DIGITALISASI PENDAMPINGAN UMKM PADA ERA INDUSTRI 4.0 MELALUI DESAIN PRESENTASI DAN LOGO BERBASIS PLATFORM CANVA

Eliadi Zalukhu[1], Muhammad Ikhsan Thohir[2]

[1,2]*Universitas Nusa Putra*
E-mail : eliadi.zalukhu_ti22@nusaputra.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk membantu pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) dalam meningkatkan kualitas branding dan promosi digital melalui pemanfaatan platform desain berbasis teknologi, yaitu Canva. Dalam kegiatan ini, mahasiswa berperan aktif melakukan pendampingan kepada Perusahaan dalam pembuatan desain presentasi bisnis, logo usaha, serta proposal yang menarik yang komunikatif dan profesional. Melalui pendekatan praktis, kreatif, dan kolaboratif, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan pelaku UMKM dalam mendesain materi promosi, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya digitalisasi dalam pengembangan usaha di era modern saat ini. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu mempermudah UMKM dan perusahaan dalam menghasilkan desain berkualitas tanpa memerlukan keahlian teknis yang tinggi. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi nyata dalam mendorong digitalisasi UMKM pada era industri 4.0, memperkuat citra brand, serta meningkatkan daya saing usaha di tengah ekosistem pasar digital yang semakin kompetitif.

Kata Kunci : *Digitalisasi, UMKM, Desain Canva, Teknologi Informasi, Industri 4.0*

ABSTRACT

This community service activity aims to assist Micro, Small, and Medium Enterprises (MSME) in improving their branding and digital promotions through the use of the technology-based design platform Canva. In this activity, students actively assist companies in creating compelling, communicative, and professional business presentation designs, logos, and proposals. Through a practical, creative, and collaborative approach, this activity not only improves MSME ability to design promotional materials but also raises awareness of the importance of digitalization in business development in today's modern era. The results demonstrate that using Canva makes it easier for MSME and companies to produce high-quality designs without requiring advanced technical expertise. Thus, this activity significantly contributes to encouraging MSME digitalization in the Industry 4.0 era, strengthening brand image, and increasing business competitiveness amidst an increasingly competitive digital market ecosystem.

Keywords : *Digitalization, MSME, Canva Design, Information Technology, Industry 4.0*

PENDAHULUAN

Era Industri 4. 0 telah membuat banyak UMKM menggunakan teknologi informasi secara maksimal, terutama dalam hal pemasaran digital yang berkesinambungan. Kegiatan pengabdian masyarakat yang serupa dapat di implementasikan pada UMKM dengan cara yang saling berhubungan dan bekerja sama, contohnya melibatkan mahasiswa dari berbagai disiplin ilmu seperti desain grafis, informasi teknologi, atau administrasi bisnis(Firmansah et al., 2025). Dalam sistem ekonomi ini, Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) adalah bagian yang sangat penting dari ekonomi Indonesia sekarang yang terus berkembang dalam mengurangi tingkat pengangguran dengan menciptakan kesempatan kerja baru(Akhyar et al., 2025). Digitalisasi terkait pendampingan untuk UMKM di era 4. 0 melalui pembuatan presentasi dan logo yang berlandaskan platform merupakan salah satu pendekatan yang diterapkan untuk mengasah kemampuan pelaku usaha mikro dalam memanfaatkan teknologi digital di bidang pemasaran. Selain menawarkan keuntungan dalam bidang promosi, penerapan pemasaran digital juga mampu memperkuat daya saing produk lokal yang mempunyai kemungkinan ekonomi yang sangat signifikan.

PT. Erat Abadi Barokah Menjadi perusahaan terkemuka dalam menghasilkan olahan pangan berkualitas tinggi yang alami, higienis, dan bercita rasa autentik, serta dikenal di tingkat nasional maupun internasional. Kami berkomitmen memberdayakan perekonomian masyarakat lokal dan menghadirkan setiap produk dengan kepuasan pelanggan sebagai prioritas, sekaligus memberikan dampak positif bagi lingkungan. Untuk itu perusahaan memerlukan transformasi dalam bentuk branding dan pemasaran digital.

