Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Vol.3 No.2 Edisi Januari-Mei 2025 | Page: 219-226
e-ISSN : 2963-0401 | eMail : jurnalq17@gmail.com

Lisensi: CC-BY

DOI: https://doi.org/10.71456/adc.v3i2.1271

PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN CANVA PADA SISWA SISWI SMK QAMARUL HUDA BAGU

Hengki Irawan[1*] & Maulana Ashari[2]
[*1&2] Program Studi Teknik informatika, STMIK Lombok
[*]email: Awan120703@gmail.com

Submit Tgl: 30-Mei-2025 Diterima Tgl: 31-Mei-2025 Diterbitkan Tgl: 31-Mei-2025

Abstrak: Perkembangan teknologi digital menuntut dunia pendidikan, khususnya di tingkat SMK, untuk mampu membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif. Salah satu keterampilan yang semakin dibutuhkan adalah kemampuan desain grafis. Berdasarkan fenomena tersebut, dipilihlah kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi ini dipilih karena kemudahannya diakses dan digunakan, serta efektivitasnya dalam meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa SMK. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pemahaman dasar desain visual dan keterampilan praktis dalam membuat media komunikasi visual yang menarik. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif melalui praktik langsung dan tugas proyek individu. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam menggunakan Canva serta peningkatan minat terhadap bidang desain grafis. Pelatihan ini menjadi alternatif strategis untuk mendukung pendidikan vokasi berbasis teknologi dan mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan industri kreatif

Kata Kunci: *Canva, Desain Grafis, Siswa Smk, Literasi Digital, Kreativitas*

Cara mengutip Irawan, H., & Ashari, M. (2025). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva pada Siswa Siswi SMK Qamarul Huda Bagu. *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(2), 219–226. https://doi.org/10.71456/adc.v3i2.1271

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat pada abad ke-21 telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu tantangan utama pendidikan saat ini adalah bagaimana membekali siswa dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi era industri 4.0. Keterampilan desain grafis merupakan salah satu kompetensi penting yang sangat dibutuhkan dalam berbagai sektor, baik dalam dunia kerja maupun kewirausahaan. Terlebih lagi, dengan maraknya pemanfaatan media sosial dan platform digital, kemampuan men- yampaikan pesan visual secara efektif menjadi krusial (Tukiyat et al., 2024).

Desain grafis tidak hanya menjadi media ekspresi kreativitas, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang kuat untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan efisien. Di lingkungan sekolah menengah kejuruan (SMK), pelatihan desain grafis menjadi salah satu upaya strategis untuk menyiapkan lulusan yang kompeten dan mampu bersaing di dunia kerja kreatif. Penggunaan aplikasi desain yang ramah pengguna, seperti Canva, membuka peluang lebih luas bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan desain tanpa harus memiliki kemampuan teknis tinggi dalam software desain profesional (Suharto et al., 2022).

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai template dan elemen visual siap pakai. Kemudahan dalam penggunaannya menjadikan Canva sebagai media pembelajaran yang efektif dalam melatih kreativitas visual siswa, terutama bagi mereka yang belum familiar dengan perangkat lunak desain grafis konvensional seperti Adobe Photoshop atau CorelDRAW (Widayanti et al., 2021). Dengan tampilan antarmuka yang intuitif, Canva memungkinkan siswa untuk

https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Hengki Irawan & Maulana Ashari

membuat berbagai jenis desain seperti poster, presentasi, brosur, kartu nama, hingga konten media sosial secara mandiri dan kreatif.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis menggunakan Canva mampu meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa. Andrianti et al. (2023) dalam penelitiannya terhadap anggota OSIS SMK Negeri 2 Kota Jambi menemukan bahwa pelatihan Canva berdampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam mendesain media promosi sekolah. Senada dengan itu, Wahyuningsih dan Nugraha (2023) juga menyatakan bahwa pelatihan berbasis Canva memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar dan pemahaman siswa mengenai desain grafis. Lebih lanjut, Friadi et al. (2024) menekankan pentingnya pelatihan Canva sebagai salah satu strategi pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) yang dapat menumbuhkan kreativitas dan kepercayaan diri siswa dalam menghasilkan karya visual.

