

Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Masyarakat dalam Merancang Produk UMKM



Huki Chandra^{*1}, Paramaditya Arismawati², Ayu Endah Wahyuni³, Friska Nur Azizah⁴, Najwa Zuklizatuz Zahiroh⁵, Maulidia Eka Erlina⁶, Muhammad Fikri Julianugerah⁷

Prodi Teknik Industri Kampus Surabaya, Fakultas Rekayasa Industri, Telkom University, Surabaya, Indonesia

hukichandra@telkomuniversity.ac.id^{1*}, paramadityaars@telkomuniversity.ac.id²,

ayuendah@telkomuniversity.ac.id³, azizahfrs@student.telkomuniversity.ac.id⁴,

najwazahir@student.telkomuniversity.ac.id⁵,

maulidiaekaerlina@student.telkomuniversity.ac.id⁶,

fikrijulianugrah@student.telkomuniversity.ac.id⁷

Submission	2024-05-04
Review	2024-06-10
Publication	2024-06-22

ABSTRAK

Dalam menjalankan usaha, keterampilan merancang adalah hal yang penting untuk mendukung usaha perusahaan, khususnya bagi Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). Pelatihan aplikasi Canva adalah salah satu upaya yang perlu dilakukan agar masyarakat dapat merancang produk dan membuat iklan atau poster produk-produk UMKM. Oleh karena itu, pelatihan aplikasi Canva perlu diikuti oleh anggota UMKM. Berdasarkan masalah tersebut, maka dibutuhkan kesadaran akan pentingnya keterampilan aplikasi perancangan Canva. Keterampilan tersebut dapat ditingkatkan melalui pelatihan yang diberikan oleh orang yang pintar menggunakan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan tentang pengenalan aplikasi Canva yang dibutuhkan dalam merancang produk-produk maupun poster untuk menunjang usaha UMKM. Kegiatan pelatihan aplikasi Canva sudah efektif dalam peningkatan tingkat pemahaman peserta. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan signifikan nilai tes akhir peserta dengan nilai tes awal mereka, sehingga kegiatan pelatihan aplikasi Canva bagi masyarakat UMKM ini dapat dilaksanakan kembali di lain waktu. Kegiatan pelatihan aplikasi Canva bagi masyarakat UMKM ini dirasa memuaskan bagi para peserta pelatihan dan cukup penting dengan rata-rata 4.34 dari skala 5.00, sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan ini sudah memuaskan peserta dan sudah cukup menjawab harapan dan kepentingan peserta pelatihan.

Kata Kunci: *Pelatihan Canva; Desain; UMKM*



PENDAHULUAN

Di era modern saat ini penguasaan teknologi sangat penting agar dapat mengikuti perkembangan perdagangan di tingkat internasional. Kondisi saat ini masih banyak UMKM yang belum menguasai berbagai teknologi (Wardhani et al., 2023). Kemampuan merancang pada zaman modern sangat dibutuhkan untuk mendukung ekonomi masyarakat (Satiti et al., 2022). Seiring dengan kemajuan teknologi, penggunaan aplikasi grafis di kalangan perusahaan di Indonesia mulai meningkat (Wahidin et al., 2022). Berdasarkan beberapa penelitian pada pengabdian masyarakat terdahulu membuktikan bahwa pelatihan aplikasi Canva sangat bermanfaat bagi mitra. Pelatihan aplikasi perancangan digital dapat meningkatkan keahlian penggunaan teknologi visual dan mengasah kreativitas. Aplikasi Canva sangat mudah digunakan untuk membuat poster, spanduk, dan video animasi (Safitri et al., 2023), (Saiful et al., 2023). Canva digunakan sebagai salah satu aplikasi perancangan yang menarik dan beragam, praktis serta interaktif dalam membantu UMKM melakukan komunikasi dalam promosi produknya (Addini et al., 2023), (Isnaini et al., 2021). Dalam sektor perdagangan, terutama di era digital pada saat ini suatu bisnis perlu dipromosikan. Iklan yang menarik dan interaktif tentunya akan menarik perhatian pelanggan (Ulansari et al., 2022). Dalam merancang suatu iklan yang menarik dibutuhkan aplikasi yang membantu penggunaannya, salah satunya adalah Canva (Nurhayaty et al., 2022). Oleh sebab itu diperlukan kemampuan merancang suatu produk maupun iklan untuk mendukung suatu usaha.

