

BISNIS DIGITAL: PELATIHAN DESAIN KEMASAN PRODUK MENGUNAKAN CANVA BAGI MSYARAKAT

Ashabul Taufik¹, Andi Muh. Akbar Saputra², Indra Farman³

^{1,2,3} Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Makassar
e-mail: ashabultaufik@uim-makassar.com

Abstrak

Teknologi informasi dan komunikasi sangat berpengaruh bagi proses bekerja, belajar, berbisnis, dan berkomunikasi. Bisnis digital muncul sebagai usaha yang memanfaatkan teknologi ini untuk meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan pasar, dan menciptakan nilai tambah bagi pelanggan. Kemasan merupakan hal penting untuk menghadapi persaingan bisnis kuliner pada zaman sekarang. Era perkembangan perangkat lunak saat ini menjadikan pekerjaan mendesain lebih mudah. Perangkat lunak atau aplikasi Canva memiliki banyak fitur yang memanjakan desainer untuk membuat suatu karya yang menarik dan efektif, sehingga aplikasi ini sangat cocok digunakan untuk membuat suatu desain kemasan produk. Madrasa Aliyah Negeri Insan Cendekia Gowa adalah sekolah yang menerapkan salah satu pembelajarannya adalah berwirausaha dan menerapkan teknologi sebagai penunjang utama dalam pengembangan skill siswa dalam berwirausaha dimasyarakat. Oleh karena itu, pengabdian ini dilakukan untuk memberikan pengetahuan dan pelatihan membuat desain kemasan produk menggunakan canva kepada siswa Madrasa Aliyah Negeri Insan Cedekia. Metode yang digunakan adalah Observasi, Pemberian Materi, dan Projec Canva. Pelatihan membuat kemasan produk menggunakan canva berjalan dengan baik dan materi tersampaikan dengan jelas. Pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa Madrasa Aliyah Negeri Insan Cendekia Gowa tentang pentingnya berwirusaha, bisnis digital, dan pemanfaatan aplikasi canva dalam mendesai kemasan produk.

Kata kunci: Bisnis Digital, Desain Kemasan, Canva

Abstract

Information and communication technology has a big influence on the processes of working, learning, doing business and communicating. Digital business has emerged as a form of business that utilizes this technology to increase operational efficiency, expand market reach, and create added value for customers. Packaging is important to face today's culinary business competition. The current era of software development makes designing work easier. The Canva software or application has many features that pamper designers to create attractive and effective work, so this application is very suitable for creating product packaging designs. Madrasa Aliyah Negeri Insan Scholar Gowa is a school that applies one of its lessons to entrepreneurship and applies technology as the main support in developing students' skills in entrepreneurship in society. Therefore, this service was carried out to provide knowledge and training in making product packaging designs using Canva to Madrasa Aliyah Negeri Insan Cedekia students. The methods used are observation, provision of materials, and the Canva project. The training on making product packaging using Canva went well and the material was presented clearly. This training succeeded in increasing the understanding of Madrasa Aliyah Negeri Insan Scholar Gowa students about the importance of entrepreneurship, digital business, and the use of the Canva application in designing product packaging.

Keywords: Digital Business, Packaging Design, Canva

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi sangat berpengaruh bagi proses bekerja, belajar, berbisnis, dan berkomunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah istilah yang mencakup semua teknologi yang digunakan untuk menangkap, menyimpan, memproses, dan menyebarkan informasi. Ini meliputi perangkat keras, perangkat lunak, jaringan, dan media yang digunakan untuk mengelola informasi dalam berbagai bentuk. TIK memiliki peran penting dalam hampir semua aspek kehidupan modern, termasuk bisnis, pendidikan, pemerintahan, dan kehidupan pribadi. ukan secara efektif dan efisien tanpa sentuhan langsung oleh manusia. Menurut (Saputra dkk., 2023), teknologi informasi adalah kumpulan alat, perangkat, dan proses yang digunakan untuk menciptakann, mengelola, menyimpan, dan berbagai informasi. Teknologi informasi dan komunikasi sangat berpengaruh bagi

proses bekerja, belajar, berbisnis, berkomunikasi, dan hal-hal yang dapat dilakukan secara efektif dan efisien tanpa sentuhan langsung oleh manusia (Taufik dkk., 2023). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara bisnis dijalankan di seluruh dunia. Munculnya internet dan teknologi digital telah membuka peluang baru bagi berbagai sektor industri. Bisnis digital muncul sebagai bentuk usaha yang memanfaatkan teknologi ini untuk meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan pasar, dan menciptakan nilai tambah bagi pelanggan.

