

PELATIHAN DESAIN LOGO DIGITAL UMKM BERBASIS CANVA BINAAN YAYASAN GENGGM TANGAN INDONESIA

Sulistiantio Sutrisno Wanda^{*1}, Linda Marlinda², Windu Gata³

¹⁻³ Program Studi Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri
Jl. Jatiwaringin Raya No. 02, Jakarta Timur, Indonesia

Submitted: December 18, 2025

Revised: January 12, 2026

Accepted: January 28, 2026

* Corresponding author's e-mail: sulistianto.sow@nusamandiri.ac.id

Abstrak

Keterbatasan dalam keterampilan desain dan biaya menjadikan kendala bagi pelaku UMKM untuk menciptakan identitas visual atau branding yang menarik. Pengabdian masyarakat memberikan tujuan agar permasalahan yang dihadapi para pelaku UMKM dibawah naungan Yayasan Genggam Tangan Indonesia terhadap logo usahanya melalui pelatihan menggunakan aplikasi digital berbasis Canva menjadi sebuah alternatif solusi. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap: persiapan, pelaksanaan dengan metode learning by doing (ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung), serta evaluasi kegiatan. Pelaksanaan kegiatan pada hari Sabtu tanggal 20 September 2025 di Universitas Nusa Mandiri Jatiwaringin. Dari 20 peserta pelatihan, hasil kuesioner menunjukkan antusiasme peserta yang tinggi. Hasil analisis kuesioner, peserta usia produktif (35-50 tahun) dan lansia (>50 tahun) menjadi mayoritas. Hasilnya tingkat kepuasan dengan rata-rata persepsi terhadap layanan panitia sebesar 90,47% dan kebermanfaatan hasil kegiatan sebesar 91,69%. Solusi nyata dihasilkan dari pelatihan ini terhadap para peserta, keterampilan meningkat dalam pemanfaatan IPTEK, dan adanya rasa percaya diri para peserta untuk lebih antusias mempromosikan usahanya.

Kata kunci: Desain Logo; UMKM; Canva; Digital; Pelatihan

Abstract

Limitations in design skills and costs are obstacles for MSMEs to create an attractive visual identity or branding. Community service aims to provide an alternative solution to the problems faced by MSMEs under the auspices of the Indonesian Hands Foundation regarding their business logos through training using Canva-based digital applications. The activity implementation method includes the following stages: preparation, implementation with the learning by doing method (lectures, demonstrations, and direct practice), and activity evaluation. The activity was implemented on Saturday, September 20, 2025, at Nusa Mandiri Jatiwaringin University. Of the 20 training participants, the questionnaire results showed high participant enthusiasm. The results of the questionnaire analysis, participants of productive age (35-50 years) and the elderly (> 50 years) were the majority. The results showed a level of satisfaction with an average perception of committee services of 90.47% and the usefulness of the activity results of 91.69%. Real solutions were generated from this training for the participants, increased skills in utilizing science and technology, and the participants' confidence to be more enthusiastic about promoting their businesses.

Keyword: Logo Design; MSMEs; Canva; Digital; Training



1. PENDAHULUAN

Kegiatan UMKM adalah suatu kegiatan yang masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, para pelaku usaha mikro kecil dan menengah ini tetap hidup disaat negara mengalami krisis moneter di pertengahan tahun 90an dan tetap bertahan hingga kini selain itu kegiatan UMKM ini berperan dalam menopang stabilitas pertumbuhan ekonomi nasional secara berkelanjutan. Perkembangan teknologi dibidang komputer dan adanya wabah covid-19 di awal tahun 2020 peran UMKM pun turut terdampak, karena terjadi perubahan model permintaan yang tadinya pembeli datang langsung menjadi berbasis internet sehingga terjadinya perubahan transaksi secara ekonomi. Tentunya ini memperparah pendapatan mereka, karena adanya keterbatasan dalam saluran pemasaran produknya. Terjadinya perubahan perilaku konsumen menyebabkan pelaku UMKM ini untuk lebih adaptif terhadap perubahan permintaan. Mengandalkan produk berkualitas baik saja tidak lagi memadai untuk mendapatkan pesanan jika tidak dibarengi dengan strategi pemasaran dan pembayaran secara online dan memiliki identitas merek yang kuat (Alfika et al., 2025). Dalam era digitalisasi saat ini tentunya selain sistem informasi yang terintegrasi, efisiensi pengelolaan administrasi, kualitas produk serta merk atau logo juga sangat penting (Barus et al., 2023).

