

Pelatihan Desain Berbasis *Software* untuk Membantu UMKM Lokal di Desa Cadassari Kabupaten Purwakarta

Software-Based Design Training to Help Local MSMEs in Cadassari Village Purwakarta Regency

Danang Purnomo^{1*}, Meinawati², Muhamad Abdul Aziz³, Wida Ningsih⁴, Elvila Junisa⁵

¹⁻⁵Universitas Islam Dr. KHEZ Muttaqien, Indonesia

Korespondensi penulis: danangpurnomo@unismu.ac.id*

Article History:

Received: April 19, 2025

Revised: Mei 11, 2025

Accepted: Juni 02, 2025

Published: Juni 04, 2025

Keywords: CBPR, Community Service, Design Training, Digital Empowerment, MSMEs

Abstract: This community service program aims to enhance the design skills of local Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) in Cadassari Village, Purwakarta Regency, through the use of digital design software, particularly Canva and CorelDRAW. Initial needs assessment revealed that most MSME actors in the area face challenges in creating product visual identities, including logos, packaging, and promotional media. Using a participatory approach and the Community-Based Participatory Research (CBPR) method, the training program was collaboratively designed and implemented in several stages, including planning, technical training, mentoring, evaluation, and a final showcase. The results indicate a significant improvement in participants' ability to apply design tools for their business needs, along with the emergence of collaborative learning initiatives among participants. This training program contributes to the digital empowerment of local MSMEs and serves as a replicable model for creative economy development based on community engagement.

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Desa Cadassari, Kabupaten Purwakarta dalam hal keterampilan desain grafis menggunakan software berbasis digital, khususnya Canva dan CorelDRAW. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, pelaku UMKM di wilayah tersebut memiliki kendala dalam menciptakan identitas visual produk, seperti logo, kemasan, dan media promosi. Melalui pendekatan partisipatif dan metode Community-Based Participatory Research (CBPR), pelatihan disusun bersama komunitas dan dilaksanakan dalam beberapa tahap, mulai dari perencanaan, pelatihan teknis, pendampingan, hingga evaluasi dan showcase karya. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta menggunakan software desain untuk kebutuhan usaha, serta munculnya inisiatif kolaboratif antar peserta dalam membentuk kelompok belajar mandiri. Pelatihan ini berkontribusi terhadap pemberdayaan UMKM berbasis teknologi, serta dapat direplikasi sebagai model pengembangan ekonomi kreatif berbasis komunitas di wilayah lain.

Kata Kunci: CBPR, Pengabdian Masyarakat, Pelatihan Desain, Pemberdayaan Digital, UMKM.

1. PENDAHULUAN

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memiliki peran strategis dalam perekonomian Indonesia, terutama dalam menciptakan lapangan kerja dan mendorong pertumbuhan ekonomi lokal. Namun, banyak UMKM, khususnya di daerah pedesaan seperti Desa Cadassari, Kabupaten Purwakarta, menghadapi tantangan dalam aspek pemasaran dan branding produk. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan dalam kemampuan desain

visual produk, kemasan, dan materi promosi digital. Di era digital saat ini, tampilan visual menjadi aspek penting dalam menarik minat konsumen. Desain yang menarik dan profesional dapat meningkatkan daya tarik produk serta memperkuat identitas merek. Namun, banyak pelaku UMKM yang belum memiliki keterampilan dalam desain grafis atau akses terhadap sumber daya untuk menghasilkan materi promosi yang efektif (Yuliendra, dkk., 2023).

