

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DESIGN GRAFIS DI DESA PLAWAD CIRUAS

Angga Pramadjaya¹, Irfan Fathoni², Khaoirulimam³, Zoe Zia Sidan⁴, Raihan Achmad Ramadhan⁵, Aditya Rizky Darmawan⁶

1,2,3,4,5,6 Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang Kota Serang

E-mail: dosen10029@unpam.ac.id, dosen02883@unpam.ac.id, zoeziasidan@gmail.com, raihanachmad@gmail.com, adityarizkydarmawan@gmail.com

ABSTRAK

Setiap orang yang memiliki usaha tentunya membutuhkan marketing untuk menggapai pasar yang dituju dan menggaet pelanggan untuk menaikkan bisnis. Sayangnya, seringkali cara marketing yang sudah ada belum cukup untuk mengoptimalkan cakupan pasar yang dituju. Dalam kondisi ini, digital marketing dibutuhkan untuk mencapai pasar yang bermigrasi ke digital dengan memahami bagaimana cara teknologi bekerja sehingga dapat meningkatkan usahanya. Metode yang digunakan pada pengabdian kepada masyarakat adalah melalui kegiatan Edukasi dan Pelatihan, Tujuannya adalah agar para pelaku usaha mengetahui dampak positif dari digital marketing terhadap volume penjualan bagi para pelaku usaha di Desa Plawad Ciruas.

Kata Kunci: Marketing Digital; Pemasaran; Produk.

ABSTRACT

Everyone who has a business certainly needs marketing to reach the target market and attract customers to increase the business. Unfortunately, often existing marketing methods are not enough to optimize target market coverage. In this condition, digital marketing is needed to reach markets that are migrating to digital by understanding how technology works so that they can improve their business. The method used for community service is through education and training activities. The aim is for business people to know the positive impact of digital marketing on sales volume for business people in Plawad Ciruas Village.

Keywords: Digital Marketing; Marketing; Products.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di dunia digital tentunya sangat berkaitan dengan segala bidang kehidupan dalam

masyarakat lebih khususnya dalam bidang pendidikan. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan maka semakin muncul teknologi teknologi yang baru yang akan

menjadikan adanya kemajuan zaman. Dalam dunia pendidikan peran teknologi sangat membantu untuk mensukseskan pembelajaran, baik itu dalam penunjang sarana pembelajaran maupun dalam memperoleh informasi sehingga para pendidik dapat bersaing dengan dunia luar. Teknologi yang semakin canggih, dapat membuat anda dapat berkreasi tanpa harus memiliki skill tertentu maupun melakukan instalasi aplikasi.

Kemajuan teknologi media telah membuat komunikasi menjadi semakin mudah dan mampu menjangkau komunikasi yang sangat luas dengan jumlah pesan yang nyaris tidak terbatas. Puncak kemajuan teknologi komunikasi dan informasi saat ini adalah teknologi internet yang mampu menghubungkan, mempertemukan dan menukarkan data dari jutaan komputer di manapun berada. Dengan teknologi media komunikasi yang berkembang sangat cepat, cara berkomunikasi pun ikut berubah dengan berbagai bentuk kreatifitasnya, khususnya dalam dunia desain dan kreativitas. Sehingga dunia kreatif menjadi pembicaraan khalayak ramai dan digeluti sebagai profesi baru oleh sebagian orang di tengah situasi persaingan bisnis yang

semakin kejam. Penggunaan media baru saat ini cenderung dipilih para pelaku usaha, karena diasumsikan lebih praktis dan efisien. implikasinya para pembisnis lebih dominan memilih media baru sebagai ajang promosi produknya. Dari kenyataan inilah mulai perlu dipikirkan ulang tentang cara-cara berpromosi yang telah ditekuni selama ini, untuk menuju cara promosi baru yang sesuai dengan tantangan perkembangan media baru. Secara tidak langsung hal tersebut akan menumbuhkan iklim kreativitas semakin berkembang. Di era Online Marketing, promosi online menempati posisi yang penting, sehingga seminim apapun ilmu design yang dimiliki seseorang, ia harus mampu membuat postingan semenarik mungkin, karena tidak bisa dipungkiri lagi bahwa dalam dunia bisnis, desain grafis merupakan salah satu hal yang tidak bisa diabaikan, apapun jenis bisnisnya pasti sangat membutuhkan design, baik untuk logo, packaging, promotion tools, infografik maupun sekedar posting di media sosial untuk branding produk agar dikenali orang dan memikat hati para pembeli. Dengan desain yang berkualitas akan memperkuat brand dan tentunya akan lebih menarik para pelanggan, sehingga

dibutuhkan ide-ide kreatif dari para desainer.

