

PEMBERDAYAAN UMKM PENGRAJIN ROTAN MELALUI PELATIHAN DESAIN GRAFIS BERBASIS CANVA DI DESA BAKAN

EMPOWERING RATTAN HANDICRAFT SMEs THROUGH CANVA-BASED GRAPHIC DESIGN TRAINING IN BAKAN VILLAGE

Nurul Aulia Asri¹, Khairul Imtihan^{2*}

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, STMIK Lombok

Jln. Basuki Rahmat, No. 105 Praya, Lombok Tengah, NTB.

Alamat korespondensi: khairulimtihan31@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pelatihan desain grafis berbasis Canva ini dilaksanakan sebagai upaya pemberdayaan pelaku UMKM pengrajin rotan di Desa Bakan untuk meningkatkan keterampilan promosi digital. Pelaku UMKM di desa ini umumnya menghadapi keterbatasan dalam mengakses layanan desain profesional dan memiliki literasi digital yang rendah, sehingga mempengaruhi kualitas branding produk mereka. Tujuan kegiatan ini adalah membekali peserta dengan keterampilan desain dasar yang mudah dioperasikan dan aplikatif menggunakan platform Canva. Metode kegiatan meliputi observasi awal, penyusunan kurikulum, pelaksanaan pelatihan selama dua hari secara praktik langsung, serta evaluasi hasil melalui pre-test dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap prinsip desain grafis dengan rata-rata nilai post-test sebesar 72,8 dari nilai pre-test sebesar 32,8. Peserta juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan membuat logo dan materi promosi digital secara mandiri. Kegiatan ini memberikan dampak positif dalam penguatan strategi pemasaran dan kesadaran branding visual di kalangan UMKM. Oleh karena itu, pelatihan ini direkomendasikan untuk direplikasi di wilayah lain dengan dukungan tindak lanjut yang berkelanjutan.

Kata kunci: UMKM, pelatihan desain grafis, Canva, promosi digital, pemberdayaan masyarakat

ABSTRACT

This Canva-based graphic design training was carried out as an empowerment initiative for rattan handicraft SMEs in Bakan Village to enhance their digital promotion skills. The majority of SMEs in the area face limited access to professional design services and possess low digital literacy, which affects the quality of their product branding. This program aimed to equip participants with fundamental and practical design skills using the user-friendly Canva platform. The methodology involved initial observation, curriculum development, two days of hands-on training sessions, and evaluation through pre-test and post-test assessments. Results showed a significant increase in participants' understanding of graphic design principles, with an average post-test score of 72.8 compared to the pre-test score of 32.8. Participants also demonstrated improved ability to independently create logos and digital promotional materials. This activity had a positive impact on strengthening marketing strategies and raising awareness of visual

branding among local SMEs. Therefore, this training model is recommended for replication in other regions with appropriate follow-up support.

Keywords: SMEs, graphic design training, Canva, digital promotion, community empowerment

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam sektor ekonomi mikro yang dijalankan oleh pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Di tengah persaingan pasar yang semakin kompetitif, pelaku UMKM dituntut untuk mampu beradaptasi dengan berbagai strategi pemasaran berbasis digital agar dapat meningkatkan daya saing produknya (Setyorini *et al.*, 2022; Alamsyah, 2024). Salah satu upaya strategis yang dapat dilakukan adalah dengan mengoptimalkan desain grafis sebagai media promosi visual. Desain yang menarik, informatif, dan profesional mampu meningkatkan daya tarik produk, membangun citra merek, serta memperluas jangkauan pemasaran secara digital (Dai *et al.*, 2022; Effendi *et al.*, 2022).

Namun, masih banyak pelaku UMKM, khususnya yang berada di wilayah perdesaan, yang menghadapi berbagai keterbatasan seperti rendahnya literasi digital, minimnya akses terhadap jasa desain profesional, serta keterbatasan pengetahuan tentang prinsip desain grafis. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kualitas materi promosi produk yang mereka hasilkan, sehingga menghambat potensi pertumbuhan usaha. Dalam konteks tersebut, pelatihan desain grafis menjadi solusi praktis dan relevan untuk memberdayakan UMKM agar mampu memproduksi konten visual yang lebih kompetitif (Mutiarachim and Tyoso, 2024; Rodi *et al.*, 2025).

