

Workshop Aplikasi Canva Dalam Bisnis Online Bagi PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera Kabupaten Bekasi

Rahayu Ningsih¹, Beni Rahmatullah², Gesti Essa Waldhani³, Suwanda Aditya³

^{1,2,3,4}universitas Bina Sarana Informatika
e-mail: ¹rahayu.ryh@bsi.ac.id, ²beni.brh@bsi.ac.id,
³gesti.gew@bsi.ac.id, ⁴suwanda.sdz@bsi.ac.id,
Jl. Kramat Raya No.98, RT.2/RW.9, Kwitang, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10450, Indonesia
e-mail: beni.brh@bsi.ac.id

Info Artikel

Diterima: 28-06-2024	Direvisi: 30-06-2024	Diterima: 15-07-2024
----------------------	----------------------	----------------------

Abstrak - Tridharma merupakan kegiatan yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa setiap semesternya, diantaranya memberikan workshop dibidang teknologi komputer untuk peningkatan kualitas personil mitra abdimas, pemaparan materi yang bermanfaat untuk menunjang serta meningkatkan pengetahuan sehingga dapat mengoptimalkan pemanfaatan aplikasi desain grafis Canva. Adapun organisasi/lembaga abdimas kali ini dilakukan adalah Remaja PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera yang bertempat di Aula Kelurahan PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera. Permasalahan yang terdapat pada PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera adalah kurangnya keterampilan dalam pengelolaan dan pemanfaatan fasilitas aplikasi desain grafis dalam pembuatan spanduk atau iklan kegiatan ukkt yang dilakukan oleh staff/Remaja PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera, sehingga solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan diberikannya Workshop Pengenalan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Grafis Bagi Remaja PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera. Target Luaran yang hendak dicapai adalah peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam mengoptimalkan desain grafis menggunakan aplikasi canva yang akan dipublikasikan melalui press release dan video workshop yang akan diunggah melalui channel Youtube. Diharapkan kegiatan kedepannya berdampak positif, sehingga mampu memberikan peningkatan keterampilan dan kemampuan dalam mendesain secara efektif dan efisien.

Kata Kunci : Canva, PKBM, Grafis

Abstracts - Tridharma is an activity carried out by lecturers and students every semester, including providing workshops in the field of computer technology to improve the quality of community service partner personnel, presentation of useful materials to support and improve knowledge so that they can optimize the use of the Canva graphic design application. The organization/institution of community service this time is the Youth PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera which is located in the Hall of the Village PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera. The problem found in the PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera is the lack of skills in managing and utilizing graphic design application facilities in making banners or advertisements for UKKT activities carried out by staff/Youth PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera, so the solution to this problem is to provide a Workshop on Introducing the Canva Application to Improve Graphic Design Creativity for Youth PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera. The Output Target to be achieved is increasing knowledge and skills in optimizing graphic design using the Canva application which will be published through press releases and workshop videos that will be uploaded via the Youtube channel. It is hoped that future activities will have a positive impact, so that they can provide increased skills and abilities in designing effectively and efficiently.

Keywords : Canva, PKBM, Graphics.

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah mengubah hampir setiap aspek kehidupan, dari cara kita bekerja hingga cara kita berkomunikasi. Jika digunakan secara bijak, kemajuan teknologi ini dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat secara signifikan. Untuk meminimalisir dampak negatif, penguasaan teknologi harus diajarkan pada semua tingkatan masyarakat. Salah satu perubahan teknologi yang paling menonjol adalah dalam bidang komunikasi, di mana kecepatan dan aksesibilitas informasi telah mengalami peningkatan drastis berkat perangkat komputer dan internet. Kecepatan ini memungkinkan masyarakat untuk mendapatkan informasi secara real-time,

yang sangat bermanfaat dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan, bisnis, dan pemerintahan.

