

***Pengabdian Kepada Masyarakat  
Workshop Canva: Meningkatkan Kualitas Pemasaran  
Produk Lokal UMKM di Piru, Kabupaten Seram Bagian Barat***

**<sup>1)</sup> Wendy Souisa, <sup>2)</sup> Kalsum Lussy, <sup>3)</sup> Imanuela Pandu, <sup>4)</sup> Victorio F. Nahuway**  
<sup>1,2,3,4)</sup> Jurusan Administrasi Niaga, Pliteknik Negeri Ambon  
souisawendy@gmail.com

***ABSTRAK***

*This workshop aims to equip Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) in Piru, West Seram Regency, with skills to use Canva to improve the marketing quality of their local products. Canva is an easy-to-use graphic design platform, allowing MSMEs to create attractive and professional promotional materials without needing a deep design background. This Canva workshop is designed to produce concrete and measurable outputs, which not only demonstrate the success of the training but also provide direct added value to participants and relevant parties. Through this combination of evaluation methods, the workshop organizers can gain a comprehensive overview of the training's impact, identify areas of success, and find room for improvement for better MSME empowerment programs in Piru, West Seram Regency.*

**Keywords:** *Canva Workshop, Marketing Quality*

**I. PENDAHULUAN**

Kabupaten Seram Bagian Barat (SBB), dengan ibu kotanya Piru, memiliki potensi yang besar dalam sektor Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) dengan jumlah 134 UMKM. Beragam produk lokal, mulai dari hasil pertanian, perikanan, kerajinan tangan, hingga kuliner khas, merupakan tulang punggung perekonomian masyarakat setempat. Produk-produk ini tidak hanya menopang ekonomi keluarga, tetapi juga mencerminkan kekayaan budaya dan sumber daya alam Piru serta daerah sekitarnya.

Namun, di tengah potensi yang besar, banyak UMKM di Piru menghadapi tantangan signifikan dalam hal pemasaran. Kualitas produk yang baik seringkali belum diimbangi dengan strategi pemasaran yang efektif dan visual yang menarik. Keterbatasan akses terhadap pelatihan desain grafis profesional, mahalnya biaya jasa desainer, serta kurangnya pemahaman tentang pentingnya visualisasi produk dalam menarik minat konsumen, menjadi kendala utama. Akibatnya, produk lokal UMKM Piru kesulitan bersaing di pasar yang

semakin kompetitif, baik di tingkat lokal maupun regional, apalagi untuk menjangkau pasar yang lebih luas.

Di era digital saat ini, visualisasi memegang peranan krusial dalam menarik perhatian konsumen. Media sosial dan platform daring menjadi etalase utama bagi banyak bisnis. Konsumen cenderung tertarik pada produk yang disajikan dengan visual yang profesional, informatif, dan estetik. Tanpa kemampuan untuk menciptakan materi promosi yang menarik, potensi produk lokal UMKM Piru seringkali tidak tereksplorasi secara maksimal.

Melihat kondisi ini, dibutuhkan sebuah solusi praktis dan terjangkau yang dapat memberdayakan UMKM Piru untuk meningkatkan kualitas pemasaran produk mereka secara mandiri. Canva hadir sebagai platform desain grafis daring yang intuitif dan mudah digunakan, bahkan bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang desain. Dengan Canva, UMKM dapat menciptakan berbagai materi promosi yang menarik, mulai dari poster, brosur, konten media sosial, label produk, hingga banner, dengan biaya yang minim atau bahkan gratis.

Oleh karena itu, Workshop Canva: Meningkatkan Kualitas Pemasaran Produk Lokal UMKM di Piru, Kabupaten Seram Bagian Barat ini menjadi sangat relevan dan mendesak. Workshop ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara potensi produk lokal dengan kualitas pemasarannya, membekali pelaku UMKM dengan keterampilan praktis yang aplikatif, sehingga produk-produk mereka mampu bersaing, dikenal lebih luas, dan pada akhirnya, berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kesejahteraan masyarakat dan pengembangan ekonomi Kabupaten Seram Bagian Barat.

Workshop ini bertujuan untuk membekali pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Piru, Kabupaten Seram Bagian Barat, dengan keterampilan menggunakan Canva untuk meningkatkan kualitas pemasaran produk lokal mereka. Canva adalah platform desain grafis yang mudah digunakan, memungkinkan UMKM membuat materi promosi yang menarik dan profesional tanpa harus memiliki latar belakang desain yang mendalam.

