

## PENINGKATAN KETERAMPILAN PEMBUATAN PRODUK DIGITAL BAGI TECHNOPRENEUR MUDA MELALUI PENGGUNAAN PLATFORM CANVA

Chairullah Naury<sup>1</sup>, Eko Purbiyanto<sup>2\*</sup>, Riszki Wijayatun Pratiwi<sup>3</sup>,  
Mursid Dwi Hastomo<sup>4</sup>, Ari Pantjarani<sup>5</sup>, Tri Budi Santosa<sup>6</sup>,  
Putri Amalia Salsabilah<sup>7</sup>, Jumi Darsih<sup>8</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup> Program Studi DIII MAnajemen Informatika, Politeknik Assalaam, Indonesia  
[ekopurbiyanto7@gmail.com](mailto:ekopurbiyanto7@gmail.com)

### ABSTRAK

**Abstrak:** Peningkatan keterampilan digital saat ini sangat penting, mengingat pesatnya perkembangan dunia teknologi dan digitalisasi yang membuka banyak peluang bisnis. Salah satu cara untuk mendorong kreativitas dan kewirausahaan digital adalah dengan memanfaatkan platform desain grafis seperti Canva untuk membuat produk digital yang dapat dijual di berbagai platform online, seperti Link. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan desain grafis (*hardskill*) serta keterampilan pemasaran digital (*softskill*) bagi peserta, khususnya dalam membuat produk desain yang dapat dipasarkan secara efektif. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah yang dilanjutkan dengan praktik langsung menggunakan Canva untuk merancang produk digital, serta diskusi kelompok untuk menggali strategi pemasaran yang tepat. Kegiatan ini diikuti oleh 33 peserta yang merupakan siswa/i dari SMK N 7 Surakarta yang tertarik dalam mengembangkan produk digital. Evaluasi dilakukan melalui angket yang dibagikan kepada peserta untuk mengukur peningkatan keterampilan mereka, baik dalam hal desain grafis maupun pemahaman pemasaran digital. Berdasarkan hasil evaluasi, terdapat peningkatan keterampilan peserta sebesar 80% dalam hal kemampuan desain dan 70% dalam pemahaman pemasaran digital.

**Kata Kunci:** Produk Digital; Canva; Technopreneurship.

**Abstract:** Improving digital skills is currently very important, considering the rapid development of the world of technology and digitalization which opens up many business opportunities. One way to encourage digital creativity and entrepreneurship is to utilize graphic design platforms such as Canva to create digital products that can be sold on various online platforms, such as Link. The aim of this activity is to improve graphic design skills (hard skills) and digital marketing skills (soft skills) for participants, especially in creating design products that can be marketed effectively. The method used in this activity is a lecture followed by direct practice using Canva to design digital products, as well as group discussions to explore appropriate marketing strategies. This activity was attended by 33 participants who were students from SMK N 7 Surakarta who were interested in developing digital products. Evaluation is carried out through questionnaires distributed to participants to measure the improvement in their skills, both in terms of graphic design and understanding digital marketing. Based on the evaluation results, there was an increase in participants' skills by 80% in terms of design abilities and 70% in understanding digital marketing.

**Keywords:** Digital Produk; Canva; Technopreneurship.



#### Article History:

Received: 16-12-2024  
Revised : 22-02-2025  
Accepted: 24-02-2025  
Online : 28-02-2025



This is an open access article under the  
CC-BY-SA license

## A. LATAR BELAKANG

Revolusi industri 4.0, teknologi digital telah mengubah cara kita berinteraksi, bekerja, dan menjalankan bisnis. Transformasi ini memberikan peluang baru bagi individu yang ingin mengembangkan usaha dengan memanfaatkan inovasi teknologi (Purba, 2021; Rosmayani et al., 2022). Adapun saat ini istilah *technopreneurship* sangat dikenal pada kalangan gen Z, *technopreneurship* sebagai gabungan antara teknologi dan kewirausahaan, menjadi salah satu jalur yang menarik bagi para pencari peluang di era digital ini (Nirbita, 2020; Marti'ah, 2017).