Salah satu aplikasi desain grafis berbasis web yang sangat populer dan mudah diakses adalah Canva. Canva memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai bentuk desain promosi seperti poster, katalog, konten media sosial, dan logo secara intuitif tanpa memerlukan keterampilan teknis yang tinggi (Al Hidayah *et al.*, 2024; Arifin *et al.*, 2024). Berbagai studi telah menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan keterampilan desain pelaku UMKM, tetapi juga memberikan dampak nyata dalam peningkatan pemasaran digital mereka (Azise, Fitriyah and Rahman, 2024; Supriyadi *et al.*, 2024).

Desa Bakan merupakan salah satu desa yang memiliki potensi ekonomi lokal melalui pengrajin rotan. Produk-produk rotan dari desa ini memiliki nilai estetika dan fungsional yang tinggi, namun masih terkendala dalam strategi pemasaran modern. Promosi produk masih didominasi oleh metode konvensional dari mulut ke mulut dan sangat minim sentuhan visual

branding. Sebagaimana ditegaskan oleh Arifin et al (2024), pelestarian dan pengembangan kerajinan rotan perlu didukung oleh inovasi teknologi pemasaran, termasuk melalui pelatihan desain grafis (Fadila *et al.*, 2023; Imtihan *et al.*, 2023, 2024).

Melalui kegiatan pelatihan desain grafis berbasis Canva, pelaku UMKM di Desa Bakan diharapkan dapat memiliki keterampilan untuk menciptakan materi promosi yang relevan dan menarik, memperkenalkan produknya ke pasar digital, serta membangun citra usaha yang lebih profesional. Pendekatan pemberdayaan melalui pelatihan ini sejalan dengan kebutuhan penguatan kapasitas SDM UMKM di wilayah perdesaan (Kalis *et al.*, 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pelaku UMKM pengrajin rotan dalam membuat desain grafis sebagai media promosi melalui aplikasi Canva. Harapannya, kegiatan ini dapat mendukung pemberdayaan ekonomi lokal, meningkatkan daya saing produk UMKM di pasar digital, serta menjadi model pelatihan yang dapat direplikasi di desa-desa lainnya.

METODE KEGIATAN

Kegiatan pelatihan desain grafis berbasis Canva bagi pelaku UMKM pengrajin rotan di Desa Bakan dilaksanakan secara terencana dan sistematis. Metode kegiatan mencakup empat tahapan utama: identifikasi masalah, perencanaan pelatihan, pelaksanaan teknis di lapangan, serta evaluasi dan tindak lanjut. Setiap tahap disesuaikan dengan karakteristik peserta dan tujuan kegiatan pengabdian.

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 1–2 Februari 2025 dan bertempat di rumah warga di Desa Bakan, Kecamatan Janapria, Kabupaten Lombok Tengah. Pemilihan lokasi ini mempertimbangkan aksesibilitas peserta serta menciptakan suasana yang kondusif dan partisipatif. Lokasi yang bersifat lokal dan familiar bertujuan untuk mengurangi hambatan logistik, meningkatkan kenyamanan peserta, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Objek, Sasaran, dan Mitra Kegiatan

Objek kegiatan ini adalah pelaku UMKM pengrajin rotan yang berada di Desa Bakan. Mereka merupakan produsen kerajinan rotan skala rumah tangga yang selama ini memasarkan produk secara tradisional. Sasaran kegiatan berjumlah 7 peserta, yang dipilih berdasarkan observasi awal

terkait keterbatasan kemampuan promosi visual serta belum digunakannya media digital dalam pemasaran produk. Mitra utama dalam kegiatan ini adalah kelompok UMKM pengrajin lokal serta tokoh masyarakat desa yang mendukung pelaksanaan kegiatan.

Jumlah Peserta atau Anggota Mitra Terlibat

Jumlah peserta pelatihan sebanyak 7 orang. Mereka berasal dari keluarga pelaku usaha rotan yang aktif memproduksi kursi, meja, dan aksesoris berbahan dasar rotan. Peserta dipilih dengan mempertimbangkan kesesuaian profil usaha dan kebutuhan terhadap keterampilan desain grafis.

