

Pelatihan Membuat Desain Flyer Produk Makanan Menggunakan Aplikasi Canva bagi Siswa SMK Tirtajaya Depok dengan Universitas Gunadarma

Nurul Hidayati Nusyirwan¹, Sutresna Wati², Wiwied Widiyaningsih³, Mita Lailasari⁴, Raden Andhika Prihestira Hartadi⁵, Maria Y. Aryati Wahyuningrum⁶, Jennie Kusumaningrum⁷, Arief Fadhlurrahman Rasyid⁸, Eny Rahayu Sutrisno⁹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9} Universitas Gunadarma, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Nurul Hidayati Nusyirwan

E-mail: nurul_nusyirwan@staff.gunadarma.ac.id

Abstrak

Pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi mencakup pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat sebagai wujud kontribusi perguruan tinggi dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi sebagai bagian dari Universitas Gunadarma, menyelenggarakan kegiatan pengabdian masyarakat pada Periode Awal Tahun Ajaran (PTA) 2025/2026 yang dilaksanakan di SMK Tirtajaya Depok. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengenalan dan pelatihan desain flyer produk makanan menggunakan aplikasi Canva kepada siswa dan siswi sebagai bahan dari penguatan kompetensi di bidang sistem informasi. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan secara luring melalui penyampaian materi dan praktik langsung oleh Tim Abdimas Gunadarma. Materi pelatihan meliputi teori konsep desain, pengenalan fitur dan bagian Canva, khususnya fitur Design, Elements, Text dan Upload yang digunakan untuk mendukung proses pembuatan desain visual. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu memahami penggunaan dasar Canva serta meningkatkan kreativitas dalam merancang flyer produk makanan yang menarik dan informatif. Dengan demikian, Canva dapat dimanfaatkan sebagai media desain grafis yang efektif dalam mendukung pembelajaran dan pengembangan keterampilan digital siswa SMK Tirtajaya Depok.

Kata kunci – *abdimas, Canva, desain, flyer, siswa*

Abstract

The implementation of the Tri Dharma of Higher Education includes teaching, research, and community service as a form of contribution by higher education institutions in educating the nation. The Faculty of Computer Science and Information Technology as part of Gunadarma University, organized a community service activity during the Early Academic Year Period (PTA) 2025/2026, which were held at SMK Tirtajaya Depok. This activity aims to introduce and train students in designing food product flyers using the Canva application as part of strengthening their competencies in the field of information systems. The activities were conducted offline through the delivery of materials and hands-on practice by the Gunadarma Community Service Team. The training materials covered design concept theory, introduction to Canva's features and sections, particularly the Design, Elements, Text, and Upload features used to support the visual design process. The results of the activity show that students are able to understand the basic use of Canva and improve their creativity in designing attractive and informative food product flyers. Thus, Canva can be used as an effective graphic design tool to support learning and the development of digital skills among students at SMK Trijaya Depok.

Keywords - *community service, Canva, design, flyer, student*

PENDAHULUAN

Proses pelaksanaan misi Tri Dharma Perguruan Tinggi yang meliputi pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh seluruh civitas akademika sebagai wujud pemanfaatan ilmu pengetahuan teknologi untuk memajukan kebaikan bersama dan mencerdaskan kehidupan masyarakat. Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi sebagai bagian dari Universitas Gunadarma pada Periode Awal Tahun Ajaran (PTA) 2025/2026 sejalan dengan visi dan misi, terdapat program pengabdian masyarakat yang diselenggarakan oleh fakultas. Tim abdimas kami mendukung siswa dan siswi di SMK Tirtajaya Depok di bidang sistem informasi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan secara luring oleh tim Abdimas Gunadarma melalui penyampaian materi dan praktik langsung di sekolah.

Kegiatan abdimas di bidang Sistem Informasi adalah dengan memberikan pengenalan mengenai Desain Flyer Produk Makanan Menggunakan Aplikasi Canva. Materi pelatihan terdiri atas teori konsep desain, fitur dan bagian Canva, memanfaatkan fitur Design, Elements, Text, dan Upload yang digunakan untuk mendukung proses pembuatan desain visual. Fitur Design berisi kumpulan *template* siap pakai dan rekomendasi *layout*. Fitur Elements menyediakan berbagai macam gambar, foto, ilustrasi, *shapes* yang dapat digunakan dalam desain. Fitur Text dapat menyisipkan kata atau kalimat sesuai dengan keinginan. Fitur Upload untuk menambahkan aset gambar atau video ke dalam Canva.