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi, seperti internet, aplikasi *mobile*, dan kecerdasan buatan, membuka peluang yang belum pernah ada sebelumnya (Yuliana, 2021). Banyak *startup* dan bisnis kecil yang lahir dari ide-ide kreatif yang memanfaatkan teknologi untuk menyelesaikan masalah sehari-hari (Kasmirandi, 2023). Dalam konteks ini, *technopreneur* digital tidak hanya dituntut untuk memiliki keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan beradaptasi dengan perubahan pasar yang cepat (Pratiwi et al., 2022).

Canva merupakan salah satu platform digital yang menyediakan berbagai macam fitur desain yang kuat, menyediakan solusi yang inovatif untuk memenuhi tuntutan tersebut. Pengguna *canva* juga tidak terbatas hanya pada dunia bisnis atau desain grafis saja (Rahmadani & Sampeliling, 2023; Rohmiasih et al., 2023), akan tetapi dapat diadaptasi ke dalam dunia *technopreneur* sebagai *tools* pembuatan produk digital (Mega et al., 2023). *Canva* memungkinkan untuk generasi Z menggabungkan antara elemen-elemen visual, teks, dan grafis dengan mudah. Ketersediaan fitur-fitur desain yang intuitif, *canva* dapat merangsang kreativitas generasi Z serta membantu mereka mengungkapkan ide dan pemahaman mereka dengan cara menarik (Christiani et al., 2024). *Canva* memungkinkan siswa-siswi untuk berkreaitas tanpa batas seperti pembuatan logo, poster, konten Instagram, maupun book chapter.

Pemanfaatan media pembelajaran seperti *canva* merupakan langkah positif dalam menghadapi tantangan transformasi digital (Pardede & Sirait, 2024). Dengan memanfaatkan banyak fitur-fitur pada *canva* yang mudah maka generasi Z dapat berkreaitas seinovatif mungkin untuk menghasilkan sebuah karya digital (Sobandi et al., 2023). Kemudian setelah menjadi sebuah karya maka karya tersebut dapat dijual pada *platform lynk*. Saat ini banyak yang tertarik belajar berjualan produk digital pada *platform Lynk* atau yang *familiar* disebut dengan si ijo. Sebuah karya yang sudah dihasilkan melalui *canva* berupa produk digital seperti logo, brosur, *book chapter* dan lain-lain dapat dijual pada *platform Lynk*. Hal ini yang bisa atau memungkinkan untuk generasi Z memanfaatkan kedua platform tersebut, baik *canva* ataupun *lynk*.

Dengan meningkatnya minat masyarakat terhadap digitalisasi, penting bagi calon *technopreneur* untuk memahami aspek-aspek penting dalam

menjalankan bisnis di dunia digital (Varadarajan et al., 2022). Dari membangun model bisnis yang berkelanjutan hingga strategi pemasaran yang efektif, setiap langkah menjadi krusial dalam mencapai kesuksesan (paiola et al., 2024; Baczyk et al., 2024).

Melalui penulisan ini, kami berupaya memberikan wawasan dan pengetahuan yang diperlukan untuk memulai perjalanan sebagai *technopreneur* digital. Semoga latar belakang ini dapat memberikan gambaran yang jelas tentang pentingnya peran *technopreneur* di era digital serta inspirasi bagi mereka yang bercita-cita menjadi bagian dari perubahan ini. Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas maka penulis dan team ingin melaksanakan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dengan target generasi Z yakni siswa-siswi jurusan Desain Komunikasi Visual pada SMK Negeri 7 Surakarta dengan materi menjadi *technopreneur* digital dengan memanfaatkan platform *canva*.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan di SMK N 7 Surakarta dengan jumlah peserta 33 siswa/siswi kemudian secara garis besar metode kegiatan PKM yang sudah terlaksana ada melalui beberapa tahapan yakni tahapan pertama yang kami lakukan adalah membuat analisis kebutuhan mitra maka berikutnya tim pkm menuangkan ke dalam sebuah ide yang kemudian ditulis kedalam proposal PKM. Berdasarkan hasil analisa yang tim kami dapatkan tema kegiatan PKM ini adalah Menjadi *Technopreneur* Digital dengan memanfaatkan platform *canva*.