Canva adalah sebuah platform yang memudahkan dalam desain grafis dan dapat diakses oleh siapa saja, serta memberikan pilihan yang berbeda. Dengan Canva, usaha Mikro, Kecil, dan Menengah bisa mendesain logo, presentasi,serta proposal yang mencerminkan identitas bisnis mereka yang lebih berkualitas(Ginting et al., 2025). Melalui pendampingan ini, diharapkan para pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah dapat menciptakan bisnis yang sejalan dengan sifat produk mereka, sehingga dapat memperkuat citra merek, menambah daya tarik produk di pasar, serta membangun kepercayaan. Kualitas visual materi promosi, seperti logo, presentasi, dan konten media sosial, menjadi penentu utama daya tarik dan kredibilitas usaha. Namun, banyak pelaku UMKM terkendala oleh keterbatasan sumber daya, biaya mahal untuk menyewa desainer profesional, serta kurangnya keahlian teknis untuk menggunakan perangkat lunak desain yang kompleks. Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk: Memberikan pendampingan praktis kepada pelaku UMKM dalam memanfaatkan platform desain grafis digital, yaitu Canva. Canva menawarkan antarmuka yang spontan, template siap pakai untuk logo, presentasi bisnis, poster, dan penyusunan pemasaran lain yang profesional, serta fitur kolaborasi yang memungkinkan pelaku usaha bekerja bersama secara real-time. profesional. Sehingga menumbuhkan kesadaran dan kemampuan UMKM untuk melakukan digitalisasi mandiri dalam aspek pemasaran secara teknologi.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam tiga tahapan utama: Persiapan, Pelaksanaan, dan Dokumentasi. Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat menggunakan pendekatan yang dimulai dengan menjelaskan teori terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan praktik tentang cara mendesain menggunakan aplikasi Canva(Desa & Apo, 2022).

a. Tahap Persiapan

Sejalan dengan perkembangan teknologi, berbagai aplikasi dan platform desain grafis telah hadir untuk membantu pengguna menghasilkan karya visual dengan kualitas yang baik. Salah satu platform yang banyak digunakan dan ramah bagi pemula adalah Canva(Hgl et al., 2025). Merancang modul pelatihan yang berfokus pada pengenalan antarmuka Canva, prinsip dasar desain (warna, tipografi, tata letak), dan praktik langsung pembuatan logo, presentasi, dan template promosi dalam memahami kebutuhan spesifik desain.

b. Tahap Pelaksanaan

Pendampingan dalam merumuskan identitas merek dan mengubahnya menjadi desain logo yang sederhana, mudah diingat, dan relevan. Selain itu, melakukan pendampingan dalam menyusun struktur proposal atau presentasi yang komunikatif, menarik, dan sesuai standar profesional yang di butuhkan perusahaan. Di dunia yang kompetitif saat ini, membuat proposal ibarat sebuah seni yang menggabungkan data, kreativitas, dan strategi pemasaran. Proposal mencakup bagian-bagian penting seperti nama ide, pendahuluan, tujuan, waktu dan tempat, target audiens, anggaran, penutup, dan tanda tangan(Latifah et al., 2025). Mahasiswa memberikan bimbingan personal untuk memastikan setiap UMKM dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan produk dan pasar mereka seperti tampilan warna, huruf, dan elemen yang di gunakan. Hal ini memberikan dampak positif dalam mengembangkan keterampilan digital dan pemahaman pentingnya desain yang ramah pengguna untuk meningkatkan daya saing(L. Pengabdian & Kepada, 2024).

c. Tahap Dokumentasi

Selama kegiatan berlangsung dilakukan dokumentasi foto, video, dan penyusunan laporan perkembangan peserta sebagai bukti proses bisnis dalam pelaksanaan untuk kebutuhan publikasi program kepada masyarakat luas(Firdaus, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini adalah wujud nyata keterlibatan dalam mendamping suatu perusahaan PT. Erat Abadi Barokah. Kegiatan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan Canva, dari yang sebelumnya nol atau dasar, menjadi mampu membuat dan mengedit desain secara mandiri. Canva adalah sebuah platform berbasis web yang menawarkan berbagai template dan fitur untuk membantu pemula mempelajari dasar desain sebelum membuat desain profesional(Keterampilan & Digital, 2025). Canva merupakan aplikasi yang benar-benar memudahkan dalam desain grafis sebagai platform yang berbasis internet, dan penggunaannya memerlukan akses ke jaringan internet. Kekurangan ini menjadi salah satu ciri kelemahan dari Canva karena tidak bisa digunakan tanpa koneksi, sehingga pengguna perlu memiliki paket data untuk menjalankannya. Selain itu, Canva juga menyediakan berbagai desain dan template berbayar yang bisa dijadikan acuan. Pemanfaatan platform Canva terbukti menjadi solusi yang sangat efektif dan relevan sehingga menghasilkan desain berkualitas tinggi. Sesi pendampingan yang bersifat praktis dan kolaboratif memastikan bahwa desain yang dihasilkan tidak hanya estetis, tetapi juga fungsional dan relevan dengan nilai-nilai produk UMKM(Syahrir et al., 2023).



