

PEMBERDAYAAN SDM UMKM DALAM MENUNJANG WIRAUSAHA: PELATIHAN DESAIN KREATIF DAN PROMOSI DIGITAL

Novita Yuliana¹, Triana Hasty Kusuma^{2*}, Dwi Puji Ratnawati³

^{1,2,3} Universitas Muria Kudus

Novita.yuliana@umk.ac.id¹, Triana.hasty@umk.ac.id^{2*}, Dwi.puji@umk.ac.id³

Received: 14-09-2024

Revised: 26-09-2024

Approved: 28-09-2024

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pelaku UMKM dalam menggunakan aplikasi desain grafis Canva dan strategi promosi digital guna meningkatkan penjualan produk. Mitra yang terlibat dalam kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini berjumlah satu yaitu UMKM Zhanka Kid's yang berlokasi di Kaliwungu Kudus sebuah toko yang bergerak dalam sektor fashion. Sebelumnya, para peserta, yang terdiri dari pemilik dan karyawan UMKM Zhanka Kid's, memiliki keterbatasan pengetahuan mengenai teknologi, terutama dalam menggunakan aplikasi Canva dan promosi digital. Melalui pelatihan dan pendampingan yang diberikan, peserta kini mampu memahami dan mengoptimalkan fitur Canva untuk membuat desain label fashion dan poster promosi yang lebih menarik dan informatif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan peserta dalam menggunakan Canva secara efektif, yang berkontribusi pada peningkatan penjualan produk UMKM. Namun, kegiatan ini juga menghadapi beberapa tantangan, seperti variasi tingkat pengetahuan awal peserta dan keterbatasan waktu pelatihan, yang memengaruhi kedalaman materi yang dapat disampaikan. Keunggulan kegiatan ini terletak pada keterlibatan aktif peserta dan dukungan sumber daya manusia yang memadai, sementara metode yang digunakan, yaitu konsultasi awal, pelatihan praktis, dan pendampingan langsung, dinilai berhasil dalam mencapai tujuan kegiatan. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar materi pelatihan lebih ditingkatkan dan disesuaikan dengan tingkat pengetahuan awal peserta, serta durasi pelatihan diperpanjang untuk pendalaman materi. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan mampu memberikan dampak yang lebih besar bagi keberlanjutan pengembangan UMKM.

Kata Kunci: *Desain Kreatif, Promosi Digital, UMKM*

PENDAHULUAN

Sektor UMKM atau Usaha Mikro Kecil Menengah mampu memegang peranan penting dalam perekonomian Indonesia. Data menunjukkan bahwa UMKM telah memberikan sumbangan sekitar 60% dari total PDB dan menyerap lebih dari 97% tenaga kerja nasional menurut (Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia, 2023). Walaupun kontribusinya signifikan, UMKM sering menghadapi berbagai rintangan, jika dilihat dari sisi inovasi dan daya saing. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dari waktu ke waktu, muncul teknologi baru yang menandai akan adanya kemajuan zaman. Saat ini, teknologi-teknologi ini sedang berkembang tengah memasuki dunia digital (Sumarno & Gimin, 2019). Salah satu kendala utama yang dihadapi oleh UMKM yaitu kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam bidang desain kreatif serta promosi secara digital.

Perencanaan grafis dapat sebagai sebuah cara untuk mampu mengungkapkan sebuah informasi yang diinginkan oleh para pembeli dengan desain yang menarik (Tiawan et al., 2020). Perancangan desain infografis bergantung pada ilmu desain komunikasi visual, yang bertujuan untuk mempelajari ide dan cara kreatif untuk menyampaikan pesan dan ide melalui berbagai media dengan mengelola elemen grafis seperti gambar, bentuk, tatanan huruf, komposisi warna, dan tata letak (Susanti et al., 2018).

