

## **Pelatihan Pembuatan Flyer Menggunakan Aplikasi Canva Di SMK Sirajul Falah**

**Achmad Sehan<sup>1</sup>, Aprinia Handayani<sup>2</sup>, Samsoni<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang

Email: [dosen02755@unpam.ac.id](mailto:dosen02755@unpam.ac.id)

### **ABSTRAK**

Pelatihan pembuatan flyer menggunakan aplikasi Canva di SMK Sirajul Falah merupakan upaya untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang desain grafis digital, khususnya pembuatan materi promosi visual yang menarik dan efektif. Dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan dunia kerja yang semakin mengarah pada penguasaan teknologi informasi, kemampuan mengoperasikan aplikasi desain grafis menjadi sangat penting untuk menunjang kreativitas dan daya saing siswa. Pelatihan ini dilaksanakan selama dua hari dengan metode pembelajaran yang menggabungkan teori dan praktik langsung, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep dasar desain grafis, tetapi juga mampu mengaplikasikan berbagai fitur Canva secara optimal. Selain itu, pelatihan ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan komunikasi visual dalam konteks dunia usaha dan kewirausahaan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa membuat flyer yang kreatif, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan promosi. Peserta pelatihan menjadi lebih percaya diri menggunakan teknologi desain digital dan memiliki bekal keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan dunia kerja dan perkembangan industri kreatif di era digital. Kegiatan ini diharapkan dapat terus dikembangkan dan dijadikan program rutin untuk meningkatkan kualitas kompetensi siswa serta membuka peluang kewirausahaan digital yang lebih luas di lingkungan sekolah.

**Kata kunci:** Pelatihan, Flyer, Canva, Desain Grafis Digital, Kreativitas, SMK Sirajul Falah

### **ABSTRACT**

*The training on flyer creation using the Canva application at SMK Sirajul Falah aims to enhance students' skills in digital graphic design, particularly in producing visually appealing and effective promotional materials. With rapid technological advancements and increasing demands in the workforce for digital competencies, mastering graphic design applications has become essential to support students' creativity and competitiveness. This training was conducted over two days, combining theoretical lessons and hands-on practice, enabling students not only to understand basic design concepts but also to optimally apply various features of Canva. Moreover, the training provided opportunities for students to develop creativity and visual communication skills relevant to business and entrepreneurship contexts. Evaluation results demonstrated a significant improvement in students' ability to create creative and communicative flyers tailored to promotional needs. Participants gained confidence in using digital design technology and acquired relevant skills to face challenges in the workforce and the evolving creative industry in the digital era. This program is expected to be further developed and established as a routine activity to enhance students' competency quality and broaden digital entrepreneurship opportunities within the school environment.*

**Keywords:** Training, Flyer, Canva, Digital Graphic Design, Creativity, SMK Sirajul Falah

### **PENDAHULUAN**

Dalam era digital saat ini, keterampilan dalam desain grafis dan editing konten menjadi sangat penting, terutama bagi generasi muda yang akan memasuki dunia kerja. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara kita berinteraksi, berkomunikasi, dan menyampaikan informasi. Siswa di tingkat menengah, khususnya yang mengambil jurusan bisnis digital, perlu dilengkapi dengan keterampilan praktis yang relevan untuk menghadapi tantangan di dunia profesional. Pelatihan digital

editing menggunakan platform seperti Canva menjadi sangat relevan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menciptakan konten visual yang menarik dan efektif.

Canva, sebagai aplikasi berbasis online, menyediakan berbagai template dan fitur yang mendukung kreativitas pengguna dalam merancang media pembelajaran dan konten visual. Widyaningrum & Sondari (2021) menjelaskan bahwa aplikasi ini dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk merancang media pembelajaran yang menarik, sehingga meningkatkan pengalaman belajar.

Pelatihan digital editing tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga bagi pelaku usaha kecil dan menengah (UMKM). Hasanati (2023) mencatat bahwa aplikasi Canva telah menjadi alat yang populer untuk membuat konten visual yang menarik, yang sangat diperlukan dalam pemasaran digital. Penelitian oleh Effendi et al (2022) menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva dapat membantu UMKM meningkatkan penjualan produk mereka, terutama selama masa pandemi COVID-19. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan dalam desain grafis dan editing konten tidak hanya relevan untuk siswa, tetapi juga untuk pelaku bisnis yang ingin beradaptasi dengan perubahan pasar. Lebih lanjut, pelatihan dalam penggunaan aplikasi seperti Canva dapat membantu siswa dan pelaku usaha untuk beradaptasi dengan perubahan yang cepat dalam dunia digital.

