

**LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
SKEMA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MANDIRI**



**Pelatihan Design Canva Sebagai Media Kreatif Dalam Mendukung
Kegiatan Remaja RT 03 Green De Jalen**

Oleh:

Nuraeni Herlinawati, M.Kom	(0328039601)
Irmawati, M.Kom	(0312099701)
Sri Diantika, M.Kom	(0310119501)
Yanto, M.Kom	(0317069501)
Natalia Sonata Sibuea	(19242559)
Hanani Fadhila Sembel	(19242467)

**UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
AGUSTUS 2026**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Pelatihan Design Canva Sebagai Media Kreatif Dalam Mendukung Kegiatan Remaja RT 03 Green De Jalen
2. Mitra : RT 03 Green De Jalen
3. Ketua Pelaksana
 - a. Nama Lengkap : Nuraeni Herlinawati
 - b. Jenis Kelamin : Perempuan
 - c. NIP : 202110260
 - d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - e. Program Studi : Sistem Informasi (S1)
 - f. Email : nuraeni.nhw@bsi.ac.id
4. Jumlah Anggota : 3
Nama Anggota : 202411236 Irmawati
202411234 Sri Diantika
202504066 Yanto
Mahasiswa yang terlibat : 2 Orang
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
 - a. Wilayah Mitra : Tambun
 - b. Kabupaten/Kota : Bekasi
 - c. Propinsi : Jawa Barat
6. Biaya yang disetujui : Rp.9.450.000,-

Jakarta, 20 Agustus 2026

Mengetahui
Rektor UBSI



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

Nuraeni Herlinawati 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	4
III. LUARAN YANG DICAPAI (OUTPUT)	7
IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (OUTCOME)	8
V. REALISASI BIAYA	9
VI. KESIMPULAN DAN SARAN	10
DAFTAR PUSTAKA	11
LAMPIRAN.....	12

RINGKASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kreatif remaja dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya aplikasi Canva, sebagai media pendukung kegiatan di lingkungan RT 03 Green De Jalen. Permasalahan yang dihadapi mitra meliputi keterbatasan pengetahuan desain grafis, belum optimalnya pemanfaatan aplikasi desain digital, serta rendahnya penggunaan teknologi secara produktif. Untuk mengatasi hal tersebut, solusi yang ditawarkan berupa pelatihan dasar desain grafis dan workshop penggunaan Canva yang dilaksanakan secara praktik langsung. Metode pelaksanaan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, serta monitoring dan evaluasi, dengan kegiatan berupa penyampaian materi, praktik pembuatan desain, serta pendampingan dalam menghasilkan karya yang aplikatif seperti poster kegiatan dan konten media sosial. Hasil yang diharapkan adalah meningkatnya pemahaman dan keterampilan remaja dalam desain grafis, terbentuknya kemampuan membuat media publikasi yang menarik, serta meningkatnya pemanfaatan teknologi digital secara produktif sehingga dapat mendukung aktivitas Remaja 03 dalam mengelola dan mempublikasikan kegiatan lingkungan secara kreatif dan inovatif.

I. PENDAHULUAN

Dunia saat ini berada dalam titik puncak transformasi digital yang tidak dapat diputar balik. Di tengah derasny arus informasi yang mengalir setiap detik melalui perangkat seluler dan media sosial, komunikasi visual telah berevolusi menjadi bahasa universal yang melampaui batas teks dan suara. Fenomena ini menciptakan standar baru dalam interaksi manusia: informasi tidak lagi sekadar dibaca, tetapi dilihat, dirasakan, dan dialami secara visual. Dalam lanskap yang serba cepat ini, desain grafis telah bergeser dari sekadar elemen estetika tambahan menjadi instrumen komunikasi strategis yang menentukan keberhasilan penyampaian pesan (1), baik dalam sektor korporat, pendidikan, maupun pemberdayaan ekonomi kreatif.

Namun, di balik kemajuan teknologi ini, muncul sebuah tantangan yang signifikan: Kesenjangan Keterampilan Visual. Meskipun pasar saat ini dibanjiri oleh berbagai aplikasi desain instan yang menawarkan kemudahan akses, terdapat perbedaan tajam antara "bisa menggunakan aplikasi" dan "mampu mendesain secara efektif" (2). Banyak individu, mulai dari mahasiswa hingga pelaku UMKM, yang memiliki ide kreatif luar biasa namun terhambat oleh keterbatasan teknis dalam memvisualisasikannya secara profesional. Akibatnya, banyak pesan yang kehilangan esensinya karena eksekusi visual yang buruk, tata letak yang membingungkan, serta ketidakharmonisan elemen desain.