Ide kreatif merupakan suatu ketentuan yang tidak boleh ditawar-tawar lagi, karena begitu pentingnya untuk menciptakan suatu iklan yang unik dan nyeleneh baik di televisi maupun di media sosial. Tujuannya sebagai brand awareness atau menarik perhatian calon pembeli. Namun, jika ingin memiliki design yang berkualitas namun tidak punya cukup skill untuk menggunakan corel draw, adobe illustrator atau adobe photoshop maka canva adalah solusinya. Canva adalah program Design Online yang menyediakan berbagai tools atau alat editing untuk membuat berbagai desain grafis seperti poster, flyer, infografik, banner, card invitation, presentation, facebook, cover dan masih banyak lagi. Selain itu, ada juga alat editing untuk foto, diantaranya ada photo editor, photo filters, photo frame, stickers, icon dan desain grids. Sejarah Canva dimulai pada tanggal 1 Januari 2012, Canva didirikan oleh Melanie Perkins yang sebelumnya juga mendirikan Fusion Books, penerbit buku ternama di Australia. Di tahun pertama debutnya, Canva melejit dengan membukukan rekor pengguna sebanyak

750.000. Lima tahun berjalan, di tahun 2017 Canva mencapai fase di mana perusahaan mulai membukukan laba. Saat itu mereka sudah mempekerjakan 200 orang pegawai yang tersebar di kantor Australia dan San Fransisco. Salah satu pemasukan terbesarnya datang dari pengguna premium yang berjumlah sebanyak 294.000 pengguna.

METODE PELAKSANAAN

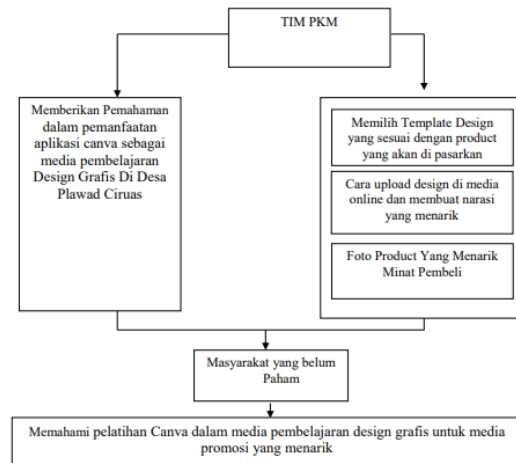
Untuk mencapai tujuan pengabdian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan metode penyuluhan. Dengan metode ini kegiatan dilakukan dalam bentuk penyampaian materi dan diskusi. Rancangan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan penyuluhan diawali dengan memperkenalkan Program Fakultas Dan Program Studi
2. Penyuluhan: Memberikan pengetahuan tentang berbagi aplikasi/ perangkat lunak yang dapat digunakan dalam proses pemasaran produk secara digital.
3. Pada metode penjelasan, pembicara akan menyampaikan

materi terkait dan membuat tampilan visual berupa slide power point.

4. Narasumber dalam menyampaikan penjelasan juga memasukkan unsur sharing atau berbagi pengalaman mengenai penggunaan digital marketing dalam promosi bisnis.
5. Metode yang digunakan pada program kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
6. Dalam kegiatan ini metode yang digunakan adalah metode penjelasan, sharing, tanya jawab dan diskusi.

