

Pelatihan Desain Produk Keripik UD.Kreasi Lutvi Menggunakan Canva

Subhan Hafiz Nanda Ginting¹, Sheila Try Thania²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi, Universitas Battuta

e-mail: ¹subhanhafiz16@gmail.com, ²sheilatry110@gmail.com

Abstrak

Usaha Kecil Dan Menengah (UKM) memiliki peran penting dalam perekonomian, namun sering menghadapi kendala dalam pemasaran produk akibat keterbatasan desain kemasan yang menarik dan profesional. UD. Kreasi Lutvi, sebagai salah satu UKM yang bergerak di bidang produksi keripik, membutuhkan peningkatan kualitas desain produk untuk meningkatkan daya saing di pasar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain produk bagi pemilik dan karyawan UD. Kreasi Lutvi dengan memanfaatkan Canva sebagai alat bantu desain yang mudah diakses dan digunakan. Metode yang digunakan dalam pelatihan meliputi penyampaian materi, praktik langsung, serta sesi evaluasi untuk memastikan peserta memahami konsep desain dan mampu mengaplikasikannya pada produk mereka. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam mendesain kemasan produk secara lebih kreatif dan menarik. Dengan adanya desain kemasan yang lebih profesional, diharapkan UD. Kreasi Lutvi dapat meningkatkan daya tarik produknya, memperluas jangkauan pasar, serta meningkatkan nilai jual produk.

Kata kunci: UKM, Desain Produk, Canva, Pemasaran.

Abstract

Small and Medium Enterprises (SMEs) play an important role in the economy, but often face obstacles in marketing their products due to the limitations of attractive and professional packaging design. UD. Kreasi Lutvi, as one of the SMEs engaged in the production of chips, needs to improve the quality of product design to increase its competitiveness in the market. This community service activity aims to improve the product design skills of the owners and employees of UD. Kreasi Lutvi by using Canva as a design tool that is easy to access and use. The methods used in the training include material delivery, hands-on practice, and evaluation sessions to ensure that participants understand the design concept and are able to apply it to their products. The results of this activity show that participants have increased their understanding and ability to design product packaging in a more creative and attractive manner. With more professional packaging design, UD. Kreasi Lutvi can increase the attractiveness of its products, expand its market reach and increase the selling value of its products.

Keywords: UKM, Product Design, Canva, Marketing.

1. PENDAHULUAN

Usaha kecil dan menengah (UKM) memiliki peran strategis dalam perekonomian Indonesia, terutama dalam menciptakan lapangan kerja dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Namun, banyak pelaku UKM menghadapi berbagai tantangan dalam mengembangkan usaha mereka, salah satunya adalah keterbatasan dalam desain kemasan dan pemasaran produk. [1] Desain kemasan yang menarik dan profesional memiliki dampak signifikan terhadap daya tarik produk di pasaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan penjualan dan keberlanjutan usaha. [2]

UD. Kreasi Lutvi merupakan salah satu UKM yang bergerak di bidang produksi keripik dan berlokasi di Kabupaten X. Seperti halnya banyak UKM lainnya, UD. Kreasi Lutvi masih menghadapi kendala dalam mendesain kemasan produknya secara menarik dan profesional. Kemasan yang kurang menarik dapat menyebabkan produk sulit bersaing dengan merek lain yang telah lebih

dahulu dikenal oleh masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan upaya peningkatan keterampilan dalam desain kemasan untuk meningkatkan daya saing produk di pasaran. [3]

Dalam era digital saat ini, banyak aplikasi desain grafis yang dapat dimanfaatkan oleh pelaku UKM untuk meningkatkan kualitas desain produk mereka. Salah satu aplikasi yang mudah digunakan dan memiliki fitur lengkap adalah Canva. [4] Canva menyediakan berbagai template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pelaku usaha, sehingga memudahkan mereka dalam menciptakan desain kemasan produk yang lebih profesional. Oleh karena itu, program pelatihan ini dirancang untuk memberikan edukasi dan keterampilan kepada pemilik dan karyawan UD. Kreasi Lutvi dalam menggunakan Canva untuk membuat desain kemasan produk yang lebih menarik dan berdaya jual tinggi. [5]

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam mendesain kemasan produk dengan memanfaatkan Canva. Metode yang digunakan dalam pelatihan meliputi pemaparan materi, demonstrasi penggunaan Canva, praktik langsung oleh peserta, serta sesi evaluasi untuk mengukur pemahaman dan keterampilan yang diperoleh. Diharapkan melalui pelatihan ini, peserta dapat secara mandiri mendesain kemasan produk yang lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan nilai jual produk mereka di pasar yang semakin kompetitif. [6]