Untuk menjadikan produknya memiliki ketertarikan dan nilai jual lebih tinggi, diperlukan adanya identitas visual (*Branding*) yang baik dan kuat sebagai elemen krusial yang menjadi prioritas pelaku UMKM. Sebagai salah satu elemen penting dalam sebuah bisnis, logo merupakan identitas produk serta upaya untuk meningkatkan daya tarik kepada konsumen disamping sebagai media promosi (Lailla et al., 2024). Logo tidak hanya berfungsi sebagai *Branding* pembeda sebuah produk satu dengan lainnya. Tetapi juga instrumen strategis pembeda utama dalam benak konsumen (Ainun et al., 2023). Dalam struktur pembangunan citra tersebut, salah satu komponen paling fundamental yang menjadi identitas utama adalah logo (Hanifah et al., 2025). Logo bertindak sebagai representasi visual pertama yang memudahkan pelanggan untuk mengenali dan mengingat filosofi sebuah merek (Imsa et al., 2025).

Pada kenyataannya Logo bagi pelaku UMKM di lapangan masih menunjukkan adanya kesenjangan digital (*digital divide*) yang nyata, dan ini dialami para pelaku UMKM di bawah naungan Yayasan Genggam Tangan Indonesia. Kendala teknis dialami para pelaku UMKM dalam mendesain logo yang bisa mempresentasikan nilai produk mereka secara visual. Dan ini menjadi permasalahan utama yang dialami oleh mereka. Disamping itu keterbatasan keterampilan dan rendahnya literasi digital dalam mengoperasikan perangkat lunak desain grafis yang ada. Ada persepsi bahwa sangat mahal biaya menyewa jasa desain profesional dalam membuat logo. Akhirnya mereka abai terhadap aspek estetika produk mereka (Ginting et al., 2025). Ini menjadi masukan yang baik bagi tim pelaksana saat awal kegiatan dengan memetakan kendala para peserta mitra yang akan mengikuti pelatihan.

Dibutuhkan adanya solusi konkret untuk mengatasi permasalahan pelaku UMKM yaitu intervensi penerapan teknologi tepat guna yang mudah namun sederhana untuk mengatasi hal tersebut. Haruslah bersifat *user-friendly* solusinya agar mudah dipelajari dan diadopsi oleh mereka tanpa kendala berarti (Farida et al., 2025). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai solusi paling efektif karena menawarkan fitur berbasis *drag-and-drop* yang sangat intuitif serta menyediakan ribuan template profesional siap pakai yang dapat dimodifikasi dengan mudah. Kesederhanaan dan kemudahan, memungkinkan para pelaku UMKM membuat logo, poster dan materi promosi lainnya, maka Canva dipilih sebagai alat pelatihan (Azis & Safitri, 2024). Pengguna non-desainer sekalipun dimungkinkan memanfaatkan Canva untuk menghasilkan karya visual yang estetis tanpa harus menguasai perangkat lunak desain yang kompleks (Afifah, 2025).

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, tim pelaksana berfokus pada transfer pengetahuan dan keterampilan teknis dalam proses pembuatan logo digital yang efektif dan representatif. Tujuan program ini terutama untuk menghilangkan ketergantungan pelaku usaha terhadap pihak ketiga dalam hal desain dasar. Pelatihan ini dirancang sedemikian rupa agar para pelaku UMKM tidak hanya sekadar memahami teori, tetapi juga mampu secara

mandiri menciptakan berbagai materi promosi yang menarik. Dengan adanya kemandirian ini, harapannya para pelaku UMKM dapat secara mandiri menciptakan materi promosi yang profesional dan menarik, serta meningkatkan daya saing usaha dan kemandirian ekonomi di masa depan tercapai. Dengan bertambahnya pengetahuan tentang desain visual serta cara membuatnya menggunakan Canva tentunya memudahkan proses pembuatan desain visual dan sekaligus menekan biaya pembuatan desain di percetakan (Agustina et al., 2021). Diharapkan para pelaku UMKM ini bisa menghasilkan karya yang profesional dan mampu bersaing di pasar yang lebih luas (Selviani et al., 2025).

2. METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan melalui beberapa, yaitu: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, bertujuan untuk meningkatkan kapasitas para pelaku UMKM anggota Yayasan Genggam Tangan Indonesia dalam membangun identitas usahanya melalui pembuatan logo menggunakan Canva berbasis digital. Pendekatan Partisipatif digunakan untuk Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan metode pelatihan Learning by Doing. Secara Luaran tahap ini berupa ahap ini Sistematis tahapan kegiatan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Tim pelaksana melakukan survei pendahuluan untuk memetakan kebutuhan mitra dan menyusun materi pelatihan yang relevan. Keterbatasan para pelaku akan desain logo secara visual atas produknya, menjadi dasar dalam pembuatan Modul Panduan Pembuatan Logo Canva yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta sebagai Luaran tahap ini.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan bertempat di Aula Universitas Nusa Mandiri Kampus Jatiwaringin pada hari Sabtu, 20 September 2025. Bentuk materi yang disampaikan:

- 1) Ceramah: Tentang konsep dasar branding dan pentingnya identitas visual.
- 2) Demonstrasi: Berupa tutorial penggunaan fitur-fitur Canva meliputi pemilihan template, tipografi, elemen visual, dan pewarnaan.
- 3) Praktik Langsung: Dengan didampingi tim dosen dan mahasiswa, peserta membuat logo usaha mereka masing-masing secara langsung melalui laptop

c. Tahap Evaluasi

Untuk mengukur efektivitas pelatihan dari sisi penyelenggaraan dan kebermanfaatan materi, maka evaluasi dilakukan melalui penyebaran kuesioner di akhir sesi. Bagian pertama informasi peserta berupa jumlah peserta, jenis kelamin dan usia. Bagian kedua berupa Persepsi mengenai layanan yang diberikan oleh panitia kegiatan terdiri dari 6 pernyataan dengan skala likert, bagian ketiga berupa Persepsi Peserta Mengenai Hasil Kegiatan terdiri dari 7 pernyataan, bagian keempat berupa kegiatan ini jika diadakan kembali terdiri dari 1 pernyataan, bagian kelima berupa kepuasan peserta terhadap kegiatan secara keseluruhan terdiri dari 1 pernyataan. Hasil kuesioner dikumpulkan lalu dianalisis dan dievaluasi untuk memperoleh hasil berupa manfaat, pemahaman dan ketertarikan peserta dalam mengikuti kegiatan ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara keseluruhan kegiatan ini berjalan sukses dan mendapatkan respon yang sangat positif dari para mitra. Kegiatan ini terlihat dari tingkat kehadiran dan partisipasi aktif peserta selama sesi praktik berlangsung. Keberhasilan ini terukur melalui partisipasi aktif peserta serta pencapaian indikator-indikator yang telah ditetapkan pada setiap tahapan kegiatan. Penjelasan atas tahapan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

3.1. Tahap Persiapan

Untuk Mengetahui kebutuhan dan tingkat pemahaman mitra peserta terhadap konsep branding dan desain visual, maka tim pelaksana mengawali dengan survei pendahuluan di tahap persiapan. Sarana dan prasarana di Yayasan Genggam Tangan Indonesia. Hasil survei menyatakan Kondisi di lokasi mitra belum memungkinkan untuk dilaksanakannya pelatihan, baik dari segi ruang pelatihan, ketersediaan perangkat pendukung, maupun konektivitas internet. Bahwa Aula Universitas Nusa Mandiri Kampus Jatiwaringin yang memiliki fasilitas lebih memadai sebagai tempat pelaksanaan kegiatan.

Materi pelatihan mencakup konsep dasar branding, pentingnya identitas visual, serta panduan teknis pembuatan logo menggunakan aplikasi Canva disusun tim pelaksana termasuk merancang dan menyiapkan instrumen evaluasi berupa kuesioner. Sebagai materi yang mengukur tingkat pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan, serta unpan baliknya terhadap pelaksanaan kegiatan. Tersusunnya Modul Panduan Pembuatan Logo Menggunakan Canva beserta kuesioner evaluasi kegiatan adalah luaran dari tahap persiapan yang akan digunakan pada tahap pelaksanaan.

