Alaina : Jurnal Pengabdian Masyarakat
E-ISSN : 3031-9773
Volume : 3 Nomor 3 November 2026

MENINGKATKAN KREATIVITAS DESAIN PRODUK UMKM DESA TANJUNG TEROS DENGAN APLIKASI CANVA

Arif Muliawan,[1] Annisa Isnaini Pebrina[2], Alfin Sukmana Hakim[3], Soemardiawan[4]
[1,2,3,4]Universitas Pendidikan Mandalika
Email: arifmuliawann@gmail.com[1], annisaisnainipebrina@gmail.com[2], alfinsukmana.hakim23@gmail.com[3], umanksoemardiawan@undikma.ac.id[4]

Abstrak: Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memiliki peran penting dalam mendukung perekonomian Indonesia. Namun, pelaku UMKM Desa Tanjung Teros masih menghadapi keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat desain promosi yang menarik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kemampuan pelaku UMKM dalam menghasilkan desain produk yang kreatif, informatif, menarik, dan konsisten dengan identitas usaha melalui aplikasi Canva. Metode kegiatan meliputi empat tahap, yaitu persiapan melalui survei dan identifikasi kebutuhan, pelaksanaan pelatihan berupa penyampaian teori dan praktik, pendampingan serta evaluasi, dan publikasi hasil kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta. Dari 20 peserta, sebanyak 75% telah memahami prinsip dasar desain grafis setelah pelatihan. Kemampuan membuat desain secara mandiri juga meningkat dari 20% sebelum pelatihan menjadi 80% setelah pelatihan. Kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kreativitas, kemampuan digital, kualitas branding, dan mendukung pemasaran produk UMKM Desa Tanjung Teros di era digital. Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema "Meningkatkan Kreativitas Desain Produk UMKM Desa Tanjung Teros Rakyat dengan Aplikasi Canva" merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan digital dan kreativitas pelaku UMKM dalam menghadapi kebutuhan pemasaran pada era digital.

Kata Kunci: Kreativitas, Desain Produk, UMKM, Desa Tanjung Teros, Aplikasi Canva

Abstract: Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) *play an important role in supporting Indonesia's economy. However, MSME actors in Tanjung Teros Village still face limitations in knowledge and skills when it comes to creating attractive promotional designs. This community service activity aims to improve the abilities of MSME actors in producing product designs that are creative, informative, appealing, and consistent with their business identity through the Canva app. The activity methods include four stages: preparation through surveys and needs identification, training implementation with theory and practice, mentoring and evaluation, and publication of the results. Evaluation results show an increase in participants' understanding and skills. Out of 20 participants, 75% understood the basic principles of graphic design after the training. The ability to create designs independently also improved from 20% before the training to 80% after the training. This activity contributes positively to boosting creativity, digital skills, branding quality, and supporting the marketing of Tanjung Teros Village UMKM products in the digital era. The community service activity with the theme "Enhancing the Product Design Creativity of Tanjung Teros Village MSMEs Using the Canva App" is one of the efforts to improve the digital skills and creativity of MSME players in facing marketing needs in the digital era.*

Keywords: *Creativity, Product Design, UMKM, Tanjung Teros Village, Canva App*

Pendahuluan

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memiliki peran penting dalam perekonomian Indonesia.UMKM tidak hanya memberikan kontribusi signifikan terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) nasional (Janah & Tampubolon, 2024), tetapi juga menciptakan lapangan kerja dan mendukung kesejahteraan masyarakat. Di berbagai wilayah, termasuk di pedesaan, UMKM menjadi sumber penghidupan utama. Namun, dalam menghadapi tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi, UMKM sering kali menghadapi kendala dalam meningkatkan daya saing produk mereka, terutama dari segi desain dan pemasaran visual (Rahayu & Fitriyah, 2024).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan pelaku UMKM Desa Tanjung Teros Rakyat dalam membuat desain produk dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Canva dipilih karena menyediakan berbagai template dan fitur desain yang relatif mudah digunakan oleh pemula. Metode kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu observasi dan identifikasi permasalahan, sosialisasi**,** pelatihan penggunaan Canva, praktik pembuatan desain, pendampingan, serta evaluasi. Materi pelatihan meliputi pengenalan Canva, pemilihan template, penggunaan warna dan tipografi, pembuatan logo, label produk, poster, katalog sederhana, serta konten promosi media sosial.