Informasi yang disampaikan melalui komputer dan internet terbukti memberikan kontribusi besar, terutama dalam kepemimpinan suatu organisasi. Pemanfaatan aplikasi komputer memberikan kemudahan bagi pengguna untuk menyelesaikan tugas sehari-hari dengan lebih efisien dan efektif. Aplikasi ini mencakup berbagai fungsi, mulai dari pengelolaan data, komunikasi, hingga kolaborasi online. Kemajuan teknologi juga memungkinkan aplikasi ini diinstal pada smartphone, membuat akses dan penggunaan menjadi lebih fleksibel dan praktis. Hal ini berarti bahwa pengguna dapat tetap produktif dan terhubung kapan saja dan di mana saja, meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab mereka.

Secara keseluruhan, kemajuan teknologi memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas hidup dan produktivitas. Namun, untuk memaksimalkan manfaat ini, penting bagi masyarakat untuk mendapatkan pendidikan dan pelatihan yang memadai dalam penggunaan teknologi. Dengan demikian, masyarakat dapat menggunakan teknologi dengan bijak, menghindari dampak negatif, dan mengambil keuntungan penuh dari berbagai peluang yang ditawarkan oleh kemajuan teknologi. Pemanfaat aplikasi canva untuk media pembelajaran (Elisa & Simanjuntak, 2021) dan penjualan produk melalui marketplace maupun media sosial membantu masyarakat untuk memasarkan produk secara luas (Santoni et al., 2023) berbentuk design grafis menggunakan canva (Tiawan et al., 2020). Dalam era yang semakin didukung oleh teknologi informasi dan komunikasi yang maju (Utami, 2023). Secara sederhana kegiatan tersebut melatih peserta tentang cara memasarkan suatu produk dengan menggunakan internet sebagai modal utamanya (Quintania et al., 2020).

Pemanfaatan digital marketing seperti Facebook, Instagram, TikTok, maupun Shopee dapat digunakan sebagai media digital yang nantinya akan digunakan oleh Masyarakat (Putri et al., 2023) dan mempunyai semangat kewirausahaan, mempunyai kemampuan memanfaatkan Teknologi Informasi sebagai alat pemasaran (Izzhati & Rahayu, 2018). Aplikasi mobile menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam proses pembangunan berkelanjutan. Pengabdian masyarakat dalam konteks teknologi aplikasi membutuhkan pendekatan inklusif untuk memastikan akses yang setara bagi semua individu. Penyuluhan dan pelatihan yang berkelanjutan diperlukan untuk memaksimalkan manfaat aplikasi bagi masyarakat, termasuk dalam meningkatkan literasi digital.

Mitra kami dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat kali ini adalah PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera, yang berlokasi di Kp. Bulu, RT. 002/023, Desa Setiamekar, Kecamatan Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi, Provinsi Jawa Barat, 17510. PKBM merupakan wadah pendidikan bagi anak-anak kurang mampu yang tumbuh atas dasar kesadaran dan rasa tanggung jawab sosial dari, oleh, dan untuk masyarakat, khususnya generasi muda di Kp. Bulu. Pendidikan adalah tanggung jawab keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pelaksanaan pemerataan pendidikan, Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera beralamat di Kp. Bulu, RT 002/023, Desa Setiamekar, Kecamatan Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi. PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera merupakan wadah pengembangan pendidikan bagi anak-anak tidak mampu.

Dengan mengintegrasikan teknologi aplikasi mobile, kita dapat memperluas akses pendidikan dan memberdayakan masyarakat melalui peningkatan literasi digital dan pemanfaatan teknologi yang tepat guna. Melalui program pengabdian ini, diharapkan masyarakat dapat memperoleh manfaat maksimal dari teknologi dan turut serta dalam pembangunan berkelanjutan. Beberapa dokumentasi kegiatan (sumber: PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera) yang dilakukan oleh Yayasan adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Kegiatan Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera Kabupaten Bekasi