Lebih jauh lagi, industri kerja masa depan menuntut fleksibilitas dan literasi digital yang tinggi. Perusahaan kini tidak hanya mencari spesialis, tetapi juga individu yang memiliki *multitasking skill*, di mana kemampuan desain grafis dasar menjadi nilai tambah yang sangat diperhitungkan. Tanpa fondasi yang kuat mengenai prinsip desain—seperti hierarki visual, psikologi warna, dan tipografi—seorang kreator akan sulit menghasilkan karya yang memiliki daya saing dan nilai jual tinggi di pasar global.

Berangkat dari realitas tersebut, workshop "**Pelatihan Design Canva Sebagai Media Kreatif Dalam Mendukung Kegiatan Remaja RT 03 Green De Jalen**" dirancang sebagai solusi konkret. Program ini tidak hanya hadir untuk mengajarkan teknis penggunaan perangkat lunak, tetapi juga untuk menanamkan *creative mindset* yang fundamental (3). Dengan menjembatani teori dasar dan praktik industri, workshop ini bertujuan untuk memberdayakan generasi muda dan penggiat kreatif agar mampu mengubah gagasan abstrak menjadi karya visual yang komunikatif, estetis, dan berdampak luas. Inisiatif ini adalah investasi penting (4) untuk memastikan bahwa talenta-talenta masa depan tidak hanya menjadi penonton di era digital, tetapi menjadi penggerak utama yang mampu menguasai narasi visual di masa depan.

1. Analisis Situasi

Mitra utama dalam kegiatan ini adalah kelompok **Remaja 03 yang berlokasi di Perumahan Green De Jalen, Tambun Utara**. Kelompok ini terdiri dari pemuda-pemudi usia sekolah menengah (SMP/SMA) hingga mahasiswa yang berdomisili di lingkungan wilayah 03. Secara demografis, mereka adalah *Digital Natives* yang tumbuh besar dengan akses internet dan media sosial dalam keseharian mereka. Kelompok Remaja 03 merupakan unit sosial terkecil yang memiliki potensi besar sebagai penggerak kegiatan lingkungan, mulai dari kegiatan hari besar nasional hingga media informasi warga.

Berdasarkan pengamatan dan interaksi di lapangan, terdapat beberapa poin krusial yang menggambarkan kondisi terkini Remaja 03. Mayoritas Remaja 03 menghabiskan waktu rata-rata 4-6 jam sehari berinteraksi dengan konten visual di platform seperti Instagram, TikTok, dan YouTube. Namun, interaksi ini mayoritas bersifat pasif (sebagai konsumen konten). Sangat sedikit yang memiliki kemampuan untuk memproduksi konten visual yang memiliki standar estetika dan nilai komunikasi yang baik.

Meskipun memiliki perangkat (smartphone/laptop) yang mumpuni, para remaja masih awam terhadap prinsip dasar desain grafis. Mereka seringkali kesulitan dalam menentukan kombinasi warna, pemilihan jenis huruf (tipografi), dan penyusunan tata letak (layout) yang harmonis saat diminta membuat poster kegiatan lingkungan atau tugas sekolah.

Banyak remaja di lingkungan Green De Jalen yang mulai memasuki usia produktif dan membutuhkan *skill* tambahan untuk bersaing di dunia perkuliahan maupun kerja sampingan (*part-time*). Tanpa keahlian teknis seperti desain grafis, mereka kehilangan peluang untuk masuk ke industri kreatif yang sedang berkembang pesat di wilayah Bekasi dan sekitarnya.

Di wilayah Tambun Utara, akses terhadap kursus desain grafis profesional masih sangat terbatas dan cenderung mahal. Hal ini menyebabkan minat kreatif remaja seringkali terhenti pada tahap hobi tanpa ada arahan teknis yang benar. Jika kondisi ini dibiarkan, potensi kreatif Remaja 03 akan terbuang sia-sia dan mereka hanya akan menjadi penonton dalam ekonomi digital. Diperlukan sebuah intervensi berupa workshop yang intensif dan praktis untuk mengubah "ketergantungan pada gadget" menjadi "keterampilan produktif" yang bernilai ekonomis dan sosial bagi lingkungan Perumahan Green De Jalen.