Pengabdian masyarakat merupakan bagian integral tri dharma perguruan tinggi yang dalam pelaksanaannya tidak terlepas dari dua dharma yang lain serta melibatkan segenap sivitas akademik: dosen, mahasiswa, tenaga kependidikan serta alumni. Melalui pengabdian masyarakat, Universitas Pamulang hadir ditengah-tengah masyarakat bangsa Indonesia. Bahkan ditengah arus globalisasi, Universitas Pamulang telah menawarkan kepada masyarakat untuk menyelenggarakan kolaborasi pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh para mahasiswa dan dosen untuk berkarya bersama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Demikian pula dosen Teknik Informatika Universitas Pamulang turut merancang pengabdian masyarakat melalui berbagai kiprah kerjasama dengan mitra untuk dapat berkarya meningkatkan keterampilan peserta Pengabdian Kepada Masyarakat diseluruh jenjang.

SMK Sirajul Falah merupakan salah satu sekolah jenjang SMK swasta yang beralamat di Jl. H. Mawi No. 11, Desa Bojong Indah, Kec. Parung, Kab. Bogor, Jawa Barat 16330. SMK Sirajul Falah didirikan pada tanggal 4 Maret 2010 dengan Nomor SK Pendirian 421/73-Disdik yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 897 siswa ini dibimbing oleh 50 guru yang profesional di bidangnya. Kepala Sekolah SMK Sirajul Falah saat ini adalah Madro'i, S.Pd., M. Pd. SMK Sirajul Falah Menyelenggarakan pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTS atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTS.

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan dan dunia kerja. Salah satu keterampilan yang semakin

penting dimiliki oleh siswa adalah kemampuan desain grafis digital, terutama dalam membuat materi promosi yang menarik dan komunikatif. Flyer merupakan salah satu media promosi yang masih banyak digunakan karena kemudahannya dalam penyebaran dan efektivitasnya dalam menyampaikan informasi secara visual.

SMK Sirajul Falah sebagai lembaga pendidikan vokasi berkomitmen untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri dan perkembangan teknologi. Namun, saat ini masih terdapat kendala dalam penguasaan siswa terhadap aplikasi desain grafis, terutama aplikasi yang mudah digunakan dan dapat langsung diterapkan untuk kebutuhan promosi seperti Canva.

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang menawarkan berbagai fitur menarik dan mudah digunakan oleh pemula. Dengan menggunakan Canva, siswa dapat membuat flyer yang kreatif tanpa harus memiliki latar belakang desain profesional. Pelatihan pembuatan flyer menggunakan Canva diharapkan dapat meningkatkan kemampuan teknis dan kreativitas siswa dalam memproduksi materi promosi yang efektif.

Pelatihan ini juga bertujuan untuk menyiapkan siswa menghadapi tantangan dunia kerja dan kewirausahaan di era digital, di mana penguasaan teknologi informasi dan kemampuan desain visual menjadi modal utama untuk bersaing.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pelatihan pembuatan flyer menggunakan aplikasi Canva serta dampaknya terhadap peningkatan keterampilan siswa SMK Sirajul Falah. Pelatihan berlangsung selama dua hari di lingkungan sekolah dengan peserta sebanyak [jumlah peserta] siswa dari kelas [tingkat kelas]. Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan tahap persiapan berupa penyediaan perangkat komputer atau laptop yang terhubung dengan internet serta penyusunan materi pelatihan yang mencakup pengenalan aplikasi Canva, fitur-fiturnya, dan teknik dasar desain flyer.

Proses pelatihan dilakukan secara interaktif dengan kombinasi penyampaian materi teori melalui presentasi dan demonstrasi langsung penggunaan Canva. Selanjutnya, peserta diberi kesempatan praktik membuat flyer sesuai tema dan panduan yang diberikan, disertai bimbingan dan pendampingan oleh instruktur. Diskusi dan sesi tanya jawab menjadi bagian penting selama praktik berlangsung untuk mengatasi kesulitan teknis dan meningkatkan pemahaman peserta.