Perkembangan teknologi digital membawa peluang besar bagi UMKM untuk memperbaiki kualitas desain produk mereka(Mashita, 2024). Salah satu solusi praktis dan mudah digunakan adalah aplikasi Canva (Zebua, 2023). Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan penggunanya membuat berbagai jenis desain, mulai dari poster, brosur, hingga kemasan produk, tanpa memerlukan keahlian desain yang mendalam. Canva menyediakan beragam template yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan, sehingga sangat cocok digunakan oleh pelaku UMKM yang memiliki keterbatasan waktu dan sumber daya untuk mempelajari desain grafis secara formal(Saehan et al., 2023).

Pelatihan ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan Canva, tetapi juga pada pengembangan wawasan peserta tentang pentingnya visualisasi produk dalam pemasaran (Helmy, 2023). Peserta diberikan pemahaman mengenai bagaimana desain yang menarik dapat meningkatkan persepsi kualitas produk di mata konsumen(Prihatiningtyas & Sifaunnajah, 2023). Selain itu, mereka juga diajarkan cara membuat identitas visual yang konsisten, seperti logo, warna, dan tipografi, untuk memperkuat citra merek (Lestari et al., 2023).

Salah satu permasalahan yang sering ditemukan pada UMKM adalah keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat desain promosi. Pelaku UMKM sering kali masih menggunakan desain sederhana atau hanya mengandalkan foto produk tanpa didukung informasi visual yang menarik. Kegiatan ini melibatkan berbagai tahapan, mulai dari identifikasi kebutuhan peserta,penyusunan modul pelatihan, hingga evaluasi hasil pelatihan (Indriastiningsih et al., 2024) Pendekatan partisipatif digunakan dalam proses pelatihan, di mana peserta diajak aktif berkontribusi dan berdiskusi dalam setiap sesi (Antoro et al., 2024). Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa pelatihan tidak hanya bersifat satu arah, tetapi juga interaktif dan relevan dengan kebutuhan nyata peserta.

Salah satu strategi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan peserta dalam menghasilkan desain produk yang lebih kreatif, menarik, informatif, dan konsisten dengan identitas usaha. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat membantu pelaku UMKM meningkatkan kualitas branding dan mendukung pemasaran produk melalui media digital Penelitian pengabdian Hasanuddin dkk.(2024) menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan desain produk UMKM. Pelatihan tersebut memperkenalkan fitur Canva dan teknik dasar desain grafis, dengan hasil berupa peningkatan kualitas desain produk serta daya tarik visual untuk mendukung pemasaran.

Hasil serupa juga ditunjukkan oleh Endra dkk. (2024). Pelatihan Canva kepada pelaku UMKM Desa Desa Tanjung Teros dilakukan melalui ceramah, diskusi, demonstrasi, dan praktik langsung. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan motivasi peserta dalam menggunakan desain untuk memperkuat branding dan penjualan produk. Berdasarkan kondisi tersebut, penggunaan Canva dapat menjadi salah satu alternatif yang praktis untuk membantu pelaku UMKM Desa Tanjung Teros meningkatkan kemampuan dalam menghasilkan desain produk dan materi promosi.

