

LAPORAN PENGABDIAN MASYARAKAT



IMPLEMENTASI APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI SISWA/I PADA YAYASAN SAKINAH DEPOK

Oleh:

**Ridwansyah, M.Kom (0307078701) Hendri
Mahmud Nawawi, M.Kom (0317049401) Ahmad
Hafidzul Kahfi, M.Kom (0306019601) Fitra
Septia Nugraha, M.Kom (0312039401) Septian
Dwi Nur Johansyah (12210634)
Annaya Marista (12210658)
Ary Zuhma (12210656)
M. Agitz Ruslani Sya'ban (12210668)
Andryan Prasetyo (12210680)**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS NUSA MANDIRI**

AGUSTUS

2023

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok
2. Mitra : Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok
3. Ketua Pelaksana
- a. Nama Lengkap : Ridwansyah M.Kom
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. NIP : 201709203
 - d. Jabatan Fungsional : Lektor
 - e. Program Studi : Informatika (S1)
 - f. Email : ridwansyah.rid@nusamandiri.ac.id
4. Jumlah Anggota : 8
- Nama Anggota : Hendri Mahmud Nawawi M.Kom
Ahmad Hafidzul Kahfi M.Kom
Fitra Septia Nugraha M,Kom
- Mahasiswa yang terlibat : 5 Orang
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
- a. Wilayah Mitra : Pancoran Mas
 - b. Kabupaten/Kota : Depok
 - c. Propinsi : Jawa Barat
6. Biaya yang disetujui : Rp.3.330.000,-

Jakarta, 16 Agustus 2023

Mengetahui

Rektor Universitas Nusa Mandiri



Prof. Dr. Dwiza Riana, S.Si, MM, M.Kom

Ketua Pelaksana

Ridwansyah M.Kom

Menyetujui,

Ketua LPPM Universitas Nusa Mandiri

Andi Saryoko, M.Kom

RINGKASAN

Universitas Nusa Mandiri khususnya Program Studi Informatika mengadakan kegiatan pengabdian masyarakat, sebagai kepedulian kami terhadap masyarakat yang membutuhkan pengetahuan mengenai pembuatan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat bermanfaat ke depannya khususnya bagi Anak-anak di dalam Panti. Perkembangan teknik *Design* grafis merupakan salah satu ilmu dibidang ilmu komputer dengan memanfaatkan *tools* yang saat ini banyak sekali jenisnya, photoshop, corel draw, adobe dan masih banyak lagi *tools* lainnya sebagai media untuk mempelajari teknik *Design* grafis. Dalam proses kegiatan belajar mengajar tampilan *Design* merupakan suatu hal yang penting karena ini akan mempengaruhi psikologi dari *audience*. Tampilan yang menarik akan membuat *audience* yang menyaksikan antusias dan tidak membosankan sehingga point ini penting untuk meningkatkan daya menyimak dari *audience* yang menjadi sasaran materi apalagi seorang pengajar yang setiap hari berkomunikasi dengan peserta didiknya. Pentingnya akan hal tersebut maka media *Design* grafis dalam membuat sebuah tampilan sangat menarik untuk dibahas dan dipelajari hal ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi saat sedang melakukan presentasi. Dalam belajar tentunya siswa akan antusias ketika melihat sebuah objek dijelaskan dengan gambar daripada hanya narasi panjang dan ini yang membuat *audience* merasa jenuh, maka dari itu salah satu *tools* yang akan dipelajari adalah Canva aplikasi yang bisa membuat tampilan lebih menarik dan enak dilihat untuk menarik perhatian *audience*. Selain dalam bentuk narasi kreatifitas pengembangan sebagai media belajar dalam bentuk visual gambar, audio atau video.

Kata Kunci: Canva; *Design* Grafis; media pembelajaran;

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
RINGKASAN	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Analisis Situasi.....	1
1.2. Identifikasi Masalah Mitra	4
1.3. Bentuk Kegiatan.....	5
BAB II METODE PENGABDIAN MASYARAKAT	6
BAB III HASIL KEGIATAN	8
3.1. Manfaat Yang Dicapai	8
3.2. Luaran Yang Diperoleh.....	9
BAB IV REALISASI BIAYA	11
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	12
5.1. Kesimpulan	12
5.2. Saran.....	12
DAFTAR PUSTAKA	13
LAMPIRAN.....	14