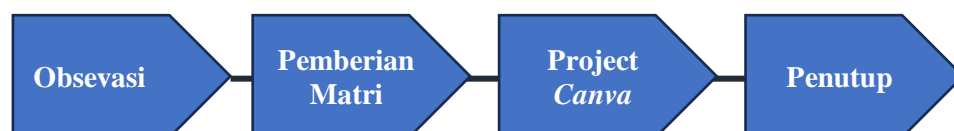
Digital business atau disebut juga bisnis digital adalah bisnis tercanggih saat ini yang diperkirakan terus berkembang setiap tahun dan semakin lama akan meningkat tajam (Musnaini dkk., 2020). Bisnis digital mencakup penggunaan internet, perangkat lunak, dan perangkat keras untuk berbagai tujuan bisnis, seperti pemasaran, penjualan, pelayanan pelanggan, dan manajemen internal. Bidang pemasaran tentunya ada banyak faktor pendukung yang perlu dilakukan untuk menarik perhatian pembeli, salah satunya adalah desain kemasan produk. Desain adalah proses perencanaan, pembuatan, dan penyusunan elemen-elemen untuk menciptakan sesuatu yang fungsional dan estetis. Desain mencakup berbagai aspek seni terapan, arsitektur, dan pencapaian kreatif lainnya. Desain adalah perwujudan dari model, Desain merupakan langkah progressif menuju bentuk nyata (sistem) (Taufik & Saputra, 2023) Kemasan merupakan hal penting untuk menghadapi persaingan bisnis kuliner pada zaman sekarang, selain kemasan harus memiliki fungsi melindungi produk dari berbagai resiko kerusakan, kemasan juga harus memiliki fungsi promosi karena kemasan menunjang penjualan produk dan kemasan juga sangat berpengaruh dalam menanamkan produk dibenak konsumen, sehingga menimbulkan daya tarik lebih kepada konsumen (Pratama dkk., 2023).

Desain kemasan yang menarik tentu menjadi daya tarik yang berkesan bagi konsumen sehingga menyebabkan produk menjadi pilihan. Era perkembangan perangkat lunak saat ini menjadikan pekerjaan mendesain lebih mudah. Perangkat lunak atau aplikasi yang dapat digunakan adalah Canva. Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah. Canva dirancang untuk memudahkan pengguna tanpa latar belakang desain grafis untuk membuat desain profesional. Aplikasi Canva menawarkan banyak fitur menarik, di antara fitur tersebut adalah tersedianya berbagai tema, template, dan font yang dapat digunakan (Sobandi dkk., 2023). Canva memiliki banyak fitur yang memanjakan desainer untuk membuat suatu karya yang menarik dan efektif, sehingga aplikasi ini sangat cocok digunakan untuk membuat suatu desain kemasan produk.

Madrasa Aliyah Negeri Insan Cendekia Gowa adalah sekolah yang menerapkan salah satu pembelajarannya adalah berwirausaha. Sekolah tersebut menerapkan teknologi sebagai penunjang utama dalam pengembangan skill siswa dalam berwirausaha dimasyarakat. Oleh karena itu, pengabdian ini dilakukan untuk memberikan pengetahuan dan pelatihan membuat desain kemasan produk menggunakan canva kepada siswa Madrasa Aliyah Negeri Insan Cedekia

METODE

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada Hari Rabu, 13 Desember 2023 di Aula Madrasa Aliyah Negeri Insan Cendekia Gowa. Peserta kegiatan pelatihan ini diikuti oleh siswa kelas XII berjumlah 3 kelas. Narasumber materi dibawakan oleh Dosen Pendidikan Teknologi Informas Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Makassar yaitu Andi Muh Akbar Saputr, S.T., M.Pd sebagai pemateri Kewirusahaan, Indra Farman, S.Kom., M.Pd. sebagai pemateri Bisnis Digital, dan Ashabul Taufik, S.Pd., M.Pd sebagai pemateri Projec Canva. Berikut metode yang dilakukan dalam pelatihan ini:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Langkah awal yang dilakukan adalah observasi. Observasi adalah teknik pengumpulan data di mana peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Observasi ini dapat dilakukan dengan menggunakan alat bantu atau tanpa alat bantu, dan bisa bersifat partisipatif atau non-partisipatif (Sugiyono, 2021). Observasi bertujuan mendapatkan informasi awal masalah dan kondisi

terkini pengetahuan siswa terhadap desain kemasan dalam wirausaha. langkah berikutnya dilakukan pelatihan dan pembimbingan dengan metode ceramah dan praktek langsung membuat desain kemasan setelah memahami materi yang diberikan. Selanjutnya evaluasi hasil desain dengan menampilkan hasil desain kemasan produk project canva.

