

PELATIHAN PENGGUNAAN SOFTWARE DESAIN DASAR (CANVA DAN CORELDRAW)

Sukaria Darmawan¹, Rusma Rizal², Rahmi Aminus³, Akhmad Afandi⁴

Dosen Universitas Palembang¹²³⁴

sukariadarmawan67@gmail.com

Abstrak: Percetakan Cahaya Rizki Kota Palembang adalah Usaha Kecil dan Menengah yang bergerak di jasa bidang percetakan. Usaha ini sudah berjalan cukup lama dengan beberapa kegiatan percetakan seperti fotocopy, jilid, printing, cetak reklame dan lain sebagainya. Usaha ini tidak memiliki banyak karyawan karena merupakan usaha milik perseorangan sehingga mudah di jalankan. Namun pada dasarnya terlalu menumpuknya pekerjaan dan permintaan dari konsumen menyebabkan terkadang pekerjaan tidak berjalan dengan baik. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan staf dalam menggunakan aplikasi desain seperti Canva dan CorelDraw. Hasilnya, beberapa staf yang sebelumnya belum familiar dengan aplikasi digital kini mulai mampu membuat desain sederhana secara mandiri, terutama untuk kebutuhan cetak undangan dan brosur promosi. Dengan adanya pelatihan ini, staf dapat mengurangi ketergantungan pada pihak ketiga dalam hal desain dan mempercepat proses produksi.

Kata Kunci: Pelatihan, Software, Desain Dasar

PENDAHULUAN

Teknologi terus berkembang dengan sangat pesat. Teknologi membawa inovasi yang mengubah cara kita hidup, bekerja, dan berkomunikasi. Era digital saat ini menjadi saksi perkembangan teknologi terbaru yang membawa dampak yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan. Banyak sekali orang didunia ini yang memanfaatkan perkembangan ini seperti sekolah-sekolah yang sudah mulai menggunakan laptop dalam kegiatan ajar-mengajar setiap harinya. Teknologi terbaru masa kini membawa kita menuju era transformasi digital yang memukau. Dari kemajuan dalam kecerdasan buatan yang memungkinkan mesin untuk belajar dan beradaptasi, hingga jaringan 5G yang menghadirkan konektivitas supercepat dan dapat diandalkan, inovasi ini mempengaruhi setiap aspek kehidupan kita. Internet of Things (IoT) memungkinkan perangkat untuk berkomunikasi dan berbagi data secara langsung, menciptakan lingkungan yang terhubung dan efisien. Selain itu, teknologi biometrik, seperti pengenalan wajah dan sidik jari, telah memperkuat lapisan keamanan di berbagai sektor. Sementara itu, realitas virtual (VR) dan augmented reality (AR) memberikan pengalaman yang mendalam dan interaktif, merubah cara kita belajar, bermain, dan bekerja. Kemudian ada teknologi yang bernama Quantum computing yaitu teknologi komputasi yang berpotensi menghadirkan komputer yang sangat kuat, mampu menyelesaikan masalah yang sulit sekalipun dengan hitungan detik. Dalam bidang sains, kesehatan, dan keuangan, quantum computing dapat mengakselerasi penemuan dan inovasi.

Dengan kita menerapkan teknologi dalam kehidupan, dapat mempermudah kita sebagai manusia untuk melakukan aktivitas setiap harinya. Teknologi tidak akan pernah mati sampai kapanpun. Teknologi terus berkembang setiap hari, setiap bulan, setiap tahun, setiap saat. Segala sesuatu pada jaman sekarang pasti akan melibatkan yang namanya teknologi terutama dalam bidang digital. Teknologi mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Manfaat teknologi ini akan sangat bermanfaat bagi banyak orang, diantaranya adalah mengembangkan lapangan kerja baru, memperlancar komunikasi, mempermudah proses jual beli, memperluas wawasan, sumber informasi, hiburan, dan masih banyak lagi hal yang bisa dikembangkan oleh teknologi. Kita bisa lihat bermacam-macam teknologi yang telah tersebar, antara lain dalam bidang teknologi transportasi, teknologi komunikasi, teknologi informasi, teknologi kedokteran, teknologi pendidikan, dan teknik sipil.

