

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBUAT DESAIN UNTUK PRODUK MAKANAN MENGGUNAKAN CANVA PADA PESERTA DIDIK KOMPETENSI KEAHLIAN KULINER SMK NU 01 KENDAL

Saifur Rohman Cholil¹, April Firman Daru², Shona Chayy Bilqisth³

¹Jurusan Teknologi Informasi Universitas Semarang

²Jurusan Teknologi Informasi Universitas Semarang

³Jurusan Teknologi Informasi Universitas Semarang

Email: ¹cholil@usm.ac.id

Abstrak

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Nahdlatul Ulama 01 Kendal adalah Sekolah Kejuruan kelompok Bisnis-Manajemen dan Pariwisata dibawah naungan Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Kabupaten Kendal. Salah satu keahlian jurusan yang ada adalah Tata Boga yang berfokus pada kompetensi keahlian kuliner. Peserta didik diajarkan membuat, meramu dan menyajikan kuliner dengan baik tetapi belum ada penjelasan tentang strategi dalam dunia pemasaran diantaranya adalah dengan desain produk yang baik dan menarik. Kemampuan membuat desain yang baik dan menarik tentunya dibutuhkan kompetensi atau keahlian dalam pembuatannya dengan menggunakan aplikasi yang sudah ada saat ini. Salah satu aplikasi desain yang ada saat adalah canva. Aplikasi ini bisa digunakan dengan ponsel pintar dan memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan aplikasi yang lain. Kelebihan dari aplikasi diantaranya adalah gratis, bisa diakses menggunakan web ataupun android, tampilan sederhana tapi fitur lengkap dan tidak memerlukan ruang penyimpanan karena berbasis web dan cloud. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode pendampingan secara komprehensif kepada mitra melalui sosialisasi aplikasi canva, penjelasan aplikasi canva, fitur, kelebihan dan kekurangannya. Kegiatan ini dilakukan dengan cara praktik langsung penggunaan aplikasi canva melalui ponsel pintar dari masing-masing mitra. Hasil dari kegiatan ini adalah peningkatan kemampuan mitra dalam menggunakan aplikasi canva untuk membuat desain yang baik dan menarik sehingga membantu mitra dalam melakukan pemasaran produk. Luaran akhir yang akan dicapai dari kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan mitra dalam penggunaan ponsel pintar untuk mendesain produk makanan.

Kata Kunci: desain, canva, produk, kuliner

PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan teknologi sangat pesat, maka sudah menjadi suatu keharusan untuk kita mengikuti cepat nya arus globalisasi khususnya dalam bidang teknologi. Banyak yang dapat di lakukan menggunakan teknologi saat ini salah satunya adalah proses pembuatan desain yang tidak perlu lagi menggunakan cara manual. Banyak yang dapat di lakukan dengan mudah melalui teknologi apalagi saat ini adanya fasilitas internet, salah satu yang dapat kita manfaatkan dari teknologi ini adalah

pemasaran. Dalam dunia pemasaran pasti adanya sebuah strategi, dimana strategi yang dapat dilakukan salah satunya adalah membuat produk yang akan dipasarkan terlihat lebih menarik yaitu dengan dibuatkannya suatu desain untuk produk tersebut agar saat dipasarkan konsumen dapat tertarik pada produk yang kita pasarkan (Khomariah & Primandari, 2021).

Peningkatan kemampuan saat ini sangat dibutuhkan karena banyaknya daya saing di berbagai sektor dan bidang. Digital marketing menjadi salah satu media paling ramai di gunakan oleh masyarakat,

karena yang dibutuhkan hanyalah sebuah perangkat elektronik dan internet yang dimana semua itu pada saat ini sangat mudah untuk didapatkan (Tiawan, Musawarman, Sakinah, Rahmawati, & Salman, 2020). Masyarakat dapat memanfaatkan desain grafis untuk strategi pemasarannya di dunia maya karena lebih mudah dan simpel apalagi pengguna tersebut sudah terlatih dan memahami caranya mendesain menggunakan perangkat elektronik. Banyaknya aplikasi penunjang pembuatan desain juga memudahkan masyarakat dalam melakukan kegiatan mendesain menggunakan perangkat elektronik ditambah fitur-fitur yang di sediakan aplikasi desain sangat banyak dan beragam (Rahmatullah, Inanna, & Ampa, 2020).

Kreativitas dapat di kembangkan dan diasah melalui berbagai media elektronik maupun nonelektronik. Tetapi pada saat ini media elektroniklah yang sangat sering digunakan, salah satunya menggunakan ponsel pintar. Banyaknya fitur-fitur baru yang lengkap dan menarik memudahkan kita untuk mengasah kreativitas. Salah satu kreativitas yang dapat kita asah adalah mendesain (Aggraeny et al., 2021). Perkembangan ponsel dari tahun ke tahun cukup signifikan, dari yang hanya mengirim pesan atau telepon sekarang ponsel bisa digunakan untuk video call bermain game online, bahkan pekerjaan pun dapat dilakukan menggunakan ponsel. Pekerjaan yang semulanya dapat di selesaikan menggunakan komputer/laptop saat ini dapat diselaikan oleh sebuah ponsel pintar (Famukhit, 2020).

