



Pelatihan Penggunaan Platform Desain Grafis dan Konten Publikasi dengan Aplikasi Canva sebagai Media Penunjang dalam Meningkatkan Penjualan pada Siswa Kejuruan Kuliner

Fakhriani Ekawati,S.Kom.,M.Kom

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin

Lilis Anggraini,S.Kom.,M.Kom

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin

Muharir,S.Kom.,M.Kom

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin

Alamat: Jl. Adhyaksa No. 2 Kota Banjarmasin – Kalimantan Selatan.

Korespondensi penulis: fakhrianiekawati@gmail.com

Abstract.

At every vocational school in Indonesia it aims to prepare students to work in a particular field. One of it is a culinary expertise program where students are required to have good knowledge and skills in preparing, cooking and serving ready-to-eat food as well as being entrepreneurial and competitive in working world. To support student skills so that later they can help produce graduates who are ready to work independently in the culinary field in terms of product marketing, it requires graphic design and content training publication. Training on the use of graphic design platforms and publication content with the Canva application as a supporting medium in increasing sales to students Culinary Vocational is one of the skills needed by students culinary vocational school at SMK Negeri 4 Banjarmasin to grow the soul the entrepreneurs. One of the best Graphic Design and Content Publication Platforms accessible for free and easy to use is the Canva App. So that this training can be received and used by students later, good while still in school or when graduating from school, then for the method training in community service is to utilize the module that directly made using the Canva application and direct practice using Canva via Android or PC that can be used. At this training accompanied by three community service team members and two members from student. It is hoped that there will be training in the use of graphic design platforms and the content of this publication can improve skills and grow the soul entrepreneur students so that they can always compete in the world of work later.

Keywords: Culinary, Entrepreneur, Canva Application

Abstrak.

Pada setiap sekolah kejuruan yang ada di Indonesia bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat bekerja dalam bidang tertentu. Salah satu nya adalah program keahlian kuliner yang dimana siswa nya di tuntut agar memiliki pengetahuan dan keterampilan yang baik dalam menyiapkan, memasak dan menghidangkan makanan siap saji serta berjiwa entrepreneur dan kompetitif dalam dunia kerja. Untuk menunjang keterampilan siswa agar nantinya dapat membantu menghasilkan tamatan yang siap kerja secara mandiri di bidang kuliner dalam hal pemasaran produk, maka diperlukanlah sebuah pelatihan desain grafis dan konten publikasi. Pelatihan penggunaan platform desain grafis dan konten publikasi dengan aplikasi canva

sebagai media penunjang dalam meningkatkan penjualan pada siswa kejuruan kuliner merupakan salah satu keterampilan yang diperlukan oleh para siswa kejuruan kuliner di SMK Negeri 4 Banjarmasin untuk menumbuhkan jiwa entrepreneur nya. Salah satu Platform Desain Grafis dan Konten Publikasi yang dapat diakses secara gratis dan mudah digunakan adalah Aplikasi Canva. Agar pelatihan ini bisa diterima dan digunakan oleh para siswa nantinya, baik saat masih duduk di bangku sekolah ataupun saat lulus sekolah, maka untuk metode pelatihan pada pengabdian masyarakat ini adalah dengan memanfaatkan modul yang langsung dibuat menggunakan aplikasi Canva dan praktik langsung menggunakan Canva melalui android ataupun PC yang bisa digunakan. Pada pelatihan ini didampingi tiga orang tim pengabdian masyarakat dan dua orang anggota dari mahasiswa. Diharapkan dengan adanya pelatihan penggunaan platform desain grafis dan konten publikasi ini dapat meningkatkan keterampilan dan menumbuhkan jiwa entrepreneur para siswa agar dapat selalu berkompetisi dalam dunia kerja nantinya.

Kata kunci: Kuliner, Entrepreneur, Aplikasi Canva

LATAR BELAKANG

Seiring dengan berkembangnya zaman, maka semakin berkembang pula kemajuan dalam dunia teknologi dari tahun ke tahun. Teknologi merupakan suatu penciptaan manusia dalam berbagai bidang yang difungsikan untuk memudahkan manusia dalam berbagai hal seperti pekerjaan di perusahaan, pabrik, dunia interaksi sosial dan banyak hal lainnya. Berdasarkan survei yang diambil dari databoks.katadata.co.id, dari populasi masyarakat Indonesia pada Januari 2019 sebanyak 268,2 juta jiwa, pengguna aktif media sosial telah mencapai 150 juta pengguna. Hal ini menandakan bahwa ada lebih dari 50% penduduk Indonesia adalah pengguna media sosial. Melihat dari besarnya potensi yang bisa didapat dari pengguna media sosial di Indonesia saat ini, masyarakat ternyata mulai banyak memanfaatkan dan menggunakan platform desain grafis dan konten publikasi sebagai media dalam membuat desain baik itu kemasan produk ataupun desain konten untuk pengenalan produk usaha perorangan ataupun perusahaan di media sosial.