Tahapan berikutnya adalah mempersiapkan kebutuhan berupa pemilihan materi *technopreneur* yang cocok agar dapat dijadikan topik materi pada kegiatan pengabdian kepada Masyarakat. Kemudian tahapan berikutnya adalah pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat yang bertempat di SMK N 7 Surakarta, peserta pada kegiatan ini merupakan siswa/siswi jurusan Design Komunikasi Visual SMK N 7 Surakarta. Pada tahapan ini dibagi menjadi beberapa sesi, sesi pertama pengenalan kewirausahaan serta dilanjutkan materi *technopreneur* dan dilanjutkan praktik membuat produk digital kemudian di pasarkan pada platform *Lynk*. Tahapan terakhir adalah evaluasi kegiatan. Evaluasi dilakukan dengan peserta mengisi quesioner yang sudah disiapkan oleh tim pengabdian kepada Masyarakat mengenai berjalannya kegiatan PKM dari awal sampai selesai.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Bentuk kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan pembuatan produk digital menggunakan platform *canva* serta hasil karyanya dijual pada platform *lynk*. Pada kegiatan ini dilakukan pelatihan serta pendampingan untuk pembuatan produk digital sampai mengupload produk tersebut di platform *lynk* dan juga membuat video pendek untuk mempromosikan produk tersebut di media sosial. Pelatihan ini melibatkan 3 mahasiswa Program studi Politeknik Assalaam dan peserta pada pelatihan ini perwakilan siswa/i dari jurusan desain komunikasi visual SMK N 7 Surakarta. Pada kegiatan pelatihan ini ada beberapa materi yang disampaikan oleh narasumber. Adapun hasil serta detail materi apa saja yang disampaikan oleh narasumber.



**Gambar 1.** Penyampaian Materi Kewirausahaan oleh Ibu Dra Ari Pantjarani, M.M.

Pada Gambar 1 Ibu Dra Ari Pantjarani sedang mengisi materi terkait kewirausahaan dan peserta kegiatan pengabdian menyimak dengan seksama, setelah penyampaian materi dilanjutkan lagi dengan sesi tanya jawab oleh Ibu Ari Pantjarani.



**Gambar 2.** Penyampaian Materi Mengenai Technopreneur oleh Bapak Mursid Dwi Hastomo., S.Kom., MM

Selanjutnya pada Gambar 2 materi berikutnya terkait technopreneur disampaikan oleh Bapak Mursid. Pada materi ini disampaikan bagaimana cara kita berwirausaha di era digitalisasi ini. Peserta antusias menyimak materi ini.



**Gambar 3.** Penyampaian Materi dan Mini Workshop mengenai membuat produk digital yang dipandu oleh Bapak Chairullah Naury., S.Kom., M.Kom

Pada Gambar 3 peserta melakukan praktik langsung dengan menggunakan canva membuat produk digital. Praktikum ini langsung membuat planner tahun 2025 dan para peserta bisa langsung menjual karyanya.



**Gambar 4.** Penyampaian materi mengenai pemasaran produk digital pada aplikasi Lynk oleh Ibu Riszki Wijayatun Pratiwi., S.Kom., M.Cs.

Gambar 4 merupakan sesi terakhir pada sesi pengabdian ini, dimana para siswa/siswi menerima materi menjual produk digital pada platform Lynk.