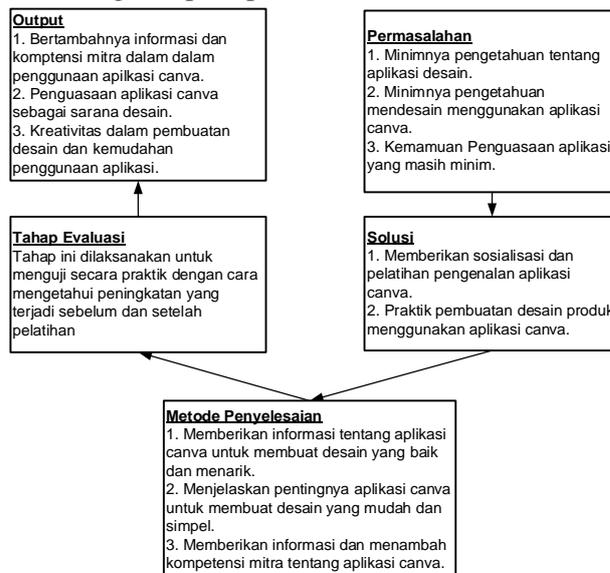
Di era pandemi covid ini manfaat teknologi sangatlah di butuhkan, segala informasi di sebarluaskan melalui teknologi dan komunikasi jarak jauh lebih mudah dengan adanya teknologi. Namun dengan mudahnya penyebaran informasi melalui teknologi tentu di butuhkan sebuah media pendukung, salah satunya yaitu media desain. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain adalah aplikasi canva (Widayanti et al., 2021). Aplikasi canva memiliki banyak fitur menarik misalnya template yang menarik dan beragam. Penggunaan aplikasi canva juga termasuk aplikasi yang mudah digunakan serta ukuran aplikasinya yang tidak terlalu besar sehingga dapat digunakan di ponsel pintar tidak harus di komputer. Banyak nya fitur yang terdapat di canva memudahkan pengguna

untuk mengasah keterampilannya melalui fitur tersebut (Siska & Noviyah, 2021).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Nahdlatul Ulama 01 Kendal adalah Sekolah Kejuruan kelompok Bisnis-Manajemen dan Pariwisata dibawah naungan Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Kabupaten Kendal. Salah satu keahlian jurusan yang ada adalah Tata Boga yang berfokus pada kompetensi kuliner. Peserta didik diajarkan membuat, meramu dan menyajikan kuliner dengan baik tetapi belum ada penjelasan tentang strategi dalam dunia pemasaran diantaranya adalah dengan desain produk yang baik dan menarik. Kemampuan membuat desain yang baik dan menarik tentunya dibutuhkan kompetensi atau keahlian dalam pembuatannya dengan menggunakan aplikasi yang sudah ada saat ini. Untuk mendorong kemandirian dalam menjalankan fungsi promosi, diperlukan pencerdasan penggunaan media praktis seperti template dan perancangan komunikasi berbasis visual. Media praktis yang dapat digunakan adalah media aplikasi Canva (Husna, Nalendra, & Nabilah, 2021).

METODE PELAKSANAAN

Kerangka konsep metode pemecahan masalah yang pada pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dibuat bagan seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka konsep pemecahan masalah

Gambar 1 menjelaskan tentang kerangka konsep pemecahan masalah kepada mitra yang berisi tentang permasalahan yaitu minimnya pengetahuan tentang aplikasi desain, minimnya pengetahuan

mendesain menggunakan aplikasi canva dan kemampuan penguasaan aplikasi yang masih minim. Solusi yang diberikan yaitu memberikan sosialisasi dan praktik langsung pembuatan desain produk menggunakan canva. Metode penyelesaian, tahap evaluasi dan hasil dari output yaitu hasil yang diperoleh setelah pelatihan selesai.

Metode pemecahan masalah pada pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini ditunjukkan seperti pada Gambar 2.

PERMASALAHAN	SOLUSI	TEKNOLOGI YANG DITERAPKAN
<ul style="list-style-type: none"> • Minimnya pengetahuan tentang aplikasi desain • Minimnya pengetahuan mendesain menggunakan aplikasi canva • Kemampuan penguasaan aplikasi canva masih kurang 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelatihan dan ceramah pengenalan promosi produk menggunakan aplikasi canva • Praktek pembuatan desain produk menggunakan aplikasi canva 	<ul style="list-style-type: none"> • Fasilitas dan fitur yang di berikan dalam canva secara gratis untuk membuat desain sebuah produk

Gambar 2. Metode pemecahan masalah

Gambar 2 menjelaskan tentang Metode pemecahan masalah yang akan dilakukan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu permasalahan, solusi dan teknologi yang diterapkan.

