

PEMANFAATAN AI DAN CANVA UNTUK PROMOSI DALAM ECOMMERCE

Endar Nirmala¹, Sri Mulyati², Ari Mulyoto³

^{1,2,3}Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang Jl. Raya Puspitek,
Buaran, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310.

e-mail: ¹dosen0216@unpam.ac.id

Abstract

Artificial Intelligence (AI) and graphic design platforms such as Canva have become important elements in promotional strategies for e-commerce businesses in today's digital age. This community service aims to enable SMK Bina Harapan Ciseeng Bogor students to use AI and Canva technology to increase promotion in the e-commerce sector. The method used is a qualitative approach with in-depth interviews and observations as data collection methods. The results show that there is still a need for an understanding of AI and the use of graphic design platforms. This community service integrates AI and Canva into the learning process for students specializing in retail business at SMK Bina Harapan Ciseeng Bogor for promotional purposes. With individual expertise and collective creativity, more effective and innovative promotional materials can be produced. Through this community service, it can help students prepare for the challenges of an increasingly digitally connected world of work. In addition, by addressing ethical and privacy concerns, schools can ensure that this technology is responsible and sustainable. Community service can provide significant benefits to participating students using AI and Canva for e-commerce promotion. Through this community service, students can produce promotions through videos. The conclusion from this community service is that SMK Bina Harapan Ciseeng Bogor still needs to increase training in the use of the currently developing AI technology and understanding of ethics and privacy policies so that students can develop a full understanding of the ethical implications of using this technology.

Keywords: artificial intelligence or AI; Canva; promotions; marketing; ecommerce.

Abstrak

Pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dan platform desain grafis seperti Canva telah menjadi elemen penting dalam strategi promosi untuk bisnis *e-commerce* di era digital saat ini. Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan agar siswa SMK Bina Harapan Ciseeng Bogor dapat memanfaatkan teknologi AI dan Canva dalam upaya meningkatkan promosi di sektor *e-commerce*. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan wawancara mendalam dan observasi sebagai metode pengumpulan data. Hasilnya menunjukkan bahwa pemahaman tentang AI dan penggunaan platform desain grafis masih diperlukan. Pengabdian kepada Masyarakat ini mengintegrasikan AI dan Canva pada pembelajaran bagi siswa dengan konsentrasi keahlian bisnis ritel di SMK Bina Harapan Ciseeng Bogor untuk keperluan promosi. Dengan keahlian individu dan kreativitas kolektif dapat menghasilkan materi promosi yang lebih efektif dan inovatif. Melalui pengabdian kepada masyarakat ini dapat membantu siswa mempersiapkan diri untuk tantangan di dunia kerja yang semakin terhubung secara digital. Selain itu, dengan memperhatikan aspek etika dan privasi, sekolah dapat memastikan bahwa penggunaan teknologi ini dilakukan secara bertanggung jawab dan berkelanjutan. Pengabdian kepada masyarakat dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam penggunaan AI dan Canva untuk promosi *e-commerce* bagi siswa peserta. Dari pengabdian kepada masyarakat ini siswa dapat menghasilkan promosi berupa video. Kesimpulan dari pengabdian kepada masyarakat ini bahwa SMK Bina Harapan Ciseeng Bogor masih perlu memperbanyak pelatihan dalam menggunakan teknologi AI yang sedang berkembang saat ini dan pemahaman tentang etika

dan kebijakan privasi sehingga siswa dapat mengembangkan pemahaman yang komprehensif tentang implikasi etis dari penggunaan teknologi ini.

Keywords: kecerdasan buatan atau AI; Canva; promosi; pemasaran; *ecommerce*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan nasional memiliki tujuan seperti dinyatakan pada pasal 3 Undang-undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Kebudayaan, 2022). Tujuan sistem pendidikan nasional Indonesia adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia yang seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Undang-undang ini juga menetapkan beberapa tujuan khusus, yaitu: 1) Menyelenggarakan pendidikan yang bermutu, relevan, dan berdaya saing, agar dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan siap menghadapi tantangan global. 2) Meningkatkan kesetaraan pendidikan, sehingga semua warga negara memiliki kesempatan yang sama untuk memperoleh pendidikan tanpa diskriminasi. 3) Meningkatkan aksesibilitas pendidikan, terutama bagi masyarakat yang tinggal di daerah terpencil atau daerah yang sulit dijangkau. 4) Meningkatkan peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan, sehingga pendidikan dapat disesuaikan dengan kebutuhan lokal dan budaya masyarakat setempat. 5) Menyelenggarakan sistem pendidikan yang terbuka, sehingga setiap warga negara memiliki kesempatan untuk memperoleh pendidikan sepanjang hayat.