Metode Pelaksanaan Kegiatan



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam empat tahap utama:

1. Identifikasi Masalah dan Kebutuhan

Sebelum pelaksanaan pelatihan, dilakukan observasi awal dan wawancara informal dengan pelaku UMKM. Tujuannya adalah menggali permasalahan utama yang dihadapi, khususnya dalam aspek promosi produk. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar pelaku UMKM belum memiliki keterampilan dalam desain grafis dan promosi digital, serta belum mengenal aplikasi desain seperti Canva.

2. Perencanaan Materi dan Kurikulum Pelatihan

Tahap ini mencakup penyusunan kurikulum pelatihan yang difokuskan pada konten berbasis praktik. Materi meliputi:

- Pengantar aplikasi Canva dan antarmukanya

- Prinsip dasar desain grafis: warna, tipografi, dan tata letak
- Pembuatan desain logo, poster produk, dan konten media sosial
- Cara menyimpan dan membagikan hasil desain untuk keperluan promosi

Materi disusun dengan mempertimbangkan tingkat literasi digital peserta, serta diarahkan pada keterampilan yang langsung dapat diterapkan untuk promosi usaha mereka.

3. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan selama dua hari, masing-masing dua jam per sesi (pukul 10.00–12.00 WIB). Metode pelatihan bersifat interaktif dan berbasis praktik langsung, dengan tahapan sebagai berikut:

- Hari pertama: pengenalan Canva, elemen visual, dan praktik membuat desain logo
- Hari kedua: praktik membuat poster promosi, penyusunan katalog sederhana, serta simulasi publikasi konten di media sosial

Setiap peserta didampingi instruktur saat praktik, dan diberikan umpan balik langsung terhadap hasil desain mereka.

4. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Evaluasi dilakukan dengan dua pendekatan:

- Pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman teori dasar desain grafis
- Penilaian hasil desain peserta sebagai bentuk evaluasi praktik, dilihat dari aspek kesesuaian warna, keterbacaan tipografi, dan komposisi tata letak

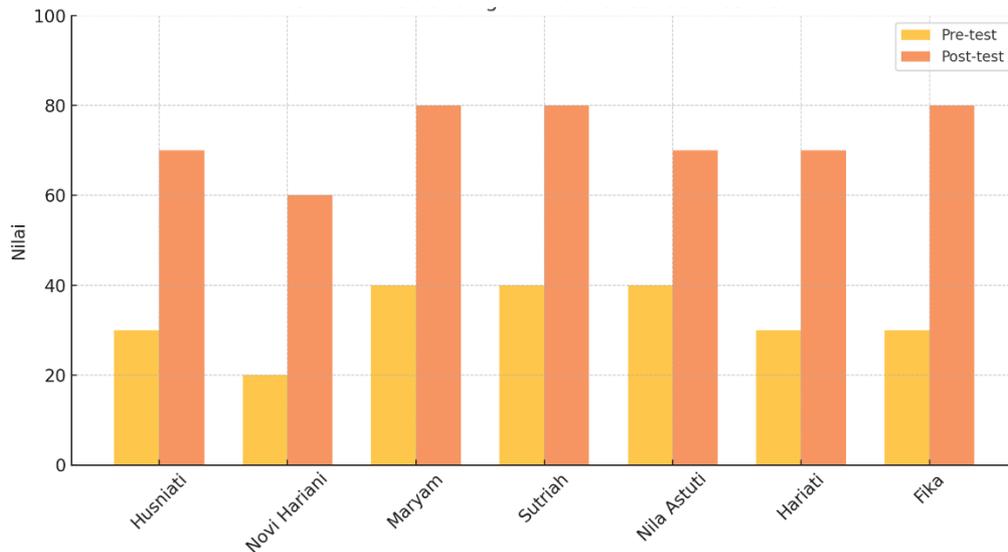
Selain itu, dilakukan diskusi kelompok pada akhir pelatihan untuk menggali pengalaman peserta, menyampaikan kendala selama pelatihan, dan mendiskusikan langkah selanjutnya dalam menerapkan keterampilan yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan desain grafis berbasis Canva bagi UMKM pengrajin rotan di Desa Bakan menunjukkan hasil yang menggembirakan, baik dari sisi peningkatan pengetahuan peserta maupun kualitas hasil desain yang mereka ciptakan. Kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai media transfer pengetahuan, tetapi juga memberikan dampak langsung terhadap kesiapan peserta dalam memanfaatkan teknologi digital untuk keperluan promosi produk.

Pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar desain grafis para pelaku UMKM. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, rata-rata nilai peserta meningkat dari 32,8 menjadi 72,8, atau sekitar 122% peningkatan. Hal ini mencerminkan pemahaman yang

lebih baik terhadap elemen desain, seperti warna, tipografi, dan tata letak, yang sebelumnya tidak dikuasai oleh sebagian besar peserta.



Grafik 1. Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test

Di samping aspek kognitif, peningkatan juga terlihat dari hasil desain yang dihasilkan peserta. Pada awalnya, desain mereka cenderung tidak proporsional, pemilihan warna kurang harmonis, dan elemen visual tidak tersusun rapi. Namun setelah dua hari pelatihan, peserta mampu menghasilkan logo usaha, poster produk, dan konten promosi media sosial yang lebih menarik dan komunikatif.

Kegiatan ini dilaksanakan selama dua hari, yakni pada tanggal 1–2 Februari 2025. Waktu pelaksanaan dipilih berdasarkan ketersediaan peserta dan menghindari jam sibuk produksi harian mereka. Setiap sesi berdurasi dua jam dan dilaksanakan secara terfokus dalam suasana partisipatif. Pelatihan dilaksanakan di rumah warga di Desa Bakan, Kecamatan Janapria, Kabupaten Lombok Tengah. Pemilihan tempat ini bertujuan untuk memudahkan akses peserta dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan tidak formal, sehingga peserta lebih mudah terlibat aktif. Sebanyak 7 pelaku UMKM pengrajin rotan berpartisipasi dalam pelatihan ini. Mereka berasal dari berbagai latar belakang usia dan tingkat pendidikan, namun memiliki kesamaan dalam keterbatasan literasi digital dan promosi produk. Instruktur berasal dari tim pengabdian masyarakat dengan latar belakang teknologi informasi dan desain grafis



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan

Metode pelatihan menggabungkan ceramah singkat, demonstrasi langsung, dan praktik terstruktur. Pada hari pertama, peserta dikenalkan dengan aplikasi Canva dan elemen dasar desain. Hari kedua difokuskan pada praktik membuat desain promosi berbasis produk rotan yang dimiliki peserta. Selama sesi praktik, peserta dibimbing secara aktif dan diberikan umpan balik konstruktif. Sebagaimana dikemukakan oleh Endra et al. (2024), pendekatan berbasis praktik ini efektif meningkatkan self-efficacy dan kreativitas pelaku UMKM dalam membuat konten promosi. Hal serupa juga ditemukan oleh Rodi et al. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis aplikasi digital seperti Canva sangat cocok untuk pemula karena antarmukanya intuitif dan mudah digunakan.

Peningkatan keterampilan desain grafis memiliki implikasi langsung terhadap strategi branding dan pemasaran produk UMKM, terutama dalam konteks digitalisasi usaha. Produk rotan yang sebelumnya hanya dipasarkan secara offline kini berpotensi menjangkau pasar yang lebih luas melalui media sosial dan katalog digital. Hal ini selaras dengan temuan Alamsyah (2024) bahwa UMKM yang mampu mengelola konten visual dengan baik cenderung memiliki performa pemasaran yang lebih kuat di era digital. Pelatihan ini juga menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat, hambatan teknologi pada pelaku usaha kecil di daerah perdesaan dapat diminimalkan. Bahkan peserta menyatakan komitmennya untuk terus menggunakan Canva secara mandiri dalam strategi promosi mereka.

Kegiatan pelatihan ini memiliki sejumlah implikasi praktis bagi pengelola program pemberdayaan UMKM maupun pemangku kepentingan di tingkat desa dan daerah:

1. Strategi Pemberdayaan yang Lebih Kontekstual

Pelatihan menunjukkan bahwa pendekatan yang disesuaikan dengan kondisi lokal lebih efektif dibanding model pelatihan generik. Oleh karena itu, perangkat desa atau lembaga pemberdayaan sebaiknya menerapkan model pelatihan berbasis kebutuhan lokal dan sumber daya yang tersedia, termasuk mempertimbangkan bahasa, budaya visual, dan media yang akrab bagi masyarakat setempat.