1. Observasi

Langkah pertama dalam pelatihan ini adalah tim melakukan obsevasi menyeluru untuk mengetahui tingkat pemahaman dasar tentang desain dan kemasan produk wirausaha siswa Madrasa Aliyah Negeri Insan Cendekia Gowa. Observasi yang dilakukan meliputi pengamatan terhadap pemahaman tentang penggunaan mendesai menggunakan smarphone, laptop, penggunaan aplikasi canva. Pengamatan ini memberikan manfaat untuk tim dalam menyiapkan dan menyusun bahan materi pelatihan mendesain kemasan produk menggunakan canva.

2. Pemberian Materi

Langkah kedua yang dilakkan adalah pemberian materi pelatihan. Tim memberikan materi tentang bagaimana langkah berwirausaha, membuat bisnis berbasis digital, mendesain iklan digital dan mendesain kemasan produk. Peserta mendapatkan materi bagaimana teknik marketing dan menjalankan bisnis digital sehingga konsumen lebih tertarik terhadap produk usaha. Serta bagaimana trik mendapatkan keuntungan melalaluik iklan di media sosial. Materi disusun dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta pelatihan. Materi memuat contoh projek dan desain yang sesuai dengan kehidupan sekitar. Pemberian materi dilakukan secara interaktif dan melibatkan partisipasi aktif dari peserta dalam mebuat projek.

3. Project Canva

Langkah ketiga peserta membuat projek sesuai dengan rencana produk usaha yang akan dibuat. Pada tahap ini, peserta diberikan pelatihan dan pendampingan menggunakan fitur dari aplikasi canva. Peserta membuat akun canva sesuai email masing-masing kemudian menjalankan aplikasi canva pada laptop. Kemudian peserta mulai merancang desain kemasan produk dengan memanfaatkan fitur yang telah disediakan oleh aplikasi canva, seperti memilih template, font, warna, grafik, mookup, dan fitur pendukung lainnya. Saat pembuatan projek, dilakukan pula tanya jawab antara peserta dan tim pelatihan untuk memberikan penjelasan hingga peserta memahmi penggunaan aplikasi canva.

4. Penutup

Tahap terahir dari pelatihan membuat kemasan produk menggunakan canva dilakukan evaluasi hasil desain kemasan produk. Beberapa hasil desain ditampilkan pada layar proyektor utuk kemudian diberi saran dan masukan pada projek yang telah dibuat. Setelah itu, tim mejelaskan poin-poin utama dalam membuat desain kemasan produk. Kemudian peserta dibekali materi-materi dan panduan mendesain dan kontak yang dapat dhubungi untuk berkomunikasi lebih lanjut dalam meningkatkan pemahaman materi lebih dalam lagi setelah pelatihan selesai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini dilaksanan pada Hari Rabu, 13 Desember 2023 di Aula Madrasa Aliyah Negeri Insan Cendekia Gowa. Peserta kegiatan pelatihan ini diikuti oleh siswa kelas XII berjumlah 3 kelas. Narasumber materi dibawakan oleh Dosen Pendidikan Teknologi Informas Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Makassar yaitu Andi Muh Akbar Saputr, S.T., M.Pd sebagai pemateri Kewirusahaan, Indra Farman, S.Kom., M.Pd. sebagai pemateri Bisnis Digital, dan Ashabul Taufik, S.Pd., M.Pd sebagai pemateri Projec Canva. Kegiatan ini pertama dibuka langsung oleh kepala sekolah Madrasa Aliyah Negeri Insan Cendekia Gowa yaitu Bapak Burhanuddin, S.Ag, M.Fil.I.

Langkah awal yang dilakukan adalah tim melakukan obsevasi menyeluru untuk mengetahui tingkat pemahaman dasar tentang desain dan kemasan produk wirausaha siswa Madrasa Aliyah Negeri Insan Cendekia Gowa. Observasi bertujuan mendapatkan informasi awal masalah dan kondisi terkini pengetahuan siswa terhadap desain kemasan dalam wirausaha.



Gambar 2. Pemberian Materi Kewirausahaan

Tim memberikan materi tentang bagaimana langkah berwirausaha, membuat bisnis berbasis digital, mendesain iklan digital dan mendesain kemasan produk. Materi disusun dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta pelatihan. Materi memuat contoh proyek dan desain yang sesuai dengan kehidupan sekitar.



Gambar 2. Pemberian Materi Digital Dasar Marketing

Peserta mendapatkan materi bagaimana teknik marketing dan menjalankan bisnis digital sehingga konsumen lebih tertarik terhadap produk usaha. Serta bagaimana mengelola keuangan dan trik mendapatkan keuntungan melalui iklan di media sosial. Pemberian materi dilakukan secara interaktif dan melibatkan partisipasi aktif dari peserta dalam membuat proyek.