Gambar 1. Kegiatan Remaja 03

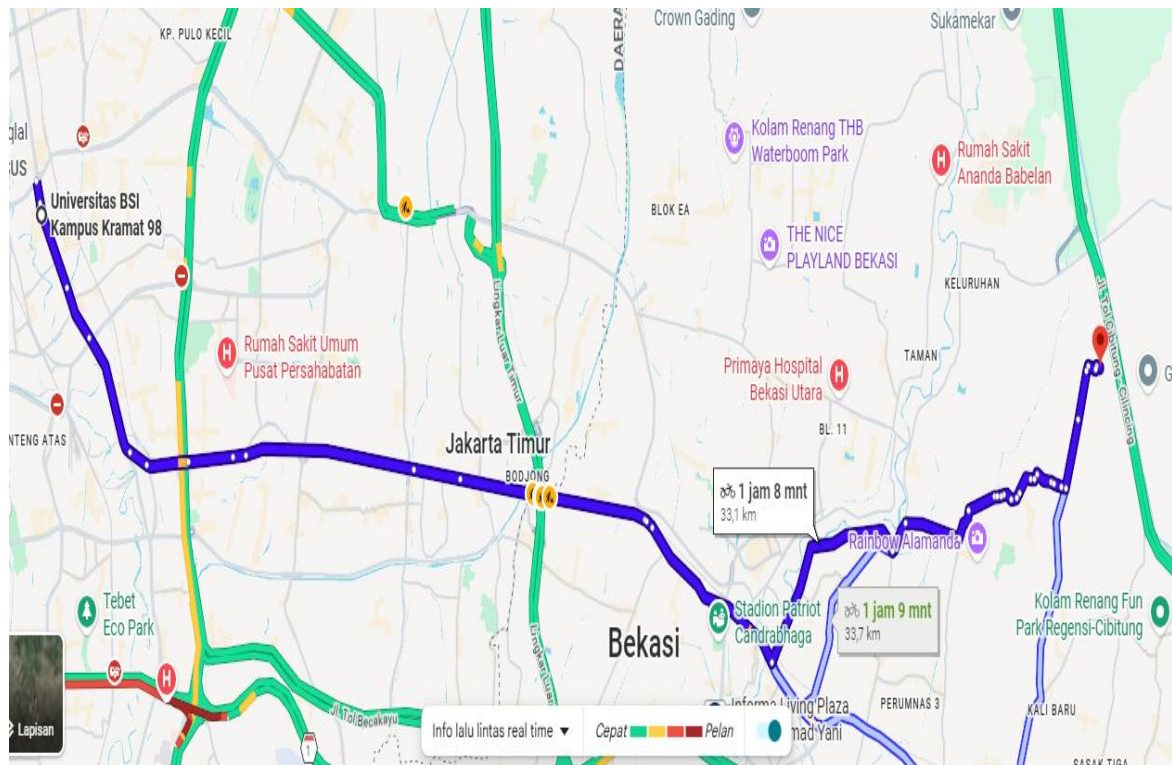


Gambar 2. Kegiatan Bank Sampah

2. Peta Lokasi Mitra

Pengabdian Masyarakat ini akan memberikan pelatihan tentang penggunaan teknologi untuk mendesain. Jarak mitra dengan pengusul adalah 33,1 Km. dimana pengusul adalah Universitas Bina Sarana Informatika yang berlokasi di Jl. Kramat Raya No.98, RT.2/RW.9,

Kwitang, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10450, sedangkan Mitra adalah Remaja RT. 03 yang berlokasi di Perumahan Green De Jalen RT 03 RW 16, Desa Jejalenjaya, Kecamatan Tambun Utara, Kab. Bekasi 17510.



Gambar 3. Peta Lokasi Remaja RT. 03

Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan diadakan di Aula Pertemuan RT. 03 Perumahan Green De Jalen.

3. Permasalahan Mitra

Dari analisis situasi yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi oleh mitra, antara lain:

- Mitra masih kekurangan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan.
- Mitra belum memiliki pemahaman tentang cara Pengelolaan Informasi Digital.
- Partisipasi dan kesadaran masyarakat di kalangan mitra masih belum optimal.

II. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan tahapan sebagai berikut:

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan yaitu:

1. Persiapan dan Perencanaan:
 - a. Melakukan identifikasi terhadap kebutuhan dan tujuan dari kegiatan workshop.
 - b. Menyusun materi dan jadwal kegiatan, termasuk materi yang membahas cara design
 - c. Menyiapkan ruang serta peralatan yang diperlukan dalam pelaksanaan workshop.
2. Pelaksanaan Workshop:
 - a. Pengenalan dan penjelasan mendalam mengenai konsep design dengan baik.
 - b. Praktik langsung oleh peserta dengan memanfaatkan perangkat lunak atau platform yang tersedia.
 - c. Sesi diskusi dan tanya jawab untuk memastikan bahwa semua peserta memahami dengan jelas materi yang disampaikan.
3. Analisis Data:
 - a. Mengumpulkan data mengenai tingkat partisipasi peserta, seberapa baik mereka memahami materi yang disampaikan, serta keterampilan yang mereka asah selama workshop.
 - b. Evaluasi terhadap materi yang dibuat oleh peserta dengan relevansi dengan pesan yang disampaikan oleh remaja 03.
 - c. Penyebaran survei atau kuesioner untuk menilai kepuasan peserta dan mengevaluasi keberhasilan workshop berdasarkan pengalaman mereka.