Di sisi lain, pelaksanaan pelatihan desain grafis di tingkat SMK juga memiliki tantangan tersendiri. Salah satunya adalah keterbatasan fasilitas, baik dari segi perangkat keras (hardware) seperti komputer dan koneksi internet, maupun perangkat lunak yang digunakan. Selain itu, tingkat kemampuan awal siswa yang beragam juga menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan dalam menyusun strategi pelatihan. Oleh karena itu, diperlukan metode pelatihan yang terstruktur dan aplikatif untuk menjamin efektivitas proses belajar (Tukiyat et al., 2024).

Pelatihan desain grafis berbasis Canva dinilai sebagai solusi inovatif dalam mengatasi berbagai kendala tersebut. Aplikasi ini tidak hanya gratis dan mudah diakses, tetapi juga menyediakan fitur kolaboratif yang memungkinkan siswa bekerja dalam tim secara daring. Hal ini mendorong terciptanya lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif, sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Sejalan dengan itu, Wahyuningsih dan Nugraha (2023) menyatakan bahwa pendekatan pelatihan yang melibatkan praktik langsung dan kolaborasi antar peserta mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Pelaksanaan pelatihan desain grafis ini adalah untuk menjawab kebutuhan peningkatan kompetensi desain visual di kalangan siswa SMK, khususnya dalam mempersiapkan mereka menghadapi dunia industri kreatif yang sangat kompetitif. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk memperkenalkan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas, literasi digital, serta keterampilan komunikasi visual siswa.

Berdasarkan hal tersebut, rumusan masalah dalam kegiatan ini dapat dijabarkan sebagai berikut: (1) Bagaimana efektivitas pelatihan desain grafis menggunakan Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa SMK? (2) Sejauh mana pelatihan ini dapat memperkuat literasi digital siswa? dan (3) Apa kendala dan solusi yang dihadapi selama proses pelatihan berlangsung?

Tujuan dari pelatihan ini adalah: (1) Meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain grafis yang informatif dan menarik; (2) Mendorong pengembangan kreativitas visual dan ekspresi diri siswa melalui media digital; serta (3) Membekali siswa dengan keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam lingkungan akademik maupun dunia kerja. Manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini adalah terciptanya siswa yang lebih percaya diri, kreatif, dan siap bersaing di dunia kerja digital yang menuntut keterampilan komunikasi visual dan penguasaan teknologi.

Dengan demikian, pelatihan desain grafis menggunakan Canva ini diharapkan dapat menjadi model pengembangan keterampilan berbasis teknologi yang aplikatif dan relevan dengan kebutuhan industri saat ini. Pelatihan ini juga menjadi bagian dari kontribusi pendidikan vokasi dalam mencetak lulusan yang kreatif, inovatif, dan memiliki daya saing tinggi dalam menghadapi tantangan era digital.

2. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi bersama pihak sekolah, ditemukan bahwa sebagian besar siswa SMK Qamarul Huda Bagu masih memiliki keterbatasan

https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Hengki Irawan & Maulana Ashari

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol.3 No.2 Edisi Januari-Mei 2025 | Page: 219-226
e-ISSN : 2963-0401 | eMail : jurnalq17@gmail.com

dalam keterampilan desain grafis dan pemanfaatan teknologi digital secara kreatif. Padahal, kemampuan tersebut sangat dibutuhkan di era digital saat ini, terutama dalam dunia pendidikan vokasi yang menekankan pada penguasaan keterampilan praktis dan siap kerja.

