



JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
<http://ojs.uninus.ac.id/index.php/JPKM>  
DOI: <https://doi.org/10.30999/jpkm.v15i2.3825>



## PEMANFAATAN APLIKASI DESAIN CANVA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN UMKM DI SUMUR PACING

Aqilah Aulia Yumna<sup>1</sup>, Cindy Aulia Herawati<sup>2</sup>, Halimatus Sadiyah<sup>3</sup>, Mega Endriyanti<sup>4</sup>, Nofita<sup>5</sup>,  
Danang Arief Ramadhan<sup>6</sup>, Alif Pramudya Sholeh Abimanyu<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Ilmu Komunikasi Hubungan Masyarakat, Universitas Islam Syekh Yusuf Tangerang, Indonesia  
*korespondensi;2201030067@students.unis.ac.id*

Naskah diterima; Oktober 2025; disetujui November 2025; publikasi online Desember 2025

### Abstrak

Usaha Mikro Kecil dan Menengah atau UMKM merupakan salah satu instrumen pembangun ekonomi Masyarakat. Perkembangan dunia yang sudah berada pada era modernisasi saat ini telah berkembang sangat jauh di berbagai aspek. UMKM yang juga terkena dampak akan hal ini mau tidak mau harus mengikuti apa yang ada guna tetap mengikuti keinginan pasar. Penelitian ini didasari dengan teori difusi inovasi oleh Everet Roggers, yang menyatakan bahwa adanya pengkomunikasian ide yang berdampak pada perubahan sosial. Canva adalah sebuah aplikasi desain sederhana yang membantu pemula dalam mengakses alat desain dengan lebih mudah dan sederhana. Canva dimanfaatkan oleh UMKM untuk membuat design visual yang berhubungan dengan branding, konten serta instrumen publikasi lainnya. Hasil yang didapatkan menyatakan bahwa, adanya kesadaran pelaku UMKM akan kebutuhan alat desain yang sederhana guna mengikuti perkembangan yang ada, dan Canva dalam hal ini memenuhi kebutuhan dan meningkatkan kemampuan akan hal tersebut secara sederhana dan mudah.

**Kata Kunci:** *Canva, Desain, Kemampuan, Sumur Pacing, UMKM*

### Abstract

*Micro, Small and Medium Enterprises or MSMEs are one of the instruments for building the community's economy. The development of the world that is already in the current era of modernization has developed very far in various aspects. MSMEs that are also affected by this inevitably have to follow what is there in order to keep up with market desires. This research is based on the theory of innovation diffusion by Everet Roggers, which states that there is a communication of ideas that have an impact on social change. Canva is a simple design application that helps beginners access design tools more easily and simply. Canva is utilized by MSMEs to create visual designs related to branding. The results obtained state that, there is an awareness of MSME actors of the need for simple design tools to keep up with existing developments, and canva in this case fulfills the needs and improves the ability to do this simply and effectively.*

**Keywords:** *MSMEs, Ability, Canva, Sumur Pacing, Design*

### A. PENDAHULUAN

Fenomena era digital merupakan kondisi nyata yang mempengaruhi banyak aspek kehidupan masyarakat, aktivitas jual beli merupakan salah satu hal utama yang terdampak dengan sangat signifikan. (Mojaye & Eric Msugther, 2022) Manusia telah dimudahkan dalam mengakses informasi melalui banyak cara, serta dapat menikmati fasilitas dari teknologi

digital dengan bebas dan mudah. Teknologi digital membuka peluang baru bagi para pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) untuk mengakses berbagai alat bantu untuk mempromosikan usahanya. Era digital tidak hanya mengubah cara kita bekerja dan hidup, tetapi juga membawa tantangan besar dalam hal ketahanan ekonomi dan kesenjangan sosial (Irfani et al., 2020). Everet Roggers dalam bukunya yang berjudul "Diffusion of Innovation" menyatakan

sebuah teori terkait difusi informasi, dimana suatu proses pengkomunikasian ide, praktek atau objek yang dipandang baru oleh individu atau organisasi yang mengadopsi. Dalam hal ini apabila ide-ide baru ditemukan, disebarkan, dan diadopsikan atau ditolak, dan membawa dapat tertentu maka terjadinya perubahan sosial (Mulyati et al., 2023). Hal ini juga berhubungan dengan bagaimana pelaku UMKM menjalankan usaha mereka. UMKM merupakan dasar utama dalam perekonomian Indonesia.

