



## Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pengembangan Kreativitas Mahasiswa

### *Utilization of Canva Application in Creativity Development Students*

Ardilla Septiawati<sup>1</sup>, Desy Safitri<sup>2</sup>, Sujarwo<sup>3</sup>,

Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta

Email : [ardilla\\_1407622013@mhs.unj.ac.id](mailto:ardilla_1407622013@mhs.unj.ac.id)<sup>1</sup>, [desysafitri@unj.ac.id](mailto:desysafitri@unj.ac.id)<sup>2</sup>, [sujarwo@unj.ac.id](mailto:sujarwo@unj.ac.id)<sup>3</sup>

---

#### Article Info

##### Article history :

Received : 19-06-2025

Revised : 20-06-2025

Accepted : 22-06-2025

Published : 24-06-2025

#### Abstract

*The development of digital technology has brought significant transformations in the world of education, one of which is through the use of graphic design applications such as Canva. This study aims to analyze the role of Canva in developing student creativity in the digital era. The method used is a literature study by collecting secondary data from relevant journals, articles, and books. The results of the study show that Canva, as an online-based design platform, provides various features and templates that are easy to access, allowing students to create attractive designs without complicated design skills. Canva not only supports academic and organizational needs, but also becomes a means to explore creativity, think out of the box, and adapt to technological developments. Canva's advantages include easy access, various templates, and collaboration features, although there are disadvantages such as dependence on the internet and limited free features. The conclusion of this study confirms that Canva deserves to be the main choice in supporting the learning process and development of student creativity, while preparing them for the challenges of the professional world in the future.*

**Keywords : Canva, Creativity, Students.**

---

#### Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui pemanfaatan aplikasi desain grafis seperti Canva. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran Canva dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa di era digital. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan mengumpulkan data sekunder dari jurnal, artikel, dan buku yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva, sebagai platform desain berbasis online, menyediakan berbagai fitur dan template yang mudah diakses, memungkinkan mahasiswa menciptakan desain menarik tanpa keahlian desain yang rumit. Canva tidak hanya mendukung kebutuhan akademik dan organisasi, tetapi juga menjadi sarana untuk mengeksplorasi kreativitas, berpikir out of the box, dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Kelebihan Canva meliputi kemudahan akses, beragam template, dan fitur kolaborasi, meskipun terdapat kekurangan seperti ketergantungan pada internet dan keterbatasan fitur gratis. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa Canva layak menjadi pilihan utama dalam mendukung proses pembelajaran dan pengembangan kreativitas mahasiswa, sekaligus mempersiapkan mereka untuk tantangan dunia profesional di masa depan.

**Kata Kunci : Canva, Kreativitas, Mahasiswa.**



## PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini telah berkembang dengan sangat cepat yang mana pada saat ini telah memasuki era digital. Di era globalisasi ini, teknologi berkembang dengan sangat cepat yang mana memberikan perubahan pada dunia diberbagai bidang tak terkecuali bidang pendidikan. Dengan adanya tuntutan global mengharuskan dunia pendidikan untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Tetapi, menurut pelangi dalam meningkatkan efisiensi pendidikan di masa depan melibatkan teknologi yang memiliki peran sebagai alat pendukung serta sebagai senjata utama dalam mendukung kesuksesan dunia pendidikan untuk dapat bersaing di tingkat global (Pelangi, 2020). Dalam meningkatkan efisiensi pendidikan salah satu cara yang dapat dilakukan dengan melatih kemampuan dalam bidang desain yang bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan kreatif. Hal ini, sejalan dengan perkembangan teknologi berbasis informasi dan ilmu pengetahuan pada jejaring social yang dimulai oleh revolusi 4.0 yang identic dengan era kreatif.