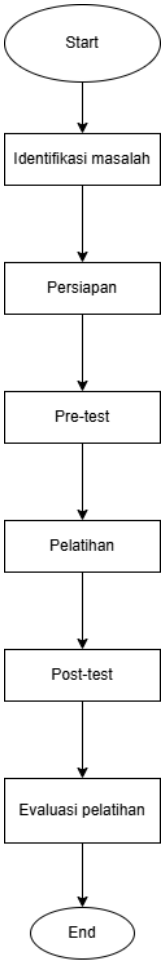
Masalah utama yang teridentifikasi adalah rendahnya literasi digital siswa dalam bidang desain visual, minimnya akses terhadap perangkat lunak desain grafis profesional, serta kurangnya pelatihan yang aplikatif dan relevan dengan kebutuhan industri kreatif. Selain itu, beberapa siswa belum familiar dengan konsep dasar desain seperti tata letak, pemilihan warna, dan tipografi, yang merupakan elemen penting dalam menghasilkan karya visual yang komunikatif.

Keterbatasan perangkat seperti laptop dan koneksi internet yang kurang stabil juga menjadi tantangan dalam proses pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang praktis, mudah diakses, dan mampu menjembatani kesenjangan tersebut. Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva dipilih sebagai upaya untuk menjawab kebutuhan tersebut, karena memiliki antarmuka yang ramah pengguna, dapat diakses secara daring, serta mendukung pengembangan kreativitas siswa secara mandiri maupun kolaboratif.

3. METODE PELAKSANAAN

Proses observasi mitra bertujuan untuk memahami kebutuhan dan potensi sekolah, khususnya dalam menilai tingkat pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai desain grafis. Kegiatan ini didukung sepenuhnya oleh mitra, yang juga membantu mempersiapkan peserta untuk pelatihan. Materi akan diperbarui secara berkala dalam setiap pertemuan agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa dan praktik dapat dilakukan dengan optimal. Pelatihan ini dipromosikan melalui pengumuman di ruang kelas, dan penyebaran brosur. Jadwal kegiatan diadakan pada hari rabu hingga jumat pada pukul 14.00 WITA, dan dilaksanakan di ruang kelas SMK QAMARUL HUDA BAGU. Penulis berperan dalam mendampingi pelatihan dasar-dasar Canva untuk meningkatkan kreativitas siswa-siswi di SMK QAMARUL HUDA BAGU.

Adapun tahapan-tahapan yang dilalui sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan kegiatan pelaksanaan

a. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah dilakukan sebagai langkah awal untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh siswa SMK Qamarul Huda Bagu terkait keterampilan desain grafis dan pemanfaatan teknologi digital. Berdasarkan hasil observasi langsung di lapangan serta wawancara informal dengan guru dan siswa, ditemukan beberapa permasalahan utama:

1. Rendahnya Literasi Digital dan Keterampilan Desain

https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Hengki Irawan & Maulana Ashari

Sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai prinsip-prinsip dasar desain grafis, seperti tata letak, pemilihan warna, dan tipografi. Hal ini membuat mereka kesulitan dalam mengekspresikan ide visual secara efektif, baik dalam konteks akademik maupun non-akademik.

2. Minimnya Akses terhadap Perangkat dan Software Desain
   Banyak siswa tidak memiliki akses terhadap perangkat lunak desain pendidikan seperti Adobe Photoshop atau CorelDRAW, baik karena keterbatasan perangkat keras (pendidik/laptop) maupun lisensi software. Selain itu, koneksi internet yang tidak stabil di beberapa wilayah juga menjadi kendala dalam mengakses platform desain daring.
3. Belum Tersedianya Pelatihan yang Aplikatif dan Relevan
   Siswa belum pernah mendapatkan pelatihan khusus yang mengajarkan desain grafis dengan pendekatan yang sederhana, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja saat ini. Pembelajaran desain yang ada masih bersifat teoritis dan kurang melibatkan praktik langsung.
4. Kesenjangan Tingkat Kemampuan antar Siswa
   Tingkat pemahaman awal yang berbeda-beda di antara siswa menyebabkan kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran yang seragam. Beberapa siswa masih sangat awam terhadap penggunaan pendidik, sementara yang lain sudah mulai terbiasa dengan aplikasi digital.