Berdasarkan data dari Pemerintah Kota (Pemkot) Tangerang mencatat, 58.692 pelaku UMKM binaan Dinas Perindustrian Perdagangan Koperasi Usaha Kecil Menengah (Disperindagkop UKM) di Kota Tangerang telah memiliki Nomor Induk Berusaha (NIB). (Tangerangkota, 2024) UMKM juga memiliki peran penting dalam pemerataan ekonomi, penanggulangan kemiskinan, dan penguatan ekonomi lokal. Namun, masih banyak UMKM yang menghadapi berbagai kendala yang dapat menghambat pertumbuhannya. Beberapa masalah tersebut seperti rendahnya pemanfaatan teknologi digital. Di tengah tantangan tersebut, penting bagi para pelaku UMKM untuk mampu menghadapi perubahan di era digital seperti saat ini.

Media sosial menjadi hal baru yang harus dikuasai oleh para pelaku UMKM, banyak hal serta aspek-aspek baru yang harus dipelajari bagi UMKM untuk bisa memaksimalkan penggunaan media sosial dalam pemasaran produk mereka. (Ayuni et al., n.d.) Pembuatan dan pengelolaan visual design menjadi salah satu hal penting bagi para UMKM untuk mulai bisa memasarkan produk mereka di media sosial. Mulai dari postingan di Instagram, TikTok hingga WA, UMKM membutuhkan desain sebagai salah satu cara penyampaian yang efektif di dalam media sosial. (Sudirman acai, 2022) Mulai dari Logo, flyer hingga keseluruhan desain dari akun media sosial UMKM tersebut. Salah satu aplikasi yang dapat membantu pelaku UMKM dalam hal tersebut adalah Canva. Aplikasi Canva membawa kemudahan desain bagi publik awam dan akses berbagai macam desain bagi kebutuhan pribadi hingga profesional. Dalam penggunaan UMKM,

Canva jelas dapat membantu peningkatan kreativitas UMKM dalam mengemas hingga memasarkan produk mereka, baik secara offline maupun online (Mojaye & Eric Msughter, 2022) Pemanfaatan aplikasi Canva secara maksimal dapat membantu UMKM untuk memaksimalkan upaya penjualan, baik secara offline maupun online. Mulai dari pembuatan banner dan packaging bagi produk, hingga pembuatan flyer dan berbagai postingan di media sosial guna melakukan pemasaran secara digital.

Kelurahan Sumur Pacing yang berada pada Kecamatan Karawaci, Kota Tangerang. Merupakan salah satu kelurahan yang memiliki potensi UMKM yang meyakinkan untuk berkembang. Wilayah Sumur Pacing, memiliki banyak jenis UMKM yang dapat dikembangkan menjadi skala yang lebih besar, mulai dari makanan dan minuman homemade, pakaian hingga bahan pokok rumah tangga. Potensi nyata ini memerlukan dukungan dan pendampingan khusus untuk dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki. UMKM pada wilayah ini masih menggunakan cara sederhana dalam melakukan pemasaran, branding dan penataan visual dari bisnis mereka, baik di media sosial maupun secara offline, dengan begitu salah satu potensi yang dapat dikembangkan adalah penggunaan media sosial dengan pemanfaatan Canva sebagai aplikasi desain sederhana. Kemampuan UMKM perlu ditingkatkan untuk mengikuti adanya perkembangan dunia digital saat ini, penyesuaian dengan zaman akan membuka peluang untuk UMKM dalam menjangkau area yang lebih luas dan meningkatkan usaha mereka ke jenjang yang lebih profesional.