Gambar 1. Pendampingan dan Kolaborasi Tim



Gambar 2. Sesi Pendampingan stand kuliner UMKM

Pendampingan yang dilakukan selama pengabdian, yaitu :

1. Logo merupakan fitur penting dalam desain suatu produk yang mampu menarik minat konsumen yang membantu mereka dalam membayangkan, mengenali, dan membedakan produk yang tersedia. Hal ini juga mendukung kelangsungan bisnis dalam jangka panjang sesuai dengan karakter produk yang dimiliki(Ristanti et al., 2025).Pembuatan logo yang baru untuk identitas usaha yang lebih profesional dan mudah di kenali. Logo yang baik tidak hanya berfungsi sebagai simbol usaha, tetapi juga mencerminkan karakter, nilai, dan pesan dari bisnis tersebut(J. Pengabdian et al., 2025). Melalui proses pendampingan, ini memahami elemen desain seperti warna, tipografi, bentuk, dan konsistensi visual yang sesuai dengan target pasar.



Gambar 3. Logo Tangan Lokal: Penguatan Branding UMKM Berbasis Kearifan Lokal



Gambar 3. Pembuatan Dosen Kopi Melalui Desain Logo Berkonsep Elegan Dan Modern Untuk UMKM

2. Desain presentasi bisnis standar yang dapat digunakan saat presentasi kepada calon mitra. Mendukung pembuatan konten presentasi yang sistematis, informatif, dan menarik, sehingga dapat digunakan oleh para pengusaha UMKM saat menawarkan kolaborasi bisnis yang baik. *Pitch deck* adalah sebuah presentasi singkat yang dibuat untuk memberikan pemahaman menyeluruh mengenai bisnis atau proyek kepada calon mitra(Id, 2025). Sebuah pitch deck yang efektif wajib memuat berbagai elemen, termasuk penjelasan mengenai masalah yang dihadapi, solusi yang diberikan, model bisnis, analisis pasar, dan perkiraan keuangan.



Gambar 4. Desain Presentasi Bisnis *Pitch Dect*

3. Pendampingan pembuatan proposal yang menarik dan informatif untuk mengidentifikasi dan menganalisis jenis usaha atau kebutuhan utama. Dalam kegiatan ini untuk menggambarkan permasalahan yang sedang dihadapi UMKM, termasuk hambatan produksi, pemasaran, keterbatasan modal, maupun kebutuhan digitalisasi(Sonjaya et al., 2025).



Gambar 6. Pembuatan Proposal Informatif

4. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan desain visual UMKM menggunakan Canva, tetapi juga memberikan pendampingan menyeluruh dalam penyusunan proposal usaha serta pengembangan media promosi digital melalui Facebook, Instagram, WhatsApp, dan TikTok. Pemanfaatan media sosial sebagai sarana pemasaran telah terbukti sangat berhasil karena memungkinkan interaksi langsung dengan pengguna, yang di dalamnya menghasilkan konten promosi(Putri et al., 2023). Pendampingan dilakukan untuk membantu UMKM meningkatkan kemampuan branding, pemasaran, serta kesiapan mereka dalam menghadapi tantangan industri 4.0.

Tabel 2. Komponen Teknis Pengembangan Aset Visual Digital

Jenis Aset	Komponen Utama Yang di Susun	Fokus Estetika dan Strategi
Logo	Warna, tipografi, bentuk, dan konsistensi visual.	Sederhana, mudah diingat, dan relevan dengan identitas merek
Presentasi / *Pitch Dect*	Masalah, solusi, model bisnis, analisis pasar, dan perkiraan keuangan.	Sistematis, informatif, dan menarik bagi calon mitra atau investor.
Proposal	Nama ide, pendahuluan, tujuan, waktu/tempat, target audiens, anggaran dan tanda tangan.	Komunikatif dan sesuai standar profesional yang dibutuhkan perusahaan.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang berfokus pada digitalisasi pendampingan UMKM melalui pemanfaatan platform desain Canva telah mencapai tujuan utamanya secara signifikan(Mengoptimalkan & Produk, 2025). Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa platform Canva merupakan solusi yang sangat efektif dan relevan bagi pelaku UMKM, khususnya PT. Erat Abadi Barokah, untuk menghasilkan materi promosi digital yang berkualitas tinggi seperti logo, presentasi bisnis, dan proposal usaha tanpa memerlukan keahlian teknis desain yang rumit. Pendekatan pendampingan yang bersifat praktis dan kolaboratif berhasil meningkatkan kemampuan mandiri pelaku usaha dalam penguasaan Canva, dari level dasar hingga mampu memproduksi dan mengedit desain secara profesional. Dengan demikian, kegiatan ini

berkontribusi nyata dalam memperkuat citra merek dan meningkatkan daya saing usaha di tengah ekosistem pasar digital era industri 4.0.

Kegiatan pengabdian ini disarankan beberapa hal, seperti : Pelaku usaha diharapkan tetap konsisten dalam melakukan pembaruan konten promosi agar identitas visual perusahaan tetap relevan dengan tren pasar yang dinamis. Selain itu, pendampingan berikutnya dapat diperluas pada aspek manajemen media sosial yang lebih mendalam dan pemantauan memahami perubahan yang terjadi pada tingkat daya saing(Yani, 2018).

