

# Pelatihan Aplikasi Canva Berbasis AI sebagai Strategi Pengembangan SDM di KADIN Provinsi DKI Jakarta

**1\*Ferry Agustian Sukarno, 2Puguh Hiskiawan, 3Livia Christina, 4Cynthia Tipani Tio**

*<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Universitas Bunda Mulia Jakarta, Indonesia*

*<sup>2,3,4</sup> Data Science, Universitas Bunda Mulia Jakarta, Indonesia*

*E-mail: <sup>1</sup>fsukarno@bundamulia.ac.id , <sup>2</sup>phiskiawan@bundamulia.ac.id ,*

*<sup>3</sup>s36240028@student.ubm.ac.id, <sup>4</sup>s36240021@student.ubm.ac.id*

\*Corresponding Author

**Abstrak**—Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan pemanfaatan teknologi bagi pegawai Kamar Dagang dan Industri (KADIN) Provinsi DKI Jakarta. Sebagian besar pegawai KADIN termasuk dalam kelompok usia produktif menengah (35–50 tahun) yang memiliki pengalaman kerja tinggi, namun masih menghadapi tantangan dalam adaptasi terhadap perkembangan teknologi digital, khususnya aplikasi berbasis kecerdasan buatan. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Bunda Mulia menyelenggarakan pelatihan penggunaan aplikasi Canva berbasis Artificial Intelligence (AI) sebagai sarana peningkatan kompetensi SDM. Pelatihan mencakup pemahaman konsep dasar AI dalam desain grafis, pengenalan fitur-fitur otomatis Canva, serta praktik langsung dalam pembuatan materi visual seperti media sosial, presentasi, dan promosi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan peserta dalam mengoperasikan Canva secara mandiri dan kreatif, dengan efisiensi waktu kerja yang lebih baik. Selain itu, pelatihan ini juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya literasi digital dan kolaborasi berbasis teknologi dalam mendukung transformasi digital di lingkungan kerja KADIN.

**Kata Kunci**—Canva, kecerdasan buatan, KADIN, literasi digital

**Abstract**—This community service activity aims to enhance digital literacy and technological skills among employees of the Jakarta Chamber of Commerce and Industry (KADIN). Most participants, aged between 35 and 50, possess strong professional experience yet face challenges in adapting to emerging digital technologies, particularly those driven by artificial intelligence. To address this issue, the Faculty of Technology and Design at Universitas Bunda Mulia organized a training program focusing on the utilization of the AI-powered Canva application to strengthen human resource competencies. The program included an introduction to AI concepts in graphic design, exploration of Canva's intelligent features, and hands-on practice in creating visual materials such as social media posts, presentations, and promotional content. The outcomes demonstrated improved participants' ability to use Canva more efficiently, creatively, and independently. Furthermore, the training fostered greater awareness of the importance of digital literacy and technological adaptability in supporting organizational digital transformation within KADIN's work environment.

**Keywords**—Canva, artificial intelligence, KADIN, digital literacy

## 1. PENDAHULUAN

Dalam konteks dunia kerja modern, keberlangsungan dan keberhasilan sebuah organisasi atau perusahaan sangat bergantung pada keberadaan serta pengelolaan berbagai sumber daya pendukung. Sumber daya ini meliputi segala sesuatu yang digunakan organisasi untuk memastikan operasional berjalan lancar demi mencapai target serta visi bisnis yang telah ditetapkan [1]. Di antara beragam sumber daya strategis, Sumber Daya Manusia (SDM) menempati posisi sentral sebagai penggerak utama bagi tercapainya tujuan organisasi. SDM tidak hanya berfungsi sebagai pelaksana kebijakan, tetapi juga sebagai inovator, motivator, dan pengendali seluruh proses operasional yang berjalan dalam organisasi tersebut [2].

Peranan SDM sangat fundamental (tanpa ketersediaan tenaga kerja yang handal, kompeten, dan memiliki karakter yang kuat, berbagai sumber daya lain seperti modal, teknologi, hingga jaringan kerja sama tidak akan dapat dioptimalkan secara maksimal). Dalam realita, SDM menjadi penentu keberhasilan organisasi dalam mengelola dan memanfaatkan berbagai sarana yang ada agar mendatangkan nilai tambah bagi perusahaan [3]. Oleh karena itu, setiap organisasi membutuhkan manajemen SDM yang efektif; manajemen ini menyangkut perencanaan kebutuhan SDM, rekrutmen, pelatihan dan pengembangan, hingga pengelolaan karir dan kompensasi [4]. Tujuannya adalah memastikan setiap individu dalam perusahaan menjalankan tugasnya dengan efisien, mampu bekerja sama, serta adaptif terhadap perubahan situasi bisnis, terutama yang adopsinya sarat dengan tantangan teknologi dan inovasi [5].

