

PEMBERDAYAAN PENGRAJIN SONGKET MELALUI PENDAMPINGAN APLIKASI DESAIN GRAFIS DI DESA LIMBANG JAYA

¹Bambang Suprihatin, ²Sugandi Yahdin, ³Sri Indra Maiyanti, ⁴Rifkie Primartha, ^{5*}Anita Desiani, ⁶Dite Geovani, ⁷Redina An Fadhila Chaniago, ⁸Nyayu Chika Marselina, ⁹Aulia Salsabila, ¹⁰Ira Rayyani

^{1,2,3,5,6,7,8,9,10} Program Studi Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Sriwijaya

⁴ Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Sriwijaya

*anita_desiani@unsri.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 23 November 2022

Disetujui : 25 Januari 2023

Kata Kunci :

Limbang Jaya, Penjualan,
Pemasaran, Produk, *Canva*

ABSTRAK

Kain tenun songket merupakan salah satu aset budaya di Sumatera Selatan. Salah satu desa di Sumatera Selatan yang memproduksi kain tenun songket adalah Desa Limbang Jaya. Penjualan kain tenun songket dan produk lainnya di Desa Limbang Jaya masih dalam skala terbatas sehingga jangkauan pemasaran kain tenun songket produksi Desa Limbang Jaya belum mencakup pasar yang luas. Strategi pemasaran secara online merupakan salah satu faktor penting dalam mempromosikan suatu produk agar dapat menjangkau lebih banyak konsumen. Untuk itu, dilakukan pendampingan panduan penggunaan aplikasi *Canva* bagi masyarakat Desa Limbang Jaya khususnya para pengrajin kain tenun songket untuk melakukan pemasaran secara online melalui postingan pada platform media sosial sehingga memiliki tampilan yang menarik dan informatif. Dalam pelaksanaannya, kegiatan pendampingan masyarakat ini dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan kegiatan dan evaluasi. Setelah dilaksanakannya kegiatan pendampingan kepada masyarakat ini dapat dilihat dari hasil pre-test dan post-test masyarakat Desa Limbang Jaya telah memahami materi dan mampu menerapkan secara langsung penggunaan aplikasi *Canva*, dengan ini masyarakat Desa Limbang Jaya dapat meningkatkan penjualan kain tenun songket ataupun produk lainnya dalam cakupan pasar yang lebih luas.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 23 November 2022

Accepted : 25 Januari 2023

Keywords:

Community assistance, product
marketing, *Canva* application

ABSTRACT

Songket woven fabric is one of the cultural assets in South Sumatra. One of the villages in South Sumatra that produces songket woven fabric is Limbang Jaya Village. Sales of songket woven fabrics and other products in Limbang Jaya Village are still on a limited scale so the songket woven fabrics produced by Limbang Jaya Village do not yet cover a wide market. Online marketing strategy is one of the important factors in promoting a product to reach more customers. For this reason, guidance on using the Canva application was carried out for the people of Limbang Jaya Village, especially songket woven fabric craftsmen to do online marketing through social media platforms so they have attractive and informative sales. In practice, this activity is carried out in three stages: preparation, implementation, and

evaluation. It can be seen from the results of the pre-test and post-test that the people of Limbang Jaya Village have understood the material and can apply the use of Canva, and the people of Limbang Jaya Village can increase songket woven fabrics or other products sales in wider market reach.

1. PENDAHULUAN

Sumatera Selatan adalah salah satu provinsi di pulau Sumatera. Sumatera Selatan memiliki luas wilayah 87.017,41 km² (Amelia and Guswandi, 2021). Sumatera Selatan memiliki beberapa aset budaya. Salah satu warisan budaya yang ada di Sumatera Selatan adalah kain tenun songket (Desiani *et al.*, 2021). Kain tradisional tersebut biasanya digunakan pada saat kegiatan tradisi tertentu, seperti upacara pernikahan, penyambutan tamu agung, dan lain sebagainya (Waluyati, Kurnisar and Sulkipani, 2016). Terdapat beberapa desa di Sumatera Selatan yang menjadi tempat penghasil kain songket tenun. Salah satu desa yang memproduksi kain songket tenun adalah Desa Limbang Jaya (Yunisvita and Andaiyani, 2021).

