



Pelatihan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Untuk Promosi Bagi Pelaku Usaha Kecil Menengah di Kota Palembang

Eka Hartati¹, Yarza Aprizal^{2*}, Yuniansyah³

^{1,3}) Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech

²) Informatika, Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech

¹) eka_hartati@palcomtech.ac.id, ²) yarza_afrizal@palcomtech.ac.id, ³) yuniansyah@palcomtech.ac.id

Abstract

Training on the use of Artificial Intelligence used to create promotional media for Small and Medium Enterprises (SMEs) is one of the community service activities carried out by Lecturers at the Palcomtech Institute of Technology and Business. The aim of this activity is to increase the knowledge and abilities of SMEs assisted by PT. Pertamina International Unit III Plaju Refinery to create promotional media. The activities will be carried out on Sunday 17 December 2023 at the Pertamina Education Park which is located at Talang Putri, Plaju District, Palembang City. The training was attended by 33 business actors. The implementation method is carried out by means of presentations and practice using the Canva application which utilizes artificial intelligence to create promotional designs quickly and effectively. The implementation of this training activity went very well where all participants actively participated in the training and were able to create promotional designs for their respective businesses

Keywords: *Artificial Intelligence, Promotional Media, Canva Application*

Abstrak

Pelatihan pemanfaatan Kecerdasan Buatan yang digunakan untuk pembuatan media promosi bagi pelaku Usaha Kecil Menengah (UKM) adalah salah satu kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Dosen Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech. Tujuan kegiatan ini adalah menambah pengetahuan serta kemampuan pelaku UKM binaan PT. Kilang Pertamina Internasional Unit III Plaju untuk membuat media promosi. Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan pada Hari Minggu tanggal 17 Desember 2023 di Taman Edukasi Pertamina yang beralamat di Talang Putri Kecamatan Plaju Kota Palembang. Pelatihan diikuti oleh 33 pelaku usaha. Metode pelaksanaan dilakukan dengan cara presentasi dan praktek penggunaan Aplikasi Canva yang memanfaatkan kecerdasan buatan untuk membuat desain promosi dengan cepat dan efektif. Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini berjalan dengan sangat baik dimana semua peserta aktif mengikuti pelatihan serta dapat membuat desain promosi untuk usahanya masing-masing

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan, Media Promosi, Aplikasi Canva

A. PENDAHULUAN

Palembang merupakan salah satu Kota yang kaya akan warisan budaya dan menjadi salah satu tujuan wisata bagi turis lokal maupun mancanegara (Tertiavini, et.al, 2019). Kota Palembang memiliki berbagai macam kerajinan tangan seperti tenun songket, kain jumputan, kain tajung dan juga Batik Palembang (Miranda Tasya, et.al, 2022). Selain kerajinan tangan Kota Palembang juga dikenal dengan berbagai macam makanan khas yang menggunakan bumbu rempah dan ikan sebagai bahan utama. Untuk menunjang industri kerajinan

dan kuliner Kota Palembang memiliki banyak Usaha Kecil Menengah (UMKM) yang berperan juga dalam mendukung perkembangan sektor ekonomi lokal (B.Setiawan, 2018). Untuk mampu bersaing pada era teknologi digital saat ini UMKM dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi (Adiningsih Sri, 2019)

Perkembangan teknologi sangat berperan aktif untuk menunjang dunia usaha. Salah satu teknologi yang banyak digunakan saat ini adalah kecerdasan buatan atau dikenal dengan Artificial Intelligence (AI). Kecerdasan buatan dapat digunakan sebagai

teknologi yang dapat mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah dengan baik (Wahyudi Tri, 2023). Kecerdasan buatan saat ini banyak digunakan pada berbagai sektor seperti pendidikan, dunia usaha serta sektor lainnya (Saidah Iis, Fatihan Candra Dian, 2021). Teknologi Kecerdasan buatan juga mampu membuat media promosi yang mampu menarik pelanggan serta melihat perkembangan dunia usaha (Ramadhana A M, Hussein S A, 2022).

Salah satu Aplikasi yang telah menerapkan teknologi Kecerdasan buatan adalah Canva. Canva adalah platform desain grafis online yang populer yang memungkinkan pengguna membuat desain berkualitas profesional tanpa perlu keterampilan desain yang kompleks (M.Sholeh, et.al, 2020). Kemudahan Aplikasi Canva salah satu alasan aplikasi ini banyak digunakan berbagai kalangan (Yogananti F A, Rahmasari A E, 2021). Selain untuk desain Aplikasi Canva juga dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik (Sunarti Sri, 2022). Penerapan Kecerdasan buatan pada Aplikasi Canva digunakan untuk membuat desain mudah dan cepat serta dapat membuat teks secara otomatis sesuai dengan permintaan pengguna (Pelangi Garris, 2020).

