelolaan dokumen dan pengarsipan yang efektif karena mereka secara teratur memanfaatkan materi kursus dan pengajaran, publikasi, tesis dan disertasi, manuskrip, formulir aplikasi mahasiswa, catatan, pengajuan, laporan, peraturan, dan kebijakan, serta file administrasi, file video dan audio (Maican & Lixandriou, 2016; Van Loon et al., 2017). File-file yang kita kumpulkan dalam bentuk hard copy seringkali menjadi masalah dalam pengarsipannya (Darwis et al., 2022; Muhidin et al., 2016; Retnawati et al., 2018). Akibatnya, administrator dan manajer, serta akademisi dan peneliti, yang bekerja di lembaga pendidikan tertarik untuk mengikuti kebijakan dan menggunakan sistem yang memastikan pengelolaan dan penyimpanan dokumen dan jenis data lainnya secara efisien. Penerapan sistem pengarsipan elektronik yang efektif memungkinkan aliran informasi vertikal dan horizontal yang mudah dalam suatu organisasi.

Terdapat beberapa platform yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan aplikasi penyimpanan dokumen secara elektronik. Platform-platform tersebut diantaranya adalah AutoPlay media studio 8.0 dapat membantu dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran dan dapat juga dimanfaatkan dalam pembuatan arsip digital (Fauzi et al., 2021). Dokumen-dokumen yang dihasilkan oleh organisasi formal atau informal mewakili keberadaannya dan mengekspresikan kegiatannya. Akumulasi dokumen adalah data dan informasi untuk organisasi itu dan pengaruhnya terhadap masyarakat. Dari kondisi yang dikemukakan di atas, tampaknya perlu dilakukan suatu kegiatan yang mampu meningkatkan pemahaman dan

keterampilan para guru dalam mengorganisir dokumen sebagai bagian dari pengembangan kompetensi profesionalisme (Fauzi et al., 2020; Samsuri et al., 2020). Hal ini dilakukan melalui kegiatan pengabdian pada masyarakat sebagai salah satu implementasi dari kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi.

METODE PELAKSANAAN

Tahapan kegiatan dirangkaikan dengan kegiatan awal berupa analisis kebutuhan dan inventarisasi permasalahan yang terjadi terkait dengan pengarsipan dokumen pembelajaran atau dokumen lain. Selanjutnya melakukan komunikasi dengan ketua KKG Gugus Perigi Kecamatan Suela. Setelah membangun komunikasi dengan ketua gugus, kami selaku tim selanjutnya mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan untuk pelaksanaan workshop. Pada tahap ini, kegiatan akan dilaksanakan dengan model pelatihan pembuatan aplikasi arsip elektronik. Pelatihan ini terdiri dari beberapa kegiatan yakni: pemberian materi, praktek pembuatan aplikasi elektronik dan pendampingan peserta setelah selesai kegiatan workshop. Bentuk kegiatan yang dilakukan adalah workshop pembuatan aplikasi arsip elektronik.

Waktu dan tempat

Pelaksanaan kegiatan workshop selama 1 hari bertempat di SDN 4 Perigi bekerja sama dengan Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus Perigi. Adapun jadwal kegiatan yang dimaksud dapat dilihat pada tabel 1. sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Workshop Pembuatan Aplikasi Arsip Elektronik

Jam	Kegiatan	Narasumber/Fasilitator	Moderator
Sabtu, 28 Agustus 2021			
08.30-09.00	Registrasi peserta	-	Panitia
09.00-09.30	Pembukaan	Ketua panitia	Panitia
09.30-12.00	Pemberian materi dan praktek	Tim pengabdian	Panitia
12.00-13.30	Isoma	-	Panitia
13.30-16.00	Praktek lanjutan	Tim pengabdian	Panitia

Prosedur pelaksanaan

Prosedur atau tahap-tahap kegiatan workshop pembuatan aplikasi arsip elektronik yang dilaksanakan di SDN 4 Perigi dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Tahap-Tahap Kegiatan Workshop Pembuatan Aplikasi Arsip Elektronik