Desain yang kreatif dan promosi digital yang tepat dapat meningkatkan daya

tarik dari sebuah produk yang dijual, dengan menjangkau pasar yang lebih luas, dan mampu menambah nilai jual. Namun, banyak pelaku UMKM yang belum memiliki kemampuan untuk mendesain produk dengan menarik atau memanfaatkan teknologi digital untuk promosi. Keterbatasan ini dapat mengakibatkan daya saing pada UMKM dalam era digital menjadi rendah. Maka, dibutuhkan program pemberdayaan yang mampu untuk meningkatkan kapasitas dari para pelaku UMKM dalam bidang desain kreatif dan promosi digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan utama yang hendak diatasi melalui kegiatan ini yaitu kurangnya keterampilan pelaku UMKM dalam mendesain produk secara kreatif dan inovatif, minimnya kemampuan pelaku UMKM dalam memanfaatkan teknologi digital untuk promosi produk, dan keterbatasan akses dan pemahaman pelaku UMKM terhadap strategi pemasaran digital yang efektif. Tujuan utama dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini untuk memberdayakan sumber daya manusia para pelaku UMKM dalam mendukung kegiatan wirausaha melalui pelatihan desain kreatif dan promosi digital.

Desain kreatif yang diciptakan mampu memainkan peran penting dalam memperkuat identitas produk dan mempengaruhi persepsi konsumen terhadap kualitas produk yang dijual. Menurut (Rahayu et al., 2021) pelatihan desain kreatif yang diberikan kepada para pelaku UMKM mampu meningkatkan estetika produk, sehingga dapat menarik perhatian konsumen di pasar yang semakin kompetitif. Desain kreatif yang terencana dengan baik dapat meningkatkan kepercayaan konsumen dan mampu memperkuat dari merek produk. Pelatihan dan keterampilan mampu mendorong inovasi produk yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pasar (Latifah & Supriyanto, 2022). Pemanfaatan promosi digital tidak hanya memperluas pasar, tetapi juga mampu meningkatkan interaksi antara pelaku UMKM dan konsumen menurut (Rahman & Putri, 2023). Kegiatan ini mampu menciptakan engagement yang lebih tinggi dan mempermudah para pelaku UMKM untuk memahami preferensi konsumen melalui feedback yang didapat dari platform digital.

Penggabungan desain kreatif dan promosi digital merupakan kunci dalam meningkatkan daya saing UMKM. Pratama et al., (2023) menjelaskan bahwa kedua elemen tersebut mampu meningkatkan citra merek atau *brand image* dan menghasilkan penjualan yang lebih tinggi. Para pelaku UMKM yang dapat dilatih untuk mendesain produk secara kreatif dan mempromosikannya secara efektif di platform digital mampu bersaing dengan perusahaan besar yang memiliki sumber daya lebih besar.

Agar terpenuhinya kebutuhan dalam pembuatan infografis yang menarik dan juga sesuai dengan menggunakan salah satunya Canva. Aplikasi desain Canva memungkinkan para pengguna untuk dapat menggunakan drag-and-drop untuk dapat mengakses fitur yang telah tersedia selama proses pembuatan berlangsung, yaitu font, gambar, bentuk (Leryan et al., 2018). Canva dapat digunakan untuk proyek grafis untuk membuat flyer, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografik, tentunya dengan adanya gambar dan template yang menarik para penggunanya (Purwati & Perdanawanti, 2019). Pemanfaatan pada Canva dapat dilakukan supaya konten promosi tidak hanya berupa postingan foto produk saja yang monoton, namun bisa untuk meningkatkan nilai jual dengan mengemas konten produk tersebut menjadi lebih menarik (Larasati & Roidah, 2023).

Menurut Zettira et al., 2022 dengan menerapkan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas desain promosi UMKM Untuk mengatasi permasalahan branding produk dan menjadi inovasi logo, kemasan, dan lainnya. Saehan et al., 2023

