

PENGGUNAAN APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN KUALITAS SDM SISWA SMA MUHAMMADIYAH RAPPANG

Hartati¹, Suhartini khalik², Sam Hermansyah³, Abd. Kahar⁴, Hasanuddin⁵, Rahli Shadri⁶
^{1,2,3,4,5,6}Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang
email: hartatipasca@mail.com

Abstrak

Desain grafis adalah suatu media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra ataupun trimatra yang melibatkan kaidah-kaidah estetik. Penggunaan teknologi informasi menjadi salah satu sarana penyampaian informasi dan aspirasi dalam masyarakat secara umum serta organisasi secara khusus. Untuk itu para siswa yang merupakan salah satu pendukung pemerintahan Desa, dan sebagai penyalur kegiatan masyarakat, serta pelengkap pemerintahan desa menggandeng para pemuda untuk dapat meningkatkan keberdayaan masyarakat khususnya kaum muda di berbagai bidang yang berorientasi pada peningkatan kesejahteraan sosial dan ekonomi. Dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat umum, para siswa SMA Muhammadiyah Rappang sangat memahami pentingnya kebutuhan regulasi yang bukan hanya memberi dasar dan ruang besar bagi pergerakannya tetapi juga mendukung penuh peran generasi muda dalam pembangunan yang terintegrasi dan signifikan dalam pelaksanaannya. Dengan semakin berkembangnya kebutuhan masyarakat akan informasi, Sekolah SMA Muhammadiyah Rappang mengharapkan agar segala kegiatan yang dilakukan serta informasi yang terkait dengan kebutuhan siswa dapat disampaikan secara cepat, Sekolah SMA Muhammadiyah Rappang menjadi dalam Pengabdian Masyarakat, untuk mencapai tujuan dan pelayanan yang ingin ditingkatkan dengan mengadakan Design Grafis Milenial Menggunakan Aplikasi Canva, dengan target luaran yang ingin dicapai seperti meningkatkan kualitas tampilan produk, meningkatkan pemasaran, kualitas manajemen, asset serta omset yang didapat.

Kata kunci: Pelatihan, Teknologi Informasi, Aplikasi Canva

Abstract

Graphic design is a medium to convey information through visual communication language in the form of two-dimensional or three-dimensional involving aesthetic principles. The use of information technology is one of the means of conveying information and aspirations in society in general and organizations in particular. For this reason, students who are one of the supporters of the village government, and as a channel for community activities, as well as a complement to the village government, collaborate with youth to be able to increase community empowerment, especially young people in various fields oriented towards improving social and economic welfare. In improving the welfare of the general public, the students of SMA Muhammadiyah Rappang really understand the importance of the need for regulations that not only provide a basis and large space for its movement but also fully support the role of the younger generation in integrated and significant development in its implementation. With the growing needs of the community for information, SMA Muhammadiyah Rappang School expects that all activities carried out and information related to student needs can be conveyed quickly, SMA Muhammadiyah Rappang School becomes in Community Service, to achieve the goals and services to be improved by holding Millennial Graphic Design Using Canva Application, with the target output to be achieved such as improving the quality of product display,

Keywords: Training, Information Technology, Canva App

PENDAHULUAN

Desain grafis adalah suatu media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra ataupun trimatra yang melibatkan kaidah-kaidah estetik. Dalam jurnal (Dewojati, 2015) juga menjelaskan Desain grafis merupakan bagian dari desain komunikasi visual dan mulai berkembang dalam situasi yang saling mempengaruhi atau hubungan interelasi baik dalam gaya desain grafis itu sendiri maupun dalam hubungannya dengan masyarakat. Sedangkan teknologi informasi menjadi salah satu media yang digunakan untuk membantu dalam melakukan promosi, mempermudah transaksi serta mempersingkat waktu saat membuat laporan. Banyak perusahaan yang semakin memikirkan pentingnya kunci sukses dalam memenangkan persaingan

dunia bisnis, sangat bergantung pada kemampuan perusahaan untuk mendapatkan informasi yang berguna secara cepat dan tepat yang bertumpu pada nominal investasi (Miswanto et al., 2020). Penggunaan teknologi informasi menjadi salah satu sarana penyampaian informasi dan aspirasi dalam masyarakat secara umum serta organisasi secara khusus.

