

Pelatihan Canva dan Pemasaran *Digital* Bagi anak Panti Asuhan Teruna Harapan Desa Ujung Serdang

Ade Rahma Ayu^{1*}, Melati Nurmaini Br Naibaho², Naila Rizky Lubis³, Raden Delfian Habibi⁴, Renata Limbong⁵, Rena Agustaria Sembiring⁶, Wilda Pane⁷, Mawar Br Sembiring⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Program Studi Manajemen, STIM SUKMA Medan, Jl. Sakti Lubis, Siti rejo 1 Kec. Medan Kota, Kota Medan, Sumatera Utara, 20219, Indonesia

E-mail: aderahma@stimsukmamedan.ac.id

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.6598>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 20 Juni 2026

Revised: 29 Juni 2026

Accepted: 07 Juli 2026

Kata Kunci:

Pelatihan Canva, Desain Grafis, Kewirausahaan, Literasi Digital, Digital Marketing

Keywords:

Canva Training, Graphic Design, Entrepreneurship, Digital Literacy, Digital Marketing



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan desain grafis serta menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada anak panti asuhan melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva dan pengenalan digital marketing. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif dengan desain pre-experimental berupa one group pretest-posttest. Penelitian dilaksanakan di Panti Asuhan Teruna Harapan dengan jumlah responden sebanyak 16 peserta. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner (pre-test dan post-test), serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek penilaian setelah pelatihan dilaksanakan. Nilai rata-rata peserta meningkat dari 46,4 pada pre-test menjadi 83,8 pada post-test dengan rata-rata peningkatan sebesar 37,4 poin. Peningkatan terjadi pada aspek pengetahuan Canva, keterampilan desain, literasi digital, dan digital marketing. Selain itu, peserta menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan serta mampu menghasilkan desain secara mandiri dan kreatif. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memberikan wawasan mengenai peluang usaha berbasis digital. Dengan demikian, kegiatan ini efektif dalam membekali peserta dengan kemampuan praktis serta mendorong kemandirian ekonomi melalui pemanfaatan teknologi digital

This study aims to improve graphic design knowledge and skills and foster an entrepreneurial spirit in orphanage children through training in the use of the Canva application and an introduction to digital marketing. The method used is a descriptive quantitative approach with a pre-experimental design in the form of a one-group pretest-posttest. The study was conducted at the Teruna Harapan Orphanage with 16 participants. Data collection was carried out through observation, questionnaires (pre-test and post-test), and documentation. The results showed a significant increase in all assessment aspects after the training was implemented. The average score of participants increased from 46.4 in the pre-test to 83.8 in the post-test with an average increase of 37.4 points. Improvements occurred in aspects of Canva knowledge, design skills, digital literacy, and digital marketing. In addition, participants showed high enthusiasm during the activity and were able to produce designs independently and creatively. This training not only improved technical skills but also provided insight into digital-based business opportunities. Thus, this activity is effective in equipping participants with practical skills and encouraging economic independence through the use of digital technology



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

How to Cite Ade Rahma Ayu et al (2026) Pelatihan Canva dan Pemasaran *Digital* Bagi anak Panti Asuhan Teruna Harapan Desa Ujung Serdang <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.6598>

PENDAHULUAN

Kewirausahaan merupakan kemampuan seseorang dalam berpikir kreatif dan bertindak inovatif untuk menciptakan nilai tambah melalui pemanfaatan peluang yang ada menjadi kegiatan yang produktif. Menurut (Suryana, 2017), kewirausahaan tidak hanya berorientasi pada penciptaan usaha, tetapi juga pada kemampuan individu dalam menghadapi tantangan, mengambil keputusan, dan menghasilkan inovasi yang bernilai ekonomi. Oleh karena itu, pengembangan jiwa kewirausahaan perlu ditanamkan sejak dini sebagai bekal untuk menghadapi persaingan dan tantangan ekonomi yang semakin kompleks.

