

Pembuatan Konten Digital Menggunakan Canva Dalam Memasarkan Produk Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Cipta Cendekia Cipondoh

Ahmad Nazir, Achmad Nur Sholeh, Nefo Indra Nizar
Dosen Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Pamulang

Email : dosen01631@unpam.ac.id, dosen01531@unpam.ac.id, dosen01424@unpam.ac.id

Abstrak

Tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah untuk mengetahui dan membangun kreatifitas dalam bisnis melalui platform aplikasi canva, mengetahui dan membangun bisnis dalam pemasaran produk yang berwawasan digital, mengetahui serta membangun kreativitas bisnis dengan publikasi aplikasi canva serta memasarkan produk guna mendukung bisnis peserta didik dengan digitalisasi di PKBM Cipta Cendekia Cipondoh Kota Tangerang.

Metode Kegiatan yang digunakan dengan melakukan pelatihan dan pendampingan tentang pemasaran digital dengan canva, diskusi panel, Tanya jawab, interview/wawancara, peserta didik Dan dengan metode kegiatan yang dilaksanakan merupakan sebuah rangkaian tahapan yang di susun secara sistematis dan terstruktur.

Hasil dalam pengabdian ini adalah warga belajar PKBM Cipta Cendekia telah mengikuti dengan baik mengenai pembuatan konten digital menggunakan canva dalam memasarkan produk. Warga belajar juga dapat praktik secara langsung membuat canva melalui Hp. Mereka menceritakan proses jual beli secara online yang mereka ketahui. Warga belajar PKBM Cipta Cendekia dapat menceritakan proses jual beli secara online yang mereka ketahui, ada yang pernah menjadi sebagai konsumen atau pembeli bahkan ada juga yang pernah menjadi produsen atau penjual.

Kata Kunci : Digitalisasi, Canva, Pemasaran

Abstract

The aim of this Community Service activity is to find out and build creativity in business through the Canva application platform, know and build a business in marketing products with a digital insight, know and build business creativity by publishing the Canva application and marketing products to support students' businesses with digitalization at PKBM Cipta Usaha Cipondoh Tangerang City.

The activity method used is by conducting training and mentoring on digital marketing with Canva, panel discussions, questions and answers, interviews with students and the activity method carried out is a series of stages which are arranged systematically and structured.

The result of this service is that PKBM Cipta Scholar students have followed well the creation of digital content using Canva in marketing products. Students can also practice directly making Canva via cellphone. They tell about the online buying and selling process that they know. Residents studying PKBM Cipta Scholar can tell about the online buying and selling process that they know, some have been consumers or buyers and some have even been producers or sellers

Keywords: *Digitalization, Canva, Marketing*

Pendahuluan

Menurut Gartner IT Glossary, digitalisasi ialah proses perubahan dari bentuk analog ke bentuk digital. Sementara Hess dkk. (2016), dan Horváth dan Szabó (2019) memandang otomatisasi proses melalui teknologi informasi sebagai digitalisasi.

Pergantian milenium melihat kemajuan besar yang dibuat dengan teknologi seperti ponsel, pemroses data, komputasi terdistribusi, penyimpanan, dan jaringan seluler digital (Evans & Price, 2020). Konversi digital ini lebih maju dari digitalisasi, dan dikategorikan pada tingkat berikutnya yang dikaitkan dengan istilah digitalisasi.

Digitalisasi memerlukan cara-cara baru untuk berkomunikasi dan berkolaborasi di tempat kerja, dan bisa dipahami sebagai penggunaan teknologi dan data digital (digital dan native digital) untuk menciptakan pendapatan, meningkatkan bisnis, dan mengganti/mengubah proses bisnis (tidak hanya mendigitalkannya).

Beberapa orang merasa ketergantungan dengan adanya internet, termasuk aktivitas memasarkan usaha kecil dan menengah dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk menjalankan usahanya khususnya pada era globalisasi saat menjadi sangat dominan dalam kehidupan kita sehari-hari. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) menyatakan, pengguna internet di Indonesia hingga saat ini telah mencapai 82 juta orang. Dengan capaian tersebut, Indonesia berada pada peringkat ke-8 di dunia (Kominfo, 2013). Masyarakat Indonesia secara umum antusias mengadopsi hidup digital terutama dipicu oleh penetrasi internet dan penggunaan ponsel pintar maupun melalui komputer yang terus meningkat setiap tahun.

