



Pemberdayaan Ekonomi Inklusif melalui Pelatihan Desain Grafis Berbasis Canva Mobile bagi Komunitas Swagabilitas Jambi

Oka Ediansa^{1,*}, Zulfikri Akbar¹, Panggah Widiandana¹, Imam Riadi¹, Murinto¹

¹Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit: 03 Juli 2026

Revisi: 18 Juli 2026

Diterima: 29 Juli 2026

Diterbitkan: 29 Juli 2026

Kata Kunci

Canva Mobile, Desain Kreatif, Inklusi Digital, Pemberdayaan Disabilitas, Swagabilitas

Correspondence

E-mail: 2537083019@webmail.uad.ac.id*

A B S T R A K

Kegiatan Program Pemberdayaan Umat (PRODAMAT) ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pemenuhan hak aksesibilitas teknologi dan peningkatan keterampilan digital bagi penyandang disabilitas untuk mewujudkan inklusi sosial secara nyata. Tujuan utama kegiatan ini adalah membekali Komunitas Swagabilitas Jambi dengan keterampilan desain grafis praktis agar mampu menciptakan karya kreatif yang berdaya saing global. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian meliputi pemaparan teori dasar elemen visual, pengenalan antarmuka aplikasi Canva Mobile, serta pendampingan praktik mandiri terstruktur dengan pendekatan asistensi melekat secara personal. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 12 orang peserta disabilitas berhasil memproduksi portofolio logo usaha orisinal dan brosur (flyer) promosi digital secara mandiri menggunakan gawai masing-masing. Evaluasi melalui instrumen tes mencatatkan lonjakan nilai rata-rata yang sangat signifikan, di mana nilai rata-rata pre-test mitra sebesar 51,25 meningkat tajam pada post-test menjadi 82,5, atau secara akumulatif merepresentasikan persentase peningkatan keterampilan digital sebesar 61%. Kesimpulan dari pengabdian ini adalah pemanfaatan aplikasi Canva Mobile di bawah pendampingan yang intensif terbukti efektif meningkatkan kompetensi digital secara terukur, menumbuhkan rasa percaya diri, dan membuka peluang rintisan kemandirian ekonomi inklusif bagi komunitas penyandang disabilitas di Kota Jambi.

Abstract

The Program Pemberdayaan Umat (PRODAMAT) activity is motivated by the importance of fulfilling technology accessibility rights and improving digital skills for persons with disabilities to realize true social inclusion. The main objective of this community service is to equip the Swagabilitas Jambi Community with practical graphic design skills to create creative works with global competitiveness. The implementation method includes delivering basic theories of visual elements, introducing the Canva Mobile application interface, and conducting structured independent practice mentoring using a personal, hands-on assistance approach. The results of the activity show that 12 participants with disabilities successfully produced independent business logo portfolios and digital promotional flyers using their respective smartphones. Evaluation through test instruments recorded a highly significant surge in average scores, where the partners' average pre-test score of 51.25 sharply increased to 82.5 in the post-test, representing an accumulative digital skill improvement of 61%. In conclusion, utilizing the Canva Mobile application under intensive mentoring is proven effective in measurably enhancing digital competence, fostering self-confidence, and opening up opportunities for pioneering inclusive economic independence for the community of persons with disabilities in Jambi City.

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





1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi modern saat ini menuntut adanya akselerasi dan pemerataan kompetensi digital di berbagai lapisan masyarakat, termasuk melalui optimalisasi media kreatif serta pemanfaatan kecerdasan buatan [1], [2]. Transformasi digital ini tidak hanya krusial untuk meningkatkan efektivitas sistem layanan di masyarakat, tetapi juga harus selalu diimbangi dengan penanaman etika pemanfaatan teknologi informasi yang bijak [3], [4]. Pada aspek inklusi sosial, penerapan model pembelajaran dan pemberdayaan terintegrasi bagi penyandang disabilitas terbukti menjadi pendorong utama terciptanya kemandirian ekonomi yang inklusif [5], [6].

