

Histori Naskah

Diserahkan : 29 Mei 2025
Direvisi : 03 Juni 2025
Diterima : 28 Juli 2025

**OPTIMALISASI KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS
UNTUK UMKM MELALUI PELATIHAN APLIKASI
CANVA DI DESA TODANAN KABUPATEN BLORA
PROVINSI JAWA TENGAH**

Sholihul Anwar ^{1*}, Armin Nurhartanto ², Moh. Munawar ³
Eko Bayu Gumilar ⁴, Dian Ari Anjarjati ⁵
^{1, 2, 3,4,5} STAI Muhammadiyah Blora

*Corresponding Author: e-mail: anwarstaimblora@gmail.com

ABSTRACT

The use of graphic design has become increasingly important in the digital era to support various promotional needs and visual communication. This Student Creativity Program (PKM) aims to provide basic graphic design training to the community of Todanan Village by utilizing the Canva application. Canva was chosen due to its accessibility and user-friendly interface, making it suitable for beginners. Through this training, it is expected that the community will gain the ability to create simple graphic designs that can be used in local product marketing and social campaigns. The implementation method of this program includes theoretical sessions, hands-on practice, and evaluation of participants' work. Based on the evaluation results, participants demonstrated an improvement in their understanding and skills in designing with Canva. This activity successfully brought a positive impact to the community by enhancing their capabilities in the field of graphic design.

Keywords: graphic design training, canva, community empowerment, digital promotion

ABSTRAK

Penggunaan desain grafis menjadi semakin penting di era digital untuk mendukung berbagai kebutuhan promosi dan komunikasi visual. Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dasar desain grafis kepada masyarakat Desa Todanan dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Canva dipilih karena kemudahan akses dan penggunaannya yang cocok bagi pemula. Melalui pelatihan ini, diharapkan masyarakat memiliki kemampuan untuk membuat desain grafis sederhana yang dapat digunakan dalam kegiatan pemasaran produk lokal maupun kampanye sosial. Metode pelaksanaan kegiatan ini meliputi sesi teori, praktik langsung, dan evaluasi hasil karya. Berdasarkan hasil evaluasi, peserta pelatihan

menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam mendesain menggunakan Canva. Kegiatan ini berhasil memberikan dampak positif bagi masyarakat dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam bidang desain grafis.

Kata Kunci: pelatihan desain grafis; canva; pemberdayaan masyarakat, promosi digital

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk cara masyarakat mempromosikan produk dan jasa. Salah satu keterampilan yang semakin dibutuhkan dalam era digital ini adalah kemampuan desain grafis, yang berperan penting dalam menyampaikan pesan visual secara efektif ([Meilariza et al., 2024](#)). Desain grafis dapat membantu pelaku usaha kecil dan menengah (UMKM) untuk menarik perhatian calon konsumen, meningkatkan daya tarik produk, serta membangun identitas merek yang kuat ([Disemadi et al., 2024](#); [Erlyana, 2018](#)). Meski demikian, tidak semua pelaku usaha, terutama di daerah pedesaan, memiliki kemampuan dan akses untuk memanfaatkan teknologi ini secara optimal.

Desa Todanan, yang terletak di Kabupaten Blora, merupakan salah satu desa dengan potensi besar dalam pengembangan UMKM. Banyak produk lokal yang dihasilkan oleh masyarakat desa, seperti makanan olahan, kerajinan tangan, dan produk pertanian. Namun, tantangan yang dihadapi adalah kurangnya promosi yang efektif untuk memperkenalkan produk-produk ini ke pasar yang lebih luas. Saat ini, sebagian besar promosi masih dilakukan secara tradisional, tanpa menggunakan media visual yang menarik, yang membuat produk kurang kompetitif dibandingkan dengan produk dari wilayah lain yang sudah memanfaatkan media digital.