Dengan mempertimbangkan permasalahan tersebut, maka pelatihan desain grafis berbasis aplikasi Canva dipilih sebagai solusi yang tepat. Canva dinilai mampu menjawab kebutuhan siswa karena memiliki antarmuka yang sederhana, mudah digunakan, dan dapat diakses secara gratis. Selain itu, pelatihan ini dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan praktis yang relevan dengan tuntutan dunia endidik kreatif saat ini.

b. Persiapan Pelatihan

1. Membuat absensi, soal pre-test, soal post-test
2. Menyusun materi pelatihan**,** seperti modul, panduan Canva, dan contoh desain.
3. Menyiapkan alat dan bahan**,** seperti laptop/smartphone, koneksi internet, dan akun Canva, proyektor, ruangan.
4. Instalasi aplikasi Canva di perangkat peserta (jika diperlukan).
5. Menyusun jadwal kegiatan pelatihan dari awal sampai akhir.

c. pre-test

Pada sesi pertama, akan dilakukan pretest untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan keterampilan dasar peserta pelatihan tentang Canva. Hasil pretest ini akan menjadi panduan dalam menentukan materi pelatihan yang paling sesuai untuk disampaikan.

d. pelatihan

Pada tahap ini, peserta dikenalkan dengan dasar-dasar desain grafis seperti tata letak, warna, dan tipografi. Selanjutnya, peserta dilatih menggunakan aplikasi Canva, mulai dari membuat akun hingga memanfaatkan fitur-fitur seperti template, elemen grafis, dan teks. Sesi dilanjutkan dengan praktik membuat desain sederhana, seperti poster dan pendidik. Fasilitator memberikan pendampingan dan umpan balik langsung. Kegiatan dilakukan secara bertahap, disertai mini-project untuk melatih kreativitas siswa dalam membuat desain yang komunikatif dan menarik.

e. post-test

Setelah pelatihan selesai, peserta mengikuti post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan Canva. Tes ini berisi soal teori singkat dan tugas praktik membuat desain. Hasil post-test dibandingkan dengan nilai pre-test guna melihat perkembangan

https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Hengki Irawan & Maulana Ashari

kemampuan peserta secara kuantitatif. Data ini menjadi dasar evaluasi efektivitas pelatihan.

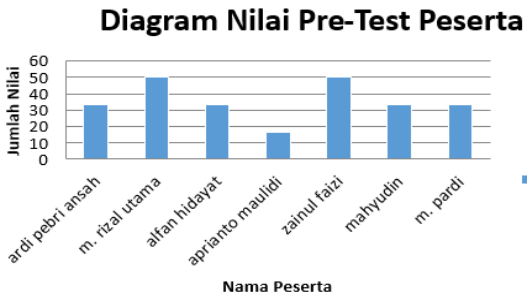
f. evaluasi pelatihan

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pelatihan Canva berdampak terhadap peningkatan keterampilan desain grafis siswa. Penilaian dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test, yang mencerminkan perkembangan pengetahuan dan kemampuan teknis peserta. Selain itu, evaluasi juga dilakukan secara kualitatif melalui pengamatan aktivitas siswa selama pelatihan serta penilaian terhadap hasil desain yang mereka buat. Umpan balik peserta dikumpulkan melalui sesi tanya jawab dan refleksi untuk mengetahui tingkat kepuasan serta kendala yang dihadapi. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan baik dari sisi pemahaman materi maupun hasil karya desain siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil pre-test

Berdasarkan hasil pre-test dari 7 peserta, diperoleh nilai rata-rata sebesar 35,71**.** Nilai ini mencerminkan bahwa pemahaman awal peserta terhadap konsep dasar desain grafis dan penggunaan aplikasi Canva masih terbatas, sehingga pelatihan ini sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan mereka.



Gambar. 2 hasil pre-test peserta

b. Hasil pelatihan

Pelaksanaan pelatihan desain grafis berbasis aplikasi Canva pada siswa-siswi SMK Qamarul Huda Bagu memberikan hasil yang positif secara keseluruhan, baik dari segi peningkatan pengetahuan, keterampilan teknis, maupun aspek afektif seperti kepercayaan diri dan kreativitas siswa.