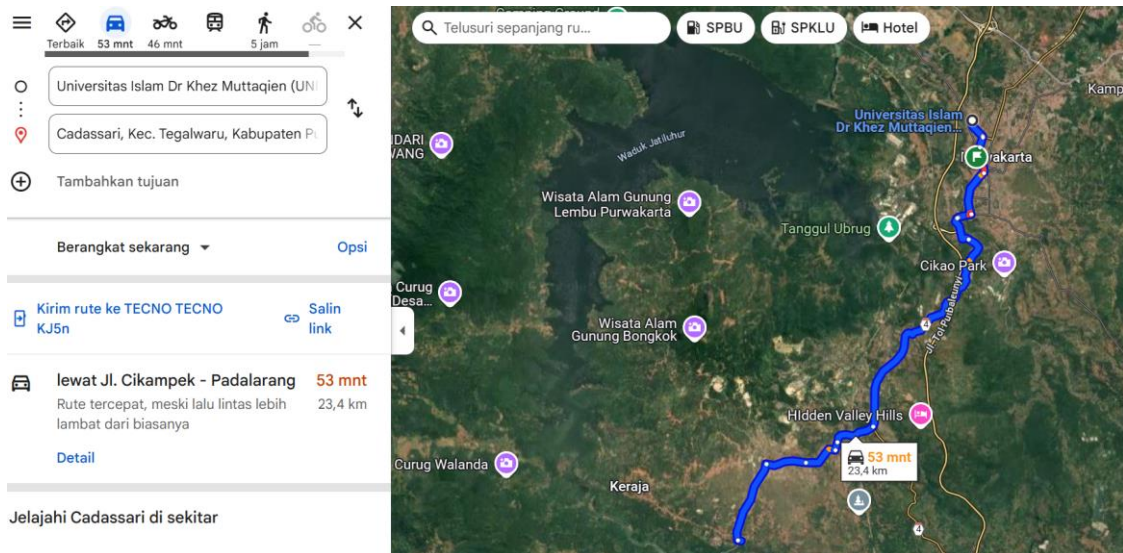
Pelatihan desain berbasis software, seperti penggunaan aplikasi Canva, telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis pelaku UMKM. Canva merupakan aplikasi desain online yang mudah dan praktis digunakan, serta memiliki berbagai fitur dan template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan bisnis (Haryuda, dkk., 2021). Pelatihan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teknis dalam penggunaan aplikasi desain, tetapi juga membangun pemahaman akan pentingnya identitas visual dalam membentuk citra produk (Chaerul, dkk., 2023).

Beberapa studi telah menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis menggunakan Canva dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan motivasi para peserta dalam menggunakan desain untuk memperkuat branding dan penjualan produk mereka (Munanjar, dkk., 2023). Pelatihan ini juga memberikan kontribusi bagi perkembangan UMKM, serta untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Selain itu, pelatihan desain grafis untuk pemasaran produk UMKM dapat memberikan manfaat bagi masyarakat dalam meningkatkan pengetahuan mengenai manfaat dan penggunaan teknologi informasi (Arifudin, dkk., 2024). Kegiatan ini dapat membantu pelaku UMKM dalam membuat desain grafis yang dapat digunakan sebagai media promosi dan kemasan produk. Dengan demikian, pelatihan desain berbasis software merupakan salah satu solusi strategis untuk menjembatani kesenjangan keterampilan tersebut.

2. METODE

Lokasi Pengabdian di Desa Cadassari Kabupaten Purwakarta selama bulan Maret - April 2025. Desa ini merupakan desa yang terletak diantara pedesaan, sehingga didalamnya masih terdapat persawahan. Potensi yang terdapat didesa cadasari adalah keadaan persawahaan (pertanian) yang cukup luas dan subur berpotensi untuk bercocok tanam dan berkebun dengan melakukan cocok tanam diperkarangan rumah. Mata pencaharian penduduk desa cadasaari sebagian besar adalah petani dan buruh, namun ada juga bekerja sebagai PNS dan pegawai swasta. Di desa Cadassari ini terdapat beberapa home industri yang menunjang perekonomian UMKM desa yaitu home indsutri paving block dan genteng beton yang memperkerjakan dan banyak menyerap pekerjaan warga atau masyarakat itu sendiri.



Gambar 1. Lokasi Desa Cadassari dari Universitas Islam DR KHEZ Muttaqien.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan dan dialog dengan perangkat desa serta pihak UMKM (BUMdes), diketahui bahwa daerah ini memiliki potensi ekonomi yang cukup besar. Potensi ini didukung oleh keberadaan BUMdes, di mana beberapa mata pencaharian masyarakat berasal dari industri rumahan yang memproduksi berbagai produk seperti paving block, genteng, batako, dan lain- lain.



Gambar 2. Cetakan Roster Dinding di UMKM Desa Cadassari.

Namun, terdapat beberapa permasalahan yang menghambat pengembangan BUMDes, terutama dalam hal penggunaan teknologi dan peralatan modern. Sebagian besar pelaku usaha masih menggunakan metode manual dalam proses produksi, dan pengelolaan keuangan. Hal ini berdampak pada rendahnya efisiensi dan produktivitas, serta menurunkan daya saing produk. Beberapa permasalahan spesifik yang dihadapi meliputi sistem perancangan gambar kerja atau desain produk belum terkomputerisasi dan rendahnya literasi digital di kalangan pelaku usaha, yang menghambat penerapan teknologi modern dalam operasional bisnis.

