LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
SKEMA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MANDIRI

PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PROMOSI PRODUK UMKM MENGGUNAKAN CANVA AI PADA UNIT KEGIATAN KARANG TARUNA RW 04 KELURAHAN TEGAL PARANG

Oleh:

Hanafi Eko Darono, M.Kom	**(0331088201)**
Sri Hardani, M.Kom	**(0327098404)**
Leliyanah, M.Kom	**(0303108301)**
Endah Wiji Lestari, M.Kom	**(0310098901)**
Nabila Amelia	**(19231519)**
Nadya Niswa Karimah	**(19230862)**

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

AGUSTUS 2026

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul	:	Pelatihan Pembuatan Video Promosi Produk UMKM Menggunakan Canva AI Pada Unit Kegiatan Karang Taruna RW 04 Kelurahan Tegal Parang
2. Mitra	:	Sekretariat Karang Taruna RW 04 Kelurahan Tegal Parang
3. Ketua Pelaksana		
a. Nama Lengkap	:	Hanafi Eko Darono
b. Jenis Kelamin	:	Laki-laki
c. NIP	:	201609491
d. Jabatan Fungsional	:	Lektor
e. Program Studi	:	Sistem Informasi (S1)
f. Email	:	hanafi.haf@bsi.ac.id
4. Jumlah Anggota	:	3
Nama Anggota	:	201703013 Sri Hardani 202010210 Leliyanah 202109245 Endah Wiji Lestari
Mahasiswa yang terlibat	:	2 Orang
5. Lokasi Kegiatan/Mitra		
a. Wilayah Mitra	:	Jakarta Selatan
b. Kabupaten/Kota	:	Jakarta Selatan
c. Propinsi	:	DKI Jakarta
6. Biaya yang disetujui	:	Rp.10.000.000,-

Jakarta, 20 Agustus 2026

Mengetahui
Rektor UBSI

Ketua Pelaksana

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

Hanafi Eko Darono M.Kom

Menyetujui,
Ketua LPPM UBSI

Agus Junaidi, M. Kom

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN PENGESAHAN ii
DAFTAR ISI iii
RINGKASAN iv
I. PENDAHULUAN 1
II. METODE PELAKSANAAN 7
III. LUARAN YANG DICAPAI (OUTPUT) 8
IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (OUTCOME) 8
V. REALISASI BIAYA 12
VI. KESIMPULAN DAN SARAN 12
DAFTAR PUSTAKA 15
LAMPIRAN 16

RINGKASAN

Perkembangan teknologi digital dan pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan, ekonomi, dan kewirausahaan. Namun, peningkatan penggunaan teknologi tersebut belum diimbangi dengan kemampuan literasi digital masyarakat yang memadai. Kondisi ini juga terjadi pada anggota Karang Taruna RW 04 Kelurahan Tegal Parang, Kecamatan Mampang Prapatan, Jakarta Selatan. Meskipun sebagian besar anggota telah menggunakan smartphone dan internet dalam kehidupan sehari-hari, pemanfaatannya masih terbatas untuk komunikasi dan hiburan. Pengetahuan mengenai penggunaan AI secara bijak, aman, dan produktif masih rendah, sehingga mereka belum mampu memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan ekonomi maupun pengembangan usaha. Selain itu, masih rendahnya kemampuan membuat konten promosi digital menyebabkan potensi usaha mikro dan produk lokal yang dimiliki masyarakat belum dapat dipasarkan secara optimal. Kurangnya pemahaman mengenai etika digital, keamanan data pribadi, serta kemampuan membedakan informasi yang valid dengan konten hasil manipulasi AI juga meningkatkan risiko penyebaran hoaks dan penyalahgunaan teknologi. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat dari Universitas Bina Sarana Informatika mengusulkan kegiatan Pelatihan Pembuatan Video Promosi Produk UMKM Menggunakan Canva AI pada Unit Kegiatan Karang Taruna RW 04 Kelurahan Tegal Parang. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan literasi digital masyarakat sekaligus memberikan keterampilan praktis dalam memanfaatkan AI sebagai alat pendukung pembuatan konten promosi yang menarik, kreatif, dan mudah digunakan. Materi pelatihan meliputi pengenalan dasar *Artificial Intelligence*, penggunaan AI secara etis dan aman, pemanfaatan fitur Canva AI untuk pembuatan video promosi produk UMKM, praktik langsung, diskusi, serta evaluasi hasil pelatihan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara tatap muka dengan metode ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan peserta, serta evaluasi menggunakan kuesioner untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta. Pendekatan yang digunakan bersifat partisipatif sehingga peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga mampu menghasilkan produk nyata berupa video promosi digital. Target luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya pengetahuan dan keterampilan anggota Karang Taruna dalam memanfaatkan AI secara produktif, meningkatnya kemampuan membuat media promosi digital bagi produk UMKM, terbentuknya budaya literasi digital yang lebih baik di lingkungan masyarakat, serta meningkatnya potensi pemasaran usaha lokal melalui media digital. Selain itu, luaran akademik berupa publikasi artikel ilmiah pada prosiding nasional juga menjadi bagian dari capaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan mampu memberikan dampak berkelanjutan terhadap peningkatan kapasitas masyarakat dalam menghadapi transformasi digital dan mendukung pemberdayaan ekonomi berbasis teknologi.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir mengalami peningkatan yang signifikan, ditandai dengan semakin luasnya akses internet serta meningkatnya penggunaan perangkat digital di berbagai lapisan masyarakat. Transformasi ini mendorong perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari komunikasi, pendidikan, hingga ekonomi. Namun, di balik pesatnya perkembangan tersebut, tingkat literasi digital masyarakat masih belum merata.

Artificial Intelligence (AI) merupakan teknologi yang semakin berkembang dan berperan penting dalam berbagai bidang. *Artificial Intelligence (AI)* kemungkinan akan terus berkembang di masa depan. Hal ini karena AI memiliki potensi yang besar untuk mengoptimalkan dan memperbaiki banyak aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan, kesehatan, bisnis, teknologi, dan lain-lain (1).