Gambar 3. Project Canva Membuat Kemasan Produk

Selanjutnya peserta membuat proyek sesuai dengan rencana produk usaha yang akan dibuat. Pada tahap ini, peserta diberikan pelatihan dan pendampingan menggunakan fitur dari aplikasi canva. Peserta membuat akun canva sesuai email masing-masing kemudian menjalankan aplikasi canva pada laptop. Kemudian peserta mulai merancang desain kemasan produk dengan memanfaatkan fitur yang telah disediakan oleh aplikasi canva, seperti memilih template, font, warna, grafik, mockup, dan fitur pendukung lainnya.



Gambar 4. Peserta Menampilkan Hasil Desain Kemasan Produk

Tahap terakhir dari pelatihan membuat kemasan produk menggunakan canva dilakukan evaluasi hasil desain kemasan produk. Beberapa hasil desain ditampilkan pada layar proyektor untuk kemudian diberi saran dan masukan pada proyek yang telah dibuat. Setelah itu, tim menjelaskan poin-poin utama dalam membuat desain kemasan produk.

Berdasarkan hasil evaluasi secara keseluruhan, beberapa siswa telah membuat desain kemasan produk dengan baik dan menarik. Tetapi beberapa juga masih memerlukan perbaikan desain dan membutuhkan kreatifitas yang lebih untuk mendapatkan karya desain yang lebih menarik. Solusi berkelanjutan tetap diupayakan untuk meningkatkan kualitas materi pelatihan di masa depan. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan kontribusi yang baik dalam meningkatkan skill dan kreatifitas siswa Madrasa Aliyah Negeri Insan Cendekia Gowa dalam membuat desain kemasan produk menggunakan canva.

SIMPULAN

Pelatihan membuat kemasan produk menggunakan canva berjalan dengan baik dan materi tersampaikan dengan jelas. Pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa Madrasa Aliyah Negeri Insan Cendekia Gowa tentang pentingnya berwirausaha, bisnis digital, dan pemanfaatan aplikasi canva dalam mendesain kemasan produk. Dengan menggunakan metode observasi, pemberian materi, dan projec canva, siswa mendapatkan pengalaman yang berkesan dan pengetahuan lebih mendalam tentang pemanfaatan teknologi dalam berwirausaha. Selain meningkatkan pengetahuan siswa, tim pelatihan juga mendapatkan pengalaman yang bermanfaat dalam mengembangkan materi untuk pengabdian dimasa yang akan datang.

Meskipun beberapa siswa masih kesulitan dalam menggunakan aplikasi canva ini, tetapi secara keseluruhan siswa telah mendapatkan ilmu dasar dalam mendesain menggunakan canva. Oleh karena itu, Solusi berkelanjutan tetap diupayakan untuk meningkatkan kualitas materi pelatihan di masa depan. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan kontribusi yang baik dalam meningkatkan skill dan kreatifitas siswa Madrasa Aliyah Negeri Insan Cendekia Gowa dalam membuat desain kemasan produk menggunakan canva.

SARAN

Untuk pengembangan pelatihan berikutnya, perlu diadakan kompetisi desain kemasan untuk mendorong kreativitas dan memberikan penghargaan bagi desain terbaik. Ini juga bisa menjadi ajang untuk memamerkan hasil kerja masyarakat. Dokumentasikan cerita sukses dari program ini untuk menginspirasi masyarakat lainnya dan menunjukkan manfaat nyata dari desain kemasan yang baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah Madrasa Aliyah Negeri Insan Cendekia Gowa karena telah berkenan memberi ruang dalam pelatihan ini, serta Bapak Ketua Pelaksana Syamsuriadi, S.Pd., M.Pd. atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat. Penulis menyampaikan terimakasih kepada Bapak Rektor dan LPPM Universitas Islam Makassar dan panitia penyelenggara kegiatan pengabdian masyarakat ini sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Saputra, A. M. A., Kharisma, L. P. I., Riz, A. A., Burhan, M. I., & Purnawati, N. W. (2023). *Teknologi Informasi (Pertama)*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Musnaini, Junita, A., Wijoyo, H., & Indrawan, I. (2020). *Digital Busines (Pertama)*. CV. Pena Persada.
- Pratama, S. D., Adityawan, O., & Fathurrizky, A. (2023). Perancangan Desain Kemasan Sebagai Media Promosi Produk Kuliner Tradisional Article history. 05(1), 11–19. <https://doi.org/10.51977/jiip.v5i1.1086>
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning (Vol. 8, Nomor 1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (3 ed.). Alfabeta.
- Taufik, A., Mappalotteng, A. M., & Purnamawati. (2023). Analysis of Job Competency Needs of Computer and Information Engineering Program by Referring to KKNi in Vocational Schools. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(6). <https://doi.org/10.35877/sosohum>
- Taufik, A., & Saputra, A. M. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Smartphone Android Menggunakan Adobe cs 6 Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Komputer SMK Gunung Sari 1 Makassar. *Jurnal Publikasi Teknik Informatika*, 2(1), 68–77.