Perkembangan teknologi dapat dikaitkan dengan tujuan sistem pendidikan nasional: 1) Meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Perkembangan teknologi dapat membantu meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui penyediaan akses ke sumber daya pendidikan digital. 2) Mengembangkan keterampilan dan keahlian. Perkembangan teknologi juga dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan dan keahlian siswa. Selain itu, penggunaan teknologi dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan teknis dan digital yang dibutuhkan di masa depan. 3) Mempersiapkan siswa untuk menjadi warga global. Teknologi dapat membantu mempersiapkan siswa untuk menjadi warga global yang dapat mengikuti perkembangan teknologi dan dapat memanfaatkannya dengan bijak.

Beberapa topik yang dapat dimasukkan dalam kurikulum SMK yang berkaitan dengan teknologi saat ini: 1) Dasar-dasar Pemasaran, sebelum mempelajari digital marketing, siswa perlu memahami dasar-dasar pemasaran. Kurikulum dapat mencakup topik seperti segmentasi pasar, targeting, dan positioning. Siswa juga dapat mempelajari konsep produk, harga, promosi, dan distribusi dalam pemasaran. 2) Social Media Marketing, merupakan platform yang penting dalam digital marketing. Siswa dapat mempelajari cara mengelola akun media sosial dan mempromosikan produk atau layanan melalui platform media sosial. 3) Content Marketing, melibatkan pembuatan konten yang informatif dan menarik untuk menarik perhatian calon konsumen. Siswa dapat mempelajari cara membuat konten yang efektif dan cara mengukur kinerja kampanye content marketing. Mereka juga dapat mempelajari tentang jenis-jenis konten, seperti blog, video, dan infografis. 4) *E-Commerce*, adalah platform untuk menjual produk atau layanan secara online. Siswa dapat mempelajari cara membuat media promosi dalam strategi pemasaran e-commerce, seperti kampanye iklan dan promosi.

Dengan teknologi saat ini siswa dapat memperoleh keterampilan yang dibutuhkan untuk bekerja di industri digital marketing dan berkontribusi dalam pengembangan bisnis dan pemasaran secara online. SMK Bina Harapan Ciseeng Bogor sudah menggunakan kurikulum merdeka dalam proses pembelajarannya dan memiliki konsentrasi keahlian Bisnis Ritel. Salah satu matapelajaran untuk konsentrasi keahlian Bisnis Ritel adalah Pemasaran Online, dimana didalamnya terdapat materi membuat promosi menarik dalam website ecommerce. Pada matapelajaran ini, para siswa diminta untuk membuat promosi, yaitu memasarkan produk berbasis digital, dengan menggunakan platform ecommerce.

Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dan Canva dalam pembuatan promosi untuk *eCommerce* memberikan berbagai keunggulan yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi kampanye pemasaran. AI memiliki kemampuan untuk menganalisis data pelanggan secara mendalam, memungkinkan personalisasi konten yang lebih akurat dan relevan. Misalnya,

dengan mempelajari riwayat pembelian dan perilaku *browsing* pelanggan, AI dapat merekomendasikan produk yang sesuai dengan preferensi individu, sehingga meningkatkan kemungkinan konversi. Selain itu, AI memungkinkan otomatisasi berbagai tugas pemasaran seperti pengiriman email, iklan media sosial, dan penawaran khusus, yang tidak hanya menghemat waktu tetapi juga memastikan bahwa setiap langkah kampanye berjalan dengan optimal. Analisis data yang canggih dan kemampuan prediktif AI membantu bisnis memahami tren pasar dan perilaku konsumen, memungkinkan pengambilan keputusan yang lebih baik dan strategi yang lebih tepat sasaran. Sebagai contoh, AI dapat memprediksi produk yang akan populer di masa depan berdasarkan analisis data historis, memungkinkan perusahaan untuk merespons pasar dengan cepat dan tepat.