Meningkatkan kesejahteraan siswa SMA Muhammadiyah Rappang, oleh karena itu sangat pentingnya kebutuhan regulasi yang bukan hanya memberi dasar dan ruang besar bagi pergerakannya tetapi juga mendukung penuh peran generasi muda dalam pembangunan yang terintegrasi dan signifikan dalam pelaksanaannya. Dengan semakin berkembangnya kebutuhan siswa akan informasi, Sekolah SMA Muhammadiyah Rappang, mengharapkan agar segala kegiatan yang dilakukan serta informasi yang terkait dengan kebutuhan siswa dapat disampaikan secara cepat, tepat dan akurat. Banyaknya aplikasi dan sistem yang saat ini telah dibuat dan bahkan dikembangkan oleh para programer serta melihat kebutuhan perusahaan yang membutuhkan aplikasi dalam bentuk website atau desktop (Supriyatna, 2018). Keberadaan media sosial menjadi sarana bagi konsumen yang dapat digunakan untuk menyebarkan informasi baik berupa teks, gambar, audio, dan video dengan banyak pihak baik antar perusahaan kepada konsumen atau konsumen pada perusahaan (Kotler & Kevin, 2012).

Pengabdian Masyarakat perlu dilaksanakan sebagai salah satu kewajiban Tridharma setiap Perguruan Tinggi. Perlunya diadakan pengabdian masyarakat adalah agar dapat menyeimbangkan kemampuan sumber daya manusia dengan perkembangan teknologi yang semakin hari kian pesat dan tidak terkendali, untuk itu Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang Hartati, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen PLP di sekolah SMA Muhammadiyah Rappang melaksanakan Pengabdian Masyarakat di Sekolah SMA Muhammadiyah Sidenreng Rappang memberikan pelatihan cara penggunaan aplikasi Canva pada siswa.

Penggunaan Desain Grafis merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan keunggulan pasar dalam sebuah perusahaan biasa maupun berkelas internasional, produk, merk, dan promosi semua di desain agar dapat diterima masyarakat (Valentino & Yudiansyah, 2018).

METODE

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan pada siswa SMA Muhammadiyah Rappang:

1. Tahap persiapan

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh siswa SMA Muhammadiyah Rappang dan mengajukan perijinan untuk melakukan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Selanjutnya melakukan persiapan untuk pelatihan dengan membuat materi aplikasi canva pada siswa SMA Muhammadiyah Rappang, membuat soal tes dan kuesioner untuk mengetahui respon dari peserta pelatihan.

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahapan ini pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi canva pada siswa SMA Muhammadiyah Rappang sangat bermanfaat bagi para siswa dalam pemanfaatan teknologi dibidang design grafis dan juga dalam meningkatkan kompetensi diri.

3. Tahap monitoring dan evaluasi.

Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan peserta setelah mengikuti pelatihan, mitra harus mengisi kuesioner untuk mengetahui bagaimana respon dari peserta workshop.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi canva pada siswa SMA Muhammadiyah Rappang yang dilaksanakan pada tanggal 25 September 2023. Selama pelatihan berlangsung para peserta sangat antusias karena disajikan dengan presentasi yang menarik yang disampaikan oleh tutor. Dan banyak tanya jawab selama pelatihan berlangsung. Berikut merupakan gambaran pelaksanaan pelatihan aplikasi canva pada siswa SMA Muhammadiyah Rappang.