Komunitas Swagabilitas Jambi, di bawah naungan Yayasan Sewagati Asha Disabilitas, merupakan wadah inklusif bagi para penyandang disabilitas di Kota Jambi. Kelompok rentan ini sering kali menghadapi hambatan akses yang signifikan dalam program pelatihan formal konvensional akibat keterbatasan fasilitas pendukung dan metode pengajaran yang kurang adaptif [7]. Selama ini, potensi kreativitas mereka belum tersalurkan secara optimal karena minimnya literasi pemanfaatan perangkat lunak digital dan ruang eksplorasi teknis yang mudah diakses melalui gawai personal. Di sisi lain, akselerasi penguasaan teknologi pada kelompok rentan ini juga harus diiringi dengan kesadaran akan perilaku penggunaan internet yang aman (cyber security awareness) agar terhindar dari berbagai ancaman siber [8], [9].

Sebagai solusi atas permasalahan spesifik tersebut, pemanfaatan aplikasi desain kreatif Canva Mobile menjadi pilihan yang paling relevan. Canva menyediakan antarmuka pengguna yang ramah, fitur yang intuitif, serta beragam templat visual siap pakai yang mempermudah proses desain tanpa memerlukan spesifikasi perangkat keras yang tinggi [10], [11]. Pemanfaatan platform ini terbukti solutif dalam memberdayakan masyarakat, menstimulasi kreativitas, dan membuka peluang kewirausahaan digital baru berbasis desain kemasan maupun materi promosi [12], [13].

Berdasarkan landasan dan urgensi tersebut, kegiatan Program Pemberdayaan Umat (PRODAMAT) ini bertujuan untuk menyelenggarakan lokakarya desain grafis kreatif sekaligus memperkuat literasi digital informasi bagi Komunitas Swagabilitas Jambi [14], [15]. Target utama dari kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi digital peserta secara terukur melalui pendampingan intensif, serta menghasilkan portofolio karya visual mandiri guna mengantarkan komunitas disabilitas menjadi kelompok yang tanggap teknologi dan berdaya saing global.

2. Metode Pelaksanaan

2.1. Karakteristik Sasaran dan Lokasi Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan Program Pemberdayaan Umat (PRODAMAT) ini mengambil lokus spesifik di Kota Jambi, Provinsi Jambi, dengan menasar kelompok masyarakat yang membutuhkan perhatian khusus dalam hal inklusi digital. Kelompok sasaran yang menjadi mitra utama dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah para penyandang disabilitas yang terhimpun di dalam Komunitas Swagabilitas Jambi, di bawah naungan Yayasan Sewagati Asha Disabilitas yang berlokasi secara administratif di Jalan Dr. Tazar RT 12, Kelurahan Buluran Kenali, Kecamatan Telanaipura, Kota Jambi. Pemilihan mitra pada lokasi tersebut didasarkan pada urgensi kebutuhan pemenuhan hak aksesibilitas teknologi dan peningkatan keterampilan vokasional, agar mereka mampu berkarya secara mandiri di tengah pesatnya perkembangan industri kreatif digital saat ini. Kelompok rentan ini sering kali menghadapi hambatan akses yang signifikan dalam program pelatihan formal konvensional akibat keterbatasan fasilitas pendukung, sehingga intervensi teknologi yang dirancang secara tepat

sasaran diharapkan dapat membuka peluang baru bagi peningkatan kualitas hidup, rasa percaya diri, serta akselerasi kemandirian ekonomi mereka secara berkelanjutan di era modern. Dalam upaya mendukung kelancaran proses transfer pengetahuan secara optimal serta menjamin kenyamanan aksesibilitas fisik bagi seluruh peserta, kegiatan pelatihan intensif ini diselenggarakan dengan memanfaatkan kemitraan fasilitas di Laboratorium Komputer Universitas Muhammadiyah Jambi pada hari Sabtu, 27 Juni 2026. Fasilitas laboratorium komputer tersebut dipilih secara selektif karena menyediakan infrastruktur ruangan yang kondusif, ketersediaan koneksi internet yang stabil, serta didukung oleh perangkat proyektor modern sebagai media tayang instruksi visual dari narasumber demi mempermudah pemahaman peserta dengan kebutuhan khusus. Adapun perangkat utama yang digunakan oleh 12 orang peserta disabilitas sepanjang pelatihan ini berlangsung adalah telepon seluler (smartphone) berbasis Android atau iOS milik mereka masing-masing. Penggunaan gawai personal tersebut dipastikan memiliki spesifikasi yang memadai untuk menjalankan aplikasi Canva Mobile secara responsif, sehingga proses eksplorasi fitur, perancangan estetika logo usaha, hingga penyusunan materi promosi digital dapat dipraktikkan secara langsung, interaktif, dan mandiri tanpa membebani kapasitas teknis perangkat peserta.

