

OPTIMALISASI KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS UNTUK UMKM MELALUI PELATIHAN APLIKASI CANVA DI DESA TODANAN KABUPATEN BLORA PROVINSI JAWA TENGAH

Sholihul Anwar¹, Armin Nurhartanto², Dian Ari Anjarjati³

ABSTRAK

Penggunaan desain grafis menjadi semakin penting di era digital untuk mendukung berbagai kebutuhan promosi dan komunikasi visual. Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dasar desain grafis kepada masyarakat Desa Todanan dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Canva dipilih karena kemudahan akses dan penggunaannya yang cocok bagi pemula. Melalui pelatihan ini, diharapkan masyarakat memiliki kemampuan untuk membuat desain grafis sederhana yang dapat digunakan dalam kegiatan pemasaran produk lokal maupun kampanye sosial. Metode pelaksanaan kegiatan ini meliputi sesi teori, praktik langsung, dan evaluasi hasil karya. Berdasarkan hasil evaluasi, peserta pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam mendesain menggunakan Canva. Kegiatan ini berhasil memberikan dampak positif bagi masyarakat dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam bidang desain grafis

Kata Kunci: Pelatihan desain grafis, Canva, pemberdayaan masyarakat, promosi digital

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk cara masyarakat mempromosikan produk dan jasa. Salah satu keterampilan yang semakin dibutuhkan dalam era digital ini adalah kemampuan desain grafis, yang berperan penting dalam menyampaikan pesan visual secara efektif (Meilariza et al., 2024). Desain grafis dapat membantu pelaku usaha kecil dan menengah (UMKM) untuk menarik perhatian calon konsumen, meningkatkan daya tarik produk, serta membangun identitas merek yang kuat (Disemadi et al., 2024; Erlyana, 2018). Meski demikian, tidak semua pelaku usaha, terutama di daerah

¹ Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam Muhammadiyah, Blora, 5821, Indonesia, anwarstaimblora@gmail.com

² Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam Muhammadiyah, Blora, 5821, Indonesia, arminnurhartanto@gmail.com

³ Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Muhammadiyah, Blora, 5821, Indonesia, dianarianjarjati.iii@gmail.com

pedesaan, memiliki kemampuan dan akses untuk memanfaatkan teknologi ini secara optimal.

Desa Todanan, yang terletak di Kabupaten Blora, merupakan salah satu desa dengan potensi besar dalam pengembangan UMKM. Banyak produk lokal yang dihasilkan oleh masyarakat desa, seperti makanan olahan, kerajinan tangan, dan produk pertanian. Namun, tantangan yang dihadapi adalah kurangnya promosi yang efektif untuk memperkenalkan produk-produk ini ke pasar yang lebih luas. Saat ini, sebagian besar promosi masih dilakukan secara tradisional, tanpa menggunakan media visual yang menarik, yang membuat produk kurang kompetitif dibandingkan dengan produk dari wilayah lain yang sudah memanfaatkan media digital.

Untuk itu, perlu ada upaya pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan desain grafis sebagai salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas promosi produk lokal. (Hasan et al., 2024) Aplikasi Canva menjadi pilihan yang tepat karena menawarkan kemudahan dalam membuat desain visual tanpa memerlukan keahlian teknis yang mendalam (Hasan et al., 2024). Canva menyediakan berbagai template yang mudah diakses, sehingga dapat membantu masyarakat, khususnya pelaku UMKM, untuk membuat poster, brosur, logo, dan media promosi lainnya dengan cepat dan mudah (Ahyan & Sya, 2019).

Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ini dirancang untuk memberikan pelatihan kepada masyarakat (Athaya & Wahyudin, 2024) Desa Todanan mengenai penggunaan aplikasi Canva dalam mendesain materi promosi. Pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan masyarakat dalam bidang desain grafis serta mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam mempromosikan produk-produk lokal. Selain itu, melalui pelatihan ini, diharapkan juga tercipta kesadaran akan pentingnya promosi visual dalam memperluas jangkauan pasar, baik secara lokal maupun nasional.