Aplikasi Canva merupakan *platform* desain grafis *online* yang memungkinkan siapa saja untuk membuat berbagai jenis konten visual, seperti poster, presentasi, logo, video, dan media sosial, dengan mudah menggunakan antarmuka *drag-and-drop* dan ribuan *template* siap pakai. *Platform* ini menawarkan fitur kolaboratif dan didukung oleh teknologi AI untuk membantu baik untuk kebutuhan pribadi maupun bisnis. Canva dapat diakses secara daring melalui situs web <https://www.canva.com/>. Canva memiliki dua versi yaitu *web version* dan *mobile version*. Aplikasi Canva menawarkan berbagai keunggulan, seperti beragam desain menarik yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan di bidang pendidikan. Salah satu manfaat utama Canva adalah kemampuannya untuk meningkatkan kreativitas penggunaannya, terutama bagi pengajar dan siswa siswi yang ingin menciptakan media pembelajaran yang menarik dan informatif (Rahmah, Rejeki, & Sari, 2025).

Dengan adanya kegiatan abdimas pada SMK Tirtajaya Depok ini diharapkan peserta didik mampu memahami penggunaan dasar Canva serta meningkatkan kreativitas dalam merancang *flyer* produk makanan yang menarik dan informatif. Dengan demikian, Canva dapat dimanfaatkan sebagai media desain grafis yang efektif dalam mendukung pembelajaran dan pengembangan keterampilan digital pada siswa sekolah menengah kejuruan.

METODE

Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang diberikan kepada Siswa SMK Tirtajaya Depok berupa pelatihan pembuatan desain *flyer* produk makanan hasil karya siswa dengan menggunakan aplikasi Canva. Pelatihan ini dilaksanakan oleh Tim Abdimas Gunadarma pada:

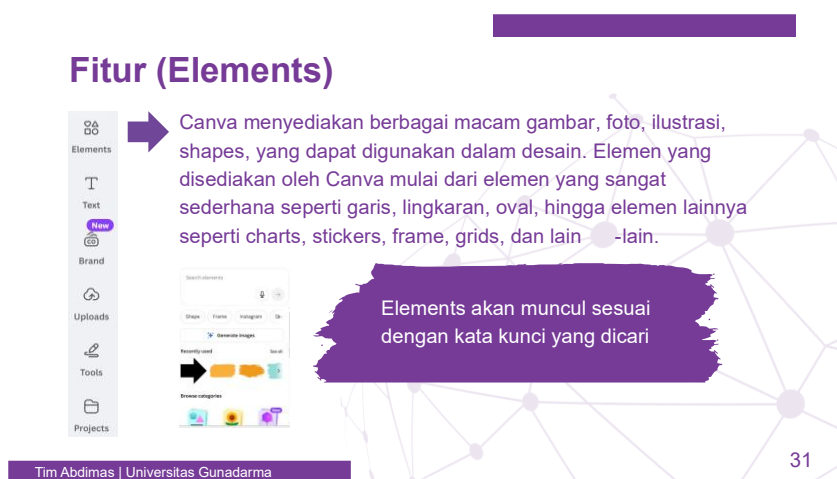
Hari/Tanggal : Jumat / 21 November 2025
Waktu : 09.00 – 11.30 WIB
Tempat : SMK Tirtajaya, Depok
Jl. RRI Kp. Parung Serab No.99 RT 07/03,
Kel, Tirtajaya, Kec. Sukmajaya, Kota Depok, Jawa Barat

Pelatihan pembuatan desain *flyer* produk makanan dengan menggunakan aplikasi Canva ini memakai metode pelatihan serta pendampingan kepada siswa. Tahapan pelatihan yang dilakukan adalah:

1. Penyampaian materi mengenai konsep desain dan langkah-langkah membuat desain *flyer* menggunakan aplikasi Canva
2. Pendampingan praktek membuat desain dengan kriteria yang sudah ditentukan