Evaluasi ketercapaian pelatihan dilakukan melalui beberapa instrumen, yakni observasi untuk memantau tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa, pre-test dan post-test guna mengukur peningkatan keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi Canva, serta kuesioner sebagai alat pengumpul data

persepsi dan tingkat kepuasan peserta terhadap materi dan metode pelatihan. Dokumentasi berupa foto dan hasil karya flyer juga diarsipkan sebagai bukti dokumentatif keberhasilan pelaksanaan pelatihan.

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dengan menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan pada data hasil pre-test dan post-test untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan siswa secara statistik sederhana, sementara analisis kualitatif dilakukan terhadap data observasi dan feedback peserta yang mendeskripsikan proses pelatihan, hambatan yang dihadapi, serta respons peserta terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Pendekatan ini memungkinkan pemahaman menyeluruh mengenai efektivitas pelatihan serta aspek-aspek yang perlu diperbaiki untuk kegiatan serupa di masa mendatang.

Setelah analisis data selesai, kami menyusun laporan akhir yang mencakup semua temuan dan rekomendasi. Laporan ini tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi kegiatan, tetapi juga sebagai bahan referensi untuk kegiatan PKM yang akan datang. Selain itu, kami berencana untuk mempublikasikan hasil penelitian ini dalam bentuk artikel ilmiah agar dapat diakses oleh khalayak yang lebih luas.

Dengan metode yang sistematis ini, kami berharap kegiatan PKM yang kami laksanakan dapat memberikan dampak positif bagi siswa-siswi di SMK Sirajul Falah dan menjadi model bagi kegiatan serupa di masa mendatang. Melalui pendekatan yang partisipatif dan kolaboratif, kami yakin bahwa PKM tidak hanya dapat menyelesaikan masalah yang ada, tetapi juga memberdayakan siswa-siswi SMK Sirajul Falah untuk menjadi lebih mandiri dan berdaya saing

## **HASIL**

Pelatihan pembuatan flyer menggunakan aplikasi Canva di SMK Sirajul Falah berjalan dengan lancar dan mendapatkan respon positif dari para peserta. Dari hasil observasi selama pelatihan, mayoritas siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan keterlibatan aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Mereka mampu mengikuti instruksi dan mempraktikkan materi dengan baik, meskipun terdapat beberapa peserta yang awalnya mengalami kesulitan dalam mengoperasikan fitur-fitur aplikasi Canva.

Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan pre-test untuk mengukur tingkat kemampuan dasar siswa dalam membuat flyer secara digital. Hasil pre-test menunjukkan bahwa hanya sekitar 30% siswa yang memiliki kemampuan dasar memadai, sementara sisanya masih mengalami kesulitan terutama dalam memahami konsep tata letak, pemilihan warna, dan pemanfaatan elemen grafis dalam flyer. Hal ini menjadi dasar penting bagi instruktur untuk menyesuaikan materi dan metode pelatihan agar lebih mudah dipahami oleh semua peserta.

Setelah pelatihan selama dua hari, dilakukan post-test yang bertujuan mengukur peningkatan keterampilan siswa dalam membuat flyer menggunakan Canva. Hasil post-test menunjukkan

peningkatan signifikan, di mana sekitar 85% peserta mampu menghasilkan flyer yang menarik dan sesuai dengan prinsip desain grafis dasar yang diajarkan. Flyer yang dibuat peserta tidak hanya memenuhi aspek estetika seperti keseimbangan warna, komposisi elemen, dan kejelasan pesan, tetapi juga menunjukkan kreativitas dalam pemilihan tema dan gaya visual.

Selain pengukuran melalui tes, feedback yang diperoleh melalui kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa lebih percaya diri dan tertarik untuk mengembangkan keterampilan desain grafis lebih lanjut. Sebanyak 90% siswa menyatakan bahwa pelatihan ini sangat membantu dalam memahami penggunaan Canva, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan aplikatif. Beberapa siswa juga menyampaikan harapan agar pelatihan seperti ini dapat rutin diadakan dan materi dikembangkan untuk cakupan desain digital yang lebih luas.