Metode yang digunakan adalah Community-Based Participatory Research (CBPR), yang menekankan pada kolaborasi aktif antara tim pengabdian dan komunitas dalam semua tahap proses. Strategi ini memungkinkan adanya kesetaraan, pemberdayaan, dan keberlanjutan hasil pelatihan. Metode pelaksanaan pelatihan terdiri dari beberapa tahapan. Pertama, workshop langsung yang mencakup pengenalan dan praktik penggunaan software desain. Kedua, pendampingan intensif diberikan kepada setiap peserta untuk memperoleh konsultasi desain yang sesuai dengan produk mereka. Ketiga, dilakukan studi kasus dan pemberian tugas, di mana setiap peserta diminta untuk membuat desain logo atau kemasan secara mandiri. Terakhir, diadakan evaluasi dan showcase hasil desain, yang dipresentasikan oleh peserta dalam forum desa.

Tahapan kegiatan pengabdian ini, ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat di Desa Cadassari.

No	Tahapan	Kegiatan Utama	Output
1	Persiapan	Survei awal, FGD, rekrutmen peserta	Pemetaan kebutuhan UMKM
2	Perencanaan	Penyusunan kurikulum pelatihan bersama komunitas	Jadwal pelatihan dan materi
3	Pelatihan	Pelatihan Canva & CorelDraw, studi kasus	Peningkatan keterampilan desain
4	Pendampingan	Bimbingan membuat desain produk masing-masing	Desain logo/kemasan siap cetak
5	Evaluasi	Refleksi, umpan balik, showcase produk	Evaluasi dampak dan rekomendasi

3. HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pelatihan Desain Berbasis Software untuk Membantu UMKM Lokal di Desa Cadassari Kabupaten Purwakarta” telah dilaksanakan dengan baik dan mendapatkan respons positif dari pelaku UMKM lokal. Kegiatan diawali dengan tahap identifikasi kebutuhan melalui survei dan Focus Group Discussion (FGD) yang melibatkan aparatur desa dan para pelaku usaha di Desa Cadassari. Dari hasil FGD, ditemukan bahwa sebagian besar pelaku UMKM memiliki keterbatasan dalam membuat desain kemasan, logo, dan media promosi digital, serta masih mengandalkan metode pemasaran konvensional.

Sebagai tindak lanjut dari hasil pemetaan tersebut, tim pelaksana menyusun program pelatihan desain berbasis software, dengan fokus pada dua aplikasi utama yaitu Canva (untuk desain ringan dan media sosial) dan CorelDRAW (untuk desain cetak dan kemasan produk). Subjek dampingan berjumlah 25 orang pelaku UMKM, yang terdiri atas pengusaha makanan ringan, kerajinan bambu, serta pengolahan hasil pertanian lokal. Seluruh peserta dilibatkan dalam proses perencanaan topik pelatihan, sehingga materi yang diberikan benar-benar sesuai dengan kebutuhan lapangan.



Gambar 3. Pelaksanaan Pelatihan Software di Desa Cadassari.

Pelatihan dilaksanakan selama enam minggu di Balai Desa Cadassari, dengan pertemuan tatap muka setiap akhir pekan. Materi pelatihan terbagi menjadi tiga kategori utama, yaitu: (1) Pengenalan desain dan identitas visual; (2) Penggunaan Canva untuk media sosial dan poster promosi; dan (3) Penerapan CorelDRAW untuk membuat logo dan desain kemasan produk. Pelatihan bersifat partisipatif, dengan metode praktik langsung, diskusi, serta studi kasus berdasarkan produk masing-masing peserta.

Setiap peserta diberikan tugas untuk mendesain ulang logo dan kemasan produk mereka menggunakan software yang telah diajarkan. Pada minggu keempat dan kelima, dilakukan sesi pendampingan individual, di mana tim pelaksana membantu peserta dalam mengembangkan desain sesuai karakteristik produk dan pasar yang dituju. Banyak peserta menyatakan bahwa ini adalah kali pertama mereka belajar menggunakan aplikasi desain, dan merasa terbantu karena pendekatan pelatihan yang sederhana dan kontekstual.

