

Rumpun Ilmu* : Ilmu Komputer

PROPOSAL
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PKM)



**Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva
untuk Meningkatkan Promosi Produk UMKM**

Oleh :

Tim Pengusul

No.	Nama	NIDN/NIM	Jabatan	Keterangan
1.	Kusmanto, M.Kom	0120037603	Dosen	Ketua Pelaksana
2.	Susi Suryadi, M.Kom	0128027901	Dosen	Anggota
3.	Sri Lestari	20460810 944	Mahasiswa	Anggota
4.	Tatang Hidayat	20460810 953	Mahasiswa	Anggota

UNIVERSITAS AL WASHLIYAH LABUHANBATU

Tahun 2023

Rumpun Ilmu* : Ilmu Komputer

PROPOSAL
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PKM)



**Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva
untuk Meningkatkan Promosi Produk UMKM**

Oleh :

Tim Pengusul

No.	Nama	NIDN/NIM	Jabatan	Keterangan
1.	Kusmanto, M.Kom	0120037603	Dosen	Ketua Pelaksana
2.	Susi Suryadi, M.Kom	0128027901	Dosen	Anggota
3.	Sri Lestari	20460810 944	Mahasiswa	Anggota
4.	Tatang Hidayat	20460810 953	Mahasiswa	Anggota

UNIVERSITAS AL WASHLIYAH LABUHANBATU

Tahun 2023

HALAMAN PENGESAHAN

Judul PKM : Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Promosi Produk UMKM

Kode>Nama Rumpun Ilmu : 459/ Ilmu Komputer

Ketua Peneliti:

- a. Nama Lengkap : Kusmanto, M.Kom
- b. NIDN : 0120037603
- c. Jabatan Fungsional : Lektor/ IIC
- d. Program Studi : Teknik Informatika
- e. Nomor HP : 08126488106
- f. Alamat surel (e-mail) : kusnabara03@gmail.com

Anggota Peneliti (1)

- a. Nama Lengkap : Sudi Suryadi, M.Kom
- b. NIDN : 0128027901

Anggota Peneliti (2)

- a. Nama Lengkap : Sri Lestari
- b. NIM : 20460810 944

Anggota Peneliti (3)

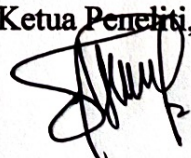
- a. Nama Lengkap : Tatang Hidayat
- b. NIM : 20460810 953

Biaya PKM : - diusulkan ke univa Rp 7.000.000,-
- dana institusi lain Rp. -
- *inkind* sebutkan


Rantauprapat, 10 Juli 2022

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

(Samsir, M.Kom)
NIDN. 0120067901

Ketua Peneliti,

(Kusmanto, M.Kom)
NIDN. 0120037603

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat


(Wita Ferwati, M.Pd)
NIDN. 0123028901

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Penelitian Dosen **“Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Promosi Produk UMKM”**

2. Tim Pelaksana

No.	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Instansi Asal	Alokasi waktu (jam/minggu)
1	Kusmanto, M.Kom	Ketua	Teknik Informatika	Universitas Al Washliyah Labuhanbatu	20 Jam/ Minggu
2	Sudi Suryadi, M.Kom	Anggota	Teknik Informatika	Universitas Al Washliyah Labuhanbatu	20 Jam/ Minggu
3	Sri Lestari	Anggota	Teknik Informatika	Universitas Al Washliyah Labuhanbatu	20 Jam/ Minggu
4	Tatang Hidayat	Anggota	Teknik Informatika	Universitas Al Washliyah Labuhanbatu	20 Jam/ Minggu