Pada SMK Negeri 4 mempunyai beberapa kompetensi keahlian, salah satunya adalah tata boga atau kuliner yang mana program keahlian tata boga atau kuliner ini tidak hanya bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat bekerja di sebuah perusahaan. Tetapi agar mereka bisa mandiri dan memiliki pengetahuan serta keterampilan yang baik dalam menyiapkan, memasak dan menghidangkan makanan siap saji serta berjiwa entrepreneur untuk mengelola usaha tata boga. Para siswa yang ada di program keahlian tata boga atau kuliner dituntut harus memahami inovasi dan masalah keuangan agar risiko pada usahanya nanti tidak menimbulkan kerugian yang besar. Maka dari itu untuk menunjang keterampilan siswa agar nantinya dapat membantu menghasilkan tamatan yang siap kerja secara mandiri di bidang

kuliner dalam hal pemasaran produk ke pasar online dan offline dan dapat memberikan inovasi-inovasi baru serta membantu bagaimana cara agar dapat meminimalisir kerugian yang mungkin di alami, salah satu strateginya adalah dengan memberikan pelatihan desain grafis dan konten publikasi. Disini salah satu Platform Desain Grafis dan Konten Publikasi yang dapat diakses secara gratis dan mudah digunakan untuk pemula tanpa adanya latar belakang ilmu desain adalah dengan menggunakan Aplikasi Canva.

KAJIAN TEORITIS

Promosi

Menurut Hamdani dan Sunyoto 00, menyatakan bahwa promosi merupakan salah satu variabel dalam bauran pemasaran yang sangat penting dilaksanakan oleh perusahaan dalam memasarkan produk. kegiatan promosi bukan saja berfungsi sebagai alat komunikasi antara perusahaan dengan konsumen, melainkan juga sebagai alat untuk mempengaruhi konsumen dalam kegiatan pembelian atau penggunaan produk sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya.

Didih Suryadi 0 menyatakan bahwa promosi adalah serangkaian kegiatan untuk mengkomunikasikan, memberi pengetahuan dan meyakinkan orang tentang suatu produk agar dia mengakui kehebatan produk tersebut, membeli dan memakai produk tersebut juga mengikat pemikiran dan perasaan dalam suatu wujud loyalitas terhadap produk.

Dari dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud promosi adalah suatu variabel dalam bauran pemasaran yang sangat penting dilaksanakan oleh perusahaan dalam memasarkan produk yang ditujukan untuk mempengaruhi konsumen agar produk yang mereka tawarkan dapat dikenal luas dengan melalui usaha yang dilakukan oleh marketer.

Desain Grafis

Pengertian Desain Grafis menurut Adi Kusrianto 0 adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks dan atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan". M. Suyanto 0 mendefinisikan desain grafis sebagai sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri" Menurut penuturan Tonny Hidayat 0 Desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar, karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa.

Desain Grafis merupakan pengembangan komunikasi visual yang beresonansi dengan audiens target tertentu dengan tujuan untuk menciptakan kesadaran, membentuk persepsi, meningkatkan pasar, berbagi, dan meningkatkan merek. Dalam sebuah bisnis, branding adalah hal penting. Semua perusahaan pastinya memiliki branding tersendiri yang sudah mereka rancang sejak lama. Untuk membuat branding baru pun, dibutuhkan desain grafis yang baik agar dapat diterima oleh masyarakat.

Desain grafis yang dibuat dengan baik jelas sudah pasti akan memberikan manfaat besar. Tidak hanya bisa membuat branding dan mempercepat proses kerja saja, tetapi juga bisa mengoptimalkan strategi marketing juga. Setiap strategi marketing yang dibuat pasti membutuhkan visualisasi yang baik. Agar dari sisi pengertian visual sesuai dengan strategi marketing, maka dibutuhkan desain grafis. Selain itu, strategi marketing yang dijalankan juga bisa lebih optimal. Dengan adanya marketing yang baik itu harus memiliki visual yang baik juga. Para konsumen yang melihatnya bisa lebih merasakan dampak dari strategi marketing itu ketika mereka ditawarkan satu bentuk visual yang keren.

Content Creator

Menurut Huotari, dkk (2015, hlm. 372) content creator merupakan kegiatan dalam menyebarkan informasi yang ditransformasikan ke dalam sebuah gambar, video dan tulisan atau disebut sebagai sebuah konten, yang kemudian konten tersebut disebarkan melalui platform dan salah satunya adalah media sosial Instagram ataupun Youtube.

Menurut Senft, M. T. (2008, hlm. 272) untuk menjadi seorang content creator itu tidak mudah, ada beberapa hal yang perlu dilakukan yaitu:

- a. Seorang content creator harus memilih konten yang sesuai dengan minat karena apapun yang dilakukan dengan minat maka akan menghasilkan sebuah karya yang bisa menginspirasi lebih banyak orang.
- b. Content creator memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Namun, seorang content creator dituntut untuk memiliki karya yang original. Intinya harus menjadi diri sendiri saat berkarya, karena hal tersebut unik dan menarik. Maka carilah hal-hal unik yang tidak dimiliki oleh content creator lainnya.
- c. Menjadi seorang content creator dituntut untuk selalu update dengan perkembangan trend terkini.
- d. Seorang content creator dituntut untuk selalu bisa multi-tasking dalam berbagai hal. Mulai dari hard skill dan juga soft skill. Banyak hal yang perlu dipelajari, mulai dari

belajar menulis wording yang readable, belajar edit video yang menarik, belajar dipotret, mengatur feed Instagram, dan masih banyak yang lainnya.