Dampak nyata dari kegiatan ini mulai terlihat pada minggu keenam, ketika peserta mempresentasikan hasil desain mereka dalam sesi “Showcase Karya UMKM.” Dari 25 peserta, lebih dari 80% berhasil menghasilkan desain logo atau kemasan produk yang baru dan lebih menarik secara visual. Beberapa peserta bahkan langsung mencetak kemasan barunya untuk keperluan pemasaran lokal maupun melalui media sosial. Partisipasi aktif dan antusiasme peserta menunjukkan keberhasilan pendekatan community-based participatory research (CBPR) yang digunakan dalam kegiatan ini.

Evaluasi dilakukan melalui angket dan wawancara terbuka. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 92% peserta merasa puas dengan pelatihan, 88% merasa mendapatkan keterampilan baru yang relevan, dan 76% menyatakan akan langsung menggunakan desain hasil pelatihan untuk kebutuhan usaha mereka. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat hubungan antara pelaku UMKM dan pemerintah desa, yang membuka peluang kolaborasi lanjutan, seperti pemasaran digital berbasis komunitas.

Salah satu keberhasilan tambahan yang tidak terduga adalah terbentuknya kelompok belajar desain informal antar peserta, yang berkomitmen untuk saling mendampingi dan berbagi keterampilan secara berkelanjutan. Beberapa peserta bahkan telah mengunduh aplikasi tambahan dan mulai bereksperimen dengan fitur-fitur baru di luar materi pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan semangat belajar mandiri dalam komunitas UMKM lokal.

Secara keseluruhan, pelatihan desain berbasis software ini terbukti efektif dalam membantu pelaku UMKM di Desa Cadassari untuk meningkatkan kapasitas visualisasi produk mereka. Kegiatan ini tidak hanya memberikan solusi praktis terhadap keterbatasan promosi, tetapi juga berkontribusi dalam memberdayakan masyarakat secara berkelanjutan. Ke depan, hasil kegiatan ini diharapkan menjadi inspirasi bagi desa-desa lain yang menghadapi tantangan serupa dalam pengembangan kapasitas pelaku UMKM.

4. DISKUSI

Pelatihan desain grafis berbasis software, seperti Canva, telah terbukti efektif dalam meningkatkan kapasitas pelaku UMKM dalam memasarkan produk mereka secara lebih profesional. Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterampilan peserta dalam menciptakan materi promosi yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pasar. Pendekatan partisipatif dalam pelatihan ini memungkinkan peserta untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi hasil. Metode ini sejalan dengan prinsip Community-Based Participatory Research (CBPR), yang menekankan kolaborasi antara peneliti dan komunitas dalam setiap tahap kegiatan (Novianti & Mardiaty, 2022).

Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta untuk menggunakan aplikasi desain grafis dalam pembuatan logo, kemasan produk, dan materi promosi lainnya. Studi oleh Saehan et al. (2023) juga menemukan bahwa pelatihan serupa dapat meningkatkan kualitas promosi produk UMKM melalui desain yang lebih menarik dan profesional. Selain peningkatan keterampilan teknis, pelatihan ini juga memberikan dampak positif terhadap motivasi dan kepercayaan diri peserta dalam mengembangkan usaha mereka. Hal ini sejalan dengan temuan dari Choirina et al. (2022), yang menyatakan bahwa pelatihan desain grafis dapat meningkatkan kreativitas dan semangat kewirausahaan pelaku UMKM.

Evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa puas dengan pelatihan yang diberikan dan berencana untuk menerapkan keterampilan yang diperoleh dalam usaha mereka. Studi oleh Fadlina dan Ulfa (2023) mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa

pelatihan desain grafis dapat meningkatkan citra bisnis dan daya saing UMKM di pasar. Kegiatan ini juga mendorong terbentuknya komunitas belajar di antara peserta, yang berkomitmen untuk saling mendukung dan berbagi pengetahuan dalam penggunaan aplikasi desain grafis. Hal ini menunjukkan potensi keberlanjutan dari program pelatihan dan pemberdayaan komunitas secara mandiri (Saehan et al., 2023).