PELAKSANAAN

Peserta dari kegiatan ini adalah 15 orang yang berasal dari peserta didik kompetensi keahlian kuliner SMK NU 01 Kendal. Adapun syarat untuk menjadi peserta, seperti yang telah disepakati oleh peserta didik adalah :

1. Peserta adalah peserta didik kompetensi keahlian kuliner SMK NU 01 Kendal.
2. Peserta bersedia mengikuti kegiatan dari awal sampai dengan selesai yaitu selama 4 jam.

Kegiatan pelatihan ini bertempat di ruang kelas keahlian kuliner SMK NU 01 Kendal. Sebelum dimulai, kegiatan diawali dengan penjelasan desain khususnya untuk produk makanan. Kegiatan dilaksanakan dalam 1 (satu) hari dengan durasi pelatihan adalah 4 (empat) jam, adapun materi yang disampaikan pada saat pelatihan ditunjukkan oleh Tabel 1.

Tabel 1. Materi Pelatihan

No	Waktu	Materi Pelatihan
1	30 menit	Pengenalan dasar desain untuk promosi produk

2	30 menit	Pengenalan aplikasi canva
3	150 menit	Pelatihan pembuatan desain produk makanan
4	30 menit	Evaluasi keseluruhan desain yang telah dibuat

Materi pertama yaitu pengenalan dasar desain untuk promosi produk, peserta yang terdiri dari peserta didik kompetensi keahlian kuliner SMK NU 01 Kendal diberikan informasi dan penjelasan tentang desain yang baik dan menarik untuk promosi produk. Salah satu aplikasi yang terkenal, mudah dan bisa menggunakan ponsel pintar dalam membuat desain adalah canva. Aplikasi ini dipilih karena mudah digunakan untuk membuat sebuah desain. Alasan yang lain karena aplikasi ini bisa digunakan dengan ponsel pintar dan banyak fasilitas untuk membuat desain.

Materi pelatihan selanjutnya adalah pengenalan aplikasi canva yang terdiri dari fungsi menu, fungsi toolbox yang digunakan untuk mendesain, pengenalan lembar kerja dan template. Tujuan dari pengenalan ini supaya peserta memahami dan terbiasa dengan aplikasi tersebut.

Selanjutnya dilakukan pelatihan pembuatan desain untuk promosi produk. Dimulai dari menentukan ukuran lembar kerja, pemilihan warna dan kombinasinya, penempatan gambar dan pengaturan teks. Peserta melakukan praktik sesuai dengan modul yang telah diberikan dan dipandu oleh instruktur.

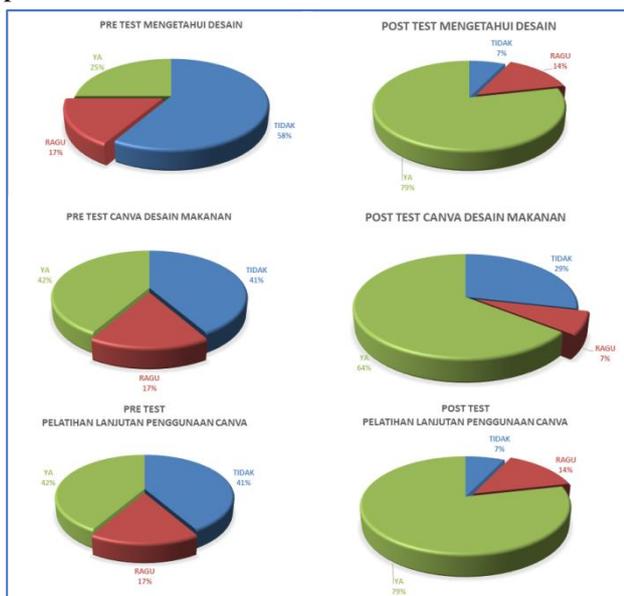
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan luaran yang dicapai dalam pelaksanaan kegiatan ditunjukkan seperti pada Gambar 3.



Gambar 3. Peserta dilatih membuat desain

Evaluasi keseluruhan desain yang dibuat dan keberhasilan kegiatan pelatihan ini dilakukan diakhir kegiatan. Keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari respon positif para peserta pelatihan melalui evaluasi materi dan praktik yang telah diikuti, serta kuisioner yang diisi pula oleh peserta pelatihan. Luaran yang dihasilkan adalah kemampuan peserta dalam pemahaman pembuatan desain produk. Melalui pelatihan ini, diharapkan peserta dapat memanfaatkan dan menerapkan teknologi informasi sebagai alat bantu untuk membuat desain produk yang baik dan menarik. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan dari peserta dapat dilihat grafiknya pada Gambar 4.