Mengapa Canva Penting untuk UMKM?

- **Aksesibilitas:** Canva dapat diakses melalui web atau aplikasi seluler, membuatnya mudah digunakan di mana saja dan kapan saja.
- **Kemudahan Penggunaan:** Antarmuka yang intuitif dan fitur *drag-and-drop* memungkinkan bahkan pemula sekalipun untuk membuat desain yang menawan.
- **Beragam Template:** Tersedia ribuan template siap pakai untuk berbagai kebutuhan pemasaran, mulai dari poster, brosur, *feed* media sosial, hingga presentasi.
- **Biaya Efektif:** Versi gratis Canva sudah sangat mumpuni untuk kebutuhan dasar, mengurangi biaya desain bagi UMKM.
- **Meningkatkan Daya Saing:** Dengan desain yang profesional, produk UMKM akan terlihat lebih menarik dan mampu bersaing di pasar yang semakin kompetitif.

### **Manfaat Workshop bagi UMKM di Piru**

Melalui workshop ini, peserta diharapkan dapat:

- **Membuat Desain Visual yang Menarik:** Mendesain logo, kemasan produk, *flyer*, brosur, dan materi promosi lainnya yang estetik dan informatif.
- **Mengoptimalkan Pemasaran Digital:** Mendesain konten visual yang menarik untuk *platform* media sosial seperti Instagram, Facebook, dan WhatsApp Business.
- **Meningkatkan Brand Awareness:** Menciptakan identitas merek yang kuat dan konsisten melalui desain visual yang mudah dikenali.
- **Menghemat Biaya Pemasaran:** Mengurangi ketergantungan pada jasa desainer profesional dengan kemampuan mendesain secara mandiri.
- **Meningkatkan Penjualan:** Desain visual yang profesional terbukti dapat menarik lebih banyak pelanggan dan meningkatkan minat beli.

### **Sasaran Peserta**

- ✓ Pelaku UMKM di Piru: penjual kue tradisional, kerajinan, hasil pertanian/perikanan.
- ✓ Komunitas pemuda wirausaha.
- ✓ Ibu-ibu PKK atau koperasi lokal

## **II. METODE KEGIATAN**

### ✓ Sosialisasi:

- Pentingnya desain visual untuk pemasaran produk.
- Mengenal Canva dan fiturnya.

### ✓ Pelatihan Praktik:

- Membuat akun Canva.
- Memilih template promosi.
- Mengedit teks, gambar, dan warna.
- Simulasi membuat poster promosi produk lokal.
- Mengunduh dan membagikan desain.

### ✓ Pendampingan:

- Tanya jawab.
- Revisi desain peserta.
- Konsultasi kelompok/individu.

### ✓ Dokumentasi:

- Foto dan video kegiatan.
- Hasil desain peserta.
- Materi Workshop yang Direkomendasikan
- Pengenalan Canva: Fungsi dasar, interface, dan fitur-fitur utama Canva.
- Prinsip Dasar Desain: Komposisi, warna, tipografi, dan hierarki visual yang efektif.
- Membuat Desain untuk Media Sosial: Mendesain post, story, dan iklan yang menarik perhatian.
- Desain Produk dan Kemasan: Mendesain label produk, mockup kemasan, dan kartu ucapan.
- Promosi Offline: Mendesain flyer, brosur, dan banner untuk acara atau pameran lokal.
- Tips dan Trik: Mengoptimalkan penggunaan Canva, sumber daya gratis, dan inspirasi desain.

Dengan mengikuti workshop Canva ini, UMKM di Piru, Kabupaten Seram Bagian Barat, akan memiliki alat dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk secara mandiri meningkatkan kualitas pemasaran produk lokal mereka, mendorong pertumbuhan bisnis, dan pada akhirnya, berkontribusi pada pengembangan ekonomi daerah.

#### Luaran Kegiatan

Workshop Canva ini dirancang untuk menghasilkan luaran yang konkret dan terukur, yang tidak hanya menunjukkan keberhasilan pelatihan tetapi juga memberikan nilai tambah langsung bagi peserta dan pihak-pihak terkait. Berikut adalah luaran kegiatan yang diharapkan:

##### 1. Modul/Handout Pelatihan Canva

Deskripsi: Sebuah materi panduan komprehensif yang berisi ringkasan materi workshop, langkah-langkah praktis penggunaan Canva, tips dan trik desain, serta daftar sumber daya tambahan. Modul ini akan disajikan dalam format cetak dan/atau digital yang mudah diakses.