Sementara itu, Canva menyediakan platform desain yang intuitif dan mudah digunakan, bahkan bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang dalam desain grafis. Dengan berbagai template siap pakai, gambar, ikon, dan elemen desain, Canva memungkinkan pembuatan konten promosi berkualitas tinggi dengan cepat dan efisien. Misalnya, pengguna dapat dengan mudah menyesuaikan template media sosial, poster, dan banner untuk mencerminkan identitas merek mereka. Canva juga mendukung kolaborasi tim, memungkinkan beberapa anggota bekerja pada proyek yang sama secara real-time, sehingga proses pembuatan konten menjadi lebih lancar dan efisien. Selain itu, fleksibilitas format output Canva memungkinkan materi promosi digunakan di berbagai platform, baik online maupun offline. Fitur berbasis cloud Canva juga memastikan aksesibilitas dan mobilitas yang tinggi, di mana desain dapat diakses dan diedit dari mana saja menggunakan perangkat yang terhubung ke internet.

2. METODE

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan PKM pemanfaatan AI dan Canva untuk promosi dalam E-Commerce pada SMK Bina Harapan dilakukan dengan wawancara, unjuk kerja, angket dan dokumentasi melalui observasi.

1. Wawancara, wawancara merupakan satu cara untuk mendapatkan data secara langsung dengan kisi-kisi yang telah disusun sebelumnya. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran kompetensi Bisnis Ritel pada matepelajaran Bisnis Online di SMK Bina Harapan, berdasarkan wawancara ini maka

ditetapkan penyampaian materi menggunakan Microsoft Powerpoint dengan animasi (custom animation) serta AI dan Canva sebagai media praktik dalam pembuatan

2. Penilaian Unjuk Kerja, Penilaian unjuk kerja yaitu penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta PKM dalam mengerjakan tugas-tugas materi pelatihan. Penilaian ini dipilih karena cocok digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik melakukan tugas dalam bentuk praktik. Cara penilaian kami anggap lebih otentik daripada tes tertulis karena apa yang dinilai mencerminkan kemampuan peserta didik sebenarnya.
3. Dokumentasi, Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen atau catatan yang mendukung dalam proses pembelajaran. Dokumen yang digunakan antara lain: Proses pembelajaran yang didokumentasikan dalam bentuk photo sehingga dapat digunakan untuk membuat proses refleksi.
4. Instrumen penelitian, instrumen penelitian sangat menentukan dalam mendapatkan data yang berkualitas (Purwanto, 2018). Instrumen Penelitian adalah alat yang dibuat mengikuti prosedur dan digunakan untuk mengumpulkan data penelitian (Adib, 2017). Instrumen/ alat ukur adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau mengukur variabel dalam suatu penelitian (Pramuaji & Loekmono, 2018). Dari penjelasan tersebut peneliti menyiapkan intrumen sebagai alat/fasilitas untuk mengukur kompetensi peserta, selain itu instrumen dapat juga mempermudah dalam mengumpulkan data agar hasilnya lebih baik dalam arti cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Teknik pengumpulan data menggunakan empat metode yaitu observasi dengan melihat dan mengamati keadaan yang sebenarnya, metode kuesioner/angket yang berbentuk pernyataan untuk mengetahui sejauh mana minat siswa, wawancara untuk memperoleh informasi tentang proses pembelajaran, dan dokumentasi (Prawiyogi, Sadiyah, Purwanugraha, & Elisa, 2021).

Beberapa instrumen yang digunakan dalam kegiatan PKM untuk mengarahkan siswa pada pokok permasalahan agar siswa siap, baik secara mental, emosional maupun fisik untuk menerima media baru dengan strategi kegiatan :

- a. Menyampaikan secara singkat tentang AI, aplikasi-aplikasi AI, serta Canva

- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran
- c. Brainstorming atau bertanya terkait dengan materi yang akan disampaikan
- d. Menyampaikan materi PKM
- e. Pemberian tugas/projek
- f. Penilaian tugas/projek yang dihasilkan peserta

3. HASIL

PKM ini menghasilkan promosi dalam bentuk video, promosi produk yang dapat digunakan dalam pemasaran melalui sosial media atau website. Pembekalan dari PKM ini dapat digunakan pada saat siswa melakukan praktik kerja sesuai dengan zonasi masing-masing dan diharapkan bermanfaat sebagai bekal kerja atau usaha mandiri di masa mendatang. Beberapa video promosi yang telah berhasil dibuat menggunakan AI dan Canva seperti pada Gambar 1.