Di dalam lingkungan organisasi seperti Kantor Kamar Dagang dan Industri (KADIN), hal ini juga sangat dirasakan. KADIN sebagai lembaga yang menampung aspirasi para pengusaha, berperan dalam menyediakan layanan advokasi kebijakan, fasilitasi perdagangan, pelatihan dan pengembangan keterampilan, serta mendukung promosi dan kolaborasi strategis antar pelaku usaha [6]. Uniknya, mayoritas staf pegawai KADIN Provinsi DKI Jakarta berasal dari generasi usia 35 hingga 50 tahun, atau yang biasa disebut generasi Baby Boomers. Generasi ini dikenal memiliki pengalaman kerja yang matang serta pengetahuan mendalam di bidangnya masing-masing, namun sering kali dihadapkan pada tantangan berupa keterbatasan dalam mengadopsi teknologi terbaru [7].

Salah satu permasalahan konkret yang sering dihadapi adalah kurang optimalnya penguasaan terhadap aplikasi perkantoran modern, termasuk Canva yang kini dilengkapi dengan fitur berbasis kecerdasan buatan (AI) [8]. Hambatan seperti inilah yang terkadang memperlambat kinerja, mengurangi efisiensi administratif, hingga berpotensi menghambat percepatan pengambilan keputusan dalam pekerjaan sehari-hari. Guna menjawab tantangan tersebut, upaya pengembangan SDM menjadi strategi penting yang tak bisa dinegosiasikan. Setiap individu di lingkungan KADIN Provinsi DKI Jakarta perlu mendapatkan pelatihan secara berkala yang berorientasi pada penguatan literasi digital dan keterampilan aplikasi teknologi. Fakultas Teknologi dan Desain (FTD) Universitas Bunda Mulia melihat kebutuhan ini dengan menyelenggarakan program pelatihan khusus yang fokus pada pemanfaatan aplikasi Canva, terutama fitur-fitur AI-nya [9][10].

Tujuan utama dari pelatihan ini adalah agar para pegawai tidak hanya memahami teori secara konseptual, namun juga memiliki kemampuan aplikatif melalui praktik langsung. Materi yang diberikan meliputi pembuatan desain media sosial, presentasi, marketing, kartu undangan, hingga logo. Peserta didorong untuk menguasai seluruh proses tersebut secara sistematis sehingga mampu menerapkan secara langsung di lingkungan kerja mereka.

Strategi pelatihan ini juga diharapkan dapat memberikan dampak positif secara kolektif. Melalui penguasaan teknologi dan aplikasi digital, pegawai akan meningkatkan produktivitas, efisiensi, dan kualitas hasil kerja mereka. Selain itu, kemampuan pemanfaatan fitur AI tidak hanya memperlancar proses pembuatan desain, namun juga mendukung kolaborasi serta komunikasi internal yang lebih efektif. Dalam konteks budaya kerja, pegawai yang terampil dalam teknologi perkantoran modern tidak hanya dapat bergerak secara mandiri dalam mengatasi permasalahan, tapi juga mendorong terciptanya lingkungan kerja yang lebih adaptif, inovatif, dan kolaboratif [11].

Harapannya, setelah mengikuti rangkaian pelatihan berbasis aplikasi Canva dan AI ini, staf KADIN Provinsi DKI Jakarta tidak hanya mampu bergerak lebih produktif dan efisien, namun juga menjadi pionir perubahan budaya kerja yang mampu memanfaatkan perkembangan teknologi untuk kejayaan organisasi di masa depan. Mengingat dinamika dunia bisnis yang kian digital, pengembangan SDM dengan orientasi literasi dan keterampilan teknologi menjadi investasi strategis agar organisasi tetap relevan serta

unggul menghadapi tantangan global. Peran sumber daya dalam ranah dunia kerja sangatlah penting demi menjamin kelancaran operasional organisasi, baik itu lembaga pemerintahan, perusahaan swasta, maupun institusi bisnis lainnya [8]. Sumber daya yang dimaksud tidak hanya berupa modal atau aset fisik semata, tetapi juga mencakup waktu, pengetahuan, jaringan, dan terutama Sumber Daya Manusia (SDM). SDM merupakan pilar utama yang menentukan kemampuan organisasi dalam menjalankan program, merencanakan strategi, dan menanggapi dinamika pasar yang terus berkembang. Daya saing bisnis suatu perusahaan sangat bergantung pada kualitas serta kompetensi SDM yang dimilikinya [6]. Apabila perusahaan berhasil menyediakan SDM yang cukup dan berkualitas, baik dari segi hard skill maupun soft skill, maka perusahaan tersebut akan memiliki modal kuat untuk meraih keberhasilan, menghadapi kompetisi industri, serta mengembangkan inovasi yang berkelanjutan.