Selama pelatihan, ditemukan beberapa kendala teknis seperti keterbatasan perangkat komputer dan jaringan internet yang kurang stabil. Beberapa peserta mengalami kesulitan saat mengakses fitur tertentu di Canva yang memerlukan koneksi internet cepat. Kendala ini diatasi dengan memberikan giliran praktik secara bergantian dan menyiapkan materi cadangan berupa tutorial offline untuk memastikan peserta tetap dapat belajar meskipun tidak terhubung internet secara penuh.

Dari aspek proses, metode pembelajaran yang mengombinasikan teori, praktik langsung, serta diskusi interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta. Pendampingan intensif dari instruktur membantu siswa mengatasi kesulitan teknis dan memperkaya ide kreatif dalam pembuatan flyer. Interaksi yang terjadi selama pelatihan juga membangun suasana belajar yang suportif dan memotivasi siswa untuk saling berbagi dan belajar bersama.

Secara keseluruhan, hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa program pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan desain grafis digital dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan teknis dan kreativitas siswa SMK Sirajul Falah. Selain itu, pelatihan ini juga membuka peluang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan kewirausahaan digital dengan memanfaatkan desain grafis sebagai media promosi yang efektif.

Rekomendasi dari kegiatan ini meliputi perlunya penyediaan fasilitas teknologi yang lebih memadai, pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih mendalam, serta pengembangan program pelatihan yang terintegrasi dengan kurikulum sekolah untuk mendukung pengembangan kompetensi siswa secara berkelanjutan. Dengan demikian, program ini dapat terus memberikan manfaat jangka panjang dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia kerja dan bisnis digital yang semakin kompetitif.



**Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan PKM**



**Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan PKM**

## **PEMBAHASAN**

Pelatihan pembuatan flyer menggunakan aplikasi Canva di SMK Sirajul Falah memberikan gambaran yang jelas tentang pentingnya penguasaan teknologi desain grafis digital dalam konteks pendidikan vokasi saat ini. Berdasarkan hasil pelatihan dan evaluasi yang dilakukan, dapat dilihat bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa, khususnya dalam pembuatan materi promosi visual seperti flyer. Hal

ini sejalan dengan tren global di mana kebutuhan akan konten visual yang menarik semakin meningkat, terutama di dunia usaha dan pemasaran digital.

Salah satu faktor keberhasilan pelatihan ini adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan teori dan praktik secara langsung. Metode ini memungkinkan siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara konseptual, tetapi juga menerapkannya secara nyata melalui pembuatan flyer. Pendampingan yang intensif dari instruktur selama sesi praktik sangat membantu peserta mengatasi kendala teknis maupun kreatif. Interaksi yang terjadi selama pelatihan juga memperkuat motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih aktif bereksplorasi dengan berbagai fitur yang disediakan oleh aplikasi Canva.

Penggunaan Canva sebagai alat desain juga terbukti sangat user-friendly dan mudah diakses, sehingga cocok digunakan oleh siswa dengan berbagai latar belakang kemampuan teknologi. Aplikasi ini menyediakan beragam template dan elemen grafis yang dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan desain yang menarik tanpa memerlukan keahlian desain profesional. Dengan demikian, pelatihan ini berhasil membuka akses bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka tanpa terbebani oleh kesulitan teknis yang biasanya ditemukan pada aplikasi desain yang lebih kompleks.

Peningkatan signifikan yang terlihat pada hasil post-test menunjukkan bahwa siswa mampu memahami dan mengimplementasikan prinsip-prinsip dasar desain grafis seperti komposisi, warna, tipografi, dan penyampaian pesan visual yang efektif. Flyer yang dibuat siswa tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga mampu menyampaikan informasi secara jelas dan komunikatif. Hal ini merupakan pencapaian penting mengingat flyer merupakan media promosi yang banyak digunakan dalam berbagai konteks, baik untuk kegiatan sekolah, kewirausahaan, maupun pemasaran produk dan jasa.

