

PELATIHAN CANVA SEBAGAI MEDIA KREATIVITAS DAN AKUNTANSI PRIBADI

Ruri Octari Dinata^{1*}, RR Sri Saraswati², Hilda Salman Said³

^{1,2,3}Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

ruryoctari@telkomuniversity.ac.id¹

sassasuntung@telkomuniversity.ac.id²

hildaiid@telkomuniversity.ac.id³

*corresponding author

Received: 28-11- 2025

Revised: 20-12-2025

Approved: 27-12-2025

ABSTRAK

Karyawan di sektor layanan kesehatan sering kali menghadapi rutinitas kerja yang padat dan kurang memiliki akses terhadap program pengembangan diri di luar jam kerja. Di era digital saat ini, keterampilan desain grafis sederhana menjadi salah satu kompetensi yang semakin dibutuhkan, baik untuk keperluan profesional, komunikasi internal, maupun pengembangan usaha mandiri. Melalui program pengabdian masyarakat ini, tim dari Telkom University menyelenggarakan pelatihan penggunaan aplikasi Canva yaitu platform desain grafis berbasis daring yang mudah digunakan, bagi karyawan Klinik Utama Perisai Husada. Pelatihan ini bertujuan membekali peserta dengan keterampilan dasar dalam membuat materi visual seperti poster, infografis, dan konten media sosial secara mandiri. Selain meningkatkan kreativitas dan literasi digital, kegiatan ini juga mengintegrasikan unsur literasi akuntansi sederhana, yaitu penggunaan Canva untuk membuat template laporan kas masuk-kas keluar, infografis anggaran rumah tangga, serta poster edukasi keuangan. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya melatih keterampilan desain visual, tetapi juga memperkuat kesadaran pencatatan keuangan pribadi karyawan. Berdasarkan masukan peserta, pelatihan penggunaan Canva memperoleh tanggapan yang sangat positif karena dinilai menarik, menyenangkan, dan bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan pembuatan konten visual. Hampir 98% peserta menyatakan bahwa pelatihan ini bermanfaat. 30 orang peserta sebagai karyawan klinik menyatakan bahwa materi yang disampaikan dianggap relevan dan baik, meskipun peserta berharap penjelasan contoh konten serta langkah-langkah desain dapat disampaikan lebih rinci. Dari sisi pelaksanaan, mayoritas peserta menilai waktu kegiatan, khususnya sesi praktik, masih terlalu singkat. Peserta mengusulkan agar durasi pelatihan diperpanjang dan kegiatan serupa dilaksanakan secara berkala untuk pendalaman materi lanjutan. Secara keseluruhan, kegiatan ini dinilai efektif meningkatkan literasi desain digital dan layak untuk diteruskan.

Kata kunci: pelatihan digital, desain grafis, Canva, literasi akuntansi, karyawan klinik

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk cara individu bekerja, berkomunikasi, dan mengelola informasi (Maulana, 2018). Transformasi digital tidak lagi terbatas pada sektor teknologi informasi, tetapi telah merambah ke hampir seluruh sektor layanan, termasuk sektor kesehatan (Deursen & Dijk, 2014; Kraus et al., 2021). Dalam konteks dunia kerja modern, keterampilan digital menjadi kompetensi lintas bidang yang semakin penting, bahkan bagi tenaga kerja non-teknis (Deursen & Dijk, 2014; Kraus et al., 2021). Kemampuan memanfaatkan teknologi digital secara produktif, seperti mengolah informasi visual, menyampaikan pesan secara efektif, dan mengelola data sederhana, menjadi nilai tambah yang berkontribusi pada peningkatan kualitas kerja dan daya adaptasi individu (Maulana, 2018). Di era komunikasi visual dan media sosial

yang semakin dominan, keterampilan desain grafis sederhana menjadi salah satu bentuk literasi digital yang relevan, karena mampu membantu individu menyajikan informasi secara ringkas, menarik, dan mudah dipahami (Aluwi et al., 2024). Namun demikian, akses terhadap pelatihan keterampilan digital yang praktis dan aplikatif masih belum merata, khususnya bagi kelompok pekerja yang kesehariannya lebih banyak tersita oleh rutinitas operasional (Aluwi et al., 2024).