Bentuk kegiatan yang akan dilakukannya dalam Pengabdian Masyarakat ini:

1. Workshop Pelatihan

Workshop intensif ini akan melibatkan Remaja 03 sebagai peserta, dengan materi yang meliputi Pelatihan Design Canva Sebagai Media Kreatif Dalam Mendukung Kegiatan Remaja RT 03 Green De Jalen. Kegiatan ini akan diselenggarakan pada hari Minggu, 26 April 2026 dari pukul 08.00 hingga 10.00 WIB.
2. Demonstrasi dan Praktek Langsung

Peserta akan melakukan praktik langsung menggunakan perangkat lunak atau platform yang telah disiapkan, dengan bimbingan langsung dari tutor
3. Diskusi dan Tanya Jawab

Diskusi akan diadakan untuk menggali lebih dalam tentang konsep-konsep yang telah dijelaskan selama workshop. Peserta dapat memanfaatkan waktu ini untuk mengajukan pertanyaan serta berbagi pengalaman atau kendala yang mereka hadapi selama workshop.

Adapun Susunan panitia dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Nuraeni Herlinawati, M.Kom selaku Ketua Pelaksana yang memonitoring dan berkoordinasi dengan para tim pengabdian masyarakat dan mitra, membuat proposal serta mengawasi jalannya keseluruhan aktivitas Pengabdian Masyarakat.
2. Irmawati, M.Kom selaku Koordinator tutor yang memiliki tugas melakukan pengawasan tanggung jawab dalam pembuatan materi Pengabdian Masyarakat dan tutor dalam pelaksanaan Pengabdian Masyarakat.
3. Sri Diantika, M.Kom selaku tim tutor bertugas membuat laporan press release dalam pelaksanaan Pengabdian Masyarakat.
4. Yanto, M.Kom selaku tim perlengkapan yang membantu menyiapkan kuesioner pada pelaksanaan pengabdian masyarakat.
5. Natalia Sonata Sibuea dan Hanani Fadhila Sembel mahasiswa yang membantu share presensi panitia dan membantu dokumentasi pelaksanaan pengabdian masyarakat.

Mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat berkontribusi dengan menyediakan fasilitas yang cukup untuk menampung peserta dan panitia. Mereka juga menyediakan peralatan yang mendukung kelancaran pelaksanaan program pengabdian tersebut. Adapun rangkaian kegiatan dalam pengabdian masyarakat ini meliputi:

1. Nuraeni Herlinawati, M.Kom, sebagai Ketua Pelaksana, bertugas untuk mengawasi dan memastikan kelancaran seluruh kegiatan Pengabdian Masyarakat, serta berkoordinasi dengan tim pengabdian dan mitra terkait.
2. Irmawati, M.Kom, selaku Koordinator Tutor, memiliki tanggung jawab untuk memonitor pembuatan materi Pengabdian Masyarakat dan menjadi pengarah selama pelaksanaan kegiatan tersebut.
3. Sri Diantika, M.Kom. sebagai bagian dari tim perlengkapan, membantu menyiapkan kuesioner yang akan digunakan selama kegiatan Pengabdian Masyarakat.
4. Yanto, M.Kom. bertugas untuk menyusun dan menyampaikan laporan press release yang berkaitan dengan kegiatan Pengabdian Masyarakat.
5. Natalia Sonata Sibuea dan Hanani Fadhila Sembel sebagai mahasiswa, turut serta dalam proses pengisian presensi panitia dan membantu dalam mendokumentasikan jalannya kegiatan Pengabdian Masyarakat.

III. LUARAN YANG DICAPAI (OUTPUT)

Kegiatan pengabdian masyarakat ketika sudah selesai dilaksanakan memiliki luaran yang dicapai dituangkan pada tabel 1. luaran yang telah dicapai.

Tabel 1. Luaran Yang Telah Dicapai

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1	Artikel di media masa cetak atau elektronik	Nasional	-
		Lokal	Terbit
2	Mitra Non Produktif	Pengetahuannya meningkat	Ada
		Keterampilannya meningkat	Ada
		Pendapatannya meningkat	-

Judul luaran media cetak online dengan Judul "Dari Nongkrong Jadi Produktif, Remaja Green De Jalen Asah Skill Desain Digital".

Telah terbit pada 27 April 2026 di link media <https://news.bsi.ac.id/pengabdian-masyarakat/dari-nongkrong-jadi-produktif-remaja-green-de-jalen-asah-skill-desain-digital/>



IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (OUTCOME)

Pelaksanaan workshop “Pelatihan Design Canva Sebagai Media Kreatif Dalam Mendukung Kegiatan Remaja RT 03 Green De Jalen” memberikan dampak yang nyata, baik

secara individu maupun sosial bagi peserta dan lingkungan sekitar. Adapun manfaat yang diperoleh (outcome) dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Kompetensi Individu Peserta

Peserta memiliki pemahaman dasar mengenai prinsip-prinsip desain grafis seperti komposisi, tipografi, warna, dan hierarki visual. Selain itu, peserta juga mampu mengoperasikan aplikasi desain sederhana untuk menghasilkan karya visual yang komunikatif dan menarik.

2. Transformasi Pola Konsumsi menjadi Produksi Digital

Remaja 03 yang sebelumnya hanya berperan sebagai konsumen konten digital (penikmat media sosial) mulai bertransformasi menjadi produsen konten kreatif yang mampu membuat poster, konten media sosial, dan desain sederhana secara mandiri.