Pada ujungnya kita semua akan terpengaruh dengan teknologi yang akan mendatang, karena teknologi digital adalah teknologi yang sangat melekat kepada manusia. Teknologi digital sangat berpengaruh besar bagi kita Masyarakat. Dapat dimanfaatkan sebagai sarana perdagangan yang menjadi salah satu kunci kehidupan. Di era digital ini akan sangat mudah untuk melakukan kegiatan jual beli, sudah banyak toko online yang menyebar pada platform yang terpercaya. Bisnis pada era digital sudah sangat berkembang dari jaman ke jaman, kita dapat mempromosikan produk kita dengan gampang dan tidak perlu membayar dengan harga yang sangat tinggi. Dengan teknologi ini pun transaksi jual beli menjadi sangat mudah yaitu kita dapat menggunakan uang elektronik, yang bisa dilakukan kapan saja dan Dimana pun kita berada. Semua inovasi ini bersama-sama membentuk lanskap teknologi yang dinamis dan menjanjikan, mempersiapkan kita untuk tantangan masa depan yang semakin kompleks. Dapat disimpulkan bahwa kita sebagai manusia tidak bisa terlepas dengan yang namanya teknologi terutama dalam bidang teknologi digital. Teknologi digital sangat banyak telah mempengaruhi kita semua, yang menimbulkan sifat ketergantungan di masa depan. Teknologi akan terus berkembang sampai kapanpun karena teknologi akan membantu pekerjaan manusia menjadi lebih efisien dan lebih praktis.

Perkembangan ini juga telah mengubah cara masyarakat berinteraksi dan mempengaruhi cara berpendidikan, bisnis dijalankan yang mudah dibentuk. Teknologi komunikasi dalam dunia pendidikan mempunyai banyak manfaat. Kita akan menerima lebih banyak informasi dan belajar lebih cepat, yang akan berguna untuk pekerjaan mengajar kita. Banyak masyarakat Indonesia yang memulai bisnisnya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi komunikasi Indonesia dan mendirikan aplikasi platform seperti Tokopedia, Bukalapak, Shopee, dan Lazada. Hal ini meningkatkan usaha dan meningkatkan perekonomian masyarakat. Meskipun mengalami kemajuan pesat, Indonesia masih menghadapi tantangan seperti kesenjangan digital antara perkotaan dan pedesaan serta kebutuhan akan infrastruktur yang lebih baik dan peningkatan keamanan data. Namun dengan pendekatan yang tepat, tantangan-tantangan ini dapat diubah menjadi peluang untuk meningkatkan inklusi digital dan pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan. Dengan demikian, perkembangan teknologi komunikasi di Indonesia tidak hanya mencerminkan kemajuan teknologi global, namun juga menunjukkan potensi besar negara dalam menjawab tantangan masa depan dengan kreativitas dan inovasi.

Masa depan teknologi komunikasi di Indonesia menjanjikan peluang yang besar, asalkan kita bisa mengelola tantangan dan perubahan dengan bijak. Diharapkan dengan majunya era digital ini, teknologi komunikasi Indonesia akan terus berkembang dan berkualitas sehingga seluruh masyarakat dapat menikmati manfaat transformasi digital ini secara merata. Pemahaman mendalam tentang perkembangan teknologi informasi sangat penting untuk memandu masyarakat melalui tantangan dan peluang yang muncul. Dengan adaptasi cerdas, kita dapat memastikan bahwa teknologi informasi tidak hanya mengubah cara kita hidup tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap pembangunan masyarakat yang berkelanjutan dan inklusif. Oleh karena itu, tindakan bijak dan regulasi yang tepat

diperlukan agar kita dapat meraih manfaat maksimal dari era digital ini. (Salsabila Lubis & Padli Nasution 2023). Adapun dampak yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi (Tamimi F & Munawaroh S 2024) berupa positif maupun negative. Ini adalah beberapa contoh dampak teknologi yang bisa kita lihat saat ini baik dampak positif, maupun dampak negative.