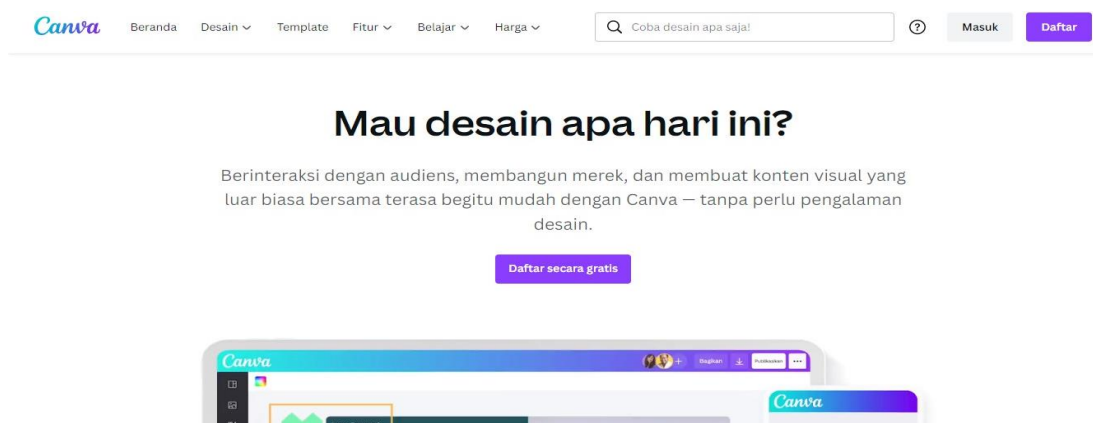
Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan UD. [7] Kreasi Lutvi dapat memperkuat posisinya di industri makanan ringan serta meningkatkan daya saing usahanya. Selain itu, pelatihan ini juga menjadi bagian dari upaya mendukung pertumbuhan UKM di Indonesia dengan memberikan solusi konkret terhadap permasalahan pemasaran yang sering dihadapi oleh para pelaku usaha kecil. [8]

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis agar tujuan pelatihan dapat tercapai dengan optimal. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pelatihan desain produk keripik UD. Kreasi Lutvi menggunakan Canva meliputi: [9]

1. Persiapan Kegiatan

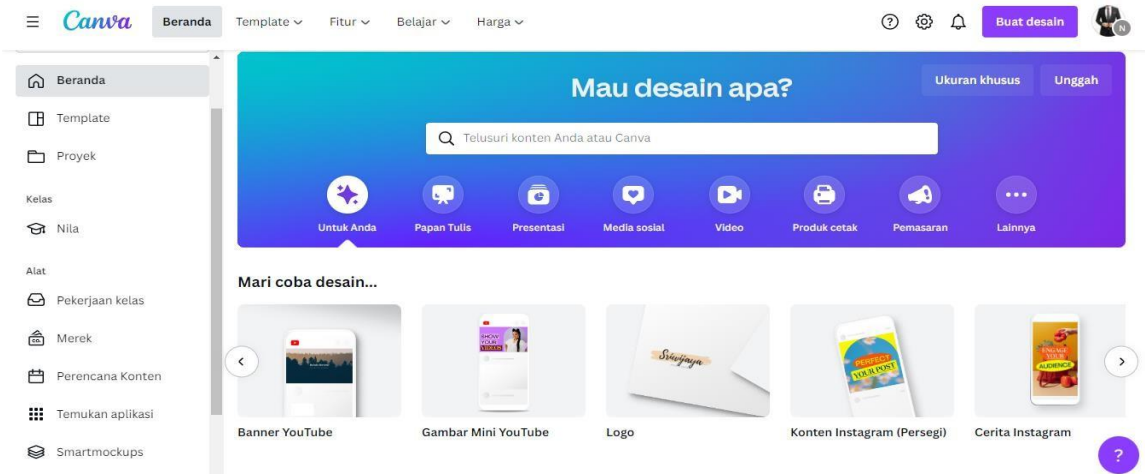
Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan survei awal untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi oleh UD. Kreasi Lutvi terkait desain kemasan produknya. Selain itu, dilakukan koordinasi dengan pemilik dan karyawan usaha untuk menentukan waktu dan tempat pelaksanaan pelatihan. Tim juga menyiapkan materi pelatihan yang meliputi pengenalan Canva, teknik dasar desain, serta strategi menciptakan kemasan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik produk. [10]



