



Peningkatan Kompetensi Digital Kehumasan Melalui Pelatihan Desain Grafis Berbasis AI

Achmad Harpin Asrori¹, Nanang Kurnia Wahab², Syarfi Aziz³, Sariyati⁴, Syahrul⁵

^{1,2,3} Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Vokasi, Institut Az Zuhra

^{4,5} Program Studi Teknik Komputer, Fakultas Vokasi, Institut Az Zuhra

Penulis korespondensi : Nanang Kurnia Wahab

E-mail : nanangkw@institutazzuhra.ac.id

Diterima: 27 Desember 2025 | Direvisi: 15 Januari 2026 | Disetujui: 24 Januari 2026

Abstrak

Transformasi digital menuntut perguruan tinggi untuk memperkuat komunikasi visual yang profesional dan konsisten, khususnya pada fungsi kehumasan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi desain grafis dosen dan tenaga kependidikan Universitas Muhammadiyah Riau (UMRI) melalui pelatihan Canva berbasis kecerdasan artifisial (AI). Metode yang digunakan adalah *Participatory Action Research* (PAR) yang diintegrasikan dengan *Experiential Learning*, meliputi tahapan analisis kebutuhan, perencanaan partisipatif, pelaksanaan workshop, serta evaluasi kuantitatif dan kualitatif. Pelatihan dilaksanakan selama satu hari dengan melibatkan 20 peserta dari berbagai unit kerja. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan kompetensi peserta, dengan rata-rata skor meningkat dari 47,5 pada *pre-test* menjadi 88,75 pada *post-test* (peningkatan 86,8%; $p < 0,05$). Selain peningkatan keterampilan teknis, peserta juga menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap prinsip desain dan konsistensi branding institusi. Kegiatan ini berdampak pada peningkatan efisiensi kerja dan berkurangnya ketergantungan pada unit humas pusat. Meskipun demikian, masih diperlukan pendampingan berkelanjutan untuk mengatasi keterbatasan literasi digital dan kualitas output berbasis AI.

Kata kunci: Desain Grafis, Canva, Kecerdasan Artifisial, Kehumasan

Abstract

Digital transformation requires higher education institutions to strengthen professional and consistent visual communication, particularly within public relations functions. This community service program aimed to enhance the graphic design competencies of lecturers and administrative staff at Universitas Muhammadiyah Riau (UMRI) through AI-supported Canva training. The program employed a Participatory Action Research (PAR) approach integrated with Experiential Learning, encompassing needs analysis, participatory planning, workshop implementation, and quantitative and qualitative evaluation. The one-day training involved 20 participants from various units. Evaluation results demonstrated a significant improvement in participants' competencies, with average scores increasing from 47.5 in the pre-test to 88.75 in the post-test (an overall improvement of 86.8%; $p < 0.05$). Beyond technical skill development, participants gained stronger awareness of design principles and institutional branding consistency. The program also contributed to improved work efficiency and reduced dependency on the central public relations unit. However, challenges related to digital literacy gaps and limitations of AI-generated outputs indicate the need for continuous mentoring and institutional support to ensure sustainable impact.

Keywords: Graphic Design, Canva, Artificial Intelligence, Public Relations

PENDAHULUAN

Transformasi digital pada pendidikan tinggi tidak lagi hanya berfokus pada pengembangan kurikulum dan peningkatan kualitas pembelajaran, tetapi juga mencakup penguatan tata kelola komunikasi institusi melalui layanan administrasi dan kehumasan yang profesional. Di era komunikasi visual dan media digital saat ini, citra

perguruan tinggi sangat ditentukan oleh kualitas pesan visual yang disampaikan kepada publik, baik melalui media sosial, situs web, maupun berbagai materi publikasi resmi. Informasi yang dikemas secara visual terbukti lebih cepat dipahami dan lebih efektif dalam membangun persepsi positif audiens dibandingkan penyampaian berbasis teks semata (Susetyo et al., 2022).