No	Kegiatan	Penjelasan	Sasaran
1	Sosialisasi	Penyampaian informasi tentang program pengabdian masyarakat dengan melakukan penjangkaran masalah dan membuat analisis solusi yang dapat dilaksanakan	Tim pengabdian

2	Perencanaan	Tim melakukan pengumpulan data Guru, dan Tim tentang guru, membuat proposal, Pengabdian serta mempersiapkan bahan-bahan berupa materi dan bahan praktek
3	Pelaksanaan	Dilaksanakan workshop pembuatan Guru aplikasi arsip elektronik dengan cara pendampingan oleh narasumber dan tim pengabdian
4	Evaluasi	Narasumber dan tim pengabdian Guru menilai hasil kerja peserta
5	Pelaporan	Tim pemberdayaan membuat laporan Tim pengabdi kegiatan dari awal sampai akhir kegiatan dalam bentuk artikel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Workshop dilaksanakan selama 1 hari penuh yakni pada hari Sabtu, 28 Agustus 2021. Pelaksanaan workshop mulai jam 08.30 wita, dengan kegiatan registrasi peserta yang dilakukan oleh panitia. Peserta yang terdaftar dan mengikuti workshop sebanyak 43 orang dari 7 sekolah yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus Perigi. Pada pukul 08.30-09.00 Wita pembukaan workshop oleh panitia, dengan memberikan beberapa penguatan dalam sambutan yang diberikan oleh ketua panitia sekaligus ketua KKG Gugus Perigi Kecamatan Suela. Pada sambutannya memaparkan pentingnya peningkatan kompetensi dalam menghadapi pembelajaran abad 21 yang salah satunya adalah peningkatan di bidang penguasaan teknologi pembelajaran yakni pengembangan media pembelajaran interaktif yang diterapkan pada masa pandemic covid-19 saat ini. Selanjutnya pada pukul 09.00-12.00 Wita pelaksanaan workshop yang dimulai dengan pemaparan materi terkait program atau aplikasi yang digunakan yakni penjelasan atau tutorial penggunaan aplikasi Auto Play Media Studio 8.0 yang digunakan dalam membuat media pembelajaran interaktif. Tim pengabdi telah menyiapkan bahan yang akan dijadikan praktik yang terdiri dari software Auto Play Media Studio 8.0, buku panduan praktik, materi pelajaran, dan gambar-gambar yang akan dijadikan sebagai latar belakang dari media yang akan dibuat.

Pada sesi ini narasumber yang terdiri dari lima orang membagi tugas yakni satu orang sebagai pemateri dan empat orang sebagai pendamping praktik yang berada di tengah peserta. Narasumber memandu peserta menginstal program AutoPlay Media Studio 8.0 yang akan digunakan dalam membuat aplikasi arsip elektronik. Pelaksanaan workshop berjalan dengan baik sebagaimana yang diharapkan namun terdapat beberapa kendala yang dihadapi diantaranya adalah adanya perangkat atau laptop peserta yang tidak suport program, beberapa peserta belum menguasai IT dan kendala teknis lainnya. Akan tetapi antusias peserta cukup bagus setelah melihat beberapa contoh aplikasi arsip digital yang telah disiapkan oleh tim pengabdi, hal ini terlihat dari keinginan untuk mengembangkan diri bagi peserta sangat tinggi.

Sebagaimana pemaparan narasumber tentang pentingnya pengarsipan dokumen dalam bentuk elektronik seperti ini, peserta mulai antusias untuk membuat dan mengembangkan

sehingga dokumen-dokumen tersebut tidak tercecer dan dapat dicari dengan mudah dan kapan pun secara elektronik. Berdasarkan motivasi yang diperlihatkan oleh peserta kami selaku tim pengabdian menjadi bergairah untuk memberikan pendampingan sehingga peserta memahami dan dapat membuat aplikasi arsip elektronik yang akan digunakan dalam berbagai hal terutama pengarsipan dokumen pembelajaran. Pada pukul 12.00 – 13.30 Wita sesi istirahat sholat dan makan siang. Kemudian dilanjutkan lagi pada pukul 13.30 – 16.00 Wita yakni praktik lanjutan pembuatan aplikasi arsip elektronik. Hasil dari pelaksanaan kegiatan workshop memberikan gambaran bahwa peserta telah memahami dan mampu membuat aplikasi arsip elektronik dengan menggunakan program Auto Play Media Studio 8.0 walaupun masih berupa draf yang sederhana. Kegiatan workshop dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Pembukaan workshop oleh ketua panitia