Banyak individu yang telah menggunakan teknologi, tetapi belum memiliki pemahaman yang cukup terkait pemanfaatan yang bijak, aman, dan produktif. Selain itu, kemunculan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*/AI) yang semakin masif juga belum sepenuhnya dipahami oleh masyarakat umum, sehingga berpotensi menimbulkan kesenjangan pengetahuan dan pemanfaatan teknologi.

Dampak positif dari AI dapat dirasakan masyarakat untuk membantu memudahkan pekerjaan masyarakat dalam melakukan pengelolaan data serta pengambilan keputusan yang akurat (2). Tetapi selain itu, penerapan AI tidak lepas dari dampak negative yaitu munculnya informasi yang salah dan ketergantungan mahasiswa pada AI yang menyebabkan kemalasan. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman mendalam mengenai penggunaan AI (3).

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memiliki peran strategis dalam pertumbuhan ekonomi Indonesia. Berdasarkan data dari Kementerian Koperasi dan UKM, UMKM menyumbang lebih dari 60% terhadap PDB nasional dan menyerap lebih dari 90% tenaga kerja. Namun, di tengah perkembangan era digital, banyak pelaku UMKM yang belum memanfaatkan teknologi secara maksimal, khususnya dalam bidang pemasaran dan promosi produk (4).

Sebagian besar anggota karang taruna RW 04 telah menggunakan *smartphone* dan mengakses internet dalam kehidupan sehari-hari, namun pemanfaatannya masih terbatas pada kebutuhan dasar seperti komunikasi dan hiburan. Selain itu, pengetahuan mengenai teknologi AI sebagai salah satu inovasi terkini juga masih sangat minim. Hal ini menyebabkan warga belum dapat memanfaatkan teknologi secara optimal untuk mendukung aktivitas produktif, seperti usaha kecil, pendidikan anak, maupun peningkatan kualitas hidup secara umum.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu upaya pelatihan yang tidak hanya memberikan pemahaman dasar mengenai literasi digital, tetapi juga mengenalkan konsep AI secara sederhana dan aplikatif. Melalui kegiatan "Pelatihan Pembuatan Video Promosi Produk UMKM Menggunakan Canva AI Pada Unit Kegiatan Karang Taruna RW 04 Kelurahan Tegal Parang", diharapkan anggota karang taruna dapat memahami cara menggunakan teknologi digital secara bijak, aman, dan produktif, serta mulai mengenal manfaat AI dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan yang digunakan bersifat partisipatif dan praktis, sehingga mudah dipahami oleh seluruh lapisan masyarakat.

Maka, dengan adanya kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai bentuk kontribusi dalam meningkatkan literasi digital serta membuka wawasan masyarakat terhadap perkembangan teknologi, khususnya kecerdasan buatan, guna mendukung peningkatan kualitas hidup warga secara berkelanjutan.

1. Analisis Situasi

Kegiatan pengabdian masyarakat pada semester Genap 2025/2026 diselenggarakan di Sekretariat Karang Taruna RW 04 berlokasi di wilayah RW 04 Kelurahan Tegal Parang, Kecamatan Mampang Prapatan, Jakarta Selatan yang diketuai oleh Azwar Effendi, memiliki visi dan misi sebagai berikut:

a. Visi

   Terwujudnya Karang Taruna Unit RW 04 Tegal Parang sebagai wadah generasi muda yang aktif, kreatif, solid, dan berkontribusi nyata dalam pembangunan sosial serta pemberdayaan masyarakat.

b. Misi

   1) Meningkatkan kebersamaan dan solidaritas antar pemuda di lingkungan RW 04.
   2) Mengembangkan potensi generasi muda melalui kegiatan positif, kreatif, dan produktif.
   3) Berperan aktif dalam kegiatan sosial, kemasyarakatan, dan kepedulian lingkungan.
   4) Menjadi mitra strategis dalam mendukung program kelurahan dan pembangunan wilayah.
   5) Menumbuhkan jiwa kepemimpinan, tanggung jawab, dan semangat gotong royong.
   6) Mendorong inovasi pemuda dalam bidang sosial, budaya, dan kewirausahaan.\

Karang Taruna RW 04 telah menunjukkan eksistensi dan kontribusi aktif dalam berbagai kegiatan kepemudaan dan sosial kemasyarakatan. Adapun beberapa capaian dan prestasi yang telah diraih antara lain :

1) **Aktif dalam Kegiatan Sosial Masyarakat** Berperan aktif dalam kegiatan seperti olahraga bersama, santunan, kerja bakti lingkungan, serta kegiatan kemanusiaan lainnya.
2) **Partisipasi dalam Kegiatan Tingkat Kelurahan** Mengikuti dan berkontribusi dalam berbagai kegiatan yang diselenggarakan oleh kelurahan, seperti peringatan hari besar nasional dan keagamaan.
3) **Penyelenggara Kegiatan Kepemudaan** Sukses menginisiasi dan melaksanakan kegiatan seperti:
    i) Kolaborasi Pekan Ramadhan bersama Masjid Nurul Yaqin
    ii) Mengadakan Pekan Raya 17 Agustus RW 04
    iii) Kegiatan rihlah atau kebersamaan anggota
4) **Kolaborasi dengan Lembaga/Organisasi** Menjalin kerja sama dengan berbagai pihak seperti Karang Taruna tingkat RW lain, organisasi kepemudaan, dan komunitas lokal.
5) **Peningkatan Solidaritas dan Kekompakan Pemuda** Mampu menciptakan lingkungan pemuda yang solid, aktif, dan memiliki kepedulian sosial tinggi di wilayah RW 04.

Berikut Adalah beberapa dokumentasi kegiatan yang dilakukan oleh Karang taruna RW 04 Kelurahan Tegal Parang



Gambar 1. Partidipasi dalam Kegiatan Tingkat Kelurahan



Gambar 2.

Peningkatan Solidaritas dan Kekompakan Pemuda



Gambar 3.