Gambar 1. Tampilan Awal Canva

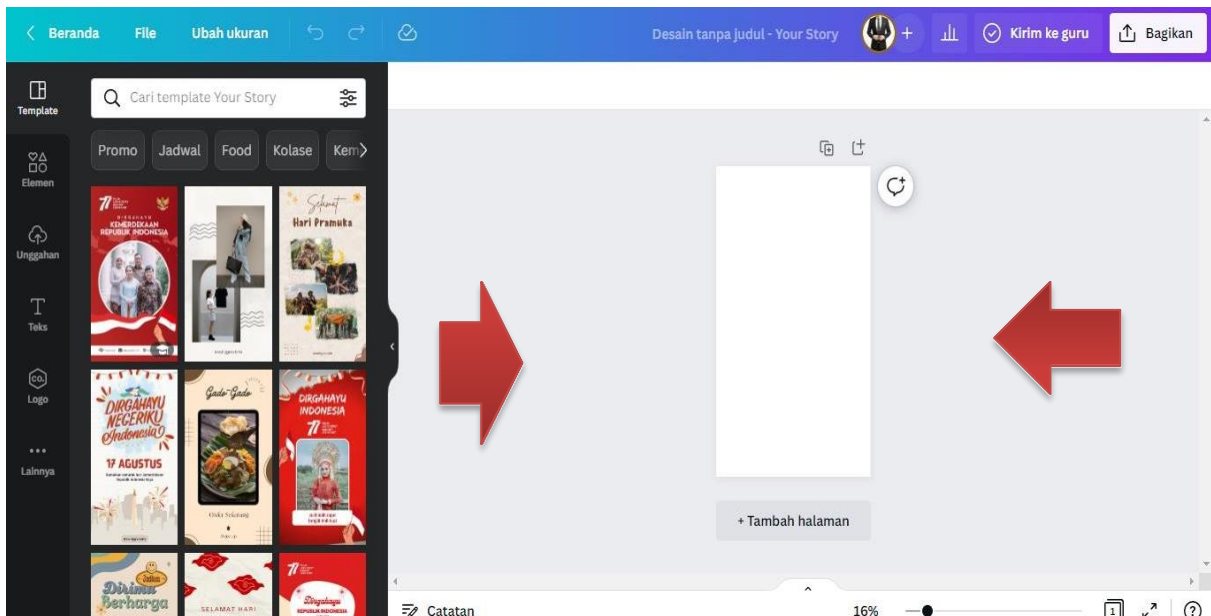
2. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk sesi teori dan praktik yang dilakukan secara langsung di lokasi usaha. Sesi teori mencakup pengenalan dasar-dasar desain grafis, prinsip-prinsip desain kemasan, serta manfaat kemasan yang menarik dalam pemasaran produk. Selanjutnya, sesi praktik melibatkan demonstrasi penggunaan Canva untuk mendesain kemasan produk, termasuk pemilihan template, pengaturan warna, penambahan elemen grafis, serta penyusunan informasi produk yang efektif. Peserta diberikan kesempatan untuk langsung mencoba membuat desain kemasan produk mereka dengan bimbingan dari tim pengabdian.



Gambar 2. Tampilan Awal Setelah Login

Pada gambar 3 adalah tampilan memulai desain dengan canva, panah yang kanan menunjukkan lembar kerja sedangkan pada panah yang sebelah kiri adalah templet pilihan yang bisa kita gunakan secara gratis.



Gambar 3. Tampilan Memulai Desain

Digambar 3 adalah lembar kerja halaman desain dari canva, kita dapat menggunakan templet yang telah disediakan disamping kiri ataupun mengcustom tampilan yang kita mau.

3. Pendampingan dan Evaluasi

Setelah sesi pelatihan utama, dilakukan sesi pendampingan di mana peserta dapat berkonsultasi mengenai desain yang telah mereka buat. Tim pengabdian memberikan masukan dan saran untuk meningkatkan kualitas desain kemasan agar lebih menarik dan profesional. Evaluasi dilakukan dengan mengukur tingkat pemahaman peserta melalui kuisioner dan observasi terhadap hasil desain yang mereka buat. Selain itu, diadakan diskusi untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi peserta selama proses desain serta mencari solusi yang tepat.