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasi

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa setiap Perguruan Tinggi wajib melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu pengajaran, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat. Program pengabdian pada masyarakat juga akan diselenggarakan oleh Universitas Bina Sarana Informatika, hal ini dilaksanakan berkaitan dengan kepedulian setiap lembaga atau institusi yang bergerak di bidang Pendidikan, khususnya Pendidikan Tinggi dengan mengamati salah satu bidang strategis dalam pembangunan ekonomi di Indonesia. Kemampuan bersaing dalam era digital saat ini sangat diperlukan, hal yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan kewirausahaan. Melakukan kegiatan berwirausaha mampu menemukan inovasi dan gagasan baru dalam mengelola sumber daya alam yang tersedia, membudayakan semangat, sikap, perilaku dan kemampuan berwirausaha yang handal dan unggul dan berguna untuk masa depan.

Panti Asuhan Yatim Piatu dan Duafa Sakinah Depok di dirikan pada tanggal 20 Oktober 2010, yang diketuai oleh Abi Bagja Wijaya, S.Pd,I sebagai Ketua Yayasan Sakinah Depok. Pada awalnya modal yang didapatkan untuk membangun yayasan ini dengan menjual 1 unit sepeda motor serta menggadaikan sertifikat rumah mertua. Uang yang terkumpul pada saat itu digunakan untuk mengontrak rumah yang dijadikan sebagai asrama sekaligus kantor yang pada saat itu sudah ada 10 orang anak yang tinggal dipanti asuhan. Seiring berjalannya waktu atas izin dari Allah SWT saat ini sudah ada 20 orang anak didik yang tinggal di asrama panti asuhan sakinah dan atas kuasa Allah SWT Alhamdulillah ada donator yang membantu menanggung biaya sewa kontrakan selama 1 tahun penuh.

Adapun profil mitra sebagai berikut :

Nama Lembaga : Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok

Alamat : Jl. Samudra Jaya No.1.A RT.04/02

Kelurahan : Rangkapan Jaya

Kecamatan : Pancoran Mas

Kota : Depok

Provinsi : Jawa Barat

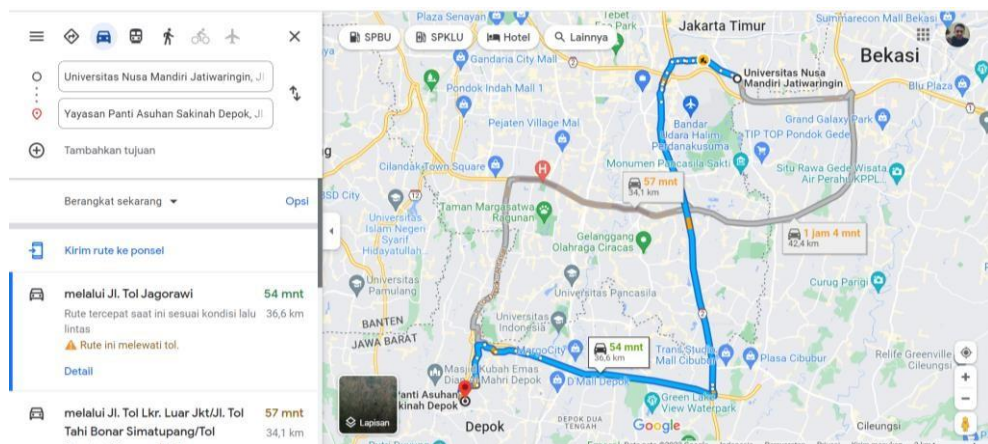
Kode Pos : 16345
Telepon : (021) 77888726

VISI

Memulyakan Anak Yatim Piatu dan Dhuafa.

MISI

1. Mempasilitasi Anak Asuh untuk mendapatkan pendidikan yang layak
2. Membekali anak asuh dengan IMTAQ, IPTEK dan keterampilan agar menjadi anak yang mandiri serta berguna untuk sesama
3. Mempasilitasi anak asuh untuk dapat mengunjungi Kota Mekkah dan Madinah
4. Menjadi Lembaga Sosial yang Amanah dan Profesional serta dapat memberikan manfaat untuk yang lain .