Selama sesi pelatihan, peserta diperkenalkan secara bertahap terhadap konsep dasar desain grafis, meliputi prinsip tata letak (layout), pemilihan warna, dan penggunaan tipografi yang tepat. Materi disampaikan dengan pendekatan praktis melalui demonstrasi langsung serta latihan mandiri. Penggunaan Canva sebagai media pelatihan terbukti efektif dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih mudah diakses dan dipahami oleh peserta.

Peserta secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, baik dalam diskusi maupun tugas praktik. Kegiatan mini-proyek yang diberikan mendorong siswa untuk menerapkan keterampilan yang telah dipelajari secara kreatif. Hasil desain yang dihasilkan oleh peserta menunjukkan perkembangan yang signifikan, baik dari sisi estetika maupun teknis.

Fasilitator juga mencatat adanya peningkatan motivasi dan keaktifan peserta dalam menyelesaikan tugas. Hal ini tercermin dari antusiasme siswa selama pelatihan, serta kemauan mereka untuk mengeksplorasi fitur-fitur Canva secara mandiri di luar waktu yang dijadwalkan.

Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis siswa dalam bidang desain grafis, tetapi juga membentuk sikap positif terhadap pembelajaran berbasis teknologi digital. Dampak positif tersebut memperkuat argumentasi bahwa pelatihan berbasis aplikasi Canva merupakan strategi yang tepat dalam mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 di lingkungan pendidikan vokasi.



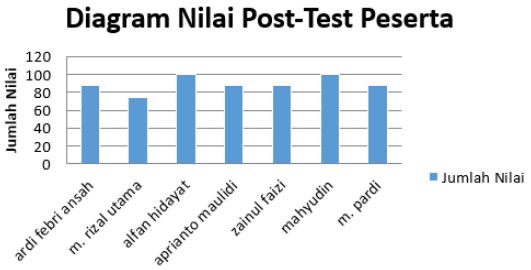
https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Hengki Irawan & Maulana Ashari

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol.3 No.2 Edisi Januari-Mei 2025 | Page: 219-226
e-ISSN : 2963-0401 | eMail : jurnalq17@gmail.com

Gambar.3 Pelatihan

c. Hasil post-test

Dari hasil post-test yang dilakukan kepada 7 peserta, diperoleh nilai rata-rata sebesar 89,29**.** Jika dibandingkan dengan nilai rata-rata pre-test sebelumnya, yaitu 35,71, maka terdapat peningkatan sebesar 53,58 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan Canva yang diberikan berhasil secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan peserta baik secara teori maupun praktik dalam bidang desain grafis.



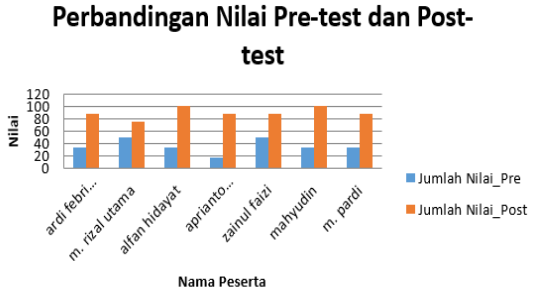
Gambar. 3 hasil post-test peserta

d. Hasil Pre-test dan Post-test

Setelah rangkaian pelatihan selesai dilaksanakan, peserta mengikuti post-test yang terdiri dari soal teori dan praktik pembuatan desain. Hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam beberapa aspek, di antaranya:

a. Pemahaman peserta terhadap konsep desain dasar, seperti penggunaan warna yang harmonis, keseimbangan tata letak, dan pemilihan font yang sesuai.
b. Kemampuan teknis dalam menggunakan Canva, mulai dari membuat akun, memilih template, menyusun elemen desain, hingga mengekspor hasil karya.
c. Meningkatnya kreativitas dan orisinalitas dalam karya peserta, yang terlihat dari hasil mini-project yang dikerjakan secara mandiri.