Desa Limbang Jaya merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Tanjung Batu Kabupaten Ogan Ilir. Penduduk Desa Limbang Jaya berprofesi sebagai pengrajin besi (pandai besi) dan penenun songket. Profesi penenun songket di Desa Limbang Jaya sebagian besar dilakukan oleh ibu-ibu (Irmeilyana, Ngudiantoro and Desiani, 2018). Pemasaran produk songket yang ada di Desa Limbang Jaya masih dilakukan dengan cara promosi mulut ke mulut atau berkunjung ke daerah-daerah lainnya.

Adapun cara promosi lainnya yang juga biasa dilakukan adalah dengan membawa produk songket yang dibuat ke pasar kalangan atau mengunjungi penjual produk di pasar tradisional. Hal tersebut dapat menyebabkan perkembangan usaha songket menjadi lebih lambat sehingga menghabiskan banyak waktu dan dana. Jangkauan pemasaran kain songket yang diproduksi, belum mencakup pasar yang luas karena keterbatasan cakupan penjualan kain songket di Desa Limbang Jaya (Ermatita *et al.*, 2019).

Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat berbagai kalangan di dunia bisnis menggunakan media pemasaran berbasis teknologi sebagai sarana promosi produk sehingga informasi produk lebih mudah di akses dan didapatkan oleh konsumen (Imron, Ong and

Andriansah, 2022). Pemanfaatan media pemasaran berbasis teknologi, seperti internet dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk melakukan pemasaran secara *online*. Strategi pemasaran secara *online* adalah salah satu faktor penting dalam mempromosikan suatu produk agar dapat menjangkau lebih banyak konsumen (Poerna Wardhanie, Fahminnansih and Rahmawati, 2021a).

Strategi pemasaran secara *online* melalui postingan pada platform media sosial perlu memiliki tampilan yang menarik dan informatif (Poerna Wardhanie, Fahminnansih and Rahmawati, 2021b). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat atau mengelola suatu postingan agar memiliki tampilan yang menarik dan menjangkau banyak konsumen adalah *Canva*. Aplikasi *Canva* memudahkan penggunaannya untuk berkreasi bersama dalam mendesain produk agar dapat terlihat lebih menarik (Nuril Esti Khomariah and Puteri Noraisya Primandari, 2021a).

Penelitian mengenai pemanfaatan *Canva* sebagai strategi dalam memasarkan produk secara *online* sudah pernah dilakukan, seperti (Nuril Esti Khomariah and Puteri Noraisya Primandari, 2021) memberikan sosialisasi dan bimbingan mengenai aplikasi *Canva* sebagai strategi meningkatkan pemasaran secara *online* pada toko ikan *sub aquatic*. Penelitian (Poerna Wardhanie, Fahminnansih and Rahmawati, 2021) melakukan penerapan aplikasi *Canva* untuk meningkatkan promosi produk pada sekolah islam berbasis kewirausahaan. (Caniago, Chumaidiyah and Prambudia, 2021) menggunakan *Canva* sebagai bentuk strategi pengembangan teknik promosi pada toko idaman busana bandung.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya, maka untuk meningkatkan penjualan kain tenun songket di Desa Limbang Jaya secara *online* melalui media sosial dan meningkatkan tampilan desain produk, dilaksanakan program pengabdian masyarakat melalui pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi *Canva* untuk masyarakat

Desa Limbang Jaya, khususnya untuk para penenun songket. Dengan cara ini diharapkan masyarakat Desa Limbang Jaya mampu meningkatkan pemasaran kain songket ataupun produk lainnya menjadi cakupan pasar yang lebih luas serta menaikkan taraf kehidupan melalui pengelolaan sumber daya manusia dan sumber daya alam yang tersedia.