##### Manfaat:

Sebagai referensi bagi peserta setelah workshop berakhir, memungkinkan mereka untuk mengulang materi dan mempraktikkan keterampilan secara mandiri.

Memastikan konsistensi materi yang disampaikan kepada seluruh peserta.

Dapat digunakan sebagai materi pelatihan lanjutan atau diseminasi pengetahuan kepada UMKM lain yang tidak sempat mengikuti workshop.

##### 2. Minimal 1 Desain Promosi Karya Peserta

Deskripsi: Setiap peserta diharapkan dapat menghasilkan minimal satu produk desain promosi (misalnya logo, post media sosial, flyer, label produk, atau brosur) yang relevan dengan produk UMKM mereka sendiri, sebagai hasil praktik langsung selama workshop.

##### Manfaat:

Membuktikan kemampuan praktis peserta dalam menerapkan ilmu yang didapat.

Peserta langsung memiliki aset promosi yang dapat mereka gunakan untuk memasarkan produknya.

Menjadi portofolio bagi peserta dan bukti keberhasilan pelatihan.

### 3. Dokumentasi (Foto/Video)

Deskripsi: Pengambilan foto dan video selama seluruh rangkaian kegiatan workshop, mulai dari sesi pembukaan, penyampaian materi, sesi praktik, hingga penutupan. Dokumentasi ini akan mencakup aktivitas peserta, interaksi dengan fasilitator, dan suasana workshop secara keseluruhan.

Manfaat:

Sebagai bukti fisik pelaksanaan kegiatan.

Materi untuk laporan akhir kegiatan dan publikasi (misalnya di media sosial atau situs web) untuk menunjukkan dampak dan keberhasilan program.

Dapat digunakan untuk menarik minat peserta di workshop mendatang atau mendapatkan dukungan dari pihak sponsor/mitra.

### 4. Laporan Akhir Kegiatan

Deskripsi: Dokumen resmi yang merangkum seluruh aspek workshop, termasuk latar belakang, tujuan, metodologi pelaksanaan, hasil evaluasi (pre-test, post-test, penilaian desain, dan umpan balik peserta), luaran yang dicapai, serta kesimpulan dan rekomendasi. Laporan ini akan dilengkapi dengan lampiran (daftar hadir, dokumentasi, contoh desain peserta).

Manfaat:

Sebagai akuntabilitas kepada pihak penyelenggara, sponsor, atau pemangku kepentingan lainnya.

Dasar untuk evaluasi program secara menyeluruh dan perencanaan kegiatan pemberdayaan UMKM di masa depan.

Sumber informasi yang komprehensif untuk diseminasi hasil dan pembelajaran dari workshop.

Luaran-luaran ini secara kolektif akan menunjukkan dampak positif workshop terhadap peningkatan kapasitas UMKM di Piru, Kabupaten Seram Bagian Barat, dalam aspek pemasaran visual, serta menjadi landasan untuk program-program pengembangan UMKM selanjutnya.

### **III. HASIL KEGIATAN**

Workshop Canva yang diselenggarakan dengan tujuan meningkatkan kualitas pemasaran produk lokal UMKM di Piru, Kabupaten Seram Bagian Barat, diharapkan akan memberikan hasil nyata dan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Hasil yang Diharapkan

Peningkatan Keterampilan Desain Visual UMKM:

Peserta UMKM akan mampu mengoperasikan Canva secara mandiri untuk membuat berbagai materi promosi.

UMKM akan menghasilkan desain logo, kemasan produk, flyer, brosur, dan konten media sosial yang lebih menarik dan profesional.

Terjadi peningkatan signifikan dalam kualitas visual materi promosi produk lokal, menjadikan produk lebih menonjol di pasaran.

Optimasi Pemasaran Digital dan Brand Awareness:

UMKM akan lebih aktif dan efektif dalam memanfaatkan platform media sosial (Instagram, Facebook, WhatsApp Business) dengan konten visual yang konsisten dan menarik.

Terbentuknya identitas merek (logo, palet warna, gaya visual) yang lebih kuat dan mudah dikenali untuk masing-masing produk atau UMKM.

Peningkatan jumlah interaksi dan jangkauan audiens pada promosi digital UMKM Piru.

Efisiensi Biaya dan Kemandirian Pemasaran:

UMKM akan mengurangi ketergantungan pada jasa desainer grafis eksternal, sehingga terjadi penghematan biaya pemasaran yang signifikan.