Gambar 4. Grafik peningkatan pemahaman dan ketrampilan peserta

Pada Gambar 4 terlihat bahwa peningkatan pemahaman peserta dari sebelum dilakukannya pelatihan dan sesudah dilakukannya pelatihan secara keseluruhan terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Adanya peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta antusias dan keseriusan terhadap pelatihan yang diikuti. Selain itu terjadi peningkatan kompetensi dari peserta tentang pemahaman pembuatan desain promosi produk.

Luaran yang dihasilkan adalah terpublikasinya kegiatan yang telah dilaksanakan. Terbit di media online kampuspedia.id dan suarabaru.id yang disajikan seperti pada Gambar 5 dan Gambar 6.



Gambar 5. Terpublikasinya kegiatan pelatihan di kampuspedia.id

Berikut alamat link berita : <https://kampuspedia.id/tim-pkm-dosen-ftik-usm-beri-pelatihan-desain-fliyer/>



Gambar 6. Terpublikasinya kegiatan pelatihan di suarabaru.id

Berikut alamat link berita : <https://suarabaru.id/2022/05/30/tim-pkm-dosen-ftik-usm-beri-pelatihan-desain-fliyer.>

KESIMPULAN DAN SARAN

Peserta pelatihan yang terdiri dari peserta didik kompetensi keahlian kuliner SMK NU 01 Kendal telah mendapatkan pelatihan membuat desain produk dengan menggunakan aplikasi canva. Peserta pelatihan telah mendapatkan manfaat tentang pengenalan desain produk, pengenalan aplikasi canva dan cara membuat desain produk makanan. Hampir seluruh peserta pelatihan memberikan tanggapan positif selama pelatihan berlangsung. Hasil dari pelatihan terjadi peningkatan pemahaman, kemahiran menggunakan aplikasi canva dan ketrampilan membuat desain produk.

Pelatihan pengenalan dan membuat desain untuk promosi produk makanan menggunakan canva sebaiknya bisa berkelanjutan dengan materi lain dan peserta lain yang belum mengikuti pelatihan tersebut. Mengingat keterbatasan dari peserta karena berkaitan dengan aturan kesehatan. Selain itu perlu adanya pelatihan lanjutan untuk memperdalam dan memaksimalkan penggunaan canva dalam desain supaya lebih mahir dan kreatif. Perlu adanya penambahan materi lebih mendalam tentang pembuatan video dengan canva, akses google drive dengan canva dan integrasi canva dengan aplikasi lain.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Semarang atas sumber dana pengabdian kepada masyarakat dengan nomor kontrak : 013/USM.H7.LPPM/N/2022.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeny, F. T. ... Rizkyando, S. (2021). Peningkatan Ketrampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA pada Ponsel Pintar. *Journal of Appropriate Technology for Community Services*, 2(2), 86–91. <https://doi.org/10.20885/jattec.vol2.iss2.art5>

Famukhit, M. L. (2020). Pelatihan Desain Promosi Usaha Menggunakan Canva Pada Smk Diponegoro Tulakan Kabupaten Pacitan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Husna, A., Nalendra, M. A. S., & Nabilah. (2021). Workshop Desain Pemasaran Digital Melalui Aplikasi Canva Dan Mobile Photography kepada

Pelaku Umkm Food and Beverage Di Tiban Center Batam. *Jurnal Sains Teknologi Dalam Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 17–24. <https://doi.org/10.31599/jstpm.v2i1.624>

Khomariah, N. E., & Primandari, P. N. (2021). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Pelaku Usaha Toko Ikan “Sub Aquatic” Sebagai Strategi Digital Marketing. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 795–801. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i3.1393>

Komalasari, Y., Muharrom, M., & Sumbaryadi, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Fungsionalitas Media Sosial Pada Pengurus dan Anggota Karang Taruna Kel. Kebon Bawang Jakarta Utara. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 71–77. <https://doi.org/10.31294/abditeknika.v1i2.380>

Nurhayaty, E., Marginingsih, R., Susilowati, I. H., & Pramularso, Y. (2022). Pelatihan Membuat Media Promosi Sederhana dengan Aplikasi Canva di Yayasan Desa Hijau. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 69–77. Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/abdima>

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.

Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>

Siska, E., & Noviyah, N. M. R. (2021). Masa New Normal Dan Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Digital Marketing Di Panti Sosial Asuhan. *Jurnal Abdimas Perbanas (JAP)*, 2(April), 1–16. Retrieved from Masa New Normal Dan Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Digital Marketing Di Panti Sosial Asuhan

Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>

Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapoepra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal*