Pelaksanaan kegiatan ini digerakkan oleh tim pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa Program Studi S3 Informatika. Dosen pembimbing bertindak sebagai konseptor program dan evaluator teknis, sementara tiga orang mahasiswa doktoral bertugas sebagai narasumber utama sekaligus fasilitator pendamping yang memberikan asistensi melekat kepada peserta selama lokakarya berlangsung.

2.2. Alur Pembelajaran Inklusi Canva Mobile

Tahapan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dirancang secara terstruktur dan adaptif agar ramah terhadap kondisi fisik serta motorik para peserta disabilitas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap jalannya praktik mandiri peserta serta pengisian kuesioner kesan-pesan singkat di akhir acara untuk mengukur tingkat kepuasan dan efektivitas pemahaman peserta. Alur kegiatan secara kronologis diawali dengan fase registrasi dan kondisional, di mana tim pendamping membantu peserta melakukan pemeriksaan perangkat gawai serta memastikan aplikasi Canva Mobile telah terpasang dengan benar. Langkah awal tersebut menjadi fondasi penting untuk menjamin kesiapan teknis gawai sebelum memasuki sesi pemaparan inti, yang kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi konsep desain dan praktik mandiri secara bertahap. Selain memastikan kesiapan aplikasi, intervensi pada fase awal ini juga bertujuan untuk menyelaraskan persepsi visual peserta mengenai dasar-dasar kreativitas digital. Integrasi pendekatan yang inklusif ini diselenggarakan sepenuhnya dengan pembagian waktu yang proporsional pada setiap sesi, termasuk penyediaan durasi istirahat yang lebih longgar guna mengakomodasi keterbatasan fisik luar ruangan peserta. Pengaturan waktu yang adaptif ini terbukti krusial dalam menjaga kestabilan fokus serta stamina motorik para peserta sepanjang pelatihan berlangsung di dalam laboratorium. Oleh karena itu, guna mengutamakan kenyamanan psikologis dan fisik para penyandang disabilitas, tim pengabdian menyusun seluruh rangkaian aktivitas intervensi ini berdasarkan linimasa yang ketat namun fleksibel, di mana visualisasi deskripsi dan durasi waktu setiap agenda dijelaskan secara komprehensif pada Tabel 1.

Tabel 1. Rincian Aktivitas dan Tahapan Pelaksanaan PRODAT Canva Mobile

Nama Agenda	Deskripsi Kegiatan Pelatihan	Durasi Waktu (Menit)
Registrasi & Kondisional	Pendampingan instalasi aplikasi Canva Mobile pada gawai peserta yang belum terpasang	30
Pembukaan & Sambutan	Opening oleh pembawa acara, sambutan ketua panitia, dan perwakilan komunitas Swagabilitas	15
Sesi 1: Teori Dasar Canva	Pemaparan konsep logo yang baik, fungsi promosi, dan pengenalan antarmuka Canva Mobile	60
Sesi 2: Praktik Pembuatan Logo	Narasumber memandu langkah demi langkah pembuatan logo usaha secara mandiri di gawai peserta	75
Istirahat, Sholat, & Makan	Durasi ISHOMA yang diperpanjang demi keleluasaan mobilitas fisik peserta disabilitas	75

Sesi 3: Praktik Desain Flyer	Integrasi logo usaha hasil Sesi 2 ke dalam templat brosur promosi konten digital	75
Sesi Unjuk Karya & Review	Perwakilan peserta menampilkan hasil karyanya via proyektor untuk dievaluasi oleh pemateri	30
Penutupan & Foto Bersama	Pengisian kuesioner evaluasi singkat, kesan-pesan, dan dokumentasi akhir seluruh panitia	15