Dengan demikian, adanya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaat aplikasi Canva dalam mendorong kemampuan UMKM dalam melakukan pemasaran dan branding di era digitalisasi saat ini. Selain itu, dapat meningkatkan kemampuan UMKM dalam menjangkau pasar digital dengan penggunaan media sosial. Kegiatan ini juga dapat menganalisis dampak penggunaan Canva dalam pengolahan visual design produk UMKM untuk menjangkau pasar digital. Dengan begitu kegiatan ini merupakan sebuah bentuk dukungan nyata kepada UMKM dalam

menyesuaikan perkembangan zaman yang ada, dengan perkembangan dunia digital dan media sosial yang ada. Hal ini dapat meningkatkan kreatifitas UMKM dalam membentuk visual branding yang dimiliki. Pelatihan penggunaan Canva bagi UMKM mulai dari design logo, packaging hingga promosi di media sosial dapat mengoptimalkan visual yang dibangun.

## **B. METODE**

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini, dapat terlaksana setelah melalui beberapa tahap. Pertama, adanya perencanaan dan pemantauan lapangan, dimana kami turun langsung ke lokasi dan bertemu langsung dengan masyarakat serta menyimpulkan kondisi awal dari masyarakat setempat. Setelah persiapan selesai, kami melakukan pengabdian kepada masyarakat pada 25 April 2025 di aula serbaguna Kelurahan Sumur Pacing, Kecamatan Karawaci, Kota Tangerang. Setelah kegiatan terlaksana, kami melakukan monitoring dan pendampingan lanjutan kepada para UMKM dalam melakukan praktik lapangan. Dalam penyimpulan hasil dan kebermanfaatannya serta evaluasi, kami menggunakan metode pendekatan studi kasus yang bertujuan agar dapat mengeksplorasi secara mendalam terkait adanya pemanfaatan Canva sebagai aplikasi desain sederhana dalam penjualan branding UMKM.

Pengabdian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode Participatory Action Research dimana pendekatan yang dilakukan merupakan sebuah langkah kolaboratif. Peneliti melebur bersama masyarakat, dikarenakan metode ini memfokuskan terhadap menjadikan pengalaman langsung sebagai pembelajaran. (Siswadi & Syaifuddin, 2024) Manfaat dari penggunaan metode ini dapat langsung dirasakan oleh masyarakat, dan dengan metode ini masyarakat kedepannya diharapkan dapat mempraktekkan pengetahuan yang di dapat sebagai solusi dari masalah secara mandiri.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil serta manfaat bagi masyarakat dalam pengabdian kepada masyarakat ini disimpulkan menggunakan metode wawancara terhadap segelintir masyarakat yang mengikuti kegiatan.

Temuan pertama pada hasil wawancara yang kami sudah lakukan, adanya pernyataan terkait kemudahan penggunaan aplikasi Canva oleh pemula. Pelaku UMKM Sumur Pacing yang kebanyakan berumur 40-an keatas, menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Canva tergolong mudah dikarenakan adanya fitur-fitur yang mempermudah penggunaannya.

Seperti adanya template atau desain yang bisa diaplikasikan kembali sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini dapat dibuktikan dengan jawaban yang diberikan oleh Risan:

*“...gampang neng emang, saya tuh ya dulu pernah pake corel udah lama sih cuman emang kalo untuk kebutuhan design ya dengan adanya canva ini jelas ngebantu banget di untuk aksesibilitasnya karna emang ya kalo corel atau AI itu kan untuk penggunaannya di laptop ya... sedangkan kalo di canva ini dia bisa bahkan di pake di HP jadi cuman dari hp kita udah bisa ngebuat design”.*

Temuan kedua, aplikasi Canva mudah digunakan dan kebutuhan untuk membuat konten promosi bagi pengguna, dalam hal ini adalah pelaku UMKM Kelurahan Sumur Pacing. Pelaku UMKM dalam menjalankan bisnisnya terbantu dengan adanya aplikasi Canva, untuk memasarkan produk melalui media sosial dan offline seperti, Logo, Banner dan Flyer. Dengan adanya sarana pemasaran yang dibuat oleh pengguna untuk menarik para pelanggan. Hal ini dapat dibuktikan dengan jawaban yang diberikan oleh Tuti:

*“...lumayan neng, jadi karena desain banner nya buat di canva jadi baru gitu kan ya lebih bagus lah pokoknya, bantu bikin orang inget sama tempat nya”.*

Temuan ketiga, Canva menjadi salah satu platform desain yang mudah diakses karena Canva juga menyediakan fitur pencarian dan kategori yang jelas, sehingga dapat mempermudah UMKM untuk menemukan template sesuai dengan kebutuhan dengan cepat dan dapat menghasilkan desain dalam waktu singkat. Dimana dapat membantu bagi para pelaku UMKM yang membutuhkan promosi untuk produknya. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan pelaku UMKM yaitu Linda:

*“...elemen-elemennya sih yang ibu liat tuh banyak dan lengkap neng... terus juga di canva ada tempatnya juga ya jadi lebih gampang digunainnya ya, misal nih ibu mau buat apa tapi ibu teh gak punya ide nah... si canva ini udah nyiapin yang tinggal di ganti-ganti dikit aja jadi teh cepet gitu”.*

Berdasarkan dari wawancara yang telah dilakukan terhadap para pelaku UMKM di Kelurahan Sumur Pacing, yaitu Tuti, Linda, dan Risan. Terlihat adanya proses pemahaman terkait teknologi desain digital melalui platform Canva yang memiliki pengaruh signifikan terhadap cara mereka membuat poster, banner, dan logo untuk mempromosikan usaha mereka.



Gambar 1. Pemaparan Materi

Secara umum, para narasumber menyatakan ketertarikan terhadap inovasi, meskipun terkendala usia dan pengalaman teknologi menjadi tantangan tersendiri. Kedua narasumber, yaitu Linda dan Tuti masih masuk dalam kategori pengguna dasar yang menunjukkan bahwa Linda dan Tuti hanya tahu fungsi-fungsi dasar seperti memilih template yang sudah disediakan, menambahkan teks, dan mengunduh desain. Dalam penelitian ini, teori Difusi Inovasi oleh Everett M Rogers sangat berkaitan untuk menafsirkan bagaimana Canva sebagai inovasi yang ada pada ranah aplikasi penunjang dapat digunakan oleh para pelaku UMKM. Perkembangan teknologi yang ada di era saat ini membawa sebuah ide yang berkembang terkait adanya kemudahan akses dalam melakukan proses kreatif dalam membuat instrument design. Hal ini dibawa secara nyata oleh aplikasi Canva, hal ini diterima dengan baik oleh publik, dengan

respon yang cenderung antusias untuk mencoba dan menggunakan aplikasi ini guna keperluan sehari-hari ataupun keperluan pekerjaan dan hal lainnya.

Pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa aplikasi desain yaitu Canva yang memiliki prinsip kemudahan akses bagi semua pengguna, baik yang berlatar belakang desain maupun tidak. Canva memiliki fitur yang lengkap untuk membuat desain grafis secara cepat dan efisien. Fitur utamanya adalah template yang siap pakai, dan juga tersedia dalam banyak pilihan untuk kebutuhan promosi, seperti poster, banner, logo, dan lainnya. Dengan begitu, kemunculan Canva sebagai aplikasi desain sederhana merupakan salah satu respon dari adanya perkembangan digital yang ada. Publik yang ada menyambut baik adanya aplikasi ini dengan antusias mencoba dan mempelajari menggunakan banyak fitur yang disediakan. Hingga pada saat ini akhirnya canva menjadi top-mind dalam aplikasi desain bagi pemula dan digunakan oleh banyak pelaku UMKM sebagai aplikasi penunjang bisnis mereka. Pemanfaatan aplikasi desain Canva memberikan dampak positif yang nyata bagi pelaku UMKM di Kelurahan Sumur Pacing. Melalui aplikasi Canva, UMKM mampu meningkatkan kualitas desain promosi produk secara mandiri tanpa harus bergantung pada jasa desainer profesional. Desain yang menarik dan konsisten membuat produk lebih menarik di pasar, terutama di media sosial dan platform digital.