SDM sendiri membawa dampak besar dalam berbagai aspek, mulai dari pelaksanaan fungsi operasional harian hingga proses pengambilan keputusan, inovasi, serta pengembangan bisnis jangka panjang. Karena alasan tersebut, setiap organisasi sepatutnya mengelola SDM secara sistematis melalui program pelatihan dan pengembangan kompetensi yang terstruktur. Latihan ini tidak hanya bertujuan untuk memperkuat keterampilan teknis dan non-teknis seperti komunikasi, kepemimpinan, kerja tim, dan pemecahan masalah, tetapi juga memastikan bahwa pegawai mampu beradaptasi dengan tuntutan revolusi teknologi digital yang kini makin merasuki dunia usaha dan lingkungan kerja [12].

Dalam konteks Kantor Kamar Dagang dan Industri (KADIN) Provinsi DKI Jakarta, tuntutan peningkatan SDM semakin nyata. KADIN sebagai organisasi yang memberikan jasa advokasi kebijakan, akses informasi bisnis, pelatihan, fasilitasi perdagangan, dan promosi kolaborasi antar pelaku usaha, sangat menggantungkan keberhasilan layanannya pada kualitas staf pegawai yang dimiliki. Mayoritas pegawai KADIN Provinsi DKI Jakarta berusia 35–50 tahun, tergolong generasi Baby Boomers yang memiliki pengalaman kerja mendalam di bidang masing-masing. Namun, kelompok generasi ini kerap menghadapi tantangan dalam menyesuaikan diri dengan laju perkembangan teknologi, khususnya dalam penggunaan aplikasi digital seperti Canva yang kini dilengkapi fitur Artificial Intelligence (AI) [13].

Hambatan dalam penguasaan aplikasi digital sering berdampak pada kelambanan kerja, rendahnya efisiensi, maupun menurunnya akurasi dalam pelaksanaan tugas administratif dan operasional [14]. Oleh sebab itu, pelatihan teknologi (khususnya Canva berbasis AI) sangat relevan dilakukan guna membantu pegawai mengatasi keterbatasan teknologi, mempercepat proses kerja, dan menyesuaikan diri dengan ekosistem kerja modern yang semakin digital. Kesadaran bahwa pengembangan SDM harus menyeluruh dan berkesinambungan menjadi landasan utama bagi Fakultas Teknologi dan Desain (FTD) Universitas Bunda Mulia untuk menyelenggarakan program pelatihan bertajuk pemanfaatan Canva AI untuk mendukung pekerjaan administratif dan komunikasi visual modern [11], [14].

Pelatihan dirancang agar peserta tidak hanya memahami teori dasar AI dan Canva, tetapi juga memperoleh pengalaman praktik secara langsung: mulai dari pembuatan desain media sosial, presentasi, materi pemasaran, kartu undangan, hingga pembuatan logo. Peserta diberikan ruang untuk mengeksplorasi berbagai fitur AI pada Canva sehingga mampu menghasilkan desain yang relevan dengan tuntutan pekerjaan mereka sehari-hari. Pelatihan ini bertujuan meningkatkan literasi digital, memperkaya pengetahuan praktis, dan memperkuat kemampuan beradaptasi para pegawai terhadap teknologi baru [10], [15].

Ke depannya, harapan dari pelatihan ini adalah staf pegawai KADIN Provinsi DKI Jakarta mampu bekerja lebih produktif dan efisien, berkolaborasi secara optimal, serta meningkatkan kualitas output kerja melalui implementasi teknologi digital. Penguasaan Canva berbasis AI diharapkan dapat memperbaiki komunikasi serta presentasi data, sekaligus menumbuhkan kemandirian dalam menyelesaikan masalah aplikasi kantor secara teknis. Selain itu, peningkatan keterampilan ini diharapkan membawa perubahan positif pada budaya kerja di lingkungan KADIN Provinsi DKI Jakarta , yakni terciptanya kolaborasi lebih harmonis, atmosfer inovatif, dan fleksibilitas dalam menghadapi tantangan masa depan. Dengan demikian, SDM KADIN Provinsi DKI Jakarta tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga agen perubahan yang mempercepat transformasi digital organisasi secara berkelanjutan

## 2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan metode pelatihan partisipatif yang menggabungkan pendekatan teoritis dan praktis dalam satu rangkaian kegiatan. Pelaksanaan dilakukan secara tatap muka di Kantor Kamar Dagang dan Industri (KADIN) Provinsi DKI Jakarta, berlokasi di Kompleks Perkantoran Majapahit Permai, Jl. Majapahit No.18–20, Petojo Selatan, Kecamatan Gambir, Kota Jakarta Pusat, pada hari Rabu, 28 Mei 2025, pukul 13.00–15.00 WIB. PKM ini merupakan bagian dari upaya Universitas Bunda Mulia dalam memperkuat literasi digital dan keterampilan desain berbasis kecerdasan buatan (AI) di kalangan masyarakat profesional.