Ketua Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus Perigi Kecamatan Suela sekaligus sebagai ketua panitia membuka acara workshop dengan memberikan pemaparan bahwa kegiatan semacam ini akan terus dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam rangka menghadapi era globalisasi seperti saat ini. Adapun tindak lanjut yang diharapkan oleh KKG Gugus Perigi Kecamatan Suela berupa pendampingan dan kerjasama dengan pihak Universitas Hamzanwadi dalam bidang-bidang yang lain.



Gambar 2. Pemaparan materi penggunaan program Auto Play Media Studio 8.0 sebagai aplikasi pembuatan arsip elektronik

Materi yang disampaikan berupa cara pengoperasian program AutoPlay Media Studio 8.0 yang dimanfaatkan untuk membuat aplikasi arsip elektronik berdasarkan panduan praktik yang telah disiapkan, peserta langsung memulai praktek berdasarkan buku panduan dan yang didampingi oleh tim pengabdian yang lain.



Gambar 3. Aktivitas peserta workshop

Setelah melakukan pendampingan selama kurang lebih satu bulan secara daring, beberapa peserta telah menunjukkan hasil atau produk yang dibuat. Peserta meminta arahan dan evaluasi produk dengan harapan akan ada revisi sehingga menjadi lebih baik. Peserta dan tim pengabdian membuat grup WA untuk dijadikan sebagai alat komunikasi jika peserta menemukan kesulitan. Peserta secara intens bertanya terkait permasalahan yang dihadapi pada saat membuat aplikasi arsip elektronik.



Gambar 4. Salah satu bentuk hasil peserta secara mandiri

Secara umum peserta mampu membuat aplikasi arsip elektronik dengan menggunakan program AutoPlay Media Studio 8.0 secara mandiri walaupun masih banyak perbaikan-perbaikan dalam penyempurnaan, namun aplikasi arsip elektronik yang telah dibuat sudah dapat digunakan untuk mendokumentasikan dokumen-dokumen yang penting sehingga tidak hilang dan dapat ditemukan secara cepat.

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan ini memberikan gambaran bahwa salah satu bentuk peningkatan kompetensi pedagogik guru adalah melalui pelatihan atau workshop sehingga kegiatan ini sangat penting untuk pengembangan diri bagi guru-guru. Pelatihan atau workshop memiliki manfaat yang mendalam bagi peningkatan kompetensi peserta serta menjadi bagian terpenting dalam peningkatan mutu pendidikan sebagaimana harapan dari pembelajaran abad 21

Pembahasan

Aplikasi arsip elektronik merupakan sebuah alat penunjang dalam mengumpulkan dokumen-dokumen yang akan dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam: 1) mengatur, memelihara dengan baik dan aman; 2) jika dibutuhkan bisa ditemukan dengan cepat dan tepat; 3) menghemat waktu dan tenaga; dan 4) menghemat tempat penyimpanan. Arsip harus dikelola dengan baik, hal ini karena arsip merupakan catatan rekaman kegiatan atau sumber informasi dengan berbagai macam bentuk yang dibuat oleh instansi, lembaga, organisasi maupun perseorangan dalam rangka pelaksanaan kegiatan (Sholeh, 2018). Di era digital, pengelolaan arsip elektronik menjadi tren sekaligus fokus pengembangan pengelolaan dalam banyak institusi (Putranto, 2018). Untuk kebutuhan-kebutuhan proses akreditasi di sekolah maka pengelolaan dokumen perlu dilakukan baik dalam bentuk hard copy maupun digital atau elektronik demi memudahkan guru dan tenaga kependidikan dalam pengelolaannya (Rismayeti et al., 2020). Untuk membuat aplikasi arsip elektronik salah program yang dapat dimanfaatkan adalah Auto Play Media Studio 8.0. Program ini merupakan sebuah program yang sederhana namun memberikan hasil yang baik dalam mendesain aplikasi arsip elektronik. AutoPlay Media Studio 8.0 tidak hanya digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif namun dapat juga digunakan sebagai program untuk membuat aplikasi yang lain (Bahri et al., 2018; Nugraha & Sudiyono, 2018).