1. Dampak positif

Dampak positif yang ada pada masyarakat saat ini berupa :

- A. Memudahkan pekerjaan dengan teknologi yang semakin berkembang
- B. Membantu memudahkan komunikasi yang mana dengan adanya teknologi kita bisa menggunakan whatsapp untuk mengirim informasi
- C. Bisa memudahkan untuk mencari informasi tentang sesuatu yang terjadi di internet
- D. Membantu untuk belanja secara online tanpa harus ke-pasar
- E. Memudahkan kita dalam bertransaksi terhadap teman bisnis.

2. Dampak negative

Selain dampak positif ada juga dampak negatif contohnya:

- A. Adanya konten-konten yang tidak layak untuk ditonton
- B. Kecurangan dalam penulisan atau copast copy paste mengutip tanpa menuliskan nama sumbernya.
- C. Adanya pencurian data oleh oknum yang tidak bertanggung jawab.(hacker)
- D. Lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain gadget dibanding berinteraksi atau berbau dengan lingkungan sekitar.
- E. Menimbulkan rasa ketergantungan dengan gadget.
- F. Pudarnya melestarikan budaya.

Percetakan Cahaya Rizki Kota Palembang adalah Usaha Kecil dan Menengah yang bergerak di jasa bidang percetakan. Usaha ini sudah berjalan cukup lama dengan beberapa kegiatan percetakan seperti fotocopy, jilid, printing, cetak reklame dan lain sebagainya. Usaha ini merupakan usaha milik perseorangan sehingga mudah di jalankan. Namun pada dasarnya terlalu menumpuknya pekerjaan dan permintaan dari konsumen menyebabkan terkadang pekerjaan tidak berjalan dengan baik. Permasalahan yang saat ini dihadapi oleh percetakan Cahaya Rizki adalah hanya sebagian karyawan saja yang mampu menggunakan teknologi sehingga bila pekerjaan pesanan konsumen menumpuk maka percetakan Cahaya Rizki akan melibatkan pihak ketiga. Untuk itulah Pengabdian kepada masyarakat oleh Fakultas Ekonomi Universitas Palembang kali ini dilaksanakan dengan memberikan pelatihan pada karyawan Cahaya Rizki tentang penggunaan Software Desain Dasar (Canva Dan Coreldraw).

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat oleh program studi manajemen fakultas Ekonomi Universitas Palembang dilaksanakan dalam satu hari. Adapun tahap-tahap kegiatan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Tahap persiapan adalah fase awal krusial sebelum kegiatan utama dimulai, mencakup perumusan masalah, pengumpulan data awal (studi

literatur, observasi), penentuan kebutuhan, penyusunan jadwal, serta persiapan logistik dan perizinan untuk memastikan efisiensi, kejelasan tujuan, dan kelancaran proses selanjutnya (pengumpulan data, analisis, hingga pelaksanaan).

Komponen Umum Tahap Persiapan:

Identifikasi & Perumusan Masalah: Menentukan dengan jelas apa yang akan diselesaikan atau diteliti.

Studi Pendahuluan: Mengumpulkan data sekunder melalui studi pustaka, observasi awal, atau wawancara awal.

Perencanaan Teknis:

Menentukan metode pengumpulan data, sumber data, dan jenis data yang dibutuhkan (misal: debit sungai, curah hujan).

Membuat kerangka kegiatan dan jadwal pelaksanaan (desain perencanaan).

Administrasi & Logistik: Mengurus perizinan, menyiapkan materi, perlengkapan, dan memastikan semua aspek siap.