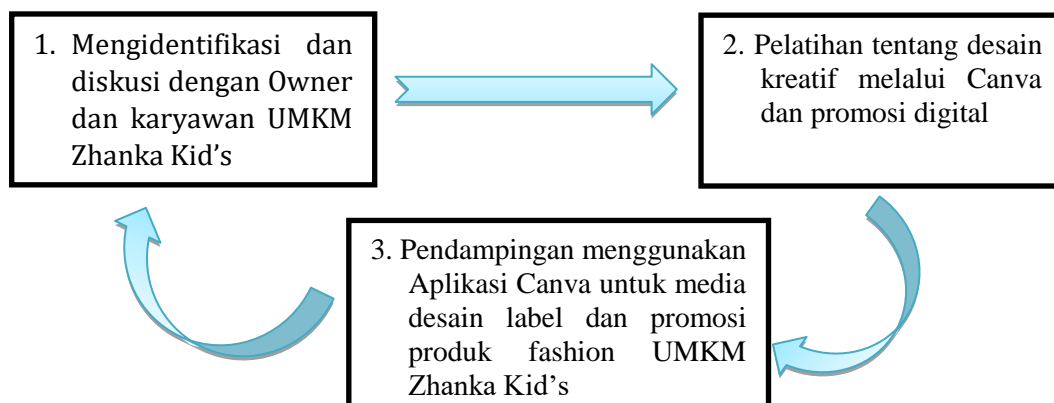
menjelaskan bahwa dengan pelatihan desain grafis dalam membuat desain promosi dengan aplikasi Canva telah memberikan manfaat yang signifikan para pelaku usaha. Para pelaku usaha dapat meningkatkan kompetensi dalam bidang promosi dan mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pemasaran sehari-hari sehingga mereka dapat menciptakan pengalaman desain yang lebih menarik, interaktif, dan adaptif bagi pelanggan mereka. Pelatihan desain grafis ini tidak hanya meningkatkan kreativitas seni, tetapi juga mendukung kemampuan teknologi pemuda desa (Amelia et al., 2022).

Kegiatan pengabdian akan melibatkan pelaku UMKM di wilayah Kudus, Jawa Tengah, yaitu Zhanka Kid's. Berdasarkan data Dinas Koperasi, Usaha Kecil Menengah Kabupaten Kudus, terdapat lebih dari 500 UMKM yang bergerak di bidang sektor seperti makanan, kerajinan tangan dan fashion. Sebagian besar UMKM ini merupakan usaha mikro dengan modal yang terbatas dan keterbatasan dalam hal akses terhadap pelatihan keterampilan. Mayoritas para pelaku UMKM di wilayah ini belum maksimal dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai alat pemasaran. Pada kondisi ini mampu menunjukkan kebutuhan mendesak dalam meningkatkan keterampilan SDM dalam hal desain kreatif dan promosi digital. Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva dapat berdampak pada meningkatnya pemahaman pelaku UMKM dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membantu membuat desain grafis (Hasan et al., 2023).

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dari kegiatan pengabdian yaitu bagaimana meningkatkan keterampilan desain kreatif pelaku UMKM Zhanka Kid's, bagaimana memanfaatkan teknologi digital secara efektif untuk promosi produk UMKM Zhanka Kid's. Dengan mengatasi permasalahan tersebut, diharapkan UMKM di Kudus dapat memiliki daya saing yang lebih tinggi dan mampu bertahan serta berkembang dalam persaingan bisnis yang kompetitif.

METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta yaitu owner dan karyawan UMKM Zhanka Kid's tentang desain kreatif dan promosi digital dalam pemberdayaan SDM UMKM Zhanka Kid's dalam menunjang usaha fashion yang telah didirikan untuk meningkatkan penjualan produk fashion Zhanka Kid's dengan memanfaatkan aplikasi Canva secara lebih efektif. Metode yang digunakan dirancang untuk mengatasi berbagai kendala dan meningkatkan keterampilan peserta dalam menggunakan Canva sebagai alat desain label dan dilanjutkan melalui promosi digital. Tahapan kegiatan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1
Tahapan Pelaksanaan Kegiatan PkM