Kreatif bukan kemampuan bawaan sejak lahir melainkan sesuatu yang dapat dikembangkan dan diasah melalui rangsangan kepada otak. Dengan aktivitas bermain atau menggambar dapat memicu otak untuk berpikir secara kreatif. Semakin sering melatih pola pikir kreatif, maka munculnya inspirasi untuk bertindak, mencipta, dan menghasilkan karya yang inovatif (Junaedi, 2021). Berdasarkan kurikulum saat ini, menuntut para pelajar terutama para mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas yang mengacu pada teknologi dengan tidak hanya bergantung pada media berupa buku yang sebelumnya sebagai alat media pembelajaran yang di pakai dalam dunia pendidikan. Dengan demikian, perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran pada hal menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mendesain hasil materi dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, dengan menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi yang mana hal ini dapat mengasah kemampuan berpikir mahasiswa menjadi lebih kreatif sehingga menciptakan ide ataupun gagasan baru sebuah karya.

Penerapan teknologi pada bidang pendidikan menciptakan inovasi baru seperti pembelajaran berbasis digital sebagai alat bantu pada proses pembelajaran. Salah satu contoh dari penerapan teknologi pada dunia pendidikan adalah terciptanya aplikasi canva. Canva merupakan aplikasi desain yang mudah diakses dengan menggunakan handphone ataupun laptop untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Menurut Garris dalam Rafi et al (2023), Canva merupakan program desain online yang didalamnya terdapat berbagai template untuk kegiatan pembelajaran seperti presentasi, poster, infografis, resume, spanduk, video dan sebagainya (Rafi Purwa Syahputra et al., 2023). Dengan menyediakan berbagai macam fitur dan template membuat canva sudah terdengar tidak asing lagi di kalangan mahasiswa karena dalam proses pembelajaran selalu menggunakan aplikasi canva untuk membuat sebuah presentasi, poster, infografis, dan sebagainya. Tidak hanya dalam proses pembelajaran, mahasiswa juga menggunakan canva dalam kegiatan external yaitu organisasi mahasiswa. Pemanfaatan aplikasi canva di kalangan mahasiswa memiliki peran penting dalam meningkatkan literasi digital. Melalui canva, mahasiswa tidak hanya memahami mengenai spek teknis dalam desain grafis, tetapi mempelajari berbagai konsep dasar



seperi teori warna, penggunaan tipografi yang tepat, dan menyusun elemen visual dalam sebuah tata letak. Selain itu, mahasiswa memiliki kesempatan untuk beres eksperimen dalam mencoba berbagai fitur untuk menemukan kebutuhan serta kemampuan mereka (Nurmalina et al., 2022). Hal ini dapat mengembangkan kreativitas mahasiswa. Oleh sebab itu, canva menjadi pilihan yang sesuai bagi mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas dan meningkatkan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dan menganalisis pemanfaatan penggunaan aplikasi canva dalam pengembangan kreativitas di kalangan mahasiswa. Dengan demikian, melalui penelitian ini diharapkan memberikan wawasan kepada para mahasiswa dalam memanfaatkan penggunaan aplikasi canva di bidang pendidikan yang mana sebagai alat bantu pada proses pembelajaran. Tidak hanya itu, pemanfaatan aplikasi canva juga digunakan untuk membantu mengembangkan kreativitas mahasiswa di era perkembangan teknologi digital.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode atau pendekatan studi literature (literature review) atau istilah studi kepustakaan. Studi literature memiliki arti sebagai rangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, serta mengolah bahan penelitian. Sumber data yang dikumpulkan berupa data sekunder yaitu data yang didapatkan secara tidak langsung yang berasal dari internet, pada penelitian ini menggunakan data sekunder berupa jurnal penelitian, artikel maupun tulisan dibuku yang relevan dengan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan mengumpulkan data secara tidak langsung seperti mencari data di internet berupa jurnal penelitian, artikel, dan buku yang relevan dalam penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Aplikasi Canva**

Menurut Panduri (2023) canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis online yang mudah digunakan pada setiap kalangan usia yang mana sudah tersedia untuk desktop maupun mobile sehingga dapat diakses dengan mudah untuk membuat suatu visual konten maupun media pembelajaran, namun harus memiliki jaringan internet yang bagus (Handayani Parinduri, 2023). Hal ini sejalan dengan Resmini dkk (2021) canva adalah suatu program untuk desain grafis online yang menyediakan berbagai macam template yang dapat digunakan untuk membuat konten/media pembelajaran (Resmini et al., 2021). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa canva memiliki definisi adalah suatu aplikasi untuk desain grafis berbasis online yang mudah digunakan karena menyediakan berbagai macam template gratis serta dapat diakses dengan mudah melalui desktop ataupun mobile saat menggunakan internet.