3. Tanya jawab berhadiah/kuis untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelatihan yang sudah disampaikan.

Siswa peserta pelatihan abdimas diberikan penjelasan oleh narasumber mengenai teori konsep tentang desain dan dilanjutkan penjelasan langkah-langkah cara membuat desain *flier* produk makanan dengan menggunakan aplikasi Canva. Materi presentasi yang disiapkan oleh Tim Abdimas seperti yang terlihat pada gambar 1, merupakan materi baru bagi para siswa, sehingga membangkitkan rasa ingin tahu dan antusiasme saat proses pelatihan. Siswa diberikan pengetahuan konsep dasar tentang desain berupa teori garis, bentuk, warna, dan prinsip-prinsip desain. Setelahnya siswa diarahkan ke aplikasi Canva untuk mengenal tampilan Canva beserta fitur-fitur yang ada dan mencoba langkah-langkah membuat desain *flier* produk makanan yang ada di materi.



Gambar 1.
Materi Pelatihan

Tim Abdimas melakukan tahapan evaluasi kepada para siswa yang dilakukan di akhir pelatihan dengan pemberian tugas dan sesi tanya jawab berhadiah/kuis. Peserta pelatihan diberikan tugas membuat *flier* produk makanan sendiri berdasarkan tahapan yang sudah dipelajari. Foto produk makanan untuk tugas ini sudah disiapkan oleh para siswa secara mandiri sebelumnya. Peserta pelatihan diberikan pertanyaan oleh narasumber dan peserta yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat mendapatkan cenderamata dari Tim Abdimas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

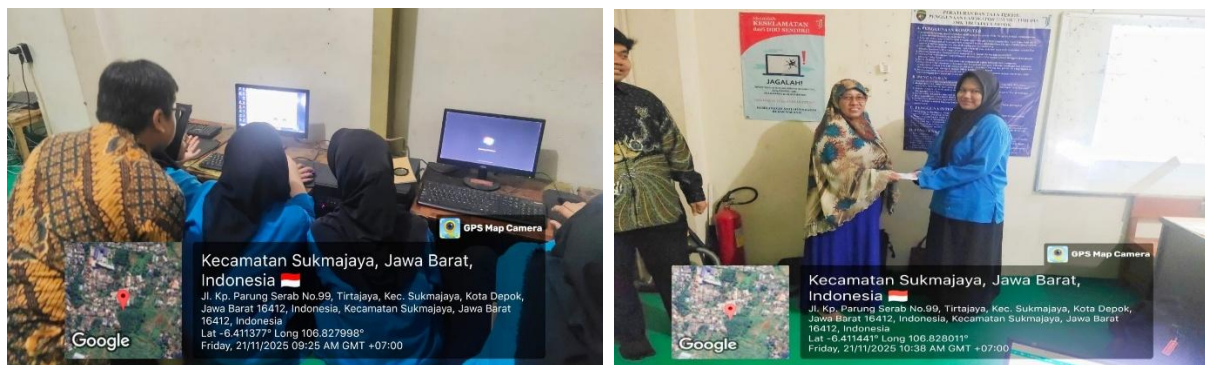
Pelatihan abdimas yang dilakukan Tim Abdimas Gunadarma bekerja sama dengan SMK Tirtajaya Depok dengan judul “Pelatihan Membuat Desain Flier Produk Makanan Menggunakan Aplikasi Canva bagi Siswa SMK Tirtajaya Depok dengan Universitas Gunadarma” merupakan bagian dari kegiatan siswa di luar jadwal sekolah. Kegiatan abdimas dilaksanakan dalam bentuk pemberian pelatihan dengan presentasi materi yang dilakukan oleh narasumber dan pendampingan pelaksanaan praktek pembuatan desain *flier* produk makanan dengan menggunakan aplikasi Canva agar siswa dapat mengikuti instruksi pelatihan yang diberikan dengan baik.



Gambar 2.

Pemberian Materi oleh Narasumber

Gambar 2 menunjukkan kegiatan pemberian materi oleh narasumber kepada siswa dalam bentuk penyajian presentasi. Materi yang diberikan kepada siswa dalam bentuk slide presentasi PowerPoint yang menarik dengan gaya bahasa yang memudahkan siswa dalam memahami isi materi.



Gambar 3.

Pendampingan Praktik Materi dan Evaluasi

Gambar 3 menunjukkan kegiatan setelah penjelasan materi selesai, yaitu membuat tugas yang diberikan oleh narasumber dan sesi tanya jawab berhadiah. Para siswa membuat desain flyer produk makanannya sendiri dari foto produk makanan yang sudah mereka siapkan sebelumnya. Tim Abdimas bergerak berkeliling menghampiri siswa yang mengalami kendala dalam membuat tugas agar para siswa mendapatkan solusi dengan tepat dan memahaminya.