Metode

Program pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif dan edukatif dengan tahapan yang terstruktur untuk memastikan keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan kreativitas desain produk UMKM di UMKM Desa Tanjung Teros. Adapun metode pelaksanaan yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap ini meliputi kegiatan perencanaan dan koordinasi awal dengan pihak pihak terkait, seperti pemerintah desa, tokoh masyarakat, dan perwakilan UMKM. Beberapa Langkah yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

a) Survey Awal dan Identifikasi Kebutuhan: Dilakukan survey lapangan untuk memahami kebutuhan spesifik UMKM terkait desain produk dan pemasaran visual. Data yang. dikumpulkan mencakup jenis produk, tantangan dalam desain, dan tingkat pemahaman teknologi.
b) Penyusunan Modul Pelatihan: Berdasarkan hasil survey, disusun modul pelatihan yang mencakup materi dasar desain grafis, penggunaan aplikasi Canva, serta strategi visual branding. Modul dirancang sederhana dan mudah dipahami oleh peserta dengan latar belakang yang beragam.
c) Persiapan Sarana dan Prasarana: Disiapkan perangkat pendukung pelatihan seperti laptop, proyektor, koneksi internet, serta materi cetak dan digital

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan ini dilakukan secara bertahap dan terstruktur dengan metode interaktif, meliputi:

a) Sesi Teori: Peserta diberikan pemahaman dasar tentang pentingnya desain produk dalam pemasaran. Materi mencakup prinsip-prinsip desain seperti komposisi, warna, tipografi, dan elemen visual lainnya.
b) Sesi Praktik: Peserta diajak langsung mempraktikkan pembuatan desain menggunakan Canva. Setiap peserta diberikan bimbingan untuk membuat desain yang sesuai dengan produk mereka, seperti kemasan, poster, dan katalog.
c) Diskusi dan Studi Kasus: Peserta berdiskusi mengenai tantangan yang dihadapi saat mendesain produk dan diberikan solusi berdasarkan studi kasus nyata dari UMKM lain yang berhasil meningkatkan penjualan melalui desain yang menarik.

3. Tahap Pendampingan Dan Evaluasi

Setelah pelatihan selesai, dilakukan pendampingan selama satu bulan untuk memastikan peserta dapat menerapkan keterampilan desain secara mandiri. Tahapan ini meliputi:

a) Bimbingan Online dan Offline: Peserta dapat berkonsultasi melalui grup diskusi online atau pertemuan langsung jika mengalami kesulitan.
b) Monitoring dan Evaluasi Berkala: Dilakukan evaluasi terhadap hasil desain yang telah dibuat peserta. Kriteria evaluasi mencakup estetika, kesesuaian dengan identitas produk, dan potensi pemasaran.
c) Pengumpulan Umpan Balik: Peserta diminta memberikan umpan balik untuk mengetahui sejauh mana pelatihan ini bermanfaat dan apa yang perlu ditingkatkan di masa mendatang.

4. Tahap Publikasi dan Penyebarluaskan Hasil

Tahap publikasi dan penyebarluasan hasil merupakan bagian akhir dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk menyampaikan hasil pelatihan kepada masyarakat dan pihak terkait secara lebih luas. Hasil kegiatan didokumentasikan dalam bentuk laporan kegiatan, artikel jurnal pengabdian kepada masyarakat, serta dokumentasi visual berupa foto dan hasil desain peserta. Dokumentasi tersebut menjadi bukti pelaksanaan sekaligus bahan informasi mengenai manfaat pemanfaatan aplikasi Canva bagi pelaku UMKM. Selain itu, hasil desain produk yang telah dibuat oleh peserta, seperti logo, kemasan, poster, katalog digital, dan materi promosi, dapat dipublikasikan melalui media sosial dan marketplace. Pemanfaatan berbagai media tersebut diharapkan mampu memperluas jangkauan promosi dan meningkatkan daya tarik produk UMKM Desa Tanjung Teros. Dengan adanya publikasi dan penyebarluasan hasil secara berkelanjutan, peserta diharapkan mampu memanfaatkan keterampilan desain secara mandiri untuk mendukung pemasaran, memperkuat identitas produk, dan meningkatkan daya saing UMKM di pasar yang lebih luas.