## 2. Pembahasan

Secara keseluruhan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SMK N 7 Surakarta berjalan lancar. Jika dirinci kegiatan pengabdian ini mempunyai beberapa faktor pendukung dan penghambat diantaranya, untuk faktor pendukung adalah siswa/siswi SMK Negeri 7 Surakarta memberikan respon dan umpan balik yang antusias terhadap adanya kegiatan pelatihan ini dan siswa/siswi SMK Negeri 7 Surakarta sangat antusias serta interaktif dalam mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kemudian untuk faktor penghambatnya adalah tidak semua peserta pelatihan hadir dalam pelaksanaan kegiatan dan pelatihan produk digital ini cakupannya sangat luas, oleh karena itu perlu ditambahkan materi lagi selain pembuatan planner serta platform *lynk*.

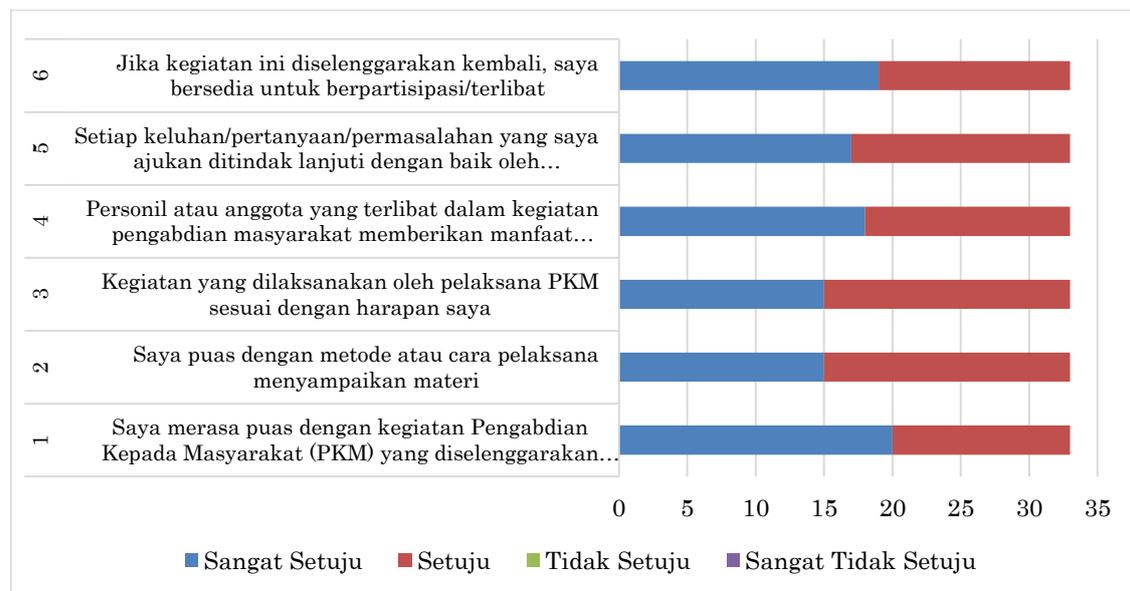
### 3. Evaluasi

Sedangkan Evaluasi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini menggunakan teknik *kuesioner* dimana masing-masing peserta mengisi angket *kuesioner* yang diberikan oleh tim PKM. Berikut hasil *kuesioner* kegiatan PKM di SMK N 7 Surakarta dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Data Survey Tingkat Kepuasan Peserta PKM

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya merasa puas dengan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang diselenggarakan oleh pelaksana	20	13		
2	Saya puas dengan metode atau cara pelaksana menyampaikan materi	15	18		
3	Kegiatan yang dilaksanakan oleh pelaksana PKM sesuai dengan harapan saya	15	18		
4	Personil atau anggota yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat memberikan manfaat sesuai dengan kebutuhan saya	18	15		
5	Setiap keluhan/pertanyaan/permasalahan yang saya ajukan ditindak lanjuti dengan baik oleh narasumber/anggota yang terlibat	17	16		
6	Jika kegiatan ini diselenggarakan kembali, saya bersedia untuk berpartisipasi/terlibat	19	14		

Pada Tabel 1. Dapat dilihat bahwa kegiatan PKM ini peserta ada 33 siswa/siswi. Kemudian untuk detail hasil *kuesioner* dapat dilihat pada Gambar 7.



