

Workshop Pengenalan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Desain Grafis Bagi PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera

Heru Purwanto¹, Tri Hartati², Erick Harlest Budi Raharjo³, Achmad Munawar⁴

¹Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika

^{2,3,4}Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika

¹heru.hrp@bsi.ac.id, ²tri.tri@bsi.ac.id, ³erick.ehb@bsi.ac.id, ⁴achmad.amw@bsi.ac.id

Abstract

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, presenting useful material to support and increase knowledge so that they can optimize the use of the Canva graphic design application. The community service organization/institution this time is the PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera, where the activity was carried out in the office hall of the Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera. The scope of the problems 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 advertising activities carried out by the staff/teenagers of the PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera, so the solution to this problem is to provide an application introduction workshop. Canva to increase graphic design creativity for PKBM Youth at the Prosperous Community Development Foundation. The aim of carrying out the activities to be achieved is to increase knowledge and skills in optimizing graphic design using the Canva application. It is hoped that this activity will have a positive impact in the future, so that it can provide increased skills and abilities in designing effectively and efficiently. The method for implementing community service activities this time will be carried out offline by coming directly to the activity location. The expected final result of this activity is to improve skills and abilities in designing graphics effectively and efficiently and it is hoped that there will be interaction between youth participants from the PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera and the implementing committee in implementing this community service in order to achieve the mutually expected goals so that it has a positive impact and can be sustainable.

Keywords: *Canva application, graphic design creativity*

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 mengoptimalisasi pemanfaatan aplikasi desain grafis Canva. Adapun organisasi/lembaga abdimas kali ini adalah PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera, dimana kegiatan tersebut dilakukan di Aula kantor yayasan pembangunan masyarakat sejahtera. Lingkup 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 yang dilakukan oleh staff/Remaja PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera, sehingga solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan diberikannya workshop pengenalan aplikasi canva untuk meningkatkan kreatifitas desain grafis bagi Remaja PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera. Tujuan dilaksanakannya kegiatan yang hendak dicapai adalah peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam mengoptimalkan desain grafis menggunakan aplikasi

canva. Diharapkan dari kegiatan ini kedepannya berdampak positif, sehingga mampu memberikan peningkatan keterampilan dan kemampuan dalam mendesain secara efektif dan efisien. Metode pelaksanaan kegiatan abdimas kali ini akan dilaksanakan secara luring dengan datang langsung ke lokasi kegiatan. Hasil akhir yang diharapkan pada kegiatan ini adalah meningkatkan keterampilan dan kemampuan dalam mendesain grafis secara efektif dan efisien serta diharapkan adanya interaksi antara peserta remaja dari PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera dan panitia pelaksana dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini agar tercapai tujuan yang diharapkan bersama sehingga berdampak positif dan bisa berkelanjutan.

Kata kunci: aplikasi canva, kreatifitas desain grafis

© 2024 Jurnal Pustaka Mitra

1. Pendahuluan

Teknologi informasi yang mendominasi semua kegiatan yang dilakukan manusia semakin meningkat. Hal ini bagaikan pisau bermata dua, dimana apabila digunakan secara bijak akan mendapatkan dampak yang positif serta mampu meningkatkan kualitas hidup. Tetapi apabila digunakan dengan tidak memahami konsep kemanfaatan teknologi maka dapat berdampak negatif terhadap pengguna. Dalam pembelajaran, penggunaan teknologi informasi merupakan langkah tepat untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang mampu membentuk kepribadian sadar teknologi [2]. Demikian pula dengan kreatifitas kaum muda/pelajar dalam meningkatkan teknik mendesain secara efektif dan efisien yang menonjolkan keselarasan antara ide dan tujuan desain. Penggunaan aplikasi desain yang cocok dan mudah dimahaminya tentu saja dapat menimbulkan rasa percaya diri pelajar dalam melakukan teknik desain. Aplikasi canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat dilakukan secara online, platform desain yang mengutamakan visualisasi menarik dan template yang mudah dipahami. Tujuan utama aplikasi canva adalah memberdayakan secara maksimal aspek desain yang dimiliki setiap orang sehingga memudahkan dalam pembuatan desain grafis maupun proses publikasi yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun [7]. Mitra abdimas dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat kali ini adalah PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera Kampung Bulu Rt.002/023 Setiamekar, Kecamatan Tambun Selatan Kabupaten Bekasi, Provinsi Jawa Barat.