Alaina : Jurnal Pengabdian Masyarakat
E-ISSN : 3031-9773
Volume : 3 Nomor 3 November 2026

Hasil Dan Pembahasan

1. Hasil Pelaksanaan Pelatihan

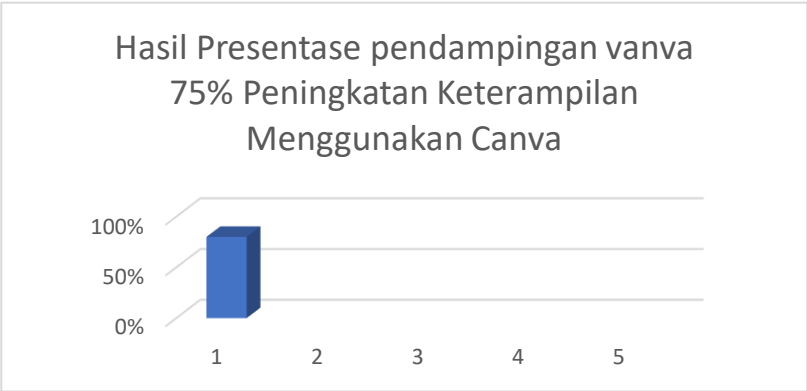
Program pengabdian masyarakat yang dilakukan di Desa Tanjung Teros telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan rencana. Pelatihan yang diikuti oleh pelaku UMKM dari berbagai sektor, seperti kerajinan tangan, makanan olahan, dan produk fashion, menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hasil dari kegiatan ini dapat dilihat dari beberapa aspek berikut:



Gambar 1. Sesi Praktik Pendampingan Aplikasi Canva

a. Peningkatan Pemahaman Desain Grafis

Berdasarkan hasil evaluasi pascapelatihan, terjadi peningkatan pemahaman peserta terhadap dasar-dasar desain grafis. Sebanyak 75% peserta dari 20 peserta telah memahami prinsip dasar desain grafis, meliputi komposisi, pemilihan warna, tipografi, dan penggunaan elemen visual. Peserta juga mampu mengidentifikasi elemen-elemen visual yang sesuai dengan karakteristik produk UMKM. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pendampingan menggunakan aplikasi Canva memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman peserta dalam merancang visualisasi produk yang lebih menarik dan mendukung kegiatan pemasaran.

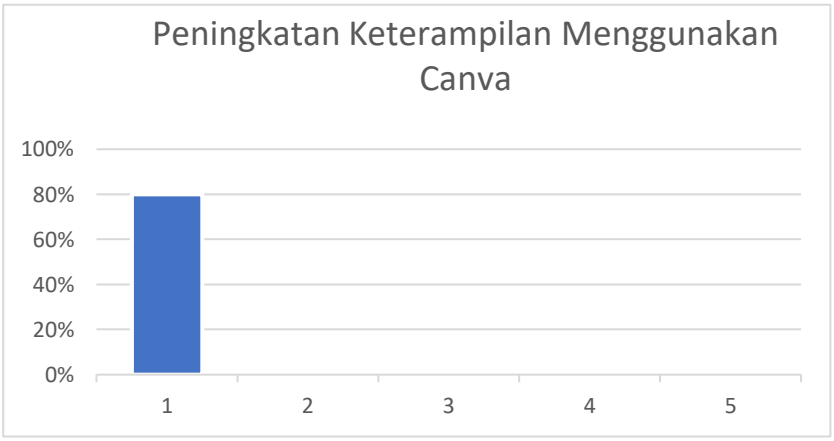


Gambar 2. Hasil Presentase pendampingan vanva 75% Peningkatan Keterampilan Menggunakan Canva

b. Peningkatan Keterampilan Menggunakan Canva

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang memiliki antarmuka sederhana dan mudah digunakan, sehingga sesuai bagi pengguna yang belum memiliki pengalaman dalam bidang desain grafis. Dalam kegiatan pendampingan UMKM Desa Tanjung Teros, penggunaan Canva membantu peserta memahami dan mempraktikkan proses pembuatan desain secara lebih mudah dan sistematis. Peserta diperkenalkan pada berbagai fitur Canva, seperti pemilihan template, pengaturan warna, tipografi, penggunaan gambar, penambahan elemen grafis, serta penyusunan tata letak desain**.**