Keterbatasan tempat, ruang dan kurangnya keteraturan serta ketelitian dalam mengarsipkan dokumen oleh guru dan tenaga kependidikan untuk itu diadakan sebuah workshop pembuatan aplikasi arsip elektronik dilingkungan kelompok kerja guru (KKG) Gugus Perigi Kecamatan Suela. Pelaksanaan kegiatan workshop Pembuatan aplikasi arsip elektronik yang dilaksanakan selama satu hari penuh dengan pendampingan selama satu bulan secara individu dan kelompok.

Pelaksanaan workshop sebagaimana jadwal yang telah ada, kegiatan berlangsung sangat baik hal ini terlihat dari aktivitas peserta selama kegiatan, baik pada saat kegiatan pembukaan sampai dengan praktek pembuatan media pembelajaran walaupun masih terdapat beberapa kendala yang terjadi selama kegiatan berlangsung. Namun kendala-kendala seperti yang dikemukakan pada hasil pelaksanaan di atas dapat diatasi dengan baik sehingga pelaksanaan berjalan sebagaimana yang diharapkan. Jika dilihat perkembangan peserta dalam mendesain dan membuat aplikasi arsip elektronik mengalami peningkatan hal ini terlihat dari hasil produk peserta yang telah disajikan pada hasil pelaksanaan di atas. Sedangkan hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta telah mampu membuat aplikasi arsip elektronik interaktif dengan menggunakan aplikasi atau program Auto Play Media Studio 8.0 dengan baik, namun untuk menyempurnakan hasil atau produk dari peserta membutuhkan banyak latihan.

SIMPULAN

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menata, mengumpulkan dan memelihara dokumen-dokumen penting sehingga setiap saat dibutuhkan dapat ditemukan dengan cepat. Di industri 4.0 saat ini semua bentuk kegiatan diimplementasikan dalam bentuk elektronik atau digital dengan tujuan memudahkan akses. Untuk meningkatkan kompetensi guru sebagaimana yang diharapkan pada dunia industri 4.0 adalah peningkatan kemampuan guru di bidang IT (teknologi informasi).

Dari hasil observasi pada Kelompok Kerja Guru (KKG) – Perigi Kecamatan Suela, tim menemukan bahwa penguasaan guru di bidang IT (teknologi informasi) terutama pada penggunaan dan pemanfaatan platform-platform yang dapat dimanfaatkan untuk memudahkan dan membantu guru serta tenaga kependidikan dalam mendokumentasikan dokumen-dokumen penting masih kurang. Berdasarkan permasalahan ini kami tim pengabdian memberikan workshop pembuatan aplikasi arsip elektronik dengan menggunakan aplikasi AutoPlay Media Studio 8.0.

Hasil workshop memberikan gambaran bahwa peserta telah mampu membuat aplikasi arsip elektronik dengan menggunakan aplikasi AutoPlay Media Studio 8.0 walaupun masih perlu perbaikan untuk penyempurnaan, akan tetapi hasil atau produk yang dibuat sudah dapat digunakan atau diimplementasikan pengarsipan dokumen-dokumen penting. Dengan demikian tujuan dari workshop ini telah tercapai sebagaimana yang diharapkan.

Adapun temuan-temuan yang didapatkan selama proses workshop dan kegiatan pendampingan bahwa: 1) selain program Autoplay Media Studio 8.0 dijadikan sebagai program pembuat aplikasi arsip digital, peserta juga memanfaatkan sebagai program pembuatan media pembelajaran interaktif, 2) aplikasi arsip digital mempermudah peserta dalam pengelolaan dokumen, dan 3) aplikasi arsip digital memberikan manfaat bagi guru dan sekolah dalam mempersiapkan proses akreditasi sekolah.