- e. Tantangan terberat bagi seorang content creator yaitu bisa selalu konsisten dalam berkarya.

Content creator merupakan orang yang berprofesi membuat konten dengan tujuan promosi bisnis. Dengan sejumlah variasi alasan menjadi content creator, Indonesia adalah gudang berbagai selebritas media sosial yang tidak ada habisnya dan terdapat ada banyak jenis bisnis content creator, seperti menghasilkan konten, kolaborasi, review produk, iklan, dan lain sebagainya. Sebagai seller online yang baik untuk pemula ataupun yang sudah profesional bisa memanfaatkan jenis konten tersebut untuk menjadi sarana dalam pemasaran bisnis.

Untuk bisa mencapai tujuan tersebut, seorang content creator harus memberikan informasi, relevansi, dan persona yang menarik di mata audiensnya. Berikut ini sejumlah alasan mengapa menjadi content creator sangat menarik:

- a. Content creator tidak punya atasan sehingga dapat mandiri dan bebas mengatur strategi kerjanya sendiri.
- b. Menjadi content creator bisa dilakukan sebagai kerja sampingan.
- c. Menjadi content creator berarti bisa kerja di mana saja dan kapan saja.
- d. Content creator punya kebebasan membuat persona atau membahas topik apa pun sesuai keinginan dan minatnya.
- e. Content creator bisa memberikan informasi dan atau fakta baru ke publik.
- f. Tidak dibutuhkan pengalaman teknis/spesialisasi tertentu untuk jadi content creator.

Dengan berbagai alasan tersebut, content creator punya fleksibilitas lebih tinggi dibanding sarana/platform periklanan lain. Dengan fleksibilitas tinggi tadi, tarif content creator jauh lebih murah dibanding platform periklanan lain.

Maka, dengan berlatih menjadi content creator dapat membantu dalam menjalankan strategi digital marketing dengan harga terjangkau. Adanya konten berkualitas, tepat sasaran, dan punya harga terjangkau akan lebih memudahkan dalam memasarkan suatu produk ke masyarakat.

Keuntungan Penggunaan Platform Desain Grafis Dan Konten Publikasi Dengan Aplikasi Canva Sebagai Media Penunjang Dalam Meningkatkan Penjualan.

90% informasi yang ditransmisikan dalam otak manusia bersifat visual sehingga bisnis memerlukan desain yang kuat untuk mengkomunikasikan tujuannya :

- a. Dengan 65% populasi yang dikategorikan sebagai ‘pelajar visual’, uang dapat dihabiskan dengan baik untuk merumuskan pendekatan visual untuk buat persona untuk bisnis yang dibuat.
- b. Alasan utama orang lebih memilih grafik dan citra dari pada teks yang ditimpa terutama karena kecepatan penyerapannya. Ini adalah komponen pertimbangan yang sangat penting dan juga kelemahan utama mengenai badan teks yang panjang.

Terlalu banyak salinan dalam sebuah iklan, misalnya, akan mengharuskan seseorang mendedikasikan terlalu banyak juga waktu untuk menyerap apa yang ingin dikatakan. Menurut Riset 3M, visual diproses 60.000 kali lebih cepat daripada teks. Grafik yang kuat dapat langsung mengomunikasikan pesan, perasaan, emosi, dan nilai; terkadang secepat satu detik.

Desain Grafis dan Konten Publikasi saat ini sangat dibutuhkan dalam bidang usaha, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya masyarakat yang banyak menggunakan jasa desainer grafis untuk media promosi. Namun, untuk para pelaku usaha pemula yang masih belum punya banyak modal, sangat disarankan memanfaatkan Aplikasi Canva sebagai media promosi agar dapat menunjang meningkatkan penjualan. Selain bisa menggunakan template secara gratis juga dapat membuat desain tersendiri, namun memang jika memilih untuk mendesain sendiri maka harus punya ide dan kreatifitas yang dapat diterima dan menarik perhatian masyarakat atau calon customer. Contoh media promosi untuk penjualan berupa, brosur, poster, spanduk, banner, konten media sosial dan lain sebagainya

METODE PENGABDIAN

Metode dari kegiatan pengabdian ini melalui pelatihan dengan pemanfaatan modul praktikum yang disediakan yaitu dengan metode teori pembelajaran dan praktik langsung di SMK Negeri 4 Banjarmasin. Selain itu, juga diberikan simulasi bagaimana menggunakan Aplikasi Canva dalam pembuatan kemasan produk yang lebih menarik dan cara tahap awal pembuatan konten publikasi agar lebih banyak menarik peminat.

Melalui kegiatan pelatihan ini, didampingi oleh beberapa instruktur profesional dibidangnya dengan materi pelatihan sebagai berikut :

- a. Memberikan arahan dan mendorong agar para siswa dapat lebih berinovasi dalam membuka pintu usaha, pasar, dan produk.
- b. Pengenalan media sosial dalam strategi pemasaran.
- c. Pelatihan pembuatan desain kemasan produk dan konten publikasi.