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara individu berkomunikasi, bekerja, dan mengakses informasi (Zuhri et al., 2024). Dalam dunia kerja modern, keterampilan digital menjadi nilai tambah yang penting, tidak hanya bagi tenaga profesional di bidang teknologi, tetapi juga bagi karyawan di sektor layanan, termasuk sektor kesehatan (Hanif et al., 2022). Namun, karyawan klinik kesehatan sering kali terfokus pada rutinitas kerja yang padat dan kurang memiliki kesempatan untuk mengikuti pelatihan yang dapat meningkatkan keterampilan di luar fungsi utama pekerjaan mereka (Prabowo et al., 2024).

Pentingnya penguasaan teknologi digital bagi karyawan di sektor kesehatan bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan kebutuhan fundamental untuk mendukung efisiensi operasional dan kualitas layanan. Rendahnya literasi digital di kalangan staf non-teknis seringkali menjadi hambatan dalam proses transformasi digital di instansi kesehatan (Maulaningrum et al., 2025). Literasi pendidikan digital menjadi langkah yang sangat penting. Peserta didik/karyawan perlu dibekali dengan keterampilan untuk menyaring informasi, berpikir kritis, serta memahami etika dalam berinteraksi di dunia digital (Arifin, 2025). Salah satu keterampilan digital yang sangat relevan dan mudah diakses adalah kemampuan desain grafis sederhana. Di era media sosial dan komunikasi visual, desain menjadi alat penting dalam menyampaikan informasi secara efektif dan menarik (Aulianita et al., 2025; Zuhri et al., 2024). Canva, sebagai platform desain grafis berbasis web, menawarkan kemudahan bagi pengguna pemula untuk membuat desain visual seperti poster, flyer, infografis, hingga konten sosial media secara mandiri tanpa keahlian teknis yang tinggi (Prabowo et al., 2024; Wijayanti & Bahri, 2024).

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan memberikan pelatihan praktis kepada karyawan Klinik Utama Perisai Husada mengenai penggunaan Canva sebagai media pengembangan diri di luar jam kerja. Selain dapat menjadi sarana kreativitas dan produktivitas, keterampilan ini juga berpotensi digunakan dalam pekerjaan sehari-hari seperti membuat materi edukasi kesehatan, promosi layanan klinik, atau bahkan untuk menunjang usaha sampingan (Zuhri et al., 2024). Canva tidak hanya relevan untuk desain kreatif, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk visualisasi laporan akuntansi sederhana, seperti anggaran bulanan, arus kas rumah tangga, maupun catatan pengeluaran. Dengan menguasai keterampilan ini, karyawan dapat mengkombinasikan kreativitas digital dengan pencatatan keuangan berbasis akuntansi sederhana, sehingga pengelolaan keuangan pribadi maupun keluarga menjadi lebih sistematis. Dengan membekali karyawan keterampilan desain digital yang aplikatif, program ini diharapkan tidak hanya meningkatkan literasi digital peserta, tetapi juga menciptakan lingkungan kerja yang lebih kreatif, produktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi (Frobenius et al., 2025; Maulana, 2022; Satya & Mawardi, 2025).

Karyawan Klinik Utama Perisai Husada merupakan kelompok masyarakat produktif yang memiliki potensi besar untuk diberdayakan melalui pelatihan

keterampilan digital. Sebagai tenaga kerja di sektor kesehatan, mereka terbiasa berinteraksi dengan berbagai jenis informasi dan komunikasi, baik dengan pasien maupun rekan kerja. Namun demikian, sebagian besar dari mereka belum memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan desain visual secara mandiri, yang sebenarnya sangat dibutuhkan di era digital saat ini.