Penyelenggara Kegiatan Kepemudaan

2. Peta Lokasi Mitra

Sekretariat Karang Taruna RW 04 berlokasi di wilayah RW 04 Kelurahan Tegal Parang, Kecamatan Mampang Prapatan, Jakarta Selatan. Lokasi ini berjarak 10,4 KM dari pengusul yaitu Universitas Bina Sarana Informatika yang berada di Jl. Kramat Raya No.98, RT.2/RW.9, Kwitang, Kecamatan Senen, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10450.



Gambar 4.

Map Jarak Lokasi Tempat Pengabdian Masyarakat dengan Kampus

3. Permasalahan Mitra

Dalam konteks kegiatan ini, terdapat beberapa permasalahan yang muncul antara lain: Rendahnya Pemahaman Konsep AI serta Bahaya penggunaannya, anggota karang taruna RW 04 masih memiliki kesenjangan pengetahuan mengenai Kecerdasan Buatan (AI). Mereka belum memahami mana informasi yang dibuat oleh AI (*deepfake*) mana yang dibuat oleh manusia, serta belum bisa memanfaatkan aplikasi AI sederhana (seperti canva AI) untuk membuat konten video berbasis promosi . Sebagian besar anggota karang taruna RW 04 menggunakan internet hanya sebatas untuk konsumsi konten hiburan atau media sosial (*WhatsApp/YouTube*), belum untuk produktivitas. Tingkat pemahaman tentang etika digital, keamanan data pribadi (privasi), dan kemampuan verifikasi informasi masih sangat rendah, sehingga rentan terhadap hoaks dan kejahatan siber. Terdapat potensi ekonomi warga (usaha kecil atau dagangan) yang belum tergarap maksimal karena keterbatasan kemampuan membuat konten promosi digital.

4. Solusi Permasalahan Mitra

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi anggota Karang Taruna RW 04 Kelurahan Tegal Parang melalui kombinasi solusi-solusi ini, diharapkan bahwa Universitas Bina Sarana

Informatika dapat membantu mitra untuk memahami dan memanfaatkan AI, berikut adalah solusi yang dapat diterapkan seperti mengajarkan konsep dasar AI dengan analogi sederhana (AI seperti asisten pribadi yang bisa diajak bicara). Pelatihan ini juga tidak hanya berfokus pada pemahaman teori, tetapi mencakup sesi praktikum yang memungkinkan pelatihan membuat video kreatif sebagai media promosi guna meningkatkan potensi ekonomi warga dengan usaha kecil atau dagangan (UMKM) yang belum tergarap maksimal.

Tabel 1. Solusi Permasalahan

Permasalahan	Solusi	Keterangan
Kurangnya pengetahuan dan pemahaman tentang penggunaan AI	Mengadakan pelatihan yang berfokus pada pengenalan dasar dan penggunaan AI.	Peserta memiliki keterbatasan terhadap pendidikan formal, khususnya dalam bidang teknologi. Hal ini menyebabkan minimnya pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk bersaing di era digital
Penggunaan internet yang dihgunakan hanya sebatas untuk konsumsi konten hiburan atau media sosial (WhatsApp/YouTube), belum untuk produktivitas	Pengadaan sumber daya teknologi dan fasilitas pendukung. Dengan melakukan kerja sama dengan donatur atau lembaga terkait untuk menyediakan fasilitas pendukung teknologi yang dapat digunakan dalam pelatihan pembuatan video kreatif menggunakan Canva AI	Pemahaman yang masih mendasar mengenai akses internet untuk konsumsi hiburan dan media sosial saja yang dapat menjadi kendala dalam pengembangan keterampilan teknologi secara berkelanjutan
Perlunya mengembangkan kemampuan para warga dan memerlukan pelatihan baik dalam bentuk seminar ataupun workshop	Mengadakan pelatihan keterampilan yang praktif dan aplikatif sehingga mudah dipelajari dan dipraktekkan.	Kurangnya pelatihan keterampilan praktis yang aplikatif yang dapat mereka manfaatkan untuk mengembangkan potensi diri. Keterampilan ini sangat penting untuk masa depan mereka dalam hal pekerjaan atau usaha mandiri diera digital

II. METODE PELAKSANAAN

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi Anggota Karang Taruna RW 04 Kelurahan Tegal Parang, pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini akan dilaksanakan secara *Offline* (tatap muka) dengan dengan bentuk kegiatan pelatihan yang tepatnya dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal	:	Minggu, 14 Juni 2026
Pukul	:	09.00 s.d 12.00 WIB
Tema PM	:	Pelatihan Pembuatan Video Promosi Produk UMKM Menggunakan Canva AI Pada Unit Kegiatan Karang Taruna RW 04 Kelurahan Tegal Parang
Tempat	:	Sekretariat Karang Taruna RW 04 Kelurahan Tegal Parang Kecamatan Mampang Prapatan, Jakarta Selatan

1. Pelatihan akan dilaksanakan dengan diawali dengan pembukaan oleh panitia dan pengurus.
2. Penyampaian materi berupa pengenalan, teori, dan praktek
3. Selanjutnya peserta akan diberikan latihan sesuai dengan materi
4. Evaluasi dilaksanakan setelah pelatihan dilaksanakan

Berikut tugas panitia pengabdian masyarakat :

1. Hanafi Eko Darono, M.Kom sebagai Ketua Pelaksana, bertugas mengkoordinasikan kegiatan pengabdian masyarakat dari kordinasi dengan tempat pengabdian masyarakat, pengajuan proposal, sampai dengan persiapan pelaksanaan pelatihan.
2. Sri Hardani, M.Kom sebagai Tim Tutor, bertugas mengkoordinasikan pelaksanaan pelatihan berupa pembuatan materi pelatihan serta berkoordinasi dengan ketua dan tim tutor saat pelaksanaan pelatihan.
3. Leliyanah, M.Kom dan Endah Wiji Lestari, M.Kom sebagai Tim Tutor yang bertugas melaksanakan penyampaian materi yang telah disiapkan dan dibantu oleh dua mahasiswa. Serta membuatkan keluaran dari kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa press release.
4. Nabila Amelia dan Nadya Niswa Karimah sebagai Tim Tutor yang bertugas membuat kuesioner, mendokumentasikan pelaksanaan pengabdian masyarakat, serta menyusun laporan kegiatan.
5. Pada pelaksanaan pengabdian Masyarakat ini, pengurus Karang Taruna RW 04 Kelurahan Tegal Parang bertanggung jawab untuk melakukan sosialisasi pelatihan kepada para Anggotanya dan mengkoordinir peserta pelatihan.