Jika dibandingkan, rata-rata nilai pre-test peserta berada pada angka 35,71, sementara rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 89,29. Artinya, terjadi peningkatan skor sebesar 53,58 poin. Secara keseluruhan, peningkatan ini mencerminkan lonjakan kemampuan yang sangat signifikan—hampir tiga kali lipat dari skor awal. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang bersifat partisipatif dan berbasis praktik langsung sangat efektif dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan desain peserta.



Gambar. 4 hasil perbandingan pre-test dan post-test

2. Antusiasme dan Partisipasi Peserta

Selama pelatihan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme tinggi. Hal ini terlihat dari kehadiran yang konsisten, keaktifan dalam sesi diskusi, serta semangat dalam menyelesaikan tugas-tugas desain. Beberapa peserta bahkan terlihat sangat tertarik mengeksplorasi fitur Canva secara mandiri di luar sesi pelatihan.

Fasilitator juga mencatat bahwa para peserta mampu bekerja sama secara kolaboratif dalam kelompok kecil, saling berbagi ide, dan memberikan umpan balik terhadap karya masing-masing. Ini menjadi salah satu indikator keberhasilan pelatihan dalam menumbuhkan semangat belajar bersama dan budaya berbagi pengetahuan di antara peserta.

a. Evaluasi Kualitatif

Dari sisi kualitatif, pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap rasa percaya diri siswa dalam menggunakan teknologi digital. Peserta yang sebelumnya kurang percaya diri dalam membuat karya visual, kini lebih berani mengekspresikan ide kreatif mereka dan bahkan siap mempresentasikan hasil desain di depan kelas.

https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Hengki Irawan & Maulana Ashari

Hasil desain yang dibuat juga menunjukkan variasi, inovasi, dan sensitivitas estetika yang semakin baik. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai estetika dalam desain.

b. Hambatan dan Solusi

Beberapa kendala yang muncul selama pelatihan antara lain:

a. Keterbatasan perangkat seperti jumlah laptop dan kualitas koneksi internet yang kurang stabil.
b. Perbedaan tingkat pemahaman dan kemampuan awal peserta yang cukup bervariasi.

Untuk mengatasi hal tersebut, fasilitator menerapkan strategi pembelajaran fleksibel dengan membagi peserta ke dalam kelompok kecil serta memberikan pendampingan secara individual. Materi juga disusun secara bertahap agar dapat dengan mudah dipahami oleh seluruh peserta, tanpa mengesampingkan tujuan utama pelatihan.

5. KESIMPULAN

Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva di SMK Qamarul Huda Bagu berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam bidang desain visual. Melalui pendekatan praktik langsung dan tugas proyek, siswa mampu mengembangkan kreativitas, memperkuat literasi digital, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan media digital untuk menyampaikan ide. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari sisi pengetahuan teknis maupun kualitas hasil desain peserta, yang ditunjukkan oleh perbandingan skor pre-test dan post-test.

Selain itu, pelatihan ini juga menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, yang sangat sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dapat diatasi dengan strategi pendampingan individual dan kerja kelompok. Dengan demikian, kegiatan ini dapat dijadikan sebagai model pelatihan keterampilan berbasis teknologi yang aplikatif dan relevan untuk mendukung kesiapan siswa SMK menghadapi tuntutan industri kreatif.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pelatihan ini tidak akan terlaksana tanpa dukungan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada SMK Qamarul Huda Bagu atas kerja sama, fasilitasi, serta antusiasme yang diberikan selama pelaksanaan pelatihan berlangsung. Terima kasih juga disampaikan kepada siswa-siswi yang telah berpartisipasi aktif dan menunjukkan semangat belajar yang tinggi dalam setiap sesi.

Ucapan terima kasih ditujukan pula kepada Program Studi Teknik Informatika STMIK Lombok yang telah memberikan dukungan akademik, logistik, dan teknis dalam menyukseskan kegiatan ini. Kontribusi seluruh pihak yang terlibat telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kapasitas dan kompetensi peserta dalam bidang desain grafis berbasis digital.