Gambar 2. Tim PKM dan Peserta

#### D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa kesimpulan dari

kegiatan yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Desain Canva untuk Meningkatkan Kemampuan UMKM di Sumur Pacing”, yaitu para pelaku UMKM menyadari pentingnya desain dalam marketing serta branding dari merek usaha yang mereka miliki, dengan adanya aplikasi Canva dapat membantu mereka yang membutuhkan akses desain sederhana dan mudah bagi pemula. Selain itu, adanya peningkatan kemampuan UMKM dalam mengelola brand yang mereka miliki melalui penggunaan aplikasi Canva terutama dalam mengelola visual brand mereka. Dan dengan adanya pelatihan yang dilakukan, para pelaku UMKM menunjukkan antusias dan respon yang baik dari adanya pelatihan ini. Dengan begitu pelatihan ini berhasil membawa urgensi dari adanya pengembangan digitalisasi dengan meningkatkan kemampuan desain sederhana pada UMKM menggunakan aplikasi desain sederhana, Canva.

Saran untuk diadakannya keberlanjutan dalam pelaksanaan agenda terkait. Adanya kontrol secara berkala dan juga peningkatan tahapan dan jenis pengetahuan yang dibagikan kepada Masyarakat. Adanya keberlanjutan direkomendasikan untuk pengembangan dan juga pemantauan akan implementasi keilmuan pada UMKM.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Keseluruhan rangkaian kegiatan ini tidak lepas dari adanya kerja sama dengan pihak-pihak terkait yang telah membantu selama berjalannya proses kegiatan ini dari awal hingga selesai. Kami menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya, atas terbukanya pihak Kelurahan akan kolaborasi dengan kami dan juga diberikannya kesempatan serta segala kebutuhan yang kami butuhkan oleh pihak Kelurahan Sumur Pacing, Kecamatan Karawaci, Kota Tangerang. Serta terima kasih juga kami ucapkan kepada seluruh pihak UMKM yang sudah antusias dan mau bekerjasama dengan kami untuk melakukan kegiatan ini dari awal hingga akhir.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Ayuni, Q., Cangara, H., & Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Penelitian Komunikasi dan Informatika Manado, B. (n.d.). PENGARUH

PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL TERHADAP TINGKAT PENJUALAN PRODUK KULINER KEMASAN THE INFLUENCE OF DIGITAL MEDIA USE ON SALES LEVEL OF CULINARY PACKAGE PRODUCT AMONG FEMALE ENTREPRENEUR.

Mojaye, E., & Eric Msughter, A. (2022). Theoretical perspectives in world information systems: A propositional appraisal of new media-communication imperatives. <https://www.researchgate.net/publication/363485487>

Siswadi, & Syaifuddin, A. (2024). PENELITIAN TINDAKAN PARTISIPATIF METODE PAR (PARTISIPATORY ACTION RESEARCH) TANTANGAN DAN PELUANG DALAM PEMBERDAYAAN KOMUNITAS. *Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD)Lamongan*, 19(02), 111–125. <https://doi.org/10.55352/uq>

Sudirman acai. (2022). BRAND MARKETING THE ART OF BRANDING.

Tangerangkota. (2024, April 5). 58 Ribu Pelaku UMKM di Kota Tangerang Telah Memiliki Nomor Induk Berusaha. [Tangerangkota.Go.Id. 58 Ribu Pelaku UMKM di Kota Tangerang Telah Miliki Nomor Induk Berusaha](https://www.tangerangkota.go.id/berita/detail/41367/58-ribu-pelaku-umkm-di-kota-tangerang-telah-miliki-nomor-induk-berusaha#) Read more at: <https://www.tangerangkota.go.id/berita/detail/41367/58-ribu-pelaku-umkm-di-kota-tangerang-telah-miliki-nomor-induk-berusaha#> Download aplikasi Android TangerangLive : <https://play.google.com/store/apps/details?id=id.go.tangerangkota.tangeranglive&hl=en>