Perkembangan teknologi digital telah membuka berbagai peluang baru dalam dunia usaha. Salah satu keterampilan yang semakin dibutuhkan pada era digital adalah kemampuan desain grafis. Desain grafis tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi visual, tetapi juga berperan penting dalam kegiatan branding, promosi, dan pemasaran produk. (Satiti et al., 2022) menyatakan bahwa desain grafis telah menjadi bagian penting dalam berbagai sektor kehidupan, khususnya untuk mendukung sektor ekonomi dan pemasaran. Hasil kegiatan pengabdian yang dilakukan menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis menggunakan Canva efektif meningkatkan kemampuan desain grafis peserta serta menumbuhkan motivasi mereka dalam berkarya melalui media desain grafis.

Salah satu aplikasi desain grafis yang mudah digunakan oleh pemula adalah Canva. Aplikasi ini menyediakan berbagai template dan fitur yang memungkinkan pengguna membuat poster, logo, brosur, maupun konten media sosial secara praktis. (Suprihatin et al., 2024) dalam kegiatan pengabdian kepada Karang Taruna Desa Limbang Jaya menemukan bahwa pelatihan pemanfaatan Canva berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam bidang desain grafis serta berpotensi dikembangkan menjadi usaha ekonomi produktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterampilan desain grafis tidak hanya meningkatkan kreativitas peserta, tetapi juga dapat menjadi peluang usaha yang memiliki nilai ekonomi. Selain keterampilan desain grafis, kemampuan literasi digital juga menjadi kebutuhan penting bagi generasi muda. (Rahim & Indah, 2024) menjelaskan bahwa literasi digital mencakup kemampuan memahami, mengelola, serta memanfaatkan informasi digital secara bijak dan bertanggung jawab. Melalui literasi digital yang baik, remaja tidak hanya mampu mengakses informasi, tetapi juga dapat memanfaatkan teknologi untuk kegiatan yang produktif, termasuk dalam bidang kewirausahaan dan pemasaran digital.

Di sisi lain, anak-anak yang tinggal di panti asuhan merupakan kelompok yang memerlukan perhatian dalam aspek pendidikan, pengembangan keterampilan, dan kemandirian ekonomi. (Noorrizki et al., 2023) mengungkapkan bahwa banyak anak panti asuhan memiliki keterbatasan akses terhadap kesempatan pengembangan keterampilan dan tidak semua panti asuhan memiliki program yang mampu mendorong kreativitas serta jiwa kewirausahaan anak-anaknya. Hasil kegiatan pengabdian yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan kewirausahaan dan munculnya niat berwirausaha pada mayoritas peserta setelah mengikuti pelatihan keterampilan dan pemasaran. Temuan serupa juga disampaikan oleh (Hidayatullah et al., 2026) yang menyatakan bahwa pelatihan kewirausahaan berbasis praktik mampu meningkatkan motivasi berwirausaha, keterampilan produktif, serta membentuk karakter mandiri, disiplin, tanggung jawab, dan percaya diri pada anak panti asuhan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan yang bersifat praktis lebih efektif dibandingkan penyampaian materi secara teoritis semata karena peserta memperoleh pengalaman langsung yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain kemampuan desain grafis, keterampilan pemasaran digital juga menjadi aspek penting dalam pengembangan jiwa kewirausahaan di era digital. Pemasaran digital memungkinkan pelaku usaha mempromosikan produk atau jasa secara lebih luas melalui media sosial maupun platform digital lainnya. (Kartikasari et al., 2021) menyatakan bahwa kurangnya pengetahuan mengenai pemasaran digital dapat menjadi hambatan bagi generasi muda dalam mengembangkan peluang usaha yang dimiliki. Hasil kegiatan pengabdian yang dilakukan menunjukkan bahwa pemahaman mengenai digital marketing mampu memotivasi generasi muda untuk memanfaatkan media sosial dan e-commerce sebagai sarana komunikasi bisnis serta pengembangan usaha. Dengan demikian, keterampilan desain grafis perlu diimbangi dengan pemahaman strategi pemasaran digital agar hasil karya yang dibuat tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki nilai ekonomi dan mampu menjangkau pasar yang lebih luas.