3. Peningkatan Literasi Digital dan Kreativitas

Peserta tidak hanya belajar aspek teknis, tetapi juga mengembangkan creative thinking dalam menyampaikan pesan melalui media visual. Hal ini meningkatkan literasi digital sekaligus kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

4. Peningkatan Kepercayaan Diri dan Kemandirian

Dengan kemampuan baru yang dimiliki, peserta menjadi lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide dan gagasan melalui desain visual, baik untuk kebutuhan sekolah, organisasi, maupun kegiatan sosial di lingkungan sekitar.

5. Peluang Pengembangan Ekonomi Kreatif

Keterampilan desain grafis dasar membuka peluang bagi peserta untuk mulai terlibat dalam aktivitas ekonomi kreatif, seperti pembuatan desain freelance, konten media sosial, hingga jasa desain sederhana untuk UMKM atau kegiatan lingkungan.

6. Dampak Sosial bagi Lingkungan Remaja 03

Workshop ini mendorong terbentuknya ekosistem kreatif di lingkungan Remaja 03, di mana para peserta dapat saling berbagi ilmu, berkolaborasi, dan menjadi penggerak kegiatan visual untuk kebutuhan komunitas (poster acara, informasi warga, dan kampanye sosial).

7. Keberlanjutan Program (Sustainability)

Peserta yang telah mengikuti workshop diharapkan dapat menjadi agent of change atau mentor sebaya bagi remaja lain, sehingga pengetahuan yang diperoleh tidak berhenti pada satu kegiatan, tetapi terus berkembang dan menyebar di lingkungan Green De Jalen.

V. REALISASI BIAYA

Realisasi Anggaran Biaya dalam melaksanakan kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini adalah sebagai berikut:

HONOR					
No	Item Honor Kegiatan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Pembicara	1	-	500	Rp1,500,000.00
2	PIC peserta	1	-	200	Rp250,000.00
Total Honor					Rp1,750,000.00
BELANJA BAHAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Pembelian paket internet peserta	20	org	75	Rp1,500,000.00
2	Pembelian paket internet tim	5	org	100	Rp500,000.00
3	Pencetakan & jilid laporan	2	eks	50	Rp100,000.00
Total Belanja Bahan					Rp2,100,000.00
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Souvenir	1	buah	1.850.000	Rp1,500,000.00
2	Plakat	1	buah	250	Rp300,000.00
3	Snack & Makan Siang	1	buah	250	Rp3,500,000.00
Total Belanja Barang Non Operasional					Rp5,300,000.00
BIAYA PERJALANAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Transport survei lokasi (2 org)	2	kali	100	Rp300,000.00
Total Biaya Perjalanan					Rp300,000.00
Total Keseluruhan					Rp9,450,000.00

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Workshop “Pelatihan Design Canva Sebagai Media Kreatif Dalam Mendukung Kegiatan Remaja RT 03 Green De Jalen” merupakan bentuk intervensi edukatif yang relevan dengan kebutuhan generasi muda di era digital. Kegiatan ini hadir untuk menjawab kesenjangan antara tingginya konsumsi konten digital oleh remaja dengan rendahnya kemampuan mereka dalam memproduksi konten visual yang berkualitas.

Melalui pendekatan teori dasar dan praktik langsung, workshop ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis desain grafis, tetapi juga mendorong perubahan pola pikir peserta dari konsumen menjadi produsen konten digital. Selain itu, kegiatan ini berperan dalam meningkatkan literasi digital, kreativitas, serta membuka peluang pengembangan diri dan ekonomi kreatif bagi Remaja 03.

Secara keseluruhan, workshop ini mampu menjadi langkah awal dalam membangun ekosistem kreatif di lingkungan Green De Jalen, khususnya bagi generasi muda yang memiliki potensi besar dalam bidang komunikasi visual di masa depan.

Agar program ini dapat memberikan dampak yang lebih optimal dan berkelanjutan, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Peserta (Remaja 03)

Peserta diharapkan dapat terus berlatih secara mandiri setelah workshop selesai, serta mengembangkan keterampilan desain yang telah diperoleh melalui praktik rutin. Selain itu, peserta juga dianjurkan untuk aktif mengeksplorasi berbagai sumber belajar digital agar kemampuan mereka terus berkembang.

2. Bagi Pelaksana Kegiatan

Pelaksana diharapkan dapat mengadakan kegiatan lanjutan (follow-up workshop) dengan materi yang lebih mendalam, seperti desain tingkat menengah, branding, atau pembuatan konten media sosial profesional. Evaluasi berkala juga penting untuk mengukur perkembangan kemampuan peserta.