Permasalahan bisnis di era digital adalah masih kurangnya pemahaman. Banyak anak muda yang tidak menggunakan platform digital karena merasa kesulitan untuk bermitra dengan marketplace dan mengaksesnya, serta masih banyak yang belum mengetahui cara memanfaatkan marketplace untuk peluang bisnis. Kerangka proyek pengabdian masyarakat ini untuk mengatasi masalah adalah:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Adapun Realisasi pemecahan masalah pada kegiatan ini yaitu:

- a. Memilih Template Design Yang Sesuai dengan product yang akan dipasarkan yaitu dengan cara:

- 1) Mengenali Produk

Memahami produk adalah langkah pertama dalam brand storytelling yang harus diperhatikan. Bagaimana Anda akan menyajikan kisah yang menarik ketika Anda tidak tahu ke mana arah plotnya? Oleh karena itu, Anda perlu memahami produk sesuai dengan ceritanya untuk mengemas brand storytelling. Untuk alasan ini, mungkin kesalahan yang menghasilkan sedikit penjualan jika Anda mengembangkan

narasi merek yang tidak ada hubungannya dengan produk.

2) Pertimbangan Ide Cerita Kreatif

Apa pun merek, layanan, atau produknya, ada latar belakang yang menarik untuk dijalani hingga hari ini. Jika Anda tidak mengetahui kisah yang menarik ini, Anda mungkin perlu melihat ke masa lalu dan memeriksa operasi sehari-hari. Karena banyak merek sering kali tidak mengetahui kisah fantastis yang harus mereka ceritakan.

3) Mencoba ide-ide yang telah ditemukan

Setelah Anda menemukan ide brand storytelling yang menarik, coba uji ide tersebut agar cocok untuk dikreasikan. Penting untuk menguji ide-ide ini melalui pertanyaan-pertanyaan berikut.

- a) Apa sudut pandang unik dalam cerita ini?
- b) Mengapa saya perlu menceritakan kisah ini?
- c) Nilai apa yang akan dibawanya ke kepribadian saya?

d) Apa yang mereka (pelanggan) ambil dari cerita ini?

e) Jika dari jawaban pertanyaan tersebut Anda lebih yakin dapat membuat konsep cerita yang menarik dan otentik, maka Anda dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.

b. Cara branding produk marketplace/ sosial media. Produk yang Berkualitas merupakan salah satu kunci agar berjualan di marketplace Indonesia bagi pemula dapat berjalan lancar tak hanya berkualitas, tetapi ada baiknya jika produk tersebut memiliki daya saing yang mumpuni, karena pasti akan banyak sekali produsen yang memproduksi barang tersebut. Adapun cara untuk branding produk di marketplace yang akan di berikan pelatihan yaitu:

- 1) Pilih produk yang unik untuk menarik minat calon pembeli. Ingatlah, agar selalu memperhatikan kualitas produk yang di jual agar konsumen tidak kecewa, bahkan memiliki

- keinginan untuk repeat order atau melakukan pemesanan kembali.
- 2) Definisi produk dan gambar yang baik merupakan trik lain yang harus Anda penuhi untuk berjualan secara online melalui *marketplace* Indonesia, karena membeli secara online, berarti konsumen tak dapat melihat langsung barang yang akan dibeli. Oleh karena itu, pasti akan memperhatikan setiap detail produk dari definisi dan gambar atau foto yang di cantumkan pada iklan tersebut.
 - 3) Berikan detail produk agar sesuai dengan ekspektasi konsumen, dengan cara memberi deskripsi lengkap dengan baik dan lengkap serta mencantumkan foto asli produk tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil pembahasan acara dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh ibu Istiqomah Rohmawati, S.Kom., M.Kom. Adapun materi yang disampaikan yaitu:

- a. Pelatihan membuat narasi, dan branding produk yang menarik,

branding produk di marketplace atau social media

- b. Pelatihan membuat design gambar produk digital marketing yang dapat menarik customer untuk membeli produk dengan menggunakan *handphone* dan komputer
- c. Pengenalan Media Sosial Instagram, dan hashtag dalam instagram
- d. Pelatihan membuat video digital marketing dengan animasi yang menarik dengan menggunakan *handphone* dan komputer
- e. Sesi tanya jawab terkait dengan materi