Gambar 4.

Antusiasme Peserta Abdimas

Antusiasme para siswa pelatihan abdimas beserta Tim Abdimas terlihat pada gambar 4. Siswa mendapatkan pengalaman baru dalam belajar membuat desain *flyer* produk makanan dengan menggunakan aplikasi Canva yang menyenangkan dan menambah pengetahuan mereka dari sebelumnya.

KESIMPULAN

Kegiatan Abdimas yang telah dilaksanakan dengan kerjasama antara SMK Tirtajaya Depok dan Tim Abdimas Gunadarma dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan tambahan kepada para siswa peserta abdimas mengenai cara membuat desain *flyer* produk makanan. Siswa mendapatkan hasil, yaitu dapat membuat desain *flyer* produk makanan mereka sendiri dengan menggunakan aplikasi Canva. Harapan dari kegiatan pelatihan ini adalah bahwa ke depannya siswa dapat mengembangkan kreasi dan kreatifitas mereka dalam membuat desain *flyer* produk, tidak terbatas hanya pada makanan saja, namun berbagai variasi produk lainnya secara mandiri. Pada kegiatan selanjutnya, kami menyarankan mengadakan Pelatihan Desain *flyer* untuk Usaha Kecil seperti warung makan, *café*, atau toko *online*. Hal ini akan membantu peserta sebagai pelaku usaha kecil meningkatkan kemampuan desain mereka dan membuat desain *flyer* yang menarik untuk promosi usaha mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada pihak sekolah SMK Tirtajaya Depok yang telah memberikan kesempatan kepada Tim Abdimas Gunadarma untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat. Terima kasih kepada pihak LPM Universitas Gunadarma yang telah membantu, menunjang, dan memfasilitasi kegiatan ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada rekan-rekan dosen dalam Tim Abdimas Gunadarma yang telah bekerja sama mewujudkan kegiatan abdimas ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnandy, D. A., Sudarmaningtyas, P., & Arrosyidi, A. (2023). Pelatihan Desain Flyer Canva untuk Staff Tata Usaha Yayasan Barunawati Biru Surabaya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(4), 533-538. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.1366>
- Friadi, J., Yani, D. P., Suroto, S., Fuad, A., & Prasetya, M. F. R. (2024). Pelatihan Desain Grafis Informatif Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kompetensi Siswa SMK. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(2), 306-312. <https://doi.org/10.53769/jai.v4i2.660>
- Hendratman, Hendri. (2024). Prinsip Desain Tata Letak yang Menarik. *Bandung:Videa Multimedia Jubilee, Enterprise*. (2021). Desain Grafis dengan Canva untuk Pemula. *Jakarta:Elex Media Komputindo*
- Nugroho, Eko. (2008). Pengenalan Teori Warna. *Yogyakarta:CV Andi Offset*
- Nurhayaty, E., Pramularso, E. Y., Marginingsih, R., & Susilowati, I. H. (2022). Pelatihan Membuat Media Promosi Sederhana dengan Aplikasi Canva di Yayasan Desa Hijau. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 69-77. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v5i1>
- Rahmah, R. N., Rejeki T., & Sari V. P. (2025). Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies* Vol.6, No.1 February 2025 e-ISSN : 2722-7618 p-ISSN : 2722-7626.
- Septarina, Sri Wahyuning,et al. (2025). Dasar Sesain Komunikasi Visual. Pekanbaru:Mutiar Publishing Indonesia
- SPMA Gunadarma (2015). Statuta Universitas Gunadarma. Hal.9
- Suharto, A., Subariah, R., & Farizy, S. (2022). Pelatihan Dan Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Pada Siswa Smk Saradan Tajur Halang Bogor. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(3), 338-342.
- Wibowo, Hamid Sakti. (2023). Canva: Panduan Lengkap untuk Desain Grafis dengan Cepat dan Mudah. *Semarang:Tiram Media*
- Yusuf, M. Aris. (2023). *Pengertian Desain: Fungsi, Tujuan, Manfaat, Metode, dan Jenisnya*. Jakarta: Gramedia.