Melalui pelatihan Canva, para karyawan akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam membuat materi visual yang menarik dan fungsional. (Herwinsyah et al., 2023; Zuhri et al., 2024). Keterampilan ini dapat dimanfaatkan dalam berbagai aspek, seperti membuat poster edukasi kesehatan untuk pasien, konten media sosial klinik, desain presentasi internal, hingga promosi layanan kesehatan yang mudah dipahami oleh masyarakat umum (Zain, 2024). Selain itu, kemampuan desain ini juga dapat menjadi bekal untuk aktivitas produktif di luar pekerjaan utama, seperti menjalankan usaha kecil, kegiatan sosial, atau personal branding di platform digital (Minarni & Yunita, 2022; Pramono et al., 2023). Penggunaan platform desain grafis berbasis cloud seperti Canva telah terbukti menjadi instrumen yang efektif dalam program pemberdayaan masyarakat karena kurva pembelajarannya yang singkat namun memiliki output yang profesional. Pelatihan keterampilan praktis ini memungkinkan peserta untuk mentransformasikan informasi yang kompleks menjadi materi visual yang lebih mudah dicerna, yang sangat krusial dalam konteks promosi Kesehatan (Bahiyah et al., 2025). Lebih lanjut, penguasaan alat desain digital memberikan dampak psikologis positif berupa peningkatan self-efficacy atau keyakinan diri karyawan terhadap kemampuan teknologi mereka (Nuraeni et al., 2025).

Dengan memberikan akses kepada keterampilan yang aplikatif dan mudah dipelajari, program ini akan memperluas ruang pengembangan diri karyawan dan meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin digital (Ginting & Nasution, 2025). Potensi pemberdayaan ini tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga mendukung institusi klinik dalam menciptakan lingkungan kerja yang adaptif, kreatif, dan kolaboratif (Bahiyah et al., 2025).

METODE KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode pelatihan interaktif, yang terdiri dari penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi Canva, serta praktik langsung oleh peserta secara berkeseinambungan (Sousa et al., 2017). Kegiatan dilakukan secara luring (onsite) di Klinik Utama Perisai Husada dengan menggunakan alur kerja yang sistematis untuk memastikan ketercapaian tujuan program. Secara garis besar, alur kegiatan ini dibagi menjadi tiga tahapan utama sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan (Pra-Pelaksanaan) Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan analisis situasi untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik karyawan klinik. Langkah-langkahnya meliputi: (a) Koordinasi dengan pihak manajemen Klinik Utama Perisai Husada terkait perizinan dan jadwal; (b) Penyusunan modul praktis penggunaan Canva yang disesuaikan dengan konteks layanan kesehatan; serta (c) Persiapan teknis berupa penyediaan laptop, proyektor, koneksi internet, dan akun Canva pro untuk demonstrasi.
2. Tahap Pelaksanaan (Workshop Interaktif) Kegiatan dilaksanakan pada hari Jumat, 21 November 2025, pukul 09.00-11.30 WIB dengan urutan aktivitas sebagai

berikut:

- a. Sesi Literasi (30 Menit): Penyampaian materi mengenai pentingnya komunikasi visual di sektor kesehatan dan pengenalan fitur-fitur dasar Canva.
- b. Sesi Demonstrasi (30 Menit): Instruktur memberikan tutorial langsung pembuatan desain edukasi kesehatan (seperti poster jadwal dokter atau tips kesehatan) menggunakan fitur drag-and-drop.
- c. Sesi Praktik Mandiri & Coaching (15 Menit): Peserta melakukan praktik langsung membuat satu karya visual. Tim pelaksana melakukan pendampingan personal (coaching) untuk membantu kesulitan teknis yang dihadapi peserta (Hamad et al., 2024).
- d. Sesi Presentasi & Feedback (15 Menit): Beberapa peserta menampilkan hasil desainnya untuk mendapatkan apresiasi dan masukan dari narasumber.

Tabel 1. Agenda Acara

| Waktu | Kegiatan | PIC |
|---------------|---|---|
| 09.00 – 09.10 | Registrasi Peserta | Tim Abdimas |
| 09.10 – 09.20 | Pembukaan oleh MC | RR. Sri Saraswati |
| 09.20 – 09.30 | Kata sambutan oleh Ketua Tim Abdimas | Ruri Octari Dinata |
| 09.30 – 11.00 | Pemaparan Materi sekaligus Praktik: 1. Pengenalan desain grafis dasar dan Canva 2. Praktik membuat desain sederhana (poster edukasi, infografis) 3. Workshop membuat template akuntansi sederhana: tabel kas masuk – kas keluar, grafik anggaran, dan visual laporan keuangan 4. Sharing hasil karya Narasumber | Rifki Nurhuda, Ruri Octari Dinata |
| 11.30 – 11.20 | Diskusi pemanfaatan Canva untuk kebutuhan klinik, personal branding, dan pencatatan keuangan pribadi | Rifki Nurhuda |
| 11.20 – 11.30 | Evaluasi kegiatan dan dokumentasi | Hilda Salman Said |