Gambar 1 Peta Lokasi Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok



Gambar 2 Kegiatan Panti Asuhan



Gambar 3 Lokasi Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok

Sejalan dengan visi misi dari yayasan panti asuhan sakinah Membekali anak asuh dengan IMTAQ, IPTEK dan keterampilan agar menjadi anak yang mandiri serta berguna untuk sesama. Pada kesempatan kali ini tim tutor mewujudkan salah satu misi tersebut dengan tema menerapkan teknologi dalam hal pembelajaran untuk mendukung dan menambah wawasan peserta didik supaya melek teknologi *Design* grafis, salah satunya adalah aplikasi canva sebagai media pembelajaran.

Yayasan Sakinah Depok membutuhkan sarana sebagai media pembelajaran untuk mengarahkan ide dan gagasan serta mendokumentasikan kegiatan yang dilaksanakan. Selama ini publikasi hanya dilakukan melalui media sosial, sehingga diperlukan media lain seperti website blog untuk mendokumentasikan dan mengkomunikasikan ide-ide kreatif yang menjangkau khalayak yang lebih luas dan memiliki fungsi yang lebih serbaguna [1].

Peningkatan kinerja pendidikan di masa depan membutuhkan sistem informasi dan teknologi informasi yang bukan sekedar fasilitas pelengkap, melainkan senjata utama untuk mendukung keberhasilan sektor pendidikan agar mampu bersaing secara global [2].

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai perantara untuk memahami pelajaran yang disampaikan. Media pembekajaran bisa berbentuk

fisik seperti pulpen, buku, majalah dan lain sebagainya ataupun nonfisik seperti audio, video visauk atau gambar supaya peserta didik bisa memahami pembelajaran lebih efektif dan efisien [4].

Canva adalah satu dari banyak aplikasi yang dapat digunakan saat memproduksi media pembelajaran. Canva adalah aplikasi desain online yang menawarkan berbagai macam desain grafis, termasuk: presentasi, poster, selebaran, grafik, spanduk, kartu undangan, pengeditan foto, dan sampul Facebook [3].

Setelah menerapkan media pembelajaran Canva ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi pengajar dan siswa antara lain guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran, serta meningkatkan profesionalisme guru. Adapun Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa [5].

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan panti asuhan maka diadakan pengembangan dalam kemampuan sumber daya manusia berupa pelatihan canva untuk *Design* grafis dalam menunjang kreatifitas peserta didik dengan tujuan untuk mempercantik cover laporan tugas, membuat file presentasi yang atraktif dan membantu memperindah dalam mendesain suatu gambar.

1.2. Identifikasi Masalah Mitra

Adapun identifikasi permasalahan yang ada pada lingkungan mitra adalah sebagai berikut:

1. Permasalahan yang ada pada saat ini bahwa kebanyakan anak-anak tidak memiliki kreatifitas pada saat mendesain dan bahkan adapula yang tidak bisa mendesain suatu gambar, di karenakan tidak semua memiliki laptop atau kompter dan aplikasi untuk mendesain gambar tersebut
2. Yayasan Sakinah Depok masih belum faham untuk membuat media pembelajaran yang menarik dengan bantuan *tools* canva.

Yayasan Sakinah Depok belum pernah mengadakan kegiatan pelatihan dan pengembangan SDM yang dilakukan terutama pelatihan berkaitan dengan pembuatan media *Design* grafis.

1.3. Bentuk Kegiatan

Bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan berupa workshop dengan tema “Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok” yang dilakukan dalam Pengabdian Masyarakat ini adalah melalui pemaparan teori dan praktek mengenai cara menggunakan aplikasi Canva untuk membuat *Design* grafis. Teknik yang digunakan dalam menyampaikan materi Pengabdian Masyarakat adalah menjelaskan materi dengan menggunakan alat bantu multimedia berupa laptop yang terhubung dengan koneksi internet dan modul pelatihan. Bentuk kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan secara luring bertempat di Aula Panti Asuhan Sakinah Depok yang beralamat di Jl. Samudra Jaya No.1.A RT.04/02 Kalurahan rangkapan jaya Kecamatan Pancoran mas Kota Depok, Jawa Barat. Jumlah peserta yang hadir sebanyak 20 peserta.

Pengabdian kepada Masyarakat ini diadakan pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 04 Maret 2023

Waktu : 10:00 - 12:00 WIB

Tempat : Aula Panti Asuhan Sakinah Depok yang beralamat di Jl. Samudra Jaya No.1.A RT.04/02 Kalurahan Rangkapan Jaya Kecamatan Pancoran Mas Kota Depok, Jawa Barat.