Peserta kegiatan terdiri dari delapan orang staf KADIN Provinsi DKI Jakarta, dengan narasumber dari Universitas Bunda Mulia, yaitu Ferry Agustian Sukarno, S.Sn., M.Sn. (Program Studi Desain Komunikasi Visual) dan Puguh Hiskiawan, S.Si., M.Si., Ph.D. (Program Studi Data Science). Kegiatan ini juga melibatkan dua mahasiswa Program Studi Data Science, yaitu Cynthia Tipani Tio dan Livia Christina, sebagai asisten pelaksana.

### a Persiapan Kegiatan

Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi antara tim dosen dan pihak KADIN DKI Jakarta untuk menentukan kebutuhan pelatihan serta waktu pelaksanaan. Tim pelaksana menyusun modul pelatihan Canva berbasis AI dengan pendekatan pembelajaran aplikatif yang memadukan teori desain komunikasi visual dan penerapan teknologi kecerdasan buatan.

Persiapan teknis meliputi pengaturan tempat, perangkat komputer dan jaringan internet, serta alat bantu visual seperti proyektor dan dokumentasi kegiatan. Selain itu, tim juga menyiapkan akun Canva AI dan contoh prompt yang akan digunakan dalam sesi praktik agar pelatihan dapat berjalan efisien dan interaktif.

### b Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara langsung melalui enam sesi utama yang saling terintegrasi, yaitu:

- 1) Persiapan AI-Canva: pengenalan dasar aplikasi dan fitur kecerdasan buatan;
- 2) Desain Media Sosial: pelatihan membuat konten visual yang menarik dan efektif;
- 3) Desain Presentasi: pembuatan slide profesional dengan Canva AI;
- 4) Desain Marketing: pembuatan materi promosi seperti poster dan brosur digital;
- 5) Desain Kartu Undangan: perancangan undangan digital yang cepat dan estetis;
- 6) Desain Logo: eksplorasi fitur AI dalam menciptakan identitas visual yang konsisten.

Metode pelatihan yang digunakan terdiri atas presentasi, demonstrasi, praktik langsung, dan diskusi interaktif [10], [13], [14]. Pada tahap presentasi, narasumber memberikan penjelasan teoritis mengenai dasar penggunaan Canva AI, termasuk konsep prompting dan fungsi-fungsi utama dalam pembuatan desain. Tahap demonstrasi dilakukan dengan menunjukkan langkah-langkah penggunaan prompt secara langsung sehingga peserta dapat memahami alur kerja secara visual [16].

Selanjutnya, tahap praktik memberi kesempatan peserta mencoba secara mandiri dengan bimbingan narasumber dan mahasiswa pendamping. Sesi diskusi dilakukan secara interaktif agar peserta dapat bertukar pengalaman, mengajukan pertanyaan, dan mendiskusikan solusi atas kendala yang dihadapi selama proses pelatihan.

### c Evaluasi Kegiatan

Evaluasi pelatihan dilakukan untuk menilai tingkat keberhasilan dan dampak kegiatan terhadap peningkatan kompetensi peserta. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung, diskusi akhir sesi, dan peninjauan hasil desain yang dibuat oleh peserta. Indikator keberhasilan mencakup:

- 1) kemampuan peserta memahami dan mengoperasikan fitur AI pada Canva;
- 2) peningkatan efisiensi waktu dalam proses desain;
- 3) peningkatan kemandirian dan kreativitas peserta dalam menghasilkan karya visual.

Selain itu, dokumentasi kegiatan berupa foto, hasil desain peserta, dan catatan interaksi pelatihan dikumpulkan sebagai bukti pelaksanaan dan akan disajikan pada bagian hasil dan pembahasan.

Melalui kombinasi metode presentasi, demonstrasi, praktik, dan evaluasi reflektif ini, kegiatan PKM diharapkan mampu memberikan dampak nyata dalam peningkatan literasi digital dan kemampuan desain berbasis kecerdasan buatan di lingkungan kerja KADIN Provinsi DKI Jakarta.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a Hasil Yang Dicapai

Kegiatan pelatihan “Cara Membuat Desain Menggunakan Canva AI” yang dilaksanakan di Kantor KADIN Provinsi DKI Jakarta menghasilkan beberapa luaran yang menunjukkan peningkatan kemampuan peserta dalam literasi digital dan penerapan kecerdasan buatan di bidang desain komunikasi visual. Seluruh peserta yang terdiri dari delapan staf pegawai KADIN DKI Jakarta mengikuti kegiatan ini dengan antusias, terutama karena materi yang disampaikan bersifat aplikatif dan relevan dengan kebutuhan kerja mereka dalam menghasilkan konten digital lembaga.