2. METODE

Kegiatan pemberdayaan dilaksanakan di Desa Limbang Jaya Kecamatan Tanjung Batu Kabupaten Ogan Ilir Provinsi Sumatera Selatan secara tatap muka dengan menerapkan protokol kesehatan agar pelaksana dan peserta pemberdayaan merasa aman dan nyaman selama kegiatan pemberdayaan berlangsung. Kegiatan pemberdayaan dilakukan dengan pembelajaran praktik secara langsung dengan didampingi oleh tim pelaksana. Keberhasilan pelaksanaan pemberdayaan diukur dengan menghitung perbandingan rata-rata nilai hasil *pre-test* dan *post-test* peserta dalam pelaksanaan pemberdayaan. Tahapan pelaksanaan yang dilakukan dalam kegiatan pemberdayaan antara lain yaitu:

1. Persiapan

Pada tahap persiapan, Tim Pengabdian FMIPA Universitas Sriwijaya (UNSRI) melakukan diskusi mengenai pembagian tugas, penyusunan materi mengenai aplikasi *Canva* yang akan disampaikan kepada peserta, menghubungi perangkat desa, dan mempersiapkan ujian tertulis *pre-test* dan *post-test* yang akan diberikan kepada peserta saat sebelum dan sesudah kegiatan pemberdayaan. Ujian tertulis *pre-test* ditujukan untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta mengenai aplikasi *Canva* sebelum materi aplikasi *Canva* disampaikan, sedangkan ujian tertulis *post-test* ditujukan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan peserta setelah materi aplikasi *Canva* disampaikan.

2. Pemaparan Materi

Sebelum pemaparan materi, pelaksana akan memberi arahan kepada peserta untuk mengisi ujian tertulis *pre-test* terlebih dahulu. Soal *pre-test* berisi beberapa pertanyaan umum mengenai aplikasi *Canva*. Kemudian, dilanjutkan dengan pemaparan materi menggunakan metode

presentasi interaktif agar para peserta dapat langsung mengajukan pertanyaan apabila mengalami kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan oleh pemateri. Media yang digunakan dalam presentasi penyampaian materi menggunakan *slide Power Point* yang ditayangkan dengan bantuan alat proyektor yang telah disiapkan agar materi yang disampaikan dapat terlihat dengan jelas baik oleh pemateri maupun peserta.

3. Praktik

Setelah dilakukan pemaparan materi, peserta diarahkan untuk melakukan praktik secara langsung dalam menggunakan aplikasi *Canva*. Praktik langsung meliputi pembuatan akun, memahami fitur-fitur aplikasi *Canva*, sampai menghasilkan pamflet atau poster terbaru mengenai produk yang akan dipromosikan. Pada tahap pelaksanaan praktik, tim pelaksana akan mendampingi peserta secara langsung untuk membantu dan memudahkan peserta jika mengalami kesulitan dalam melakukan praktik.

4. Evaluasi

Setelah dilakukan praktik, pada tahap akhir kegiatan akan diberikan ujian tertulis *post-test* kepada peserta. Soal *post-test* memiliki pertanyaan yang sama dengan *pre-test*. Setelah itu, hasil nilai yang diperoleh peserta ketika *post-test* akan dibandingkan dengan hasil nilai yang diperoleh ketika *pre-test*. Hal ini dilakukan untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta terhadap aplikasi *Canva* dari sebelum dan setelah materi disampaikan. Selain itu, pada akhir kegiatan pemberdayaan para peserta juga diminta untuk memberikan masukan, kritik, dan saran mengenai kegiatan pemberdayaan yang telah dilaksanakan.

Tahapan pada pelaksanaan pemberdayaan dapat digambarkan dengan diagram alir yang dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Diagram Alir Tahapan Pelaksanaan Pemberdayaan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desa Limbang Jaya adalah salah satu desa yang berada di Kecamatan Tanjung Batu,

Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan. Desa Limbang Jaya dikenal karena kerajinan songketnya. Pemasaran kerajinan songket di Desa Limbang Jaya masih sangat terbatas dengan penjualan yang hanya dilakukan di toko. Maka dari itu, dilaksanakan pemberdayaan pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai strategi untuk meningkatkan dan memperluas pemasaran produk kerajinan songket Desa Limbang Jaya. Pada pelaksanaannya, pemberdayaan masyarakat ini dilakukan dalam tiga tahapan, yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan yang dilakukan dengan pemaparan materi dan praktik, dan tahap evaluasi.