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan keterampilan peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Sebelum pelatihan, hanya 20% peserta yang pernah menggunakan aplikasi desain sederhana. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta masih memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi desain untuk mendukung pengembangan produk UMKM. Setelah mendapatkan pelatihan dan pendampingan secara langsung, persentase peserta yang mampu membuat desain secara mandiri meningkat menjadi 80%.



Gambar 3. Peningkatan Keterampilan Menggunakan Canva

Dengan demikian, kegiatan pendampingan Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan desain peserta. Kemampuan tersebut diharapkan dapat membantu pelaku UMKM Desa Tanjung Teros dalam membangun identitas visual produk yang lebih menarik, informatif, dan profesional, sehingga dapat mendukung kegiatan promosi dan pemasaran produk di lingkungan digital.

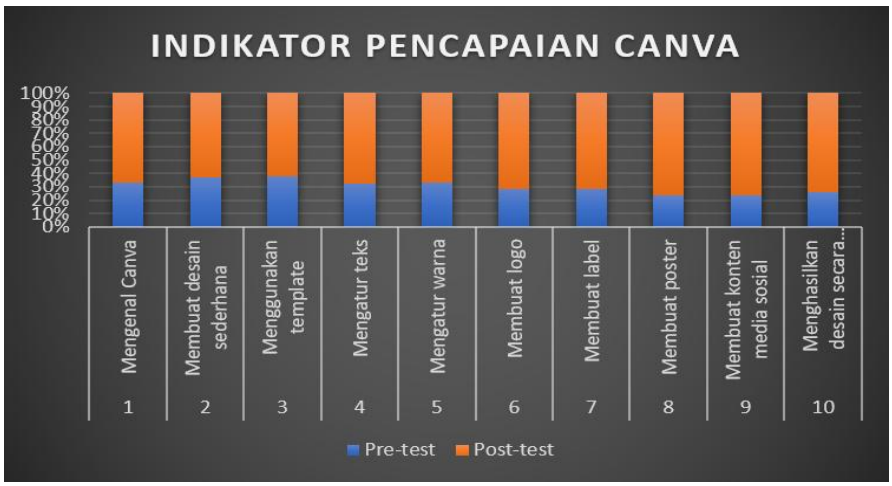
c. Hasil Produk Desain Peserta

Pemanfaatan Canva dalam kegiatan pengabdian dapat menjadi solusi praktis bagi pelaku UMKM yang belum mempunyai kemampuan desain grafis secara profesional. Salah satu keunggulan pendekatan ini adalah peserta dapat langsung mengembangkan desain berdasarkan produk yang mereka miliki. Sebagai bagian dari evaluasi, peserta diminta membuat desain kemasa produk masingmasing. Hasilnya menunjukkan peningkatan kualitas desain yang signifikan.

Beberapa contoh hasil desain menunjukkan penggunaan warna yang lebih harmonis, tipografi yang mudah dibaca, serta tata letak yang lebih menarik. Produk UMKM seperti keripik singkong, tas rajut, dan sabun herbal yang sebelumnya menggunakan kemasan polos, kini memiliki kemasan yang lebih menarik secara visual, meningkatkan daya tarik produk di pasar local

Tabel 1. Indikator Pencapian Canva

No	Indikator Pencapian Canva	Pre-test	Post-test
1	Mengenal Canva	45	90
2	Membuat desain sederhana	50	85
3	Menggunakan template	55	90
4	Mengatur teks	40	85
5	Mengatur warna	40	80
6	Membuat logo	30	75
7	Membuat label	30	75
8	Membuat poster	26	85
9	Membuat konten media sosial	25	80
10	Menghasilkan desain secara mandiri	30	85