Selain aspek teknis, pelatihan ini juga memberikan dampak positif pada pengembangan soft skills siswa, seperti kemampuan berkomunikasi, berpikir kreatif, dan bekerja sama dalam kelompok. Selama sesi praktik dan diskusi, siswa diajak untuk saling memberikan masukan dan berdiskusi mengenai desain yang mereka buat. Proses ini mendorong mereka untuk berpikir kritis dan reflektif, serta belajar menghargai pendapat orang lain. Kemampuan-kemampuan tersebut sangat penting untuk mendukung kesuksesan mereka di dunia kerja dan bisnis di masa depan.

Namun demikian, pelatihan ini juga menghadapi sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan untuk perbaikan ke depan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan fasilitas teknologi, seperti jumlah perangkat komputer yang tidak mencukupi serta jaringan internet yang kurang stabil. Hal ini menyebabkan beberapa peserta harus bergiliran dalam menggunakan perangkat, sehingga waktu praktik menjadi terbatas. Keterbatasan tersebut berpotensi menghambat proses pembelajaran dan penguasaan materi secara optimal. Oleh karena itu, penyediaan fasilitas teknologi yang memadai menjadi aspek krusial yang perlu mendapat perhatian dari pihak sekolah dan stakeholder terkait.

Selain itu, perbedaan tingkat kemampuan awal peserta dalam mengoperasikan perangkat teknologi juga menjadi tantangan tersendiri. Beberapa siswa yang kurang familiar dengan teknologi digital memerlukan waktu dan bimbingan lebih banyak agar dapat mengikuti materi dengan baik. Pendekatan pembelajaran yang bersifat personal dan adaptif sangat dianjurkan untuk mengakomodasi perbedaan ini, sehingga semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Pengembangan modul pelatihan yang lebih variatif dan penggunaan metode blended learning dapat menjadi solusi untuk mengatasi kendala tersebut.

Dari perspektif manajemen pelatihan, durasi pelatihan selama dua hari terbukti cukup efektif untuk memberikan pengenalan dan dasar-dasar pembuatan flyer menggunakan Canva. Namun, untuk memperdalam pemahaman dan meningkatkan kemampuan teknis lebih lanjut, pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih kompleks dan studi kasus nyata sangat direkomendasikan. Pelatihan berkelanjutan ini dapat membantu siswa mempertajam keahlian desain grafis mereka sekaligus mempersiapkan mereka untuk kebutuhan profesional di masa depan.

Keberhasilan pelatihan ini juga menegaskan pentingnya integrasi keterampilan desain grafis digital dalam kurikulum pendidikan vokasi, khususnya di SMK. Dengan memasukkan pelatihan desain digital sebagai bagian dari program pembelajaran rutin, sekolah dapat memastikan bahwa siswa tidak hanya menguasai teori, tetapi juga memiliki kemampuan praktis yang siap digunakan di dunia kerja maupun kewirausahaan. Hal ini akan memperkuat relevansi pendidikan vokasi terhadap kebutuhan industri dan perkembangan teknologi yang terus berubah.

Selain manfaat langsung bagi siswa, pelatihan ini juga memberikan kontribusi positif bagi pengembangan sekolah dan masyarakat sekitar. Kemampuan siswa dalam membuat materi promosi digital dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan sekolah, seperti promosi event, penerimaan siswa baru, maupun program kewirausahaan siswa. Dengan demikian, pelatihan tidak hanya meningkatkan kompetensi individu, tetapi juga memperkuat daya saing dan citra sekolah di komunitas lokal.

Secara keseluruhan, pelatihan pembuatan flyer menggunakan aplikasi Canva di SMK Sirajul Falah berhasil memenuhi tujuan utama yaitu meningkatkan keterampilan teknis dan kreativitas siswa dalam desain grafis digital. Pengalaman pelatihan memberikan pembelajaran berharga bagi semua pihak yang terlibat dan menjadi model yang dapat direplikasi serta dikembangkan di sekolah-sekolah lain yang memiliki kebutuhan serupa. Dengan dukungan fasilitas yang memadai dan pengembangan program yang berkelanjutan, diharapkan keterampilan desain grafis digital siswa dapat terus meningkat, memberikan manfaat jangka panjang dalam mendukung karir dan kewirausahaan di era digital saat ini dan masa depan.