Aplikasi Canva memungkinkan penggunaannya secara online untuk merancang dan mengubah sebuah desain (Zulkarnain dan Fauziyah, 2022). Aplikasi ini dapat digunakan oleh pemula dengan cepat, memiliki kualitas gambar yang baik, dapat digunakan melalui komputer maupun android, memungkinkan penggunaannya untuk berkolaborasi, serta dapat diunduh menjadi format pdf maupun jpg (Munanjar et al., 2023), (Kusumawati et al., 2023). Pengguna aplikasi Canva juga tidak perlu membuat desain dari awal karena sudah terdapat template yang sangat banyak (Wibawanti dan Mustika, 2023), (Sihotang et al., 2023). Aplikasi ini pun tidak sulit digunakan dan dapat diakses secara gratis (Zubair et al., 2023), (Fiani dan Hanif, 2022). Kegiatan pengabdian masyarakat terdahulu membuktikan bahwa pelatihan aplikasi Canva dapat meningkatkan keterampilan merancang para mitra (Satiti et al., 2022). Pelatihan Canva juga dapat meningkatkan keterampilan mitra dalam menggunakan aplikasi desain grafis (Putri dan Nurdin, 2024).

Telkom University Surabaya memiliki peran yang penting dalam pengembangan masyarakat sekitar, salah satunya adalah melalui program pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk memberikan manfaat yang nyata bagi komunitas lokal. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi, kebutuhan akan keterampilan dalam mengoperasikan perangkat lunak komputer menjadi semakin mendesak. Wonokromo, Surabaya, sebagai salah satu wilayah yang terus berkembang, memiliki potensi besar dalam pembangunan masyarakat lokal. UMKM sebagai salah satu kumpulan usaha-usaha kecil menengah yang aktif di tingkat Telkom University Surabaya memiliki peran yang penting dalam pengembangan masyarakat sekitar, salah satunya adalah melalui program pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk memberikan manfaat yang nyata dalam memberikan keterampilan merancang kemasan untuk mendukung usaha masyarakat.

Masyarakat yang disasar adalah pada karang taruna di Wonokromo, Surabaya, mencakup beragam individu dari berbagai latar belakang sosial dan pendidikan. Karakteristik masyarakat sasar ini umumnya adalah pelaku UMKM yang memiliki keinginan untuk berkembang dalam memajukan usaha-usahanya. Namun, sebagian dari mereka mungkin belum memiliki akses atau keterampilan dalam menggunakan teknologi informasi secara efektif. Beberapa di antara anggota UMKM memiliki latar belakang pendidikan yang terbatas, sedangkan yang lainnya banyak juga yang memiliki potensi besar namun kurang mendapat kesempatan untuk mengembangkan keterampilan mereka.

Masalah yang dihadapi oleh anggota UMKM adalah kurangnya keterampilan dalam penggunaan teknologi informasi di era digital ini khususnya merancang kemasan produk maupun iklan untuk mendukung produk UMKM menjadi lebih menarik. Hal ini dapat menjadi hambatan bagi mereka dalam memanfaatkan peluang yang ada, seperti kesempatan untuk memasarkan produk mereka ke tempat yang lebih modern. Selain itu, rendahnya keterampilan teknologi informasi juga dapat menghambat upaya mereka dalam meningkatkan brand awareness terhadap lembaga pendidikan seperti Telkom University di Surabaya. Dengan meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan aplikasi Canva, anggota UMKM akan dapat lebih efektif dalam mendukung pengembangan usaha anggota-anggotanya dan sekaligus membantu meningkatkan citra Telkom University sebagai lembaga pendidikan yang peduli terhadap pengembangan masyarakat lokal.