4. Monitoring dan Tindak

Lanjut Untuk memastikan keberlanjutan dari hasil pelatihan, dilakukan monitoring dalam jangka waktu tertentu setelah kegiatan selesai. Peserta diharapkan dapat mengimplementasikan keterampilan yang telah diperoleh dalam operasional usaha mereka. Jika diperlukan, tim pengabdian akan memberikan bimbingan tambahan secara daring atau luring guna membantu peserta dalam mengatasi kendala yang mungkin muncul.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

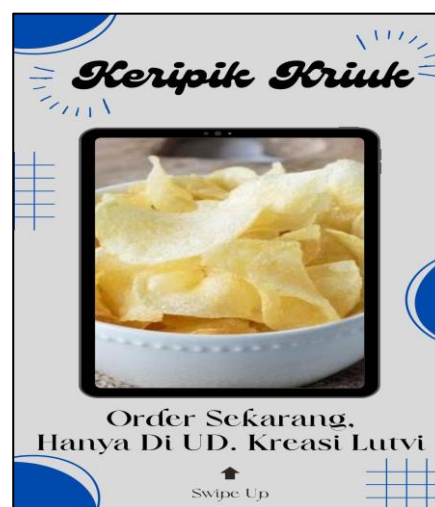
Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah berhasil meningkatkan keterampilan dan pemahaman peserta dalam mendesain kemasan produk menggunakan Canva. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan aplikasi desain grafis, sehingga kemasan produk yang mereka gunakan masih sederhana dan kurang menarik. Setelah mengikuti pelatihan, peserta mampu menciptakan desain kemasan yang lebih menarik dan profesional. Berikut beberapa hasil dari peserta pelatihan :



Gambar 4. Hasil desain dari peserta

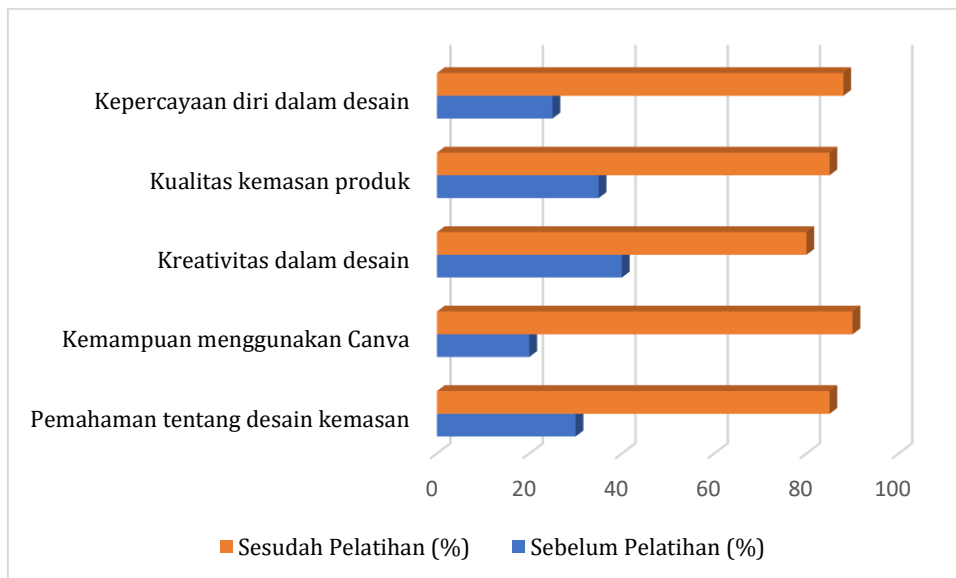


Gambar 5. Hasil desain dari peserta



Gambar 6. Hasil desain dari peserta

Berdasarkan hasil evaluasi, terjadi peningkatan yang signifikan dalam beberapa aspek yang diukur sebelum dan sesudah pelatihan, sebagaimana ditunjukkan dalam tabel berikut:



Dari tabel di atas, terlihat adanya peningkatan pemahaman peserta terkait desain kemasan dari 30% menjadi 85%. Selain itu, kemampuan peserta dalam menggunakan Canva meningkat dari 20% menjadi 90%. Kreativitas dalam desain juga meningkat secara signifikan dari 40% menjadi 80%. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan telah memberikan dampak positif terhadap keterampilan peserta dalam mendesain kemasan produk mereka.