II. METODE PELAKSANAAN

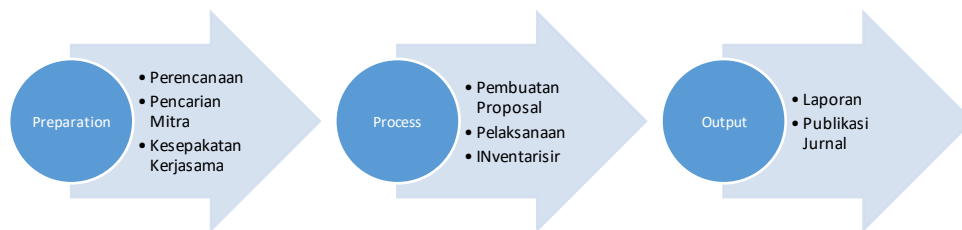
Untuk mencapai tujuan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat (abdimas) dengan mitra Remaja PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera di Kp. Bulu, Setiamekar, Kecamatan Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi, diperlukan metode pelaksanaan yang terstruktur dan sistematis. Metode ini mencakup tahapan

prosedur pelaksanaan dan kontribusi mitra, sehingga kegiatan dapat berjalan sesuai harapan dan memberikan manfaat optimal bagi mitra Remaja PKBM.

Dengan memperhatikan kebijakan pemerintah Indonesia yang telah mengizinkan pelaksanaan kegiatan secara tatap muka, serta berdasarkan permintaan dari pihak mitra, kegiatan abdimas akan dilaksanakan secara luring dengan tetap mematuhi protokol kesehatan yang disarankan. Prosedur pelaksanaan meliputi persiapan materi, koordinasi dengan mitra, penyusunan jadwal, dan pelaksanaan kegiatan di lokasi yang telah ditentukan.

Kegiatan pengabdian masyarakat (abdimas) dilakukan secara luring/tatap muka pada hari Minggu, 28 April 2024, mulai pukul 08.00 hingga 12.00, dengan peserta yang terdiri dari 30 remaja PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera, Kp. Bulu, Setiaimekar. Kegiatan ini bertempat di PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera, Kp. Bulu, Setiaimekar, Kecamatan Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi.

Pelaksanaan kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan pemahaman tentang penggunaan internet yang aman bagi remaja di PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis yang bermanfaat bagi peserta dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi secara bijak dan bertanggung jawab. Melalui metode yang terencana dan kontribusi aktif dari mitra, diharapkan kegiatan abdimas ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi komunitas remaja di Kp. Bulu, Setiaimekar. Adapun alur dari metode pelaksanaan kegiatan abdimas ini dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2 Metode Pelaksanaan Giat Abdimas

Tahapan yang terdapat pada alur metode pelaksanaan kegiatan abdimas (gambar 5) pada Remaja PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera Kp. Bulu Setiaimekar Kec. Tambun Selatan Kab. Bekasi dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1. Preparation:** Pada tahapan preparation, team dosen dan mahasiswa melakukan penyusunan rencana kegiatan dengan mengestimasi sumber dana dan pencarian mitra yang sesuai dengan kriteria persyaratan dari Universitas BSI (UBSI), dan Mitra tersebut adalah Remaja PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera Kp. Bulu Setiaimekar Kec. Tambun Selatan Kab. Bekasi. Setelah menemukan mitra yang sesuai kriteria persyaratan UBSI maka ketua team menjadi mediator dan melakukan kerjasama dengan mitra untuk pelaksanaan kegiatan abdimas.
- 2. Process:** Setelah tahap preparation selesai maka tutor yang bertanggung jawab atas pembuatan proposal segera mengajukan proposal kepada institusi UBSI dan menyiapkan materi pelatihan sesuai kesepakatan kerjasama dengan mitra abdimas. Pelaksanaan kegiatan abdimas dijadwalkan pada hari Minggu tanggal 28 April 2024 dan tutor akan memberikan materi pelatihan secara luring. Rekan team dosen lainnya dan mahasiswa bertugas menyiapkan kelengkapan abdimas untuk kelancaran keberlangsungan pelaksanaan kegiatan abdimas (inventarisir dokumen pendukung).
- 3. Output:** Setelah proses pelaksanaan kegiatan abdimas sudah selesai, maka ketua team bertugas untuk membuat laporan abdimas yang ditujukan kepada pimpinan institusi UBSI. Laporan abdimas ini bertujuan untuk melaporkan pelaksanaan kegiatan abdimas pada Remaja PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera Kp. Bulu Setiaimekar Kec. Tambun Selatan Kab. Bekasi sebagai salah satu wujud tridharma dosen.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