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan aplikasi komputer, khususnya aplikasi Canva kepada anggota UMKM, Surabaya, untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi informasi. Selain itu juga bertujuan untuk meningkatkan brand awareness tentang Telkom University Surabaya di kalangan anggota UMKM dan masyarakat sekitar sebagai lembaga yang peduli terhadap pengembangan masyarakat. Bagi pihak UMKM program pengabdian masyarakat ini bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan anggota UMKM dalam penggunaan teknologi informasi, memperluas pemasaran, dan memberikan kontribusi positif pada perkembangan komunitas. Lalu untuk memperluas jaringan sosial dan meningkatkan hubungan antar-anggota UMKM melalui kegiatan pelatihan yang kolaboratif. Termasuk juga untuk Meningkatkan Brand Awareness Telkom University: Meningkatkan citra Telkom University di masyarakat sekitar sebagai lembaga pendidikan yang berperan aktif dalam meningkatkan kualitas hidup melalui program-program pengabdian masyarakat dan memperluas basis potensial calon mahasiswa dan kerjasama dengan pihak-pihak terkait melalui kegiatan pemberdayaan komunitas UMKM.

Pengabdian ini melibatkan mahasiswa, Dosen, dan Asisten Laboratorium yang bertindak sebagai fasilitator dalam pelaksanaan pelatihan, memberikan panduan dan bimbingan kepada peserta, serta membantu dalam evaluasi dan penyusunan laporan, memberikan dukungan teknis dalam penggunaan aplikasi Canva, dan membantu peserta dalam menyelesaikan tugas-tugas pelatihan. Dosen berperan dalam mengawasi dan memberikan arahan teknis dalam penyelenggaraan pelatihan, serta memberikan pengetahuan yang mendalam tentang aplikasi Canva kepada peserta.

METODE

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini sangatlah penting dalam konteks keterampilan anggota-anggota UMKM dalam merancang produk maupun iklan produk-produk mereka. Dengan memperkenalkan pelatihan mengenai aplikasi Canva, harapannya adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada masyarakat tentang cara menggunakan aplikasi Canva serta menerapkannya untuk merancang produk maupun iklan untuk produk mereka. Kesadaran akan keterampilan merancang merupakan langkah awal yang krusial dalam mempromosikan produk mereka menjadi lebih baik bagi individu dan masyarakat secara keseluruhan.

Dalam menghadapi permasalahan keterampilan yang dihadapi oleh anggota UMKM, pelatihan tentang pengenalan aplikasi Canva menjadi solusi yang sangat tepat. Dengan memperkenalkan aplikasi Canva diharapkan para peserta akan memiliki pemahaman yang lebih menyeluruh dan dapat menggunakan dan menerapkan keterampilan mereka untuk mendukung usaha UMKM mereka. Luaran dari pelatihan ini diharapkan berupa peningkatan pemahaman dan pengetahuan tentang aplikasi Canva, yang akan diukur melalui pertanyaan-pertanyaan terstruktur sebelum dan sesudah pelatihan.

Pengukuran ini akan dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan yang menguji pemahaman peserta tentang aplikasi Canva sebelum dan setelah pelatihan. Hasil dari jumlah jawaban yang benar akan dianalisis untuk melihat seberapa efektif pelatihan ini dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran peserta. Pelatihan ini direncanakan untuk dilaksanakan secara tatap muka selama satu hari.

Harapan dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran para peserta tentang pentingnya mengenali aplikasi Canva. Sebagai hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, diharapkan dapat memberikan solusi konkret terhadap persoalan yang dihadapi oleh anggota-anggota UMKM terkait dengan penguasaan aplikasi Canva untuk mendukung usaha UMKM.