Di dalam canva terbagi menjadi berbagai jenis yang diantaranya : 1) canva gratis yang mana menyediakan fitur dasar dan gambar yang standar untuk penggunaan individu maupun sekelompok tim sederhana untuk membuat dan mengunggguh desain yang mana tidak semua template yang berada di canva gratis hanya sebagian saja. 2) canva pro (membayar dengan sejumlah uang) yang mana dapat mengakses lebih banyak template dan fitur untuk membuat desain. Dengan



mengaktifkan canva pro dapat menggunakan semua fitur dan template sehingga desain dapat disempurnakan dengan gambar tanpa batas. Untuk mengaktifkan canva pro sangat mudah karena metode pembayaran sudah melalui e-wallet sehingga memudahkan para pengguna untuk mengakses semua template dan fitur yang sudah tersedia. 3) canva enterprise yang mana digunakan untuk bisnis besar sebagai alat terintegrasi untuk meyakinkan konsistensinya. 4) canva pendidikan yang mana disusun sebagai media untuk meningkatkan kreativitas di kegiatan belajar mengajar maupun organisasi. 5) canva nirlaba yang mana identic dengan canva pro gratis namun tujuannya untuk dipakai oleh semua organisasi nirlaba yang terdaftar (Syahrir et al., 2023).

### **Fitur-Fitur Canva**

Canva menyediakan berbagai fitur – fitur menarik untuk memudahkan dan membantu para penggunanya seperti di dalam canva menyediakan lebih dari 250.000 pilihan template yang gratis maupun berbayar yang dapat digunakan untuk membuat sebuah visual konten yang terbagi dalam berbagai kategori yang meliputi poster, banner, infografis, sertifikat dan sebagainya. Dalam membuat desain di canva dapat dimulai dari nol namun dengan berbagai macam template yang sudah disediakan yang mana dapat diedit sesuai keinginan dan keperluan. Hal ini memudahkan para pengguna untuk membuat desain yang lebih menarik dengan menggunakan canva. Selain itu, canva menyediakan 900 lebih icon dan ilustrasi yang dapat digunakan untuk mempercantik desain cupaya desain terlihat semakin menarik. Kemudian canva menyediakan background atau latar belakang yang bervariasi yang mana dengan gradient warna yang terdapat di colour palate yang menyediakan berbagai macam warna sehingga membuat desain tidak membosankan seperti contoh dengan mengatur intensitas warna pada background. Selain background, canva juga dapat mengedit text yang mana canva menyediakan berbagai font, warna, gaya, ukuran, efek, typography serta animasi yang sesuai dengan gaya yang diinginkan sehingga membuat desain semakin menarik. Selain desain, canva juga memiliki fitur berupa template layout untuk menambahkan foto ataupun video yang mana hal ini dapat meningkatkan estetika. Kemudian canva terdapat fitur canva teams yang mana ini memudahkan para pengguna untuk bekerja sama dengan orang lain dalam mengedit, membuat, serta memperindah desain, yang mana hal ini memudahkan para pengguna untuk berkomentar, berbagi, seta memberi feedback untuk menghasilkan desain bersama – sama. Dengan banyaknya fitur – fitur yang tersedia di canva memberikan kemudahan para pengguna untuk menciptakan suatu desain yang lebih menarik. Oleh sebab itu, banyak para pengguna terutama mahasiswa menggunakan canva dalam aktivitas sehari – hari.