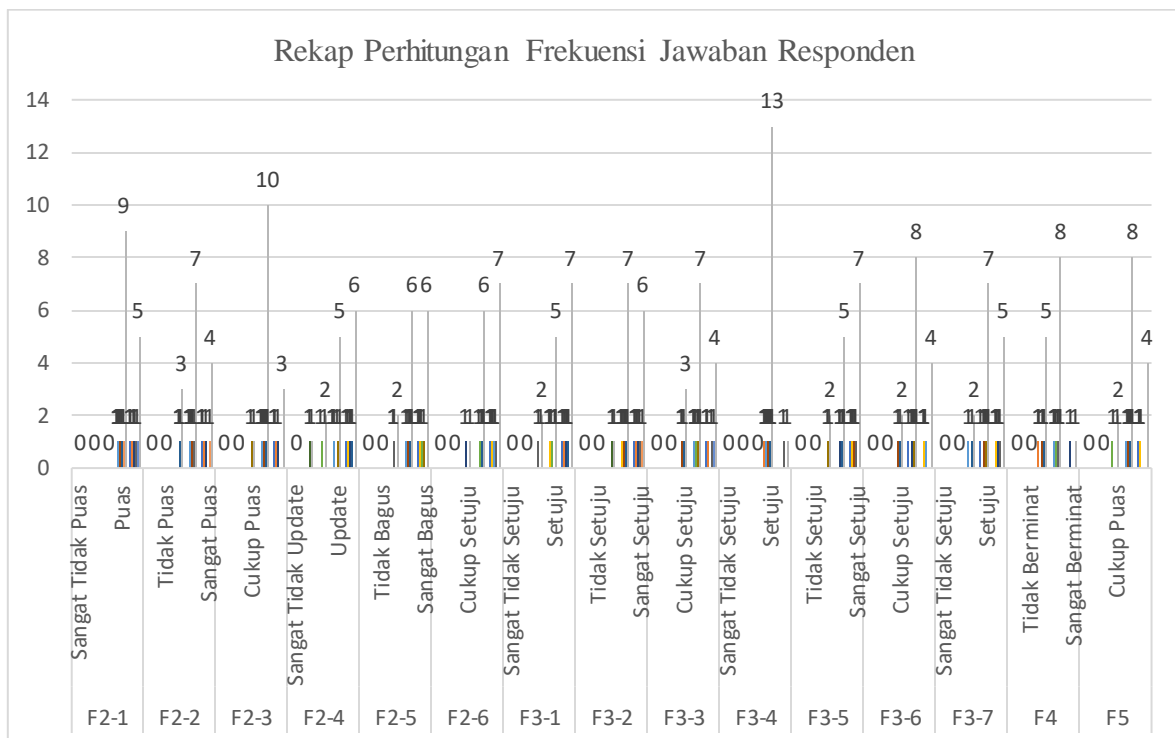
Manfaat yang dirasakan oleh peserta pada kegiatan masyarakat dengan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan secara offline dengan materi pemanfaatan canva dalam pengembangan bisnis online bagi remaja PKBM Masyarakat Sejahtera Kp. Bulu Setiaimekar telah terlihat setelah seluruh peserta mengikuti kegiatan tersebut. Selain mendapatkan ilmu yang bermanfaat dan peningkatan kompetensi, dengan menguasai fungsi-fungsi dalam canva untuk membuat berbagai design produk yang unik dan menarik, semua peserta dapat membuat sebuah web informasi tentang produk yang akan di pasarkan. Hal ini tentunya merupakan suatu hal yang sangat bermanfaat sehingga pemasaran produk mereka dapat dilakukan secara lebih luas lagi sehingga meningkatkan daya saing produk. Adapun kontribusi mitra dalam penyelenggaraan kegiatan pengabdian masyarakat ini diantaranya adalah menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan oleh panitia seperti aliran listrik, pengadaan pengeras suara atau soundsystem, ruangan, meja khusus laptop bagi peserta dan tutor, alat tulis yang lengkap serta tersedianya area parkir kendaraan bagi peserta dan panitia yang cukup representative.