3.2. Tahap Pelaksanaan

Diikuti oleh 20 orang peserta pelaku UMKM dibawah naungan Yayasan Genggam Tangan Indonesia. Pelaksanaan Kegiatan pelatihan bertempat di aula Universitas Nusa Mandiri Jatiwaringin, di Jl. Jatiwaringin Raya No. 02 Cipinang Melayu, Kec. Makasar, Kota Administrasi Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13620 pada hari Sabtu tanggal 20 September 2025 dari pukul 08:00 –hingga 16:00 WIB. Kegiatan pelatihan ini untuk para pelaku UMKM yang bernaung dibawah Yayasan Genggam Tangan Indonesia yang berlokasi di Jl. Asri 9 Blok J No. 26 RT. 004 RW 029, Pengasinan, Kec. Rawalumbu, Kota Bekasi, Jawa Barat.

Dosen dan Mahasiswa sebagai tim pelaksana pelatihan ini menginginkan agar para peserta pelatihan merasakan suasana yang menyenangkan dalam pelaksanaannya. “Pelatihan Pembuatan Desain Logo UMKM Berbasis Digital Menggunakan Canva” sebagai temanya, para pelaku UMKM ini sangat antusias untuk mengikuti pelatihan. Dengan pelatihan ini diharapkan peserta memperoleh keterampilan praktis yang aplikatif dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menciptakan logo atas masing-masing usaha yang dilakukannya.

Tim Pendamping dan tutor yang terdiri dari dosen dan mahasiswa selama proses pembelajaran dan praktek berlangsung berperan sebagai pembimbingan teknis dan membantu peserta. Beberapa metode pelatihan, yaitu:

- a. Ceramah, berupa materi dalam mendukung penguatan citra usaha melalui konsep dasar branding dan pentingnya identitas visual.
- b. Demonstrasi, berupa materi bagaimana penggunaan fitur-fitur aplikasi Canva yang sesuai dengan karakter usaha, meliputi pemilihan template, pengaturan tipografi, penggunaan elemen visual, serta penerapan pewarnaan.
- c. Praktik langsung dengan pendampingan intensif dari dosen dan mahasiswa, peserta mendesain logo yang disesuaikan dengan bidang usahanya secara mandiri.

Logo sebagai identitas visual UMKM melalui pelatihan ini diharapkan para peserta memperoleh pemahaman konseptual dan memiliki keterampilan praktis dalam merancang logo usahanya. Keberhasilan peserta pelatihan diukur melalui kemampuan mereka menggunakan Canva sebagai media visual dalam mendesain logo yang mencerminkan produk dan usahanya.

3.3. Evaluasi Kegiatan

Tahap evaluasi mengukur capaian pemahaman dan keterampilan peserta sebagai tingkat keberhasilan pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan logo digital berbasis Canva dengan menganalisis hasil kuesioner yang diisi oleh peserta setelah kegiatan pelatihan, mencakup aspek pemahaman materi, ketercapaian tujuan pelatihan, serta tingkat kepuasan peserta terhadap

metode penyampaian dan pendampingan oleh dosen dan mahasiswa. Indikator peningkatan kemampuan dalam menerapkan konsep branding dan identitas visual sesuai dengan bidang usaha masing-masing dilakukan dengan meninjau hasil praktik pembuatan logo peserta. Dimana hasil evaluasinya digunakan sebagai dasar untuk perbaikan dan pengembangan kegiatan pengabdian masyarakat pada tahap selanjutnya agar pelaksanaannya lebih efektif dan berkelanjutan.

a. Karakteristik dan Profil Demografis Peserta

Berdasarkan data demografis yang dihimpun pada tahap persiapan dan registrasi terlihat pada Tabel 1. Distribusi Usia Peserta Pelatihan, profil peserta didominasi oleh kelompok usia dewasa hingga lanjut usia. Secara Kumulatif bahwa 90% peserta berada diatas usia 35 tahun. Bahwa untuk mengadopsi teknologi digital tidak hanya didominasi oleh generasi muda. Aplikasi Canva terbukti sangat tepat sebagai instrument utama pelatihan pembuatan logo, sangat intuitif dan mampu memitigasi hambatan peserta usia lanjut secara teknis dan beradaptasi dengan cepat dalam proses desain.