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, berbagai metode akan digunakan, seperti pemberian materi secara langsung, demonstrasi penggunaan Canva, serta praktik membuat desain secara mandiri. Pada akhir kegiatan, peserta akan dievaluasi berdasarkan hasil desain yang mereka buat dan diberikan masukan untuk pengembangan lebih lanjut. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mengasah kemampuan kreatif peserta dalam menghasilkan desain yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan promosi masing-masing.

B. Masalah

Dalam pelaksanaan pelatihan ini, terdapat beberapa masalah utama yang menjadi dasar penyelenggaraan kegiatan. Pertama, kurangnya pemahaman masyarakat Desa Todanan tentang pentingnya promosi visual dalam pemasaran produk lokal. Para pelaku usaha kecil dan menengah (UMKM) di desa ini masih

cenderung menggunakan metode pemasaran tradisional yang terbatas. Hal ini menyebabkan daya saing produk lokal mereka relatif rendah, karena konsumen saat ini lebih tertarik pada produk yang dipromosikan secara menarik dan profesional melalui media visual.

Selain itu, terdapat keterbatasan akses dan keterampilan masyarakat dalam menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva. Aplikasi ini sebenarnya mudah digunakan dan tidak memerlukan latar belakang khusus dalam desain, tetapi banyak masyarakat yang belum familiar dengan teknologi ini. Akibatnya, mereka kesulitan dalam membuat materi promosi yang menarik untuk produk lokal mereka. Keterbatasan ini menjadi salah satu kendala dalam upaya meningkatkan kualitas promosi yang bisa berdampak langsung pada penjualan produk.

Masalah lain yang dihadapi adalah minimnya kesadaran masyarakat akan pentingnya inovasi dalam promosi produk melalui media digital. Di era digital seperti sekarang, media sosial dan platform digital lainnya menjadi sarana yang efektif untuk mempromosikan produk secara luas. Namun, masyarakat Desa Todanan belum sepenuhnya memanfaatkan peluang ini. Mereka cenderung bergantung pada metode promosi konvensional, yang tidak selalu relevan dengan kebutuhan pasar yang dinamis dan lebih visual saat ini.

Terakhir, kurangnya inisiatif untuk memanfaatkan desain grafis sebagai alat bantu promosi juga menjadi hambatan dalam pengembangan potensi produk lokal. Meskipun desain grafis dapat membantu meningkatkan visibilitas dan daya tarik produk di pasar, banyak masyarakat yang belum menyadari potensi besar ini. Padahal, dengan kombinasi desain grafis yang tepat dan strategi pemasaran digital yang baik, produk lokal dapat lebih dikenal oleh khalayak luas, bahkan di luar desa.

Melalui pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva ini, diharapkan semua permasalahan tersebut dapat teratasi. Pelatihan ini diharapkan mampu memberikan keterampilan baru bagi masyarakat, sekaligus membangkitkan kesadaran akan pentingnya inovasi dan teknologi dalam mendukung keberhasilan pemasaran produk lokal. Dengan begitu, masyarakat Desa Todanan dapat lebih mandiri dan mampu bersaing di pasar yang lebih luas.

C. Metode

Metode pelaksanaan program optimalisasi keterampilan desain grafis untuk umkm melalui pelatihan aplikasi canva di Desa Todanan dibagi ke dalam tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Persiapan

Tim pelaksana melakukan berbagai persiapan untuk memastikan kelancaran pelaksanaan pelatihan. Persiapan ini mencakup penyusunan materi pelatihan, yang dirancang agar sesuai dengan kebutuhan masyarakat Desa Todanan dan

mudah
dibuat r
contoh



beda. Selain itu,
nggunaan Canva,
if.