Susunan panitia kegiatan pengabdian masyarakat, sebagai berikut:

Penanggung Jawab : Prof. Dr. Dwiza Riana, S.Si, MM, M.Kom

Ketua Pelaksana : Ridwansyah, M. Kom

Tutor : Hendri Mahmud Nawawi, M.Kom

Tim Tutor : Ahmad Hafidzul Kahfi, M.Kom

Fitra Septia Nugraha, M.Kom

Anggota Mahasiswa : Septian Dwi Nur Johansyah (12210634)

Annaya Marista (12210658)

Ary Zuhma (12210656)

M. Agitz Ruslani Sya'ban (12210668)

Andryan Prasetyo (12210680)

BAB II

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Metode pengabdian kepada masyarakat adalah untuk mencari solusi dari permasalahan yang dialami oleh Yayasan Sakinah Depok dalam menjalankan kegiatan-kegiatan yang ada yang sudah dilakukan dan dinilai masih kurang maksimal.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan, Yayasan Sakinah Depok sudah memiliki media belajar, akan tetapi media yang digunakan kurang menarik sehingga hal ini membuat anak didiknya cepat bosan ketika materi disampaikan hanya berbentuk narasi tanpa menggunakan audio atau video visual yang menambah kesan estetik. Maka untuk mengatasi masalah-masalah yang ada dengan melakukan peningkatan SDM melalui pelatihan membuat *Design Grafis* dengan aplikasi Canva untuk memaksimalkan *design* pembelajaran yang akan disampaikan kepada masyarakat dengan kegiatan pengabdian masyarakat sebagai berikut:

1. Tim pelaksana melakukan kunjungan ke Yayasan Sakinah Depok terlebih dahulu untuk melakukan analisis mengenai kondisi mitra, peserta yang akan diberi pelatihan.
2. Menyiapkan alat pelatihan berupa laptop dan bahan pelatihan berupa modul.
3. Pembagian tugas pada saat pelatihan dan mengadakan pelatihan.
4. Evaluasi terhadap hasil yang dilakukan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini berupa pelatihan dan tanya jawab dengan bentuk kegiatan yang akan dilakukan dalam Pengabdian Masyarakat melalui:

1. Pemaparan teori mengenai *design* grafis dan aplikasi Canva berupa definisi, kegunaan tools dan fitur-fitur yang ada, serta mempraktekan mengenai cara menggunakan aplikasi Canva untuk membuat *Design Grafis*.
2. Teknik yang digunakan dalam menyampaikan materi Pengabdian Masyarakat adalah menjelaskan materi dengan menggunakan alat bantu multimedia berupa laptop yang sudah terkoneksi dengan internet dan terinstal browser seperti Google Chrome dan menggunakan WhatsApp Web, modul, posttest dan pretest.

3. Teknik diskusi dengan memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya tentang masalah yang dihadapi selama ini dalam penyampaian informasi kegiatan dan lain-lain.

BAB III HASIL KEGIATAN

3.1. Manfaat yang dicapai

Kegiatan pelatihan aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok dilaksanakan untuk mengoptimalkan kemampuan siswa/i dalam *Design* grafis dalam menunjang kreatifitas peserta didik dengan tujuan untuk mempercantik cover laporan tugas, membuat file presentasi yang atraktif dan membantu memperindah dalam mendesain suatu gambar. Dihasilkan pada pelatihan ini siswa/i ini memiliki pengetahuan yang baru dalam memanfaatkan kemajuan teknologi khususnya pemanfaatan aplikasi Canva yang dapat digunakan untuk mendukung media pembelajaran siswa.

Adapun hasil analisis penilaian pelaksanaan kegiatan PM oleh peserta disajikan melalui Tabel 1.

Tabel 1.

Hasil Anilisis Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

NO	Uraian	Skor	Kriteria
1	Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan	3.75	Puas
2	Materi/modul pelatihan/kegiatan	3.80	Puas
3	Sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung	3.95	Puas
4	Menurut anda, bagaimana tema kegiatan ini	4.10	Sangat Update
5	Menurut anda, bagaimana Tutor/Narasumber menyampaikan materi	3.60	Bagus
6	Susunan acara berjalan dnegan baik	4.00	Sangat Setuju
7	Kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta	4.00	Sangat Setuju
8	kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan)	4.38	Sangat Setuju