PT. Kilang Pertamina Internasional Unit III Plaju (PT KPI RU III) merupakan salah satu kilang minyak milik Pertamina yang berlokasi di Palembang, Sumatera Selatan. Selain menjalankan bisnis utama sebagai kilang minyak, PT KPI RU III juga memiliki komitmen untuk memberdayakan masyarakat sekitar melalui program-program tanggung jawab sosial perusahaan (CSR). Salah satu program CSR PT KPI RU III adalah program pemberdayaan UMKM. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas dan daya saing UMKM di wilayah sekitar operasional perusahaan. Sejak tahun 2015, PT KPI RU III telah membina lebih dari 500 UMKM di berbagai bidang, mulai dari kuliner, kerajinan, hingga pertanian.

Pengabdian Kepada Masyarakat adalah salah satu kewajiban Dosen di Perguruan Tinggi. Salah satu wujud pengabdian kepada masyarakat adalah membagikan atau mengajarkan ilmu pengetahuan yang dimiliki kepada masyarakat yang membutuhkan. Untuk memenuhi kewajiban ini maka Dosen-Dosen dari Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech akan melaksanakan kegiatan pelatihan pemanfaatan kecerdasan buatan untuk promosi kepada pelaku usaha binaan PT. Kilang Pertamina Internasional Unit III Plaju

B. PELAKSAAAN DAN METODE

Pelatihan pemanfaatan kecerdasan buatan untuk membuat media promosi dengan menggunakan Aplikasi Canva dilakukan pada Hari Minggu Tanggal 17 Desember 2023 bertempat di Taman Edukasi Pertamina yang ada beralamat di Talang

Putri Kecamatan Plaju Kota Palembang. Pelatihan diikuti oleh 33 pemilik usaha kecil menengah binaan PT. Kilang Pertamina Internasional Unit III Plaju.

Metode yang akan digunakan pada pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

1. Presentasi dan Diskusi

Pada awal kegiatan pelatihan, Tim Dosen akan mempresentasikan tentang kecerdasan buatan beserta penerapannya pada berbagai bidang. Selanjutnya Pemateri akan mengenalkan Aplikasi Canva beserta fitur-fitur kecerdasan buatan yang dapat digunakan untuk membuat konten kreatif atau desain untuk promosi. Setelah selesai melakukan presentasi materi, dibuka sesi diskusi untuk tanya jawab antara peserta pelatihan dan tim Dosen.

2. Praktek

Setelah memberikan materi tentang kecerdasan buatan dan Aplikasi Canva. Kegiatan selanjutnya adalah praktek menggunakan Aplikasi Canva untuk membuat desain promosi produk. Pada praktek menggunakan Aplikasi Canva diajarkan penggunaan aplikasi dari dasar dan penggunaan Fitur *Magic Media* yang dapat membuat gambar atau video dari deskripsi yang diinginkan. Pada bagian ini peserta diminta untuk membuat desain dari produk yang akan di promosikan.

3. Evaluasi

Pada bagian akhir dilakukan evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman materi dan penggunaan Aplikasi Canva. Pada Evaluasi ini peserta pelatihan akan diminta untuk membuat konten kreatif atau desain yang digunakan sebagai media promosi dari masing-masing produk yang mereka miliki. Peserta akan diberikan limit waktu dan akan dibimbing oleh Tim Dosen beserta Mahasiswa.

Hasil yang diharapkan dari pelatihan ini adalah peserta dapat memahami dan dapat mempraktekkan tentang pembuatan konten kreatif atau desain promosi dengan memanfaatkan teknologi Magic Media dari Aplikasi Canva. Rincian Rencana kegiatan beserta indikator keberhasilan dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Rincian Rencana Kegiatan

No	Kegiatan	Indikator
1	Penjelasan tentang kecerdasan Buatan	Peserta dapat memahami tentang kecerdasan buatan
2	Pengenalan Aplikasi Canva	Peserta pelatihan dapat menggunakan aplikasi Canva

3	Praktek membuat media promosi dengan Aplikasi Canva	Peserta membuat promosi dengan Aplikasi Canva	mampu membuat media promosi dengan Aplikasi Canva
4	Evaluasi akhir d	Peserta membuat promosi produknya masing-masing	mampu membuat media promosi untuk masing-masing