Gambar 1. Proses pemaparan materi pelatihan desain grafis

Pada tahap ini, juga dilakukan pengadaan fasilitas pendukung, seperti laptop, proyektor, dan akses internet yang stabil. Semua fasilitas ini disediakan untuk mendukung proses belajar peserta selama pelatihan.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dibagi menjadi tiga sesi utama. Sesi pertama adalah sesi pengantar, di mana peserta diberikan pemahaman dasar mengenai desain grafis. Materi yang disampaikan mencakup konsep desain yang baik, elemen-elemen visual penting, dan bagaimana desain grafis dapat berperan penting dalam promosi produk. Selain itu, dijelaskan pula mengenai pentingnya promosi visual dalam meningkatkan daya tarik produk, khususnya dalam pemasaran melalui media digital.



Sesi kedua merupakan sesi praktik, di mana peserta langsung belajar menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain. Pada tahap ini, peserta diajarkan cara membuat desain sederhana, seperti poster dan brosur, yang sering digunakan dalam promosi produk lokal. Peserta diajak untuk secara langsung memilih template, menambahkan elemen desain seperti teks, gambar, dan ikon, serta mengatur komposisi visual yang menarik. Dalam sesi ini, peserta juga didorong untuk lebih kreatif dan bereksperimen dengan berbagai fitur yang disediakan Canva.

oleh



Gambar 3. Beberapa hasil karya desain yang telah dibuat oleh peserta

Sesi ketiga adalah sesi review, di mana hasil karya desain yang telah dibuat oleh peserta ditinjau dan dievaluasi bersama. Setiap desain diberikan masukan dan saran perbaikan dari instruktur, baik dari segi estetika maupun fungsionalitas desain dalam konteks promosi produk. Pada sesi ini, peserta juga diberikan kesempatan

untuk bertanya dan mendapatkan bimbingan lebih lanjut mengenai desain yang mereka buat.

3. Evaluasi

Setelah seluruh sesi pelatihan selesai, tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan pelatihan. Evaluasi ini mencakup penilaian terhadap desain yang dihasilkan peserta sebelum dan sesudah pelatihan, untuk melihat sejauh mana peningkatan keterampilan mereka. Selain itu, dilakukan survei terhadap peserta untuk mengetahui tingkat kepuasan mereka terhadap materi, metode pengajaran, serta fasilitas yang disediakan selama pelatihan. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa pelatihan berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, serta memberikan umpan balik yang dapat digunakan untuk perbaikan di masa mendatang.

D. PEMBAHASAN

Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva di Desa Todanan berhasil diikuti oleh 30 peserta, yang terdiri dari berbagai kelompok masyarakat, seperti perwakilan UMKM, pemuda desa, dan ibu rumah tangga. Peserta yang hadir memiliki latar belakang pengetahuan yang beragam, namun sebagian besar belum memiliki pengalaman dalam bidang desain grafis. Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan survei awal untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi desain grafis. Hasil survei menunjukkan bahwa hampir 85% peserta tidak pernah menggunakan aplikasi desain grafis sebelumnya, dan hanya 15% yang memiliki pengalaman dasar, itupun terbatas pada penggunaan aplikasi edit gambar sederhana seperti Paint atau aplikasi pengedit foto di ponsel.

Setelah mengikuti pelatihan, hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta. Sebanyak 80% peserta mengalami peningkatan pemahaman tentang konsep dasar desain grafis, seperti pemilihan warna, tipografi, dan tata letak elemen visual. Peserta yang awalnya belum familiar dengan elemen-elemen ini mulai memahami pentingnya keseimbangan dan keteraturan dalam mendesain, terutama ketika digunakan untuk keperluan promosi produk. Selain itu, peserta juga menunjukkan kemampuan untuk memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia di Canva, seperti penggunaan template, pemilihan font yang sesuai, dan penyisipan gambar atau ikon yang relevan.