3. Tahap Evaluasi dan Monitoring (Pasca-Pelaksanaan) Untuk mengukur keberhasilan kegiatan, dilakukan evaluasi melalui pengamatan langsung terhadap kualitas produk desain yang dihasilkan peserta serta pengisian kuesioner kepuasan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana peningkatan kepercayaan diri peserta dalam menggunakan aplikasi digital setelah pelatihan diberikan (Bahiyah et al., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karyawan klinik Kesehatan seringkali mengalami kurangnya akses dan kesempatan pengembangan diri di luar jam kerja. Rutinitas kerja yang padat, minimnya pelatihan non-medis, serta rendahnya pemanfaatan teknologi digital di kalangan karyawan menjadi permasalahan nyata yang berpotensi menghambat pengembangan keterampilan tambahan yang bermanfaat (Anggraini et al., 2024). Kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang sebagai solusi terhadap kondisi tersebut.

Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah penyelenggaraan pelatihan keterampilan desain grafis dasar menggunakan

Canva, sebuah platform desain visual berbasis daring yang dirancang untuk pengguna tanpa latar belakang desain profesional. Narasumber menjelaskan dari awal bahwa Canva menyediakan antarmuka yang intuitif, sistem *drag-and-drop*, serta berbagai template siap pakai yang memungkinkan pengguna pemula menghasilkan desain visual secara cepat dan efisien. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dalam kegiatan pelatihan dan pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan peserta, efektivitas penyampaian informasi, serta kemampuan literasi digital, khususnya pada kelompok non-desainer dan non-teknis (Herwinsyah et al., 2023; Zuhri et al., 2024). Oleh karena itu, Canva dipilih sebagai media pelatihan yang relevan, aplikatif, dan sesuai dengan karakteristik karyawan klinik Perisai Husada.

Narasumber juga membekali peserta dengan kemampuan dasar untuk membuat materi visual seperti poster, flyer, dan infografis yang dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan komunikasi. Dalam konteks klinik kesehatan, keterampilan ini sangat penting untuk menyampaikan informasi layanan, edukasi kesehatan, maupun pengumuman internal secara lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penyajian informasi visual yang baik berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman audiens serta efektivitas komunikasi organisasi, khususnya di sektor layanan publik dan kesehatan (Aulianita et al., 2025). Dengan menguasai keterampilan ini, karyawan diharapkan mampu menghasilkan materi visual yang fungsional tanpa bergantung pada pihak eksternal.

Selain itu, pelatihan Canva diarahkan untuk mendukung perancangan konten edukasi dan promosi internal klinik, sekaligus mendorong pengembangan kreativitas dan produktivitas peserta secara mandiri. Peserta tidak hanya diajarkan aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga prinsip dasar desain visual, seperti pemilihan warna, tata letak, dan hierarki informasi. Pendekatan berbasis praktik ini memungkinkan peserta untuk mengembangkan rasa percaya diri (*self-efficacy*) dalam berkreasi dan memanfaatkan keterampilan digital di luar tugas utama mereka. Studi terdahulu menunjukkan bahwa pelatihan desain berbasis platform digital dapat meningkatkan kreativitas individu serta membuka peluang pemanfaatan keterampilan untuk aktivitas produktif lainnya, termasuk personal branding dan usaha sampingan (Minarni & Yunita, 2022; Pramono et al., 2023).

Sebagai penguatan nilai kebermanfaatannya, pelatihan ini juga mengintegrasikan pemanfaatan Canva untuk akuntansi sederhana, khususnya dalam pembuatan template visual pencatatan keuangan pribadi. Peserta dilatih membuat desain buku kas masuk - kas keluar, infografis anggaran bulanan, serta ringkasan keuangan sederhana yang mudah dipahami secara visual. Integrasi antara literasi digital dan literasi keuangan ini diharapkan dapat membantu peserta membangun kebiasaan pencatatan keuangan yang lebih sistematis dan informatif. Penelitian menunjukkan bahwa visualisasi keuangan yang sederhana dan komunikatif dapat meningkatkan pemahaman individu terhadap kondisi keuangan serta mendukung pengambilan keputusan finansial yang lebih baik (Ali & Asyik, 2023; Putri et al., 2023). Dengan demikian, pelatihan Canva tidak hanya berfungsi sebagai peningkatan keterampilan desain, tetapi juga sebagai sarana pemberdayaan ekonomi berbasis literasi keuangan. Peserta dilatih membuat template buku kas pribadi dan grafik arus kas menggunakan Canva, sehingga keterampilan digital sekaligus mendukung kemampuan pencatatan keuangan.