Dalam konteks tersebut, dosen dan tenaga kependidikan (tendik) yang menangani fungsi kehumasan memiliki peran strategis sebagai komunikator institusi (Wikansari & Setyanto, 2023). Namun, peran tersebut sering kali tidak diimbangi dengan kompetensi desain grafis yang memadai (Puspito et al., 2025). Keterbatasan literasi visual dan rendahnya penguasaan perangkat desain menyebabkan materi publikasi yang dihasilkan cenderung tidak konsisten secara visual, kurang mengikuti standar identitas institusi, serta bergantung pada unit humas pusat. Kondisi ini berpotensi menimbulkan fragmentasi identitas *visual* (*brand fragmentation*) yang berdampak pada menurunnya citra profesional perguruan tinggi di mata publik (Eriani et al., 2025).

Universitas Muhammadiyah Riau (UMRI) sebagai perguruan tinggi swasta yang terus berupaya memperkuat daya saing institusional di tingkat regional dan nasional, menghadapi tantangan serupa dalam pengelolaan komunikasi visual lintas unit. Dosen dan tenaga kependidikan di berbagai fakultas dan unit kerja memiliki kebutuhan rutin untuk memproduksi materi publikasi, seperti poster kegiatan, infografik informasi akademik dan konten media sosial.

Saat ini penggunaan platform aplikasi desain grafis berbasis *low-code* seperti Canva menjadi sarana baru dalam meningkatkan kompetensi desain grafis secara cepat dan dapat mudah digunakan oleh berbagai pengguna. Canva menyediakan antarmuka *drag-and-drop* yang mudah digunakan, koleksi template profesional, serta fitur berbasis kecerdasan artifisial (*Artificial Intelligence/AI*) yang mampu mempercepat proses kreatif (Ismah, 2024). Pemanfaatan AI dalam desain grafis, seperti pembuatan aset visual otomatis dan penyesuaian ukuran desain lintas media, berpotensi meningkatkan efisiensi kerja tenaga kependidikan tanpa harus menguasai perangkat lunak desain konvensional yang kompleks (Rachmawati et al., 2025).

Meskipun pengembangan kompetensi digital di sektor pendidikan telah banyak dikaji, tinjauan literatur menunjukkan adanya kesenjangan fokus penelitian, di mana sebagian besar studi masih menitikberatkan pada pengembangan kompetensi digital guru, dosen, atau peserta didik, seperti pemanfaatan Canva untuk media pembelajaran dan literasi digital di pendidikan dasar maupun vokasi (Muhsidi et al., 2025; Nurochmi et al., 2023). Penelitian terkait pelatihan keterampilan visual juga umumnya diarahkan pada siswa atau pemuda (Friadi et al., 2024) bukan pada tenaga kependidikan profesional. Sementara itu, kajian yang menyoroti tenaga kependidikan perguruan tinggi swasta cenderung membahas aspek adaptasi digital secara manajerial (Wiyono et al., 2024), tanpa menyentuh intervensi teknis pada keterampilan desain grafis dan branding visual yang berperan penting dalam membangun citra institusi.

Berdasarkan celah tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi desain grafis dosen dan tenaga kependidikan bidang kehumasan di Universitas Muhammadiyah Riau melalui pelatihan Canva berbasis AI, pendekatan yang digunakan tidak hanya berfokus pada transfer keterampilan teknis, tetapi juga pada penguatan pemahaman prinsip desain, standarisasi branding institusi, serta pemanfaatan AI secara etis dan kontekstual guna mendukung profesionalisme komunikasi visual perguruan tinggi.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan bentuk kolaborasi institusional antara Institut Az Zuhra dan Universitas Muhammadiyah Riau (UMRI). Tim Fakultas Vokasi Institut Az Zuhra sebagai pelaksana program pengabdian menyusun perangkat pelatihan, menjadi narasumber, serta melakukan pendampingan dan evaluasi, sementara UMRI berperan sebagai mitra sasaran kegiatan, melalui Kantor Humas, Keprotokolan, dan Hukum menyediakan lokasi, fasilitas laboratorium komputer, serta koordinasi peserta dari lintas unit/fakultas. Kolaborasi ini dilaksanakan sebagai tindak lanjut kesepakatan kerjasama MoU pimpinan tingkat Universitas dalam bidang tri dharma perguruan tinggi.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)* yang diintegrasikan dengan prinsip *Experiential Learning*. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan keterlibatan aktif peserta dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan tindakan, pelaksanaan, hingga refleksi dan evaluasi sesuai dengan kebutuhan riil mitra (Siswadi & Syaifuddin, 2024).