Metode yang digunakan dalam program pengabdian masyarakat ini dirancang untuk memastikan pelaksanaan yang efektif dan berkelanjutan, serta memaksimalkan manfaat yang diperoleh oleh anggota-anggota UMKM di Wonokromo, Surabaya. Pertama, program akan dimulai dengan tahap identifikasi kebutuhan dan minat anggota UMKM melalui survei dan wawancara awal. Informasi yang terkumpul dari tahap ini akan digunakan untuk merancang kurikulum pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Selanjutnya, pelaksanaan pelatihan akan dilakukan melalui pelatihan interaktif yang terdiri dari beberapa sesi. Pelatihan akan dipandu oleh mahasiswa, dosen, dan asisten laboratorium Telkom University yang terampil dalam bidangnya. Materi pelatihan akan disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta dan akan disajikan dengan pendekatan yang praktis dan mudah dipahami.

Mahasiswa dan dosen akan bertindak sebagai pendamping yang memberikan bimbingan teknis dan motivasi kepada peserta dalam menghadapi tantangan mereka di dalam penerapan keterampilan komputer. Evaluasi akan dilakukan melalui tes kemampuan dan kinerja peserta sebelum dan setelah pelatihan, serta melalui umpan balik dari peserta terkait dengan keberhasilan pelatihan dan area yang perlu ditingkatkan. Selanjutnya, untuk meningkatkan brand awareness terhadap Telkom

University, program akan melibatkan mahasiswa sebagai duta brand awareness yang bertugas untuk menyebarkan informasi tentang Telkom University kepada anggota UMKM dan masyarakat sekitar. Ini akan dilakukan melalui kegiatan publikasi di media massa lokal, seperti surat kabar lokal, serta melalui media sosial. Melalui metode ini, diharapkan akan terjadi peningkatan pemahaman tentang peran dan kontribusi Telkom University dalam pengembangan masyarakat lokal, serta memperkuat hubungan antara Telkom University dan komunitas UMKM Wonokromo, Surabaya.

Berikut ini adalah tahapan kegiatan pengabdian masyarakat:

1. Penjajakan Mitra: Identifikasi dan pendekatan kepada anggota-anggota UMKM di Wonokromo, Surabaya, untuk menggali minat dan kebutuhan mereka terhadap pelatihan.
2. Kunjungan dan Silaturahmi kepada Mitra: Menjalin hubungan baik dengan UMKM, memahami lebih dalam konteks lokal, serta menentukan agenda dan kebutuhan mereka terkait pelatihan.
3. Persiapan Penyusunan Acara: Menyusun materi pelatihan, menyusun jadwal, dan menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk pelaksanaan pelatihan.
4. Laporan Kemajuan Pengabdian Masyarakat: Menyusun laporan kemajuan kegiatan pengabdian masyarakat untuk memantau progres dan memperbaiki kekurangan yang ada.
5. Acara Pelatihan dan Praktik: Melaksanakan pelatihan sesuai jadwal yang telah ditentukan, dengan melibatkan mahasiswa, dosen, dan asisten laboratorium.
6. Serah Terima Modul Pelatihan: Memberikan modul pelatihan kepada peserta sebagai referensi dan panduan untuk penggunaan aplikasi komputer.
7. Publikasi Media Masa: Menyebarkan informasi tentang kegiatan pelatihan dan manfaatnya melalui media massa lokal atau media sosial untuk meningkatkan brand awareness Telkom University.
8. Evaluasi Efektivitas Pengabdian Masyarakat: Melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pelatihan dan tingkat pemahaman serta kepuasan peserta.
9. Pembuatan Laporan Akhir: Menyusun laporan akhir sebagai dokumentasi dan evaluasi hasil kegiatan pengabdian masyarakat secara komprehensif.

Metode yang digunakan dalam menyampaikan materi pelatihan ini akan melibatkan berbagai pendekatan yang interaktif dan efektif. Pelatihan akan dilakukan secara langsung, dengan menyediakan sesi tanya jawab yang memungkinkan peserta untuk berinteraksi langsung dengan penyelenggara. Selain itu, dalam acara pelatihan tersebut, peserta juga akan diberikan kesempatan untuk bertanya langsung tentang berbagai hal yang berkaitan dengan materi yang disampaikan. Penyelenggara berharap bahwa dengan memberikan kesempatan untuk berdiskusi langsung, peserta akan lebih memahami dan dapat menerapkan ilmu yang didapatkan dari pelatihan ini di lingkungan sekitar mereka.