6. Selain itu, pengurus Karang Taruna RW 04 Kelurahan Tegal Parang juga menyiapkan tempat pelaksanaan pelatihan. Setelah pelatihan selesai dilaksanakan, panitia akan membagikan lembar quisioner untuk mengetahui pendapat para peserta sebagai bahan evaluasi pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Video Promosi Produk UMKM Menggunakan Canva AI Pada Unit Kegiatan Karang Taruna RW 04 Kelurahan Tegal Parang.
7. Guna lebih mengasah kemampuan dan memperdalam materi yang telah disampaikan, pengurus Karang Taruna RW 04 akan berkomunikasi dengan panitia pengabdian masyarakat untuk memberikan pendampingan kepada para peserta pelatihan.

III. LUARAN YANG DICAPAI (*OUTPUT*)

Pada pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan tema Pelatihan Pembuatan Video Promosi Produk UMKM Menggunakan Canva AI Pada Unit Kegiatan Karang Taruna RW 04 Kelurahan Tegal Parang, beberapa luaran yang akan dihasilkan pada kegiatan ini antara lain:

Tabel 2. Rencana Target Capaian Luaran

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1	PresRelease dengan judul: "DOSEN UBSI LATIH PEMUDA TEGAL PARANG BIKIN VIDEO PROMOSI UMKM DENGAN CANVA AI" Link: https://news.bsi.ac.id/pengabdian-masyarakat/dosen-ubsi-latih-pemuda-tegal-parang/ Tanggal Terbit: 15 Juni 2026	Lokal	Ya
2	Mitra Non Produktif	Pengetahuannya meningkat	Ya
		Keterampilannya meningkat	Ya
		Pelayanannya meningkat	Ya

IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (*OUTCOME*)

Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan untuk mitra Unit Kegiatan Karang Taruna RW 04 Kelurahan Tegal Parang ini terdiri dari 40 peserta dengan jenjang usia 12 – 35

tahun dengan latar belakang pelajar dan mahasiswa. Dimana peserta laki-laki sebanyak 13 dan peserta perempuan sebanyak 27 orang.

Peserta pengabdian masyarakat mendapatkan modul materi dan materi pelatihan oleh tutor dan anggota. Pihak mitra memberikan kontribusi dan sarana prasarana yang baik kepada kami yaitu dengan memberikan kebutuhan pelatihan seperti aula kelurahan Tegal Parang, LCD proyektor, sound system, meja, dan kursi untuk membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penyebaran kusioner terhadap peserta pelatihan didapat data sebagai berikut:

1. Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak puas	0	0.0%
2	Tidak puas	0	0.0%
3	Cukup puas	11	27.5%
4	Puas	20	50.0%
5	Sangat puas	9	22.5%
		40	100.0%

Berdasarkan tabel 1 diatas, peserta kegiatan dapat dikatakan puas terhadap informasi kegiatan yang diberikan pada saat pelaksanaan terlihat dengan prosentasi sebesar 50% Puas dan 22.5% menyatakan sangat puas.

2. Sarana dan Prasarana

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak puas	0	0.0%
2	Tidak puas	0	0.0%
3	Cukup puas	8	20.0%
4	Puas	21	52.5%
5	Sangat puas	11	27.5%
		40	100.0%

Berdasarkan tabel 2 diatas, peserta kegiatan dapat dikatakan puas terhadap sarana dan prasarana seperti ketersediaan materi dan modul pada saat pelaksanaan terlihat dengan prosentasi sebesar 20% yang menyatakan cukup puas, 52.5% menyatakan puas, dan 27.5% sangat puas.

3. Manfaat

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak setuju	0	0.0%
2	Tidak setuju	0	0.0%
3	Cukup setuju	3	7.5%
4	Setuju	26	65.0%
5	Sangat setuju	11	27.5%
		40	100.0%

Berdasarkan tabel 3 diatas, kegiatan dapat dikatakan bermanfaat bagi peserta kegiatan terlihat dengan prosentasi sebesar 65% yang menyatakan setuju dan 27.5% menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan memberikan manfaat bagi peserta.

4. Wawasan dan Pengetahuan

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak setuju	0	0.0%
2	Tidak setuju	0	0.0%
3	Cukup setuju	5	12.5%
4	Setuju	22	55.0%
5	Sangat setuju	13	32.5%
		40	100.0%

Berdasarkan tabel 4 diatas, kegiatan dapat dikatakan dapat meningkatan wawasan dan pengetahuan bagi peserta kegiatan terlihat dengan prosentasi sebesar 55% peserta menyatakan setuju dan 32.5% menyatakan sangat setuju kegiatan membuat wawasan dan pengetahuan peserta meningkat.

5. Keterampilan

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak setuju	0	0.0%
2	Tidak setuju	0	0.0%
3	Cukup setuju	4	10.0%
4	Setuju	25	62.5%
5	Sangat setuju	11	27.5%
		40	100.0%

Berdasarkan tabel 5 diatas, kegiatan dapat dikatakan dapat memberikan keterampilan bagi peserta kegiatan terlihat dengan prosentasi sebesar 10% menyatakan cukup setuju, 62.5% yang menyatakan setuju dan 27.5% menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan ini menambah keterampilan peserta dan sesuai dengan tema yang disampaikan.