3. Bagi Lingkungan/Komunitas

Lingkungan Remaja 03 diharapkan dapat memberikan dukungan penuh terhadap pengembangan kegiatan kreatif, misalnya dengan menyediakan ruang kolaborasi atau forum kreatif remaja agar hasil pembelajaran dapat diterapkan dalam kegiatan nyata di lingkungan sekitar.

4. Bagi Pengembangan Program Selanjutnya

Program serupa dapat diperluas dengan melibatkan UMKM lokal atau instansi pendidikan, sehingga peserta dapat memperoleh pengalaman langsung dalam dunia kerja kreatif. Integrasi dengan bidang lain seperti digital marketing juga dapat menjadi pengembangan lanjutan yang lebih aplikatif.

DAFTAR PUSTAKA

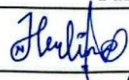
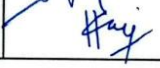
1. Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (Menpan-RB). Indonesia Naik 13 Peringkat pada UN E-Government Survey 2024, Menteri PANRB: Kolaborasi Akselerasi Transformasi Digital Pemerintah melalui SPBE [Internet]. 2024. Available from: <https://menpan.go.id/site/berita-terkini/indonesia-naik-13-peringkat-pada-un-e-governmentsurvey-2024-menteri-panrb-kolaborasi-akselerasi-transformasi-digital-pemerintah-melalui-spbe>
2. Siyoto S, Sodik MA. Dasar Metodologi Penelitian. Sleman: Literasi Media Publishing; 2015.
3. Handayani D, Rabbani NB, Herdiansyah D, Saputra VH, Kurnia F, Zebua YS, et al. Digitalisasi Form Laporan Dasa Wisma Kader Posyandu Kenanga di Lingkungan Bekasi Utara. *J Comput Sci Contrib*. 2025;5(1):33–44.
4. Islamia A Sholihah D. Portal Resmi Pemerintah Kabupaten Cilacap. 2025. Digitalisasi Data, TP PKK Kabupaten Cilacap Gelar Pelatihan SIM PKK Online. Available from: <https://cilapkab.go.id/v3/digitalisasi-data-tp-pkk-kabupaten-cilacap-gelar-pelatihan-sim-pkk-online/>

LAMPIRAN

Lampiran A. Absen Panitia

**Absensi Tutor Pengabdian Masyarakat
Rukun Tetangga (RT). 03 Green De Jalen
Universitas Bina Sarana Informatika
Fakultas Teknik dan Informatika**

Hari/ Tanggal : Minggu/ 26 April 2026

No.	NIP	Nama	Paraf
1	202110260	Nuraeni Herlinawati, M.Kom	
2	202411236	Irmawati, M.Kom	
3	202411234	Sri Diantika, M.Kom	
4	202504066	Yanto, M.Kom	
5	19242559	Natalia Sonata Sibuea	
6	19242467	Hanani Fadhila Sembel	

Lampiran B. Absen Peserta

**Presensi Kehadiran Peserta
Pengabdian Masyarakat**

Tanggal Kegiatan : Minggu, 26 April 2026

NO	NAMA	Email	PARAF	
1	Nayla Husna Fadhillah	@na nayla-hf10@gmail.com	1	
2	Keyfanisa Zahwatu Shaffa	key keyfanzahwa2212@gmail.com		2
3	Arya candra Pradistu	ungkarykhan897	3	
4	Ryu izam Faustino	ryuizamf@gmail.com		4
5	M. Alfa Hafid	algantengt@gmail.com	5	
6	Haikeul Zaidan H.	haikeul.zaidanh13@gmail.com		6
7	Alifa Dewi	ad6789913@gmail.com	7	
8	Dhafa Urya P.	S_hodow-dff09@gmail.com		8
9	Raditya R.A	radityarizky27@gmail.com	9	
10	Aldo Julian Syahputra	aldojulian2009@gmail.com		10
11	Keana Sasya Utama	keanasasya@gmail.com	11	
12	Alkafi Arsyad Zafiro	Kapirajah6@gmail.com		12
13	Abirel Fadillah S.	abirelfadillahs@gmail.com	13	
14	Fitriyanti	vitroanto@gmail.com		14

NO	NAMA	Email	PARAF	
15	Agus. Munandar	Agus@30 kandiur g.mail com.		15
16	RINO	rinotgcp@gmail.com		 16
17	Mawardin	adiniw@gmail.com		17
18	Usup Hanafi	usuphanafiz@gmail.com		 18
19	Yuslem W	Yuslem.wahyu@gmail.com		19
20	Abdul Hamid N.M	hamidmaarif681@gmail.com		 20
21	Agus Widodo	widodo.Agus27@gmail.com		21
22	Yono (Dan Yon)	yono.yono11@gmail.com		 22
23				23
24				24
25				25
26				26
27				27
28				28
29				29
30				30

Lampiran C. Surat Keterangan Mitra/Instansi

 PEMERINTAHAN KABUPATEN BEKASI
PERUMAHAN GREEN DE JALEN
DESA JEJALENJAYA
KECAMATAN TAMBUN UTARA RT.03 RW.16
Jalan jejalen Raya Tambun Utara-Bekasi 17510 