Tabel 1. Distribusi Usia Peserta Pelatihan

Kategori Usia	Jumlah (orang)	Prosentase (%)
< 20 tahun	1	5%
20-35 tahun	1	5%
35-50 tahun	10	50%
> 50 tahun	8	40%
Total	20	100%

Sumber: Data Primer Diolah (2025)

b. Evaluasi Kualitas Layanan dan Penyelenggaraan

Kualitas penyelenggaraan kegiatan diukur melalui enam indikator layanan utama. Hasil analisis kuesioner menunjukkan respon tingkat kepuasan rata-rata yang sangat memuaskan, yakni sebesar 90,47%. Angka ini mengindikasikan bahwa manajemen kegiatan, mulai dari tahap sosialisasi awal hingga eksekusi di lapangan, telah berjalan dan dikelola dengan sangat baik. Secara spesifik, Peserta memberikan apresiasi tertinggi pada aspek informasi kegiatan memperoleh apresiasi tertinggi sebesar 93,40%, yang membuktikan adanya pola komunikasi yang transparan dan efektif antara tim pengabdian dengan para pelaku UMKM di Yayasan Genggam Tangan Indonesia. Ditampilkan pada Tabel 2. Evaluasi Layanan Panitia.

Tabel 2. Evaluasi Layanan Panitia

Indikator Layanan	Skor Rata Rata (Skala 5)	Tingkat Kepuasan (%)
Informasi Kegiatan	4,7	93,40
Materi Pelatihan	4,57	91,40
Sarana & Prasarana	4,38	87,60
Relevansi Tema	4,38	87,60
Kompetensi Tutor	4,52	90,40
Susunan Acara	4,62	92,40
Rata-Rata Keseluruhan	4,52	90,47

Sumber: Data Primer Diolah (2025)

c. Dampak Kebermanfaatan Kegiatan dan Peningkatan Kompetensi

Indikator keberhasilan utama dari program ini terletak pada dampak nyata yang dirasakan oleh peserta dalam pengembangan usahanya. Tabel 3. Persepsi Manfaat Kegiatan, memperlihatkan hasil evaluasi pasca-pelatihan menunjukkan skor rata-rata kebermanfaatan mencapai 91,69%. Poin "Peningkatan Keterampilan" dan "Pemanfaatan IPTEK" menempati skor tertinggi sebesar 92,40%, yang mengonfirmasi bahwa pelatihan ini berhasil menjembatani kesenjangan digital (*digital divide*) yang dialami pelaku UMKM. Penerapan metode *learning by*

doing terbukti efektif dalam mentransformasi kemampuan teknis peserta dari awam menjadi cakap dalam waktu singkat. Hal ini diperkuat dengan fakta bahwa 90,60% peserta mengharapkan adanya pendampingan lanjutan di masa mendatang, menandakan adanya kebutuhan pendampingan berkelanjutan.

Tabel 3. Persepsi Manfaat Kegiatan

Indikator Manfaat	Skor Rata-Rata	Prosentase (%)
Memberikan Manfaat Nyata	4,62	92,40
Menambah Wawasan	4,57	91,40
Peningkatan Keterampilan	4,62	92,40
Pemanfaatan IPTEK	4,62	92,40
Memberikan Solusi Usaha	4,57	91,40
Metodologi Sistematis	4,57	91,40
Rata-Rata Keseluruhan	4,58	91,69