Gambar 6. Indikator Pencapaian Canva

2. Dampak pada Pemasaran Produk

Salah satu indikator keberhasilan program ini adalah peningkatan daya tarik visual produk yang berdampak pada penjualan. Beberapa peserta melaporkan adanya peningkatan penjualan sebesar 20% hingga 30% dalam waktu satu bulan setelah menggunakan desain baru pada kemasan dan materi promosi mereka. Selain itu, peserta yang sebelumnya hanya menjual produk secara offline mulai merambah ke platform digital seperti media sosial dan marketplace, berkat desain visual yang lebih menarik

3. Diskusi

Pelatihan desain menggunakan Canva memberikan manfaat bagi pelaku UMKM Desa Tanjung Teros. Keterampilan desain tidak hanya membuat produk terlihat lebih menarik, tetapi juga dapat memberikan kesan bahwa produk lebih berkualitas dan profesional. Desain yang baik dapat membantu meningkatkan kepercayaan konsumen terhadap produk yang ditawarkan.Canva dipilih karena mudah digunakan dan dapat dipelajari oleh peserta meskipun belum memiliki pengalaman dalam desain grafis. Berbagai template yang tersedia dapat disesuaikan dengan kebutuhan produk, seperti membuat logo, label, kemasan, poster, dan katalog digital. Dengan demikian, peserta dapat membuat desain promosi secara lebih cepat dan sederhana.

Namun, dalam pelaksanaan kegiatan masih ditemukan beberapa kendala. Beberapa peserta mengalami kesulitan karena jaringan internet kurang stabil. Selain itu, sebagian peserta masih membutuhkan bimbingan untuk menjaga keseragaman logo, warna, dan bentuk desain. Oleh karena itu, pendampingan lanjutan dan akses internet yang memadai perlu disediakan. Pelatihan pemasaran digital juga penting agar peserta dapat menggunakan desain secara maksimal untuk mempromosikan produk.



Gambar 5. Aktivitas diskusi Pendampingan Canva

Kegiatan pendampingan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan desain produk pelaku UMKM di Desa Tanjung Teros melalui pemanfaatan aplikasi Canva. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan dan evaluasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan peserta dalam menghasilkan desain produk yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan pemasaran.

1. Pertama pemanfaatan Canva mampu meningkatkan pemahaman peserta menenai desain grafis. Melalui kegiatan pelatihan, peserta diperkenalkan pada prinsip-prinsip dasar desain, seperti komposisi, pemilihan warna, tipografi, tata letak, serta penggunaan elemen visual. Pengetahuan tersebut membantu

peserta memahami pentingnya tampilan visual dalam membangun daya tarik dan identitas suatu produk.

2. Kedua, Canva meningkatkan keterampilan peserta dalam membuat desain secara mandiri. Berbagai fitur yang tersedia, seperti template, elemen grafis, gambar, font, serta perangkat pengeditan yang sederhana dan intuitif, memungkinkan peserta yang sebelumnya memiliki keterbatasan pengalaman desain untuk menghasilkan berbagai produk visual. Desain yang dapat dibuat meliputi logo, label dan kemasan produk, poster promosi, katalog digital, serta materi promosi untuk media sosial.
3. Ketiga, penggunaan Canva mendorong peningkatan kreativitas dan kualitas visual produk UMKM. Peserta mulai mampu mengembangkan desain dengan memperhatikan kesesuaian warna, tipografi, tata letak, dan karakteristik produk. Hasil desain menjadi lebih kreatif, konsisten, informatif, dan memiliki tampilan yang lebih profesional. Kondisi ini dapat membantu meningkatkan identitas visual produk sehingga lebih mudah dikenali oleh konsumen.
4. Keempat, peningkatan kemampuan desain berpotensi mendukung kegiatan pemasaran UMKM. Desain produk yang menarik dapat meningkatkan daya tarik visual, memperkuat identitas merek, serta membantu penyampaian informasi produk kepada calon konsumen. Dengan kemampuan membuat materi promosi secara mandiri, pelaku UMKM juga dapat menyesuaikan desain dengan kebutuhan pemasaran tanpa sepenuhnya bergantung pada jasa desain dari pihak luar.