Menurut Resmini dkk., (2021) Canva merupakan program desain online yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa dipakai untuk membuat media

pembelajaran. Canva ini telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi.

Untuk menyikapi hal tersebut masyarakat perlu melakukan berbagai terobosan untuk menangkap peluang tersebut. Masih banyak yang kami temukan para peserta didik di PKBM Cendikia yang belum memanfaatkan dan mengoptimalkan teknologi yang ada untuk mengembangkan dan memanfaatkan jaringan tersebut guna persiapan untuk mereka ketika nanti akan terjun ke masyarakat sehingga mereka siap akan menghadapi tantangan jaman kedepan nanti. Kami berharap dengan adanya pendampingan serta pelatihan dapat mampi memberikan semangat dalam berbisnis, karena sebagian kesuksesan 99 persen adalah dari pintu usaha oleh karena itu kami bersama tim pkm berusaha memberikan pelatihan yang terbaik sehingga dapat menyerapnya dengan baik.

Betapapun sangat masivnya internet merambah pada kehidupan kita, namun tidak semua dapat mengaksesnya, adapun dapat akses namun belum tentu mereka menggunakannya tepat guna sehingga banyak kita dengan keberadaan sangat mengancam budaya dan adat kearifan lokal yang ada saat ini, oleh karena itu perlu nya pendampingan dari kami sebagai tenaga pendidik agar aware terhadap generasi yang akan datang sehingga estafet kepemimpinan yang berakhlakul karimah bisa terwujud demi majunya suatu bangsa yang beradab.

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana membangun dan mendidik peserta paham berbisnis dalam memasarkan produk berbasis digital dengan menggunakan platform canva?
2. Bagaimana membangun ide peserta didik mengaplikasikan konten digital dengan baik dan benar agar bisnisnya tepat sasaran ?

3. Bagaimana membangun kreativitas dan wawasan bisnis dalam pemasaran produk dan pembuatan konten digital melalui platform canva agar meningkatkan pendapatan ?

TUJUAN KEGIATAN

1. Mengetahui dan membangun kreatifitas dalam bisnis melalui platform aplikasi canva di PKBM Cipta Cendekia Cipondoh Kota Tangerang

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui survey dan wawancara baik yang sudah mempunyai usaha maupun yang belum pada peserta didik bagi orang tua anak asuh. Studi pendahuluan terbagi menjadi dua yaitu :

1. Studi Lapangan
Studi lapangan meliputi wawancara kepada peserta didik yang ingin belajar cara bagaimana menggunakan aplikasi canva sehingga bisa membantu menerapkan pola bisnis dalam pelatihan dan pendampingan.
2. Studi Pustaka
Studi pustaka sebagai dasar untuk memperoleh referensi yang berhubungan dengan objek pengabdian kepada masyarakat dengan digitalisasi bisnis umkm
3. Khalayak Sasaran
Khalayak sasaran kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yaitu pada peserta didik PKBM Cipta Cendekia
4. Tempat dan Waktu Kegiatan pengabdian masyarakat ini berlokasi di Jl KH Hasyim Ashari Kel Cipondoh Kec Cipondoh Kota Tangerang yaitu PKBM Cendekia
5. Metode Kegiatan
Metode yang digunakan dengan melakukan diskusi panel, Tanya jawab, interview/wawancara, peserta didik Dan dengan metode kegiatan yang dilaksanakan merupakan sebuah

2. Mengetahui dan membangun bisnis dalam pemasaran produk yang berwawasan digital di PKBM Cipta Cendekia Cipondoh Kota Tangerang
3. Mengetahui serta membangun kreativitas bisnis dengan publikasi aplikasi canva serta memasarkan produk guna mendukung bisnis peserta didik dengan digitalisasi di PKBM Cipta Cendekia Cipondoh Kota Tangerang.

rangkaian tahapan yang di susun secara sistematis dan terstruktur.