Gbr 1. Hasil dalam bentuk video

4. PEMBAHASAN

Pelatihan tentang pembuatan Media Promosi dengan AI dan Canva yang diberikan pada siswa SMK Bina Harapan berjalan dengan baik dan menghasilkan media promosi online dengan menjual berbagai produk yang dimiliki oleh siswa. Materi AI yang digunakan sebagai tools pembuatan promosi antara lain: ChatGPT digunakan untuk membantu dalam pembuatan naskah/skrip dari video pembelajaran yang akan dibuat (Chatgpt, 2023), Bing Image Generator (Bing Image Creator, 2024) dan Leonardo (Leonardo ai, 2024) untuk menghasilkan

gambar/image, Haiper.ai (Haiper ai, 2024) untuk membentuk video berbasis teks, dan Canva untuk membentuk iklan promosi video dengan menggunakan objek konten yang dihasilkan dari aplikasi AI.

Metode praktik yang digunakan dalam PKM cukup berhasil dengan mendapatkan beberapa video promosi yang dihasilkan walau tidak maksimal karena tidak setiap peserta mendapatkan pengalaman untuk mencoba membuat video promosi sendiri menggunakan aplikasi AI dan Canva karena terbatasnya jumlah komputer.

5. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang didapat dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat adalah:

- a. Peserta Pengabdian Kepada Masyarakat antusias dengan pengalaman baru dalam menggunakan AI dan Canva untuk membuat promosi produk.
- b. Peserta masih memerlukan pemahaman mengenai penggunaan aplikasi AI dan Canva serta mengintegrasikan aplikasi-aplikasi tersebut, sehingga dapat menghasilkan solusi yang efektif, efisien, dan fleksibel, dan memungkinkan peserta untuk menciptakan desain yang menarik dengan mudah dan cepat, sambil tetap menjaga konsistensi branding dan menghemat biaya.

6. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kami haturkan kepada pihak-pihak yang telah membantu terselenggaranya Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini:

1. Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang beserta jajarannya;
2. Kepala SMK Bina Harapan dan jajarannya;
3. Siswa-siswi SMK Bina Harapan yang telah mengikuti pelatihan ini.

DOKUMENTASI KEGIATAN



Gbr 2. Pelaksanaan PKM

Gambar di atas merupakan dokumen saat berlangsungnya kegiatan siswa dalam membuat

projek video promosi menggunakan beberapa aplikasi AI didampingi oleh dosen-dosen tim PKM.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adib, H. S. (2017). Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*.
- [2] Agung, A. (16 September 2021). *The Fundamental of Digital Marketing: Strategi Membuat Konten untuk Menarik Audience*. Elex Media Komputindo.
- [3] *Bing Image Creator*. (2024, April 20). Retrieved from Bing Image Creator: <https://www.bing.com/images/create>
- [4] *chatgpt*. (2022, Oktober). Retrieved from <https://chatgpt.com/>.
- [5] *Chatgpt*. (2023, Oktober 7). Retrieved from Chatgpt: <https://chatgpt.com/>
- [6] Csordás, A., Pancsira, J., Lengyel, P., Füzesi, I., & Felföldi, J. (2022). The Potential of Digital Marketing Tools to Develop the Innovative SFSC Players' Business Models. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*.
- [7] Enterprise, J. (15 September 2021). *Desain Grafis dengan Canva untuk pemula*. Elex Media Komputindo.
- [8] Enterprise, J. (2023). *Desain Grafis Profesional dengan Canva*. Elex media komputindo.
- [9] *Haiper ai*. (2024, April 10). Retrieved from Haiper ai: <https://haiper.ai/home>
- [10] Kebudayaan, K. P. (2022, Februari 22). *Kemertian Pendidikan dan Kebudayaan*. Retrieved from https://pmpk.kemdikbud.go.id/assets/docs/UU_2003_No_20_-_Sistem_Pendidikan_Nasional.pdf
- [11] *Leonardo ai*. (2024, Maret 15). Retrieved from Leonardo ai: <https://leonardo.ai/>
- [12] Pramuaji, K. A., & Loekmono, L. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur Penelitian : Questionnaire Empathy. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konselng Undiksha*.
- [13] Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- [14] Purwanto. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validasi dan Reliabilita Penelitian Ekonomi Syariah*. Magelang: StaiaPress.
- [15] Ronald Ronald, A. A. (2021). *Strategi Pemasaran: Teori dan Pembahasan Kasus Berbagai Sektor Utama Di Indonesia*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- [16] Salam, F. A., Saryadi, & Wijayanto, A. (2022). Pengaruh Promosi dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Pembelian pada E-Commerce Tokopedia. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*.