6. Solusi

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak setuju	0	0.0%
2	Tidak setuju	1	2.5%
3	Cukup setuju	2	5.0%
4	Setuju	26	65.0%
5	Sangat setuju	11	27.5%
		40	100.0%

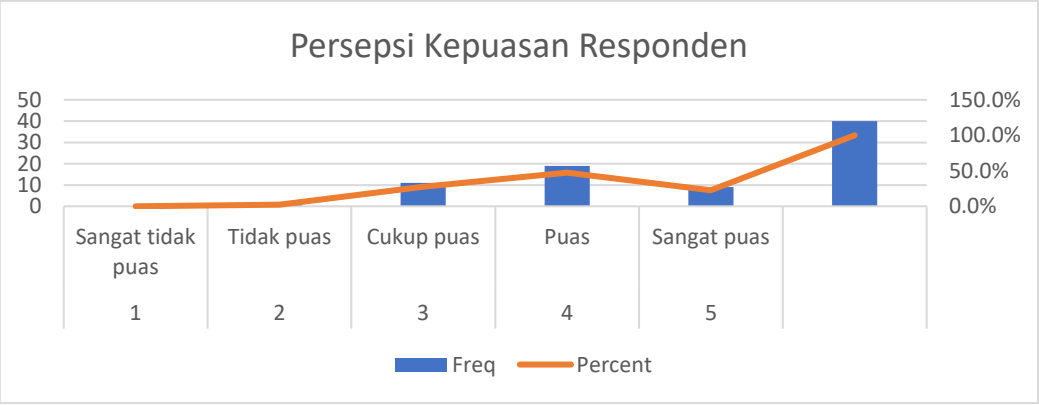
Berdasarkan tabel 6 diatas, kegiatan dapat dikatakan dapat memberikan solusi terkait permasalahan yang dialami oleh peserta dalam membuat presentasi yang mudah dan menarik terlihat dengan prosentasi sebesar 5% yang menyatakan cukup setuju, 65% menyatakan setuju, dan 27.5% menyatakan sangat setuju.

7. Keberlanjutan

No	Keterangan Jawaban	Freq	Percent
1	Sangat tidak berminat	0	0.0%
2	Tidak berminat	1	2.5%
3	Cukup berminat	12	30.0%
4	Berminat	16	40.0%
5	Sangat berminat	11	27.5%
		40	100.0%

Berdasarkan tabel 7 diatas, jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat responden untuk berpartisipasi secara berkelanjutan terlihat dengan prosentasi sebesar 30% yang menyatakan cukup berminat, 40% menyatakan berminat dan 27.5% menyatakan sangat berminat.

8. Kepuasan Peserta Pelatihan



Setelah pelaksanaan pelatihan selesai, tim pengabdian melakukan tanya jawab dan memberikan kuisioner kepada 40 peserta, terkait kepuasan peserta terhadap materi yang disampaikan. Dari gambar diatas terlihat bahwa setelah mengikuti pelatihan, tingkat hasil kepuasan yang diperoleh sebanyak 27.5% menyatakan cukup puas, 47.5% menyatakan puas dan 22.5% menyatakan sangat puas terhadap kegiatan pelatihan ini.

V. REALISASI BIAYA

Rencana anggaran biaya dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini sebagai berikut:

Tabel 3. Rencana Anggaran Pembiayaan

HONOR					
No	Item Honor Kegiatan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Pembicara	3	-	1.000.000	3.000.000
2	PIC peserta	4	-	300.000	1.200.000
Total Honor					4.200.000
BELANJA BAHAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Pembelian paket internet peserta	20	org	75.000	1.500.000
2	Pembelian paket internet tim	10	org	100.000	1.000.000
3	Pembelian snack untuk peserta	20	org	20.000	400.000
Total Belanja Bahan					2.900.000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Souvenir	1	buah	1.850.000	1.850.000
2	Plakat	2	buah	250.000	500.000
Total Belanja Barang Non Operasional					2.350.000
BIAYA PERJALANAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Transport survei lokasi (2 org)	4	kali	137.500	550.000
Total Biaya Perjalanan					550.000
Total Keseluruhan					10.000.000

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang diselenggarakan oleh tim dosen Universitas Bina Sarana Informatika telah terlaksana dengan baik sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Kegiatan berupa pelatihan pembuatan video promosi produk UMKM

menggunakan Canva AI berhasil memberikan pengetahuan dan keterampilan baru kepada anggota Karang Taruna RW 04 Kelurahan Tegal Parang mengenai pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) secara produktif.

Melalui penyampaian materi secara teoritis dan praktik langsung, peserta memperoleh pemahaman mengenai konsep dasar AI, penggunaan Canva AI dalam pembuatan video promosi, serta pentingnya literasi digital dalam menghadapi perkembangan teknologi di era transformasi digital. Peserta juga mampu mempraktikkan secara langsung proses pembuatan video promosi sederhana yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan usaha maupun promosi produk UMKM di lingkungan mereka.

Hasil evaluasi melalui penyebaran kuesioner menunjukkan bahwa kegiatan memperoleh respon yang sangat positif dari peserta. Sebagian besar peserta menyatakan puas terhadap penyelenggaraan kegiatan, sarana dan prasarana yang disediakan, manfaat pelatihan, peningkatan wawasan, serta keterampilan yang diperoleh. Selain itu, mayoritas peserta juga menyatakan bahwa materi yang diberikan mampu menjadi solusi terhadap kebutuhan mereka dalam membuat media promosi digital yang menarik dan mudah digunakan.

Tingginya minat peserta untuk mengikuti kegiatan serupa pada masa mendatang menunjukkan bahwa program pengabdian ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital masyarakat sekaligus membuka peluang pemanfaatan teknologi AI untuk mendukung produktivitas, kreativitas, dan pemberdayaan ekonomi masyarakat, khususnya bagi pelaku UMKM di lingkungan Karang Taruna RW 04 Kelurahan Tegal Parang.

Dengan demikian, tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan peserta dalam memanfaatkan Canva AI sebagai media pembuatan video promosi telah tercapai dengan baik.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi bahan perbaikan dan pengembangan kegiatan selanjutnya, yaitu:

1. **Pelaksanaan pelatihan secara berkelanjutan** perlu dilakukan agar kemampuan peserta dalam memanfaatkan teknologi digital dan Artificial Intelligence terus meningkat serta dapat mengikuti perkembangan teknologi yang sangat cepat.
2. **Materi pelatihan** dapat dikembangkan ke tingkat yang lebih lanjut, seperti pemanfaatan AI untuk desain grafis, pembuatan konten media sosial, digital marketing, copywriting berbasis AI, hingga pengelolaan marketplace dan bisnis digital bagi UMKM.