Dari sisi keterampilan, sekitar 75% peserta mampu menghasilkan desain yang layak digunakan untuk promosi produk lokal. Mereka berhasil membuat poster, brosur, dan kartu nama yang lebih menarik dan profesional dibandingkan dengan desain yang dibuat sebelum pelatihan. Bahkan, beberapa peserta berhasil mengembangkan kreativitas mereka dengan menambahkan sentuhan personal pada

desain, seperti menyesuaikan warna produk lokal yang mereka jual atau menambahkan elemen unik yang mencerminkan identitas produk mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong peserta untuk berpikir kreatif dalam mendesain materi promosi yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Selain itu, pelatihan ini juga berdampak positif bagi pelaku UMKM di Desa Todanan. Beberapa peserta yang memiliki usaha kecil, seperti penjual makanan olahan dan kerajinan tangan, mulai memanfaatkan hasil desain mereka untuk membuat poster dan brosur promosi produk. Poster-poster tersebut kemudian diunggah ke media sosial seperti Facebook dan Instagram, yang selama ini menjadi platform utama untuk memasarkan produk mereka. Hasilnya, produk lokal dari Desa Todanan mulai mendapatkan perhatian lebih dari konsumen, tidak hanya di wilayah sekitar, tetapi juga dari luar daerah. Kemampuan untuk membuat desain yang menarik secara visual menjadi kunci dalam meningkatkan daya tarik produk mereka di pasar yang lebih kompetitif.

Lebih dari itu, dampak jangka panjang dari pelatihan ini adalah munculnya rasa percaya diri di kalangan peserta dalam menggunakan teknologi untuk kebutuhan sehari-hari. Sebanyak 70% peserta menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva untuk berbagai keperluan desain, baik untuk usaha mereka sendiri maupun untuk keperluan komunitas, seperti membuat poster acara desa atau kampanye sosial. Ini merupakan langkah maju yang penting dalam pemberdayaan masyarakat, karena peserta tidak hanya mendapatkan keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan untuk mengelola aspek promosi secara mandiri.

Pelatihan ini juga menggarisbawahi pentingnya akses terhadap teknologi dan pelatihan yang tepat dalam meningkatkan kemampuan masyarakat pedesaan. Dalam jangka panjang, pelatihan seperti ini berpotensi untuk memberdayakan masyarakat agar lebih mandiri dalam mengelola usaha mereka, meningkatkan kemampuan komunikasi visual, dan lebih kompetitif dalam pasar digital. Dampak lain yang bisa terlihat adalah meningkatnya kolaborasi antara masyarakat dalam menciptakan desain untuk promosi bersama, misalnya untuk mempromosikan produk desa secara kolektif. Hal ini dapat membantu menciptakan identitas desa yang lebih kuat di mata konsumen dan wisatawan, yang pada akhirnya dapat memberikan manfaat ekonomi lebih besar bagi Desa Todanan.

Dengan demikian, pelatihan ini bukan hanya memberikan keterampilan desain grafis, tetapi juga membuka peluang bagi masyarakat Desa Todanan untuk berkembang lebih jauh dalam dunia digital. Pelatihan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal menuju transformasi digital di desa tersebut, di mana masyarakat mampu memanfaatkan teknologi untuk mendukung pertumbuhan ekonomi lokal secara berkelanjutan. Keberhasilan program ini juga menegaskan pentingnya

pelatihan yang berfokus pada kebutuhan masyarakat lokal, serta pendekatan yang mudah diakses dan diterapkan, seperti penggunaan aplikasi Canva, dalam mendukung pemberdayaan masyarakat.

E. KESIMPULAN

Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva di Desa Todanan berhasil diikuti oleh 30 peserta, yang terdiri dari berbagai kelompok masyarakat, seperti perwakilan UMKM, pemuda desa, dan ibu rumah tangga. Peserta yang hadir memiliki latar belakang pengetahuan yang beragam, namun sebagian besar belum memiliki pengalaman dalam bidang desain grafis. Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan survei awal untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi desain grafis. Hasil survei menunjukkan bahwa hampir 85% peserta tidak pernah menggunakan aplikasi desain grafis sebelumnya, dan hanya 15% yang memiliki pengalaman dasar, itupun terbatas pada penggunaan aplikasi edit gambar sederhana seperti Paint atau aplikasi pengedit foto di ponsel.