Secara keseluruhan, pelatihan desain grafis berbasis software di Desa Cadassari memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kapasitas pelaku UMKM dalam memasarkan produk mereka secara lebih efektif. Kegiatan ini dapat dijadikan model untuk pengembangan program serupa di daerah lain yang menghadapi tantangan dalam pemasaran produk UMKM.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan desain berbasis software yang dilaksanakan di Desa Cadassari, Kabupaten Purwakarta, telah berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan kapasitas pelaku UMKM lokal dalam hal keterampilan desain grafis. Pelatihan ini mampu menjawab kebutuhan nyata para pelaku UMKM yang sebelumnya memiliki keterbatasan dalam menciptakan identitas visual dan materi promosi produk yang menarik. Dengan pendekatan partisipatif dan berbasis komunitas, pelatihan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teknis tentang penggunaan aplikasi Canva dan CorelDRAW, tetapi juga mendorong kolaborasi, kepercayaan diri, dan kreativitas peserta dalam mempresentasikan produknya secara lebih profesional. Mayoritas peserta mampu menghasilkan logo, kemasan, dan materi promosi mandiri yang layak digunakan dalam pemasaran digital maupun cetak. Partisipasi aktif dan antusiasme peserta selama pelatihan menunjukkan bahwa metode pendampingan yang disesuaikan dengan kebutuhan komunitas lebih efektif dalam proses pemberdayaan. Evaluasi kegiatan menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi, serta munculnya inisiatif lanjutan dari peserta untuk membentuk komunitas belajar desain secara informal. Dengan demikian, pelatihan ini memberikan kontribusi positif dalam pemberdayaan UMKM lokal melalui pendekatan teknologi dan pendidikan berbasis kebutuhan. Kegiatan ini dapat dijadikan model untuk diterapkan di wilayah lain dengan karakteristik serupa, sebagai bagian dari strategi penguatan ekonomi masyarakat berbasis teknologi digital dan kolaborasi komunitas.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kami menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat berjudul “Pelatihan Desain Berbasis Software untuk Membantu UMKM Lokal di Desa Cadassari Kabupaten Purwakarta.” Ucapan terima kasih secara khusus kami sampaikan kepada Kepala Desa Cadassari dan perangkat desa, yang telah memberikan izin, fasilitas, dan dukungan penuh selama proses kegiatan berlangsung. Para pelaku UMKM di Desa Cadassari, yang telah menunjukkan antusiasme, partisipasi aktif, dan semangat belajar yang tinggi dalam mengikuti seluruh rangkaian pelatihan. Tim pelaksana pengabdian, termasuk dosen, mahasiswa, dan relawan yang telah bekerja keras dalam menyusun materi, memfasilitasi pelatihan, serta melakukan pendampingan teknis selama program berjalan.

DAFTAR REFERENSI

- Arifudin, A., Sari, D. P., & Nugroho, R. A. (2024). Optimalisasi produk UMKM melalui pelatihan desain logo dan kemasan berbasis Canva. *Tintamas: Jurnal Pengabdian Indonesia Emas*, 1(1), 25–33.
- Chaerul Haviana, S. F., Waluyo Poetro, B. S., & Satrioajie, W. N. (2023). Pelatihan desain grafis sebagai langkah penjangkaran dan regenerasi pekerja kreatif pada UMKM GALGIL Indonesia. *Indonesian Journal of Community Service*, 3(2), 45–52.
- Choirina, P., Tjiptady, B. C., Fadliana, A., Rohman, M., Wahyudi, F., & Darajat, P. P. (2022). Peningkatan marketing UMKM dengan pelatihan desain grafis untuk Karang Taruna Desa Plandi, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Malang. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(1), 8–16.
- Fadlina, F., & Ulfa, K. (2023). Program pelatihan desain grafis dan branding kreatif untuk meningkatkan citra bisnis pada UMKM Sekar Handycraft Medan Tuntungan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Gemilang (JPMG)*, 3(2), 54–58.
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX menggunakan metode design thinking berbasis web pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Munanjar, A., Susilowati, G. G., & Utomo, I. W. (2023). Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva pada anggota PPSU Bambu Apus Jakarta Timur dalam pembuatan media cetak poster dan spanduk. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovasi Indonesia*, 1(1), 1–14.
- Novianti, N., & Mardiaty, E. (2022). Pengelolaan UMKM berbasis teknologi: Pendekatan community based participatory research. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), SNPPM2022EK-191–SNPPM2022EK-198.

- Saehan, A., Suryadi, S., & Pohan, T. H. (2023). Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan promosi produk UMKM. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Gemilang (JPMG)*, 3(2), 44–48.
- Yuliendra, R., Appin, A., Dunan, H., Aprinisa, A., Bintang, M., & Handayani, A. (2023). Pelatihan desain dengan Canva untuk UMKM sebagai upaya peningkatan branding produk. *Jurnal Pengabdian UMKM*, 3(1), 36–45.