Untuk itu, perlu ada upaya pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan desain grafis sebagai salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas promosi produk local ([Hasan et al., 2024](#)). Aplikasi Canva menjadi pilihan yang tepat karena menawarkan kemudahan dalam membuat desain visual tanpa memerlukan keahlian teknis yang mendalam (Hasan et al., 2024). Canva menyediakan berbagai template yang mudah diakses, sehingga dapat membantu masyarakat, khususnya pelaku UMKM, untuk membuat poster, brosur, logo, dan media promosi lainnya dengan cepat dan mudah ([Ahyan & Sya, 2019](#)).

Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ini dirancang untuk memberikan pelatihan kepada masyarakat ([Athaya & Wahyudin, 2024](#)) Desa Todanan mengenai penggunaan aplikasi Canva dalam mendesain materi promosi. Pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan masyarakat dalam bidang desain grafis serta mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam mempromosikan produk-produk lokal. Selain itu, melalui pelatihan ini, diharapkan juga tercipta kesadaran akan pentingnya promosi

visual dalam memperluas jangkauan pasar, baik secara lokal maupun nasional ([Mu'ah et al. 2025](#); [Solihin et al. 2023](#)).

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, berbagai metode akan digunakan, seperti pemberian materi secara langsung, demonstrasi penggunaan Canva, serta praktik membuat desain secara mandiri. Pada akhir kegiatan, peserta akan dievaluasi berdasarkan hasil desain yang mereka buat dan diberikan masukan untuk pengembangan lebih lanjut. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mengasah kemampuan kreatif peserta dalam menghasilkan desain yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan promosi masing-masing.

TAHAPAN DAN METODE KEGIATAN

Metode pelaksanaan program optimalisasi keterampilan desain grafis untuk umkm melalui pelatihan aplikasi canva di Desa Todanan dibagi ke dalam tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi ([Anwar 2020](#)).

A. Persiapan

Tim pelaksana melakukan berbagai persiapan untuk memastikan kelancaran pelaksanaan pelatihan ([Erlialistiani, Rahmawati, and Marginingsih 2023](#)). Persiapan ini mencakup penyusunan materi pelatihan, yang dirancang agar sesuai dengan kebutuhan masyarakat Desa Todanan dan mudah dipahami oleh peserta dengan latar belakang yang berbeda. Selain itu, dibuat modul pelatihan yang berisi panduan langkah-langkah penggunaan Canva, contoh desain, dan tips untuk membuat desain grafis yang efektif.



Gambar 1. Penyusunan Materi dan sekaligus identifikasi permasalahan kebutuhan peserta kegiatan

Pada tahap ini, juga dilakukan pengadaan fasilitas pendukung, seperti laptop, proyektor, dan akses internet yang stabil. Semua fasilitas ini disediakan untuk mendukung proses belajar peserta selama pelatihan.

B. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dibagi menjadi tiga sesi utama ([Athaya and Wahyudin 2024](#)). Sesi pertama adalah sesi pengantar, di mana peserta

diberikan pemahaman dasar mengenai desain grafis. Materi yang disampaikan mencakup konsep desain yang baik, elemen-elemen visual penting, dan bagaimana desain grafis dapat berperan penting dalam promosi produk. Selain itu, dijelaskan pula mengenai pentingnya promosi visual dalam meningkatkan daya tarik produk, khususnya dalam pemasaran melalui media digital.



Gambar 2. Praktik penggunaan Canva dalam desain produk UMKM

Sesi kedua merupakan sesi praktik, di mana peserta langsung belajar menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain. Pada tahap ini, peserta diajarkan cara membuat desain sederhana, seperti poster dan brosur, yang sering digunakan dalam promosi produk lokal. Peserta diajak untuk secara langsung memilih template, menambahkan elemen desain seperti teks, gambar, dan ikon, serta mengatur komposisi visual yang menarik. Dalam sesi ini, peserta juga didorong untuk lebih kreatif dan bereksperimen dengan berbagai fitur yang disediakan oleh Canva.



