

PROPOSAL
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
SKEMA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MANDIRI



**Peningkatan Literasi Desain Digital bagi Masyarakat
melalui Pelatihan Canva Berbasis Android Pada
Pengurus Dan Anggota MPSI Kota Tegal**

Oleh:

Ulumuddin, M.Kom	0613069104
Dzulchan Abror, M.Kom	0311077904
Amar Ma'ruf, M.Pd	031409920
Kheri Agus Suseno, M.Kom	9990637403
Muhammad farel kamil pangestu	19242506
Teguh firmansyah	19240174
Niken Aprilia	19240691
Praneta dinar arreza	17240520
Tasya shaf'a musta'ati	17250252

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
FEBRUARI 2026

Lembar pengesahan

HALAMAN PENGESAHAN

- | | |
|--------------------------|--|
| 1. Judul | : Peningkatan Literasi Desain Digital bagi Masyarakat melalui Pelatihan Canva Berbasis Android Pada Pengurus dan Anggota MPSI Kota Tegal |
| 2. Mitra | : kantor sekertariat MPSI Kota Tegal |
| 3. Ketua Pelaksana | |
| a. Nama Lengkap | : Ulumuddin |
| b. Jenis Kelamin | : Laki-laki |
| c. NIP | : 202303019 |
| d. Jabatan Fungsional | : Asisten Ahli |
| e. Program Studi | : Sistem Informasi Kampus Kota Tegal (D3) |
| f. Email | : ulumuddin.udn@bsi.ac.id |
| 4. Jumlah Anggota | : 3 |
| Nama Anggota | : Dzulchan Abror
Amar Ma'ruf
Kheri Agus Suseno |
| Mahasiswa yang terlibat | : 5 Orang |
| 5. Lokasi Kegiatan/Mitra | |
| a. Wilayah Mitra | : kota tegal |
| b. Kabupaten/Kota | : kota tegal |
| c. Propinsi | : jawa tengah |
| 6. Biaya | : Rp.9.300.000,- |

Mengetahui
Rektor UBSI



Prof. Dr. H. Mochamad Wahyudi,
M.Kom, MM, M.Pd, IPU, ASEAN Eng

Jakarta, 20 Februari 2026

Ketua Pelaksana

Ulumuddin M.Kom

Menyetujui,
Ketua LPPM UBSI

Agus Junaidi, M. Kom

DAFTAR ISI

Contents

Lembar pengesahan	2
DAFTAR ISI	3
RINGKASAN	4
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Analisis Situasi	1
1.2. Peta Lokasi Mitra	4
1.3. Permasalahan Mitra	4
2. SOLUSI PERMASALAHAN	4
3. METODE PELAKSANAAN	5
3.1. Tahap Persiapan	5
3.2. Tahap Pelaksanaan	7
3.3. Tahap Evaluasi	8
4. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN	10
5. ANGGARAN	10
6. JADWAL KEGIATAN	11
DAFTAR PUSTAKA	12

RINGKASAN

Perkembangan teknologi digital menuntut masyarakat untuk memiliki keterampilan dalam memanfaatkan berbagai aplikasi pendukung produktivitas, termasuk dalam bidang desain grafis. Namun, masih banyak masyarakat yang belum memiliki kemampuan yang memadai dalam membuat media visual untuk kebutuhan promosi, edukasi, maupun komunikasi informasi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi desain digital melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva berbasis Android yang mudah diakses dan digunakan oleh masyarakat. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan peserta dalam membuat berbagai produk desain digital. Melalui kegiatan ini diharapkan peserta mampu memahami konsep dasar desain digital, mengoperasikan Canva secara mandiri, serta menghasilkan konten visual yang kreatif dan informatif untuk mendukung aktivitas pendidikan, usaha, maupun kegiatan sosial kemasyarakatan. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi digital masyarakat dalam menghadapi perkembangan teknologi di era transformasi digital. Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan bagi para pengurus dan anggota MPSI kota tegal. Pelatihan ini akan dilaksanakan di kantor sekretariat MPSI kota tegal. Program Pengabdian Pada Masyarakat yang merupakan salah satu dari Tri Dharma Perguruan Tinggi menjadi wadah bagi para civitas akademika untuk mengabdikan kepada masyarakat. Untuk itu para civitas akademika Universitas Bina Sarana Informatika PSDKU Tegal berinisiatif mendampingi dan memberi pemahaman pada para pengurus dan anggota MPSI kota tegal. supaya mempunyai pengetahuan dan Pemahaman dalam penggunaan canva. Pengetahuan yang diperoleh melalui pelatihan ini dapat meningkatkan pemahaman para pengurus dan anggota MPSI kota tegal. Adapun target luaran yang akan dicapai adalah berupa press realease / artikel di media massa cetak atau elektronik.