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) diselenggarakan bulan Juni-Agustus 2024, yang dimulai dari tahap awal observasi dan perizinan Kerjasama dengan mitra PkM, pelaksanaan PkM, evaluasi dan pelaporan. Materi PkM ini berupa pelatihan, pendampingan, dan demonstrasi terkait desain kreatif dan promosi digital. Metode PkM ini adalah untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi di UMKM Zhanka Kid's. Selanjutnya, pelaksanaan pelatihan desain kreatif dan promosi digital mencakup pelatihan intensif, mentoring, dukungan teknis, kolaborasi antarkaryawan, dan pengaplikasian praktis. Kegiatan pelatihan desain kreatif dan promosi digital bagi owner dan karyawan UMKM Zhanka Kid's, pelatihan dilakukan baik berupa teori maupun praktek dengan memberikan panduan dan pelatihan khusus untuk memahami dan mengoptimalkan penggunaan Canva. Kursus atau pelatihan khusus ini akan membantu owner dan karyawan UMKM Zhanka Kid's untuk membuat desain label kegiatan yang efektif dan menarik konsumen. Setelah itu, tim PkM melakukan evaluasi berkala guna mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan ini melalui monitoring dan evaluasi. Survei kepuasan peserta akan dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan dan konsultasi, serta untuk mendapatkan feedback terkait pengalaman peserta. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa owner dan karyawan UMKM Zhanka Kid's merasa puas dengan adanya kegiatan seperti ini karena dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan owner dan karyawan UMKM Zhanka Kid's tentang teknologi dan aplikasi desain grafis seperti aplikasi Canva dan promosi digital. Sehingga mereka akan terbiasa dengan memanfaatkan fitur-fitur Canva secara maksimal sehingga tidak mengalami kesulitan lagi dalam menggunakan aplikasi ini. Selain itu juga dapat berpengaruh meningkatkan penjualan dan jangkauan promosi yang lebih luas pada UMKM Zhanka Kid's.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan bagian dari upaya pemberdayaan pelaku UMKM di wilayah Kudus, Jawa Tengah, khususnya UMKM Zhanka Kid's, yang bergerak di bidang fashion anak. Program ini dirancang sebagai respons terhadap kebutuhan peningkatan kapasitas pelaku usaha dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pemasaran produk. Terutama dalam era digital yang kompetitif, strategi promosi yang efektif dan penggunaan teknologi, seperti aplikasi desain grafis, menjadi sangat penting untuk mendorong penjualan dan daya saing usaha kecil dan menengah.

Dalam kegiatan pengabdian ini, para peserta yang terdiri dari pemilik dan karyawan UMKM Zhanka Kid's mendapatkan pelatihan intensif dari tiga narasumber. Ketiga narasumber menyampaikan materi sesuai dengan konsentrasi keahlian mereka, yang secara langsung berkaitan dengan peningkatan kapasitas UMKM Zhanka Kid's dalam aspek pemasaran, manajemen sumber daya manusia, dan keuangan.

Triana Hasty Kusuma, S.E., M.M. memfokuskan materinya pada strategi pemasaran digital yang efektif untuk UMKM. Mengingat pentingnya promosi produk fashion di era digital, beliau memberikan pelatihan tentang bagaimana memanfaatkan media sosial dan aplikasi desain grafis Canva untuk menciptakan konten promosi yang menarik. Materi yang disampaikan mencakup teknik membuat poster promosi yang mampu menarik perhatian target konsumen, serta cara meningkatkan keterlibatan (engagement) pelanggan melalui strategi digital marketing. Hal ini sangat relevan dengan tema pengabdian, yaitu peningkatan kemampuan digital pelaku UMKM, terutama dalam aspek promosi.



Gambar 2
Proses Pemberian Materi dan Tanya Jawab

Pemateri Novita Yuliana, S.E., M.B.A. membahas aspek manajemen sumber daya manusia (SDM) dengan fokus pada pemberdayaan karyawan dalam mengoptimalkan teknologi. Novita memberikan wawasan tentang pentingnya pengelolaan SDM yang efisien dan bagaimana karyawan dapat dilibatkan dalam pengelolaan konten dan promosi digital. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para karyawan mampu berkontribusi secara aktif dalam pembuatan desain, pemasaran, dan manajemen media sosial, sehingga seluruh tim UMKM dapat bekerja lebih sinergis dalam mengembangkan bisnis.

Dwi Puji Ratnawati, S.M., M.Sc. menyampaikan materi yang berkaitan dengan aspek keuangan dalam pengelolaan UMKM. Dwi menjelaskan tentang pentingnya pengelolaan anggaran pemasaran dan bagaimana mengukur efektivitas strategi promosi yang dilakukan. Ia juga membahas tentang perhitungan return on investment (ROI) dari penggunaan aplikasi digital dalam pemasaran, sehingga para pelaku UMKM dapat memahami dampak finansial dari setiap strategi yang dijalankan. Hal ini penting untuk memastikan bahwa investasi dalam promosi digital memberikan hasil yang sepadan dan berkelanjutan bagi pertumbuhan UMKM. Dengan pendekatan multidisiplin ini, diharapkan seluruh aspek operasional UMKM, mulai dari pemasaran, pengelolaan SDM, hingga keuangan, dapat dikelola secara lebih terintegrasi dan profesional.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas pelaku UMKM Zhanka Kid's dalam memanfaatkan aplikasi desain grafis Canva serta merancang strategi promosi digital guna mendorong peningkatan penjualan produk fashion. Sebelum program pelatihan ini dilakukan, para peserta yang terdiri dari pemilik dan karyawan UMKM Zhanka Kid's menunjukkan keterbatasan dalam hal keterampilan teknologi, terutama dalam penggunaan aplikasi seperti Canva dan pemahaman tentang promosi digital yang efektif. Keterbatasan ini menjadi salah satu faktor penghambat dalam usaha mereka untuk menarik perhatian konsumen melalui desain yang menarik dan informasi produk yang jelas.