Kesimpulan

Secara keseluruhan, Canva dapat menjadi salah satu solusi yang praktis, mudah diakses, dan efisien dalam meningkatkan kemampuan desain produk pelaku UMKM. Pemanfaatan aplikasi ini tidak hanya membantu peserta menghasilkan desain yang lebih menarik, tetapi juga memberikan keterampilan yang dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam kegiatan usaha. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan dan pendampingan Canva perlu dilakukan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih beragam, terutama terkait pengembangan identitas merek, desain kemasan, katalog digital, dan pembuatan konten promosi untuk media sosial. Keberlanjutan pendampingan diharapkan dapat semakin memperkuat kemampuan pelaku UMKM Desa Tanjung Teros dalam mengembangkan produk dan meningkatkan daya saing di pasar yang lebih luas

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema "Meningkatkan Kreativitas Desain Produk UMKM Desa Tanjung Teros Rakyat dengan Aplikasi Canva" merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan digital dan kreativitas pelaku UMKM dalam menghadapi kebutuhan pemasaran pada era digital. Melalui tahapan observasi, sosialisasi, pelatihan, praktik, pendampingan, dan evaluasi, pelaku UMKM diharapkan mampu membuat desain produk secara mandiri. Desain yang dihasilkan dapat berupa logo, label produk, poster, katalog, dan konten media sosial. Penggunaan Canva diharapkan tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis peserta, tetapi juga mendukung branding, kreativitas, daya tarik visual, dan pemasaran produk UMKM.

Daftar Pustaka

Ani, M. (2020). Analisis Strategi Diferensiasi dan Inovasi Dalam Keunggulan Bersaing Guna Meningkatkan Kinerja Pemasaran (Studi Kasus Pada Batik Pringmas, Desa Papringan, Banyumas). IAIN Purwokerto.

Antoro, B., Sahputra, N., Amalia, M. M., Jaffisa, T., & Fauzi, I. (2024). Edukasi Dan Implementasi Artificial Intelligence (AI): Dampak Dan Manfaat Bagi Masyarakat Desa Sei. *Journal Of Human And Education (JAHE),* 4(3), 696–707.

Damayanti, Y., Nurchaini, D. S., Yulismi, Y., Ulma, R. O., & Elwamendri, E. (2024). Pendampingan UMKM dalam Pengembangan Strategi Pemasaran Kerupuk Ikan Nila pada Agroindustri di Desa Muaro Pijoan. Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 7(03), 319–329.

Endra, R. Y., Redaputri, A. P., Dunan, H., Aprinisa, Syahputra, M. B., & Handayani, A. (2024). Pelatihan Design dengan Canva untuk UMKM sebagai Sarana Promosi Produk di Desa Ganjar Asri Metro. Jurnal Pengabdian UMKM**,** 3(1), 32–38. DOI: 10.36448/jpu.v3i1.54

Fahdillah, Y., Saputra, M. H., Pangestu, M. G., Sabrina, H. L., & Rahayu, N. (2024)**.** Pelatihan Desain dengan Canva untuk Meningkatkan Promosi pada UMKM Tuku Sambal. Jurnal Pengabdian Masyarakat UNAMA, 3(1). DOI: 10.33998/jpmu.2024.3.1.1592.

Helmy, I. (2023). Pelatihan Pemasaran Digital Bagi Mustahik dan Penyandang Disabilitas di Kabupaten Kebumen. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 1(8), 1694–1698.

Indriastiningsih, E., Fitriyadi, F., & Kartinawati, E. (2024). Pelatihan Pembuatan Website Landingpage Sebagai Media Branding Kompetitif Desa Wisata Gentan Bulu. PROFICIO, 5(1), 621–627.