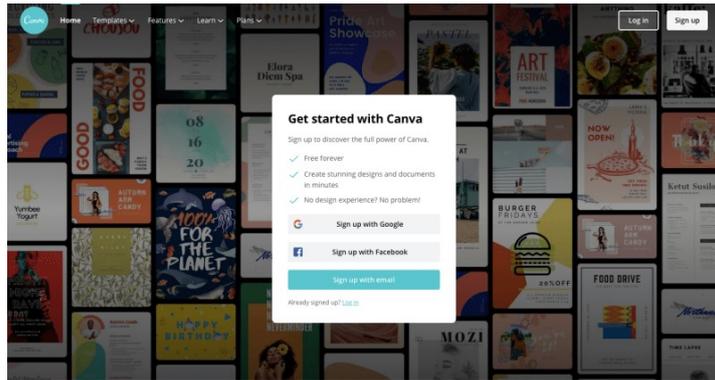
d. Praktikum

Tabel 1. Daftar Jenis Kegiatan, Materi, Pemateri dan Waktu Pelaksanaan

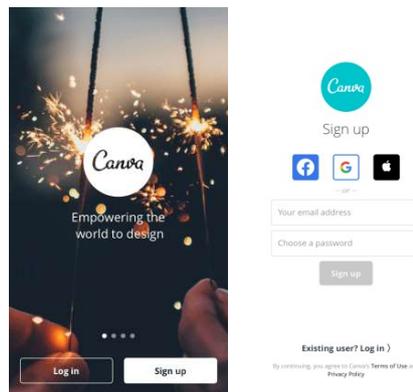
Metode Kegiatan	Pokok Bahasan (Materi)	Pemateri	Waktu Pelaksanaan
Teori dan Praktik Mandiri dalam Bimbingan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyampaian Materi dan Template pada Aplikasi Canva. 2. Tahap awal penggunaan Aplikasi Canva <ul style="list-style-type: none"> - Buat Akun - Pemilihan Template - Pemilihan Desain - Pembuatan Desain Baru 	Lilis Anggraini,S.Kom.,M.Kom	11 Mei 2023
Teori dan Praktik Mandiri dalam Bimbingan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyampaian pentingnya peranan desain grafis dalam menunjang penjualan sebagai media promosi 2. Praktikum pembuatan desain logo baru 3. Praktikum modifikasi gambar dan font pada template 	Fakhriani Ekawati, S.Kom,M.Kom	12 Mei 2023
Teori dan Praktik Mandiri dalam Bimbingan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Praktikum pembuatan desain video singkat opening untuk konten 2. Tutorial penggunaan export file menjadi sebuah ppt,png,video, pdf, jpg, dan gif 	Muharir,S.Kom.,M.Kom	13 Mei 2023

Tahap Awal Pembuatan Akun

Langkah pertama yang harus di lakukan adalah mendaftar atau membuat akun Canva terlebih dahulu. Langsung saja masuk ke situsnya di canva.com atau aplikasi di Smartphone dan klik tombol “sign up”. Kemudian lakukan pendaftaran melalui akun facebook, google, atau e-mail. Setelah membuat akun, maka akan diarahkan ketampilan halaman dan panduan untuk pengguna baru.



Gambar 1. Tampilan pendaftaran Akun via Website



Gambar 2. Tampilan Pendaftaran Akun via Smartphone

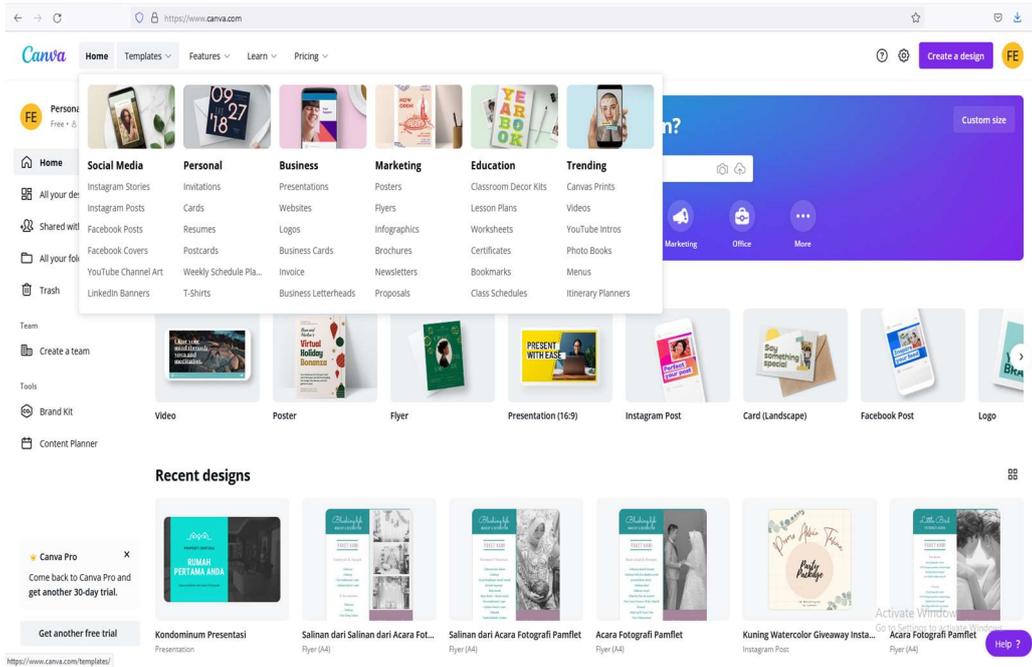
Pemilihan Bahasa

Untuk mengubah bahasa di Canva, arahkan kursor ke bagian “setting” yang terletak di kanan atas dengan lambang seperti gigi roda, kemudian pilih “language” dan ganti ke Bahasa Indonesia.