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 29 September 2025 di Laboratorium Komputer RA 52 Universitas Muhammadiyah Riau, dengan melibatkan 20 orang dosen dan tenaga kependidikan dari berbagai fakultas dan unit kerja yang menjalankan fungsi kehumasan. Fakultas Vokasi Institut Az Zuhra berperan sebagai pelaksana kegiatan, sementara UMRI melalui Kantor Humas, Keprotokolan, dan Hukum bertindak sebagai mitra sasaran pengabdian.

Pelaksanaan PAR dilakukan melalui empat tahapan utama, yaitu:

1. Tahap awal dilakukan melalui observasi lapangan, diskusi kelompok terarah (FGD), serta penyebaran kuesioner awal (*pre-test*) kepada peserta melalui Kantor Humas, Keprotokolan, dan Hukum UMRI. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 85% peserta belum pernah menggunakan aplikasi desain grafis khusus, dan 90% masih mengandalkan Microsoft PowerPoint atau Word untuk pembuatan materi publikasi.
2. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim pengabdian dan mitra sasaran merumuskan fokus pelatihan yang meliputi: prinsip dasar desain grafis, penggunaan Canva sebagai platform desain *low-code*, penerapan *Brand Kit* UMRI, dan pemanfaatan fitur AI dalam Canva untuk meningkatkan efisiensi kerja. Perencanaan ini dilakukan secara partisipatif untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan peserta.
3. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui workshop intensif selama satu hari dengan pendekatan *Experiential Learning* yang mengombinasikan 30% penyampaian materi dan 70% praktik. Peserta mengerjakan proyek desain sesuai kebutuhan unit kerja masing-masing, seperti poster kegiatan dan konten media sosial, dengan pendampingan langsung dari tim pengabdian untuk memastikan penerapan materi berjalan optimal (Rahmi, 2024).
4. Tahap akhir dilakukan melalui evaluasi kuantitatif dan kualitatif. Evaluasi kuantitatif dilakukan menggunakan *post-test* untuk mengukur peningkatan kompetensi peserta, sedangkan refleksi kualitatif dilakukan melalui diskusi dan umpan balik peserta terkait manfaat, kendala dan potensi pengembangan lanjutan kegiatan.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test* yang mengukur empat aspek kompetensi, meliputi prinsip dasar desain, penguasaan tools Canva, pemahaman branding institusi, serta kreativitas dan tata letak visual, yang

selanjutnya dianalisis secara deskriptif dan inferensial menggunakan uji *paired sample t-test* untuk menguji dampak peningkatan kompetensi peserta setelah pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini melibatkan 20 orang dosen dan tenaga kependidikan dengan latar belakang demografis yang bervariasi, memiliki tantangan dalam adaptasi teknologi. Berdasarkan evaluasi dan analisis awal melalui *pre-test* dan diskusi kelompok menunjukkan bahwa mayoritas peserta belum memiliki kompetensi dasar desain grafis. Hal ini terlihat dengan adanya kesenjangan kompetensi digital, di mana 85% peserta masih menggunakan aplikasi perkantoran umum (seperti Microsoft Office) dan 90% belum memahami prinsip dasar desain grafis serta standar identitas visual institusi. Kondisi ini menyebabkan inkonsistensi visual pada materi publikasi dan menunjukkan bahwa permasalahan tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga berkaitan dengan lemahnya pemahaman konseptual komunikasi visual. Temuan awal juga menunjukkan bahwa sebagian besar materi publikasi yang dihasilkan sebelum pelatihan masih bersifat tekstual, padat informasi, kurang memperhatikan hierarki visual, serta tidak konsisten dengan standar identitas visual institusi. Kondisi ini memperkuat pentingnya diadakan pelatihan yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan aplikasi, tetapi juga pada perubahan pola pikir (*design mindset*).