Berdasarkan hasil observasi dan komunikasi dengan pengelola Panti Asuhan Teruna Harapan, diketahui bahwa pelatihan desain grafis menggunakan Canva sebagai sarana pengembangan

kewirausahaan belum pernah dilaksanakan sebelumnya. Padahal, keterampilan desain grafis dan pemasaran digital merupakan kompetensi yang relevan dengan perkembangan era digital serta memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi peluang usaha di masa depan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan program pemberdayaan yang tidak hanya meningkatkan keterampilan digital peserta, tetapi juga menanamkan jiwa kewirausahaan melalui pemanfaatan teknologi yang mudah diakses.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian melaksanakan kegiatan “Membangun Jiwa Kewirausahaan Bersama Anak Panti Asuhan” melalui pelatihan desain grafis menggunakan Canva dan pengenalan strategi pemasaran digital di Panti Asuhan Teruna Harapan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam membuat desain grafis, memperluas wawasan mengenai peluang usaha berbasis digital, serta menumbuhkan motivasi dan jiwa kewirausahaan sebagai bekal untuk mencapai kemandirian di masa depan.

METODE

Metode penelitian ini menguraikan langkah-langkah sistematis untuk suatu kegiatan yang bertujuan meningkatkan pengetahuan dan kemampuan peserta melalui pelatihan desain grafis dan pemasaran digital. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Prayudi et al., 2025), penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan desain pre-experimental berupa one group pretest-posttest design. Desain ini memungkinkan pemantauan peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan.

Desain ini dinilai efektif dalam kegiatan pelatihan atau pengabdian masyarakat yang berfokus pada peningkatan kemampuan peserta dalam waktu relatif singkat.

Penelitian ini dilaksanakan di Panti Asuhan Teruna Harapan, Desa Ujung Serdang, Kabupaten Deli Serdang pada tanggal 31 Mei 2026 pukul 14.00 WIB. Kegiatan dilaksanakan selama 1 hari yang terbagi dalam 3 sesi pelatihan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak asuh di Panti Asuhan Teruna Harapan. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, yaitu seluruh populasi dijadikan responden penelitian (Suriani et al., 2023). Jumlah responden sebanyak 16 peserta, dengan karakteristik sebagai berikut:

Tabel 1. Karakteristik Responden

No	Kategori	Jumlah	Rentang Usia
1	Perempuan	9	12-16 Tahun
2	Laki-Laki	7	14-16 Tahun
	Total	16	

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu:

1. Observasi, dilakukan sebelum pelatihan untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal peserta terhadap aplikasi Canva. Hasil observasi menunjukkan bahwa hanya sekitar 2–3 peserta yang telah mengenal aplikasi Canva.
2. Kuesioner (Pretest dan Posttest), Instrumen penelitian berupa angket yang dibagikan secara langsung (manual) kepada peserta. Pretest dilakukan sebelum pelatihan dan posttest dilakukan setelah pelatihan. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efektif untuk mengukur tingkat pengetahuan dan pemahaman responden secara sistematis.
3. Dokumentasi, dilakukan untuk mendukung data penelitian berupa foto kegiatan dan hasil desain peserta.

Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan dalam beberapa sesi dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 2. Rangkaian Kegiatan Pelatihan

Waktu	Kegiatan	Penanggung Jawab
14.00-14.10	Pembukaan MC & pengenalan	Panitia
14.10-14.20	Pembagian Pre-test	Pemateri
14.20-15.55	Pelatihan Canva & praktik desain	Pemateri
15.55-16.30	Digital Marketing	Pemateri
16.30-17.00	Pengisian Post-test	Pemateri
17.00-17.30	Makan bersama	Panitia

17.30-18.40	Games & Pembagian hadiah	Panitia
18.40-19.00	Penutup	Panitia

Pelatihan difokuskan pada praktik langsung agar peserta lebih mudah memahami materi. Hal ini sejalan dengan penelitian (Afiati et al., 2025) yang menyatakan bahwa metode praktik langsung lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan dibandingkan metode ceramah.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan pendekatan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil pretest dan posttest peserta dalam bentuk nilai rata-rata serta persentase guna melihat kecenderungan tingkat pemahaman sebelum dan sesudah pelatihan. Selain itu, analisis inferensial dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest dalam satu kelompok yang sama. Uji ini dipilih karena mampu membandingkan dua data yang saling berpasangan, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Uji *paired sample t-test* merupakan metode yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua sampel yang berhubungan dalam satu kelompok penelitian.

