

Digitalisasi dengan Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Promosi dan Iklan

**Cut Try Utari¹, Bister Purba², Rian Syahputra³, Aulia Rahman Dalimunthe⁴,
Muhammad Riki Atsauri⁵**

^{1,2,3,4,5} Teknik Komputer dan Informatika, Politeknik Negeri Medan

Email : ¹cuttryutari@polmed.ac.id, ²bisterpurba@polmed.ac.id ³riansyahputra@polmed.ac.id,
⁴auliarahman@polmed.ac.id, ⁵ riki@polmed.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi mengakibatkan banyaknya aktivitas konvensional yang mulai tertinggal, hal ini dikarenakan teknologi digital mampu memberikan solusi praktis yang lebih efektif dan efisien. Salah satu kegiatan yang tergeser saat ini diantaranya adalah promosi dan periklanan, baik promosi dan periklanan barang maupun jasa. Bahkan dapat dilihat bahwa setiap media sosial yang tersedia saat ini memberikan promosi dan iklan dengan memberikan penawaran biaya yang lebih murah dibandingkan dengan konsep konvensional. Oleh karena itu masyarakat wajib memahami dan mempelajari konsep pembuatan iklan secara digital agar mampu bersaing khususnya di lingkungan masyarakat saat ini. Salah satu dasar yang perlu dipahami adalah pemanfaatan smartphone dan aplikasi pendukung yang dapat digunakan. Seperti canva yang saat ini cukup populer sebagai aplikasi guna membantu proses desain dan perancangan iklan secara digital. Hanya dengan memanfaatkan smartphone dan canva, masyarakat diharapkan mampu meningkatkan proses promosi dan iklan sebuah produk yang ingin di jual. Hal ini yang menjadi alasan sekolah SMK Delisha mencoba untuk mengembangkan penggunaan canva dalam kegiatan belajar sebagai media yang dapat dimanfaatkan sebagai pendukung kompetensi siswanya dikemudian hari.

Kata kunci: teknologi, digital, iklan, media, canva

Abstract

The development of technology has resulted in many conventional activities being left behind, as digital technology is able to provide more effective and efficient practical solutions. One of the activities that has been displaced today is promotion and advertising, both for products and services. It can even be seen that every social media platform available today offers promotions and advertisements at lower costs compared to conventional concepts. Therefore, the community must understand and learn the concept of creating digital advertisements in order to be competitive, especially in today's society. One of the fundamentals that needs to be understood is the utilization of smartphones and supporting applications that can be used. For example, Canva, which is currently quite popular as an application to assist in the process of designing and planning digital advertisements. By simply utilizing smartphones and Canva, the community is expected to improve the promotion and advertising processes of products they wish to sell. This is the reason why SMK Delisha school is trying to develop the use of Canva in learning activities as a medium that can be utilized to support their students' competencies in the future.

Keywords: technology, digital, advertising, medium, canva

1. PENDAHULUAN

Teknologi : Perkembangan teknologi menjadi bagian dari era perkembangan globalisasi modern yang cukup signifikan. Nento dan Manto mendefinisikan istilah teknologi sebagai sesuatu hal yang dapat membantu seluruh manusia sebagai sarana pendukung untuk menjalankan kegiatan harian baik dalam bekerja maupun dalam pendidikan (Nento & Manto, 2023). Artinya teknologi merupakan sarana yang mendukung hampir setiap aktivitas manusia di muka bumi dari berbagai sektor dan bidang dalam menjalankan hidup dan kehidupan. Dimana kini teknologi di salah satu bidang informasi yang cukup mencolok perkembangannya sudah masuk pada era perkembangan teknologi informasi secara

komputerisasi dan digitalisasi.

Digitalisasi adalah proses mengonversi informasi atau data dari bentuk fisik menjadi format digital yang dapat diproses menggunakan teknologi informasi (Basyo & Anirwan, 2023). Tujuan digitalisasi tentu meningkatkan efisiensi dan efektivitas kinerja setiap bagian dari industri, sehingga waktu seluruh sumber daya yang dimiliki dapat diolah seoptimal mungkin (A. F. R. Harahap & Harahap, 2023). Implementasi konsep digitalisasi ini sendiri sering muncul pada proses promosi dan periklanan sebuah produk ataupun jasa.