Dengan adanya peningkatan ini, diharapkan UD. Kreasi Lutvi dapat lebih percaya diri dalam memasarkan produknya dengan kemasan yang lebih menarik. Selain itu, dampak jangka panjang dari kegiatan ini adalah peningkatan daya saing produk di pasar serta kemungkinan peningkatan omset usaha melalui strategi pemasaran yang lebih baik. Berikut ini adalah dokumentasi pada saat proses pelatihan dengan peserta :



Gambar 7. Dokumentasi Pelatihan



4. KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan desain produk keripik menggunakan Canva bagi UD. Kreasi Lutvi telah berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam mendesain kemasan produk yang lebih menarik dan profesional. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam aspek pemahaman desain, penggunaan aplikasi Canva, kreativitas, serta kepercayaan diri dalam menciptakan desain kemasan. Dengan adanya peningkatan keterampilan ini, UD. Kreasi Lutvi diharapkan mampu meningkatkan daya saing produknya di pasar serta memperluas jangkauan pemasaran melalui kemasan yang lebih menarik dan informatif.

Keberhasilan pelatihan ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi desain grafis seperti Canva dapat menjadi solusi efektif bagi UKM dalam meningkatkan kualitas produk mereka. Diharapkan program serupa dapat diterapkan pada UKM lainnya untuk mendukung pertumbuhan usaha kecil dan menengah di Indonesia serta mendorong inovasi dalam strategi pemasaran produk lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. L. Famukhit, "Pelatihan Desain Promosi Usaha Menggunakan Canva pada SMK Diponegoro Tulakan Kabupaten Pacitan," *Journal of Social Empowerment*, vol. 5, no. 1, pp. 1–5, Oct. 2020, Accessed: Mar. 05, 2025. [Online]. Available: <https://ejournal.stkippacitan.ac.id/ojs3/index.php/jse/article/view/293>
- [2] A. Saehan, K. Kusmanto, S. Suryadi, and T. H. Pohan, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Promosi Produk UMKM," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Gemilang (JPMG)*, vol. 3, no. 2, pp. 44–48, Jul. 2023, doi: 10.58369/JPMG.V3I2.129.
- [3] R. Y. Endra, A. P. Redaputri, H. Dunan, A. Aprinisa, M. B. Syahputra, and A. Handayani, "Pelatihan Design Dengan Canva Untuk Umkm Sebagai Sarana Promosi Produk Di Desa Ganjar Asri Metro," *Jurnal Pengabdian UMKM*, vol. 3, no. 1, pp. 32–38, Jan. 2024, doi: 10.36448/JPU.V3I1.54.
- [4] Tiawan, Musawarman, L. Sakinah, N. Rahmawati, and H. Salman, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor," *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 4, pp. 476–480, Oct. 2020, doi: 10.31949/JB.V1I4.417.
- [5] F. Nugroho and Y. L. Prambodo, "Pelatihan Penggunaan Canva pada Desain Kemasan Produk bagi Komunitas Kubependa Rawalumbu Bekasi," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Gemilang (JPMG)*, vol. 2, no. 2, pp. 28–35, May 2022, doi: 10.58369/JPMG.V2I2.61.
- [6] A. Taufik, A. Muh. A. Saputra, and I. Farman, "Bisnis Digital: Pelatihan Desain Kemasan Produk Menggunakan Canva Bagi Masyarakat," *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 5, no. 3, pp. 5811–5816, Jun. 2024, doi: 10.31004/CDJ.V5I3.30656.
- [7] "Pengenalan dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa | JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter." Accessed: Mar. 05, 2025. [Online]. Available: <https://journal.rekarta.co.id/index.php/jpmb/article/view/491>
- [8] F. Ruziq, S. Hafiz, and N. Ginting, "Pengenalan Penggunaan Smartphone yang Aman dan Edukatif untuk Anak-Anak Sekolah Dasar di SanggarKeadilan SMH-Indonesia," *JIPITI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 21–26, Aug. 2024, Accessed: Mar. 05, 2025. [Online]. Available: <https://jipiti.technolabs.co.id/index.php/pkm/article/view/9>
- [9] S. H. N. Ginting, and D. Wahyuni, "Implementasi Program Edukasi Gadget pada Anak Usia Dini Berbasis Multimedia di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia," *JIPITI: Jurnal Pengabdian*



- kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 15–20, Aug. 2024, Accessed: Mar. 05, 2025. [Online]. Available: <https://jipiti.technolabs.co.id/index.php/pkm/article/view/8>
- [10] S. H. N. Ginting, F. Ruziq, and M. R. Wayahdi, “Pelatihan Mendesain Website Menggunakan Figma Pada Siswa-Siswi SMK Swasta Jambi Medan,” *PRAXIS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 23–28, Sep. 2023, doi: 10.47776/PRAXIS.V2I1.728.