SURAT KETERANGAN
Nomor : SP/018/04/05/26/003/016

Ketua Rukun Tetangga 03 Perumahan Green De Jalen, Tambun 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 RT. 03 dengan materi **Pelatihan Design Canva Sebagai Media Kreatif Dalam Mendukung Kegiatan Remaja RT 03 Green De Jalen.**

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 26 April 2026 di Masjid Perumahan Green De Jalen Secara Luring dengan susunan panitia terlampir.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Jakarta, 04 Mei 2026
Ketua Rukun Tetangga (RT) 03


Bapak Donny Aditya





PEMERINTAHAN KABUPATEN BEKASI
PERUMAHAN GREEN DE JALEN
DESA JEJALENJAYA
KECAMATAN TAMBUN UTARA RT.03 RW.16
Jalan jejalen Raya Tambun Utara-Bekasi 17510



Lampiran Surat Keterangan

Nomor : SP/018/04/05/26/003/016
Tanggal : 04 Mei 2026

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

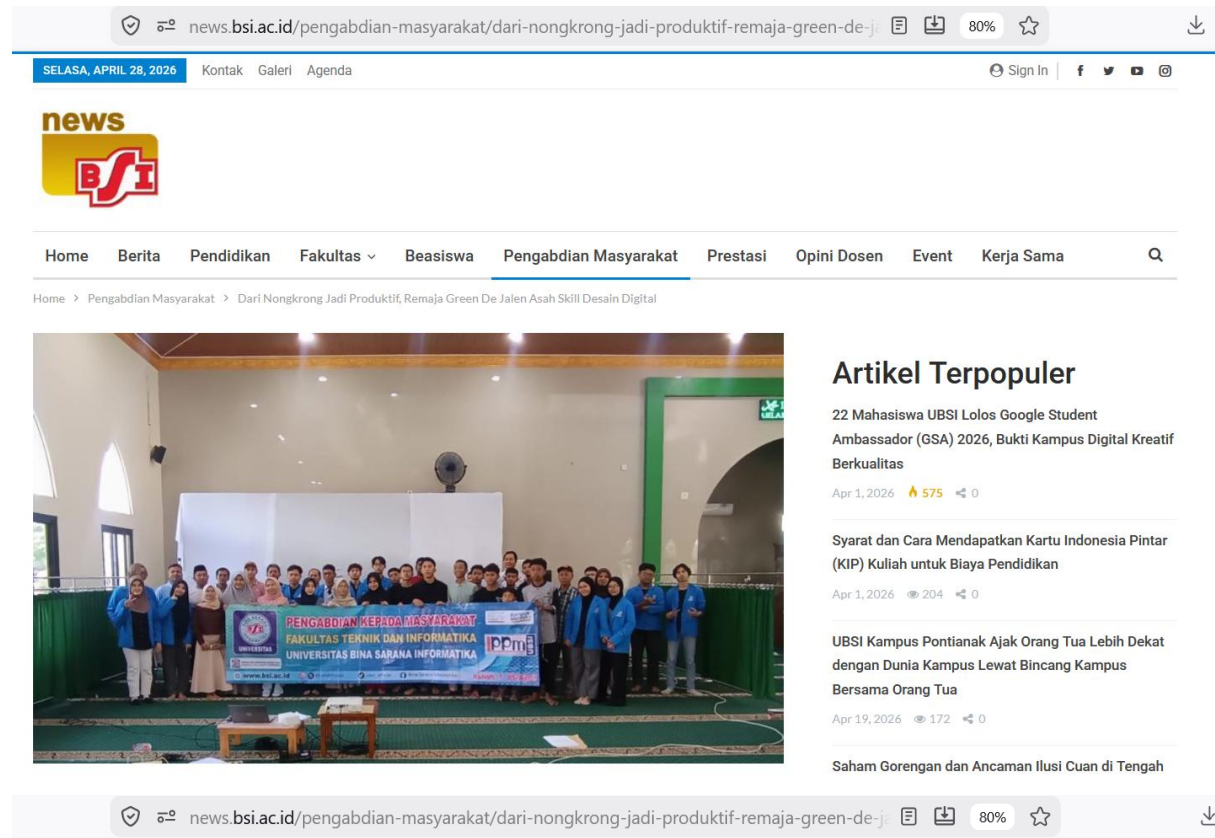
Periode : 26 April 2026

Penanggung Jawab	Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, M.Kom, MM, M.Pd, IPU, ASEAN Eng
Ketua Pelaksana	Nuraeni Herlinawati, M.Kom
Tutor	Irmawati, M.Kom
Anggota	Sri Diantika, M.Kom Yanto, M.Kom Natalia Sonata Sibuea Hanani Fadhila Sembel

Lampiran D. Luaran PM

Judul luaran media cetak online dengan Judul "Dari Nongkrong Jadi Produktif, Remaja Green De Jalen Asah Skill Desain Digital".