## **SIMPULAN**

Pelatihan pembuatan flyer menggunakan aplikasi Canva di SMK Sirajul Falah berhasil meningkatkan keterampilan teknis dan kreativitas siswa dalam desain grafis digital. Melalui metode pembelajaran yang menggabungkan teori dan praktik langsung, siswa mampu memahami dan mengaplikasikan berbagai fitur Canva untuk membuat flyer yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan prinsip desain dasar.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa dari pre-test ke post-test, serta respon positif dari peserta yang merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk mengembangkan keterampilan desain mereka lebih lanjut. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis, seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet, hal tersebut dapat diatasi dengan strategi pembelajaran yang adaptif dan pendampingan instruktur.

Pelatihan ini tidak hanya memberikan bekal keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan kewirausahaan di era digital, tetapi juga mendorong pengembangan soft skills seperti kreativitas, komunikasi, dan kerja sama. Oleh karena itu, program pelatihan ini sangat layak untuk dikembangkan dan dijadikan bagian dari kurikulum pendidikan vokasi di SMK Sirajul Falah.

Disarankan agar ke depan pelatihan serupa dilakukan secara berkala dengan materi yang lebih variatif dan dilengkapi fasilitas teknologi yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran secara optimal. Dengan demikian, pelatihan ini dapat terus memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia di lingkungan sekolah.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang berjudul “Pembuatan Flyer Menggunakan Aplikasi Canva di SMK Sirajul Falah” dapat terlaksana dengan baik.

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. E. Nurzaman A.M., M.Si., M.M. selaku Rektor Universitas Pamulang, yang telah memberikan dukungan dan fasilitas dalam pelaksanaan kegiatan ini.
2. Bapak Dr. Susanto, S.H., M.M., M.H. selaku Ketua LPPM Universitas Pamulang, atas bimbingan dan arahan yang diberikan selama proses kegiatan.
3. Bapak Yan Mitha Djaksana S.Kom, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pamulang, yang telah mendukung kegiatan ini dengan penuh komitmen.
4. Bapak Dr. Ahmad Musyafa, M.Kom. selaku Kaprodi Teknik Informatika Universitas Pamulang, yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan program ini.
5. Bapak Madro'i, S.Pd., M.Pd. selaku Pimpinan SMK Sirajul Falah, yang telah menerima dan memfasilitasi kegiatan pelatihan ini dengan baik.
6. Semua dosen, mahasiswa, dan pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan

pelatihan ini. Tanpa dukungan dan kerjasama dari semua pihak, kegiatan ini tidak akan dapat terlaksana dengan sukses.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada siswa-siswi SMK Sirajul Falah yang telah berpartisipasi aktif dalam pelatihan ini. Semoga ilmu yang didapat dapat bermanfaat dan diterapkan di masa depan.

Kami menyadari bahwa kegiatan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Nugroho, H. (2021). Desain Grafis Digital untuk Pemula. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sari, D., & Putra, A. (2020). Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Pelatihan Desain Grafis. Bandung: Alfabeta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2022). Kurikulum Pendidikan Vokasi. Jakarta: Kemendikbud.
- Canva.com. (2024). Panduan Penggunaan Canva. Diakses dari <https://www.canva.com>
- Effendi, N., Suliska, G., Marthika, L., Ferdian, T., & Wineh, S. (2022). Peningkatan penjualan produk umkm masa pandemi covid-19 melalui pelatihan digital marketing dengan graphic designer software canva. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(1), 643. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i1.6574>
- Hasanati, N. (2023). User experience analysis of the canva application using the system usability scale (sus) method.. *Jurnal Perangkat Lunak*, 5(3), 224-231. <https://doi.org/10.32520/jupel.v5i3.2630>
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA. *JPMA - Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48–53. <https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.532>
- Widyaningrum, W. and Sondari, E. (2021). Implementasi literasi digital dalam merancang desain pembelajaran menggunakan aplikasi canva. *Dharmas Education Journal (De\_journal)*, 2(2), 321-328. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v2i2.512>
- Yuniarti, P., Indriyani, F., Suharini, S., & Marthanti, A. (2022). Penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan desain promosi usaha pada karang taruna desa sukaharja. *Jurnal Abdimas Ekonomi Dan Bisnis*, 1(2), 88-95. <https://doi.org/10.31294/abdiekbis.v1i2.655>