Gambar 2. Presentasi Materi

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pemanfaatan kecerdasan buatan untuk media promosi diawali dengan Kata Sambutan dari Bapak Ahmad Adi Suhendra, S.E selaku Officer I Corporate Social Responsibility dan Small Enterprise Partnership Program (Officer I CSR & SMEPP). Pada kata sambutan ini dijelaskan tujuan dari pengabdian masyarakat, materi yang akan disampaikan beserta target dari kegiatan pelatihan ini. Kata Sambutan dari Bapak Ahmad Adi Suhendra, S.E dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini



Gambar 1. Kata Sambutan dari Bapak Ahmad Adi Suhendra, S.E

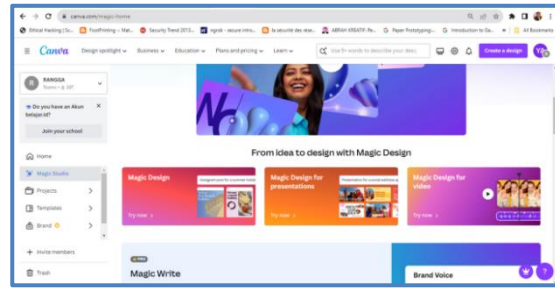
Setelah selesai kata sambutan dari Bapak Ahmad Adi Suhendra, S.E, dilanjutkan dengan kegiatan inti kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kegiatan Pelatihan dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

1. Presentasi dan Diskusi

Presentasi materi pada bagian ini di sampaikan oleh Bapak Yarza Afrizal, S.Kom, M.Kom. Materi yang disampaikan dimulai dari penjelasan tentang kecerdasan buatan beserta pemanfaatannya pada berbagai bidang. Selanjutnya materi yang disampaikan tentang Aplikasi Canva, meliputi penjelasan singkat Aplikasi Canva, cara menggunakan dan digunakan untuk apa saja, di bagian akhir pemateri akan menjelaskan penerapan Artificial Intelligence pada Aplikasi Canva dengan menggunakan Magic Studio. Pemaparan Materi oleh Bapak Yarza Afrizal, S.Kom, M.Kom dapat dilihat pada Gambar 2. berikut ini

2. Praktek

Setelah mendengarkan penjelasan materi, kegiatan selanjutnya adalah praktek pemanfaatan kecerdasan buatan untuk membuat konten kreatif atau desain untuk promosi dengan memanfaatkan Magic Studio pada Aplikasi Canva. Tampilan Magic Studio Canva dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini



Gambar 3. Materi Praktek

Materi praktek juga disampaikan oleh Bapak Yarza Afrizal, S.Kom, M.Kom dan para peserta duduk berkelompok dengan didampingi Tim Dosen dan Mahasiswa dari Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech. Peserta atau pemilik usaha kecil menengah yang sebagian adalah ibu-ibu memperhatikan materi yang disampaikan dan selanjutnya dipandu untuk menggunakan Aplikasi Canva dengan menggunakan peralatan yang ada. Sebagian peserta menggunakan Android yang mereka miliki dan sebagian lagi mencoba menggunakan Laptop yang disiapkan dan didampingi oleh Dosen dan Mahasiswa. Tempat pelatihan yang berada di Gazebo yang dilapisi karpet serta dikelilingi tanaman-tanaman membuat kegiatan pelatihan menjadi menyenangkan dan memudahkan Tim Dosen dan Mahasiswa mendampingi peserta pelatihan untuk melakukan praktek dari materi yang disampaikan. Foto peserta yang mendengarkan materi praktek menggunakan Aplikasi Canva dapat dilihat pada gambar 4 berikut ini



Gambar 4. Peserta Pelatihan

3. Evaluasi

Setelah mendengarkan penjelasan materi dan melakukan praktek menggunakan Aplikasi Canva, kegiatan selanjutnya adalah melakukan evaluasi dengan cara meminta peserta pelatihan membuat desain media promosi untuk produk yang mereka miliki. Mereka diberi kesempatan berkreasi untuk membuat media promosi menggunakan Magic Studio pada Aplikasi Canva. Peserta pelatihan diberi limit waktu dan didampingi oleh tim dosen dan mahasiswa.

Para peserta pada bagian ini aktif membuat desain untuk media promosi produknya. Mereka bebas memilih apa yang akan mereka buat menggunakan Aplikasi Canva yang telah dipelajari sebelumnya, seperti membuat logo, spanduk, poster, selebaran dan video..