Setelah mengikuti pelatihan, hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta. Sebanyak 80% peserta mengalami peningkatan pemahaman tentang konsep dasar desain grafis, seperti pemilihan warna, tipografi, dan tata letak elemen visual. Peserta yang awalnya belum familiar dengan elemen-elemen ini mulai memahami pentingnya keseimbangan dan keteraturan dalam mendesain, terutama ketika digunakan untuk keperluan promosi produk. Selain itu, peserta juga menunjukkan kemampuan untuk memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia di Canva, seperti penggunaan template, pemilihan font yang sesuai, dan penyisipan gambar atau ikon yang relevan.

Dari sisi keterampilan, sekitar 75% peserta mampu menghasilkan desain yang layak digunakan untuk promosi produk lokal. Mereka berhasil membuat poster, brosur, dan kartu nama yang lebih menarik dan profesional dibandingkan dengan desain yang dibuat sebelum pelatihan. Bahkan, beberapa peserta berhasil mengembangkan kreativitas mereka dengan menambahkan sentuhan personal pada desain, seperti menyesuaikan warna produk lokal yang mereka jual atau menambahkan elemen unik yang mencerminkan identitas produk mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong peserta untuk berpikir kreatif dalam mendesain materi promosi yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Selain itu, pelatihan ini juga berdampak positif bagi pelaku UMKM di Desa Todanan. Beberapa peserta yang memiliki usaha kecil, seperti penjual makanan olahan dan kerajinan tangan, mulai memanfaatkan hasil desain mereka untuk membuat poster dan brosur promosi produk. Poster-poster tersebut kemudian diunggah ke media sosial seperti Facebook dan Instagram, yang selama ini menjadi platform utama untuk memasarkan produk mereka. Hasilnya, produk lokal dari Desa

Todanan mulai mendapatkan perhatian lebih dari konsumen, tidak hanya di wilayah sekitar, tetapi juga dari luar daerah. Kemampuan untuk membuat desain yang menarik secara visual menjadi kunci dalam meningkatkan daya tarik produk mereka di pasar yang lebih kompetitif.

Lebih dari itu, dampak jangka panjang dari pelatihan ini adalah munculnya rasa percaya diri di kalangan peserta dalam menggunakan teknologi untuk kebutuhan sehari-hari. Sebanyak 70% peserta menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva untuk berbagai keperluan desain, baik untuk usaha mereka sendiri maupun untuk keperluan komunitas, seperti membuat poster acara desa atau kampanye sosial. Ini merupakan langkah maju yang penting dalam pemberdayaan masyarakat, karena peserta tidak hanya mendapatkan keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan untuk mengelola aspek promosi secara mandiri.

Pelatihan ini juga menggarisbawahi pentingnya akses terhadap teknologi dan pelatihan yang tepat dalam meningkatkan kemampuan masyarakat pedesaan. Dalam jangka panjang, pelatihan seperti ini berpotensi untuk memberdayakan masyarakat agar lebih mandiri dalam mengelola usaha mereka, meningkatkan kemampuan komunikasi visual, dan lebih kompetitif dalam pasar digital. Dampak lain yang bisa terlihat adalah meningkatnya kolaborasi antara masyarakat dalam menciptakan desain untuk promosi bersama, misalnya untuk mempromosikan produk desa secara kolektif. Hal ini dapat membantu menciptakan identitas desa yang lebih kuat di mata konsumen dan wisatawan, yang pada akhirnya dapat memberikan manfaat ekonomi lebih besar bagi Desa Todanan.