Gambar 3. Hasil karya desain oleh peserta kegiatan

Sesi ketiga adalah sesi review, di mana hasil karya desain yang telah dibuat oleh peserta ditinjau dan dievaluasi bersama. Setiap desain diberikan masukan dan saran perbaikan dari instruktur, baik dari segi estetika maupun fungsionalitas desain dalam konteks promosi produk. Pada sesi ini, peserta juga diberikan kesempatan untuk bertanya dan mendapatkan bimbingan lebih lanjut mengenai desain yang mereka buat.

C. Evaluasi

Setelah seluruh sesi pelatihan selesai, tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan pelatihan (Mardyawati n.d.). Evaluasi ini mencakup penilaian terhadap desain yang dihasilkan peserta sebelum dan sesudah pelatihan, untuk melihat sejauh mana peningkatan keterampilan mereka. Selain itu, dilakukan survei terhadap peserta untuk mengetahui tingkat kepuasan mereka terhadap materi, metode pengajaran, serta fasilitas yang disediakan selama pelatihan. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa pelatihan berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, serta memberikan umpan balik yang dapat digunakan untuk perbaikan di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva di Desa Todanan berhasil diikuti oleh 30 peserta, yang terdiri dari berbagai kelompok masyarakat, seperti perwakilan UMKM, pemuda desa, dan ibu rumah tangga. Peserta yang hadir memiliki latar belakang pengetahuan yang beragam, namun sebagian besar belum memiliki pengalaman dalam bidang desain grafis. Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan survei awal untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi desain grafis. Hasil survei menunjukkan bahwa hampir 85% peserta tidak pernah menggunakan aplikasi desain grafis sebelumnya, dan hanya 15% yang memiliki pengalaman dasar, itupun terbatas pada penggunaan aplikasi edit gambar sederhana seperti Paint atau aplikasi pengedit foto di ponsel.

Setelah mengikuti pelatihan, hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta. Sebanyak 80% peserta mengalami peningkatan pemahaman tentang konsep dasar desain grafis, seperti pemilihan warna, tipografi, dan tata letak elemen visual. Peserta yang awalnya belum familiar dengan elemen-elemen ini mulai memahami pentingnya keseimbangan dan keteraturan dalam mendesain, terutama ketika digunakan untuk keperluan promosi produk. Selain itu, peserta juga menunjukkan kemampuan untuk memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia di Canva, seperti penggunaan template, pemilihan font yang sesuai, dan penyisipan gambar atau ikon yang relevan. Ini relevan dengan penelitian Frida Maryati Yusuf dkk yang menyatakan bahwa pelatihan desain grafis membantu pelaku UMKM memahami branding visual produk mereka untuk meningkatkan daya tarik di mata konsumen. Hal ini menegaskan bahwa pemahaman desain grafis menjadi pondasi penting dalam membangun citra produk lokal secara profesional dan menarik ([Astriani and Alfahnum 2020](#)).

Dari sisi keterampilan, sekitar 75% peserta mampu menghasilkan desain yang layak digunakan untuk promosi produk lokal. Mereka berhasil membuat poster, brosur, dan kartu nama yang lebih menarik dan profesional dibandingkan dengan desain yang dibuat sebelum pelatihan. Bahkan, beberapa peserta berhasil mengembangkan kreativitas mereka dengan

menambahkan sentuhan personal pada desain, seperti menyesuaikan warna produk lokal yang mereka jual atau menambahkan elemen unik yang mencerminkan identitas produk mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong peserta untuk berpikir kreatif dalam mendesain materi promosi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Hasil penelitian ini relevan dengan penemuan Hadion Wijoyodkk yang menyatakan bahwa pelatihan desain grafis mendorong UMKM untuk mampu menyesuaikan desain dengan identitas produk mereka ([Wijoyo et al. 2020](#)). Peserta pelatihan di Todanan juga berhasil menambahkan sentuhan personal yang mencerminkan produk lokal, sehingga desain menjadi lebih autentik dan meningkatkan nilai jual produk