1. Persiapan
 - a. Meminta izin lokasi pelaksanaan PKM dengan Kelurahan setempat.
 - b. Menjalani kerjasama dengan ketua PKBM Cendekia dan menyiapkan materi dalam bidang terkait.
 - c. Penyuluhan kepada peserta bagaimana memanfaatkan teknologi digital untuk pengembangan bisnis. Tujuannya agar mereka dapat memanfaatkan media dengan baik dan benar. Isi penyuluhan adalah tentang pengetahuan penggunaan berbagai flatform aplikasi, agar mereka terbiasa menggunakannya, seperti bagaimana memasarkan di facebook, instagram camva dan lain-lain. Metode yang digunakan yaitu adalah : ceramah dan demonstrasi
2. Pelaksanaan

Untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya, pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam beberapa langkah yang melibatkan metode penelitian lapangan berupa :

- a. Seminar / diskusi mengenai motivasi, kreatifitas dan menggali potensi peluang usaha di era digital dan bisnis umkm yang berkembang saat ini.
 - b. Sosialisasi membangun komunitas pada peserta didik mengenai potensi industry bisnis umkm.
 - c. Untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya, pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam beberapa langkah yang melibatkan metode penelitian lapangan berupa : Identifikasi masalah yang dilakukan sebagai langkah awal untuk merumuskan apa saja yang akan dijadikan bahan untuk perancangan sistem dan materi pelatihan dalam kegiatan pengabdian ini.
 - d. Melakukan survei lapangan sekitar peserta didik maupun orang tua peserta yang mempunyai usaha umkm di sekitar tempat dilaksanakannya kegiatan. Kemudian melakukan proses wawancara dan diskusi dengan pihak terkait untuk identifikasi permasalahan ada dalam penggunaan digitalisasi.
 - e. Penelitian pustaka untuk acuan materi yang digunakan selama kegiatan pengabdian ini.
 - f. Perancangan sistem website dan demonstrasi/pelatihan langsung yang diberikan kepada para peserta didik dan khususnya para remaja apabila yang mempunyai usaha ataupun pembuatan konten kreatif. Kemudian melakukan traking kepada para peserta didik yang mempunyai usaha yang sudah terlebih dahulu yang sudah terjun mengeluti dibidang usaha maupun yang belum dengan menggunakan media digital, guna menyelaraskan persepsi agar bisa saling berkolaborasi
3. Evaluasi
 4. Laporan Akhir

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan selama 2 (dua) hari, yaitu pada hari sabtu sampai dengan minggu mulai tanggal 14 Oktober 2023 sampai dengan 15 Oktober 2023 yang disesuaikan dengan waktu kegiatan PKBM Cipta Cendekia, dengan rincian hari sebagai berikut:

Dimulainya kegiatan PKM ini pada pukul 19.30 WIB dilakukan pembukaan, di mana bertindak sebagai MC : Mutia Rohmah, S.Pd (Tutor) sekaligus membuka acara dengan membaca q.s Al Fatihah. Acara dilanjutkan dengan sambutan ketua PKBM yaitu Bpk. Zainul Abidin, ST. Dalam sambutannya ketua PKBM sangat senang dan berterima kasih sekali kepada Universitas Pamulang terutama kepada dosen yang telah meluangkan waktunya dalam pengabdian masyarakat tersebut dan ketua PKBM juga meminta maaf jika dalam penyambutan kurang berkenan.

Sambutan yang berikutnya disampaikan oleh Bapak Ahmad Nazir, S.Sos., M.Si selaku ketua pelaksana kegiatan dan sekaligus sambutan mewakili ketua LPPM Universitas Pamulang dan membuka acara pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh dosen Prodi Manajemen S-1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pamulang di PKBM Cipta Cendekia dalam sambutannya dikatakan bahwa pengabdian masyarakat adalah salah satu tugas pokok yang harus dilakukan oleh para dosen bukan hanya di Universitas Pamulang saja bahkan disetiap Perguruan Tinggi. Karena mempunyai tugas melaksanakan Tri Dharma perguruan tinggi yaitu: pendidikan atau pengajaran, pengabdian dan penelitian. Hasil pengabdian dan penelitian tersebut ditulis dalam penulisan ilmiah dalam bentuk jurnal. Setelah itu ditutup dengan pembacaan doa secara bersama-sama dengan mengucapkan Hamdallah.