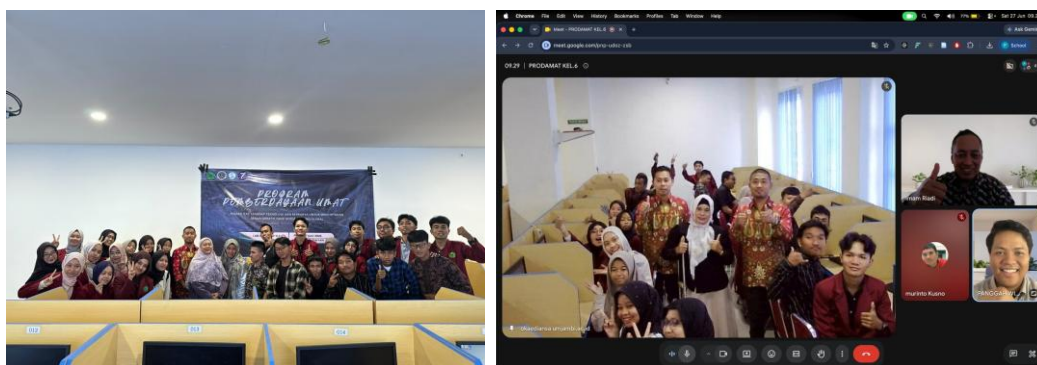
Tabel 1 menjelaskan kelanjutan dari alur linimasa di atas memasuki fase krusial setelah seluruh sesi praktik mandiri diselesaikan oleh peserta, yaitu pelaksanaan Sesi Unjuk Karya dan Tinjauan. Pada fase ini, perwakilan peserta diarahkan untuk mengirimkan berkas gambar hasil desain mereka ke dalam grup WhatsApp koordinasi, untuk kemudian ditayangkan di depan kelas menggunakan proyektor laboratorium. Tampilan visual tersebut menjadi landasan bagi tim pembimbing dan narasumber untuk memberikan ulasan positif, masukan teknis yang membangun, serta apresiasi penuh atas hasil karya kreatif yang berhasil diciptakan oleh peserta secara mandiri. Sebagai penutup metode pelaksanaan, tim pengabdian menyebarkan kuesioner evaluasi akhir untuk mengumpulkan data kepuasan peserta secara kuantitatif, diikuti dengan sesi foto bersama sebagai bentuk dokumentasi resmi dari keberhasilan seluruh rangkaian kegiatan.

Instrumen evaluasi yang digunakan dalam pengabdian ini adalah tes praktik terstruktur (unjuk kinerja). Pengukuran dilakukan melalui pre-test (sebelum pemaparan) dan post-test (setelah praktik mandiri), di mana peserta diminta menyusun karya visual dengan kriteria penilaian meliputi kelengkapan elemen visual, keselarasan warna, dan penataan tipografi menggunakan Canva Mobile.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Capaian Produk Kreatif Mitra

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini berjalan secara interaktif dan dinamis di dalam ruang Laboratorium Komputer Universitas Muhammadiyah Jambi. Kelompok sasaran yang menjadi mitra utama, yaitu para penyandang disabilitas dari Komunitas Swagabilitas Jambi, menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi sejak dimulainya acara. Kehadiran tim pembimbing PRODAMAT dari dosen Program Studi S3 Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan, yaitu Prof. Dr. Ir. Imam Riadi, M.Kom. dan Assoc. Prof. Dr. Murinto, S.Si., M.Kom., serta para narasumber yaitu Oka Ediansa, Zulfikri Akbar, dan Panggah Widiandana, memberikan rasa percaya diri yang besar bagi mitra. Proses transfer pengetahuan dilakukan secara inklusif, adaptif, dan ramah disabilitas, dimulai dari penyampaian materi pengantar mengenai konsep dasar estetika logo serta pengenalan awal antarmuka Canva Mobile. Dokumentasi visual pelaksanaan pelatihan secara hybrid yang melibatkan interaksi pemateri dan tingginya atensi mitra dapat dicerminkan melalui Gambar 1.