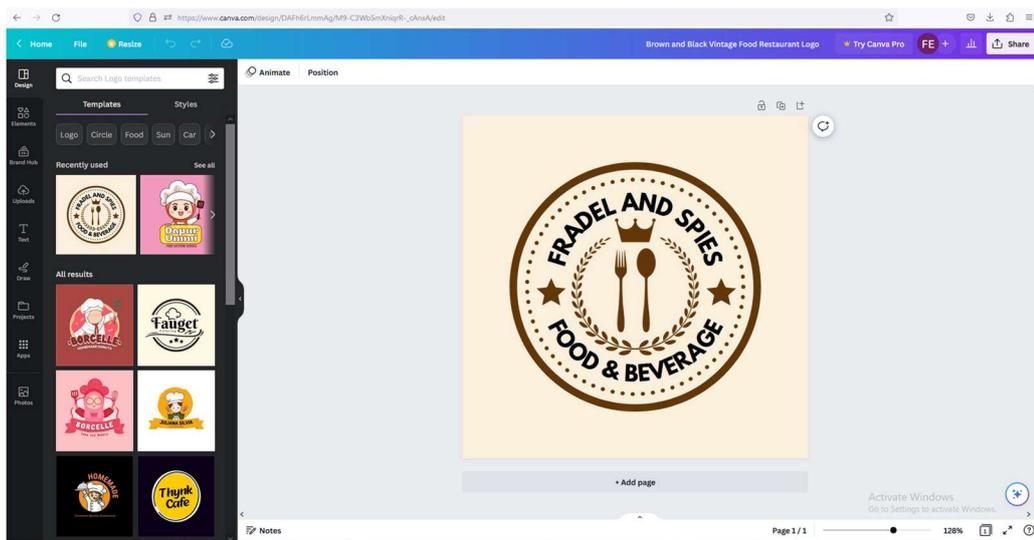
Tahap Awal Pembuatan Desain

Dalam menentukan desain logo ataupun desain konten yang akan di publish pada media sosial ada dua cara yang dapat dilakukan, yaitu :

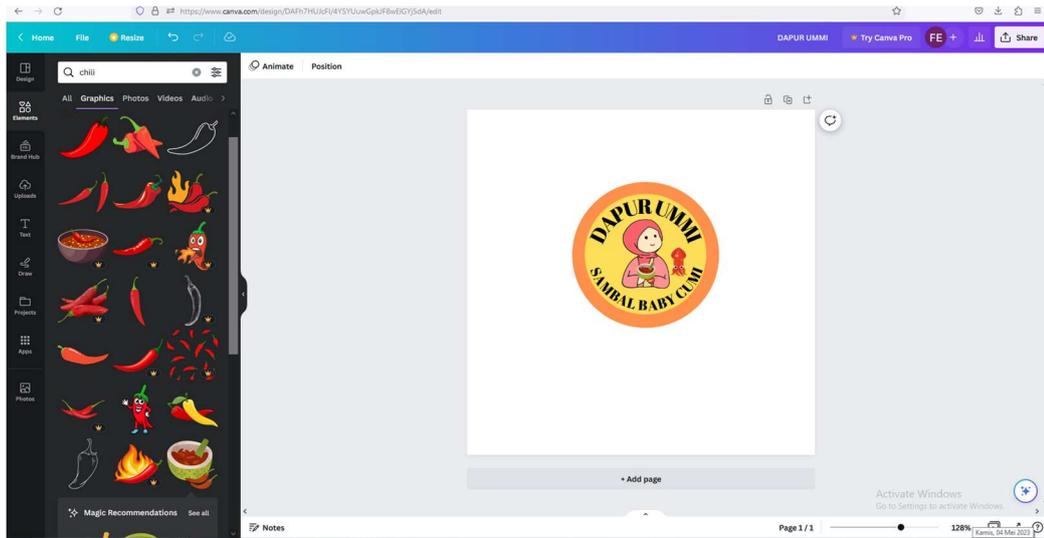
- a. Pilih Aneka Desain atau Template yang telah tersedia di Canva dengan menggunakan template yang berbayar ataupun gratis.
- b. Buat desain baru yang berada di sisi paling atas kanan, kemudian pilih kategori desain yang ingin dibuat.



Gambar 3. Pemilihan Template



Gambar 4. Contoh desain logo dengan template Canva



Gambar 5. Contoh desain logo baru tanpa template yang disediakan Canva



Gambar 6. Contoh desain video pembuka singkat untuk konten dengan template Canva

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan pengabdian masyarakat di SMK Negeri 4 Banjarmasin mengenai pembelajaran desain grafis menggunakan aplikasi Canva, disampaikan kepada para siswa dalam penggunaan Aplikasi Canva Canva sebagai Media Penunjang dalam Meningkatkan Penjualan. Penggunaan Aplikasi Canva dimulai dari Buat Akun, Pemilihan atau Pembuatan template serta Praktikum secara mandiri dengan di dampingi oleh instruktur. Sedangkan, pada metode pelaksanaan dilakukan dengan cara pemanfaatan materi menggunakan aplikasi Canva secara online melalui modul yang telah dibagikan. Kemudian, di sela-sela praktikum, para

siswa yang hadir di beri kesempatan untuk tanya jawab seputar penggunaan aplikasi Canva. Di akhir pertemuan, didapatkan para siswa ternyata lebih antusias dalam pembuatan logo baru tanpa menggunakan template yang disediakan oleh Canva. Hal ini dikarenakan banyaknya minat para siswa dalam berwirausaha dan praktik yang dilakukan secara mandiri membuat kemampuan dan keterampilan siswa meningkat.