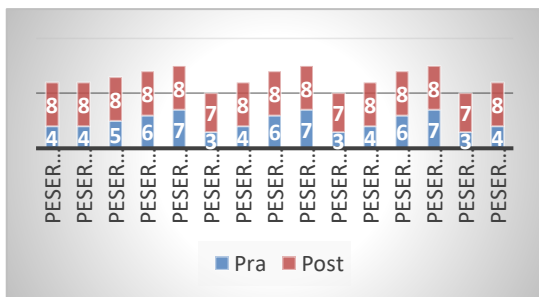
Gambar 2. Materi Canva

Evaluasi keberhasilan dari pelaksanaan pengabdian ini dilakukan pada setiap sesi kegiatan. Sesi pemahaman awal peserta kegiatan menggunakan kuesioner pra test. Setelah sesi pemaparan materi dan sesi tanya jawab, tim pengabdian memberikan kuisisioner post test untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta.

Tabel 1. Hasil Pra Post Test

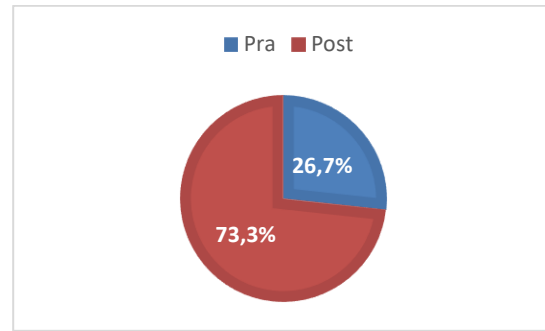
No	Nama Peserta	Pra	Post
1	Peserta 1	4	8
2	Peserta 2	4	8
3	Peserta 3	5	8
4	Peserta 4	6	8
5	Peserta 5	7	8
6	Peserta 6	3	7
7	Peserta 7	4	8
8	Peserta 8	6	8
9	Peserta 9	7	8
10	Peserta 10	3	7
11	Peserta 11	4	8
12	Peserta 12	6	8
13	Peserta 13	7	8
14	Peserta 14	3	7
15	Peserta 15	4	8

Hasil grafik kuesioner pra post test kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul Pelatihan Digital Marketing Untuk Meningkatkan Penjualan UMKM Pada Masyarakat Desa Plawad tampak pada gambar 3. Hasil pra post test peserta menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan materi. Terlihat capaian nilai tertinggi dari 8 soal diperoleh 11 peserta, sehingga penguasaan materi pada kegiatan pengabdian ini dapat dicapai sejumlah 73,3%.



Gambar 3. Hasil Pra Post Test Peserta

Sedangkan untuk melihat perbandingan rata-rata nilai pra post test peserta sebelumnya sejumlah 26.7% dan sesudahnya 73.3% dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Perbandingan Rata-rata Nilai Pra Post Test Peserta.

Indikator keberhasilan kegiatan pengabdian ini adalah respon positif para peserta yang tampak antusias mengikuti setiap sesi selama kegiatan pengabdian ini berlangsung. Sebanyak 73,3 % peserta menyatakan kegiatan pengabdian ini dapat meningkatkan pengetahuan para pelaku UMKM dalam hal pemanfaatan media sosial sebagai digital marketing. Selain itu, para pelaku UMKM berharap adanya kegiatan berkelanjutan untuk dapat melakukan pendampingan antara tim pengabdian dan para pelaku UMKM. Akhir dari kegiatan ini ditutup dengan foto bersama tim pengabdian dan para peserta seperti yang tampak pada Gambar 5.



Gambar 5. Foto Bersama dengan peserta dan Team PKM

KESIMPULAN

1. Rata - rata masyarakat di desa plawad ciruas setelah mengikuti kegiatan ini, peserta menjadi meningkat kemampuannya dalam membuat narasi yang menarik dengan ide-ide terbaru yang di miliki oleh masyarakat.
2. Meningkatnya pengetahuan para peserta pelatihan Digital Marketing dalam hal pemanfaatan media sosial sebagai digital marketing sebanyak 73,3%.
3. Dengan dilakukannya pelatihan ini, masyarakat menjadi terampil dalam membuat poster gambar produk digital marketing, dan mampu membuat video produk digital marketing dengan kombinasi animasi yang menarik, sehingga sangat bagus jika diupload di social media maupun

marketplace untuk meningkatkan penjualan UMKM di desa plawad.