Promosi dan Iklan menjadi dua kata yang selalu dikaitkan dengan proses pasar atau marketing, khususnya di era digital saat ini. Kata iklan (advertising) berasal dari bahasa Yunani yang artinya kurang lebih adalah 'menggiring orang pada gagasan' (Akmal et al., 2024). Menurut Liliweri, iklan merupakan sarana komunikasi yang dirancang untuk meyakinkan audiens, baik pendengar, penonton, maupun pembaca, agar mengambil tindakan tertentu. Fungsinya tidak hanya terbatas pada promosi produk yang berkualitas, tetapi juga berperan dalam memberikan edukasi kepada konsumen tentang keunggulan produk dan memposisikan produk secara cermat di benak konsumen (Sofiyani et al., 2025). Secara umum, fungsi iklan adalah memberi informasi, mempersuasi, mengingatkan, memberi nilai tambah, dan mendampingi upaya-upaya lain perusahaan (Siregar et al., 2024). Sedangkan promosi dapat diartikan dengan berbagai kegiatan perusahaan untuk mengkomunikasikan dan memperkenalkan produk pada pasar sasaran. Promosi adalah cara yang dilakukan oleh perusahaan yang mana mengacu pada teknik-teknik mengkomunikasikan informasi mengenai suatu produk (Sasambe et al., 2023).

Pada dasarnya promosi dan iklan memiliki fungsi dan tujuan yang sama, promosi dapat dikatakan sebagai aktivitas yang dilakukan sedangkan iklan adalah sarana yang digunakan untuk mendukung promosi. Dengan mengikuti pengembangan teknologi dan digitalisasi, kini proses promosi dan pembuatan iklan lebih mudah dilakukan oleh kalangan masyarakat. Bahkan tidak sedikit sekolah atau perguruan tinggi yang menyinggung konsep promosi maupun iklan di era digital saat ini melalui pembelajaran berbasis pasar elektrik atau perdagangan berbasis jaringan internet yang sering disebut dengan istilah E-commerce. Pengenalan E-Commerce meliputi konsep, metode dan desain media pendukung seperti pembuatan logo, merek dagang hingga banner dan sarana lainnya guna mempermudah dalam menyampaikan promosi barang maupun jasa. Terlebih lagi di era perkembangan teknologi banyak aplikasi yang mampu mendukung proses pembelajaran dalam mendukung promosi dan periklanan, salah satu aplikasi yang cukup populer saat ini adalah canva.

Canva merupakan aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta bisa juga berkoneksi dengan media sosial yang kita punya (A. Harahap et al., 2022). Canva yang berfokus pada kelengkapan dan kemudahan proses desain iklan yang dapat mendukung lebih lanjut proses promosi sebuah produk menjadi populer di era digital saat ini. Hal ini lah yang menjadi salah satu alasan beberapa sekolah bahkan sudah memperkenalkan penggunaan canva secara langsung baik melalui proses pembelajaran maupun melalui kegiatan seminar dan workshop. Salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran dengan dukungan aplikasi canva adalah SMK Swasta Delisah

SMK Delisha merupakan sekolah swasta yang berlokasi di Kecamatan Hampan Perak Kabupaten Deli Serdang. Memiliki beberapa jurusan untuk tingkat SMK diantaranya adalah jurusan tata busana. Dimana pada pembelajarannya penggunaan canva menjadi salah satu alternatif yang digunakan. Dan untuk memperluas pengetahuan terkait aplikasi canva, maka dibuatlah sebuah kegiatan guna meningkatkan wawasan dalam pemanfaatan canva bersama mitra dari salah satu perguruan tinggi vokasi di medan yakni Politeknik Negeri Medan.

Kegiatan yang dilakukan masuk dalam kategori pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk menjalin kerjasama di bidang teknologi informatika khususnya di bidang vokasi. Dimana penerapan secara langsung menjadi prioritas pelaksanaan kegiatan dalam memanfaatkan teknologi informatika. Sebagai pendukung kemampuan dasar siswa SMK Delisha dalam mendesain yakni memberikan alternatif tambahan untuk dapat dikembangkan dalam bentuk manajemen periklanan dan promosi produk yang dihasilkan oleh siswa SMK Delisha. Dari kegiatan ini diharapkan siswa memiliki motivasi dan minat yang tinggi di dalam bidang kejuruan yang dijalankan, serta paham aplikasi pendukung yang dapat dimanfaatkan tidak hanya dalam proses pembelajaran namun juga sebagai gambaran untuk peningkatan karir di kemudian hari.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan meliputi beberapa tahapan utama yang meliputi proses pembentukan tim, pengajuan kegiatan, kelengkapan administrasi, proses kegiatan utama hingga penyusunan laporan kegiatan serta pembuatan artikel yang akan dipublikasi sebagai tambahan luaran hasil kegiatan. Pelaksanaan kegiatan juga memperhatikan lokasi dan tempat pelaksanaan untuk mempermudah kelancaran seluruh rangkaian kegiatan baik tahapan utama maupun pendukung dan administrasi.