9	Kegiatan ini menambah keterampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan	3.65	Setuju
10	Kegiatan ini telah memenuhi harapan peserta	3.90	Setuju
11	Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta secara berkelanjutan	4.15	Sangat Setuju
12	Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta	4.00	Sangat Setuju
13	Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat anda untuk berpartisipasi kembali?	4.00	Sangat Berminat

Berdasarkan table hasil penilaian, diperoleh rata-rata penilaian peserta pelatihan yaitu 3.94 berada pada kriteria puas/setuju. Hal tersebut menunjukkan hasil dari pelatihan yang dilakukan bahwa dengan diberikannya pelatihan menggunakan aplikasi Canva, siswa-siswi sudah mampu membuat materi presentasi yang menarik yang akan sangat berguna dalam proses belajarnya.

3.2. Luaran Yang Diperoleh

Luaran dari kegiatan pengabdian masyarakat, tertera pada Table 2.

Tabel 2. Luaran

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1	Artikel di media masa cetak atau elektronik	Nasional	Tanggal terbit 09 Maret 2023 Link Press Release: https://news.nusamandiri.ac.id/2023/03/09/dosen-kampus-digital-bisnis-unm-beri-pelatihan-pemanfaatan-canva/ Judul berita “Dosen Kampus Digital Bisnis UNM Beri Pelatihan Pemanfaatan Canva”

			Nama Media: Nusa Mandiri News
2.	Artikel ilmiah dalam bentuk jurnal pengabdian masyarakat	Nasional	Judul Jurnal: Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok Link Jurnal: http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/abditeknika/submissions Status: Submit Nama Jurnal: Abditeknika

BAB IV REALISASI

BIAYA

Realisasi biaya dalam melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat, sebagai berikut:

Tabel 1. Realisasi Anggaran Biaya

No	Uraian	Qty	Harga	Jumlah
1. Akomodasi (Perjalanan/Penginapan)				
a.	Transportasi	9	Rp. 50.000,00	Rp. 450.000,00
Subtotal				Rp. 450.000,00
2. Peralatan				
a.	Print dan Jilid Proposal	3	Rp. 10.000,00	Rp. 30.000,00
b.	Print Modul	29	Rp. 20.000,00	Rp. 580.000,00
Subtotal				Rp. 610.000,00
3. Perlengkapan & Makanan				
a.	Spanduk	1	Rp. 150.000,00	Rp. 150.000,00
b.	Souvenir	29	Rp. 50.000,00	Rp. 1.450.000,00
c.	Plakat	1	Rp. 200.000,00	Rp. 200.000,00
Subtotal				Rp. 1.800.000,00
4. Biaya Lain-lain				
a.	Snack	29	Rp. 10.000,00	Rp. 290.000,00
b.	Makan Siang	9	Rp. 20.000,00	Rp. 180.000,00
Subtotal				Rp. 470.000,00
Total				Rp. 3.330.000,00

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat berupa implementasi aplikasi canva sebagai media pembelajaran terselenggara dengan baik serta mampu meningkatkan kemampuan siswa/siswi Yayasan Saakinah Depok dalam membuat media pembelajaran. Peserta antusias selama pelatihan berlangsung. Setelah kegiatan pelatihan, semua peserta mampu menggunakan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran. Berdasarkan hasil survei diperoleh rata-rata penilaian peserta pelatihan yaitu 3.94 berada pada kriteria puas/setuju.

5.2. Saran

Kegiatan pelatihan ini dapat dilanjutkan dengan pelatihan pembuatan video pembelajaran yang interaktif baik menggunakan aplikasi Canva maupun aplikasi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Syafnur and R. Nofitri, "Peningkatan Pembelajaran Melalui Blogspot Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Kisaran," *Jurdimas (Jurnal Pengabd. Kpd. Masyarakat) R.*, vol. 2, no. 1, pp. 39–42, 2019.
- [2] A. N. Alfian, M. Y. Putra, R. W. Arifin, A. Barokah, A. Safei, and N. Julian, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva," *J. Pengabd. Kpd. Masy. UBJ*, vol. 5, no. 1, pp. 75–84, 2022.
- [3] Tri Wulandari and Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD," *J. Ris. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 2, no. 1, pp. 102–118, 2022.
- [4] A. I. Mahardika, N. Wiranda, and M. Pramita, "Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring," *J. Pendidik. dan Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 3, pp. 275–281, 2021.
- [5] R. E. Tanjung and D. Faiza, "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika," *Voteteknika (Vocational Tek. Elektron. dan Inform.*, vol. 7, no. 2, p. 79, 2019.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Mitra