**Gambar 5.** Hasil Kuesioner PKM di SMK N 7 Surakarta

Berdasarkan grafik pada Gambar 5 dapat disimpulkan bahwa terdapat enam pernyataan sesuai jumlah pernyataan pada lembar survey. Dari 33 peserta 20 peserta menjawab sangat setuju dan 13 peserta menyatakan setuju. Kemudian untuk pertanyaan yang kedua terkait kepuasan terhadap metode atau cara pelaksanaan penyampaian materi dari 33 peserta kegiatan ada 15 peserta menjawab sangat setuju dan 18 peserta menyatakan setuju. Lalu dilanjutkan dengan pertanyaan ketiga terkait kesesuaian pelaksanaan kegiatan dengan harapan peserta dari 33 peserta kegiatan PKM ada 15 peserta yang menjawab sangat setuju dan 18 peserta yang menjawab setuju. Dilanjutkan pertanyaan keempat mengenai anggota pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat memberikan manfaat sesuai kebutuhan peserta 33 peserta, 18 peserta menjawab sangat setuju dan 15 peserta menjawab setuju. Pertanyaan kelima mengenai kemampuan narasumber untuk menindaklanjuti setiap keluhan atau pertanyaan atau permasalahan peserta dari 33 peserta kegiatan PKM, ada 17 peserta menjawab sangat setuju dan 16 peserta menjawab setuju. Dan pertanyaan terakhir adalah mengenai kesediaan peserta untuk berpartisipasi Kembali apabila kegiatan serupa diselenggarakan Kembali dari 33 peserta 19 peserta menyatakan sangat setuju dan 14 peserta menyatakan setuju.

Secara keseluruhan tidak terdapat peserta yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju mengenai survey kepuasan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat sehingga bisa disimpulkan bahwa peserta PKM puas terhadap pelaksanaan dan kegiatan yang telah dilakukan serta berdasarkan hasil evaluasi, terdapat peningkatan keterampilan peserta sebesar 80% dalam hal kemampuan desain dan 70% dalam pemahaman pemasaran digital.

#### 4. Kendala yang Dihadapi

Kendala yang dihadapi pada saat kegiatan PKM antara lain:

- a. Tidak semua peserta bisa mengikuti pelatihan
- b. Koneksi internet lambat sehingga mempengaruhi ketepatan acara yang berlangsung.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Pengabdian Kepada Masyarakat berupa pelatihan pembuatan produk digital menggunakan platform canva serta dipasarkan platform *Lynk* di SMK N 7 Surakarta. Peserta kegiatan pelatihan ini adalah siswa/siswi jurusan Desain Komunikasi Visual SMK N 7 Surakarta. Output yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini diantaranya adalah peserta pengabdian dapat membuat produk digital kemudian peserta pengabdian dapat memasarkan hasil karyanya pada platform *Lynk* dan yang terakhir peserta pengabdian mengetahui tips dan trik untuk menjadi *technopreneur*. Pada kegiatan pengabdian ini hasil evaluasi, terdapat peningkatan keterampilan peserta sebesar 80% dalam hal kemampuan desain dan 70% dalam pemahaman pemasaran digital.