Pada akhir pelatihan, peserta akan diminta untuk mengisi kuisioner yang akan menilai berbagai aspek terkait kegiatan penyelenggara, efektivitas acara, dan kepuasan peserta terhadap penyelenggaraan pelatihan. Selain itu, peserta juga akan diberikan kesempatan untuk memberikan kritik dan saran yang konstruktif agar penyelenggara dapat meningkatkan kualitas layanan mereka di masa mendatang. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan menggunakan Canva di lingkungan UMKM secara luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan Hasil dari pelaksanaan pelatihan aplikasi Canva secara langsung di Telkom University Surabaya pada tanggal 18 Mei 2024 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta terhadap aplikasi Canva. Pelatihan ini berlangsung selama 3 jam, di mana peserta dibimbing oleh pembicara utama yang menjelaskan materi sambil dipantau dan dibimbing oleh tim panitia lainnya. Sebelum acara dimulai, peserta diberikan tes awal untuk mengukur tingkat pemahaman awal mereka tentang penggunaan aplikasi Canva, serta untuk menilai harapan dan kepentingan mereka terhadap pelatihan ini. Di akhir acara, peserta kembali diuji dengan tes akhir untuk mengevaluasi pemahaman mereka setelah mengikuti pelatihan. Gambar 1 menunjukkan dokumentasi ketika acara pelatihan aplikasi Canva sedang berlangsung.



Gambar 1. Dokumentasi Pelatihan Aplikasi Canva

Selain itu, tes akhir juga mencakup penilaian kepuasan peserta terhadap jalannya pelatihan dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk memberikan kritik dan saran kepada panitia pelatihan. Total peserta dari anggota UMKM yang mengikuti pelatihan ini adalah sebanyak 64 orang, dan dari 64 peserta sebanyak 31 peserta menjawab soal pre-test dan post-test. Gambar 2 menunjukkan contoh hasil desain aplikasi Canva untuk salah satu produk UMKM.



Gambar 2. Hasil Desain Pelatihan Canva untuk Produk UMKM

Data yang diperoleh dari kegiatan ini berkaitan dengan jawaban peserta terhadap tes awal dan tes akhir. Dua variabel utama yang diamati adalah nilai tes awal dan nilai tes akhir peserta. Perbedaan antara kedua variabel ini kemudian diuji secara statistik untuk

melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam pemahaman peserta sebelum dan setelah pelatihan. Jika terdapat perbedaan yang signifikan, hal ini menunjukkan keefektifan pelatihan dalam meningkatkan pemahaman peserta.

Analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam nilai tes akhir peserta dibandingkan dengan nilai tes awal mereka. Ini mengindikasikan bahwa pelatihan aplikasi Canva telah berhasil dalam meningkatkan pemahaman peserta. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa desain pelatihan ini efektif dan dapat direkomendasikan untuk dilaksanakan kembali di masa mendatang. Berdasarkan uji normalitas diperoleh nilai signifikansi > 0.05 sehingga data terdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian statistic yang diambil adalah statistic parametrik dengan menggunakan *paired t-test*.

Tabel 1. Statistik Deskriptif

Variabel	Mean	Standar Deviasi
Pre-Test Score	6.00	2.02
Post-Test Score	6.55	1.48

Tabel 2. Hasil Uji *Paired t-Test*

Hipotesis	Sig.	Decision
H ₀ : Tidak ada perbedaan signifikan hasil nilai tes awal dan tes akhir peserta	0.003	Reject H ₀

Selanjutnya, hasil dari kuesioner pemahaman peserta terhadap pelatihan juga mendukung temuan tersebut. Sebelum pembicaraan materi oleh pembicara utama, rata-rata jumlah jawaban yang benar dari peserta adalah 6.00 dari 10 soal. Setelah pembicaraan materi, rata-rata jumlah jawaban yang benar meningkat menjadi 6.55 dari 10 soal. Analisis statistik menunjukkan *reject H₀*, yang artinya bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan ini, seperti yang didukung oleh hasil uji *paired t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.003.