SURAT KETERANGAN Nomor: 001/YPAS/III/2023

Ketua Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama Lembaga : Universitas Nusa Mandiri
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Alamat : Jl. Raya Jatiwaringin No.2, RW.13, Cipinang Melayu,
Kec. Makasar, Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta 13620

Telah melaksanakan Pengabdian Masyarakat pada:

Hari : Sabtu
Tanggal : 4 Maret 2023
Waktu : 13.00 s/d 16.30
Tema : "Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi
Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok"
Tempat : Yayasan Sakinah Depok
Jl. Samudra Jaya No. 1A RT 04/RW 02
Kelurahan rangkapan jaya Kecamatan Pancoran Mas
Kota Depok, Jawa Barat. Kode Pos.16435

Dengan susunan panitia sebagai berikut:

Penanggung Jawab	Prof. Dr. Dwiza Riana S.Si, MM, M.Kom
Ketua Pelaksana	Ridwansyah, M.Kom
Anggota	Fitra Septia Nugraha, M.Kom Ahmad Hafidzul Kahfi, M.Kom Hendri Mahmud Nawawi, M.Kom Septian Dwi Nur Johansyah M. Agitz Ruslani Sya'ban Andryan Prasetyo Ary Zuhma Annaya Marista

Depok, 5 Maret 2023


Bahrul Ulum, S.Pd.I

Lampiran 2. Presensi Peserta dan Panitia








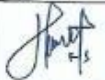
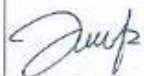
ABSENSI PESERTA
KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT
YAYASAN SAKINAH DEPOK
"Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media
Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok"

Depok, 03 Maret 2023

No	Nama	Nohp	Ttd
1.	Yuniar	-	
2.	Mela Ningasih	-	
3.	ANISA Putri	-	
4.	adinda	-	
5.	Ilah siti N.	-	
6.	Midah	-	
7.	Siti Muslifah	-	
8.	Laila sardi	-	
9.	Zilka Nabilah S	-	
10.	Nuraini	-	
11.	M SAEPUL ALAM	-	
12.	MURFA ALIAN	-	
13.	helka	-	
14.	Roga Rahmatulloh	-	
15.	Fahri Nurisyan	-	
16.	Abi Saritra	-	
17.	Fahri	-	
18.	A. Yani	-	
19.	Murimam	-	
20.	Shandira	-	

ABSENSI PANTIJA
KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT
YAYASAN SAKINAH DEPOK
"Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media
Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok"

Depok, 03 Maret 2023

No	NIP	Nama	Ttd
1.	201709203	Kidwan syah, M. Kom	
2.	202103248	Hendri M. W, M. Kom	
3.	202107132	Fitra - Septia . W, M. Kom	
4	202107137	Ahmed Hafidzul Kahfi M. Kom	
5.	12210634	Septian Dwi Nur Johansyah	
6.	12210650	Annaya Marista	
7.	12210656	Aky Zuhma	
8	12210668	M. Agitz R.S	
9.	12210680	Andryan Prasetyo	