Sumber: Data Primer Diolah (2025)

d. Analisis Kritik, Saran dan Kendala Pelaksanaan

Pelatihan ini tentunya berdampak bagi para peserta, dimana mereka adalah para pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang keberadaanya mampu menggerakkan sektor ekonomi masyarakat ditingkat bawah. Sebagai bagian dari proses evaluasi menyeluruh, tim menghimpun masukan konstruktif dari para peserta berupa saran dan kritik peserta, terlihat pada Tabel 4. Saran dan Kritik Peserta. Terlihat bahwa meskipun 75% menyatakan puas atas pelaksanaan pelatihan dan bisa berlanjut, terdapat beberapa catatan penting untuk pengembangan program ke depan. sedangkan sisanya, sekitar 10% menyatakan agar diberikan peringkat keterampilan bagi peserta untuk memotivasi belajar, dan sementara 15% menyatakan menyoroti aspek teknis kenyamanan ruang serta durasi waktu yang dianggap kurang. Kondisi ruangan terlalu dingin, waktunya kurang dan bising akibat antusiasme masing masing peserta pelatihan bertanya secara bersamaan pada saat sesi praktek latihan membuat logo dengan Canva menjadi catatan penting bagi tim untuk mengatur rasio instruktur dan peserta pada kegiatan berikutnya agar suasana belajar lebih kondusif.

Tabel 4. Saran dan Kritik Peserta

Saran dan Kritik terhadap Kegiatan	Jumlah	Prosentase (%)
Dadakan Kembali	10	50
Puas	5	25
Pembagian Tingkatan Keterampilan	2	10
Kedinginan, Bising, Waktunya Kurang	3	15
Total	20	100

Sumber: Data Primer Diolah (2025)

e. Dokumentasi dan Validitas Kegiatan

Suatu kegiatan akan menjadi bias bila ada hal yang kurang, salah satunya adalah dokumentasi atas kegiatan tersebut. Yang menjadi bukti bahwa kegiatan Pengabdian Masyarakat memang dibutuhkan oleh masyarakat. Untuk menjamin akuntabilitas dan objektivitas program, seluruh rangkaian kegiatan telah didokumentasikan secara sistematis. Dokumentasi ini bukan sekadar pelengkap administratif, melainkan bukti otentik bahwa kegiatan Pengabdian Masyarakat ini relevan dan memberikan solusi nyata atas kebutuhan masyarakat. Melalui rekaman visual (Dokumentasi Kegiatan), terlihat jelas transformasi digital yang dialami peserta, mempertegas posisi UMKM sebagai penggerak utama sektor ekonomi kerakyatan di tingkat akar rumput.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Canva bagi Peserta

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan Pelatihan pembuatan desain logo digital menggunakan aplikasi berbasis Canva bagi para pelaku UMKM dibawah naungan Yayasan Genggam Tangan Indonesia telah berhasil mencapai target dan tujuan yang ditetapkan secara optimal. Kegiatan ini tidak hanya memberikan wawasan teoritis, tetapi juga keterampilan praktis dan terbukti efektif dalam memberikan dua nilai tambah utama bagi peserta: wawasan teoretis mengenai pentingnya identitas visual serta keterampilan praktis yang bersifat aplikatif (*applicable*) dalam mendukung strategi *branding* usaha secara mandiri. Keberhasilan program ini terjustifikasi secara empiris melalui tingginya angka kepuasan peserta (90,47%) dan persepsi manfaat sebesar (91,69%) menjadi indikator keberhasilan program. Data tersebut menegaskan bahwa model pelatihan yang diterapkan mampu menjawab kebutuhan riil masyarakat dalam menghadapi tantangan di era ekonomi digital. Berdasarkan hasil evaluasi dan antusiasme peserta yang sangat tinggi, disarankan agar kegiatan pengabdian masyarakat di masa mendatang dikembangkan ke arah strategi pemasaran digital yang lebih komprehensif. Setelah para pelaku UMKM memiliki kemandirian dalam menciptakan aset visual berupa logo, langkah selanjutnya yang krusial adalah memberikan pendampingan terkait optimalisasi media sosial dan tata kelola *marketplace*. Dengan mengintegrasikan aset visual yang profesional ke dalam platform pemasaran digital, diharapkan daya saing produk UMKM binaan Yayasan Genggam Tangan Indonesia dapat meningkat secara signifikan di pasar yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Nusa Mandiri atas dukungan fasilitas serta penyediaan tempat yang representatif bagi pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat ini. Penghargaan setinggi-tingginya juga kami sampaikan kepada jajaran pengurus dan para pelaku UMKM di bawah naungan serta binaan Yayasan Genggam Tangan Indonesia (GTI) atas kerjasama, antusiasme, dan sinergi yang luar biasa selama kegiatan berlangsung. Pelaksanaan program ini merupakan wujud nyata implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi oleh tim Dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri. Semoga kolaborasi lintas institusi ini dapat terus terjalin secara berkelanjutan demi memberikan kontribusi positif bagi pemberdayaan ekonomi masyarakat, khususnya dalam penguatan sektor UMKM di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, S. (2025). Peningkatan desain promosi UMKM melalui pelatihan penggunaan Canva untuk iklan produk. *PROGRESIF: Jurnal Pengabdian Komunitas Pendidikan*, 5(2), 125–136. <https://journal.steipress.org/index.php/progresif/article/view/256>