2. Pentingnya Kolaborasi Multipihak

Program ini menyoroti pentingnya sinergi antara perguruan tinggi, UMKM lokal, dan tokoh masyarakat. Perguruan tinggi berperan sebagai penyedia keahlian dan sumber daya akademik, sementara masyarakat menjadi mitra penerima manfaat dan co-creator solusi. Kolaborasi semacam ini mendorong *mutual learning* dan memperkuat keberlanjutan kegiatan pengabdian.

3. Digitalisasi sebagai Pilar Penguatan Ekonomi Mikro

Hasil kegiatan ini mendukung gagasan bahwa digitalisasi bukan lagi pilihan, tetapi kebutuhan strategis bagi UMKM untuk bertahan dan berkembang di era kompetisi terbuka. Oleh karena itu, desa dan kecamatan perlu merumuskan kebijakan atau alokasi anggaran untuk mendukung infrastruktur pelatihan digital dan literasi teknologi bagi UMKM.

4. Peran Canva sebagai Solusi Teknologi Tepat Guna

Canva terbukti menjadi platform yang inklusif, hemat biaya, dan ramah pengguna, sehingga dapat direkomendasikan secara luas dalam program pelatihan desain grafis untuk UMKM, sekolah, dan lembaga sosial di daerah tertinggal.

5. Model Replikasi untuk Desa Lain

Berdasarkan keberhasilan kegiatan ini, model pelatihan berbasis Canva dapat dijadikan prototipe untuk pengembangan pelatihan serupa di desa-desa lain. Dengan penyesuaian materi dan pendekatan sesuai konteks lokal, model ini berpotensi meningkatkan branding produk lokal secara signifikan di pasar digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan desain grafis berbasis Canva yang dilaksanakan bagi pelaku UMKM pengrajin rotan di Desa Bakan telah memberikan hasil yang positif dan sesuai dengan tujuan kegiatan. Melalui pendekatan partisipatif dan praktik langsung, kegiatan ini mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai prinsip-prinsip dasar desain grafis seperti komposisi warna, tipografi, dan tata letak. Peningkatan signifikan terlihat dari hasil pre-test dan post-test, di mana seluruh peserta mengalami kemajuan dalam aspek kognitif maupun keterampilan teknis. Peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dan menyatakan komitmen untuk menerapkan hasil pelatihan dalam strategi pemasaran digital mereka, khususnya melalui pembuatan logo, poster, dan konten media sosial produk rotan. Hasil desain yang mereka buat selama pelatihan mencerminkan peningkatan kualitas visual yang mendukung citra produk dan daya tarik konsumen. Dengan demikian, kegiatan ini terbukti menjadi salah satu bentuk intervensi yang efektif dalam pemberdayaan UMKM berbasis teknologi tepat guna dan kontekstual.

Meskipun pelatihan telah berhasil dilaksanakan dengan baik, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang. Pertama, diperlukan pengembangan modul lanjutan yang tidak hanya membahas desain dasar, tetapi juga mencakup materi tentang strategi branding digital dan manajemen konten visual secara komprehensif. Kedua, perlu adanya pendampingan pascapelatihan secara berkala, baik dalam bentuk klinik desain, bimbingan daring, atau kelompok belajar lokal, agar peserta dapat terus mengasah keterampilannya dan mengatasi hambatan teknis yang mungkin muncul. Ketiga, akses terhadap perangkat digital dan jaringan internet perlu ditingkatkan melalui dukungan dari pemerintah desa atau lembaga mitra, karena keterbatasan ini masih menjadi tantangan utama dalam penerapan hasil pelatihan secara berkelanjutan. Keempat, model pelatihan ini dapat dijadikan prototipe dan direplikasi di desa-desa lain dengan karakteristik serupa, khususnya bagi kelompok UMKM berbasis kerajinan lokal. Kelima, sinergi antara perguruan tinggi, pemerintah desa, dan sektor swasta perlu terus dikembangkan agar kegiatan seperti ini dapat menjadi bagian dari program pemberdayaan ekonomi digital secara menyeluruh dan berkelanjutan di tingkat desa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan pelatihan desain grafis berbasis Canva bagi pelaku UMKM pengrajin rotan di Desa Bakan. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Pemerintah Desa