Pada awal kegiatan, tim pelaksana dari Universitas Bunda Mulia memberikan pengantar terkait konsep AI-assisted design serta dasar penggunaan fitur-fitur Canva berbasis kecerdasan buatan. Peserta diperkenalkan pada cara kerja prompting, teknik eksplorasi gaya visual otomatis, dan pengaturan tata letak profesional. Tahap ini menjadi pondasi penting dalam menumbuhkan pemahaman peserta mengenai potensi AI dalam membantu proses kreatif (Gambar 1).



Gambar 1. Sesi pengenalan Canva AI oleh tim pelaksana Universitas Bunda Mulia.

Selanjutnya, peserta mengikuti sesi praktik pembuatan desain media sosial dengan menggunakan fitur Magic Design dan Text to Image. Pada tahap ini, mereka dilatih menghasilkan konten visual yang komunikatif, menarik, dan konsisten dengan identitas kelembagaan. Peserta mampu membuat desain unggahan promosi kegiatan internal dan publikasi kegiatan KADIN secara mandiri dengan bantuan fitur kecerdasan buatan.



Gambar 2. Contoh hasil desain media sosial peserta menggunakan Canva AI

Pada sesi berikutnya, peserta berlatih membuat template presentasi korporat dengan gaya profesional. Dengan memanfaatkan rekomendasi tata letak otomatis dan AI style transfer, peserta berhasil mengonversi teks sederhana menjadi presentasi yang menarik secara visual. Tahapan ini memperlihatkan peningkatan keterampilan teknis dan estetika digital yang signifikan.

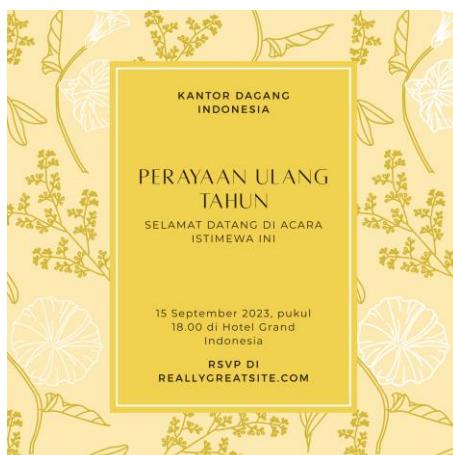


Gambar 3. Hasil rancangan template presentasi profesional oleh peserta pelatihan.

Kemudian, pelatihan berlanjut pada pembuatan materi promosi pemasaran dan undangan digital. Peserta dilatih menyesuaikan warna, tipografi, dan elemen visual menggunakan bantuan AI untuk mencapai hasil yang harmonis dan efisien waktu. Beberapa peserta bahkan berhasil menyesuaikan desain promosi dengan kebutuhan branding organisasi.



Gambar 4. Desain poster promosi digital yang dibuat dengan bantuan Canva AI.



Gambar 5. Desain undangan digital hasil karya peserta pelatihan.

Pada tahap terakhir, peserta diperkenalkan pada pembuatan logo dengan fitur Text to Image. Kegiatan ini mendorong eksplorasi kreatif di mana peserta dapat mengubah ide verbal menjadi bentuk visual yang orisinal. Hasil yang dihasilkan cukup beragam dan menunjukkan kemampuan adaptasi teknologi AI dalam mendukung inovasi desain kelembagaan (Gambar 6).



Gambar 6. Contoh desain logo yang dihasilkan melalui fitur Text to Image Canva AI.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan berlangsung kondusif dan interaktif. Tim pelaksana dan peserta aktif berdiskusi dalam setiap sesi praktik (Gambar 7).



Gambar 7. Proses diskusi dan pendampingan langsung oleh dosen dan mahasiswa Universitas Bunda Mulia.

Kegiatan diakhiri dengan sesi refleksi bersama dan dokumentasi foto yang menandai keberhasilan pelaksanaan program (Gambar 8). Berdasarkan keseluruhan hasil yang diperoleh, kegiatan PKM ini dinilai berhasil meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan kepercayaan diri peserta dalam memanfaatkan Canva AI untuk kebutuhan desain komunikasi visual di lingkungan KADIN Provinsi DKI Jakarta.