Gambar 1. Papan Nama PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera

PKBM atau yang lebih dikenal dengan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat merupakan sebuah wadah pendidikan yang dibentuk oleh masyarakat dan diperuntukan bagi anak-anak yang kurang mampu, yang tumbuh atas dasar kesadaran dan rasa tanggung jawab sosial dari, oleh dan untuk masyarakat khususnya generasi muda di kampung Bulu.



Gambar 2. Kegiatan Sosial PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera

PKBM merupakan sebuah lembaga pendidikan yang non formal dan masih berada dalam pengawasan dinas pendidikan pemerintah pusat. Lembaga ini dibangun dan dibentuk dengan tujuan sebagai tempat kegiatan pendidikan untuk meningkatkan keterampilan serta potensi dalam diri anak-anak usia sekolah. Untuk membentuk lembaga pendidikan PKBM tentu saja harus memiliki syarat-syarat tertentu seperti akta notaris pendirian, NPWP pendiri, susunan badan pengurus yang jelas, sekretariat, dan izin operasional dari Dinas Pendidikan wilayah kabupaten atau kota. Dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar, PKBM terkadang mengadakan pelatihan atau workshop dengan mendatangkan guru-guru yang bersedia mengajar dengan jam bebas untuk mendukung dan meningkatkan pengetahuan anak-anak di bidang teknologi.

Penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran tentu saja akan memberikan dampak besar terhadap pengetahuan dan peningkatan kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif peserta didik sehingga mampu menggali potensi diri dalam hal bidang yang diminati peserta didik [6]. Permasalahan pada PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera Kampung Bulu Setiamekar Kecamatan Tambun Selatan Kabupaten

Bekasi yang menjadi topik utama dalam pelaksanaan kegiatan abdimas kali ini adalah kurangnya pengetahuan, pemahaman dan kemampuan dalam mengoptimalkan pemanfaatan aplikasi desain grafis Canva. Hal ini dikarenakan para remaja PKBM tersebut belum mampu memahami penggunaan media sosial yang berperan sebagai teknologi informasi dalam pembelajaran pemanfaatan aplikasi desain grafis Canva pada saat seperti sekarang, sehingga perlu adanya solusi berupa workshop untuk mengoptimalkan pemanfaatan aplikasi desain grafis Canva dan dapat memberikan kontribusi positif dalam hal kreatifitas dalam mendesain spanduk kegiatan atau presentasi pada setiap kegiatan PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera. Oleh karena itu yang ditargetkan menjadi peserta dalam kegiatan abdimas kali ini adalah remaja PKBM atau siswa-siswi yang terdata dalam kegiatan PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera.

2. Metode Pengabdian Masyarakat

Untuk tercapainya pelaksanaan kegiatan abdimas pada mitra Remaja PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera Kampung. Bulu Setiamekar Kecamatan Tambun Selatan Kabupaten Bekasi ini, maka diperlukan metode pelaksanaan yang menjelaskan tahapan prosedur pelaksanaan dan kontribusi mitra sehingga kegiatan dapat berjalan sesuai yang diharapkan serta dapat memberikan manfaat kepada mitra Remaja PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera Kampung Bulu Setiamekar Kecamatan Tambun Selatan Kabupaten Bekasi.