Indikator Penilaian :

Tabel 3. Indikator Penilaian Kemampuan Peserta

No	Aspek	Indikator
1	Pengetahuan Canva	Memahami fitur dasar Canva
2	Keterampilan Desain	Mampu membuat poster sederhana
3	Kreativitas	Mengembangkan ide visual
4	Literasi Digital	Memahami penggunaan teknologi
5	Digital Marketing	Memahami promosi produk secara online

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Panti Asuhan Teruna Harapan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak-anak panti dalam bidang desain grafis menggunakan Canva serta memberikan pemahaman mengenai digital marketing sebagai bekal kewirausahaan di era digital. Kegiatan diikuti oleh 16 peserta yang terdiri dari 9 perempuan dan 7 laki-laki dengan rentang usia 12–16 tahun.

Sebelum pelatihan dimulai, peserta diberikan pre-test untuk mengetahui tingkat pemahaman awal terkait Canva dan pemasaran digital. Setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai, peserta kembali diberikan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman yang diperoleh selama kegiatan berlangsung.

Tabel 4. Hasil Pre-test dan Post-test Peserta

No	Aspek Penilaian	Nilai Rata-rata Pre-test	Nilai Rata-rata Post-test	Peningkatan
1	Pengetahuan Canva	41	85	40
2	Keterampilan Desain	35	82	40
3	Literasi Digital	41	88	33
4	Digital Marketing	40	80	40
	Rata-rata	46,4	83,8	37,4

Berdasarkan Tabel 4, terlihat bahwa seluruh aspek penilaian mengalami peningkatan setelah peserta mengikuti pelatihan. Nilai rata-rata peserta meningkat dari 46,4 pada saat pre-test menjadi 83,8 pada saat post-test. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai desain grafis dan pemasaran digital.

Peningkatan terbesar terlihat pada aspek pengetahuan Canva dan digital marketing. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum pernah menggunakan Canva secara intensif dan belum memahami konsep promosi digital. Setelah mendapatkan materi dan praktik langsung, peserta mampu membuat poster sederhana secara mandiri serta memahami strategi dasar pemasaran melalui media sosial.

Hasil observasi selama kegiatan juga menunjukkan tingginya antusiasme peserta. Anak-anak terlihat aktif bertanya, mencoba berbagai fitur Canva, serta berdiskusi dengan pemateri ketika mengalami kesulitan. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik mampu

meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses belajar (Makmur et al., 2024).

Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini juga berhasil menumbuhkan kreativitas peserta. Setiap peserta menghasilkan desain dengan karakteristik yang berbeda-beda sesuai ide dan imajinasi masing-masing. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Satiti et al., 2022) yang menyatakan bahwa pelatihan Canva dapat meningkatkan kreativitas sekaligus kemampuan desain grafis peserta.

Dalam aspek kewirausahaan, peserta mulai memahami bahwa kemampuan desain grafis dapat dimanfaatkan sebagai peluang usaha di era digital. Materi digital marketing memberikan wawasan baru mengenai cara mempromosikan produk melalui media sosial dan platform digital lainnya. Menurut (Kartikasari et al., 2021), pemahaman digital marketing dapat membantu generasi muda mengembangkan potensi usaha dan memperluas jangkauan pemasaran produk.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan pengetahuan, keterampilan desain grafis, literasi digital, serta menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada anak-anak Panti Asuhan Teruna Harapan.

Setelah penyampaian materi, peserta melakukan praktik membuat desain sederhana menggunakan Canva. Hasil desain menunjukkan kemampuan peserta mulai berkembang dan peserta mampu mengembangkan ide visual secara mandiri.