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mendorong perubahan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan, ekonomi, dan sosial kemasyarakatan. [1]Kemajuan teknologi informasi memungkinkan masyarakat untuk mengakses berbagai sumber informasi dan memanfaatkan teknologi digital dalam mendukung aktivitas sehari-hari. Salah satu keterampilan yang semakin penting di era digital adalah kemampuan dalam membuat dan mengelola konten visual yang menarik serta komunikatif.

Desain digital saat ini tidak hanya digunakan oleh kalangan profesional, tetapi juga menjadi kebutuhan masyarakat umum untuk berbagai keperluan, seperti promosi usaha, publikasi kegiatan, penyebaran informasi, maupun pengembangan media pembelajaran.[2] Namun demikian, masih terdapat sebagian masyarakat yang memiliki keterbatasan dalam pemanfaatan aplikasi desain grafis akibat kurangnya literasi digital dan minimnya pelatihan yang relevan.

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan desain digital adalah Canva.[3][4] Canva merupakan platform desain grafis yang menyediakan berbagai fitur dan template yang mudah digunakan, bahkan oleh pengguna yang belum memiliki pengalaman dalam bidang desain. Selain tersedia pada komputer, Canva juga dapat diakses melalui perangkat Android sehingga lebih mudah dijangkau oleh masyarakat luas.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya dalam bidang desain grafis.[5] [6]Pelatihan Canva berbasis Android dipilih sebagai solusi karena sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan didukung oleh ketersediaan perangkat telepon pintar yang relatif mudah diakses.

Melalui kegiatan ini, peserta diharapkan mampu memahami konsep dasar desain digital, mengoperasikan aplikasi Canva secara efektif, serta menghasilkan berbagai produk desain yang dapat digunakan untuk kebutuhan pribadi, pendidikan, organisasi, maupun pengembangan usaha.[7][8]Selain meningkatkan keterampilan teknis, kegiatan ini juga diharapkan dapat mendorong tumbuhnya kreativitas dan kemandirian masyarakat dalam memanfaatkan teknologi digital secara produktif.[9]

Dosen di Fakultas Teknik dan Informatika UBSI Kampus Tegal yang tergabung dalam LPPM bekerja sama dengan Masyarakat Peduli Sesama Indonesia (MPSI) Kota Tegal beralamat di Jl. Perintis Kemerdekaan Gg 20 RT. 14 RW. 07 Kelurahan Panggung, Kecamatan Tegal Timur, Kota Tegal, Provinsi Jawa Tengah, Kode Pos 52122, Telepon 08156588230. Pelaksanaan acara tatap muka langsung. Pelaksanaan kegiatan pada Sabtu, 14 februari 2026, pukul 07:30 WIB sampai dengan 12:00 WIB diikuti oleh 40 peserta. Kegiatan PkM kali ini mengambil tema Peningkatan Literasi Desain Digital bagi Masyarakat melalui Pelatihan Canva Berbasis Android Pada Pengurus Dan Anggota MPSI Kota Tegal.