3. **Pendampingan pasca pelatihan** perlu dilaksanakan secara berkala melalui kegiatan mentoring atau konsultasi sehingga peserta dapat mengimplementasikan hasil pelatihan dalam kegiatan usaha maupun aktivitas organisasi secara berkelanjutan.
4. **Kerja sama antara perguruan tinggi dan mitra masyarakat** diharapkan terus ditingkatkan melalui berbagai program pengabdian lainnya yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat sehingga manfaat yang diberikan dapat lebih luas dan berkesinambungan.
5. Pada kegiatan berikutnya, **jumlah peserta** dapat diperluas dengan melibatkan lebih banyak pelaku UMKM, pemuda, maupun masyarakat umum sehingga dampak peningkatan literasi digital dan pemanfaatan AI dapat dirasakan oleh lebih banyak pihak.
6. **Evaluasi keberhasilan program** tidak hanya dilakukan melalui pengukuran tingkat kepuasan peserta, tetapi juga melalui pemantauan implementasi hasil pelatihan, seperti jumlah video promosi yang berhasil dibuat, peningkatan aktivitas promosi digital UMKM, serta dampaknya terhadap peningkatan pemasaran produk masyarakat.

Melalui berbagai upaya tersebut, diharapkan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mampu menciptakan dampak jangka panjang dalam meningkatkan kemampuan masyarakat memanfaatkan teknologi digital secara kreatif, inovatif, produktif, dan bertanggung jawab untuk mendukung pemberdayaan ekonomi serta pembangunan masyarakat berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

1. Afrita J. Peran Artificial Intelligence dalam Meningkatkan Efisiensi dan Efektifitas Sistem Pendidikan. COMSERVAJurnal Penelit dan Pengabdi Masy. 2023;2(12):3181–7.

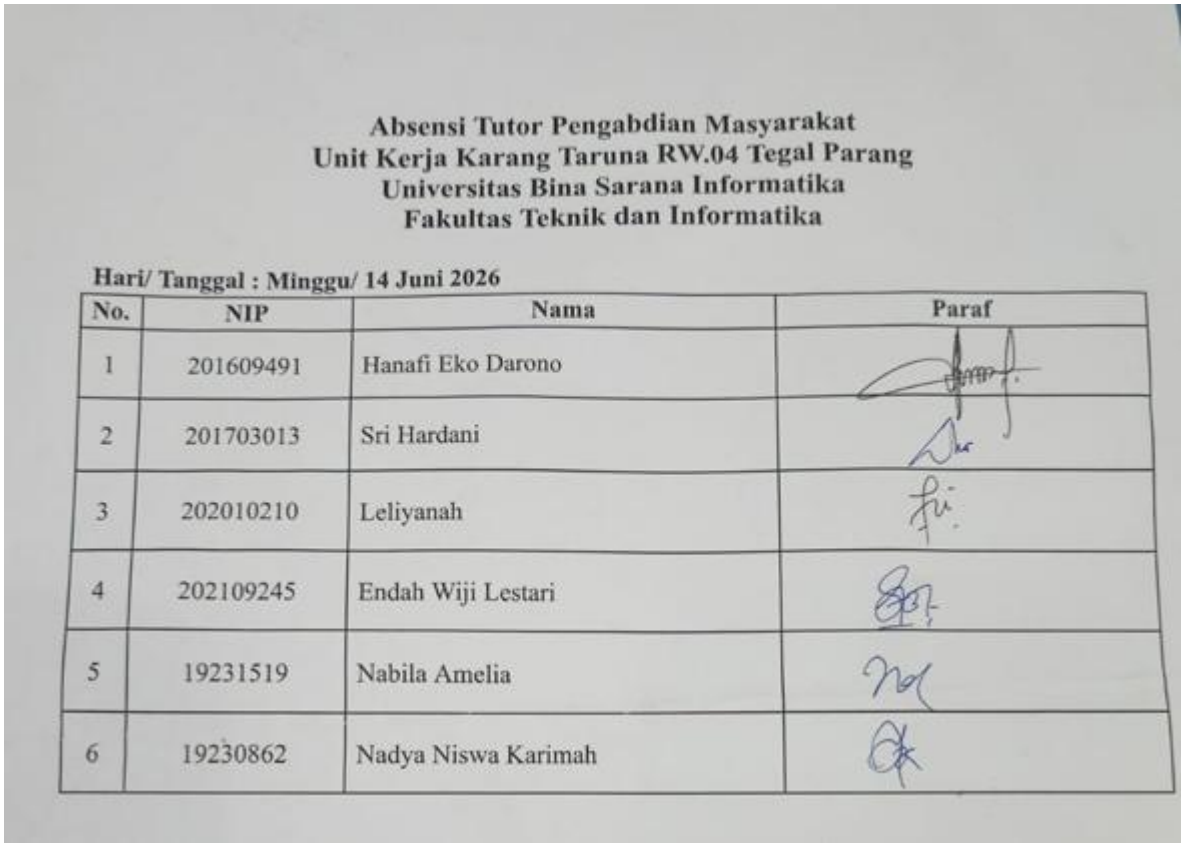
2. Narendra EC, Arsya FDA, Putri DAY. Analisis Dampak Disruptif Ai Terhadap Ketenagakerjaan : Potensi Positif Dan Tantangan Negatif Analysis of Ai Disruptive Impact on Employment : Positive. Pros Semin Nas Teknol dan Sist Inf. 2024;339–50.