### **Kelebihan dan Kekurangan Canva**

Canva merupakan sebuah aplikasi tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan dalam aplikasi canva. Adapun kelebihan dan kekurangan canva diantaranya :

Kelebihan canva :

1. Canva memiliki berbagai macam template desain grafis yang meliputi poster, infografis, sertifikat, presentasi, animasi dan sebagainya. Hal ini memberikan kemudahan untuk membuat desain yang diperlukan dan diinginkan



2. Canva mudah diakses kapanpun dan dimanapun oleh semua kalangan yang mana sudah tersedia melalui android, iphone, serta laptop. Karena sudah ada di playstore maupun appstore. Jika menggunakan laptop dapat dibuka melalui web serta masuk ke dalam canva tanpa harus mendownload.
3. Dengan mudah diakses kapanpun dan dimanapun, membuat canva menciptakan desain yang lebih efisien dan efektif

Kekurangan canva :

1. Canva hanya dapat digunakan dengan jaringan internet yang stabil, yang mana jika tidak ada internet maka tidak dapat digunakan dalam membuat desain.
2. Canva memiliki beragam fitur yang digunakan, namun tidak semua fitur digunakan secara gratis karena terdapat beberapa fitur yang digunakan secara berbayar. Tetapi hal ini tidak menjadi masalah besar karena masih banyak fitur yang gratis dan menarik lainnya.
3. Karena banyaknya pengguna canva sehingga menimbulkan kesamaan dalam desain, seperti kesamaan dalam template, warna, gambar, animasi, dan sebagainya.
4. Dalam mendesain video cukup memakan waktu yang lama untuk diunduh padahal memiliki jaringan yang stabil

### **Manfaat Canva**

Canva memiliki berbagai manfaat pada dunia pendidikan yang mana dengan adanya canva memudahkan tenaga pendidik seperti guru untuk membuat media pembelajaran yang relevan dengan abad 21 yang mana teknologi berkembang dengan sangat cepat. Hal ini memudahkan guru untuk membuat media pembelajaran seperti powerpoint, media pembelajaran audiovisual, maupun infografis. Sehingga dengan menggunakan aplikasi canva membuat para guru mengembangkan kreativitasnya dalam membuat sebuah media pembelajaran. Selain itu, manfaat untuk peserta didik dalam menggunakan canva untuk mengerjakan tugas seperti infografis, poster, presentasi, serta mind mapping yang mana para peserta didik tidak hanya untuk mengerjakan tugas tetapi juga untuk keperluan organisasi sekolah dalam mendesain. Hal ini menunjukkan bahwa canva memiliki manfaat yang luas untuk para peserta didik, yang mana dengan penggunaan canva ini dapat mengasah kreativitas para peserta didik dalam hal mendesain. Dengan demikian, penggunaan canva sangat bermanfaat di jenjang pendidikan terutama sekolah.

Selain bermanfaat di jenjang sekolah, canva juga bermanfaat dijenjang perguruan tinggi negeri. Canva memiliki manfaat bagi dosen untuk membuat sebuah bahan materi yang interaktif dan dapat dipahami secara langsung dengan mahasiswa. Selain itu, canva memiliki banyak manfaat untuk mahasiswa, yang mana pada saat ini merupakan era digital sehingga tugas tugas yang diberikan sudah berbasis digital seperti membuat sebuah presentasi, poster, infografis, mind mapping berbasis digital dan sebagainya. Oleh sebab itu, mengharuskan mahasiswa untuk menggunakan teknologi seperti canva karena sudah terdapat berbagai macam template untuk memenuhi segala kebutuhannya serta mudahnya di akses menjadikan poin penting bagi



mahasiswa. kemudian, mahasiswa memanfaatkan canva dalam memenuhi kebutuhan dalam berorganisasinya seperti membuat sebuah poster, sertifikat, banner, logo, dan sebagainya.

### **Penggunaan Canva oleh Mahasiswa**

Penggunaan Canva dalam keseharian mahasiswa membawa banyak manfaat, seperti dalam mengembangkan kreativitas. Dengan berbagai template, elemen desain, dan fitur yang beragam membuat mahasiswa dapat bereksperimen dengan berbagai gaya visual tanpa perlu keahlian desain yang rumit. Canva juga mendorong mahasiswa untuk terus belajar dan berinovasi. Canva ini selalu diperbarui dengan fitur-fitur baru, seperti AI-generated design tools, animasi, dan kolaborasi tim, yang memungkinkan mahasiswa mengeksplorasi teknik desain terkini. Hal ini tidak hanya berguna untuk kebutuhan akademik, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk dunia profesional, yang mana keterampilan desain dan kreativitas sering kali menjadi nilai tambah.