Pelaku UMKM menjadi lebih mandiri dalam mengelola dan mengembangkan strategi pemasaran visual produk mereka.

Potensi Peningkatan Penjualan dan Daya Saing:

Desain visual yang lebih profesional dan menarik akan menarik lebih banyak calon pembeli, berpotensi meningkatkan minat beli dan volume penjualan produk lokal.

Produk UMKM Piru akan memiliki daya saing yang lebih tinggi di pasar lokal maupun lebih luas, karena mampu menyajikan produk dengan citra yang lebih modern dan berkualitas.

#### Kesimpulan

Workshop Canva ini bukan sekadar pelatihan teknis, melainkan sebuah investasi strategis dalam pengembangan kapasitas UMKM di Piru, Kabupaten Seram Bagian Barat. Kesimpulan utama dari penyelenggaraan workshop ini adalah bahwa dengan membekali UMKM dengan keterampilan praktis penggunaan Canva, kita secara langsung:

Memberdayakan UMKM: Memberikan alat dan pengetahuan yang memungkinkan mereka berinovasi dalam pemasaran tanpa harus mengeluarkan biaya besar. Ini adalah langkah kunci menuju kemandirian ekonomi.

Meningkatkan Nilai Jual Produk Lokal: Desain yang menarik akan meningkatkan persepsi nilai produk di mata konsumen, meskipun dengan harga yang sama.

Mendukung Ekonomi Lokal: Peningkatan penjualan dan jangkauan pasar UMKM akan berdampak positif pada pertumbuhan ekonomi di Piru dan Kabupaten Seram Bagian Barat secara keseluruhan, menciptakan peluang ekonomi dan lapangan kerja.

Membawa UMKM ke Era Digital: Memastikan bahwa UMKM lokal tidak tertinggal dalam persaingan pemasaran digital, yang merupakan arena utama promosi di masa kini.

Secara keseluruhan, workshop ini menunjukkan bahwa solusi yang sederhana, terjangkau, dan mudah diakses seperti Canva dapat memberikan dampak transformatif yang besar bagi UMKM, membantu mereka mengatasi hambatan pemasaran, dan membuka peluang baru untuk pertumbuhan dan keberlanjutan bisnis di tengah persaingan pasar yang dinamis.

#### Evaluasi

untuk memastikan efektivitas dan keberhasilan Workshop Canva dalam meningkatkan kualitas pemasaran produk lokal UMKM di Piru, Kabupaten Seram Bagian Barat, sebuah kerangka evaluasi yang komprehensif perlu diterapkan.



Evaluasi ini akan mencakup beberapa tahapan penting untuk mengukur pengetahuan awal, pemahaman setelah pelatihan, kualitas hasil praktik, serta tingkat kepuasan peserta.

Berikut adalah metode evaluasi yang akan digunakan:

**1. Pre-test (Sebelum Pelatihan)**

Tujuan: Mengukur tingkat pengetahuan awal peserta mengenai desain grafis, penggunaan aplikasi desain (termasuk Canva jika sudah familiar), dan pemahaman mereka tentang pentingnya visualisasi dalam pemasaran produk.

Metode:

Sebuah kuesioner singkat akan diberikan kepada seluruh peserta sebelum workshop dimulai.

Pertanyaan akan mencakup konsep dasar desain, pengenalan Canva (fitur, kegunaan), serta pertanyaan terkait tantangan pemasaran visual yang mereka hadapi.

Tidak ada penilaian "lulus" atau "tidak lulus"; hasil pre-test akan menjadi dasar untuk membandingkan peningkatan pengetahuan setelah pelatihan.

**2. Post-test (Setelah Pelatihan)**

Tujuan: Mengukur peningkatan pemahaman dan pengetahuan peserta setelah mengikuti seluruh sesi workshop.

Metode:

Kuesioner yang serupa atau dimodifikasi dari pre-test akan diberikan di akhir workshop.

Pertanyaan akan fokus pada materi yang telah disampaikan, seperti fungsi fitur-fitur Canva, prinsip desain yang diajarkan, dan strategi penerapan desain untuk pemasaran.

Perbandingan hasil pre-test dan post-test akan memberikan gambaran kuantitatif tentang seberapa besar peningkatan pengetahuan peserta.

**3. Penilaian Hasil Desain**

Tujuan: Mengukur kemampuan praktis peserta dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari workshop untuk menciptakan desain nyata.