Selain itu, pelatihan ini juga berdampak positif bagi pelaku UMKM di Desa Todanan. Beberapa peserta yang memiliki usaha kecil, seperti penjual makanan olahan dan kerajinan tangan, mulai memanfaatkan hasil desain mereka untuk membuat poster dan brosur promosi produk. Poster-poster tersebut kemudian diunggah ke media sosial seperti Facebook dan Instagram, yang selama ini menjadi platform utama untuk memasarkan produk mereka. Hasilnya, produk lokal dari Desa Todanan mulai mendapatkan perhatian lebih dari konsumen, tidak hanya di wilayah sekitar, tetapi juga dari luar daerah. Kemampuan untuk membuat desain yang menarik secara visual menjadi kunci dalam meningkatkan daya tarik produk mereka di pasar yang lebih kompetitif.

Lebih dari itu, dampak jangka panjang dari pelatihan ini adalah munculnya rasa percaya diri di kalangan peserta dalam menggunakan teknologi untuk kebutuhan sehari-hari. Sebanyak 70% peserta menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva untuk berbagai keperluan desain, baik untuk usaha mereka sendiri maupun untuk keperluan komunitas, seperti membuat poster acara desa atau kampanye sosial. Ini merupakan langkah maju yang penting dalam pemberdayaan masyarakat, karena peserta tidak hanya mendapatkan keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan untuk mengelola aspek promosi secara mandiri. Ini relevan dengan penelitian Nina Firna dkk bahwa pelatihan desain grafis dapat meningkatkan kepercayaan diri wirausaha pemula dalam mempromosikan produk mereka secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memberdayakan masyarakat untuk lebih mandiri dalam promosi dan pengembangan usaha ([Nina Firna, Irman Effendy, Muhammad Ariandi 2025](#)).

Pelatihan ini juga menggarisbawahi pentingnya akses terhadap teknologi dan pelatihan yang tepat dalam meningkatkan kemampuan masyarakat pedesaan. Dalam jangka panjang, pelatihan seperti ini berpotensi untuk memberdayakan masyarakat agar lebih mandiri dalam mengelola usaha mereka, meningkatkan kemampuan komunikasi visual, dan lebih kompetitif dalam pasar digital. Dampak lain yang bisa terlihat adalah meningkatnya kolaborasi antara masyarakat dalam menciptakan

desain untuk promosi bersama, misalnya untuk mempromosikan produk desa secara kolektif. Hal ini dapat membantu menciptakan identitas desa yang lebih kuat di mata konsumen dan wisatawan, yang pada akhirnya dapat memberikan manfaat ekonomi lebih besar bagi Desa Todanan.

Dengan demikian, pelatihan ini bukan hanya memberikan keterampilan desain grafis, tetapi juga membuka peluang bagi masyarakat Desa Todanan untuk berkembang lebih jauh dalam dunia digital. Pelatihan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal menuju transformasi digital di desa tersebut, di mana masyarakat mampu memanfaatkan teknologi untuk mendukung pertumbuhan ekonomi lokal secara berkelanjutan. Keberhasilan program ini juga menegaskan pentingnya pelatihan yang berfokus pada kebutuhan masyarakat lokal, serta pendekatan yang mudah diakses dan diterapkan, seperti penggunaan aplikasi Canva, dalam mendukung pemberdayaan masyarakat.

PENUTUP

Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva di Desa Todanan berhasil diikuti oleh 30 peserta, yang terdiri dari berbagai kelompok masyarakat, seperti perwakilan UMKM, pemuda desa, dan ibu rumah tangga. Peserta yang hadir memiliki latar belakang pengetahuan yang beragam, namun sebagian besar belum memiliki pengalaman dalam bidang desain grafis. Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan survei awal untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi desain grafis. Hasil survei menunjukkan bahwa hampir 85% peserta tidak pernah menggunakan aplikasi desain grafis sebelumnya, dan hanya 15% yang memiliki pengalaman dasar, itupun terbatas pada penggunaan aplikasi edit gambar sederhana seperti Paint atau aplikasi pengedit foto di ponsel.