2.1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian pada dasarnya dilakukan pada kurun waktu 1 tahun, dimana kegiatan utama awal merupakan sosialisasi dan semi workshop penggunaan aplikasi canva guna mendukung proses iklan dan promosi. Kemudian pelaksanaan kegiatan evaluasi akan direncanakan dikemudian hari pada penjadwalan selanjutnya. Pada kegiatan pengabdian awal ini proses sosialisasi dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2025, tepatnya pada tanggal 24 Mei 2025. Lokasi pelaksanaan berdasarkan hasil kesepakatan adalah sekolah SMK Delisha yang berlokasi di Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang.

2.2. Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan workshop yang dilakukan meliputi beberapa tahapan kegiatan utama yang meliputi proses pembentukan kelompok dan administrasi hingga proses penyusunan laporan.

Tabel 1. Penjadwalan Kegiatan Pengabdian

No	Kegiatan	Maret					April					Mei				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Pembentukan tim	■	■													
2	Penyusunan dan Pengajuan proposal kegiatan			■	■	■	■	■	■	■						
3	Perancangan dan persiapan bahan kegiatan						■	■	■	■	■	■	■	■	■	
4	Pelaksanaan sosialisasi dan Workshop															■
5	Penyusunan laporan															■

Tahapan kegiatan meliputi pembentukan tim kegiatan, dimana tim yang dibentuk merupakan dosen-dosen dari jurusan Komputer dan Informatika yang juga dibantu oleh beberapa mahasiswa aktif di Politeknik Negeri Medan. Setelah tim terbentuk dengan tugas dan fungsi yang telah ditetapkan, proses dilanjutkan dengan penyusunan proposal kegiatan pengabdian serta kelengkapan pemberkasan pendukung kegiatan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh kedua belah pihak dan instansi terkait. Bersamaan dengan proses pengajuan dan persetujuan, tim juga mempersiapkan materi dan bahan ajar serta pendukung lainnya. Kemudian tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan sosialisasi yang diadakan di SMK Delisah Kecamatan Hamparan Perak dengan diikuti oleh siswa-siswi dari jurusan tata busana dan komputer. Setelah pelaksanaan kegiatan selesai, proses terakhir yang dilakukan yakni penyusunan laporan sesuai dengan kebutuhan instansi terkait.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di sekolah SMK Delisha Kec. Hamparan Perak Kab. Deli Serdang, dimana sekolah ini merupakan salah satu sekolah unggulan yang ada di kabupaten deli serdang. Yayasan Delisha sendiri tidak hanya memiliki program pendidikan jenjang SMA Sedrajat, namun juga memiliki Pendidikan usia dini (PAUD), Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) hingga Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Merupakan sekolah unggulan yang juga dilengkapi oleh berbagai fasilitas termasuk lab computer, mushola hingga auditorium.



Gambar 1. Tampak Bangunan Utama Sekolah SMK Delisha

Dalam kegiatan kali ini, proses sosialisasi dilakukan di ruang auditorium yang merupakan salah satu fasilitas unggulan dari SMK Delisha. Dimana aula yang dimiliki cukup sering digunakan sebagai tempat sosialisasi dan pembelajaran terbuka serta untuk aktivitas internal sekolah yang sering diadakan.



Gambar 2. Tampak Bagian Luar dan Dalam Gedung Aula SMK Delisha

Proses sosialisasi dilakukan dengan mempersiapkan ruangan meliputi pemasangan atribut dan sarana pendukung seperti sound system, banner serta proyektor. Selanjutnya pendataan peserta yang mengikuti kegiatan sosialisasi melalui pengisian absensi yang disediakan oleh tim pelaksana dibantu oleh mahasiswa aktif dari Politeknik Negeri Medan.



Gambar 3. Proses Persiapan Awal Pelaksanaan Sosialisasi

Setelah proses awal telah siap disediakan oleh tim pelaksana, tahapan sosialisasi dilaksanakan dengan pembukaan oleh salah satu anggota tim pelaksana dan dilanjutkan oleh narasumber yakni Ibu Cut Try Utari S.T.,M.Kom. yang membawakan materi terkait penggunaan aplikasi Canva.