Hasanuddin, M., Barus, E. P. B., Budianto, E., Zulfan, Z., Rizaldi, F., & Khairul. (2024**).** Meningkatkan Kreativitas Desain Produk UMKM Desa Cinta Rakyat dengan Aplikasi Canva. IPTEK: Jurnal Hasil Pengabdian kepada Masyarakat**,** 4(2).DOI: 10.26858/iptek.v4i2.68827

Janah, U. R. N., & Tampubolon, F. R. S. (2024). Peran usaha mikro, kecil, dan menengah dalam pertumbuhan ekonomi: Analisis kontribusi sektor umkm terhadap pendapatan nasional di indonesia. PENG: Jurnal Ekonomi Dan Manajemen, 1(2), 739–746.

Lestari, S., Samihardjo, R., & Sapanji, R. A. E. V. T. (2023). Pelatihan brand identity untuk UMKM:Meningkatkan kesadaran merek dan daya saing di era digital. Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 6(2), 490–499.

Mashita, J. (2024). Transformasi Bisnis Di Era Digital Pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM). Jurnal Cakrawala Ilmiah, 3(11), 3277–3284.

Mukhlis, I. R., Laga, S. A., Suprianto, G., Hermansyah, D., Karyawan, M. A., & Suprianto, H. (2023). Pelatihan UI/UX Menggunakan Figma Untuk Meningkatkan Kompetensi Di Bidang Desain Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur. Jurnal KeDayMas: Kemitraan Dan Pemberdayaan Masyarakat, 3(1), 80–87.

Muttaqin, M. Z., Kumalasari, C., Syahminan, M., Rizal, I., Rasyid, T. W., & Nabilah, A. (2024**).** Pelatihan Digital Marketing untuk UMKM melalui Konten Promosi Menggunakan Canva di Pekanbaru. Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage, 6(1). DOI: 10.32528/manage. v6i1.2808

Prihatiningtyas, S., & Sifaunnajah, A. (2023). Peningkatan Daya Saing Produk Olahan Ikan: Redesign Kemasan. *Prosiding Conference on Research and Community Services*, 5(1), 629–640.

Purnomo, A. M., Bilqis, T. D., Assyfa, N., Cannafaro, F., Ramadhini, N., Suryaningsih, P., Khasanah, U., Ramadhan, M., Firdaus, M. R., & Setiawan, M. R. (2024). Penguatan IdentitasProduk UMKM melalui Branding dan Pembuatan Logo: Studi Kasus Produk Rajutan" Rajut Layang" di Desa Batulayang, Cisarua Bogor. Karimah Tauhid, 3(11), 12123–12132.

Rahayu, M., & Fitriyah, Z. (2024). Keterampilan Foto dan Video Sebagai Peningkatan Branding Produk Bagi UMKM Kelurahan Rungkut Tengah. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara, 5(1), 152–158.

Saehan, A., Kusmanto, K., Suryadi, S., & Pohan, T. H. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Promosi Produk UMKM. Jurnal Pengabdian Masyarakat Gemilang (JPMG), 3(2), 44–48.

Tsabita, P., Syabitha, F. N., Hasanah, N., Putra, P. D., Veronika, M., & Alie, J. (2024). Pelatihan dan sosialisasi pengembangan inovasi produk keripik singkong sebagai upaya peningkatan UMKM di Desa Petanang Kecamatan Lembak Provinsi Sumatera Selatan. Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5(4), 7838–7845.

Yuliana, N., Kusuma, T. H., & Ratnawati, D. P. (2024). Pemberdayaan SDM UMKM dalam Menunjang Wirausaha: Pelatihan Desain Kreatif dan Promosi Digital. Jurnal Pengabdian Masyarakat Ekonomi dan Bisnis Digital, 1(3)

Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Guru dan Peserta Didik. Educativo: Jurnal Pendidikan, 2(1), 229–234.