Dengan demikian, pelatihan ini bukan hanya memberikan keterampilan desain grafis, tetapi juga membuka peluang bagi masyarakat Desa Todanan untuk berkembang lebih jauh dalam dunia digital. Pelatihan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal menuju transformasi digital di desa tersebut, di mana masyarakat mampu memanfaatkan teknologi untuk mendukung pertumbuhan ekonomi lokal secara berkelanjutan. Keberhasilan program ini juga menegaskan pentingnya pelatihan yang berfokus pada kebutuhan masyarakat lokal, serta pendekatan yang mudah diakses dan diterapkan, seperti penggunaan aplikasi Canva, dalam mendukung pemberdayaan masyarakat.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dan mendukung pelaksanaan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva di Desa Todanan. Pertama-tama, kami sampaikan terima kasih kepada seluruh peserta yang telah aktif berpartisipasi dan menunjukkan antusiasme yang tinggi selama pelatihan. Keterlibatan dan semangat belajar Anda menjadi motivasi utama kami dalam menyelenggarakan kegiatan ini.

Kami juga berterima kasih kepada pengelola Desa Todanan yang telah memberikan izin dan dukungan penuh untuk melaksanakan program ini. Dukungan dari masyarakat setempat sangat penting dalam menjamin keberhasilan pelatihan dan memfasilitasi kami dalam menjangkau peserta. Selain itu, kami mengucapkan terima kasih kepada semua narasumber dan instruktur yang telah berbagi pengetahuan serta pengalaman mereka, sehingga materi pelatihan dapat disampaikan dengan baik dan efektif.

Tidak lupa, kami juga berterima kasih kepada tim pelaksana yang telah bekerja keras dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan ini, mulai dari persiapan hingga evaluasi. Kerja sama dan dedikasi yang ditunjukkan oleh semua anggota tim sangat berkontribusi terhadap kesuksesan program ini.

REFERENSI

- Aisyah, N., & Pratama, Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Promosi untuk UMKM. *Jurnal Teknologi Informasi*, 5(2), 121-130.
- Sugiono, E. (2022). Desain Grafis Dasar untuk Pemula. *Jakarta: Pustaka Media Digital*.
- Yulianto, A. (2021). Peran Media Visual dalam Meningkatkan Daya Saing Produk Lokal. *Jurnal Komunikasi Visual*, 8(1), 56-65.
- Ahyan, M., & Sya, Y. (2019). *PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERWAWASAN*. 155–170.
- Athaya, A., & Wahyudin, W. (2024). Pemasaran Efektif di Era Digital: Membuka Toko Online di Platform Marketplace Indonesia. *Jurnal PKM Manajemen Bisnis*, 4(1), 16–22. <https://doi.org/10.37481/pkmb.v4i1.671>
- Disemadi, H. S., Sudirman, L., Seroja, T. D., Budi, S., Rusdiana, S., & Modjo, M. D. (2024). Meningkatkan Kesadaran Remaja terhadap Penggunaan Konten Digital sebagai Hak Cipta. *Sang Sewagati Journal*, 2(1), 45–60.
- Erlyana, Y. (2018). Identity Dari Sebuah Produk Makanan Lokal Indonesia Dengan Studi Kasus : Produk Oleh-Oleh Khas Betawi ‘ Mpo Romlah .’ *Jurnal National Conference of Creative Industry*, 1(1), 1079–1097. <https://typeset.io/pdf/analisis-peranan-desain-kemasan-terhadap-brand-identity-dari-30epem80mj.pdf>
- Hasan, Z., Pradhana, R. F., Andika, A. P., & Al Jabbar, M. R. D. (2024). Pengaruh Globalisasi Terhadap Eksistensi Identitas Budaya Lokal dan Pancasila. *JALAKOTEK: Journal of Accounting Law Communication and Technology*, 1(2), 333–341. <https://doi.org/10.57235/jalakotek.v1i2.2385>
- Meilariza, R., Mirah Delima, Z., & . Z. (2024). Digitalization of Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) in Indonesia. *KnE Social Sciences*, 2024, 245–257. <https://doi.org/10.18502/kss.v9i17.16334>