Gambar 3 Tutor Pengabdian Menjelaskan kepada peserta

Kegiatan pengabdian masyarakat ini membutuhkan dukungan dari semua remaja PKBM Masyarakat Sejahtera Kp. Bulu Setiamekar agar dapat berjalan lancar dan mencapai luaran sesuai dengan yang ditargetkan. Remaja PKBM Masyarakat Sejahtera Kp. Bulu Setiamekar berpartisipasi dalam memberikan data-data yang mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dan mengikuti pelatihan yang diberikan dengan sebaik-baiknya. Mitra juga memberikan fasilitas yaitu ruang serba guna yang dipergunakan sebagai tempat pelatihan, sound system sebagai alat dalam proses penyampaian materi dalam pelatihan dan waktu dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Indikator tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah dipelajari pada kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan dapat dilihat pada grafik berikut,



Gambar 4 Grafik Hasil Kuisioner Kegiatan Pelatihan Canva dengan remaja PKBM Masyarakat Sejahtera Kp. Bulu Setiamekar

IV. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. Remaja PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera, Kp. Bulu, Setiamekar memberikan respon positif terhadap kegiatan tersebut, menunjukkan apresiasi kepada panitia atas penyelenggaraan yang optimal. Antusiasme peserta terlihat dari kehadiran penuh selama kegiatan berlangsung dan apresiasi atas ilmu yang diperoleh. Mereka merasa bahwa pengetahuan yang diberikan sangat bermanfaat dan relevan untuk kebutuhan mereka.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta tidak hanya memahami tentang desain produk secara digital, tetapi juga telah mendapatkan pengetahuan praktis dalam menggunakan aplikasi Canva. Pengetahuan ini memungkinkan mereka untuk memanfaatkan media digital dalam menjalankan bisnis digital secara lebih efektif. Para remaja PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera kini lebih percaya diri dalam mengaplikasikan keterampilan digital yang telah mereka pelajari, membuka peluang baru untuk inovasi dan pengembangan usaha di komunitas mereka. Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil memberikan dampak positif yang signifikan bagi para peserta.

V. REFERENSI

- Elisa, E., & Simanjuntak, P. (2021). PELATIHAN PEMANFAATAN APLIKASI CANVA ONLINE UNTUK KREASI PEMBELAJARAN PADA HIMPAUDI BATAM CENTER. *Jurnal PADI*, 4, 15–19.
- Izzhati, D. N., & Rahayu, Y. (2018). Pendampingan Dan Pelatihan Industri Kreatif Ibu - Ibu PKK Di Kelurahan Kerobokan Semarang. *ABDIMASKU: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 1(1), 18. <https://doi.org/10.33633/ja.v1i1.3>
- Putri, S. N., Halin, H., Pebriani, R. A., & Asharie, A. (2023). PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL UNTUK MENGEMBANGKAN USAHA KECIL DAN PELATIHAN DESAIN KEMASAN PRODUK DI DESA KEMANG. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4, 3.
- Quintania, M., Anwar, R. N., Handayani, E. N., & Nova, F. (2020). PELATIHAN PENJUALAN ONLINE UNTUK IBU-IBU PKK DI SAUNG SINGGAH TPU PONDOK KOPI, JAKARTA TIMUR. *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 7. <https://doi.org/10.24127/sss.v4i2.1314>
- Santoni, M. M., Chamidah, N., Indarso, A. O., Prasvita, D. S., Indriana, I. H., & Seta, H. B. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Konten Produk berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Media sosial dengan Aplikasi Canva. *Surya Abdimas*, 7(1), 75–83. <https://doi.org/10.37729/abdimas.v7i1.2206>
- 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>
- Utami, S. A. (2023). Pelatihan Digitalisasi di Era Teknologi Bagi Kader PKK Desa Lebakgowah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2, 3.