Gambar 3
Proses Tanya Jawab Peserta

Setelah proses pelatihan dan pendampingan, terjadi peningkatan yang signifikan dalam keterampilan peserta, khususnya dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk desain grafis dan strategi promosi digital. Peserta, yang sebelumnya kurang familiar dengan teknologi ini, kini mampu menggunakan fitur-fitur Canva secara efektif untuk membuat materi pemasaran seperti label produk dan poster promosi yang lebih menarik dan profesional. Kemampuan ini tidak hanya memperbaiki tampilan visual produk, tetapi juga meningkatkan daya tarik produk di pasar digital, yang berkontribusi pada peningkatan penjualan dan eksposur UMKM Zhanka Kid's. Lebih lanjut, keterlibatan aktif para peserta dalam setiap sesi pelatihan menunjukkan antusiasme mereka dalam menerapkan ilmu yang diperoleh ke dalam praktik bisnis sehari-hari.

Namun, kegiatan ini juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satu kendala yang dihadapi adalah variasi tingkat pengetahuan awal peserta, yang mempengaruhi kecepatan dan kedalaman pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, keterbatasan waktu pelatihan juga menjadi hambatan dalam menyampaikan seluruh materi secara mendalam, terutama bagi peserta yang memiliki pengetahuan dasar yang lebih rendah.

Meskipun demikian, kegiatan ini dinilai berhasil karena keterlibatan aktif peserta yang antusias dan adanya dukungan sumber daya manusia yang memadai dalam memberikan pelatihan. Dukungan dari tim pengajar dan pendamping yang kompeten berperan penting dalam menjaga motivasi peserta untuk terus belajar dan menerapkan keterampilan baru mereka dalam promosi produk UMKM. Ke depan, disarankan agar program pelatihan serupa dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperpanjang durasi pelatihan untuk memberikan pendalaman materi yang lebih komprehensif. Selain itu, penyesuaian tingkat materi dengan tingkat pengetahuan awal peserta juga diperlukan untuk memastikan setiap peserta dapat menguasai keterampilan yang diajarkan secara optimal. Dengan peningkatan tersebut, diharapkan kegiatan ini dapat memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap keberlanjutan dan pengembangan UMKM di masa mendatang.

KESIMPULAN

Kesimpulan untuk kegiatan pengabdian ini yaitu sudah dilakukan implementasi dari kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu peserta Owner dan Karyawan UMKM Zhanka Kid's yang awal mulanya memiliki keterbatasan pengetahuan tentang teknologi dan aplikasi desain grafis seperti aplikasi Canva dan promosi digital. Dan belum terbiasa dengan fitur-fitur Canva yang berdampak dengan merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini, sehingga dengan adanya pelatihan dan pendampingan untuk membuat desain label dan promosi digital dirasa sangat penting untuk membuat penjualan produk fashion UMKM Zhanka Kid's menjadi meningkat. Para peserta kini sudah dapat memahami dan mengoptimalkan penggunaan aplikasi Canva untuk membuat desain grafis label fashion dan promosi digital dengan poster yang lebih menarik dan informatif. Sehingga dapat membantu peserta untuk dapat memanfaatkan fitur-fitur Canva secara maksimal dan efektif.

Tetapi, pelaksanaan kegiatan juga menghadapi tantangan. Variasi tingkat pengetahuan awal tentang media Canva di kalangan peserta juga mempengaruhi kecepatan dan efektivitas pembelajaran. Selain itu, waktu yang tersedia untuk pelatihan dan pendampingan terbatas, yang mengurangi kedalaman materi yang dapat disampaikan dan diterapkan.

Kelebihan dari kegiatan ini terletak pada keterlibatan aktif peserta dan komitmen peserta, serta ketersediaan sumber daya manusia yang mendukung pelaksanaan pelatihan. Metode yang diterapkan termasuk konsultasi awal, pelatihan praktis, dan pendampingan langsung berhasil dalam mencapai tujuan kegiatan dan memberikan manfaat yang berarti.