Kesiapan Tim: Mempersiapkan SDM atau tim yang terlibat, termasuk pemahaman mendalam tentang tujuan.

Kemudian tahap pelaksanaan,

Dimana pelaksanaan pelatihan dilakukan. Pelaksanaan merupakan aktivitas atau usaha-usaha yang dilaksanakan untuk melaksanakan semua rencana dan kebijaksanaan yang telah dirumuskan dan ditetapkan dengan dilengkapi segala kebutuhan, alat-alat yang diperlukan, siapa yang melaksanakan, dimana tempat pelaksanaannya mulai dan bagaimana cara yang harus dilaksanakan, suatu proses rangkaian kegiatan tindak lanjut setelah program atau kebijaksanaan ditetapkan yang terdiri atas pengambilan keputusan, langkah yang strategis maupun operasional atau kebijaksanaan menjadi kenyataan guna mencapai sasaran dari program yang ditetapkan semula. Adapun susunan acara pelatihan dimulai dengan acara pembukaan dan pengenalan antara para peserta dan tim pengabdian kepada masyarakat dari program studi manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Palembang. Kemudian pelaksanaan kegiatan dengan pengenalan aplikasi Canva, (Siti Rohani at all 2025) meliputi penjelasan fitur-fitur dasar yang ada pada aplikasi. Setelah itu, peserta diberikan contoh dan instruksi langsung mengenai cara membuat desain sederhana, seperti poster bertema kebersihan. Anak-anak diberikan kebebasan dalam memilih elemen desain sesuai dengan kreativitas masing-masing, dengan bimbingan dari pelatih. Pendekatan partisipatoris diterapkan dengan memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya dan berdiskusi mengenai desain yang sedang mereka buat, sehingga proses belajar menjadi interaktif.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai hasil karya peserta berdasarkan beberapa aspek, antara lain kombinasi warna, kesesuaian elemen desain, kerapian, dan kreativitas dalam menyampaikan ide. Setiap karya peserta diapresiasi dan diberikan umpan balik konstruktif untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep desain yang baik. Evaluasi ini bertujuan agar peserta dapat memahami kekuatan dan kelemahan dari desain mereka, serta memberikan motivasi untuk terus mengembangkan keterampilan desain

grafis. Dengan metode partisipatoris ini, diharapkan anak-anak tidak hanya belajar tentang desain grafis secara teknis, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan komunikasi, berpikir secara kritis, dan pemecahan masalah yang dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Canva adalah aplikasi desain grafis online yang dapat digunakan untuk mendesain berbagai jenis desain, termasuk presentasi, resume, poster, brosur, buklet, grafik, infografis, spanduk, penanda, buletin, dan banyak lagi (Solihah & Zakiah, 2022). Aplikasi Canva dapat dioperasikan menggunakan perangkat Android ataupun IOS. Canva juga dapat dioperasikan menggunakan laptop secara langsung melalui situs web. Keunggulan aplikasi Canva adalah menyediakan berbagai desain yang menarik, memiliki banyak fitur yang tersedia, menghemat waktu dalam pembuatan media (Tanjung & Faiza dalam A Rahim at all 2024). Ketersediaan berbagai template tema yang menarik menjadikan Canva sangat populer, terutama di kalangan pemula (Wibowo dkk., 2023). Canva menyediakan berbagai macam template untuk desain yang dapat digunakan secara langsung oleh penggunanya (Wijaya dkk., 2022). Hal tersebut memungkinkan penggunanya untuk dapat langsung mendesain sesuai dengan keinginannya tanpa harus membuat desain dari awal terlebih dahulu

Menurut Alexandromeo (Saehan at all 2023) Canva adalah sebuah platform pembuatan desain grafis dan konten publikasi yang lebih mudah dan cepat daripada software grafis lainnya. Tools ajaib ini bisa Anda gunakan secara online melalui browser desktop atau download aplikasi mobile-nya melalui App atau Play Store. Selain itu, ia menawarkan dua versi yaitu versi gratis dan versi berbayar. Aplikasi ini sangat populer bagi orang yang baru mulai belajar tentang desain karena dilengkapi dengan berbagai macam templat desain dan tutorial yang mudah dipahami. Tidak sampai disitu saja, dalam aplikasi ini juga didukung banyak tools desain yang bisa digunakan secara gratis. Selain itu, karya desain yang dibuat dapat disimpan dengan berbagai format, menyesuaikan keperluan pengguna (Nurmalina at all 2022).