1.1. Analisis Situasi

Masyarakat peduli sesama Indonesia (MPSI) Kota Tegal merupakan organisasi kemasyarakatan yang berperan dalam penyelenggaraan berbagai kegiatan sosial, pendidikan, dan pemberdayaan masyarakat. Dalam menjalankan aktivitasnya, MPSI kota tegal secara rutin melaksanakan kegiatan seperti seminar, pelatihan, baksti sosial, sosialisasi, dan program pemberdayaan masyarakat yang membutuhkan media informasi dan publikasi yang menarik agar pesan yang disampaikan dapat diterima secara efektif oleh masyarakat.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, media digital telah menjadi sarana utama dalam menyebarkan informasi kepada masyarakat. Berbagai platform media sosial seperti WhatsApp, Facebook, Instagram, dan TikTok telah dimanfaatkan oleh berbagai organisasi untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dan jangkauan publikasi. Oleh karena itu, kemampuan dalam membuat konten visual yang menarik menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh pengurus maupun anggota organisasi masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pengurus MPSI Kota Tegal, diketahui bahwa sebagian besar pengurus dan anggota telah memiliki smartphone berbasis Android yang memadai untuk mendukung aktivitas digital. Namun demikian, perangkat tersebut masih lebih banyak dimanfaatkan untuk kebutuhan komunikasi, pencarian informasi, dan penggunaan media sosial, sementara pemanfaatannya sebagai sarana produktivitas, khususnya dalam pembuatan desain grafis digital, masih relatif rendah.

Selain itu, kemampuan pengurus dan anggota dalam menyusun media publikasi digital masih terbatas. Publikasi kegiatan organisasi umumnya masih menggunakan desain yang sederhana, mengandalkan aplikasi dasar, atau meminta bantuan pihak lain untuk membuat poster, pamflet, banner, sertifikat, maupun materi promosi kegiatan. Kondisi ini menyebabkan proses penyebaran informasi menjadi kurang efisien, membutuhkan waktu lebih lama, serta belum mampu menghasilkan media promosi yang menarik dan memiliki identitas visual yang konsisten.

Permasalahan tersebut diperkuat oleh belum tersedianya program pelatihan yang memberikan pembekalan keterampilan desain grafis berbasis perangkat Android. Padahal, saat ini telah tersedia berbagai aplikasi desain yang mudah digunakan, salah satunya adalah Canva. Aplikasi Canva menyediakan beragam template profesional yang memungkinkan pengguna membuat berbagai media visual seperti poster, brosur, flyer, infografis, presentasi, sertifikat, dan konten media sosial secara praktis tanpa memerlukan kemampuan desain grafis tingkat lanjut. Dengan memanfaatkan Canva melalui smartphone Android, masyarakat dapat menghasilkan desain berkualitas kapan saja dan di mana saja tanpa bergantung pada komputer atau perangkat lunak desain yang kompleks.