Saran dari kegiatan pengabdian kepada Masyarakat di SMK N 7 Surakarta yakni kegiatan ini dilaksanakan tidak hanya sekali saja karena keterbatasan waktu serta mengingat materi yang disampaikan juga membutuhkan praktikum dan membutuhkan waktu lebih. Agar lebih efektif kegiatan ini bisa dilakukan beberapa pertemuan sehingga mendapatkan hasil berupa produk digital yang maksimal.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Tim pengabdian masyarakat ini disampaikan kepada SMK N 7 Surakarta yang telah bersedia menjadi mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh tim dosen program studi Manajemen Informatika Politeknik Assalaam Surakarta. Selain itu ucapan terimakasih juga kami ucapkan untuk pengelola penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dalam hal ini adalah LPPM Politeknik Assalaam yang sudah memfasilitasi kegiatan PKM ini sehingga berjalan lancar sesuai waktu yang sudah ditentukan baik pada saat proses kegiatan hingga proses monitoring dilakukan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Baczyk, M., Tunn, V., Worrell, E., & Corona, B. (2024). Consumer behavior in circular business models: Unveiling conservation and rebound effects. *Sustainable Production and Consumption*, *52*, 283–298.
- Christiani, Y. H., Karim, A., Ratnawati, R. R. E., Warneri, W., & Enawaty, E. (2024). Eksplorasi Penggunaan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Desain Pesan Pembelajaran. *Journal on Education*, *6*(4), 19895–19904. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5785>

- Kasmirandi, K. (2023). Penerapan Technopreneurship pada Kinerja Student Startup di Provinsi Sulawesi Selatan. *Jurnal Ilmiah Metansi (Manajemen dan Akuntansi)*, 6(2), 281–286. <https://doi.org/10.57093/metansi.v6i2.244>
- Marti'ah, S. (2017). Kewirausahaan Berbasis Teknologi (Technopreneurship) dalam Perspektif Ilmu Pendidikan. *Eduatic - Scientific Journal of Informatics Education*, 3(2). <https://doi.org/10.21107/edutic.v3i2.2927>
- Mega, M. D. C., Fine Reffiane, Husni Wakhyudin, & Suherni. (2023). Analisis Penggunaan Media Canva Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Di Sdn Sendangmulyo 02 Semarang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 2030–2042. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1772>
- Nirbita, B. N. (2020). *Pentingnya Technopreneurship Dalam Dunia Pendidikan Tinggi*. *Jurnal Unsil Pendidikan dan Ekonomi*, Vol (1) No (1), 1-8.
- paiola, M., Grandinetti, R., Kowalkowski, C., & Rapaccini, M. (2024). Digital sertivitization strategies and business model innovation: The role of knowledge-intensive business services. *Journal of Engineering and Technology Management*, 74.
- Pardede, L., & Sirait, J. V. O. (2024). *Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Smks Karya Serdang*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, Vol (5) No (2) 2024, 1996-2002
- Pratiwi, R. W., Apriliani, D., Afidah, D. I., Handayani, S. F., Gian, A., & Saputra, I. T. (2022). *Peningkatan Ketrampilan Digital Enterpreneur Bagi Siswa Siswi SMK*, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UMMAT*, Vol (6) No (3) (2022), 1746-1763.
- Purba, N. (2021). *Revolusi Industri 4.0: Peran Teknologi Dalam Eksistensi Penguasaan Bisnis Dan Implementasinya*. 9(2).
- Rahmadani, F., & Sampeliling, A. (2023). *Pengaruh lingkungan kerja dan kepuasan kerja terhadap kinerja karyawan*. Vol 20 Issue 1(1), 77–86.
- Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan*.
- Rosmayani, P. A., Yusuf, H. A., Rahmayanti, T., & Ery, M. (2022). *Pengaruh Revolusi Industri 4.0 Dalam Upaya Pengentasan Kemiskinan Di Indonesia*. 3. <https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/>. Vol (1) No (1) (2023). 69-73.
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98–109. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i1.51920>
- Yuliana, Y. (2021). Peningkatan Daya Saing Bisnis melalui Technopreneurship. *Reviu Akuntansi, Manajemen, dan Bisnis*, 1(2), 103–113. <https://doi.org/10.35912/rambis.v1i2.556>
- Varadarajan, R., Welden B, R., Arunachalam, S., Haenlein, M., & Gupta, S. (2022). Digital product innovations for the greater good and digital marketing innovations in communications and channels: Evolution, emerging issues, and future research directions. *International Journal of Research in Marketing*, 39(2), 482–501.