Bakan, khususnya Kepala Desa dan perangkatnya, yang telah memberikan izin dan fasilitas tempat pelaksanaan kegiatan. Penulis juga mengapresiasi peran aktif para peserta pelatihan yang menunjukkan antusiasme dan komitmen tinggi selama proses berlangsung. Dukungan dari masyarakat setempat menjadi elemen penting dalam kelancaran kegiatan ini, dan diharapkan sinergi semacam ini dapat terus terjalin dalam program-program pemberdayaan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, A.I.S. (2024) "Peran aplikasi Canva dalam mendukung UMKM bersaing di era digital," *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 8(2), pp. 343–350.
- Arifin, A., Purwanto, P. and Saputri, P.Y. (2024) "Revitalisasi Kerajinan Rotan di Desa Negasaka Inovasi dan Pelestarian Warisan Budaya Lokal," *Bagimu Negeri: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), pp. 437–441.
- Arifin, A.H. *et al.* (2024) "Peningkatan kreativitas guru PAUD di kota tangerang dalam membuat media pembelajaran berbasis canva," *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(1), pp. 151–157.
- Azise, N., Fitriyah, N.S. and Rahman, M. (2024) "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Siswa MTs Nurul Hikam," *Mimbar Integritas: Jurnal Pengabdian*, 4(1), pp. 260–269.
- Dai, R.H. *et al.* (2022) "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Guru SDN 2 Limboto," *Devotion: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Bidang Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 1(2), pp. 27–30.
- Effendi, N.I. *et al.* (2022) "Peningkatan penjualan produk UMKM masa pandemi Covid-19 melalui pelatihan digital marketing dengan graphic designer software Canva," *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(1), pp. 643–653.
- Fadila, D. *et al.* (2023) "Pelatihan Dan Pendampingan Pemanfaatan Tool Mail Marge Dalam Pembuatan Administrasi Surat Menyurat Di Bagian Sekertariat Pada Dinas Tenaga Kerja Dan Transmigrasi Kabupaten Lombok Tengah," *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), pp. 156–161. Available at: <http://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio/article/view/329>.
- Al Hidayah, H. *et al.* (2024) "Penggunaan Media Pembelajaran Desain Grafis Melalui Aplikasi Canva," *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), pp. 97–102.
- Imtihan, K. *et al.* (2023) "Pelatihan Pemanfaatan Schoology Learning Management System Sebagai Media Pembelajaran Untuk Guru dan Siswa," *JPEMAS: Jurnal Pengabdian*

- Kepada Masyarakat, 2(1), pp. 97–102. Available at: <https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio/article/view/622>.
- Imtihan, K. *et al.* (2024) "PENINGKATAN PENJUALAN PUPUK ORGANIK PADA FORUM PERSATUAN PEMUDA KREATIF (FP2K) DESA SAMBELIA MELALUI PELATIHAN, MANAJEMEN USAHA DAN PROMOSI DIGITAL," *Jurnal Abdi Insani*, 11(4), pp. 1655–1669. Available at: <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i4.1968>.
- Kalis, M.C.I. *et al.* (2024) "PELATIHAN PENINGKATAN KAPASITAS SDM BAGI UMKM PERBATASAN SEBAGAI UPAYA PEMBENTUKAN BORDER BRANDING," *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), pp. 5069–5073.
- Mutiarachim, A. and Tyoso, J.S.P. (2024) "Pelatihan pembuatan media promosi mudah dan menarik dengan aplikasi Canva untuk UMKM di Desa Blerong Kabupaten Demak," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara (JPMN)*, 4(1), pp. 1–9.
- Rodi, M. *et al.* (2025) "PENINGKATAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS BERBASIS WEB MELALUI PELATIHAN CANVA," *IKA BINA EN PABOLO: PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 5(1), pp. 10–22.
- Setyorini, S. *et al.* (2022) "Pelatihan Komputer Desain Canva Bagi Anak Remaja Di Desa Mojosari Kepanjen Malang," *E-Amal: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), pp. 793–798.
- Supriyadi, S. *et al.* (2024) "Pelatihan Desain Grafis Untuk Memaksimalkan Peran Media Sosial Pada JPRMI Menggunakan Aplikasi Canva," *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(3), pp. 210–217.