Berikut beberapa materi yang disampaikan pada kegiatan pelatihan ini.

01 APA ITU APLIKASI CANVA?
Canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis yang memudahkan pengguna untuk membuat konten berformat visual seperti poster, presentasi, logo, dan desain untuk posting konten di sosial media.
Aplikasi Canva dapat langsung digunakan tanpa melalui proses instalasi. Memiliki desain dan pemformatan yang memudahkan pengguna dalam menggunakan Canva. Berfungsi dalam desain grafis untuk membuat logo, kartu nama, brosur, dan berbagai desain lainnya. Canva merupakan platform desain grafis yang dapat langsung digunakan dan dimodifikasi. Canva merupakan platform desain grafis yang dapat langsung digunakan dan dimodifikasi. Canva merupakan platform desain grafis yang dapat langsung digunakan dan dimodifikasi.

02 APA SAJA YANG BISA DI DESAIN DENGAN CANVA?
THE PROBLEM?

- Materi Bisnis: logo perusahaan, menu restoran, brosur, slide presentasi, report
- Bahan Promosi: brosur, flyer, poster, kartu nama, infografis
- Social Media: Instagram post, IG stories, facebook post, twitter post, pinterest banner, blog, thumbnail youtube, zoom background, cover highlight Instagram
- BAHAN AJAR CETAK/VISUAL: Buku, Modul, Handout, Presentasi
- DOKUMEN PRIBADI: CV, surat, kartu pos, kartu undangan, sampul majalah atau ebook

03 PROMOSI
Maksud dari promosi adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperkenalkan produk atau jasa yang ditawarkan kepada konsumen. Promosi adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperkenalkan produk atau jasa yang ditawarkan kepada konsumen. Promosi adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperkenalkan produk atau jasa yang ditawarkan kepada konsumen.

04 DESAIN GRAFIS
Desain grafis adalah kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan visual yang menarik dan efektif. Desain grafis adalah kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan visual yang menarik dan efektif. Desain grafis adalah kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan visual yang menarik dan efektif.

05 CONTENT CREATOR
Content creator adalah orang yang bertanggung jawab untuk menciptakan konten yang menarik dan efektif. Content creator adalah orang yang bertanggung jawab untuk menciptakan konten yang menarik dan efektif. Content creator adalah orang yang bertanggung jawab untuk menciptakan konten yang menarik dan efektif.

06 KEUNTUNGAN PENGGUNAAN PLATFORM DESAIN GRAFIS DAN KONTEN PUBLIKASI... PENUNJANG DALAM MENINGKATKAN PENJUALAN
90% informasi yang ditransmisikan dalam dua minggu terakhir dibuat dengan visual. Anda merupakan desain yang baik untuk meningkatkan penjualan.
• Dengan 67% produsen yang menggunakan platform Canva, yang juga dibuktikan dengan hal yang menunjukkan peningkatan hasil untuk hal tersebut.
• Desain yang menarik akan meningkatkan penjualan yang signifikan dan juga membantu Anda menjual produk Anda lebih cepat.
• Selain itu, platform ini juga menawarkan berbagai fitur yang dapat membantu Anda meningkatkan penjualan Anda.
• Selain itu, platform ini juga menawarkan berbagai fitur yang dapat membantu Anda meningkatkan penjualan Anda.
• Selain itu, platform ini juga menawarkan berbagai fitur yang dapat membantu Anda meningkatkan penjualan Anda.

PELATIHAN PENGGUNAAN PLATFORM DESAIN GRAFIS DAN KONTEN PUBLIKASI DENGAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PENUNJANG DALAM MENINGKATKAN PENJUALAN PADA SISWA KEJURUAN KULINER



Gambar 7. Materi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Evaluasi Kegiatan

Dalam melakukan evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan dua cara yaitu yang pertama, dengan melihat kemampuan siswa dengan mengajak berpartisipasi dalam berlomba-lomba membuat imitasi desain logo yang disediakan oleh narasumber dan yang kedua, tim membagikan kuesioner untuk di isi oleh para siswa yang berisi sejumlah pertanyaan. Kuesioner tersebut menjadi dasar dalam mengevaluasi kemampuan siswa.

Pada pelaksanaan kegiatan pelatihan ini para siswa mengalami sedikit masalah dalam melakukan praktik latihan yang disebabkan tidak tersedianya koneksi internet di lokasi kegiatan. Hal tersebut dapat di atasi dengan cara pembagian koneksi internet atau hotspot yang di bagikan oleh narasumber. Hasil evaluasi yang diperoleh adalah para siswa sangat antusias dalam mengikuti perlombaan membuat imitasi logo yang diselenggarakan oleh narasumber, dimana isi perlombaan tersebut siapa yang lebih dulu selesai membuat logo yang sama persis dengan contoh logo yang di buat narasumber maka akan diberi hadiah untuk tiga orang pertama menyelesaikan logo tersebut. Kemudiah hasil kedua didapat melalui hasil survei pre test dan post test para siswa yang menunjukkan peningkatan kemampuan dan pemahaman dalam penggunaan Aplikasi Canva.