2.1 Persiapan Abdimas

Pada tahapan persiapan, 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 PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera Kp. Bulu Setiamekar Kec. Tambun Selatan Kab. Bekasi. Setelah menemukan mitra yang sesuai kriteria persyaratan UBSI maka perlu diketahui target peserta abdimas yaitu remaja atau anak-anak yang berada dalam naungan PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera dan kebutuhan materi yang diinginkan oleh pihak mitra abdimas, sehingga team dapat menyiapkan dan menyesuaikan materi workshop yang disertai pelatihan. Selanjutnya ketua team yang menjadi mediator akan melakukan kerjasama dengan mitra untuk pelaksanaan kegiatan abdimas, dimana penentuan jadwal kegiatan dan penetapan rundown acara harus disepakati oleh kedua pihak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan pada PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera dilaksanakan secara luring dengan memanfaatkan ruang kelas dan

sarana prasarana yang telah disediakan oleh pihak mitra abdimas.

2.2 Proses Pelaksanaan Abdimas

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). Adapun lokasi kegiatan abdimas untuk Remaja PKBM adalah ruang kelas Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera dimana jarak tempuh lokasi kegiatan dengan lokasi kampus Universitas BSI (Gedung rektorat Universitas Bina Sarana Informatika di Jl. Kramat Raya No.98, Kwitang, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat) kurang lebih sekitar 37,7 Km dengan waktu tempuh kurang lebih sekitar 1 jam 20 menit dengan kendaraan roda dua atau roda empat, hal ini sangat memudahkan team dosen dan mahasiswa untuk mengunjungi lokasi mitra dengan menggunakan alat transportasi pribadi atau angkutan umum lainnya.

Kegiatan abdimas diawali dengan pembukaan, doa bersama, dan pemberian kata sambutan dari ketua team dosen dan sambutan dari Pimpinan PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera. Kemudian kegiatan selanjutnya adalah pemberian materi workshop oleh narasumber tentang pentingnya mempelajari teknik desain sehingga mampu meningkatkan kemampuan peserta abdimas dalam menuangkan ide kreatifitas dan mengembangkan inovasi dalam bidang desain. Antusiasme peserta pada saat melakukan desain sesuai materi workshop memperlihatkan bahwa kecerdasan anak-anak dalam menemukan keselarasan objek desain dan penentuan warna sangat beragam. Pengenalan aplikasi canva membuka imajinasi anak-anak dalam mengembangkan bakat terpendam di bidang seni. Hal ini terlihat dari bentuk karya presentasi yang dibuat pada saat pelatihan berlangsung.

Setelah pemberian materi, kegiatan selanjutnya adalah mengisi kuisioner yang dibagikan kepada peserta abdimas, dimana kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat antusiasme peserta terhadap materi workshop serta untuk mengetahui ketertarikan materi lain yang berkaitan dengan bidang teknologi informasi dan komunikasi. Kegiatan diakhiri dengan merapikan kembali semua peralatan dan perlengkapan yang telah digunakan selama kegiatan abdimas berlangsung, kemudian acara ramah tamah dilakukan antara team abdimas dengan pihak mitra untuk mempererat silaturahmi,

sehingga diharapkan ada keberlanjutan kegiatan yang mampu memberikan informasi dan ilmu dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi kepada anak-anak dalam naungan PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera.

2.3 Pembuatan Laporan Kegiatan

Setelah proses pelaksanaan kegiatan abdimas sudah selesai, maka ketua team bertugas mengecek dan memastikan kelengkapan berkas pelaksanaan abdimas untuk proses pembuatan laporan abdimas yang ditujukan kepada pimpinan institusi UBSI. Laporan abdimas ini bertujuan untuk melaporkan pelaksanaan kegiatan abdimas yang dilaksanakan pada mitra kerjasama yaitu PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera Kampung. Bulu Setiamekar Kecamatan Tambun Selatan Kabupaten Bekasi sebagai salah satu wujud tridharma dosen.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pemanfaatan Aplikasi Canva