Gambar 1. Antusiasme kegiatan pelatihan

Gambar 1. merupakan antusiasme dan interaksi aktif peserta Komunitas Swagabilitas Jambi bersama tim pengabdian saat sesi pemaparan materi pengantar desain grafis inklusif, kegiatan langsung dialihkan pada sesi praktik mandiri untuk melatih kemampuan motorik dan kreativitas digital peserta. Luaran pertama yang berhasil diproduksi secara mandiri oleh kelompok sasaran adalah portofolio logo usaha personal yang mencerminkan identitas bisnis lokal atau bidang hobi yang mereka tekuni. Guna mengatasi berbagai kendala teknis operasional gawai selama proses pembuatan karya tersebut, para narasumber bersama tim pendamping melakukan asistensi melekat secara langsung seperti ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Asistensi Kegiatan

Gambar 2. merupakan proses asistensi melekat (*hands-on*) oleh tim pendamping untuk membantu peserta disabilitas mengatasi hambatan motorik halus dalam memodifikasi elemen desain di Canva Mobile, yaitu materi promosi digital berupa brosur (*flyer*) penjualan konten Instagram. Kemampuan para peserta dalam mengeksplorasi ragam pilihan warna, penataan teks, serta penyesuaian templat digital membuktikan bahwa keterbatasan fisik bukanlah penghalang untuk menghasilkan karya visual yang kompetitif dan berdaya saing global.

3.2. Hambatan Lapangan dan Solusi Asistensi Melekat

Pelatihan ini membuahkan hasil karya yang sangat positif, tim pengabdian tetap mengidentifikasi beberapa hambatan teknis dan motorik yang dihadapi oleh para peserta disabilitas di lapangan. Beberapa peserta sempat mengalami kesulitan awal dalam mengoordinasikan gerakan motorik halus saat harus menggeser elemen desain yang berukuran kecil pada layar ponsel pintar mereka. Selain itu, kendala variasi spesifikasi gawai bawaan peserta juga memerlukan penyesuaian durasi pemuatan aplikasi yang berbeda-beda. Menghadapi situasi tersebut, solusi asistensi melekat dari para narasumber terbukti sangat efektif karena memberikan bimbingan personal secara sabar dan perlahan, sehingga tidak ada satu pun peserta yang tertinggal dalam merampungkan modul praktiknya.

Pendekatan instruksional yang inklusif ini juga diperkuat dengan manajemen waktu pelatihan yang sangat menghargai kondisi fisik mitra. Keputusan untuk mengalokasikan durasi waktu istirahat (ISHOMA) yang longgar selama 75 menit memberikan dampak psikologis yang menenangkan bagi para peserta disabilitas, sehingga mereka tidak merasa tertekan atau kelelahan secara berlebihan. Jika dikomparasikan dengan beberapa program pengabdian masyarakat konvensional yang cenderung berpusat pada pemaparan teori satu arah, pelatihan PRODAMAT ini menonjolkan pendekatan

interaktif langsung berbasis gawai personal. Keberhasilan sesi unjuk karya di akhir pelatihan pada akhirnya tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga berhasil menumbuhkan motivasi intrinsik dan rasa percaya diri yang kuat bagi komunitas Swagabilitas Jambi untuk mulai merintis kemandirian ekonomi inklusif melalui pemanfaatan teknologi digital.

