



# ABDIMAS BERKARYA

*Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkarya*

DOI : <https://doi.org/10.62668/berkarya.v1i03.268>

## PELATIHAN PEMBUATAN LOGO KEMASAN MAKANAN DENGAN CANVA DAN MICROSOFT WORD PADA SMK TRITECH INDONESIA

Ulfah Indriani\*<sup>1</sup>, Nita Syahputri<sup>2</sup>,  
Zahra Ardi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Sistem Informasi,  
Universitas Potensi Utama, Medan,  
Indonesia

### Article history

Received : 26 Maret 2022

Revised : 30 Maret 2022

Accepted : 28 April 2022

Available Online : 30 Juni 2022

### \*Corresponding author :

Nama : Ulfah Indriani

Email : [ulfahindriani90@gmail.com](mailto:ulfahindriani90@gmail.com)

### Licensed Under

a Creative Commons

Attribution 4.0

International License



### Abstrak

Tujuan kegiatan pengabdian pada masyarakat adalah sebagai implementasi pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi serta memberikan pembelajaran cara membuat logo kemasan makanan dengan Canva dan Microsoft Word pada SMK Tritech Indonesia. Logo merupakan suatu gambar atau sekadar sketsa dengan arti tertentu, dan mewakili suatu arti dari perusahaan, daerah, organisasi, produk, negara, lembaga, dan hal lainnya yang membutuhkan sesuatu yang singkat dan mudah di ingat sebagai pengganti dari nama sebenarnya. Dalam mengemas produk, diperlukan logo yang bagus agar bisa menarik minat pembeli. Saat ini sedang tren mendesain logo menggunakan Canva. Selain itu, Microsoft Word juga dapat digunakan. Masih banyak yang mengira bahwa Microsoft Word hanya bisa digunakan untuk mengetikkan dokumen saja. Padahal, pembaruan Microsoft Word teranyar sudah dapat dimanfaatkan untuk hal yang lain juga, salah satunya adalah untuk mendesain logo kemasan makanan. Melalui pelatihan kepada para siswa SMK Tritech Indonesia, diharapkan mereka dapat memanfaatkan Canva dan Microsoft Word untuk membuat logo sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas kemasan produk makanan.

Kata Kunci: Logo Kemasan Makanan, Canva, Microsoft Word, Pengabdian kepada Masyarakat

### Abstract

*The goal of community service projects is to carry out the Tri Dharma of Higher Education and teach students at SMK Tritech Indonesia how to design a food packaging logo using Canva and Microsoft Word. A logo is an image or simple drawing that conveys a message about a business, area, organization, product, nation, institution, or other item that needs a short, memorable name in place of its full name. A strong logo is required for product packaging in order to draw customers. Using Canva to create logos is currently popular. Additionally, Microsoft Word is an option. Many people still believe that using Microsoft Word is limited to typing papers. The most recent version of Microsoft Word may actually be used for a variety of different tasks, like creating logos for food packaging. It is believed that training for SMK Tritech Indonesia's students will enable them to design logos using Canva and Microsoft Word, enhancing the caliber of food product packaging.*

**Keyword:** Food Packaging Logo, Canva, Microsoft Word, Community Service

## PENDAHULUAN

Sesuai dengan program kerja yang telah dimiliki oleh Program Studi Sistem Informasi dalam penerapan Tri Darma Perguruan Tinggi, terdapat sebuah kegiatan yaitu Pengabdian Kepada Masyarakat. Kegiatan ini sudah menjadi kewajiban dan merupakan agenda kegiatan rutin setiap semester sebagai tanggungjawab dan pemikiran kepada masyarakat khususnya masyarakat pendidikan. Topik yang diberikan pada pelatihan ini adalah cara membuat logo kemasan makanan menggunakan Canva dan Microsoft Word pada SMK Tritech Indonesia. Gunanya adalah mempermudah para siswa dalam membuat logo sebagai salah satu pemanis dari kemasan makanan yang akan menarik minat pembeli.

Masih banyak pelajar yang berwirausaha belum tahu cara membuat logo untuk kemasan makanan yang ingin mereka pasarkan. Padahal sudah ada banyak aplikasi maupun *platform* yang dapat digunakan untuk membuat logo yang menarik. Jika tidak memiliki akses ke aplikasi atau *platform* tersebut maka ada cara yang lebih mudah, yaitu dengan menggunakan Microsoft Word. Namun, ada sebuah aplikasi yang sangat mudah dan sedang tren digunakan, yaitu Canva.

Logo merupakan suatu gambar atau sekadar sketsa dengan arti tertentu, dan mewakili suatu arti dari perusahaan, daerah, organisasi, produk, negara, lembaga, dan hal lainnya yang membutuhkan sesuatu yang singkat dan mudah diingat sebagai pengganti dari nama sebenarnya. Pembuatan logo ini sendiri sangat bermanfaat untuk mengemas produk agar terlihat lebih menarik dan berkualitas. Sehingga, pembeli akan berminat dan tergugah untuk membeli produk makanan tersebut.