Aplikasi canva merupakan aplikasi desain yang saat ini digemari oleh pengajar, praktisi bisnis, penggiat sosial media dan perancang desain untuk melakukan desain grafis seperti pengolahan gambar, video, presentasi hingga dapat digunakan untuk menyusun mindmap, planner dan info grafis. Canva juga dapat digunakan untuk mendesain flyer, brosure, dan bahkan pembuatan desain spanduk. Pemanfaatan template yang telah disediakan oleh aplikasi canva yang sangat beragam semakin mempermudah seseorang dalam menuangkan ide grafis dan menyematkannya dalam bentuk nyata. Dalam mendukung pembelajaran, aplikasi canva juga memegang peranan yang sangat baik karena penggunaannya yang mudah dan fleksibel sehingga membuat peserta didik mampu memahami dengan cepat materi penyajian canva [8]. Teknik mendesain yang terdapat dalam canva juga memberikan nuansa atraktif yang mampu menonjolkan ide desain dari desainer. Perangkat yang digunakan dalam mengaplikasikan canva pun sangat fleksibel dan menyesuaikan dengan kebutuhan seperti penggunaan perangkat laptop, handphone ataupun *personal computer (PC)* [7].

Pemanfaatan aplikasi canva dalam dunia pendidikan salah satunya adalah dapat membantu mempersiapkan bahan ajar yang hal ini merupakan salah satu tindakan efektif dan efisien, mengingat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan bagi peserta didik. Manfaat lain dalam bidang industri adalah dapat membantu pelaku bisnis dalam mendesain tampilan kemasan produk sehingga dapat menjadi salah satu faktor daya saing dengan kompetitor produk yang sama. Oleh karena itu dengan mempelajari desain aplikasi canva pada peserta didik PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan peserta abdimas

dalam melakukan berbagai jenis desain sesuai kreatifitas masing-masing. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dalam menggunakan aplikasi canva adalah:

1. Memberikan kemudahan dalam mendesain ataupun mengedit gambar maupun video.
2. Membantu pelaku bisnis dalam penyediaan kebutuhan pengenalan produk sebagai marketing tools.
3. Memberikan template dalam mendesain suatu layanan dengan pilihan animasi yang bersifat dinamis ataupun statis.
4. Membantu perancangan presentasi yang lebih menarik dan atraktif untuk kebutuhan pengajaran sehingga proses belajar mengajar tidak membosankan.
5. Membantu dalam penyusunan resume, portofolio, desain sertifikat kegiatan, curriculum vitae, ataupun proses desain berbagai jenis kartu maupun undangan.

Adapun teknik penggunaan canva antara lain:

1. Sign up ke canva. Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan secara online, sehingga dalam penggunaannya diperlukan sign up dengan fasilitas email ataupun facebook. Peserta abdimas yang diberikan fasilitas wifi dapat mempergunakannya sehingga mendukung proses workshop dan pelatihan aplikasi canva ini.
2. Pemilihan jenis kebutuhan layanan. Aplikasi canva menyediakan fitur yang membantu dalam mendesain yaitu pemilihan template. Dan jika ingin mendesain dengan ide pribadi maka dapat melakukan pemilihan "*create a design*".
3. Membuat desain. Pada proses ini, peserta abdimas dapat menuangkan ide ide kreatif mereka dalam melakukan desain. Desain yang dirancang dapat dipercantik dengan memanfaatkan fitur yang ada pada canva seperti *element, upload, draw, teks, dan audio*.
4. Download hasil desain. Ketika proses desain yang dilakukan telah selesai, maka peserta abdimas dapat melakukan download pada desain yang dibuat dengan cara memanfaatkan fasilitas "*share*".

3.2 Hasil Kegiatan

Pengabdian masyarakat kali ini membantu peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta kreatifitas design grafis dengan menggunakan aplikasi canva yang salah satu materinya adalah memanfaatkan perangkat teknologi dalam mendukung seni design seperti laptop dan handphone. Kegiatan ini diharapkan dapat

berdampak positif sehingga mampu meningkatkan pemahaman penggunaan aplikasi design canva yang sudah familiar di masyarakat.