Gambar 4. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ditutup dengan proses dokumentasi dan pemberian cendra mata kepada SMK Delisha yang diwakilkan oleh salah seorang guru yang mengikuti kegiatan pelaksanaan pengabdian masyarakat.



Gambar 5. Penutupan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

3.2. Hasil Kegiatan

Dari hasil interaksi yang dilakukan oleh tim pelaksana pengabdian masyarakat terdapat beberapa kondisi yang berkaitan dengan materi sosialisasi yang disampaikan, diantaranya;

1. Pemanfaatan aplikasi canva sudah diterapkan di SMK Delisha sebagai salah satu aplikasi pendukung desain pada jurusan tata busana, namun hanya menjadi salah satu alternatif pilihan.
2. Aplikasi canva belum diterapkan secara menyeluruh pada jurusan lain, selain jurusan tata busana.
3. Antusias peserta cukup tinggi dapat dilihat dari tingkat aktivitas siswa dalam menanggapi komunikasi yang dilakukan nara sumber pada saat pelaksanaan sosialisasi dan workshop.
4. Perlu dilakukan pengujian dan evaluasi lanjutan guna melihat tingkat kreativitas siswa dalam mendesain dan mempromosikan produk yang dirancang dengan memanfaatkan aplikasi canva.
5. Canva sendiri merupakan salah satu aplikasi yang cukup digemari dan dikenali oleh peserta yang mengikuti kegiatan meskipun bukan menjadi aplikasi yang digunakan di dalam pembelajaran sekolah.
6. Pelaksanaan kegiatan dengan waktu yang terbatas membutuhkan tahapan lanjutan guna memancing ide dari setiap peserta kegiatan. Dalam hal ini akan lebih efektif jika pelaksanaan menghasilkan sebuah produk yang mendukung instansi mitra.
7. Kegiatan cukup memberikan dampak yang baik dengan menggali minat dan kreativitas dasar peserta dalam memanfaatkan canva untuk mendukung pembuatan iklan dari ide produk yang akan dipromosikan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil keseluruhan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMK Swasta Delisha, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh tim dosen dan mahasiswa

cukup memiliki dampak meskipun dilaksanakan dalam waktu yang singkat. Kegiatan pengabdian masyarakat yang mampu menyisir generasi muda memberikan gambaran peluang masa depan dalam membangun bisnis yang sesuai dengan fashion yang saat ini dijalankan di lingkungan sekolah. Artinya proses digitalisasi yang dijabarkan oleh tim pelaksana memberikan peluang bagi siswa dalam mengkreasi ide produk menjadi peluang bisnis di masa depan. Canva menjadi alternatif yang efektif dan efisien dari segi penggunaan dan manfaatnya khususnya di era moderenisasi proses periklanan dan promosi produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, H. F., Ersadewa, D. T., & Rahmawati, D. (2024). Pelanggaran Etika Pariwisata Indonesia dalam Iklan Marina Hand Body Lotion. *Jurnal Audiens*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.18196/jas.v5i1.265>
- Basyo, I., & Anirwan, A. (2023). Pelayanan Publik Era Digital: Studi Literatur. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 4(1), 23–31. <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v4i1.477>
- Harahap, A. F. R., & Harahap, A. M. (2023). Peran digitalisasi dalam meningkatkan partisipasi publik pada pengambilan keputusan tata negara. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 769. <https://doi.org/10.29210/1202323208>
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 8(2), 539–544. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>
- Nento, F., & Manto, R. (2023). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *E-TECH*, 11(01), XX–XX. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Sasambe, G., Massie, J. D. D., & Rogi, M. (2023). Pengaruh Produk, Harga, Promosi Terhadap Minat Beli Konsumen Di Freshmart Superstore Bahu Manado Terkait Penerapan Protokol Kesehatan Dalam Pencegahan Covid19 (Studi Pada Konsumen Freshmart Superstore Bahu Manado). *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 11(3), 186–195. <https://doi.org/10.35794/emba.v11i3.48358>
- Siregar, A., Harahap, D., Pandiangan, H. E., Islam, U., & Sumatera, N. (2024). *BERDASARKAN ETIKA DAN NILAI ISLAM*. 8(1), 27–35.
- Sofiyani, A., Suryasuciramadhan, A., & Nurjanah, F. N. (2025). *Efektivitas Penggunaan Jargon Dalam Iklan Produk Indomie Universitas Bina Bangsa , Indonesia*. 2, 25–34.