Program pengabdian kepada masyarakat ini tidak hanya diarahkan pada peningkatan keterampilan teknis peserta dalam penggunaan media digital, tetapi juga bertujuan menyediakan ruang aktualisasi diri yang positif di luar jam kerja formal. Melalui penguasaan keterampilan desain visual berbasis Canva, karyawan diharapkan mampu menyalurkan kreativitas secara produktif, baik untuk mendukung kegiatan operasional klinik maupun untuk pengembangan kapasitas personal. Sejumlah studi menunjukkan bahwa penguatan keterampilan digital yang aplikatif dapat meningkatkan rasa percaya diri, kreativitas, serta peluang pemanfaatan kompetensi di luar pekerjaan utama, termasuk dalam kegiatan kewirausahaan, aktivitas sosial, dan partisipasi dalam komunitas digital (Minarni & Yunita, 2022; Pramono et al., 2023).

Pelaksanaan kegiatan dirancang menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif, yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pemateri dan peserta, sekaligus mendorong refleksi atas pengalaman dan kebutuhan nyata yang dihadapi karyawan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui mekanisme tersebut, kegiatan pengabdian ini diharapkan menjadi langkah awal dalam membangun budaya kerja yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi digital serta mendorong pemberdayaan karyawan secara berkelanjutan. Pendekatan partisipatif dalam program pengembangan kapasitas terbukti efektif dalam meningkatkan keberterimaan program dan keberlanjutan dampak kegiatan (Ginting & Nasution, 2025).

Mitra dalam kegiatan pengabdian ini adalah Klinik Utama Perisai Husada yang berperan sebagai tuan rumah sekaligus fasilitator pelaksanaan kegiatan. Partisipasi mitra diwujudkan melalui penyediaan tempat dan sarana pendukung pelatihan, seperti ruang kegiatan, listrik, dan akses internet, penunjukan karyawan yang relevan sebagai peserta pelatihan, serta keterlibatan aktif dalam sesi pelatihan dan diskusi. Keterlibatan langsung mitra menjadi faktor kunci dalam memastikan kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta serta mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan. Literatur pengabdian masyarakat menegaskan bahwa kolaborasi aktif antara tim pelaksana dan mitra berkontribusi signifikan terhadap efektivitas dan keberhasilan program pemberdayaan (Bahiyah et al., 2025).

Hasil awal kegiatan pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa program ini memberikan kontribusi nyata dalam bentuk penyuluhan dan praktik langsung terkait pemanfaatan Canva sebagai alat digital untuk pengembangan diri karyawan. Melalui pelatihan ini, peserta memperoleh pemahaman mengenai penggunaan Canva tidak hanya sebagai media desain konten, tetapi juga sebagai sarana pencatatan kreatif yang mendukung transparansi dan akuntabilitas keuangan pribadi, seperti dalam pembuatan catatan kas sederhana dan visualisasi anggaran. Kegiatan ini diikuti sebanyak 30 orang karyawan yang menunjukkan antusiasme tinggi selama proses pelatihan, baik dalam sesi pemaparan materi maupun praktik langsung. Antusiasme tersebut mencerminkan relevansi program dengan kebutuhan peserta serta potensi dampak positif terhadap peningkatan produktivitas dan kesejahteraan individu (Ali & Asyik, 2023).

Kegiatan ini memperoleh umpan balik yang positif dari para peserta (Tabel.2). Terlihat bahwa 98% pendapat peserta Setuju dan Sangat Setuju dengan keberadaan kegiatan ini, baik dari cakupan materi, waktu pelaksanaan, kemudahan dalam

memahami materi, pelayanan panitia, maupun keberlanjutan kegiatan di masa yang akan datang.