Gambar 8. Kegiatan perlombaan imitasi desain logo

PELATIHAN PENGGUNAAN PLATFORM DESAIN GRAFIS DAN KONTEN PUBLIKASI DENGAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PENUNJANG DALAM MENINGKATKAN PENJUALAN PADA SISWA KEJURUAN KULINER

FORMULIR MONITORING DAN EVALUASI
PESERTA PENGABDIAN MASYARAKAT

A. PRE TEST

NO	PERNYATAAN	Buruk hingga Baik Sekali				
		1	2	3	4	5
1	Mengetahui manfaat Aplikasi CANVA baik untuk sehari-hari atau pun lingkungan kerja			3		
2	Memahami penggunaan Aplikasi CANVA dalam pembuatan desain			3		
3	Kemudahan dalam penggunaan Aplikasi CANVA baik itu di Android ataupun WEB		2			
4	Memahami langkah-langkah dalam membuat desain dengan Aplikasi CANVA		2			
5	Pelatihan ini meningkatkan minat dalam membangun wirausaha				4	
6	Ketertarikan dalam pembuatan desain grafis guna membangun ataupun menunjang wirausaha				4	

Beri tanda bulat pada salah satu jawaban yang anda pilih di kolom yang telah tersedia.

*Keterangan :

5 : Baik Sekali
4 : Baik
3 : Cukup Baik
2 : Tidak Cukup Baik
1 : Buruk

Gambar 9. Formulir Pre Test Monitoring dan Evaluasi

FORMULIR MONITORING DAN EVALUASI
PESERTA PENGABDIAN MASYARAKAT

B. POST TEST

NO	PERNYATAAN	Buruk hingga Baik Sekali				
		1	2	3	4	5
1	Mengetahui manfaat Aplikasi CANVA baik untuk sehari-hari atau pun lingkungan kerja				4	
2	Memahami penggunaan Aplikasi CANVA dalam pembuatan desain				4	
3	Kemudahan dalam penggunaan Aplikasi CANVA baik itu di Android ataupun WEB				4	
4	Memahami langkah-langkah dalam membuat desain dengan Aplikasi CANVA				4	
5	Pelatihan ini meningkatkan minat dalam membangun wirausaha					5
6	Ketertarikan dalam pembuatan desain grafis guna membangun ataupun menunjang wirausaha					5

Beri tanda bulat pada salah satu jawaban yang anda pilih di kolom yang telah tersedia.

*Keterangan :

5 : Baik Sekali
4 : Baik
3 : Cukup Baik
2 : Tidak Cukup Baik
1 : Buruk

Gambar 10. Formulir Post Test Monitoring dan Evaluasi

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Peserta Pelatihan

No	Pernyataan	Pre Test	Post Test	Peningkatan
1	Mengetahui manfaat Aplikasi CANVA baik untuk sehari-hari atau pun lingkungan kerja	49.3%	78.7%	29%
2	Memahami penggunaan Aplikasi CANVA dalam pembuatan desain	48.0%	80.0%	32%

3	Kemudahan dalam penggunaan Aplikasi CANVA baik itu di Android ataupun WEB	53.3%	82.7%	29%
4	Memahami langkah-langkah dalam membuat desain dengan Aplikasi CANVA	46.7%	77.3%	31%
5	Pelatihan ini meningkatkan minat dalam membangun wirausaha	68.0%	93.3%	25%
6	Ketertarikan dalam pembuatan desain grafis guna membangun ataupun menunjang wirausaha	68.0%	86.7%	19%

Asumsi Penilaian

Tabel 3. Asumsi Penilaian

0%-19.99%	Buruk
20%-39.99%	Tidak Cukup Baik
40%-59.99%	Cukup Baik
60%-79.99%	Baik
80%-100%	Baik Sekali

Menurut hasil kuesioner para peserta pelatihan sebanyak 15 orang siswa, dapat dilihat bahwa rata-rata untuk hasil Pre Test berada di 55.6% atau dapat dikatakan cukup baik yang mana kuesioner dibagikan sebelum pelaksanaan pelatihan dimulai. Sedangkan, pada hasil Post Test yang dibagikan setelah di akhir pertemuan berada di rata-rata 83.1% yang menyatakan respon baik sekali terhadap pelatihan di kegiatan pengabdian masyarakat ini. Maka hasil evaluasi yang didapat adalah terdapat peningkatan berdasarkan kemampuan, pemahaman, dan minat dari peserta sebanyak 27.6%. Sebagian besar para siswa sangat antusias dengan kegiatan pelatihan ini karena selain meningkatkan wawasan dan kemampuan mereka, juga meningkatkan minat mereka untuk membangun ataupun menunjang wirausaha. Namun, memang dibalik peningkatan kemampuan, pemahaman dan minat siswa. Terdapat kekurangan dimana para siswa yang terkendala dalam menggunakan jaringan internet karena jaringan yang disediakan oleh narasumber terbatas selama kegiatan berlangsung.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMK Negeri 4 Banjarmasin, adapun beberapa hal penting yang dapat ditarik kesimpulan yaitu sebagai berikut :