Rekomendasi lainnya adalah peningkatan materi lebih tinggi untuk pelatihan selanjutnya. Juga menyesuaikan materi pelatihan sesuai dengan kondisi tingkat pengetahuan awal peserta, serta juga memperpanjang durasi pelatihan untuk mendalami topik lebih mendalam. Dengan hal tersebut akan membantu dalam mengatasi solusi dari kendala yang ada dan menambah efek positif dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM). Kesimpulan harus mengindikasikan secara jelas hasil-hasil yang diperoleh, kelebihan dan kekurangannya, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya. Kesimpulan sebaiknya dapat berupa paragraf, tidak berbentuk point-point.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, V., Hakim, T. D., & Monika, W. (2022). Peningkatan Kemampuan Kreativitas Pemuda Kampung Sialang Sakti Melalui Pelatihan Desain Grafis. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 284–289. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i2.1744>
- Hasan, Amaliah, Nadya, Normanita, Liana, Nurmaliana, & Ruliah. (2023). PELATIHAN MEMBUAT MEDIA PROMOSI SEDERHANA DENGAN APLIKASI CANVA BAGI PENGRAJIN DI TABALONG MATI. *Al-Khidma: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 14–20.
- Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia. (2023). *No Title*. [https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/5318/dorong-umkm-naik-kelas-dan-go-export-pemerintah-siapkan-ekosistem-pembiayaan-yang-terintegrasi#:~:text=Sektor UMKM memberikan kontribusi terhadap,97%25 dari total tenaga kerja](https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/5318/dorong-umkm-naik-kelas-dan-go-export-pemerintah-siapkan-ekosistem-pembiayaan-yang-terintegrasi#:~:text=Sektor%20UMKM%20memberikan%20kontribusi%20terhadap%2097%25%20dari%20total%20tenaga%20kerja).
- Larasati, G., & Roidah, I. S. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembuatan Konten Gambar Sebagai Upaya Promosi Produk Umkm Di Media Sosial. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 17–23. https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/karya_jpm/index
- Latifah, D., & Supriyanto, T. (2022). Meningkatkan Inovasi Produk UMKM melalui Pelatihan Desain Kreatif. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 11(2), 23–35.
- Leryan, Damringtyas, Hutomo, & Printina. (2018). *The Use Of Canva Application As An Innovative Presentation Media Learning History* (pp. 190–203).
- Pratama, I., Dewi, R., & Susilo, A. (2023). Sinergi Desain Kreatif dan Promosi Digital dalam Peningkatan Daya Saing UMKM. *Jurnal Ekonomi Kreatif*, 9(4), 56–70.
- Purwati, Y., & Perdanawanti, L. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)*, 1(1), 42–51.
- Rahayu, S., Supriyanto, B., & Nugroho, W. (2021). Pengaruh Pelatihan Desain Kreatif terhadap Daya Saing Produk UMKM di Era Digital. *Jurnal Ekonomi Kreatif Dan Inovasi*, 12(1), 34–47.
- Rahman, A., & Putri, S. (2023). Strategi Pemasaran Digital dalam Meningkatkan Penjualan UMKM: Studi Kasus di Indonesia. *Jurnal Manajemen Digital*, 12(1), 34–47.
- Saehan, A., Kusmanto, K., Suryadi, S., & Hidayat Pohan, T. (2023). Pelatihan Desain Grafis

- Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Promosi Produk UMKM. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Gemilang (JPMG)*, 3(2), 44–48. <https://doi.org/10.58369/jpmg.v3i2.129>
- Sumarno, S., & Gimin, G. (2019). Analisis Konseptual Teoretik Pendidikan Kewirausahaan Sebagai Solusi Dampak Era Industri 4.0 Di Indonesia. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 13(2), 1. <https://doi.org/10.19184/jpe.v13i2.12557>
- Susanti, F. I., Supatmo, & Nugrahani, R. (2018). Perancangan Infografis Sebagai Media Informasi Desa Wisata Wonolopo Semarang. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 7(1), 1–10. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly/article/view/40265>
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>
- Zettira, S. B. Z., Febrianti, N. A., Anggraini, Z. A., Prasetyo, M. A. W., & Tripustikasari, E. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 2(2), 99–105. <https://doi.org/10.37640/japd.v2i2.1524>