Tabel 2
Hasil Kuesioner Umpan Balik dari Peserta Abdimas

| No | Pertanyaan | Sangat Tidak Setuju | Tidak Setuju | Netral | Setuju | Sangat Setuju |
|-------------------|---|---------------------|--------------|-----------|------------|---------------|
| 1. | Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan peserta | | | 1 | 10 | 18 |
| 2. | Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup | | | | 18 | 11 |
| 3. | Materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami | | | | 9 | 20 |
| 4. | Panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan | | | | 11 | 18 |
| 5. | Masyarakat menerima dan berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang | | | 2 | 12 | 15 |
| TOTAL | | | | 3 | 60 | 82 |
| Persentase | | | | 2% | 41% | 57% |



Gambar. 1
Sesi Literasi - Canva



Gambar. 2
Sesi Literasi – Canva dan Akuntansi Pribadi



Gambar. 3
Suasana Pelatihan dan Antusiasme Peserta



Gambar. 4
Karya Peserta dan Penyerahan Piagam

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil masukan peserta, kegiatan pelatihan penggunaan Canva mendapatkan tanggapan yang sangat positif. Mayoritas peserta menilai kegiatan ini menarik, menyenangkan, serta memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan kemampuan mereka membuat konten visual. Materi yang disampaikan sudah dianggap baik dan relevan, namun peserta merasa bahwa penjelasan mengenai contoh konten dan langkah-langkah pembuatan desain masih perlu disampaikan dengan lebih rinci.

Dari aspek pelaksanaan, sebagian besar peserta menilai waktu yang diberikan masih terlalu singkat, terutama untuk sesi praktik. Mereka berharap durasi kegiatan dapat diperpanjang agar proses latihan lebih maksimal dan pemahaman terhadap penggunaan fitur Canva semakin mendalam. Selain itu, banyak peserta mengusulkan agar kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkala sehingga peserta memiliki kesempatan lebih luas untuk mengikuti pelatihan lanjutan.

Secara keseluruhan, kegiatan ini dipandang bermanfaat dan efektif dalam meningkatkan literasi desain digital peserta. Antusiasme dan tingkat kepuasan yang tinggi menunjukkan bahwa program ini layak untuk diteruskan dan dikembangkan kembali di masa mendatang, dengan potensi memberikan dampak yang lebih besar bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M. Z., & Asyik, N. F. (2023). Pengaruh Pendapatan dan Literasi Keuangan terhadap Perilaku Keuangan dengan Gaya Hidup sebagai Variabel Moderasi. *Jurnal Ilmiah*

Akuntansi Dan Keuangan, 2(4), 326–339.
<https://doi.org/10.24034/jiaku.v2i4.6136>

Aluwi, A. H., Omar, M. K., Hussien, N., Mastura, S., Abu, S., & Fahimi, M. (2024). The Smart Organization Movement: A Review and Research Agenda for Digital Competencies. *Information Management and Business Review*, 16(3), 659–668.

Angraini, A. D., Sembiring, D. A., Ngii, Y., Abubakar, F., Sari, H. P., Angraini, D., Hans, F., Mawo, M., Wulandari, D. A., Rajab, M. Al, Diniyah, K., Yashir, M., & Indarti, C. (2024). *Manajemen Kebijakan Pelayanan Kesehatan* (Suhadi & I. P. Sudayasa (eds.)). Eureka Media Aksara.

Arifin, N. (2025). *Pendidikan Karakter di Era Digital*. Tahta Media Group.

Aulianita, R., Khoirunnisa, Mukhayaroh, A., & Hasan, M. (2025). Optimalisasi Branding Posyandu Mawar Melati dengan Canva dalam Strategi Desain Grafis untuk Promosi dan Edukasi Kesehatan. *Bagimu Negri: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 458–461.

Bahiyah, N., Agustin, A., Farhatuaini, L., & Kurniawan, H. P. (2025). *Penguatan Kapasitas Digital Melalui Pelatihan Desain Grafis Pada Komunitas Perempuan (Studi Kasus Fatayat Nu Ranting Losari Lor)*. 1(2), 71–79.