Gambar 8. Foto bersama antara tim pelaksana dan peserta pelatihan Canva AI di KADIN DKI Jakarta.

### b Analisa Pelatihan

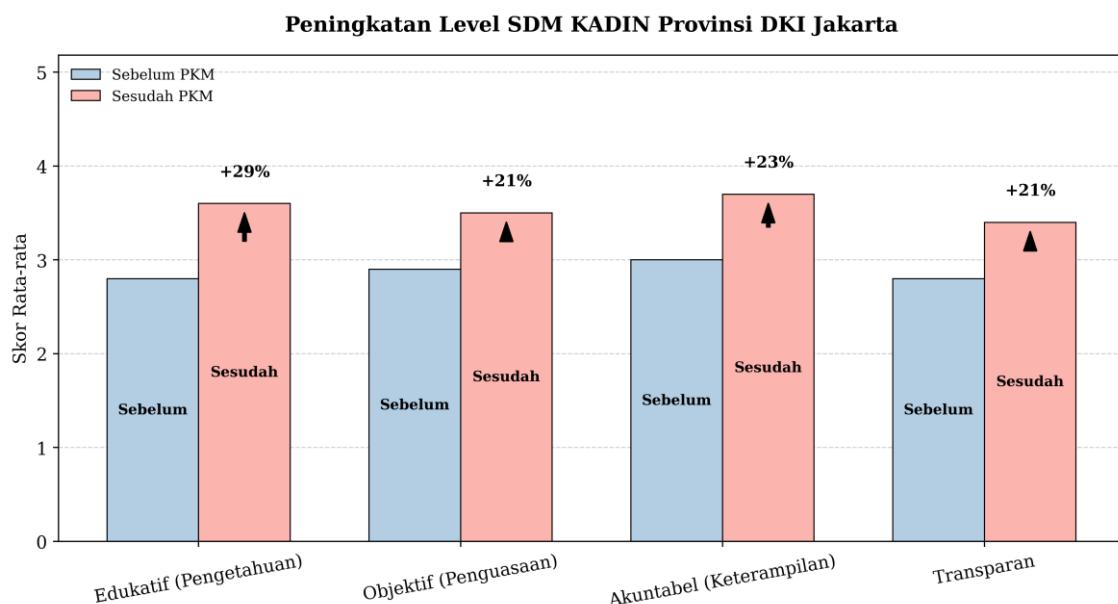
Dalam rangka mengevaluasi efektivitas pelatihan yang telah diselenggarakan, Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Bunda Mulia (FTD UBM) membagikan kuesioner umpan balik kepada seluruh peserta. Instrumen evaluasi ini mencakup empat aspek utama, yaitu edukatif (pengetahuan), objektif (penguasaan), akuntabel (keterampilan), dan transparan.

Setiap indikator dinilai menggunakan skala Likert 1–4, di mana skor 1 menunjukkan sangat tidak puas dan skor 4 menunjukkan sangat puas. Hasil rekapitulasi penilaian peserta disajikan pada Tabel 1, yang menunjukkan rata-rata skor sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM).

Tabel 1. Rekapitulasi Skor Rata-rata Evaluasi Pelatihan Canva Berbasis AI

Aspek Evaluasi	Sebelum PKM	Sesudah PKM	Peningkatan (%)
Edukatif (Pengetahuan)	2.8	3.6	+29%
Objektif (Penguasaan)	2.9	3.5	+21%
Akuntabel (Keterampilan)	3.0	3.7	+23%
Transparan	2.8	3.4	+21%

Gambar 9 berikut menggambarkan visualisasi dari data tersebut, menampilkan peningkatan skor pada setiap aspek penilaian.



Gambar 9. Peningkatan Level SDM KADIN Provinsi DKI Jakarta berdasarkan empat aspek evaluasi pelatihan.

Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh peningkatan skor yang signifikan pada seluruh aspek penilaian, dengan kenaikan rata-rata antara 21% hingga 29%. Analisis terperinci dari masing-masing indikator dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Aspek Edukatif (Pengetahuan) mengalami peningkatan sebesar 29%, menandakan efektivitas pelatihan dalam memenuhi kebutuhan staf KADIN Provinsi DKI Jakarta. Materi yang disampaikan dinilai mampu memperluas wawasan peserta mengenai pemanfaatan fitur AI pada Canva untuk menghasilkan desain grafis yang lebih kreatif dan efisien.
- 2) Aspek Objektif (Penguasaan) meningkat sebesar 21%, menunjukkan relevansi materi pelatihan dengan kebutuhan dan tantangan nyata staf KADIN. Penggunaan prompt AI dalam Canva dinilai aplikatif karena dapat langsung diterapkan untuk pembuatan materi promosi, laporan, dan publikasi digital lembaga.
- 3) Aspek Akuntabel (Keterampilan) meningkat sebesar 23%, menandakan penyampaian materi yang sistematis, jelas, dan mudah dipahami. Pendekatan hands-on session membantu peserta menguasai konsep teknis secara efektif melalui praktik langsung.