Telah terbit pada 27 April 2026 di link media <https://news.bsi.ac.id/pengabdian-masyarakat/dari-nongkrong-jadi-produktif-remaja-green-de-jalen-asah-skill-desain-digital/>



Dari Nongkrong Jadi Produktif, Remaja Green De Jalen Asah Skill Desain Digital

By Niken — On Apr 27, 2026



BSINews, Bekasi – Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) sebagai Kampus Digital Kreatif melalui dosen Fakultas Teknik dan Informatika menggelar kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada Minggu (26/4) di Green De Jalen, Tambun, Bekasi. Kegiatan ini mengungkap pelatihan desain Canva bagi remaja RT 03 sebagai upaya meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas generasi muda.

Pelatihan Canva dari Dosen UBSI Dorong Kreativitas dan Percaya Diri Generasi Muda

Pelatihan ini bertujuan membekali peserta dengan kemampuan dasar desain grafis menggunakan Canva yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung berbagai kegiatan organisasi maupun personal. Dengan pendekatan praktik langsung, peserta diajak memahami cara membuat konten visual yang menarik dan komunikatif.

Irmawati menjadi tutor utama dalam kegiatan ini dengan memberikan materi sekaligus pendampingan kepada peserta. Ia menjelaskan bahwa kemampuan desain saat ini menjadi keterampilan penting di era digital.

"Canva adalah tools yang mudah digunakan dan sangat membantu remaja untuk menyalurkan kreativitas mereka melalui desain visual," ujarnya dalam keterangan rilis Minggu (26/4).

Artikel Terpopuler

22 Mahasiswa UBSI Lolos Google Student Ambassador (GSA) 2026, Bukti Kampus Digital Kreatif Berkualitas

Apr 1, 2026 575 0

Syarat dan Cara Mendapatkan Kartu Indonesia Pintar (KIP) Kuliah untuk Biaya Pendidikan

Apr 1, 2026 204 0

UBSI Kampus Pontianak Ajak Orang Tua Lebih Dekat dengan Dunia Kampus Lewat Bincang Kampus Bersama Orang Tua

Apr 19, 2026 172 0

Saham Gorengan dan Ancaman Ilusi Cuan di Tengah

Apr 13, 2026 159 0

Mahasiswa UBSI Kampus Pontianak, Tiara Sari, Terpilih Jadi Google Student Ambassador 2026, Siap Bawa Inovasi AI ke Kampus

Apr 2, 2026 150 0

Anti Nganggur! Prodi Informatika Cetak Lulusan Siap Kerja di Dunia Teknologi

Apr 1, 2026 148 0

news.bsi.ac.id/pengabdian-masyarakat/dari-nongkrong-jadi-produktif-remaja-green-de-j

80%

[Home](#)
[Berita](#)
[Pendidikan](#)
[Fakultas](#)
[Beasiswa](#)
[Pengabdian Masyarakat](#)
[Prestasi](#)
[Opini Dosen](#)
[Event](#)
[Kerja Sama](#)

Kegiatan ini dipimpin oleh Nuraeni Herlinawati sebagai ketua pelaksana yang memastikan seluruh rangkaian acara berjalan dengan baik. Dalam sambutannya, ia mengajak peserta untuk memanfaatkan teknologi secara positif.

"Remaja harus mampu memanfaatkan teknologi tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk menghasilkan karya yang bermanfaat," jelasnya.

Selama kegiatan berlangsung, para peserta menunjukkan antusiasme tinggi. Mereka aktif mencoba berbagai fitur Canva serta berdiskusi mengenai ide desain yang dapat diterapkan dalam kegiatan lingkungan.

Salah satu peserta juga mengungkapkan kesannya setelah mengikuti pelatihan ini.

"Pelatihannya seru dan mudah dipahami, jadi lebih percaya diri untuk bikin desain sendiri," ungkapnya.

Kegiatan ini menjadi bentuk nyata kontribusi UBSI dalam mendukung pemberdayaan masyarakat melalui penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Melalui pelatihan ini, diharapkan para remaja mampu mengembangkan kreativitas digital, meningkatkan kepercayaan diri, serta lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan positif di lingkungan sekitar. **(Niken)**

dosen Universitas BSI
 kampus digital kreatif
 Pelatihan Desain Digital
 Pengabdian Masyarakat
 UBSI

Share
 Facebook
 Twitter
 Google+
 Reddit
 +

20
 0

Niken
- 799 Posts
- 0 Comments

Lampiran E. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat



Foto 1 : MC membuka kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat



Foto 2 : Sambutan Ketua RT 03



Foto 3 : Tutor menyampaikan materi Pengabdian kepada Masyarakat



Foto 4 : Peserta antusias membuat design



Foto 5 : Pemberian hadiah design terbaik



Foto 6 : Foto bersama panitia dan peserta di akhir sesi acara