Setelah mengikuti pelatihan, hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta. Sebanyak 80% peserta mengalami peningkatan pemahaman tentang konsep dasar desain grafis, seperti pemilihan warna, tipografi, dan tata letak elemen visual. Peserta yang awalnya belum familiar dengan elemen-elemen ini mulai memahami pentingnya keseimbangan dan keteraturan dalam mendesain, terutama ketika digunakan untuk keperluan promosi produk. Selain itu, peserta juga menunjukkan kemampuan untuk memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia di Canva, seperti penggunaan template, pemilihan font yang sesuai, dan penyisipan gambar atau ikon yang relevan.

Dari sisi keterampilan, sekitar 75% peserta mampu menghasilkan desain yang layak digunakan untuk promosi produk lokal. Mereka berhasil membuat poster, brosur, dan kartu nama yang lebih menarik dan profesional dibandingkan dengan desain yang dibuat sebelum pelatihan. Bahkan, beberapa peserta berhasil mengembangkan kreativitas mereka dengan menambahkan sentuhan personal pada desain, seperti menyesuaikan warna produk lokal yang mereka jual atau menambahkan elemen unik yang mencerminkan identitas produk mereka. Hal ini menunjukkan bahwa

pelatihan tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong peserta untuk berpikir kreatif dalam mendesain materi promosi yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Selain itu, pelatihan ini juga berdampak positif bagi pelaku UMKM di Desa Todanan. Beberapa peserta yang memiliki usaha kecil, seperti penjual makanan olahan dan kerajinan tangan, mulai memanfaatkan hasil desain mereka untuk membuat poster dan brosur promosi produk. Poster-poster tersebut kemudian diunggah ke media sosial seperti Facebook dan Instagram, yang selama ini menjadi platform utama untuk memasarkan produk mereka. Hasilnya, produk lokal dari Desa Todanan mulai mendapatkan perhatian lebih dari konsumen, tidak hanya di wilayah sekitar, tetapi juga dari luar daerah. Kemampuan untuk membuat desain yang menarik secara visual menjadi kunci dalam meningkatkan daya tarik produk mereka di pasar yang lebih kompetitif.

Lebih dari itu, dampak jangka panjang dari pelatihan ini adalah munculnya rasa percaya diri di kalangan peserta dalam menggunakan teknologi untuk kebutuhan sehari-hari. Sebanyak 70% peserta menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva untuk berbagai keperluan desain, baik untuk usaha mereka sendiri maupun untuk keperluan komunitas, seperti membuat poster acara desa atau kampanye sosial. Ini merupakan langkah maju yang penting dalam pemberdayaan masyarakat, karena peserta tidak hanya mendapatkan keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan untuk mengelola aspek promosi secara mandiri.

Pelatihan ini juga menggarisbawahi pentingnya akses terhadap teknologi dan pelatihan yang tepat dalam meningkatkan kemampuan masyarakat pedesaan. Dalam jangka panjang, pelatihan seperti ini berpotensi untuk memberdayakan masyarakat agar lebih mandiri dalam mengelola usaha mereka, meningkatkan kemampuan komunikasi visual, dan lebih kompetitif dalam pasar digital. Dampak lain yang bisa terlihat adalah meningkatnya kolaborasi antara masyarakat dalam menciptakan desain untuk promosi bersama, misalnya untuk mempromosikan produk desa secara kolektif. Hal ini dapat membantu menciptakan identitas desa yang lebih kuat di mata konsumen dan wisatawan, yang pada akhirnya dapat memberikan manfaat ekonomi lebih besar bagi Desa Todanan.