Deursen, A. J. A. M. Van, & Dijk, J. A. G. M. Van. (2014). The digital divide shifts to differences in usage. *New Media & Society*, 16(3), 507–526.
<https://doi.org/10.1177/1461444813487959>

Frobenius, A. C., Indriyatmoko, T., Yaqin, A., Ferdiansyah, P., Saputra, E. R. S. H., & Hartanti, N. T. (2025). Transformasi Komunikasi Instansi Pemerintah melalui Literasi Digital: Program Pelatihan Pembuatan Konten Berbasis AI di Balai Penyelenggara Jaminan Kesehatan Sosial Dinas Kesehatan DIY. *Innovative Action for Community Empowerment*, 1(2), 101–109.

Ginting, G. L., & Nasution, S. D. (2025). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva Untuk UMKM di Era Digital 4 . 0 Abstrak. *ORAHUA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 02(02), 129–136.

Hanif, M. B., Rifai, A., Setiaji, G. G., & Gunata, K. P. (2022). Pemanfaatan Desain Flyer Forum Koperasi dan Usaha Mikro Kecamatan Semarang Lor. *Jurnal Tematik*, 4(2), 228–231.

Herwinsyah, Purnomo, W. A., Istiono, W., Mailangkay, A., Melani, R. I., Rukmana, A. Y., Permana, A. A., Efendi, R., & Nggego, D. A. (2023). *E-LEARNING*. Getpress Indonesia.

Kraus, S., Schiavone, F., Pluzhnikova, A., & Chiara, A. (2021). Digital transformation in healthcare : Analyzing the current state of research. *Journal of Business Research*, 123, 557–567. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.10.030>

Maulana, A. Z. (2018). Implementasi Desain Grafis terhadap Pengaruh Branding Perusahaan [Universitas Internasional Semen Indonesia]. In *Laporan Kerja Pratik* (Vol. 5, Issue 1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2018.1519143>

Maulana, A. Z. (2022). *Implementasi desain grafis terhadap pengaruh branding*

perusahaan. Universitas Internasional Semen Indonesia.

- Maulaningrum, P., Mujanah, S., Yanu, A., & Fianto, A. (2025). Transformasi Digital di Sektor Kesehatan: Tinjauan Literatur tentang Penerapan Teknologi Informasi dalam Manajemen Pelayanan. *Jurnal Ilmu Manajemen, Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 5(1), 494–503. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jimek.v5i1.6399>
- Minarni, & Yunita, S. (2022). Pelatihan Desain dan Video Grafis Untuk Meningkatkan Promosi Digital OPD di Kotawaringin Timur. *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 5(1), 33–42.
- Nuraeni, A., Dalle, P., Kaunang, T. M. D., Pinontoan, O. R., Kandou, D., Maria, J., Tahulending, F., & Sumilat, D. A. (2025). Implementasi Rekam Medis Elektronik di Rumah Sakit Manembo-Nembo Bitung. *Jurnal Ners*, 9(3), 5281–5284.
- Prabowo, T., Junaedi, F. A., & Hermawan, R. (2024). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Promosi Kesehatan di RSIA dr Hj Karmini Kota Tasikmalaya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Jupemas)*, 5(1), 48–54.
- Pramono, B. A., Susanto, & Hadi, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Interaktif dan Menarik bagi Siswa MAN 1 Semarang. *Dimastik: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 53–61.
- Putri, T. A., Hidayaty, D. E., & Rosmawati, E. (2023). Pengaruh literasi keuangan terhadap pengelolaan keuangan pada pelaku UMKM. *Fair Value: Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Keuangan*, 5(9), 3495–3502.
- Satya, R. N., & Mawardi, A. I. (2025). Implementasi Desain Grafis Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kualitas Buku Menu Kafe D ' lagoon. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 6(2), 2363–2369.
- Sousa, M. J., Cruz, R., & Martins, J. M. (2017). Digital Learning Methodologies and Tools - A Literature Review. *Edulearn*.
- Wijayanti, Y., & Bahri, S. (2024). Pelatihan Desain menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kinerja Perangkat Desa di Desa Somorejo Bagelen Purworejo. *KOMET: Kolaborasi Masyarakat Berbasis Teknologi*, 1(2), 41–46.
- Zain, L. (2024). *Mengelola Perpustakaan di Kampus Inklusi*. Azyan Mitra Media.
- Zuhri, S., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Literasi digital dan kecakapan abad ke-21 : analisis komprehensif dari literatur terkini. *Education and Social Review*, 5(2), 149–155. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/07essr500300>