- 4) Aspek Transparan juga meningkat sebesar 21%, menunjukkan partisipasi dan keterlibatan aktif peserta selama pelatihan. Proses belajar berlangsung dua arah dan interaktif, menciptakan suasana pembelajaran yang terbuka dan kolaboratif.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kemampuan peserta dalam aspek pengetahuan, penguasaan, dan keterampilan praktis. Keterlibatan aktif selama kegiatan juga menegaskan bahwa pelatihan berbasis AI berpotensi besar memperkuat literasi digital dan inovasi di lingkungan kerja. Temuan ini menjadi dasar bahwa pelatihan yang dirancang secara sistematis, interaktif, dan kontekstual mampu berkontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas SDM KADIN Provinsi DKI Jakarta.

### c Pembahasan

Kegiatan pelatihan yang diselenggarakan oleh Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Bunda Mulia (FTD UBM) bersama KADIN Provinsi DKI Jakarta menunjukkan peningkatan signifikan dalam kompetensi sumber daya manusia, terutama dalam literasi digital dan penerapan kecerdasan buatan (AI) untuk desain grafis berbasis Canva. Hasil evaluasi yang tinggi pada aspek edukatif, objektif, akuntabel, dan transparan menegaskan bahwa pelatihan ini efektif dalam membantu peserta beradaptasi dengan transformasi digital di lingkungan organisasi dan kewirausahaan.

Dari sisi pembelajaran, peningkatan pada aspek edukatif menunjukkan bahwa pelatihan ini memperluas pemahaman peserta terhadap konsep AI-assisted design sekaligus menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif dalam menghasilkan konten visual yang profesional. Pendekatan learning by doing melalui praktik langsung di Canva AI terbukti efektif, sejalan dengan model experiential learning Kolb (1984), di mana keterlibatan aktif peserta memperkuat pemahaman dan keterampilan praktis. Materi pelatihan yang relevan dan aplikatif memungkinkan peserta menghasilkan karya desain yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan promosi, branding, dan komunikasi digital.

Selain itu, dinamika pelatihan yang interaktif dan kolaboratif menciptakan suasana belajar yang terbuka dan partisipatif. Diskusi dan tanya jawab antara narasumber dan peserta memperkuat transfer pengetahuan serta membangun kepercayaan diri peserta dalam menggunakan teknologi desain berbasis AI. Secara keseluruhan, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi digital staf KADIN, tetapi juga memperkuat jejaring akademik-industri. Kegiatan ini dapat dijadikan model kemitraan strategis dalam pengembangan sumber daya manusia yang kreatif, adaptif, dan siap menghadapi era transformasi digital.

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat bertajuk “Cara Membuat Desain Menggunakan Canva AI” oleh Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Bunda Mulia bersama KADIN Provinsi DKI Jakarta berhasil meningkatkan literasi digital dan keterampilan peserta dalam pemanfaatan kecerdasan buatan untuk desain grafis. Melalui pendekatan teori, demonstrasi, dan praktik langsung, peserta mampu memahami konsep dasar AI dan mengaplikasikannya secara efektif.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pada seluruh aspek penilaian, yang mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam mendukung peningkatan kompetensi digital staf KADIN. Ke depan, kegiatan serupa dapat dikembangkan dengan fokus pada penerapan Generative AI for Visual Communication serta pendampingan berkelanjutan agar hasil pelatihan dapat diterapkan secara optimal di lingkungan kerja. Program ini diharapkan menjadi model penguatan kapasitas sumber daya manusia yang adaptif, kreatif, dan siap menghadapi tantangan transformasi digital di Indonesia.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. D. Rahmawati, A. Z. A. Al-Habsyi, and M. Mardiyah, “Pengembangan Sumber Daya Manusia Dalam Meningkatkan Produktivitas Kinerja Pegawai,” *An-Nadzir J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 02, pp. 107–123, 2024, doi: 10.55799/annadzir.v2i02.572.
- [2] S. B. W. Tjan, L. Alhazami, K. Angelita, and A. Agfara, “Strategi Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia Berdasarkan Jabatan Pada Perkebunan Nusantara V Sei Rokan Afd X,” *J. Ekon. Manaj. dan Perbank.* (*Journal Econ. Manag. Banking*), vol. 8, no. 1, p. 8, 2022, doi: 10.35384/jemp.v8i1.264.