CorelDraw merupakan aplikasi multimedia untuk membuat karya seperti poster, panflet, dan karya desain lainnya. Keunggulan CorelDraw adalah mudah digunakan serta memiliki banyak fitur dan tools, sehingga tools ini cocok untuk pemula yang sudah memiliki pelatihan dasar dalam membuat desain grafis. (Prasetyo dalam Rafiqi at all, 2025). Pelatihan software desain dasar seperti Canva dan CorelDRAW memerlukan pendekatan yang berbeda karena karakteristik keduanya yang kontras: Canva berbasis web/cloud yang instan, sementara CorelDRAW adalah software desktop berbasis vektor profesional. Berikut adalah metode pelatihan yang efektif untuk kedua software tersebut:

1) Pelatihan Canva (Pendekatan Eksploratif & Instan)

Canva sangat cocok bagi pemula yang membutuhkan hasil cepat tanpa harus belajar teknik desain dari nol.

Metode Micro-Learning: Fokus pada pembuatan aset spesifik (misal: satu konten Instagram) dalam waktu singkat.

Template-Based Learning: Peserta diajarkan cara memodifikasi template yang sudah ada (mengganti warna, font, dan elemen) untuk memahami prinsip tata letak.

Brand Identity Integration: Melatih pengguna cara memasukkan logo dan palet warna brand ke dalam fitur Brand Kit.

Kolaborasi Real-time: Memanfaatkan fitur share link untuk mengedit desain bersama tim dalam satu waktu.

2) Pelatihan CorelDRAW (Pendekatan Teknis & Struktural)

CorelDRAW memerlukan pemahaman tentang geometri dan alat presisi. Pelatihannya biasanya lebih intensif secara teknis.

Metode Alat & Fungsi (Tool-based): Pengenalan mendalam terhadap Pick Tool, Shape Tool, dan Pen Tool. Ini adalah fondasi utama dalam membuat objek dari nol.

Vector Construction: Melatih logika berpikir peserta untuk memahami perbedaan antara gambar bitmap (pixel) dan vektor.

Project-Based Learning (Logo & Cetak): Peserta diminta membuat logo atau desain kartu nama yang siap cetak (memahami sistem warna CMYK dan outline).

Layering & Object Manager: Mengajarkan cara mengelola objek yang kompleks agar desain tetap terorganisir.

Penyampaian materi oleh tim pengabdian dari Fakultas Ekonomi Universitas Palembang meliputi penjelasan mengenai fungsi fitur-fitur yang terdapat di dalam aplikasi serta jenis-jenis desain yang dapat dibuat dalam aplikasi. Kemudian penyampaian materi mengenai aplikasi Canva dan dilanjutkan dengan kegiatan praktik pembuatan desain grafis. Kegiatan praktik dilakukan dengan cara demonstrasi. Peserta aktif mengikuti setiap langkah-langkah pembuatan desain grafis yang dipraktekkan oleh pemateri. Sambil melakukan praktik, para peserta dapat bertanya mengenai Langkah-langkah yang masih belum dipahami dan akan mendapat arahan untuk menyelesaikan permasalahan. Para peserta diajarkan juga bagaimana cara mengganti elemen-elemen desain yang ada seperti, warna, font, gambar, dll. Juga diajarkan cara mengunggah foto dari perangkat masing-masing untuk ditambahkan ke dalam desain yang sedang dibuat.