3. Objek (khalayak sasaran) PKM Dosen :

Pelaku Bisnis Rumah UMKM

4. Masa Pelaksanaan

Mulai : bulan Jan Tahun 2023

Berakhir : bulan Des Tahun 2023

5. Usulan biaya UNIVA: Rp 7.000.000,-

6. Lokasi Penelitian Dosen :

Rumah UMKM Kabupaten Labuhanbatu

7. Mitra yang terlibat (uraikan apa kontribusinya)

- Perguruan Tinggi Penyediaan Tenaga Ahli, Dosen dan Mahasiswa untuk melakukan Kajian Metodologi
- Pelaku Bisnis UMKM sebagai pendukung proses pelaksanaan PKM
- Mendukung Publikasi hasil PKM

8. Permasalahan yang ditemukan dan solusi yang ditawarkan:

Permasalahan Yang Ditemukan :

1. Terjadi kesenjangan dalam Penentuan Promosi Produk UMKM
2. Kurangnya Kemampuan pelaku UMKM dalam mendesain produk

Solusi Yang Ditawarkan :

1. Melatih pelaku UMKM menggunakan aplikasi Canva secara mandiri
2. Menghasilkan materi promosi digital untuk meningkatkan penjualan

9. Kontribusi mendasar pada khalayak sasaran (uraikan tidak lebih dari 50 kata, tekankan pada manfaat yang diperoleh)

PKM ini membantu pelaku usaha UMKM untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan dalam desain kemasan produk menggunakan aplikasi canva yang menarik untuk mendukung peningkatan penjualan.

- a. Rencana luaran berupa jasa, sistem, produk/barang, paten, atau luaran lainnya yang ditargetkan
 - . Laporan PKM
 - Terpublikasi Jurnal

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG

HALAMAN PENGESAHAN ii

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM iii

DAFTAR ISI iv

RINGKASAN v

BAB I PENDAHULUAN 1

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 4

BAB III METODE PELAKSANAAN 6

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memiliki peran vital dalam perekonomian nasional. Namun, di era digitalisasi saat ini, banyak UMKM yang belum mampu memanfaatkan teknologi untuk promosi. Berdasarkan survei awal di pelaku usaha rumah UMKM Kabupaten Labuhanbatu, ditemukan bahwa 80% pelaku UMKM belum pernah menggunakan tools desain grafis untuk membuat konten promosi. Mereka hanya mengandalkan foto polos tanpa adanya informasi produk yang jelas (caption on image) atau desain yang estetik.[1]

Padahal, konsumen saat ini cenderung tertarik pada produk yang disajikan dengan visual menarik. Canva hadir sebagai aplikasi desain grafis yang mudah digunakan, memiliki banyak template, serta dapat diakses melalui smartphone. Dengan pelatihan ini, diharapkan UMKM mampu mandiri dalam membuat konten promosi yang efektif, hemat biaya (tidak perlu jasa desainer), dan mampu meningkatkan penjualan.

B. PERUMUSAN MASALAH

Adapun permasalahan yang dibahas dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara meningkatkan kemampuan pelaku UMKM dalam mendesain konten promosi?
2. Bagaimana cara memanfaatkan aplikasi Canva untuk membuat materi promosi yang menarik?
3. Bagaimana pengaruh peningkatan kualitas desain terhadap promosi produk UMKM?

C. TUJUAN PKM

1. Memberikan pengetahuan dan keterampilan desain grafis dasar kepada pelaku UMKM..
2. Melatih pelaku UMKM menggunakan aplikasi Canva secara mandiri.
3. Menghasilkan materi promosi digital (feed IG, story, katalog) yang menarik untuk mendukung peningkatan penjualan

D. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika Penulisan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Isi dari pendahuluan antara lain, Latar Belakang Masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat pkm, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II berisi tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang telah dilakukan penulis.

BAB III METODE PELAKSANAAN

Dalam bab III ini, peneliti membahas tentang apa saja ruang lingkup penelitian, seperti definisi variabel pada data dan sumber data.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pemasaran Digital UMKM

Menurut Kotler & Keller (2016), pemasaran digital memungkinkan usaha kecil untuk menjangkau pasar yang lebih luas dengan biaya yang relatif rendah. Visual yang menarik merupakan kunci utama untuk meningkatkan engagement di media sosial.