Dengan demikian, Canva bukan sekadar alat desain biasa, melainkan sarana yang mengembangkan kreativitas mahasiswa. Semakin sering mahasiswa menggunakan canva dalam aktivitas sehari-hari untuk keperluan tugas, organisasi, atau proyek pribadi sehingga semakin terasah pula kemampuan mahasiswa dalam berpikir out of the box, menyampaikan ide secara visual, dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Pada akhirnya, kebiasaan ini tidak hanya bermanfaat selama masa kuliah, tetapi juga menjadi bekal berharga di dunia kerja kelak.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva memiliki peran penting dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa di era digital. Canva, sebagai platform desain grafis berbasis online, menyediakan berbagai fitur dan template yang mudah diakses, sehingga memudahkan pengguna untuk menciptakan desain yang menarik tanpa memerlukan keahlian desain yang rumit. Canva bukan hanya alat desain biasa, tetapi juga sarana yang efektif untuk mengasah kreativitas dan mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan di dunia profesional. Penggunaan canva secara terus menerus dapat membantu mahasiswa berpikir out of the box, menyampaikan ide secara visual, dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Dengan demikian, canva layak menjadi pilihan utama dalam mendukung proses pembelajaran dan pengembangan kreativitas di kalangan mahasiswa.

### **REFERENSI**

- Annisa, A., & Herman, H. (2024). Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Siswa SMKN 3 Barru. *Jurnal Lepa-Lepa open*, 4(4), 609-611.
- Fardedy, M. R., dkk. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Digital Siswa SMP Islam Yapkom. *APPA – Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(6), 785-789.
- Handayani Parinduri, S. (2023). Manfaat Canva untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-Alat Ukur dan Instrumentasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains Dan Terapan (INTERN)*, 2(2), 51-61. <https://doi.org/10.58466/intern.v2i2.1171>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information



- Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80.  
<https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *JPMA - Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48–53.  
<https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.532>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.  
<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Rafi Purwa Syahputra, Salma Nabila, Jannatuzzahra, K., & Amalia Anjani Arifiyanti. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Alat Pengembangan Kreativitas Remaja Dalam Mewujudkan Generasi Muda Yang Kreatif dan Inovatif: Studi Kasus KKN di SMPN 32 Surabaya. *NUSANTARA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 51–63.  
<https://doi.org/10.55606/nusantara.v4i1.2291>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p0%25p.6859>
- Syahrir<sup>1</sup>, A. P., Zahirah<sup>2</sup>, S. P., & Salamah<sup>3</sup>, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Pringgar, R. F., Sujatmiko, B. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Siswa. *Jurnal Information Technology & Education*, 5(1), 317-329. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v5i1.37489>
- Supriyadi. (2016). Community of Practitioners : Solusi Alternatif Berbagi Pengetahuan Antar Pustakawan. *Lentera Pustaka*, 2(2), 83-93.
- Rahayu, N., dkk. (2023). Kreativitas dan Inovasi Pembelajaran dalam Pengembangan Kreatifitas Melalui Imajinasi, Musik, dan Bahasa. *EDUKASIA - Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 89-96.
- Yanti, S., Arnilis. Y., Ningsih. S., & Murthada. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pada Mta Kuliah Media Literasi ICT dan Media Pembelajaran Ekonomi. *DE\_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 4(3), 905-914.
- Nur, A., & Majid, A. R. (2024). Penelitian Penggunaan Aplikasi Canva Bagi Mahasiswa. *Kohesi – Jurnal Multidisiplin Saintek*, 4(11), 1-14.
- Naila, F., Adriansyah, F., Paulina, E., & Dewi, S. (2024). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2024. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu – Ilmu Sosial yang diselenggarakan oleh Universitas Surabaya*. 711-718.
- Harahap, A., dkk. (2022). Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma*, 8(1).



- 
- Putri, A., Arassuli, B. A., & Adelia, R. A. (tanpa tahun). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Prosiding Seminar yang diselenggarakan oleh Universitas Esa Unggul*, 315-317.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. *SELAPARANG – Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkelanjutan*, 4(1), 430-436.