Dengan demikian, pelatihan ini bukan hanya memberikan keterampilan desain grafis, tetapi juga membuka peluang bagi masyarakat Desa Todanan untuk berkembang lebih jauh dalam dunia digital. Pelatihan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal menuju transformasi digital di desa tersebut, di mana masyarakat mampu memanfaatkan teknologi untuk mendukung pertumbuhan ekonomi lokal secara berkelanjutan. Keberhasilan program ini juga menegaskan pentingnya pelatihan yang berfokus pada kebutuhan masyarakat lokal, serta pendekatan yang mudah diakses dan diterapkan, seperti penggunaan aplikasi Canva, dalam mendukung pemberdayaan masyarakat.

NOVELTY

Penelitian terdahulu pada umumnya fokus pada pelatihan desain grafis untuk keperluan umum, namun kegiatan ini menitikberatkan pada penguatan branding dan identitas produk lokal UMKM desa melalui desain grafis. Program ini membantu pelaku UMKM menciptakan desain yang sesuai karakteristik produk mereka, sehingga meningkatkan daya tarik dan keautentikan produk di mata konsumen.

Kebanyakan pelatihan desain grafis dengan Canva dilakukan di kalangan pelajar dan mahasiswa perkotaan, penelitian dan program ini memiliki kebaruan karena mengimplementasikan pelatihan *aplikasi desain grafis berbasis Canva* pada konteks masyarakat desa, khususnya Desa Todanan, yang mayoritas pesertanya belum memiliki pengalaman desain sama sekali. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memindahkan teknologi ke masyarakat, tetapi juga *mentransformasikan pola promosi tradisional menjadi digital* yang sebelumnya belum tersentuh pelatihan serupa.

SARAN

1. Pelatihan Lanjutan Digital Marketing Terintegrasi. Melaksanakan pelatihan lanjutan tentang strategi digital marketing terpadu, seperti penggunaan media sosial secara efektif, copywriting promosi, serta pembuatan konten visual dan video pendek agar produk UMKM Desa Todanan lebih dikenal luas dan memiliki jangkauan pasar yang lebih besar.
2. Pendampingan Branding Produk dan Desain Packaging. Mengadakan program pendampingan khusus untuk membantu pelaku UMKM mendesain logo profesional, kemasan produk (packaging) yang menarik, serta materi branding lain sehingga mampu meningkatkan nilai jual dan daya saing produk lokal di pasar modern.
3. Workshop Kolaborasi Desain untuk Promosi Pariwisata dan Produk Desa. Mengadakan workshop desain grafis kolaboratif antara pemuda desa, pelaku UMKM, dan pemerintah desa untuk menciptakan materi promosi terpadu yang dapat memperkenalkan potensi wisata, kuliner, dan produk khas Desa Todanan secara lebih profesional di media digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Sholihul. 2020. "[Kewirausahaan Prespektif Islam \(Kajian Normatif Dan Historis-Sosiologis\)](#)." *Jurnal Pedagogy* 13(1): 133–58.
<http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/82>. doi:<https://doi.org/10.63889/pedagogy.v13i1.82>
- Astriani, Maya Masitha, and Mal Alfahnum Alfahnum. 2020. "[Peningkatan Kompetensi Guru PAUD Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Inovatif](#)." *Jurnal PkM Pengabdian kepada Masyarakat* 3(4): 366.
- Aisyah, N., & Pratama, Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Promosi untuk UMKM. *Jurnal Teknologi Informasi*,