Tahap persiapan dilakukan dengan pembagian tugas setiap panitia, seperti penyusunan materi dan modul, menghubungi perangkat desa, dan menyiapkan *pre-test* dan *post-test*. Modul yang digunakan sebagai bahan ajar bagi peserta berisi mengenai cara penggunaan aplikasi *Canva*. Soal-soal yang diberikan dalam *pre-test* dan *post-test* adalah soal-soal yang berhubungan dengan materi yang terdapat di dalam modul. Tahap selanjutnya, yaitu pemaparan materi mengenai aplikasi *Canva*. Sebelum memberikan materi, peserta akan diarahkan untuk mengisi *pre-test* terlebih dulu untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta terhadap aplikasi *Canva*. Pengisian *pre-test* oleh peserta dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Peserta Mengerjakan Soal *Pre-test*

Setelah peserta mengisi *pre-test*, dilakukan penyampaian materi mengenai aplikasi *Canva*. Saat penyampaian materi, pemateri akan mempersilahkan peserta jika memiliki pertanyaan yang kemudian akan didiskusikan. Kegiatan selanjutnya adalah peserta akan melakukan praktik secara langsung dalam menggunakan aplikasi *Canva*. Para peserta akan didampingi oleh para anggota tim yang akan membantu peserta jika mengalami kesulitan

selama kegiatan praktik. Tujuan dari pemberdayaan ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman serta pendampingan kepada peserta tentang bagaimana cara membuat desain logo dan iklan yang menarik untuk pemasaran melalui *Canva*. Kegiatan praktik secara langsung dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Peserta melakukan Praktik secara Langsung didampingi oleh Tim Kegiatan.

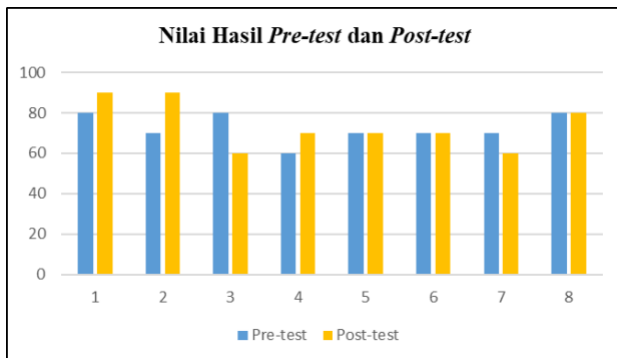
Peserta kemudian diberikan soal *post-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kemampuan mereka dalam mengoperasikan aplikasi *Canva* setelah penyampaian materi. Hasil perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* peserta mengenai aplikasi *Canva* pada pelatihan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Peserta

Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Peserta 1	80	90
Peserta 2	70	90
Peserta 3	80	60
Peserta 4	60	70
Peserta 5	70	70
Peserta 6	70	70
Peserta 7	70	60
Peserta 8	80	80
Total	580	590
Rata-rata	72,5	73,75

Pada Tabel 1 terlihat bahwa terdapat peningkatan nilai peserta dari sebelum mendapatkan materi dan setelah mendapatkan materi. Total nilai peserta pada *pre-test* adalah 580 dengan rata-rata 72,5, sedangkan pada *post-test* total nilai peserta adalah 590 dengan rata-rata 73,75. Hal ini menunjukkan bahwa peserta memiliki pemahaman yang baik terhadap materi

yang telah diberikan. Adapun perbandingan nilai setiap peserta pada *pre-test* dan *post-test* juga



disajikan dalam bentuk diagram yang dapat dilihat pada Gambar 4.

Gambar 4. Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Tiap Peserta

Berdasarkan Gambar 4, dapat dilihat bahwa terdapat dua peserta yang mengalami penurunan nilai dan sebagian besar peserta mendapatkan nilai yang memuaskan di *post-test*. Hal ini menunjukkan bahwa setiap peserta memiliki pemahaman yang baik terhadap materi yang telah disampaikan. Salah satu contoh hasil praktik peserta yang dilakukan secara langsung dalam menggunakan aplikasi *Canva* dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Salah Satu Hasil Praktik Peserta dalam Menggunakan Aplikasi *Canva*