3.3. Pengukuran Peningkatan Kompetensi

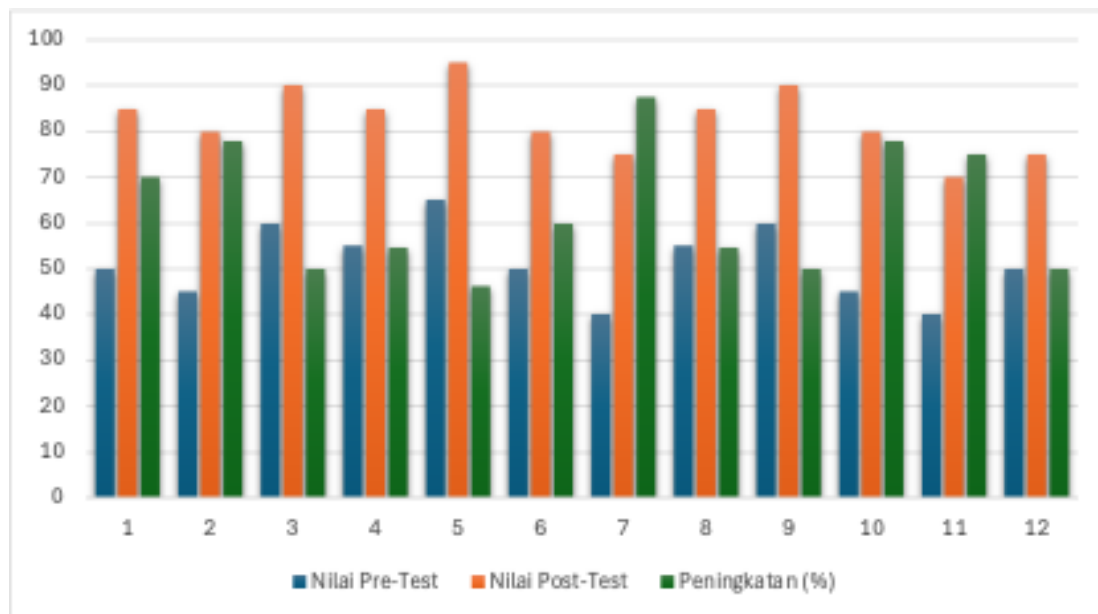
Pengukuran peningkatan kompetensi digital dan pemahaman teknis peserta secara kuantitatif sebelum dan sesudah intervensi pelatihan, tim pengabdian melakukan evaluasi melalui instrumen tes. Indikator penilaian penguasaan aplikasi Canva Mobile dinilai berdasarkan aspek pengenalan antarmuka, pemilihan elemen visual, keselarasan warna, dan penataan tipografi. Hasil rekapitulasi nilai *pre-test* dan *post-test* dari 12 orang peserta penyandang disabilitas yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan disajikan secara mendalam pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Pre-Test dan Post-Test Peningkatan Keterampilan Canva Mobile

No	Klasifikasi Ragam Disabilitas	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test	Peningkatan (%)
1	Disabilitas Fisik (Daksa)	50	70	70
2	Disabilitas Fisik (Daksa)	45	78	78
3	Disabilitas Sensorik (Rungu)	60	50	50
4	Disabilitas Sensorik (Rungu)	55	55	55
5	Disabilitas Sensorik (Wicara)	65	46	46
6	Disabilitas Sensorik (Wicara)	50	60	60
7	Disabilitas Fisik (Daksa)	40	88	88
8	Disabilitas Fisik (Daksa)	55	55	55
9	Disabilitas Sensorik (Rungu)	60	50	50
10	Disabilitas Sensorik (Rungu)	45	78	78
11	Disabilitas Intelektual (Grahita)	40	75	75
12	Disabilitas Intelektual (Grahita)	50	50	50
Rata-rata		51,25	82,5	61

Tabel 2 terlihat adanya lonjakan pemahaman yang signifikan pada seluruh kelompok sasaran. Nilai rata-rata awal (*pre-test*) peserta sebelum mendapatkan pendampingan hanya sebesar 51,25, hal ini dikarenakan mayoritas mitra belum pernah menggunakan Canva untuk kebutuhan produktif. Namun, sesaat setelah diberikan pemaparan materi pengantar serta asistensi melekat secara personal oleh para narasumber, nilai rata-rata akhir (*post-test*) melonjak tajam menjadi 82,5. Secara akumulatif, pelatihan PRODAMAT ini berhasil mencatatkan persentase peningkatan keterampilan digital rata-rata mitra sebesar 61%. Keberhasilan lompatan nilai ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang mengkonfirmasi bahwa pendekatan pemberdayaan yang terpadu melalui platform visual adaptif terbukti sangat efektif menstimulasi kreativitas, menembus hambatan teknis, dan meningkatkan kompetensi digital kelompok rentan secara signifikan.