Setelah pemberian materi dan praktek pelatihan dilakukan maka dibuatlah evaluasi atas kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut dimana peserta mengisi kuesioner yang telah disiapkan oleh tim pengabdian kepada masyarakat. Dari hasil Kuesioner yang telah diisi oleh para peserta maka terdapat hasil sebagai berikut:

Tabel 1

Hasil Evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Peserta mendapat manfaat langsung dari kegiatan PKM	75%	25%		
2	Kegiatan PKM berhasil meningkatkan pengetahuan peserta	66%	34%		
3	Secara keseluruhan peserta puas terhadap kegiatan PKM	80%	20%		
4	Materi PKM yang diberikan memenuhi kebutuhan peserta	58%	42%		
5	Narasumber memberikan respon baik pada setiap pertanyaan	72%	28%		
6	Materi yang diberikan jelas dan mudah dipahami	68%	32%		

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh Fakultas Ekonomi Universitas Palembang pada karyawan Cahaya Rizky berjalan sukses, seluruh peserta dari awal sampai akhir mengikuti dengan sangat antusias. Dari evaluasi akhir dapat diketahui bahwa 80 persen

peserta puas terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh Fakultas Ekonomi Universitas Palembang. Sebanyak 75 persen peserta mendapat manfaat langsung dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Dan 68 persen materi yang diberikan pemateri jelas dan mudah dipahami. Adapun permintaan dari peserta yang mengikuti pelatihan agar dilakukan pelatihan kembali dengan materi yang berbeda di lain waktu.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih atas bantuan dan partisipasi semua orang yang telah ikut menyukseskan acara pengabdian kepada masyarakat oleh Fakultas Ekonomi Universitas Palembang. Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Palembang yang telah mendukung penyelenggaraan kegiatan ini. Terima kasih kepada pimpinan dan semua karyawan percetakan Cahaya Rizky atas partisipasinya dalam kegiatan ini. Semoga pelatihan ini dapat bermanfaat dan berguna untuk karyawan percetakan Cahaya Rizky.

DAFTAR PUSTAKA

- A rahim at all (2024) Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Siswa Di SMK Kesehatan Binatama AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat Volume 3, No. 11
- FAISAL, T., & SITI, M. (2024). Teknologi sebagai kegiatan manusia dalam era modern kehidupan masyarakat. *SATURNUS: JURNAL TEKNOLOGI DAN SISTEM INFORMASI Учедумелу: Asosiasi Riset Ilmu Manajemen dan Bisnis Indonesia*, 2(3), 66-74.
- Lubis, N. S., & Nasution, M. I. P. (2023). Perkembangan teknologi informasi dan dampaknya pada masyarakat. *Kohesi: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(12), 41-50.
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa. *JPMA-Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48-53.
- Putri, M. D., Rohani, A. P. S., & Rosmiati, T. (2025). Pelatihan Desain Grafis Canva Sebagai Strategi Meningkatkan Kreativitas Anak-anak di Desa Kawungluwuk. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(12), 5879-5886.
- Rafiqi, I., Maulana, D., & Fatah, Z. (2025). Pelatihan Desain Grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW guna Mengasah Keterampilan Siswa kelas X DKV SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. *JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH*, 3(4), 930-935.
- Saehan, A., Kusmanto, K., Suryadi, S., & Pohan, T. H. (2023). Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan promosi produk UMKM. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Gemilang (JPMG)*, 3(2), 44-48.
- Solihah, S., & Zakiah, N. E. (2022). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk mengembangkan kreativitas dalam pemasaran produk UMKM makanan khas daerah Ciamis. *Abdimas Galuh*, 4(2), 1041-1050.
- Wibowo, G. W. N., Cahya, A. D. F., & Sofiyati, A. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam memanfaatkan PMM (Platfom Merdeka Mengajar). *Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa*, 1(2), 76-80.
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiyim, A. (2022). Pelatihan pemanfaatan canva dalam mendesain poster. *Fordicate*, 1(2), 192-199.