Dari Gambar 5, dapat dilihat bahwa peserta dapat menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat pamflet iklan penjualan produk yang lebih menarik. Pamflet ini kemudian akan

diunggah ke akun media sosial peserta yang telah dibuat. Selanjutnya pada tahap evaluasi, perangkat desa dan peserta kegiatan berdiskusi tentang kendala yang dialami selama pemberdayaan dan juga dampak yang dirasakan setelah adanya kegiatan pemberdayaan ini. Perangkat desa maupun peserta memberikan ide dan saran kepada tim mengenai kegiatan apa yang akan dilakukan pada kegiatan pendampingan selanjutnya.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dalam pelaksanaan pendampingan penggunaan aplikasi *Canva* di Limbang Jaya, peserta memperoleh gambaran mengenai penggunaan dan pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai sarana untuk menarik pelanggan dan meningkatkan pemasaran kerajinan songket. Kegiatan pendampingan yang dilakukan telah berhasil diselenggarakan dengan baik karena peserta memiliki peningkatan pengetahuan dan penggunaan mengenai aplikasi *Canva*. Setelah dilakukannya pendampingan ini, diharapkan masyarakat Desa Limbang Jaya, khususnya penenun songket dapat mengembangkan pemasaran produk dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*.

4.2. Saran

Untuk kegiatan selanjutnya agar dapat dilakukan monitoring terhadap peserta serta evaluasi secara rutin. Dengan adanya pemberdayaan ini diharapkan peserta mampu menggunakan aplikasi *Canva* agar tampilan produk menjadi lebih menarik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, S. and Guswandi (2021) 'Potensi Ekonomi Pengembangan Wilayah Provinsi Sumatera Selatan', *Plano Krisna*, 17(2), pp. 20–36.
- Benty, D. D. N. *et al.* (2020) 'Validitas dan Reliabilitas Angket Gaya Kepemimpinan Mahasiswa', *Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 3(3), pp. 262–271. doi: 10.17977/um027v3i32020p262.
- Caniago, D. R., Chumaidiyah, E. and Prambudia, Y. (2021) 'Perancangan Model Bisnis Dengan Menggunakan Pendekatan Business Model *Canvas* Sebagai Bentuk

- Strategi Pengembangan Pada Toko Idaman Busana Bandung Design of Business Model Using Business Model *Canvas* Approach As a Form of Development Strategy At Bandung Id', 8(5), pp. 7676–7683.
- Desiani, A. *et al.* (2021) 'Pemanfaatan marketplace shopee sebagai strategi untuk meningkatkan pemasaran kain songket', *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 4(2), pp. 209–219. doi: 10.33474/jipemas.v4i2.9222.
- Ermatita *et al.* (2019) 'Peningkatan Perekonomian Desa Melalui Sistem Informasi Desa Desa Limbang Jaya Kecamatan Tanjung Batu, Ogan Ilir', in *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta*, pp. 70–76.
- Imron, I., Ong, D. and Andriansah, A. (2022) 'Analisa Pengaruh Iklan Dari Aplikasi Design *Canva* Dalam Meningkatkan Penjualan Umkm', *Respati*, 17(2), p. 1. doi: 10.35842/jtir.v17i2.452.
- Irmeilyana, Ngudiantoro and Desiani, A. (2018) 'Profil Pengrajin Songket di Desa Limbang Jaya I Kecamatan Tanjung Batu Kabupaten Ogan Ilir Provinsi Sumatera Selatan', *Demography Journal of Sriwijaya (DeJoS)*, 2(1), pp. 40–47.
- Nuril Esti Khomariah and Puteri Noraisya Primandari (2021) 'Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi *Canva* Untuk Pelaku Usaha Toko Ikan "Sub Aquatic" Sebagai Strategi Digital Marketing', *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), pp. 795–801. doi: 10.31949/jb.v2i3.1393.
- Poerna Wardhanie, A., Fahminnansih, F. and Rahmawati, E. (2021) 'Pemanfaatan Aplikasi *Canva* untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan', *Society : Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), pp. 51–58. doi: 10.37802/society.v2i1.170.
- Waluyati, S. A., Kurnisar and Sulkipani (2016) 'Analisis Upaya-Upaya Pengrajin Tenun Songket dalam Mempertahankan Kelangsungan Usaha di Desa Sudimampir Kecamatan Indralaya Kabupaten Ogan Ilir', *Profit*, 3(1), pp. 67–72. doi: 10.36706/jp.v3i1.5556.
- Yunisvita and Andaiyani, S. (2021) 'Pemberdayaan PKK Meningkatkan Usaha Kue Khas Sumatera Selatan', *Logista*, 5(2), pp. 255–264.