Gambar 3. Pembukaan Kegiatan Abdimas

Dalam workshop ini para peserta juga disisipkan dengan materi *hard skill* untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam menggunakan aplikasi canva dan mengembangkan daya imajinasi kreatifitas desain diantaranya adalah mengenal tampilan aplikasi canva dan praktik mengelola data gambar dan video yang disesuaikan dengan kebutuhan, mendukung peserta untuk berperan aktif dengan bertanya kepada tutor, menjawab dengan tidak bercanda atas pertanyaan dari para tutor, menyimak dengan serius, mengawasi peserta agar fokus kepada materi yang diberikan tutor hingga memanggil peserta yang belum menjawab atau mengisi daftar hadir, serta mengisi angket kuisisioner yang diberikan oleh team panitia penyelenggara. Peran aktif mitra terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat sangat baik dan mendukung, hal ini dibuktikan dengan banyaknya pertanyaan dari para peserta pelatihan kepada narasumber serta antusiasme peserta mengisi kuesioner yang diberikan oleh panitia penyelenggara pelatihan ini.



Gambar 4. Antusiasme peserta abdimas

Kontribusi mitra dalam pelaksanaan abdimas untuk penyediaan sarana dan prasarana seperti penyediaan ruangan pelaksanaan abdimas, proyektor, mic, sound, screen proyektor, kabel roll, koneksi wifi, meja dan kursi. Manfaat yang diperoleh peserta pada workshop pengenalan aplikasi canva adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Kegiatan abdimas

Kegiatan	Tujuan	Indikator Keberhasilan	Target Capaian
Workshop Pengenalan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Desain Grafis Bagi PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera	Memberikan workshop dan pemahaman mengenai pengelolaan data gambar dan video untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas design grafis menggunakan aplikasi canva.	Peserta abdimas mampu memahami materi tentang pengelolaan data gambar dan video menggunakan aplikasi canva melalui laptop atau handphone.	Setelah dilakukan diskusi dan workshop , peserta abdimas mampu memaha mi dan mengopti malisasi pemanfaat an aplikasi canva sebesar 60%
		Peserta abdimas mampu Mengerjakan latihan pre test dan post test yang diberikan oleh tutor berkaitan dengan materi workshop.	Setelah dilakukan diskusi dan workshop , peserta abdimas mampu memaha mi pengguna an aplikasi canva melalui laptop dan handphon e sebesar 60%
		Peserta abdimas memiliki keterampilan dalam mengelola data gambar dan video menggunakan aplikasi canva	Setelah dilakukan diskusi dan workshop, peserta abdimas mampu memaham i penggunaa n aplikasi canva melalui laptop dan handphon e sebesar 75%

Kontribusi mitra dalam pelaksanaan abdimas workshop pengenalan aplikasi canva untuk meningkatkan kreatifitas desain grafis bagi remaja pkbm Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera

Penyediaan sarana dan prasarana seperti penyediaan ruangan untuk pelaksanaan abdimas, proyektor, screen proyektor, kabel roll, koneksi wifi, meja dan kursi dengan target capaian 90%

4. Kesimpulan

4.1 Kesimpulan

1. Pengabdian masyarakat kali ini membantu meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman penggunaan aplikasi canva melalui media laptop atau handphone.
2. Kegiatan abdimas ini juga berdampak positif untuk peserta workshop dalam meningkatkan dan mengoptimalkan daya kreatifitas desain grafis remaja atau peserta didik pada PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera.

4.2 Saran

1. Mengingat keterbatasan waktu maka sebaiknya pihak mitra menyusun program lanjutan berupa pelatihan/praktik penggunaan aplikasi canva menggunakan laptop atau handphone yang berkesinambungan untuk diberikan dalam beberapa tahapan.
2. Mitra abdimas hendaknya menyediakan internet yang memadai untuk memudahkan para peserta workshop dalam mengunduh materi dan melakukan upload hasil desain grafis ke media sosial secara online sehingga dapat memaksimalkan proses berlatih dan belajar dalam mengoptimalkan penggunaan aplikasi canva.

Daftar Rujukan

- [1] Ayouvi Poerna Wardhanie, Fenty Fahminnansih, Endra Rahmawati, "Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan," *Society, Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat Universitas Dinamika*, vol. 2, no. Aplikasi canva, pp. 51-58, 2021.
- [2] Fitriani, Faisol, Wamiliana, Chasanah, Kurniasari, "Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, no. Pelatihan canva, pp. 193-202, 2022.