7. REFERENSI

Andrianti, A., Aryani, L., & Gusriyanti, D. A. (2023). Pelatihan desain grafis untuk OSIS menggunakan Canva pada SMK Negeri 2 Kota Jambi. Jurnal Pengabdian Masyarakat UNAMA, 2(1), 73–78.

Ari, D. P. S., & Hanum, L. (2021). Pengaruh Kualitas Pelayanan Website Djp Terhadap Kepuasan Pengguna Dengan Modifikasi E Govqual. Profit: Jurnal Administrasi Bisnis, 15(1), 104–111.

Friadi, J., Yani, D. P., Suroto, S., Fuad, A., & Prasetya, M. F. R. (2024). Pelatihan Desain Grafis Informatif Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kompetensi Siswa SMK. Jurnal Abdimas Indonesia, 4(2), 306–312.

Indrawati, I., Belluano, P. L. L., Harlinda, H., Tuasamu, F. A. R., & Lantara, D. (2019). Analisis tingkat kepuasan pengguna sistem informasi perpustakaan menggunakan Pieces Framework. ILKOM Jurnal Ilmiah, 11(2), 118–128.

https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Hengki Irawan & Maulana Ashari

Manik, A., Salamah, I., & Susanti, E. (2017). Pengaruh Metode Webqual 4.0 Terhadap Kepuasan Pengguna Website Politeknik Negeri Sriwijaya. Jurnal Elektro Dan Telekomunikasi Terapan (e-Journal), 4(1), 477.

Muhsin, A., & Zuliestiana, D. A. (2017). Analisis Pengaruh Kualitas Website (Webqual) 4.0 Terhadap Kepuasan Pengguna Bukalapak Di Kota Bandung. EProceedings of Management, 4(3).

Pawirosumarto, S. (2016). Pengaruh kualitas sistem, kualitas informasi, dan kualitas layanan terhadap kepuasan pengguna sistem e-learning. Jurnal Ilmiah Manajemen, 6(3), 416–433.

Responses, S., Treatment, T., Headgear, W., Group, C., Untreated, O., & Archtm, B. D. (2016). Citations 1 (pp. 28–29).

Runtunuwu, J. G., Oroh, S., & Taroreh, R. (2014). Pengaruh kualitas produk, harga, dan kualitas pelayanan terhadap kepuasan pengguna café dan resto Cabana Manado. Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi, 2(3).

Saribanon, E., Sitanggang, R., & Amrizal, A. (2016). Kepuasan pengguna jasa transportasi untuk meningkatkan loyalitas. Jurnal Manajemen Transportasi & Logistik (JMTRANSLOG), 3(3), 317–326.

Sensuse, D. I., & Prayoga, S. H. (2012). Analisis usability pada aplikasi berbasis web dengan mengadopsi model kepuasan pengguna (user satisfaction). Jurnal Sistem Informasi, 6(1), 70–79.

Septiani, Y., Aribbe, E., & Diansyah, R. (2020). Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrab Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Sevqual (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Abdurrab Pekanbaru). Jurnal Teknologi Dan Open Source, 3(1), 131–143.

Suharto, A., Subariah, R., & Farizy, S. (2022). Pelatihan Dan Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Pada Siswa Smk Saradan Tajur Halang Bogor. Jurnal Abdimas Indonesia, 2(3), 338–342.

Supriyatna, A. (2015). Analisis dan evaluasi kepuasan pengguna sistem informasi perpustakaan dengan menggunakan pieces framework. Jurnal Pilar Nusa Mandiri, 11(1), 43–52.

Tukiyat, T., Anggai, S., Waskita, A. A., & Zain, R. M. (2024). PELATIHAN DESAIN GRAFIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN LITERASI DIGITAL BAGI SISWA-SISWI SMK ISLAM PERMATASARI 2 RUMPIN BOGOR. J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(4), 535–548.

Wahyuningsih, S., & Nugraha, I. (2023). Pelatihan dan Edukasi Pembuatan Desain Grafis pada Siswa-Siswi SMK Triguna 1956 Menggunakan Aplikasi Canva. Artinara, 2(2), 46–52.

Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva. Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(2), 91–102.

https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Hengki Irawan & Maulana Ashari