PERNYATAAN PENULIS

Artikel yang disusun oleh tim pengabdian ini merupakan artikel baru dan belum pernah diterbitkan pada jurnal lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, A., Hidayat, W., & Muntaha, A. Q. (2018). Penggunaan Media Berbasis Autoplay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa : Sebuah Inovasi Media Pembelajaran Using AutoPlay Media Studio 8 -based Media to Improve Students ' Activities and Learning Outcome : An Innovation of. *Proceeding Biology Education Conference*, 15(1), 394–401.
- Darwis, D., Sulistiani, H., Isnain, A. R., Yasin, I., Hamidy, F., Mersita, R., & Mega, E. D. (2022). Pelatihan Pengarsipan Secara Elektronik (E-Filling) Bagi Perangkat Desa Di Pekon Sukanegeri Jaya. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(1), 108. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1946>
- Fauzi, L. M., Gazali, M., Mukti, H., & Rahmawati, B. F. (2021). Workshop pembuatan media pembelajaran interaktif dalam memenuhi tuntutan pembelajaran Abad 21. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 185–194.

<https://doi.org/10.29408/ab.v2i2.4115>

Fauzi, L. M., Supiyati, S., & Rasidi, A. (2020). Workshop Distance Learning Di Masa Pandemic Covid 19. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 16–21.

<https://doi.org/10.29408/ab.v1i1.2405>

Maican, C., & Lixandriou, R. (2016). A system architecture based on open source enterprise content management systems for supporting educational institutions. *International Journal of Information Management*, 36(2), 207–214. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2015.11.003>

Muhidin, S. A., Hendri, W., & Santoso, B. (2016). Pengelolaan arsip digital. *Pendidikan Bisnis & Manajemen*, 2(3), 178–183. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpbm/article/view/1708>

Nugraha, D. A., & Sudiyono, S. (2018). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Autoplay Media Studio Bagi Guru-Guru Sdn Merjosari 1. *Jurnal Terapan Abdimas*, 3(2), 182. <https://doi.org/10.25273/jta.v3i2.2811>

Putranto, W. A. (2018). Pengelolaan Arsip Di Era Digital:Mempertimbangkan Kembali Sudut Pandang Pengguna. *Diplomatika: Jurnal Kearsipan Terapan*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.22146/diplomatika.28253>

Retnawati, L., Saurina, N., Pratama, F., Wahyuningtyas, E., & Syidada, S. (2018). Pelatihan Pembuatan Penataan Arsip Berbasis Web di Kelurahan Panjang Jiwo. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, 2(2), 53–61. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2018.v2i2.305>

Rismayeti, R., Evizariza, Dul Hakim, T., & Amelia, V. (2020). Pengenalan Kearsipan dan Pelatihan Arsip Digital untuk Pustakawan dan Tata Usaha Sekolah Se Kota Madya Pekanbaru. *BIDIK: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 32–37. <https://doi.org/10.31849/bidik.v1i1.5067>

Samsuri, T., Muliadi, A., Muhali, M., Asy'ari, M., Prayogi, S., & Hunaepi, H. (2020). Pelatihan desain media interaktif pada pembelajaran daring bagi dosen pendidikan biologi. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 30–35. <https://doi.org/10.29408/ab.v1i2.2745>

Sholeh, M. (2018). Pengelolaan Arsip Berbasis Digital Dengan Menggunakan Tanda Tangan Elektronik Dan Implementasi Aplikasi Arsip Menggunakan Arteri. *Dharma Bakti*, 1(2), 140–150. <https://ejournal.akprind.ac.id/index.php/dharma/article/view/1132>

Van Loon, J. E., Akers, K. G., Hudson, C., & Sarkozy, A. (2017). Quality evaluation of data management plans at a research university. *IFLA Journal*, 43(1), 98–104. <https://doi.org/10.1177/0340035216682041>