1. Pelatihan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini mampu mengenalkan penggunaan aplikasi yang sedang naik daun saat ini yaitu Aplikasi Canva kepada para siswa kejuruan pada SMK Negeri 4 Banjarmasin khususnya siswa-siswa di bidang kuliner untuk membuat desain grafis sebagai media penunjang dalam meningkatkan penjualan.
2. Dengan adanya pelatihan ini mampu meningkatkan wawasan, kemampuan, pemahaman dan minat siswa dimana sebelum pelatihan dilaksanakan rata-rata hasil pre test menunjukkan 55.6% atau dapat di katakan cukup baik. Sedangkan, setelah penyampaian materi dan praktikum secara mandiri selesai meningkat menjadi 83.1% yang menyatakan wawasan, kemampuan, pemahaman dan minat siswa baik sekali. Sehingga, rata-rata peningkatan sebesar 27.6%.
3. Pelatihan ini dapat membantu para siswa dalam menstimulus minat mereka agar lebih sering melakukan praktik secara mandiri dan dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari tanpa harus mengeluarkan biaya lebih dalam membuat media promosi.

DAFTAR REFERENSI

- Abadi, M. M. (2021, 11 30). <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-pamekasan/baca-artikel/14449/Desain-Grafis-untuk-Memaksimalkan-Konten-di-Media-Sosial.html>. Retrieved from <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/>.
- Akifah, A. (2020). OPTIMALISASI FUNGSI MEDIA SOSIAL. KINESIK, 91-102.
- Ana Rafikayati, L. I. (2022). Pelatihan Digital Marketing Untuk Meningkatkan Pemasaran UMKM Disabilitas Trenggalek. Unipa Surabaya, 1485-1490.
- Bakrie, T. U. (2022, Februari 08). <https://edukasi.sindonews.com/read/679983/211/pentingnya-kemampuan-entrepreneurship-bagi-lulusan-sistem-informasi-1644292963?showpage=all>. Retrieved from <https://edukasi.sindonews.com>.
- Banjarmasin, S. 4. (n.d.). <https://smkn4bjm.sch.id/school-info/visi-dan-misi/>. Retrieved from <https://smkn4bjm.sch.id/>.
- depublishstore. (n.d.). <https://deepublishstore.com/jurusan/jurusan-tata-boga/>. Retrieved from <https://deepublishstore.com/>.

- Fahminnansih, F., Rahmawati, E., & Wardhanie, A. P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Dan Promosi Produk Pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan. *Society*, 51-58.
- Fenty Fahminnansih, E. R. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Dan Promosi Produk Pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan. *SOCIETY*, 51-58.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. (2021). PERANCANGAN DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan (SELAPARANG)*, 291-295.
- Kompasiana, T. (2022, Maret 28). <https://www.kompasiana.com/sucinovita/6241d0d9bb44864f1f424298/kalian-harus-tahu-tujuan-smk>. Retrieved from <https://www.kompasiana.com>.
- Kusuma, R. D., Sutjipto, S. S., Sujana, & Maretha, H. A. (2020). Pelatihan Optimasi Media Sosial Untuk Peningkatan Omzet UMKM. *Jurnal Abdimas Dedikasi Kesatuan*, 215-222.
- Mamikos. (2023, Mei 01). Cara Menghitung Kuesioner Penelitian Kuantitatif yang Baik dan Benar. Retrieved 2023 6, 2023, from <https://mamikos.com>: <https://mamikos.com/info/cara-menghitung-kuesioner-mhs/>
- nbb. (n.d.).
- Saleh, G.-., &. (2018). Pengaruh Media Sosial Instagram dan WhatsApp Terhadap Pembentukan Budaya “Alone Together.”. *Jurnal Komunikasi*.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK MEMBUAT KONTEN GAMBAR PADA MEDIA SOSIAL SEBAGAI UPAYA MEMPROMOSIKAN HASIL PRODUK UKM. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan (SELAPARANG)*, 430-436.
- Sulistiyanto. (n.d.). Desain dan Digital Marketing Online Menggunakan Canva . *STMIK Dharma Wacana Metro* , 1-5.
- Syam, S. (2019). Strategi Pemasaran Produk TJ Ice Cream dalam meningkatkan penjualan pada CV Arafah Jaya Abadi. *Jurnal Ekonomika*, 25–33.
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA TINGKAT SMK DI SMKN 1 GUNUNG PUTRI BOGOR. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 476-480.
- Valentino, D. E., & Yudiansyah. (2020). PERANCANGAN DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (TEMATIK)*, 211-229.
- Vernia, D. M., Suprpto, H. A., & Supandi, A. (2018). Penyuluhan Pentingnya Minat Kewirausahaan Dalam Membentuk Karakter Mandiri Siswa Smk Insan Mulia dan SMP Azzuhriyah Kota Bekasi. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 54-59.
- Yunita Sari Siregar, B. O. (2022). Pelatihan Penggunaan Instagram Sebagai Media Pemasaran Digital Produk Ibu PKK Di Desa Sei Mencirim. *Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat* is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License, 507-512.