Gambar 5. Hasil Desain Oleh Peserta

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan, sebanyak 30 peserta mampu membuat desain promosi untuk produknya. Hasil evaluasi kegiatan Pelatihan pemanfaatan kecerdasan buatan untuk membuat media promosi dengan menggunakan Aplikasi Canva dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini :

Tabel 2. Kinerja Pengabdian Kepada Masyarakat Bagi Pemilik UKM Binaan PT. Kilang Pertamina Internasional Unit III Plaju

Indikator Keberhasilan		
No	Aspek	Hasil Penilaian

1	Penjelasan tentang materi kecerdasan buatan dan penggunaannya di berbagai bidang	100 % peserta mengerti dan memahami tentang kecerdasan buatan dan penggunaannya di berbagai bidang
2	Penjelasan tentang Aplikasi Canva	100 % peserta mengerti dan mampu menggunakan Aplikasi Canva
3	Praktek menggunakan Magic Media pada Aplikasi Canva untuk membuat konten kreatif untuk promosi	90,91 % atau 30 peserta dari 33 peserta mampu menggunakan Magic Media pada Aplikasi Canva untuk membuat konten kreatif untuk promosi
4	Evaluasi akhir dengan cara meminta peserta membuat media promosi untuk produknya masing-masing dengan menggunakan Magic Media pada Aplikasi Canva	90,91 % atau sebanyak 30 peserta dari 33 peserta mampu membuat konten kreatif untuk promosi produknya masing-masing dengan menggunakan Magic Media pada Aplikasi Canva

Setelah selesai rangkaian kegiatan, diadakan foto bersama, yaitu Tim Dosen sebagai pemateri dan peserta pelatihan sebagai bahan dokumentasi kegiatan



Gambar 6. Foto Bersama Setelah Pelatihan

D. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan pelatihan pemanfaatan Kecerdasan Buatan yang digunakan untuk pembuatan media promosi bagi pelaku Usaha Kecil Menengah (UKM) Binaan PT. Kilang Pertamina Internasional Unit III Plaju dapat disimpulkan bahwa pelatihan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang kecerdasan buatan dan keterampilan pelaku UKM dalam menggunakan

Aplikasi Canva untuk membuat media promosi untuk produk-produk yang dipasarkan.

Lokasi pelatihan membuat suasana menjadi lebih memudahkan pemateri dan peserta untuk saling berinteraksi, tetapi keterbatasan waktu membuat peserta pelatihan tidak dapat mempelajari semua fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Canva

Saran

Saran peserta pelatihan adanya keberlanjutan pelatihan dengan durasi waktu yang lebih lama, sehingga dapat mempelajari materi dengan baik.

Ucapan Terima Kasih

Terima Kasih kepada Pimpinan dan Staff Officer Corporate Social Responsibility dan Small Enterprise Partnership Program PT. Kilang Pertamina Internasional Unit III Plaju yang telah memberikan dukungan penyediaan tempat dan peralatan yang diperlukan sehingga kegiatan pelatihan ini dapat terlaksana dengan sangat baik.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Adiningsih Sri. (2019). Transformasi ekonomi berbasis digital di Indonesia: lahirnya tren baru teknologi, bisnis, ekonomi, dan kebijakan di Indonesia. Gramedia Pustaka Utama
- B. Setiawan. (2018). Edukasi E-Commerce Pada Pelaku Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) Di Kota Palembang. *J. Abdimas Mandiri*. 2(2). 106–110
- M. Sholeh, R. Y. Rachmawati, and E. Susanti. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. *SELAPARANG J. Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. 4(1). 430 - 436.
- Miranda Tasya, Dina Nurhayati, Yuliarni. (2022). Dampak Kerajinan Tenun Songket Terhadap Perekonomian Masyarakat Desa Tanjung Laut Sumatera Selatan (1980 - 2022). *Danadyaksa Historica*. 2(2). 131 - 140
- Pelangi Garris. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*. 8(2). 79-96
- Ramadhana Abyan Muhammad, Hussein Sabil Ananda. (2022). Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence Terhadap Customer Loyalty Dengan Citra Merek Sebagai Variabel Mediasi. *Jurnal Manajemen Pemasaran dan Perilaku Konsumen*. 1(4). 522 - 531
- Saidah Iis, Fatihan Candra Dian. (2021). Model Promosi Marketplace Berbasis Artificial Intelligence (AI) di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi*. 8(3). 806 - 817
- Sunarti Sri.(2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kabupaten MUBA. *Jurnal Perspektif*. 15(1). 84 - 93
- T. Terttiaavini, L. Marnisah, Y. Yulius, and T. S. Saputra. (2019). Pengembangan Kewirausahaan kemplang Tunu Sebagai Produk Cemilan Khas Kota Palembang. *J. Abdimas Mandiri*. 3(1). 63–72
- Wahyudi Tri. (2022). Studi Kasus Pengembangan dan Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Sebagai Penunjang Kegiatan Masyarakat Indonesia, *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*. 9(1). 28 - 32
- Yogananti F Auria, Rahmasari Adyati Erisa. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA : Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia*. 7(1). 165 - 178