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merujuk pada kategori bisnis yang memiliki skala kecil hingga menengah dalam hal jumlah karyawan, aset, dan pendapatan jika dibandingkan dengan perusahaan yang lebih besar. UMKM memiliki peran yang penting dalam perekonomian banyak negara karena kontribusinya dalam penciptaan lapangan kerja, inovasi, dan pertumbuhan ekonomi.[1][2][3]

Dalam era digital saat ini, promosi yang efektif dan menarik sangatlah penting untuk membawa bisnis Anda ke perhatian lebih banyak orang. Dengan menggunakan alat desain grafis seperti Canva, Anda dapat dengan mudah menciptakan materi promosi yang profesional, bahkan tanpa latar belakang desain formal. Melalui pelatihan ini, kami berharap Anda akan merasakan manfaat dari keterampilan baru ini dan mampu menghasilkan materi promosi yang lebih menarik, kreatif, dan memikat bagi pelanggan Anda. [4]

Canva adalah sebuah platform pembuatan desain grafis dan konten publikasi yang lebih mudah dan cepat daripada software grafis lainnya. Tools ajaib ini bisa Anda gunakan secara online melalui browser desktop atau download aplikasi mobile-nya melalui App atau Play Store. Selain itu, ia menawarkan dua versi yaitu versi gratis dan versi berbayar (Pro). [4]

2.2 Desain Grafis dan Canva

Desain grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual. Canva adalah platform desain online yang menyediakan berbagai template, font, dan elemen grafis. Menurut penelitian sebelumnya (Putri, 2023), penggunaan Canva terbukti meningkatkan efisiensi waktu pembuatan konten hingga 50% dibandingkan menggunakan software berat seperti Adobe Photoshop.

BAB III METODE PELAKSANAAN

3.1 Metode Pelaksanaan

Program ini akan dilaksanakan dengan metode *participatory action research* (PAR), yang melibatkan aktif partisipasi mitra (UMKM) dalam setiap tahapan

Tahap	Kegiatan	Metode
1. Persiapan	Observasi lokasi, koordinasi dengan Kepala Desa, survey kebutuhan UMKM, dan persiapan modul.	Wawancara & Survei
2. Sosialisasi	Penyampaian pentingnya branding dan desain grafis untuk bisnis.	Ceramah & Diskusi
3. Pelatihan Inti	Materi: Pengenalan Canva, membuat logo sederhana, desain feed Instagram, desain story, dan katalog produk. Metode: <i>Hands-on practice</i> (1 mentor untuk 5 peserta).	Tutorial & Praktik Langsung
4. Pendampingan	Konsultasi dan revisi desain selama 1 minggu pasca pelatihan via grup WhatsApp.	Bimbingan Jarak Jauh
5. Evaluasi	Penilaian hasil karya (pre-test dan post-test), serta wawancara kepuasan peserta.	Kuesioner & Portfolio Assessment

A. Rencana Anggaran Biaya

No	Uraian	Vol	Satuan	Harga	Jumlah
1	Pengadaan ATK	1	Keg	300.000,-	300.000,-
2	Pembelian bahan habis pakai	1	Keg	850.000,-	850.000,-
3	Biaya Operasional PKM (Makan/Minum rapat, Biaya Transport,	1	Keg	2.200.000,-	2.200.000,-
4	Biaya Seminar dan Pembuatan Laporan dan Publikasi	1	Keg	2.500.000,-	2.500.000,-
5	Honor PKM	1	Keg	1.000.000,-	1.000.000,-
6	Dokumentasi dan Penggandaan	1	Keg	150.000,-	150.000,-

B. Jadwal PKM

Pelaksanaan kegiatan direncanakan pada bulan Februari 2023, dengan rincian:

Kegiatan	Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3	Minggu 4
Survey & Perijinan	X			
Sosialisasi		X		
Pelatihan (2 hari)			X	
Pendampingan & Evaluasi				X

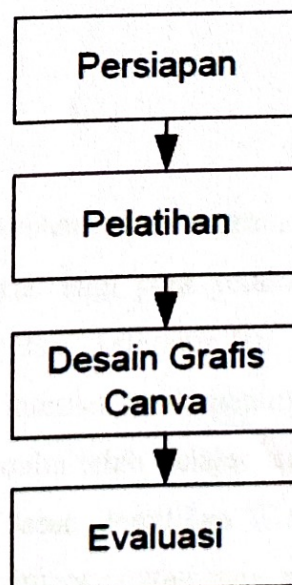
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Penjelasan Kegiatan

Pada Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan beberapa kegiatan . Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu:

1. Memberikan pengetahuan dengan menjelaskan materi tentang Canva sampai dengan Membuat Desain Promosi
2. Para pelaku Usaha diberikan tugas membuat akun desain Promosinya masing-masing
3. Dilakukan sesi tanya jawab dan peserta pelatihan memberikan pertanyaan dan pelaksana pengabdian atau pelatih menjawab pertanyaan hingga peserta memahaminya.
4. Diskusi dan evaluasi tentang kelemahan dan kelebihan dan keberlanjutan kegiatan pengabdian berupa desain Promosi Produk UMKM

Adapun metode pelaksanaan pelatihan desain promosi ini dalam mendukung peningkatan penjualan produk umkm dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelatihan Komputer Dasar

Keterangan.

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka Pelatihan ini dilaksanakan beberapa tahapan seperti yang terdapat pada gambar diatas.

1. Dalam tahap persiapan pelatihan, Kami meyiapkan beberapa handout dan rencana materi, untuk pemberi materi dan untuk praktik yang dapat digunakan langsung oleh para Pelaku Usaha (masyarakat) untuk menggunakan aplikasi canva dalam mendesain Bahan Promosi
2. Tahap pelatihan aplikasi yang di gunakan adalah Canva. Instruktur menjelaskan tentang fungsi masing-masing dari aplikasi Tesebut mengenai pengenalan aplikasi, Manfaat Promosi, Pewarnaan dengan alat bantu proyektor sehingga peserta dapat memahami tanpa harus mendengarkan teori atau membaca modul terlebih dulu.
3. Tahapan Desain Grafis. Peserta pelatihan melakukan praktik secara langsung pada perangkat komputer atau smartphone yang mereka gunakan. Pada tahapan ini kami memberikan bagaimana membuat akun di Canvadan mendesain Bahan Promosi
4. Tahapan Evaluasi. Instruktur dan para pelaku usaha melakukan diskusi langsung seperti tanya jawab sebagai pelengkap sabagai upaya agar pemahaman para peserta dapat dibuktikan, pertanyaan para peserta pelatihan dapat kami jelaskan sehingga peserta pelatihan benar-benar memahami proses penggunaan aplikasi Canva dan mendapatkan hasil yang baik.

KESIMPULAN

Pelatihan desain grafis dalam membuat desain promosi dengan aplikasi canva telah memberikan manfaat yang signifikan bagi para pelaku usaha. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada pelaku udaha dalam menggunakan teknologi digital dan internet untuk meningkatkan media promosi

Dalam pelatihan ini, para pelaku usaha telah belajar tentang prinsip desain Pengenalan Canva Membuat, Materi Promosi Dasar, Pemilihan Warna dan Tipografi, Desain Logo Sederhanam. Pelatihan ini telah mempersiapkan para pelaku usaha untuk menghadapi tantangan di era digital. Mereka telah meningkatkan kompetensi mereka dalam bidang promosi dan mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pemasaran sehari-hari. Dengan kemampuan baru yang diperoleh, para pelaku usaha dapat menciptakan pengalaman desain yang lebih menarik, interaktif, dan adaptif bagi pelanggan mereka.