SARAN

Sebagai saran untuk pelaksanaan kegiatan berikutnya agar perlu untuk lebih menekankan pada kebutuhan apa saja yang mesti dilakukan peserta. Diharapkan agar kekurangan peserta yang belum mempunyai alat editing seperti HP, komputer, maupun laptop dapat lebih di tingkatkan lagi agar proses praktek membuat konten digital marketing lebih efektif.

REFERENSI

- Ahmad Cucus, H. D. (2022). Pelatihan Dan Pendampingan Digital Marketing UMKM Penghasil Keripik KSU Gapoktan Rukun Santoso Desa Bumi Sari Kecamatan Natar. *Jurnal Pengabdian UMKM*, 57-65.
- Awaliah, L. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Matematika. In *Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMA NC)*.
- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Chasanah, S. L., & Kurniasari, D.

- (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 3(3), 193-202.
- Fransiskus Panca Juniawan, M. S. (2023). Pelatihan Digital Marketing Guna Meningkatkan Kompetensi Masyarakat Desa Kace Timur, Bangka. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat, Vol. 06 No.01*, 17-25.
- Ginanjar Abdurahman, H. O. (2020). Pelatihan Digital Marketing Pada UMKM Sebagai Penunjang Kegiatan Promosi Dan Pemasaran. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Manage*, 88-92.
- Hadion Wijoyo, H. A. (2020). Pelatihan Pembuatan Konten Digital Marketing Dalam Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa. *Ikhraith-Abdimas Vol 3 No 3*, 169-175.
- Heidrick, S. (2009). *The Adoption Of Digital Marketing in Financial Services Under Crisis*.
- Hidayanti, D. V. F. T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Modul Digital Interaktif Matematika untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(7), 853-859.
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 2, 127-134.
- Maemunah Nurmaya Sari, A. W. (2022). Pelatihan Digital Marketing Untuk UMKM: Strategi Pemasaran Tanaman Porang Melalui Channel Yang Optimal Pada Platform Youtube. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Batasa*, 82-91.
- Myori, D. E., Chaniago, K., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan kompetensi guru dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis android. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 102-109.

- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171-180.
- Nurtriana Hidayati, P. T. (2020). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Digital Marketing UMKM Di Kecamatan Tembalang Semarang. *Abdimasku, Vol. 3, No.03*, 119-124.
- Pristi Sukmasetya, H. A. (2021). Pendampingan Pemanfaatan Digital Branding dan Digital Marketing Pada Kuliner Kampung Kali Paremono. *Jurnal Abdimas PHB Vol.4 No 03. Tahun 2021*, 322-328.
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smpn 1 na ix-x aek kota batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325-1334.
- R. Sanjaya, J. T. (2009). *Creative Digital Marketing*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292-306.
- Sudarmanto, E., Revida, E., Zaman, N., Simarmata, M. M., Purba, S., Bachtiar, S. E., et al. (2020). *Konsep Dasar Pengabdian Kepada Masyarakat: Pembangunan dan Pemberdayaan*. Yayasan Kita Menulis.
- Susanti, E. (2020). Pelatihan Digital Marketing Dalam Upaya Pengembangan Usaha Berbasis Teknologi Pada UMKM Di Desa Sayang Kecamatan Jatinangor. *Jurnal Pengabdian Kepada*

*Masyarakat Pembangunan Sosial,
Desa dan Masyarakat, 36-50.*

- Tambunan, L., & Tambunan, J. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Grafik Fungsi Eksponen dan Logaritma. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1029-1038.
- Yan Aditya, S. R. (2021). Pelatihan Startup Digital Dan Digital Marketing Bagi Siswa - Siswi Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Metro. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Madani*, 97-103.
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Guru dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229-234.