3. Alfaid A, Hayani A. Analisis Dampak Artificial Intelligence (AI) pada Pembelajaran PAI di Universitas Alma ATA Yogyakarta. J AL-Mahira Pendidik Agama Islam [Internet]. 2024;1(1):30–41. Available from: https://journal.dutabumoe.com/index.php/index/index

4. Mardiyana E, Nurlena. Pelatihan Pembuatan Konten pada Aplikasi (Canva, Capcut, Ai Tools) untuk Menarik Pelanggan. J Pengabdi Kpd Masy Politek Piksi Ganesha [Internet]. 2025;5(2):10–8. Available from: https://journal.piksi.ac.id/index.php/Padma

LAMPIRAN

Lampiran A. Absen Panitia



Absensi Tutor Pengabdian Masyarakat
Unit Kerja Karang Taruna RW.04 Tegal Parang
Universitas Bina Sarana Informatika
Fakultas Teknik dan Informatika

Hari/ Tanggal : Minggu/ 14 Juni 2026

No.	NIP	Nama	Paraf
1	201609491	Hanafi Eko Darono	
2	201703013	Sri Hardani	
3	202010210	Leliyanah	
4	202109245	Endah Wiji Lestari	
5	19231519	Nabila Amelia	
6	19230862	Nadya Niswa Karimah	

Lampiran B. Absen Peserta

Presensi Kehadiran Peserta

Pengabdian Masyarakat

Universitas Bina Sarana Informatika

Tanggal Kegiatan : Minggu, 14 Juni 2026

NO	NAMA	Email	PARAF	
1	Ruthania ramadani	hanzaramadania@gmail.com	1	2
2	Nayla Annita Subrina	naylaannitaa@gmail.com		
3	Ahmad RiFQi Ramadhan	rifqi xmplb@gmail.com	3	4
4	Neysa ramadhani	neysaramadhani75@gmail.com		
5	Nizam Fatahillah	nizamFatahillah3@gmail.com	5	6
6	Salwa lianis putri	psalwa761@gmail.com		
7	Anis Aulia	anisaulia2001@gmail.com	7	8
8	Widama Yanti Nur Afni	mydaily doz@gmail.com		
9	ABDUL HARIS	gwbebenbengi2345@gmail.com	9	10
10	Najman Raasidan A	njmara@gmail.com		
11	Aira kamilla N	Aira kamilla@gmail.com	11	12
12	Rizley thoiban	rizleytya@gmail.com		
13	Ahmad Alvin R	alvinaj@gmail.com	13	14
14	Rifa sya'bania	rifasybn@gmail.com		

NO	NAMA	Email	PARAF	
15	Hasna Nadziful veda	nadzifulveda@gmail.com	15	
16	Haifa halwa Shafila	haifashafila023@gmail.com		16
17	Vanessa Metakania	vanessametakania@gmail.com	17	
18	Nanda Hamidah	Hamidahnanda265@gmail.com		18
19	Novita Prihatini	NOVITAPRIHATINI1@gmail.com	19	
20	Tyaz Valentina . A	tyazvalentinaag@gmail.com		20
21	Syifa Dwi	sifadwi.faradila@gmail.com	21	
22	Ade Firda	Firdaislamiah@gmail.com		22
23	Shafira K.	khoirdah Shafira@gmail.com	23	
24	alifa Putri syarfa	alifasyarfa3@gmail.com		24
25	Almira Ashika Fahmida	almira ashika Fahmida@gmail.com	25	
26	kayla putri	zhahrakayla23@gmail.com		26
27	mashlahah Fithriyani	mashlahah@gmail.com	27	
28	Cikha Rizky Maharani	cikharizky22@gmail.com		28
29	Rendra M. Yonos	rendramyonos@gmail.com	29	
30	M. Irsyad Zidan	irsyad zidan349@gmail.com		30
31	A. Ferdy dwi arya	aryndwi031108@gmail.com	31	
32	M. Fatih Rizquilah	Farex15@gmail.com		32

NO	NAMA	Email	PARAF	
33	Charyza Nagma Dwania	charyzadiva@gmail.com	33	
34	Arif Rahman S.	arifra44@gmail.com		34
35	MUHAMMAD FAHREZA	manbangjos@gmail.com	35	
36	NELYANA ASHARA	nelyanaashara23@gmail.com		36
37	Aripin	Akxuye@gmail.com	37	
38	Ahmad Subhan	Sbn03@gmail.com		38
39	AQIELA IHDRIYANI	aqila12@gmail.com	39	
40	Aulia Zahrah	aulia.zahrah@gmail.com		40
41			41	
42				42
43			43	
44				44
45			45	
46				46
47			47	
48				48
49			49	
50				50

Lampiran C. Surat Keterangan Mitra/Instansi

Jakarta, 22 Juni 2026

Lampiran: 1

SURAT KETERANGAN

Nomor : 004/KT.RW04/VI/2026

Ketua Unit Kerja Karang Taruna RW.04 menerangkan bahwa:

Nama Lembaga	: Universitas Bina Sarana Informatika
Fakultas	: Teknik dan Informatika
Alamat	: Jl. Kramat Raya No.98, Kwitang, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10450

Telah melaksanakan Pengabdian Masyarakat berupa Pelatihan bagi Remaja dan Pengurus yayasan dengan materi **Pelatihan Pembuatan Video Promosi Produk UMKM Menggunakan Canva AI Pada Unit Kegiatan Karang Taruna RW 04 Kelurahan Tegal Parang.**

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 14 Juni 2026 di Aula Kelurahan Tegal Parang Secara Luring dengan susunan panitia terlampir.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Unit Kerja Karang Taruna (UKKT) RW.04
Ketua

KARANG TARUNA UNIT JAYA RAYA RW.04 KELURAHAN TEGAL PARANG

Sdr. Muhammad Hafidz

UNIT KERJA KARANG TARUNA RW04
KELURAHAN TEGAL PARANG
Jalan Tegal Parang Selatan V No.19C Rt08 Rw004
Kelurahan Tegal Parang, Kec Mampang Prapatan

Lampiran Surat Keterangan

Nomor : 004/KT.RW04/VI/2026
Tanggal : 22 Juni 2026

Susunan Panitia Pengabdian Masyarakat Lembaga Penelitian Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Bina Sarana Informatika.

Periode : 14 Juni 2026

Penanggung Jawab	Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, M.Kom, MM, M.Pd, IPU, ASEAN Eng
Ketua Pelaksana	Hanafi Eko Darono, M.Kom
Tutor	Sri Hardani, M.Kom
Anggota	Leliyanah, M.Kom Endah Wiji Lestari, M.Kom Nabila Amelia Nadya Niswa Karimah

Lampiran D. Luaran PM

news BSI

Home > Pengabdian Masyarakat >



PENGABDIAN MASYAR...