Visualisasi yang lebih komparatif dan memperjelas fluktuasi data nilai masing-masing individu, tim pengabdian menyajikan perbandingan capaian kompetensi digital tersebut ke dalam bentuk diagram batang. Evaluasi komparatif ini memetakan performa kognitif serta keterampilan praktis dari ke-12 orang peserta disabilitas secara personal berdasarkan tiga indikator utama, yakni nilai sebelum intervensi, nilai evaluasi akhir, dan persentase efektivitas peningkatan yang diperoleh. Visualisasi data sebaran perkembangan kompetensi digital para peserta Komunitas Swagabilitas Jambi selama pelaksanaan PRODAMAT tersebut dapat diperhatikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram Batang Capaian Nilai Pre-Test, Post-Test, dan Persentase Peningkatan Peserta

Gambar 3 terlihat secara konsisten bahwa seluruh peserta pelatihan mengalami tren peningkatan kompetensi digital yang merata tanpa terkecuali. Dari segi pencapaian nilai akhir, peserta nomor 5 berhasil mencatatkan raihan post-test tertinggi yang mencapai angka 95, diikuti oleh peserta nomor 3 dan 9 yang sama-sama menyentuh nilai 90 setelah mendapatkan pemaparan materi serta asistensi dari tim pengabdian. Di sisi lain, lonjakan efektivitas pembelajaran yang paling kontras secara visual ditunjukkan oleh peserta nomor 7. Nilai awal (pre-test) peserta tersebut yang berada pada angka 40 berhasil melonjak secara signifikan menjadi 75 pada evaluasi akhir, merepresentasikan persentase pertumbuhan keterampilan motorik dan digital yang paling tinggi (mencapai kisaran 88%) dibandingkan peserta lainnya. Peningkatan grafik yang seragam dan signifikan pada setiap individu ini menegaskan secara empiris bahwa pendekatan asistensi melekat secara personal sangat efektif dalam menembus hambatan teknis yang dihadapi oleh penyandang disabilitas, sehingga target utama pelatihan ini dapat dipenuhi secara optimal.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat yang telah diselenggarakan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan Program Pemberdayaan Umat (PRODAMAT) berupa pelatihan Canva Mobile berhasil dilaksanakan dengan sangat baik dan mencapai target target capaian yang direncanakan. Komunitas penyandang disabilitas di bawah naungan Swagabilitas Jambi terbukti mampu bertransformasi menjadi individu yang tanggap teknologi melalui penguasaan keterampilan desain grafis praktis. Indikator keberhasilan kuantitatif ini ditunjukkan oleh adanya lonjakan nilai rata-rata kemampuan mitra yang semula berukuran 51,25 pada sesi pre-test menjadi 82,5 pada post-test, dengan akumulasi persentase peningkatan kompetensi sebesar 61%. Seluruh peserta secara mandiri telah berhasil memproduksi portofolio kreatif berupa desain logo usaha orisinal dan brosur promosi digital yang bernilai estetika. Sebagai tindakan praktis lanjutan, Yayasan Sewagati Asha Disabilitas selaku mitra akan melakukan pemantauan keberlanjutan pendampingan komunitas secara berkala. Selain itu, disarankan agar program pengabdian berikutnya memberikan pelatihan lanjutan di bidang strategi pemasaran digital agar karya desain tersebut dapat dioptimalisasikan secara komersial untuk menunjang kemandirian ekonomi inklusif mereka.