- [3] E. Aditya, M. Haikal, and R. Darma Putra, "Strategi Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia Melalui Manajemen Sdm Di Era Global," *Econ. Learn. Exp. Soc. Think. Educ.* J., vol. 4, no. 2, pp. 151–159, 2024, doi: 10.58890/eleste.v4i2.229.
- [4] W. Asih, "Peningkatan Kinerja Sumber Daya Manusia Melalui Inisiatif Dan Orientasi Pembelajaran Serta Kemampuan Penyesuaian," *J. Ekon. dan Bisnis*, vol. 18, no. 1, p. 96, 2017, doi: 10.30659/ekobis.18.1.96-105.
- [5] Sela Septiana, Riyanto Nur Wicaksono, Afifah Widiya Saputri, Nizar Azmi Fawwazillah, and Mochammad Isa Anshori, "Meningkatkan Kompetensi Sumber Daya Manusia Untuk Masa Yang Mendatang," *Student Res.* J., vol. 1, no. 5, pp. 446–466, 2023, doi: 10.55606/srjyappi.v1i5.705.
- [6] Yudha Johansyah, "PERANAN KADIN DALAM PEMBANGUNAN DI SUMATERA UTARA," *PESPEKTIF*, vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2013.
- [7] P. Hiskiawan, J. William, L. Feliupe, and T. Jansel, "A Hybrid Data Science Framework for Forecasting Bitcoin Prices using Traditional and AI Models," *J. Appl. Informatics Comput.*, vol. 9, no. 5, pp. 2089–2101, 2025.
- [8] N. A. A. S. Billah and K. D. K. A. Wardani, "Optimalisasi Digital Branding Kadin Bali Melalui Edukasi Canva Dan Pengelolaan Media Sosial," *J. Abdimas Gorontalo*, vol. 6, no. 2, pp. 74–81, 2023, doi: 10.30869/jag.v6i2.1214.
- [9] F. Mahardhika, M. L. Haryanti, and P. Hiskiawan, "Performance Evaluation of Speech Emotion Recognition Using Hybrid Feature Selection and Machine Learning," in 2025 4th International Conference on Creative Communication and Innovative Technology (ICCIT), 2025, pp. 1–7. doi: 10.1109/ICCIT65724.2025.11166879.
- [10] M. Langkah and C. Tangan, "PELATIHAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DAN CANVA UNTUK PEMBELAJARAN LEBIH EFEKTIF BAGI SISWA SD NEGERI KLEDOKAN Prilla," *J. Literasi Indones.*, vol. 2, no. 4, pp. 148–158, 2025, [Online]. Available: <https://jli.staiku.ac.id/index.php/st/index%0APELATIHAN>
- [11] R. Alit, P. Nerisafitra, and E. Yohannes, "Pemanfaatan Canva AI Guna Meningkatkan Kreatifitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Pagerwojo," *J. Lintas Karsa*, vol. 1, no. 1, pp. 34–42, 2024.
- [12] G. Suksmono Aji and I. Khairil Mala, "Meningkatkan Kualitas SDM Untuk Mencapai Keunggulan Kompetitif Perusahaan di Era Digital: Tren, Inovasi, dan Tantangan," *J. Manaj. dan Ekon. Kreat.*, vol. 2, no. 3, pp. 1–17, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.59024/jumek.v2i3.357>
- [13] T. A. Maulid, Maulana, and Isrok'atun, "Keterampilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva," *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 13, no. 1, pp. 281–294, 2024, [Online]. Available: <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/485>

- [14] Sangkot Idris Ritonga dan Mesra Wati Ritonga dkk, “Pemanfaatan ai dan canva dalam pembuatan media pembelajaran kreatif untuk dosen dan guru,” J-COSCIS, vol. 5, no. 2, pp. 263–271, 2025.
- [15] Zuha Prisma Salsabila, Adheari Sya’ban Nugrohaji, Hasan Badri, Ahmad Shodiq, and Hisbullah Huda, “Pengaruh Media Canva Berbantuan Artificial Intelligence terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal dan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik di MIN 1 Sidoarjo,” AR-RIAYAH J. Pendidik. Dasar, vol. 8, no. 2, pp. 265–282, 2024, doi: 10.29240/jpd.v8i2.10341.
- [16] F. Joanda Kaunang, A. Pramana Thenata, B. Hakim, D. Fernando Nainggolan, P. Hisikiawan, and Ranny, “Sound Engine Based In-Situ Environment Leveraging Neural Network Classification Algorithm,” in 2025 IEEE International Conference on Artificial Intelligence for Learning and Optimization (ICoAILO), 2025, pp. 352–358. doi: 10.1109/ICoAILO66760.2025.11156048.