DAFTAR PUSTAKA

Akhyar, H., Bimantoro, F., Dwiyansaputra, R., Hamidi, M. Z., Maulana, F., & Rahayu, S. (2025). *IMPLEMENTASI STRATEGI DIGITALISASI MARKETING DI UMKM DESA KEROYA LOMBOK TIMUR MELALUI*. *6*(1), 128–135.

Desa, D. I., & Apo, B. (2022). *KREATIVITAS DAN INOVASI DIGITAL BAGI MASYARAKAT*. *3*(2).

Firdaus, A. (2022). *Pemodelan Proses Bisnis Konveksi di Tasikmalaya dengan Business Process Model and Notation (BPMN)*. *1*(3), 133–142.

Firmansah, D., Arief, M. F., Aptaputra, A. F., Zharfan, N., Damanik, D. F., Nugraha, A. S., Abdillah, M. R., Aji, P., Muliawan, F. F., Bifaldo, D. V., Sasongko, Y. B., Islam, A., Gontor, U. D., Gontor, U. D., Gontor, U. D., Agama-agama, S., Gontor, U. D., Gontor, U. D., Kerja, K. K., … Diterima, N. (2025). *Pendampingan Digitalisasi Pemasaran Bagi UMKM Griya Grabah Melalui Pembuatan Iklan dan Desain Logo di Desa Gombang ,*. *4*(3).

Ginting, G. L., Nasution, S. D., Nibung, D. T., Kuis, B., & Deli, K. (2025). *ORAHUA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva Untuk UMKM di Era Digital 4 . 0 Abstrak*. *02*(02), 129–136.

Girfita, S. N., Siswanti, W., & Altiarika, E. (2024). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Digitalisasi UMKM Di Desa Namang. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara, 5(4), 5609-5615.

Hgl, T. W. M., Siregar, F. N., Edyanto, M., Wiatantri, C. Z., & Wulandari, K. (2025). *Pelatihan Desain Grafis Digital dengan Canva untuk Siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo*. *4*(1), 64–75.

Id, B. (2025). *REDESIGN PITCH DECK SEBAGAI MEDIA PRESENTASI PERUSAHAAN*. *4*(1), 54–68.

Keterampilan, M., & Digital, M. (2025). *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. *6*(3), 659–669.

Latifah, N., Normawati, R. A., & Widayani, A. (2025). *Pelatihan Penyusunan Proposal Sponsorship untuk Meningkatkan Kompetensi Organisasi Siswa Intra Sekolah SMAN 1 Blitar*. *1*, 198–208.

Lokantara, I. G. W. (2019). Membangun Ruang Kreatif Di Era Digital Memberdayakan Ide, Kreativitas, Dan Potensi. Deepublish.

Mengoptimalkan, U., & Produk, P. (2025). *Jurnal Gema Ngabdi Pelatihan Pembuatan Konten Digital Menggunakan Aplikasi Canva*. *7*(1), 173–180.

Pengabdian, J., Volume, K. M., & No, S. (2025). *Alamat: Jl. Jend. Sudirman No 346, Semarang, Indonesia*.

Pengabdian, L., & Kepada, M. (2024). *Pemberdayaan UMKM dan Peningkatan Kualitas Pendidikan melalui Teknologi di Trenggalek Pemberdayaan UMKM dan Peningkatan Kualitas Pendidikan melalui Teknologi di Trenggalek*.

Putri, R. E., Wasito, M., & Lestari, A. N. (2023). *Sosialisasi Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi Produk UMKM Desa Suka Damai*. *4*(3), 667–675.

Ristanti, V., Adha, A., Zulaeha, L., & Sopian, E. P. (2025). *Implementasi Desain Logo dan Brand Dalam Meningkatkan Citra Branding UMKM Keripik Barokah Rizky Bogor*. *6*, 1824–1834.

Saragih, J., Belferik, R., & Banjarnahor, E. (2025). Pelatihan SAP Analytics Cloud dan Pengenalan Canva di SLB Karya Murni Medan. ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi, 4(4), 431-441.

Sonjaya, N. S., Yudianto, A., Nurpratama, M., & Firdaus, T. (2025). *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia Pelatihan Membuat Proposal Bisnis dengan Model Bisnis Canvas Abstrak Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*. *6*(2), 365–378.

Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman*. *1*, 732–742.

Yani, A. (2018). Sistem Pemerintahan Indonesia: Pendekatan Teori Dan Praktek Konstitusi Undang-Undang Dasar 1945. *Jurnal Legislasi Indonesia*, *15*(2), 55–68. https://doi.org/10.54629/jli.v15i2.187