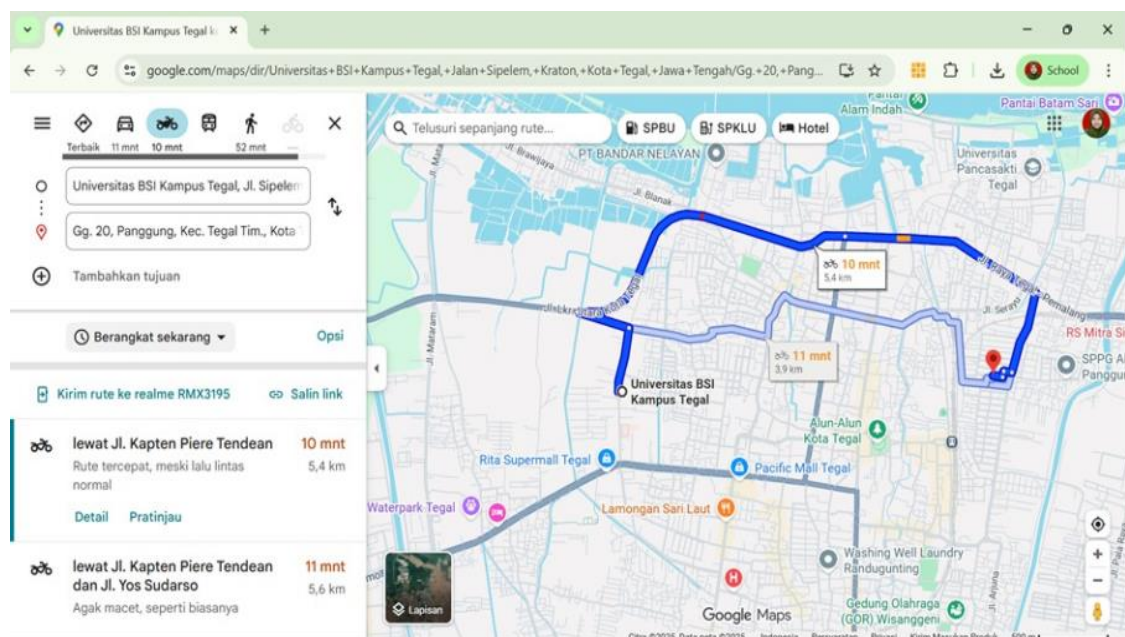
Melihat kondisi tersebut, diperlukan suatu program pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada peningkatan literasi desain digital melalui pelatihan Canva berbasis Android bagi pengurus dan anggota MPSI Kota Tegal. Program ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas peserta dalam menghasilkan media publikasi digital yang menarik, informatif, dan profesional. Selain itu, pelatihan ini diharapkan dapat mendorong pemanfaatan smartphone sebagai media produktif, meningkatkan kualitas penyebaran informasi organisasi, memperkuat citra MPSI kota tegal di masyarakat, serta mendukung transformasi digital organisasi dalam menghadapi perkembangan teknologi informasi.



Gambar 1 gedung masyarakat peduli sesama Indonesia (MPSI) KOTA TEGAL

1.2.Peta Lokasi Mitra

Masyarakat Peduli Sesama Indonesia (MPSI) Kota Tegal beralamat di Jl. Perintis Kemerdekaan Gg 20 RT. 14 RW. 07 Kelurahan Panggung, Kecamatan Tegal Timur, Kota Tegal, Provinsi Jawa Tengah, Kode Pos 52122, Telepon 08156588230. Berjarak kurang lebih 12-13 KM dari Universitas Bina Sarana Informatika PSDKU Kampus Kota Tegal yang berlokasi sesuai dengan yang ditunjukkan oleh peta.



Gambar 1. Lokasi Mitra MPSI Kota Tegal dan Jarak Mitra MPSI Kota Tegal dengan Perguruan Tinggi

1.3.Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pengurus dan anggota MPSI Kota Tegal, ditemukan beberapa permasalahan yang menjadi kendala dalam pengembangan kemampuan digital pengurus dan anggota, yaitu: rendahnya literasi desain digital, pemanfaatan smartphone yang belum optimal, terbatasnya kemampuan dalam menggunakan aplikasi desain grafis, kurangnya pelatihan yang aplikatif, kurangnya kreativitas dalam penyebaran informasi digital.

2. SOLUSI PERMASALAHAN

Dari permasalahan diatas, tim pengabdian menawarkan solusi berupa program pelatihan dan pendampingan penggunaan Canva berbasis Android yang dirancang secara praktis dan berorientasi pada kebutuhan mitra, yaitu: memberikan pelatihan literasi desain digital, melaksanakan pelatihan penggunaan canva berbasis android, melakukan praktik langsung (hands- on training), memberikan pendampingan intensif,

melakukan evaluasi kemampuan peserta, Menyusun modul pelatihan dan panduan penggunaan canva berbasis android.

3. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan secara luring (tatap muka) dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan. Metode pelaksanaan kegiatan disusun secara sistematis melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

3.1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan mitra Masyarakat Peduli Sesama Indonesia untuk mengidentifikasi permasalahan utama rendahnya literasi desain digital, pemanfaatn smartphone yang belum optimal, terbatasnya kemampuan dalam menggunakan aplikasi desain grafis, kurangnya pelatihan yang aplikatif, kurangnya kreativitas dalam penyebaran informasi digital. tim menyusun modul pelatihan, materi penggunaan canva berbasis android. Selain itu, dilakukan koordinasi dengan mitra terkait waktu, tempat, serta kesiapan sarana dan prasarana kegiatan. Susunan panitia Lembaga Penelitian Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Bina Sarana Informatika Kampus Kota Tegal Fakultas Teknik dan Informatika, berikut informasi detailnya

Tema Kegiatan : Peningkatan Literasi Desain Digital bagi Masyarakat melalui Pelatihan Canva Berbasis Android Pada Pengurus Dan Anggota MPSI Kota Tegal

Hari/Tanggal	: Selasa, 21 Juli 2026
Waktu	: 07.30 WIB – 12.00 WIB
Mitra	: Masyarakat Peduli Sesama Indonesia (MPSI) kota tegal
Tempat	: Jl. Perintis Kemerdekaan Gg 20 RT. 14 RW. 07 Kelurahan Panggung Kecamatan Tegal Timur, Kota Tegal, Provinsi Jawa Tengah, Kode Pos 52122, Telepon 08156588230.
Penanggung Jawab	: Prof. Dr. Mochamad Wahyudi, M.Kom., MM., M.Pd., IPU., ASEAN Eng
Ketua Pelaksana	: Ulumuddin, M.Kom
Tutor	: Dzulchan Abror, M.Kom
Anggota	: Amar Ma'ruf, M.Pd Kheri Agus Suseno, M.Kom Muhammad farel kamil pangestu Teguh firmansyah Niken Aprilia Praneta dinar arreza Tasya shaf'a musta'ati

Tabel 1. Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Waktu
1.	Persiapan Sarana dan Prasaran	08:15 – 08:45
2.	Registrasi Peserta	08:46 – 08:59
3.	Sambutan Pimpinan Masyarakat Peduli Sesama Indonesia	09:00 – 09:15
4.	Sambutan Pimpinan Universitas Bina Sarana Informatika Kampus Kota Tegal	09:16 – 09:30
5.	Pemaparan Materi	09:31 – 10:45
6.	Diskusi dan tanya jawab	10:46 – 11:15
7.	Pengisian Kuesioner	11:16 – 11:30
8.	Penutupan, Foto Bersama	11:31 – 11:59

3.2.Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan oleh empat orang dosen dan dibantu oleh tiga orang mahasiswa Adapun tugas dari tim pelaksana pengabdian masyarakat sebagai berikut:

1. Ketua Pelaksana

Nama : Ulumuddin, M.Kom.

Tugas :

- a. Bertanggung jawab keseluruhan dan merancang program pengabdian masyarakat
- b. Menyusun proposal pengabdian masyarakat

2. Anggota 1

Nama : Dzulchan Abror, M.Kom Tugas :

- a. Menyusun materi pengabdian
- b. Menyampaikan materi pelatihan

3. Anggota 2

Nama : amar ma'ruf , M. Pd

Tugas :

- a. Melakukan pendekatan kepada mitra
- b. Membuat dan mengolah kuesioner pengabdian

4. Anggota 3

Nama : Kheri Agus Suseno, M.Kom

Tugas :

- a. Mengelola absensi dan dokumentasi
- b. Pembuatan press release kegiatan abdimas, melaksanakan pendampingan dan mengevaluasi hasil pelatihan

Peran mahasiswa sebagai pendamping kegiatan merupakan bagian dari kegiatan Pengabdian ke Masyarakat, team Mahasiswa yang dilibatkan dalam Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) adalah sebagai berikut:

1. Nama : Muhammad Farrel Kamiil Pangestu

NIM : 19242506

Tugas : Membantu semua pelaksanaan kegiatan pelatihan

2. Nama : teguh firmanysah

NIM : 19240174

Tugas : Membantu semua pelaksanaan kegiatan pelatihan

3. Nama : Niken Aprillia

NIM : 19240691

Tugas : Membantu semua pelaksanaan kegiatan pelatihan

4. Nama : Pranata Dinar Arreza

NIM : 17240520

Tugas : membantu semua pelaksanaan kegiatan

5. Nama : Tasya Shaf'a Musta'ati

NIM : 17250252

Tugas : membantu semua pelaksanaan kegiatan

3.3.Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan melalui pre-test dan post-test guna mengetahui peningkatan pemahaman peserta. Selain itu, dilakukan penyebaran kuesioner serta observasi terhadap kemampuan peserta dalam menerapkan pencatatan keuangan berbasis komputer. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar perbaikan kegiatan selanjutnya.

Tabel 2. Indikator Kuesioner Capaian

Keterangan		Pemahaman sebelum penyampian materi Tes Awal (Pre Test)	Pemahaman sesudah penyampian materi Tes Akhir (Post Test)
P1	Khasanah keilmuan pelatihan canva berbasis android apakah Anda pernah mendapatkan keilmuan ini.	1. Sangat tidak Pernah 2. Tidak Pernah 3. Kurang Pernah 4. Pernah 5. Sangat Pernah	1. Sangat tidak Pernah 2. Tidak Pernah 3. Kurang Pernah 4. Pernah 5. Sangat Pernah
P2	Saat pelatihan canva berbasis android apakah Anda mengalami kesulitan/kemudahan dalam memilih tema.	1. Sangat Sulit 2. Agak Sulit 3. Sulit 4. Mudah 5. Sangat Mudah	1. Sangat Sulit 2. Agak Sulit 3. Sulit 4. Mudah 5. Sangat Mudah
P3	Apakah pelatihan canva berbasis android mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah/kampus	1. Sangat tidak Mendukung 2. Tidak Mendukung 3. Kurang Mendukung 4. Mendukung 5. Sangat Mendukung	1. Sangat tidak Mendukung 2. Tidak Mendukung 3. Kurang Mendukung 4. Mendukung 5. Sangat Mendukung
P4	Apakah pelatihan canva berbasis android mendukung kesiapan kerja dunia usaha industri	1. Sangat tidak Mendukung 2. Tidak Mendukung 3. Kurang Mendukung 4. Mendukung 5. Sangat Mendukung	1. Sangat tidak Mendukung 2. Tidak Mendukung 3. Kurang Mendukung 4. Mendukung 5. Sangat Mendukung
P5	Apakah pelatihan canva berbasis android mendukung kegiatan pekerjaan	1. Sangat tidak Mendukung	1. Sangat tidak Mendukung

sehari-hari?	2. Tidak Mendukung 3. Kurang Mendukung 4. Mendukung 5. Sangat Mendukung	2. Tidak Mendukung 3. Kurang Mendukung 4. Mendukung 5. Sangat Mendukung
--------------	--	--

Tabel 3. Indikator Penilaian

Nilai	Predikat
100	Istimewa
90	Baik Sekali
80	Baik
70	Lebih dari Cukup
60	Cukup
50	Hampir Cukup
40	Kurang
30	Kurang Sekali
20	Buruk
10	Buruk Sekali

4. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

Luaran dan target capaian dari kegiatan pengabdian masyarakat, tertera pada tabel 1.

Tabel 2. Luaran dan Target Capaian

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1	Artikel di media massa cetak atau Elektronik	Lokal	Ada
2	Mitra Non Produktif	Pengetahuannya meningkat	Ada
		Keterampilannya meningkat	Ada
		Pelayanannya meningkat	Ada

5. ANGGARAN

Justifikasi anggaran kegiatan pengabdian masyarakat:

Tabel 3. Anggaran Biaya

No	Item Honor Kegiatan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Honor narasumber pelatihan	1	Orang	4000000	4000000
Total Honor					4000000
BELANJA BAHAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Pengadaan materi pelatihan	40	Eksemplar	25000	1000000
2	Paper Bag	40	Pcs	25000	1000000
3	Spidol	2	Pcs	20000	40000
4	Spanduk	1	Pcs	250000	250000
Total Belanja Bahan					2290000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Konsumsi peserta&Tim	40	Box	35000	1400000
2	Snack Peserta&Tim	40	Box	15000	600000
3	Air Mineral	2	Dus	30000	60000
4	Kuota internet	1	Paket	150000	150000
Total Belanja Barang Non Operasional					2210000
BIAYA PERJALANAN					

No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Transportasi survey	4	Orang	100000	400000
2	Transportasi pelatihan	4	Orang	100000	400000
Total Biaya Perjalanan					800000
Total Keseluruhan					9300000

6. JADWAL KEGIATAN

Jadwal kegiatan pengabdian masyarakat disusun sebagai berikut:

Tabel 4. Jadwal Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Februari – agustus 2026					
		Feb	Mart	April	Mei	Juni	Juli
1	Survey Lapangan						
2	Penyusunan Proposal PM						
3	Pengajuan Proposal						
4	Pengesahan Proposal						
5	Pelaksanaan PM						
6	Pembuatan Press Release						
7	Pembuatan Laporan PM						
8	Pengesahan Laporan PM						

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. M. Makmur, D. Vitalocca, and V. Asri Tandirerung, “PKM Pelatihan Konten Digital Berbasis Canva di Gowa: Meningkatkan Literasi Digital Masyarakat,” *J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 285–290, 2024, doi: 10.59562/abdimas.v2i2.5868.
- [2] F. Teknik, U. T. Jagakarsa, F. Ekonomi, W. Nurcahyo, Y. Agustina, and A. Info, “Peningkatan Literasi Digital Guru TPA melalui Pelatihan Desain Sertifikat Berbasis Canva,” vol. 19, no. 3, 2026.
- [3] Suharsono, Suyanta, A. Sugiyanto, Y. Yulistani, and L. Handayani, “Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi,” *J. Pengabd. Masy. Sasambo*, vol. 1, no. 4, pp. 54–59, 2022.
- [4] A. Setiawan, S. Susanto, and I. S. K. Wardhani, “Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Peserta Didik Sekolah Dasar,” *J. Inov. Penelit. dan Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 22–33, 2024, doi: 10.53621/jippmas.v4i1.274.
- [5] S. Santiana, D. Silvani, S. Syakira, and R. Ruslan, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Digital Comic untuk Pembelajaran Bahasa,” *J. Inov. Pengabd. Masy. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 26–43, 2023, doi: 10.33369/jurnalinovasi.v4i1.27417.
- [6] H. T. Wulandari, B. Murtiyasa, H. Susanto, and Masduki, “Integrasi Teknologi Canva Dalam Pembelajaran: Peningkatan Literasi Digital Melalui Komik Digital,” *J. Ilm. Pendidik. Citra Bakti*, vol. 12, no. 2, pp. 426–435, 2025, doi: 10.38048/jipcb.v12i2.5337.
- [7] A. Meidina and Z. Abidin, “Diagnosis of Heart Disease Using Optimized Naïve Bayes Algorithm with Particle Swarm Optimization and Gain Ratio,” *Recursive J. Informatics*, vol. 1, no. 2, pp. 47–54, 2023, doi: 10.15294/rji.v1i2.67278.
- [8] G. D. Dirawan, Dyah Darma Andayani, and N. Pertiwi, “Peningkatan Literasi Digital pada Santri Pesantren Syeh Hasan Yamani memanfaatkan Aplikasi Canva,” *J. Masy. Madani Indones.*, vol. 2, no. 4, pp. 366–371, 2023, doi: 10.59025/js.v2i4.129.
- [9] H. Hendratno, E. Amalia, N. Istighfaroh, B. E. Siswanto, and Z. R. Mufidah, “Pelatihan Literasi Digital Canva untuk Guru Sekolah Dasar,” *Kontribusi J. Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 2, pp. 222–231, 2025, doi: 10.53624/kontribusi.v5i2.524.