Daftar Pustaka

- [1] T. Sutikno, I. Riadi, A. Ayuningtyas, S. Winiarti, T. Rochmadi, dan S. Rosad, "Analisis Efektivitas Pelatihan Kecerdasan Artifisial untuk Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Media Kreatif".
- [2] A. Ayuningtyas, I. Riadi, dan A. Yudhana, "Analisis Sistem Deteksi Citra untuk Optimalisasi Pengawasan Lalu Lintas Udara Menggunakan Algoritma YOLOv5".
- [3] Panggah Widiandana, Wicaksono Yuli Sulisty, Rokhayati, Afwa Aulia Rahma, dan Ahmad Fatih Rizi, "Implementasi Digitalisasi Layanan Posyandu Melalui Sistem Informasi Pandurejo Untuk Meningkatkan Efektivitas Pelayanan Kesehatan Di Kalurahan Demangrejo," *Jubaedah J. Pengabd. Dan Edukasi Sekol. Indones. J. Community Serv. Sch. Educ.*, Nov 2025, doi: 10.46306/jub.v5i3.
- [4] P. Widiandana, M. I. Aulia, M. Sakmar, R. A. Surya, S. Hartinah, dan A. F. Rizi, "Etika Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan di SD IT Luqman Al-Hakim," *J. Pengabd. Masy. Bangsa*, vol. 2, no. 5, hlm. 1813-1817, Jul 2024, doi: 10.59837/jpmba.v2i5.1118.
- [5] L. A. Yaum dan A. Mais, "Efektivitas Model Integratif Digital Storytelling, Design Thinking, dan PjBL dalam Pembelajaran GEDSI bagi Mahasiswa dengan Disabilitas," *INKLUSI*, vol. 12, no. 2, hlm. 100-113, 2025, doi: 10.14421/ijds.120208.
- [6] M. I. Alif, S. Amir, W. Sartika, dan U. Uturestantix, "Empowering Balikpapan's Persons with Disabilities: A Digital Marketing and Packaging Training for Economic Inclusion," *Din. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 10, no. 2, hlm. 498-506, 2026, doi: 10.31849/dinamisia.v10i2.29702.
- [7] J. Mulyono, A. Annisya, dan A. Azis, "Model Pemberdayaan Inklusif Bagi Atlet Disabilitas," *J. Creat. Stud. Res.*, vol. 4, no. 1, hlm. 70-78, 2026, doi: 10.55606/jcsr-politama.v4i1.6039.
- [8] K. F. Habie, A. P. Putro, H. Yuliansyah, dan I. Riadi, "Peningkatan Cyber Security Awareness Melalui Pelatihan Edukatif Kepada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan," *Mohuyula J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 2, hlm. 46, Des 2024, doi: 10.31314/mohuyula.3.2.46-53.2024.
- [9] S. Sunardi, M. Murinto, K. Astianingrum, B. N. Yulisasih, dan S. A. Putri, "Perilaku Remaja dalam Menggunakan Internet untuk Mengenali dan Mengindari Phishing pada SMA Muhammadiyah Pacitan," *Ahsana J. Penelit. Dan Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 3, hlm. 70-78, Okt 2024, doi: 10.59395/ahsana.v2i3.367.
- [10] Y. R. Revola, "Implementasi Literasi Digital dalam Merancang Desain Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi Canva," *KENDURI J. Pengabd. Dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 3, no. 3, hlm. 100-114, 2023, doi: 10.62159/kenduri.v3i3.985.
- [11] S. Sahariah, I. R. Fadila, S. O. Ichwana, S. Aulia, A. N. Andriana, dan A. W. Arsyad, "Maksimalkan Potensi Desain Dalam Aplikasi Canva: Menyajikan Ide Kreatif Dengan Desain Yang Menginspirasi," *J. Pengabd. Masy. Manage*, vol. 5, no. 2, hlm. 93-104, 2024, doi: 10.32528/manage.v5i2.2028.
- [12] T. T. Wulansari, D. Kurniawan, M. S. Sipayung, W. Yanurtaha, I. W. Dari, dan H. Haerullah, "Pemberdayaan Masyarakat Lewat Desain Kreatif Dengan Canva AI: Membuka Peluang Digital," *Pengabd. Kpd. Masy. Bid. Teknol. Dan Sist. Inf. PETISI*, vol. 4, no. 1, hlm. 1-6, 2026, doi: 10.30872/petisi.v4i1.4631.
- [13] F. U. Widowati, "Pemberdayaan Urban Farming melalui Desain Kemasan Produk Berbasis Digital Canva di Kelurahan Kalisegoro," *J. Pengabd. Masy. Nasant. JPMN*, vol. 6, no. 1, hlm. 1-8, 2026, doi: 10.35870/jpmn.v6i1.6598.
- [14] A. H. Widaningrum dkk., "Workshop Desain Grafis dengan Canva Solusi Kreatif untuk Siswa Pesantren dalam Menguasai Konten Promosi Digital di Tengah Keterbatasan Akses Teknologi," *I-Com: Indonesian Community Journal.*, vol. 5, no. 2, hlm. 1048-1055, 2025, doi: 10.70609/i-com.v5i2.7466.
- [15] I. Riadi, F. Shalihah, P. T. Prasetyaningrum, dan B. Robiin, "Workshop Literasi Digital dan Keamanan Informasi Bagi Guru dan Siswa SMA Negeri 1 Sedayu," *Mohuyula J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 2, hlm. 42, Des 2025, doi: 10.31314/mohuyula.4.2.42-50.2025.