Setelah acara pembukaan selesai dilakukan, masuklah kepada acara inti yaitu pemaparan materi PKM yang disampaikan langsung oleh tim PKM yaitu Bapak Ahmad Nazir, S.Sos., M.Si menjelaskan dan

mengimplementasikan motivasi dan Kreativitas warga belajar PKBM Cipta Cendekia. Dimulai dari menerangkan secara psikologi bagaimana menangkap sebuah gambaran di kepala siswa, lalu diberikan materi yang harus dihapalkan dan dimotivasi untuk menjawab soal setelah materi disampaikan dengan cara memberikan hadiah jika benar.

Bapak Achmad Nur Sholeh, S.Kom., M.Kom menjelaskan dan praktik membuat canva menggunakan Hp kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan praktik membuat canva secara langsung.

Bapak Drs. Nefo Indra Nizar, MBA menjelaskan cara memasarkan melalui konten digital dilanjutkan dengan diskusi dan bermain game. Diskusi dan bermain game dilakukan bertujuan untuk menambah wawasan dan memotivasi di dalam belajar warga belajar

KESIMPULAN

Warga belajar PKBM telah mengikuti dengan baik mengenai pembuatan konten digital menggunakan canva dalam memasarkan produk. Warga belajar juga dapat praktik secara langsung membuat canva melalui Hp. Mereka menceritakan proses jual beli secara online yang mereka ketahui.

Warga belajar PKBM menceritakan proses jual beli secara online yang mereka ketahui, ada yang pernah menjadi sebagai konsumen atau pembeli bahkan ada juga yang pernah menjadi produsen atau penjual.

Saran

Pengabdian Kepada Masyarakat yang berikutnya atau selanjutnya mesti mendapatkan waktu yang cukup dalam pendampingan dalam pembuatan konten digital dan memasarkan produk yang mereka miliki

Pengabdian Kepada Masyarakat yang berikutnya atau selanjutnya mesti mengajarkan pembuatan konten digital pada

mata pelajaran TIK dan dipadukan dengan mata pelajaran Ekonomi dalam memasarkan produk melalui digital tersebut.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami selaku pelaksana kegiatan PKM mengucapkan terima kasih kepada ketua LPPM Universitas Pamulang Bapak Dr. Susanto, SH., MH., MM. Dan terimakasih kepada ketua pengelola PKBM Bapak Zainul Abidin, ST atas antusias Pengurus dan warga belajar PKBM Cipta Cendekia Cipondoh Semoga kegiatan PKM ini dapat bermanfaat dan mendukung warga belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Arma Novryan, Universitas Muhammadiyah Malang Prodi Akuntans : Dunia Era Digital dan Peran Digital Marketing

Dini N. Rizeki, UMKM adalah: Pengertian hingga Contohnya di Indonesia

Mohamad Trio Febriy, Deby Arisandi, Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah Pada Era Masyarakat Ekonomi Asean

Iman Rahman Cahyadi. (2016, August 2). Perkembangan Teknologi Digital Mengubah Dunia Pemasaran dan Bisnis. Berita Satu.com

Pasaribu, V. L. D., Karyanto, B., Ahdiyati, M., Athalarik, F. M., Andni, R., Ganika, G., ... & Darussalam, A. Z. (2021). *Pemasaran Kontemporer*. Penerbit Widina.

Putri. A., Arasuli. B. A., Adelia. R.P. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. Prosiding. Esa unggul. Ac.id

Putri. O.A., Hariyanti. S., Transformasi Digital Dalam Bisnis Dan Manajemen. Proceedings of Islamic Economics,

Business, and Philanthropy, Volume 1, Issue 1, 2022

Rahma Sugihartati Dosen Isu-Isu Masyarakat Digital FISIP Universitas Airlangga Media Indonesia : UMKM Gulung Tikar, Digitalisasi Solusinya

(<https://ekonomi.bunghatta.ac.id/index.php/id/artikel/510-pengertia>)
(<https://wartaekonomi.co.id/read410199/apa-itu-content-digital>)



Pelatihan Pembuatan Canva

Dokumentasi Kegiatan



Sedang Pemberian Materi



Sedang Menerima Materi