Gambar 1. Penyampaian Materi Canva kepada Peserta

Gambar 1 menunjukkan proses penyampaian materi mengenai penggunaan aplikasi Canva kepada peserta. Pada sesi ini pemateri menjelaskan fungsi dasar Canva, cara menggunakan template, pengaturan elemen visual, serta pemanfaatan desain grafis sebagai sarana promosi dan pengembangan kreativitas peserta.



Gambar 2. Praktik Pembuatan Desain Menggunakan Canva

Gambar 2 menunjukkan kegiatan praktik pembuatan desain menggunakan Canva yang dilakukan secara langsung oleh peserta. Pada sesi ini peserta mulai menerapkan materi yang telah diperoleh dengan membuat desain sederhana sesuai kreativitas masing-masing sehingga kemampuan peserta dapat diamati secara langsung.

Materi Kedua: Digital Marketing

Berdasarkan Tabel 4, aspek digital marketing menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta setelah mengikuti pelatihan. Nilai rata-rata peserta meningkat dari 40 pada saat pre-test menjadi 80 pada saat post-test dengan peningkatan sebesar 40 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan yang diberikan mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai konsep dasar pemasaran digital serta pemanfaatan teknologi sebagai sarana yang produktif dan bernilai ekonomi.

Sebelum pelatihan dilaksanakan, sebagian besar peserta belum memahami pengertian digital marketing dan belum mengetahui bahwa media sosial dapat dimanfaatkan sebagai sarana promosi. Peserta pada umumnya hanya menggunakan media digital untuk kebutuhan komunikasi dan hiburan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih diperlukan kegiatan edukasi yang mampu memperluas wawasan peserta mengenai penggunaan teknologi secara lebih efektif dan bermanfaat

(Budiarti et al., 2024).

Materi digital marketing yang diberikan meliputi pengenalan konsep pemasaran digital, fungsi media sosial dalam promosi produk, cara membuat konten yang menarik, pengenalan target konsumen, serta strategi sederhana untuk memperkenalkan produk melalui platform digital (Kotler & Armstrong, 2021). Pada sesi ini peserta juga diberikan contoh bagaimana desain yang telah dibuat menggunakan Canva dapat dikembangkan menjadi media promosi yang menarik sehingga memiliki nilai tambah dalam kegiatan kewirausahaan.

Selama proses pelatihan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hal tersebut terlihat dari keterlibatan peserta dalam sesi diskusi dan tanya jawab. Beberapa peserta mulai mengemukakan ide mengenai jenis produk yang dapat dipromosikan melalui media sosial serta menanyakan langkah-langkah membuat promosi yang menarik perhatian konsumen. Aktivitas tersebut menunjukkan adanya peningkatan minat dan pemahaman peserta terhadap pemanfaatan teknologi digital untuk kegiatan yang lebih produktif.



Gambar 3. Penyampaian Materi Digital Marketing

Gambar 3 menunjukkan pelaksanaan penyampaian materi digital marketing kepada peserta. Materi yang diberikan meliputi pengenalan konsep pemasaran digital, penggunaan media sosial sebagai sarana promosi, serta strategi sederhana dalam memperkenalkan produk kepada konsumen melalui platform digital.



Gambar 4. Foto Bersama Tim Pengabdian dan Peserta

Gambar 4 merupakan dokumentasi penutupan kegiatan pengabdian masyarakat yang diikuti oleh seluruh peserta dan tim pelaksana. Foto bersama dilakukan sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi peserta selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan.

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva dan pengenalan strategi pemasaran digital secara efektif mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta. Terjadi peningkatan yang signifikan pada pemahaman peserta, terlihat dari kenaikan nilai rata-rata dari 46,4 pada saat pre-test menjadi 83,8 pada post-test.