PENUTUP

Demikian proposal ini dibuat. Pelatihan desain grafis menggunakan Canva ini diharapkan mampu menjadi solusi praktis bagi UMKM di Kabupaten Labuhanbatu dalam menghadapi tantangan digitalisasi. Dengan adanya peningkatan kualitas promosi visual, diharapkan omzet UMKM dapat meningkat dan mampu bersaing di pasar yang lebih luas. Kami berharap proposal ini mendapatkan dukungan dan persetujuan dari pihak terkait agar program dapat terealisasi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Karim and E. Purba, "Jurnal Mitra Pengabdian Farmasi Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Masyarakat Tanjung Medan," vol. 1, no. 3, pp. 85–88, 2022.
- [2] A. Karim and G. Ginting, "Pemanfaatan Digital Marketing Dengan Facebook Ads Bagi Pelaku UMKM Di Labuhanbatu," *J. Pengabd. Masy. Gemilang*, vol. 2, pp. 12–16, 2021.
- [3] A. S. Munarsih, Mada Faisal Akbar, Aris Ariyanto, Ivantan, "Pelatihan Digital Marketing Dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Untuk Berwirausaha Pada Smk Muhammadiyah Parung - Bogor," *J. Pengabd. Dharma Laksana Mengabdikan Untuk Negeri*, vol. 3, no. 1, pp. 22–27, 2020.
- [4] Alexandromeo, "Apa itu Canva? Pengertian, Fitur, dan Cara Menggunakannya," 2023. Apa itu Canva? Pengertian, Fitur, dan Cara Menggunakannya (Lengkap).
- [5] Gramedia, "Pengertian Promosi (Promotion) : Pengertian Dari Ahli, Jenis, dan Contohnya," 2022. <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-promosi/>.



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT UNIVERSITAS AL WASHLIYAH LABUHANBATU

Sekretariat : Jl. Haji Adam Malik Lingkar Bypass, Rantauprapat, Labuhanbatu, 21414. Telepon: 0624-23400,
Faksimili: 0624-327303, Website: www.univalabuhanbatu.ac.id, e-mail: lppmunivalb@yahoo.com

SURAT TUGAS

Nomor : *Jk* /LPPM/UNIVA-LB/II/2023

Dalam rangka pelaksanaan Penelitian dilingkungan Universitas Al Washliyah Labuhanbatu, maka Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Al Washliyah Labuhanbatu menugaskan kepada :

No	Nama	NIDN
1	Kusmanto, M.Kom	0120037603
2	Sudi Suryadi, M.Kom	0128027901
3	Sri Lestari	20460810944
4	Tatang Hidayat	20460810953

Untuk melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan Judul " **Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Promosi Produk UMKM**", pada Bulan Februari s/d Selsai tahun 2023 di UMKM Kabupaten Labuhanbatu.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Rantauprapat, 5 Februari 2023

Ketua LPPM
Universitas Al Washliyah Labuhanbatu



Wita Ferwati, M.Pd
NIDN. 023028901

SURAT ERNYATAAN KETUA PENGUSUL

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kusmanto, M.Kom

NIDN : 0120037603

Pangkat / Golongan : III/c

Jabatan Fungsional : Lektor

Dengan ini menyatakan bahwa Pengabdian Kepada masyarakat saya dengan judul:
Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Promosi
Produk UMKM

yang diusulkan sebagai **Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang sumber
Dana Internal Universitas Al Washliyah Labuhanbatu** untuk tahun anggaran 2023
bersifat **original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain.**

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan
ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang
berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penugasan yang sudah diterima
ke Universitas Al Washliyah Labuhanbatu.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Rantauprapat, Juli 2023
Yang menyatakan,

Mengetahui,
Ketua LPPM UNIVA



Wita Ferwati, M.Pd
NIDN. 0123028901

Kusmanto, M.Kom
NIDN. 0120037603