Dosen UBSI Latih Pemuda Tegal Parang Bikin Video Promosi UMKM Dengan Canva AI

By **Umi Faddilah** On **Jun 15, 2026**

BSINews, Jakarta – Universitas Bina Sarana Informatika (**UBSI**) yang dikenal sebagai Kampus Digital Kreatif terus menunjukkan komitmennya dalam meningkatkan literasi dan keterampilan digital masyarakat melalui program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM). Tim dosen UBSI berkolaborasi dengan Karang Taruna RW 04 Kelurahan Tegal Parang menggelar pelatihan pembuatan video promosi produk UMKM menggunakan canva AI pada Minggu (14/6), di Sekretariat Karang Taruna RW 04, Kecamatan Mampang Prapatan, Jakarta Selatan.

Kegiatan yang berlangsung pukul 09.00 – 12.00 WIB diikuti oleh anggota Karang Taruna RW 04 yang memiliki minat dalam pengembangan keterampilan digital dan pemberdayaan UMKM. Pelatihan ini bertujuan membekali generasi muda dengan kemampuan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) untuk menciptakan konten promosi yang menarik dan efektif bagi produk UMKM lokal.

Baca Juga:Dongkrak Daya Saing UMKM, Dosen UBSI Gelar Pelatihan Video Editing CapCut Terhadap Karang Taruna RW 03 Tegal Parang

Dosen UBSI Latih Pemuda Tegal Parang Bikin Video Promosi UMKM

Dalam pelatihan tersebut, peserta mendapatkan materi mulai dari pengenalan fitur canva ai, teknik desain visual yang menarik, penyusunan narasi promosi yang persuasif, hingga praktik langsung membuat video promosi untuk berbagai produk umkm. Metode pelatihan yang interaktif dan berbasis praktik membuat peserta dapat langsung menerapkan ilmu yang diperoleh selama kegiatan berlangsung.

Ketua tim pengabdian masyarakat UBSI, Hanafi Eko Darono, menjelaskan bahwa penguasaan teknologi digital, khususnya ai, menjadi kebutuhan penting bagi generasi muda untuk mendukung perkembangan usaha masyarakat.

"saat ini promosi digital menjadi salah satu kunci keberhasilan umkm dalam menjangkau pasar yang lebih luas. Melalui pelatihan canva ai ini, kami ingin membekali pemuda karang taruna dengan keterampilan yang relevan dan mudah diterapkan agar mereka mampu membantu pelaku umkm menciptakan konten promosi yang menarik, profesional, dan berdaya saing," ujarnya dalam rilis yang diterima, Senin (15/6).

Ia menambahkan bahwa pemanfaatan teknologi ai dapat membantu mempercepat proses produksi konten sekaligus meningkatkan kualitas promosi produk lokal.

"AI bukan untuk menggantikan kreativitas manusia, tetapi menjadi alat yang membantu menghasilkan karya lebih cepat dan efektif. Harapannya, para peserta dapat menjadi penggerak transformasi digital di lingkungan mereka dan turut mendorong pertumbuhan umkm berbasis teknologi," tambahnya.

Sementara itu, ketua karang taruna rw 04 kelurahan tegal parang, Muhammad Hafidz, menyampaikan apresiasi atas kolaborasi yang dilakukan oleh ubsi sebagai kampus digital kreatif dalam memberikan pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan generasi muda saat ini.

"Kami sangat berterima kasih kepada tim dosen ubsi yang telah berbagi ilmu dan pengalaman kepada anggota karang taruna. Materi yang diberikan sangat relevan dengan perkembangan zaman karena saat ini kemampuan membuat konten digital menjadi salah satu keterampilan yang dibutuhkan untuk mendukung promosi usaha masyarakat," katanya.

Menurut Hafidz, pelatihan tersebut tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis peserta, tetapi juga membuka wawasan mengenai peluang pemanfaatan teknologi untuk pemberdayaan ekonomi masyarakat.

"Kami berharap setelah mengikuti pelatihan ini, para pemuda dapat membantu pelaku umkm di lingkungan rw 04 mempromosikan produknya secara lebih kreatif melalui media digital. Ini menjadi langkah nyata untuk mendukung ekonomi warga sekaligus meningkatkan kompetensi generasi muda,"

ungkapnya.

Baca juga:Mahasiswa UBSI Kampus Bogor Kenalkan Business Intelligence Lewat Pelatihan Power BI di SMK Telekomedika

Melalui kegiatan ini, Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) sebagai Kampus Digital Kreatif terus mendorong pemanfaatan teknologi digital yang produktif di tengah masyarakat. Kolaborasi antara dunia pendidikan dan organisasi kepemudaan ini diharapkan mampu melahirkan generasi muda yang adaptif terhadap perkembangan teknologi serta berperan aktif dalam mendukung kemajuan UMKM lokal.

Dengan semakin banyaknya pemuda yang menguasai keterampilan digital dan teknologi AI, UMKM di Kelurahan Tegal Parang diharapkan mampu memperluas jangkauan pasar, meningkatkan daya saing produk dan menciptakan peluang ekonomi yang lebih besar di era digital.

Dosen UBSI | Kampus Digital Kreatif | Universitas Bina Sarana Informatika



Umi Faddilah 554 Posts 0 Comments

© 2026 - BSINews. All Rights Reserved.

A part of : Universitas BSI

Lampiran E. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat



Pemaparan Materi dari narasumber



Simulasi praktek dari nara sumber dibantu ibu Endah Wiji Lestari



Simulasi praktek dari nara sumber dibantu ibu Sri Hardani



Tanya jawab dibantu MC Cantik ibu Leliyanah



Pemberian hadiah kepada peserta yang diwakili Bapak Hanafi Eko Darono beserta rekan lain



Serah Terima Sertifikat yang diwakili oleh Bapak Nur Alam kepada Ketua Karang Taruna



Kegiatan Foto Bersama Civitas UBSI dan Karang Taruna Tegal Parang