Selain aspek keterampilan teknis, kegiatan ini juga berhasil menumbuhkan kreativitas, kepercayaan diri, serta wawasan mengenai peluang usaha di era digital. Peserta mulai memahami bahwa kemampuan desain dapat dimanfaatkan sebagai sarana promosi dan memiliki nilai ekonomi. Dengan demikian, kegiatan ini telah mencapai tujuan utama, yaitu membekali anak-anak panti asuhan dengan

keterampilan praktis dan menanamkan jiwa kewirausahaan sebagai bekal menuju kemandirian di masa mendatang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah mendukung kelancaran kegiatan ini. Terutama kepada pengelola Panti Asuhan Teruna Harapan yang telah memberikan izin dan tempat pelaksanaan, serta kepada seluruh anak asuh yang telah berpartisipasi aktif dengan antusiasme yang tinggi. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan pihak terkait yang telah memberikan arahan serta dukungan sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan memberikan manfaat nyata bagi peserta.

REFERENSI

- Afiati, N., Anwar, N. T., Putri, A. F., Safhira, M., Sudarwoko, T. A., Setijawan, A. A. Z., & Lestari, W. (2025). PENGGUNAAN METODE PRAKTIK LANGSUNG DAN PENGUASAAN SOFTWARE KOMPUTER AKUNTANSI TERHADAP KETERAMPILAN ANALISIS MAHASISWA AKUNTANSI. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1696–1708.
- Budiarti, L., Mellinia, S. P., Fadhila, L. S., Nabila, S., Zaen, M. R., & Noviyanti, S. E. (2024). Digital marketing sebagai strategi peningkatan penjualan produk UMKM di era digital. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 7(204), 435–453. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i2.21760>
- Hidayatullah, Budiningrum, W. E., Najib, K., Rofik, M., & Nugroho, N. (2026). *Pelatihan Kewirausahaan Berbasis Potensi Lokal dalam Meningkatkan Kemandirian Ekonomi Anak Panti Asuhan*. 4(1), 55–61.
- Kartikasari, D., Darmaningrum, K., Widodo, Z. D., Putri, R. S., Prasteyaningrum, E. N., & Purwanto, A. (2021). *Pelatihan Bisnis dengan Digital Marketing ntuk Generasi Muda di Kota Surakarta*. 1, 1–4.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2021). *Principles of Marketing* (18th ed.). Pearson. Makmur, E., Vitalocca, D., & Tandirerung, V. A. (2024). PKM Pelatihan Konten Digital Berbasis Canva di Gowa: Meningkatkan Literasi Digital Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 285–290. <https://doi.org/10.59562/abdimas.v2i2.5868>
- Noorrizki, D. R., Sa'id, M., & Mantara, yuni angga. (2023). *Pelatihan Kreasi Buket Bunga Kain Flanel untuk Menumbuhkan Keterampilan Kewirausahaan Anak-Anak Panti Asuhan Assalam Shobuur Dau Kabupaten Malang Assalaam Shobuur Dau Orphanage , Malang District ; Training in Creating Flanel Flower Buckets for Developing*. 8(1), 204–211.
- Prayudi, A., Perdana, V., Apriadin, A., & Anggri, D. (2025). Efektivitas Model Contextual Teaching and Learning dalam Pembelajaran Desain Website pada Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Inovatif (JUPIN)*, 5(3), 2633–2642. <https://doi.org/https://doi.org/10.54082/jupin.1772>
- Rahim, A., & Indah, M. (2024). *Pentingnya Pendidikan Literasi Digital di Kalangan Remaja*. 2(2), 51–56.
- Satiti, W. S., Umardiyah, F., Hidayatulloh, F., Munfarida, N. F., Fatmawati, M., & Hanafi, A. (2022). *Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon*. 3(3).
- Suprihatin, B., Desiani, A., Maiyanti, indah sri, Primartha, R., Salamah, F., Sari, P., & Fadilah, N. (2024). *Pelatihan Aplikasi Desain Grafis Sebagai Peluang Usaha Ekonomi Produktif (UEP) Bagi Karang Taruna di Desa Limbang Jaya*. 5(1), 1–13.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1, 24–36.
- Suryana. (2017). *Kewirausahaan: Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Salemba Empat.