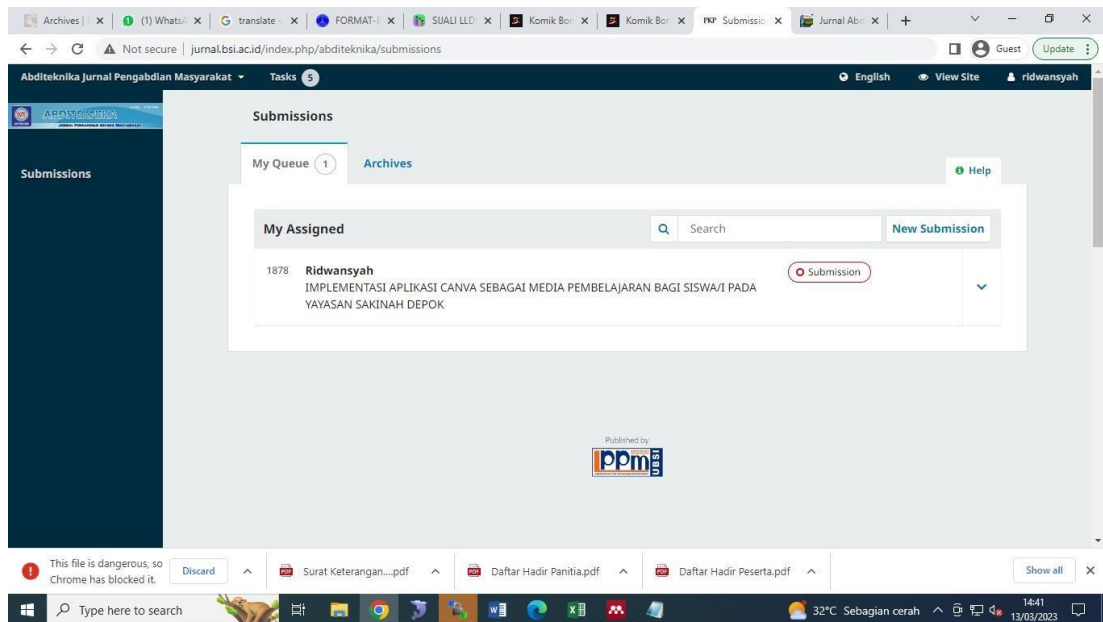
Lampiran 3. Dokumentasi kegiatan



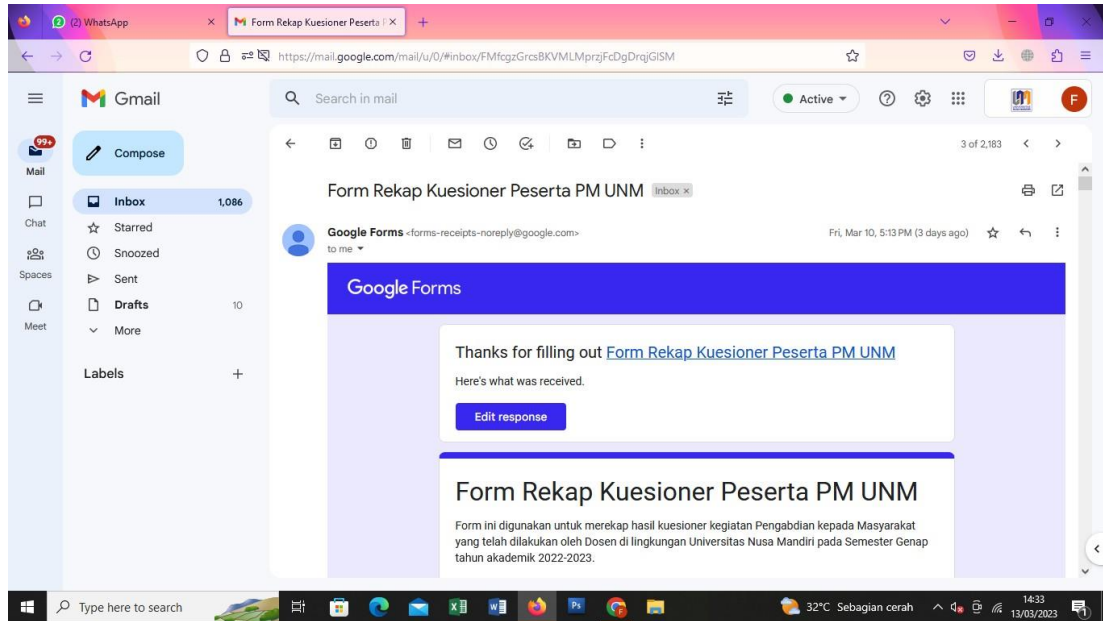
Lampiran 4. Screenshoot Luanr PM Press Release yang Sudah Terbit



Lampiran 5. Screenshoot Luanr PM Jurnal PM yang Sudah Submit



Lampiran 6. Screenshot Kuesioner Peserta dan Mitra yang sudah diisi





SERTIFIKAT

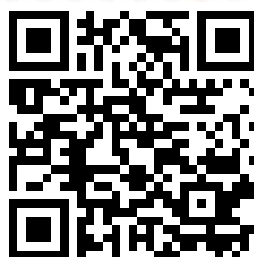


Diberikan Kepada

AHMAD HAFIDZUL KAHFI, M.Kom

Sebagai Tim Tutor

Pengabdian Masyarakat yang diadakan di Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok dan diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Nusa Mandiri pada tanggal 4 Maret 2023 dengan materi Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok.



Jakarta, 11 Maret 2023
Ketua LPPM
Universitas Nusa Mandiri

Andi Saryoko, M.Kom