- 5(2), 121-130. doi:10.30998/jurnalpkm.v3i4.8151.
- Athaya, Athaya, and Wahyudin Wahyudin. 2024. "[Pemasaran Efektif Di Era Digital: Membuka Toko Online Di Platform Marketplace Indonesia.](#)" *Jurnal PKM Manajemen Bisnis* 4(1): 16–22. doi:10.37481/pkmb.v4i1.671.
- Ahyan, M., & Sya, Y. (2019). *PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERWAWASAN*. 155–170.
- Athaya, A., & Wahyudin, W. (2024). [Pemasaran Efektif di Era Digital: Membuka Toko Online di Platform Marketplace Indonesia.](#) *Jurnal PKM Manajemen Bisnis*, 4(1), 16–22. <https://doi.org/10.37481/pkmb.v4i1.671>
- Disemadi, H. S., Sudirman, L., Seroja, T. D., Budi, S., Rusdiana, S., & Modjo, M. D. (2024). [Meningkatkan Kesadaran Remaja terhadap Penggunaan Konten Digital sebagai Hak Cipta.](#) *Sang Sewagati Journal*, 2(1), 45–60. <https://doi.org/10.37253/sasen.v2i1.9367>
- Erlyana, Y. (2018). Identity Dari Sebuah Produk Makanan Lokal Indonesia Dengan Studi Kasus: Produk Oleh-Oleh Khas Betawi 'Mpo Romlah'. *Jurnal National Conference of Creative Industry*, 1(1), 1079–1097. <https://typeset.io/pdf/analisisperanan-desain-kemasan-terhadap-brand-identity-dari-30epem80mj.pdf>
- Erlialanistiani, Erlialanistiani, Rafika Rahmawati, and Ria Marginingsih. 2023. "[IMPLEMENTASI PEMASARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN PENDAPATAN PELAKU UMKM DESA PANTAI MEKAR.](#)" *An-Nizam* 2(1): 10–16. doi:10.33558/an-nizam.v2i1.6966.
- Hasan, Z., Pradhana, R. F., Andika, A. P., & Al Jabbar, M. R. D. (2024). [Pengaruh Globalisasi Terhadap Eksistensi Identitas Budaya Lokal dan Pancasila.](#) *JALAKOTEK: Journal of Accounting Law Communication and Technology*, 1(2), 333–341. <https://doi.org/10.57235/jalakotek.v1i2.2385>
- Mardyawati, M. "Penerapan Desain Pembelajaran Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan." *Ash-Shahabah (Jurnal Pendidikan dan Studi ...)*: 217–27. <http://repositori.uin-alaudidin.ac.id/16893/1/08> Penerapan Desain Pembelajaran dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan.pdf.
- Mu'ah, Mu'ah, Mas'adah Mas'adah, Mokhtar Sayyid, Masram Masram, and Cuk Triono Singgih. 2025. "[Peningkatan Strategi Penjualan UMKM Melalui Perbaikan Kemasan Produk Di Kecamatan Sugio.](#)" *Jurnal Inovasi Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat* 4(2): 407–12. doi:10.54082/jippm.662.
- Meilariza, R., Mirah Delima, Z., & Z. (2024). [Digitalization of Micro, Small, and Medium Enterprises \(MSMEs\) in Indonesia.](#) *KnE Social Sciences*, 2024, 245–257. <https://doi.org/10.18502/kss.v9i17.16334>
- NINA FIRNA, IRMAN EFFENDY, MUHAMMAD ARIANDI, MARIA ULFA. 2025. "[PELATIHAN DESAIN KONTEN DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA UNTUK PROMOSI UMKM DI DESA PURWOSARI.](#)" 3(1). doi:<https://doi.org/10.32672/ampoen.v3i1.3414>.

- Solihin, Danna, Catur Kumala Dewi, Rina Masithoh Haryadi, and Sayid Irwan. 2023. "[Pelatihan Kewirausahaan Berbasis Ekonomi Digital Untuk Pelaku UMKM.](#)" *Jurnal Abdimas Lamin* 1(2): 191–201.
<http://ejurnal.untag-smd.ac.id/index.php/LAMIN/article/view/6735>
<http://ejurnal.untag-smd.ac.id/index.php/LAMIN/article/download/6735/6123>.
- Sugiono, E. (2022). *Desain Grafis Dasar untuk Pemula*. Jakarta: Pustaka Media Digital.
- Wijoyo, Hadion, Yoyok Cahyono, Aris Ariyanto, and Fery Wongso. 2020. *Insan Cendekia Mandiri Digital Economy Dan Pemasaran Era New Normal*.
- Yulianto, A. (2021). Peran Media Visual dalam Meningkatkan Daya Saing Produk Lokal. *Jurnal Komunikasi Visual*, 8(1), 56-65.