Temuan ini menegaskan bahwa pelatihan mengenali aplikasi Canva berhasil meningkatkan pemahaman peserta secara signifikan. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa peserta telah berhasil menginternalisasi materi pelatihan dengan baik dan mampu mengenali aplikasi Canva. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan semacam ini memiliki nilai yang penting dalam meningkatkan keterampilan merancang masyarakat UMKM. Hasil kuesioner kepuasan ditunjukkan oleh Tabel 3. Selain itu, hasil dari kuesioner juga menunjukkan bahwa pelatihan ini mendapat respon positif dari peserta, yang menyatakan kepuasan mereka terhadap jalannya acara.

Tabel 3. Hasil Kuesioner Kepuasan Pengabdian Masyarakat

No.	Pertanyaan Kuesioner Kepuasan	Rerata Skor
1.	Apakah dosen dan mahasiswa Telkom University Surabaya bersikap ramah, cepat, dan tanggap membantu selama kegiatan?	4,42 dari 5
2.	Apakah peserta pelatihan mendapatkan feedback	4,39 dari 5

- yang bermanfaat dari Telkom University Surabaya?
3. Apakah kegiatan pelatihan telah sesuai dan mencapai target? 4,26 dari 5
 4. Apakah terdapat potensi keberlanjutan kegiatan terhadap peserta pelatihan dengan Telkom University Surabaya? 4,29 dari 5
- Rata-rata nilai kepuasan 4,34 dari 5

Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta, tetapi juga berhasil dalam memberikan pengalaman pelatihan yang memuaskan bagi peserta. Dengan demikian, rekomendasi untuk melaksanakan kegiatan serupa di masa mendatang menjadi lebih kuat, dengan penyesuaian tertentu berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh peserta. Kegiatan pelatihan ini juga dirasa cukup memuaskan bagi para peserta pelatihan dengan rata-rata 4,34 dari 5 skala, sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan ini sudah memuaskan peserta pelatihan. Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan ini menegaskan bahwa pelatihan aplikasi Canva telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman peserta dan keterampilan dalam merancang bagi masyarakat anggota UMKM. Dengan adanya temuan ini, diharapkan dapat mendorong upaya-upaya lebih lanjut dalam menyediakan pelatihan yang efektif dan relevan untuk meningkatkan keterampilan masyarakat UMKM.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan aplikasi Canva sudah efektif dalam peningkatan tingkat pemahaman peserta. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan signifikan nilai tes akhir peserta dengan nilai tes awal mereka, sehingga kegiatan pelatihan pengenalan aplikasi Canva ini dapat dilaksanakan kembali di lain waktu. Kegiatan pelatihan aplikasi Canva ini juga dirasa cukup memuaskan bagi para peserta pelatihan dengan rata-rata 4,34, sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan ini sudah memuaskan peserta pelatihan dan sekaligus dapat meningkatkan *brand awareness* terhadap Telkom University. Dengan demikian, setelah kegiatan pelatihan ini, peserta pelatihan terampil dalam menggunakan aplikasi desain untuk mendukung usaha UMKM, sehingga peserta pelatihan dapat menerapkan keterampilannya dalam kehidupan sehari-hari. Saran dari pengabdian masyarakat ini adalah agar lebih sering melakukan kegiatan pelatihan ini dan menyampaikan materi yang mudah dipahami oleh semua kalangan masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Telkom University yang telah memberikan bantuan terhadap kegiatan pengabdian masyarakat pelatihan Canva serta para reviewer yang telah membantu memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas artikel ini.

REFERENSI

- Addini, P. F., Aritonang, T. E., & Amika, I. (2023). Peningkatan Kreativitas Visual Melalui Pelatihan Perancangan Media Promosi Bagi UMKM Indah Akrilik. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(3), 2235–2238.
- Fiani, A. Al, & Hanif, M. (2022). Penguatan Pembelajaran Daring Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva, *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*. 2(2), 136–146.

- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). PELATIHAN DESAIN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA. *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295.
- Kusumawati, A., Hidayati, S., Riski, R., Arif, M. Z., Rahmatullah, R., & Salsabilla, A. N. (2023). Pelatihan Desain Poster Menggunakan Canva Bagi Siswa SMA Negeri 1 Surabaya. *Madani : Indonesian Journal Of Civil Society*, 5(2), 145–154. <https://doi.org/10.35970/madani.v1i1.1708>
- Munanjar, A., Susilowati, Giantika, G. G., & Utomo, I. W. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva pada Anggota PPSU Bambu Apus Jakarta Timur dalam Pembuatan Media Cetak Poster dan Spanduk. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovasi Indonesia*, 1(1), 1–14.
- Nurhayaty, E., Marginingsih, R., Susilowati, I. H., & Pramularso, E. Y. (2022). Pelatihan Membuat Media Promosi Sederhana dengan Aplikasi Canva di Yayasan Desa Hijau. *JURNAL ABDIMAS BSI Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 69–77.
- Putri, L. D., & Nurdin, A. H. (2024). Pelatihan Aplikasi Desain Canva Bagi Para Peneliti Muda. *FLEKSIBEL JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 5(1), 178–184.
- Safitri, M., Syahriani, Handayanna, F., & Frieyadi. (2023). Pelatihan Membuat Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Event Pada Organisasi Gerakan Pemuda Ansor Ciledug. *Jurnal Pengabdian Kreatif Cemerlang Indonesia*, 2(1), 13–18.
- Saiful, Ismail, H., Mukhsin, M. A., Bakri, R. A., Firdaus, A. M. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Kreatif bagi Guru-Guru Di Kecamatan Bulukumpa. *Jurnal SOLMA*, 12(1), 89–97.
- Satiti, W. S., Umardiyah, F., Hidayatulloh, F., & Munfarida, N. F., Fatmawati, M., & Hanafi, A. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3).
- Sihotang, S. F., Rusmini, Mazaly, M. R., Zuhri, Fadila, & Khairani, K. (2023). Pelatihan Dan Pendampingan Membuat Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan. *JPAY (Jurnal Pengabdian Ahmad Yani) STTI Bontang*, 3(2), 40–49.
- Ulansari, R., Hartanto, S. R., Setyaningrum, L., Suharyanto, & Kurahmadan, T. (2022). PEMBUATAN IKLAN DENGAN CANVA PADA PELATIHAN DI RPTRA PAYUNG TUNAS TERATAI JAKARTA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat INTIMAS*, 2(2), 55–61.
- Wahidin, A. J., Santoso, M. F., Pattiasina, T., & Budiman, Y. U. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Peningkatan Pengetahuan Desain Anak Asuh Yayasan Darrusalam Depok. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia (JAMSI)*, 2(3), 799–806.
- Wardhani, D. A. P., Oktiningrum, W., Muslihasari, A., & Wibowo, A. (2023). PELATIHAN PENGEMBANGAN KREATIVITAS DESIGN MOBILE DI ERA DIGITAL DENGAN APLIKASI CANVA PADA PELAKU UMKM DI DESA. *Suluh Abdi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 150–156.
- Wibawanti, Y., & Mustika, F. A. (2023). PKM Pelatihan Pembuatan Sertifikat menggunakan Canva pada TKQ Al Falah Depok. *Kapas : Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 1–7.
- Zubair, M., Sawaludin, Alqadri, B., & Kurniawansyah, E. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA UNTUK GURU MA NW UNWANUL FALAH PAOK LOMBOK. *Jurnal Pengabdian Inovasi Masyarakat Indonesia*, 2(2), 91–94. <https://doi.org/10.29303/jpimi.v2i2.3289>

Zulkarnain, I., & Fauziah. (2022). Pelatihan Creative Design Dengan Canva Bagi Karang Taruna Di Kelurahan Pancoran Mas Depok. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Singa Podium (JPMSIPO)*, 1(1), 8-13.