- Agustina, R., Dwanoko, Y. S., & Suprianto, D. (2021). *Pelatihan desain logo dan kemasan produk UMKM di Wilayah Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang*. Jurnal Aplikasi dan Inovasi IPTEKS "Soliditas" (J-SOLID), 4(1), 69–76. <https://publishing-widyagama.ac.id/ejournal-v2/index.php/js/article/view/1732>
- Ainun, N., Wahida, A., & Maming, R. (2023). Pentingnya Peran Logo Dalam Membangun Branding Pada UMKM. Jesya (Jurnal Ekonomi dan Ekonomi Syariah), 6(1), 674–681. <https://stiealwashliyahsibolga.ac.id/jurnal/index.php/jesya/article/view/967>
- Alfika, R., Sulaeha, S., & Mabe Parenreng, S. (2025). *UMKM Go Digital: Pengembangan Branding dan Pemasaran Modern Melalui Marketplace (Facebook)*. Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPMI), 2(5), 16–21. <https://doi.org/10.62017/jpmi.v2i5.4545>
- Azis, M. S., & Safitri, J. E. (2024). *Pelatihan pembuatan logo kreatif untuk produk UMKM menggunakan Canva*. PRAWARA Jurnal ABDIMAS, 3(1), 12–17. <https://www.jurnalilmiah.id/index.php/abdimas/article/download/94/71>
- Barus, C. S. A., Asep., Helmi, D., (2023) SOSIALISASI SISTEM DIGITAL PENDAFTARAN SEMINAR PROPOSAL, HASIL PENELITIAN, DAN UJIAN SARJANA BERBASIS DATABASE. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat: PAKEM. 2(1), 72-77. <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pakem/article/view/8539>
- Farida, F., Wahyudi, D., Zuhrofi, A., & Sambas, M. (2025). *Edukasi pemanfaatan teknologi pemasaran digital bagi UMKM*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara, 6(3), 4155–4163. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/6599>
- Ginting, G. L., & Nasution, S. D., (2025). *Pelatihan desain grafis menggunakan Canva untuk UMKM di era digital 4.0*. ORAHUA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(2), 127–135. <https://jurnal.faatuatua.com/index.php/ORAHUA/article/view/127/87>
- Hanifah, F. N., Husaini, A. S., Muzaki, B., Azzahro, A. A., Romadhoni, A. N., & Kalimah, S. (2025). *Rebranding produk sebagai upaya peningkatan identitas visual UMKM Desa Blawirejo*. ALMUJTAMAE: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5(2), 230–241. <https://doi.org/10.30997/almujtamae.v5i2.21247>
- Imsa, M. A., Fatimah, A., & Fajar, M. R. (2025). *Perancangan logo utama UMKM fashion merek MPA sebagai brand identity*. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN), 6(3). <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/6726>
- Lailla, N., Tarmizi, M. I., Pratiwi, R. E., & Jamilah, S. (2024). *Pelatihan desain logo roti RTM guna membangun identitas dan strategi branding usaha*. Alamtana: Jurnal Pengabdian Masyarakat UNW Mataram, 5(1), 67–63. <https://ejournalunwmataram.org/index.php/jaltn/article/view/1982>
- Selviani, D., Yull, F. A., Yull, A., Yull, D., et al. (2025). *Pelatihan pembuatan logo usaha kelompok UMKM Kelurahan Sawah Lebar Kota Bengkulu menggunakan Canva*. Jurnal Abdimas Bencoolen, 3(2), 50–55. <https://ejournal.unib.ac.id/abdimas/article/view/42954>