Metode:

Selama sesi praktik, peserta akan diminta untuk membuat beberapa desain sesuai dengan studi kasus atau produk mereka sendiri (misalnya, desain logo sederhana, post media sosial, atau label produk).

Hasil desain ini akan dinilai berdasarkan kriteria seperti:

Kesesuaian dengan Materi: Apakah desain menerapkan prinsip-prinsip desain yang diajarkan (komposisi, warna, tipografi)?

Kreativitas dan Orisinalitas: Sejauh mana peserta mampu mengembangkan ide desain yang menarik.

Fungsionalitas: Apakah desain efektif dalam menyampaikan pesan pemasaran?

Kualitas Teknis: Penggunaan fitur Canva yang tepat, kerapian, dan estetika visual.

Penilaian dapat dilakukan oleh fasilitator atau tim ahli desain.

#### **4. Umpan Balik/Kuesioner Kepuasan Peserta**

Tujuan: Mengumpulkan masukan kualitatif tentang pengalaman peserta selama workshop, tingkat kepuasan mereka, serta saran untuk perbaikan di masa mendatang.

Metode:

Sebuah kuesioner umpan balik akan diberikan di akhir workshop.

Pertanyaan akan mencakup:

Kualitas materi dan relevansinya dengan kebutuhan UMKM.

Efektivitas metode pengajaran fasilitator.

Kenyamanan fasilitas dan suasana workshop.

Manfaat yang dirasakan peserta setelah mengikuti workshop.

## **IV. PENUTUP**

### **Kesimpulan dan Saran**

Melalui kombinasi metode evaluasi ini, penyelenggara workshop dapat memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai dampak pelatihan, mengidentifikasi area keberhasilan, serta menemukan ruang untuk perbaikan demi program-program pemberdayaan UMKM yang lebih baik di Piru, Kabupaten Seram Bagian Barat.

Uraikan kronologi proses pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Jelaskan hasil dan capaian apa saja yang diperoleh.

Saran dan masukan untuk workshop selanjutnya atau topik pelatihan lain yang dibutuhkan.

Umpan balik ini sangat penting untuk perbaikan berkelanjutan dan perencanaan program pengembangan UMKM di masa depan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Yuliati, T., 2020, Pelatihan Komputer Grafis Sebagai Upaya Peningkatan Softskill Bidang Desain Dan Editing Pada Stt Dumai, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, vol 26(2), hal 77.
- Andika, A., Jennifer, J., Huang, J., & Sebastian, J., 2021, Analysis of digital marketing adoption in indonesian micro, small, and medium enterprises, Jurnal Manajemen Bisnis, vol 18(3), hal 308-328. Redjeki,
- F. and Affandi, A., 2021, Utilization of digital marketing for msme players as value creation for customers during the covid-19 pandemic, International Journal of Science and Society, vol 3(1), hal 40-55.
- Mavilinda, H., Nofiawaty, N., Nazaruddin, A., & Siregar, L., 2022, Training on making digital brochures as an online promotion strategy for msme products, Abdimas Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang, vol 7(4), hal 873-884.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapetra, Y., 2021, Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva, Jurnal Pengabdian Masyarakat, vol 2(2), hal 91–102. 255
- Abdimasku, Vol. 8, No. 1, Januari 2025: 250-256 [6] [7] [7] [8] [9]
- Putri, D. A., Solecha, K., Nurwahyuni, S., & Suparni, S., 2021, Workshop Penerapan Teknologi Informasi Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kualitas Sdm Remaja Karang Taruna, Jurnal Warta Desa (JWD), vol 3(3), hal 194–199.
- Sholeh, M., Rachmawati, R., & Susanti, E., 2020, Penggunaan aplikasi canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk ukm, Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, vol 4(1), hal 430.

- Sunarto, S. and Setiadi, P., 2023, Utilizing canva application training to improve skills and product sales in micro small medium enterprises (msmes) east java, Ilomata International Journal of Management, vol 4(1), hal 37-46.
- Hinchcliff, M. and Mehmet, M., 2023, Embedding canva into the marketing classroom: a dialogic and social learning approach to classroom innovation. Higher Education Skills and Work-Based Learning, 13(6), 1174-1186.
- Rawnaque, F., Rahman, K., Anwar, S., Vaidyanathan, R., Chau, T., Sarker, F., & Mamun, K. (2020). Technological advancements and opportunities in neuromarketing: a systematic review. Brain Informatics, vol 7(1). [10] 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, vol 1(4), hal 476–480.