SMK Tritech Indonesia adalah salah satu sekolah menengah kejuruan swasta yang ada di Kota Medan, Sumatera Utara. Menyikapi perkembangan teknologi 4.0 saat ini, membuat kegiatan belajar mengajar para siswa sudah didukung oleh komputer. Setidaknya, penggunaan Microsoft Office sudah lumrah bahkan disarankan untuk dapat dikuasai oleh para siswa. Selain untuk mengetik dokumen, kini Microsoft Word yang merupakan salah satu fitur aplikasi yang ditawarkan oleh Microsoft Office sudah bisa juga digunakan untuk keperluan lain, seperti pembuatan logo kemasan makanan yang bisa dipakai untuk mengemas produk makanan yang dibuat oleh para siswa, khususnya jurusan Tata Boga. Selain penggunaan Microsoft Word, aplikasi Canva yang sedang populer di kalangan desainer grafis maupun orang awam pun dapat dipakai untuk membuat logo kemasan makanan. Perbedaannya dengan Microsoft Word adalah fitur-fitur yang disediakan oleh Canva lebih beragam dan lebih mudah untuk digunakan. Namun, tetap akan diadakan pelatihan dengan menggunakan kedua aplikasi tersebut agar para siswa dapat memilih sendiri dari segi ketersediaan aplikasi dan juga kemudahan untuk digunakan.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Potensi Utama bertanggung jawab mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan teknologi dan atau kesenian, serta mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional. Melalui pelatihan kepada para siswa

SMK Tritech Indonesia diharapkan mereka dapat memanfaatkan Canva dan Microsoft Word tidak hanya untuk mengetik dokumen saja, tetapi juga untuk mengasah kreativitas di bidang desain atau sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar.

## METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada hari Sabtu, 23 Juli 2022 dari pukul 09.00 s.d 12.00 WIB, dengan dihadiri 20 orang peserta yang terdiri dari siswa dan siswi SMK Tritech Indonesia kelas XI. Kegiatan berupa penyampaian materi dan praktik langsung kepada siswa menggunakan aplikasi Canva dan Microsoft Word. Setiap peserta melakukan praktik langsung setelah diberikan penjelasan oleh tim instruktur. Jadwal kegiatan tim pada kegiatan pengabdian dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat**

No	Waktu	Materi	Bentuk Kegiatan	Capaian Materi
1	10.00-10.10 WIB	Melakukan Perkenalan Kepada Peserta	Ceramah	Peserta Mengenal Pematari
2	10.10-10.20 WIB	Melakukan Pengenalan Canva dan Microsoft Word	Ceramah, Praktek, dan Diskusi	Peserta Mengenal Canva dan Microsoft Word
3	10.20-11.15 WIB	Menjelaskan Cara Membuat Logo Kemasan Makanan dengan Canva	Ceramah, Praktek, dan Diskusi	Peserta Mengetahui Cara Membuat Logo Kemasan Makanan dengan Canva
4	11.15-12.00 WIB	Menjelaskan Cara Membuat Logo Kemasan Makanan dengan Microsoft Word	Ceramah, Praktek, dan Diskusi	Peserta Mengetahui Cara Membuat Logo Kemasan Makanan dengan Microsoft Word
5	12.00-12.45 WIB	Latihan Peggunaan Canva dan Microsoft Word untuk Membuat Logo Kemasan Makanan	Ceramah, Praktek, dan Diskusi	Peserta Mampu Menggunakan Canva dan Microsoft Word untuk Membuat Logo Kemasan Makanan
6	12.45-13.00 WIB	Penutup	Ceramah	Peserta dapat Memanfaatkan Canva dan Microsoft Word untuk Membuat Logo Kemasan Makanan

## HASIL PEMBAHASAN

Berdasarkan wawancara, tanya jawab, dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

1. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman menggunakan program aplikasi Canva dan Microsoft Word sebagai media pembuatan logo kemasan makanan yang menjadi materi yang dibawakan.

2. Meningkatnya minat siswa-siswi dalam mempelajari aplikasi-aplikasi yang berkaitan dengan bidang IT.



**Gambar 1. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Bersama Para Siswa**

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis hasil kegiatan dapat disimpulkan berapa hal sebagai berikut:

1. Setelah pelatihan, minat dan kesadaran para siswa-siswi akan pentingnya kemampuan menggunakan komputer sangat baik.
2. Meningkatnya motivasi para siswa-siswi dalam mempelajari aplikasi Canva dan Microsoft Word.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Dalam kesempatan ini, kami mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ketua Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat UPU yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pengabdian.
2. Dekan FTIK UPU yang telah memberikan fasilitas dalam kegiatan pengabdian ini.
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan dukungan dan bimbingan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.
4. Staf dosen dan staf TU Program Studi Teknik Informatika yang telah membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.
5. Koordinator, Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Staf Pegawai dan Seluruh Siswa-siswi yang telah turut berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.
6. Akhir kata semoga kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat bermanfaat bagi peningkatan kualitas pendidikan.

## **PUSTAKA**

- Katarina, D., & Ida, F. (2021). PELATIHAN ANAK YATIM DAN DHUAFU DALAM UPAYA MENINGKATKAN PENGGUNAAN MICROSOFT WORD DAN MICROSOFT EXCEL DI ASRAMA DOMYADHU CABANG CIPUTAT. *PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*, 105-108.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). KAJIAN USABILITY APLIKASI CANVA (STUDI KASUS PENGGUNA MAHASISWA DESAIN). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165-178.
- Rizali, A. E. N. (2020). INTELEKTUALITAS DAN KREATIVITAS DESAINER SEBAGAI PELUANG MENINGKATKAN INDUSTRI KREATIF. In *Seminar Nasional Envisi*.
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, M. (2018). PERANCANGAN APLIKASI KOMIK HADIST BERBASIS MULTIMEDIA. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113-121.