- [3] Retnoningsih E, Solikin S, Setiyadi D, Pramudita R., "Pelatihan Online Database Fundamental Untuk Aparatur Sipil Negara dan non Aparatur Sipil Negara Pemerintah Kota Bekasi.," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ.*, no. Pelatihan database, p. 149, 2020.
- [4] Resmini, Satriani, Muhammad Rafi, "Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris.," *Abdimas Siliwangi*, no. Pembuatan bahan ajar, pp. 335-343, 2021.
- [5] Hafizd KA, Sayyidati R, Herpendi H, Rizani MR., "Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Microsoft Power Point.," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MEDITEG*, no. Media Pembelajaran, pp. 2-5, 2018.
- [6] Saryoko A, Sari R, Rianto V, Rosyida S, "Pemanfaatan IPTEK Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Untuk Masyarakat Pela Mampang Di Masa Pandemi.," *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Masyarakat*, no. Pemanfaatan IPTEK, pp. 304-314, 2020.
- [7] Nilawati L, Ariyati I, Hikmah N, Brawijaya H, "Peningkatan Penggunaan Microsoft Office Untuk Pengolahan Data Bagi Yayasan Kopia Raya Insani," *Jurnal Pengabdian Masyarakat UBJ*, no. Microsoft Office, pp. 81-92, 2023.
- [8] Jumawan J, Hadita H, Khalida R., "Peranan Teknologi Dan Informasi Dalam Kepemimpinan Di Karang Taruna Kelurahan Harapan Jaya.," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat UBJ*, no. Peranan Teknologi Dan Informasi , pp. 33-40, 2020.
- [9] C. Rachmijati, "Penggunaan Internet Sebagai Optimalisasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris (Program Pengabdian Pada Masyarakat Di Desa Margaluyu Kecamatan Cipendeuy).," *Abdimas Siliwangi*, no. Penggunaan Internet, 2018.
- [10] Khairunnisak Nur Isnaini, Dina Fajar Sulistiyani, Zezya Ramadhany Kharisma Putri, "PELATIHAN DESAIN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA," *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 5, no. Aplikasi canva, 2021.
- [11] Wisnu Siwi Satiti, Fitri Umaidiyah, Faisol Hidayatulloh, Nur Fikri Munfarida, Milla Fatmawati, Achmad Hanafi, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon," *INFORMATIKA: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, vol. 3, no. Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva, pp. 105-109, 2022.
- [12] Yuli Purwati, Linda Perdanawanti, "PELATIHAN DESAIN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK ANGGOTA KOMUNITAS IBU PROFESIONAL BANYUMAS RAYA," *JPPM: Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat*, vol. 1, no. Pelatihan desain, pp. 42-51, 2019.
- [13] "PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK MEMBUAT KONTEN GAMBAR PADA MEDIA SOSIAL SEBAGAI UPAYA MEMPROMOSIKAN HASIL PRODUK UKM," *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 4, no. KONTEN GAMBAR PADA MEDIA SOSIAL, 2020.
- [14] Hartati, Suhartini khalik, Sam Hermansyah, Abd. Kahar, Hasanuddin, Rahli Shadri, "PENGGUNAAN APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN KUALITAS SDM SISWA SMA MUHAMMADIYAH RAPPANG," *Communnity Development Journal*, vol. 5, no. PENINGKATKAN KUALITAS SDM , pp. 936-939, 2024.

- [15] Shandy Juniantoro, Neneng Mariana, Endah Budiyati, Erni Rihyanti, Meti Nurhayati, Sudjiran, Ani Rahmانيar, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Mendukung Presentasi Jenjang SMK," *PUBLIKASI KEGIATAN PENGABDIAN*

MASYARAKAT (PUNDIMASWID), vol. 1, no. Pemanfaatan Aplikasi Canva, pp. 81-86, 2022.