Gambar 1. Dokumetasi Kegiatan

Tabel 1. Pelaksanaan pelatihan

Permasalahan	Solusi	Keterangan
Terjadi peralihan tren dalam mendapatkan informasi dari konvensional (offline) seperti media cetak ke media digital(online).	Memberikan pelatihan mengenai teknologi informasiseperti cara membuat informasi dengan menggunakan aplikasi canva	Dampak yang dihasilkan para Siswa SMA Muhammadiyah Rappang mulai memahami tentang aplikasi canva sebagai media teknologiinformasi.
Kemampuan siswa SMA Muhammadiyah dalam tehnik design grafis untuk membuat poster, logo, featured image blog, infografik, newsletter, konten media sosial, desain kemasan produk, invoice, thumbnail youtube, benner iklan dan lain-lain masih sangat kurang.	Memberikan pelatihan mengenai tehnik design grafis untuk membuat poster, logo, featured image blog, infografik, newsletter, konten media sosial, desain kemasan produk, invoice, thumbnail youtube, benner iklan dan lain-lain menggunakan aplikasi canva	Dampak yang dihasilkan para Siswa SMA Muhammadiyah Rappang sudah dapat mengimplementasikan sebagai media untuk membuat poster/benner sebagai bentuk penyajian informasi yang lebih menarik.
Kebutuhan akan pengetahuan mengenai pembuatan design untuk para siswa SMA Muhammadiyah Rappang.	Memberikan pelatihan mengenai cara penggunaan fitur-fitur yang ada pada aplikasicanva.	Dampak yang dihasilkan para siswa SMA Muhammadiyah Rappang.sudah mengetahui cara penggunaan fitur-fitur pada aplikasi canva, seperti membuat poster, logo, featured image blog, infografik, newsletter, konten media sosial, desain kemasan produk, invoice, thumbnail youtube, benner iklan dll.

Setelah pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas sdm siswa SMA Muhammadiyah Rappang. Pelatihan penggunaan aplikasi canva ini juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan para siswa dalam tehnik design grafis untuk membuat poster, logo, featured image blog, infografik, newsletter, konten media sosial, desain kemasan produk, invoice, thumbnail youtube, benner iklan dan lain-lain. Sehingga Sekolah SMA Muhammadiyah Rappang dapat memberikan kemudahan dalam penyamaian informasi secara online dengan tampilan yang lebih menarik. Untuk itu kampus Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang mengadakan Pengabdian Masyarakat yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas sdm siswa SMA Muhammadiyah Rappang.

SIMPULAN

Kesimpulan dari terlaksananya, pelatihan penggunaan aplikasi Canva ini merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan keunggulan pasar dalam sebuah produk, merk, dan promosi semua di

desain agar dapat diterima masyarakat. Walaupun pelatihan belum dapat dilaksanakan secara maksimal, akan tetapi antusias para peserta sangat besar dalam mengikuti pelatihan, sehingga ilmu yang disampaikan diarpkan dapat diterima dan diaplikasikan dengan baik.

SARAN

Saran dari hasil pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi pembuatan desain ini yaitu diharapkan dengan meningkatnya kemampuan para siswa SMA Muhammadiyah Rappang dalam hal pembuatan desain, maka dapat pula meningkatkan kualitas produk dan daya jual menjadi lebih menarik, serta dapat menyalurkan kreatifitas dengan cara yang positif melalui desain-desain yang lebih menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewojati, R. K. W. (2015). Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan. *Imaji*, 7(2). <https://doi.org/10.21831/imaji.v7i2.6633>
- Kotler, P., & Kevin, L. K. (2012). *Marketing management 13*. Pearson Prentice Hall, Inc.
- Miswanto, Sulistiani, H., & Damayanti. (2020). PENERAPAN METODE COST AND BENEFIT ANALYSIS DALAM PENGUKURAN INVESTASI TEKNOLOGI INFORMASI (STUDY KASUS: CV LAUT SELATAN JAYA) The Application of Cost and Benefit Analysis Methods in Measuring Information Technology Investment (Case Study : CV Laut Sel. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1), 54–61.
- Somya, R., & Nathanael, T. M. E. (2019). Pengembangan Sistem Informasi Pelatihan Berbasis Web Menggunakan Teknologi Web Service Dan Framework Laravel. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, 16(1), 51–58. <https://doi.org/10.33480/techno.v16i1.164>
- Supriyatna, A. (2018). Penerapan Usability Testing Untuk Pengukuran. *Jurnal Ilmiah Teknologi - Informasi Dan Sains (TeknoIS) Volume*, 8(1), 1–16.
- Valentino, D. E., & Yudiansyah. (2018). PERANCANGAN DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA NOVENA HOTEL BANDUNG. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Vol. 5, No. 2 Desember 2018*, 5(2), 68–77.