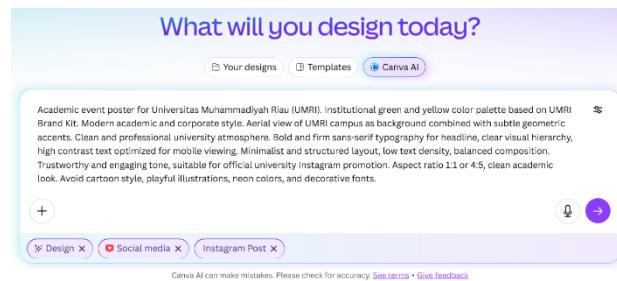
Pada pelaksanaan pelatihan sesi teori yang dipandu oleh pemateri Bapak Achmad Harpin Asrori, S.Kom, M.T. peserta diperkenalkan pada prinsip dasar desain grafis, seperti hierarki visual, keseimbangan, kontras, tipografi, dan penggunaan ruang kosong (white space), yang kemudian dikaitkan dengan konteks komunikasi kehumasan perguruan tinggi (Kurniawan et al., 2022).



Gambar 1. Penyampaian Materi Pelatihan Desain Grafis

Sesi praktik menjadi komponen utama dalam pelaksanaan pelatihan, di mana peserta mengerjakan proyek desain yang relevan dengan kebutuhan unit kerja masing-masing, seperti poster kegiatan, pengumuman akademik, dan konten media sosial. Pemanfaatan Canva sebagai platform desain berbasis *low-code* memungkinkan peserta dengan latar belakang non-desain menghasilkan karya visual secara lebih cepat dan terstruktur. Integrasi fitur *Brand Kit* UMRI pada sesi ini berperan penting dalam mengatasi permasalahan inkonsistensi visual yang sebelumnya sering terjadi di tingkat unit kerja (Safira et al., 2025).

Untuk mendukung efektivitas proses desain, pelatihan memanfaatkan berbagai fitur kecerdasan artifisial (AI) pada Canva, khususnya dalam pengolahan gambar, video, dan audio. Fitur-fitur seperti *Magic Edit*, *Magic Grab*, *Magic Expand*, *Magic Eraser*, dan *Background Generator* digunakan untuk mempercepat proses pengolahan visual, sedangkan *Image to Video*, *Magic Animate*, dan *Enhance Voice* mendukung pembuatan konten video dan animasi secara lebih praktis dan profesional. Pemanfaatan fitur AI ini berfungsi sebagai alat bantu dalam meningkatkan efisiensi kerja peserta tanpa menghilangkan prinsip dasar desain grafis.



Gambar 2. Contoh Penggunaan *Prompt AI Image Generator Canva*

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, penggunaan *prompt* yang disusun secara sistematis dan dirumuskan secara jelas pada fitur *AI Image Generator* Canva membantu peserta menghasilkan konten desain grafis untuk kebutuhan akademik dan kehumasan yang lebih konsisten serta selaras dengan *Brand Kit* UMRI. Struktur *prompt* berfungsi sebagai pedoman teknis dalam menentukan elemen visual (misalnya gaya desain, warna, dan karakter ilustrasi) sehingga keseragaman identitas institusional lebih terjaga. Secara praktik, peserta menunjukkan berkanganya revisi pada aspek kesesuaian warna dan gaya visual, serta proses penyelesaian desain menjadi lebih efisien karena tahap coba-coba dan penyesuaian berulang dapat diminimalkan (Ahmad & Ruslan, 2024).

Seiring dengan penggunaan fitur AI tersebut, peserta juga diberikan pemahaman mengenai keterbatasan teknologi kecerdasan artifisial, seperti kecenderungan menghasilkan desain yang seragam dan meningkatkan ketergantungan pada template. Oleh karena itu, pelatihan menekankan pentingnya peran manusia dalam melakukan kurasi, penyesuaian konteks, dan pengembangan kreativitas agar hasil desain tetap sesuai dengan karakter dan identitas institusi.



Gambar 3. Foto Bersama Peserta Kegiatan Pelatihan Desain Grafis

Tahapan evaluasi kuantitatif dilakukan melalui instrumen *pre-test* dan *post-test* yang mencakup empat domain kompetensi, yaitu prinsip dasar desain, penguasaan tools Canva, pemahaman branding institusi, serta kreativitas dan tata letak visual. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari 47,5 pada *pre-test* menjadi 88,75 pada *post-test*, dengan persentase peningkatan keseluruhan sebesar 86,8%, yang mengindikasikan adanya peningkatan kompetensi peserta setelah mengikuti pelatihan. Uji signifikansi menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan nilai $p < 0,05$, yang menegaskan bahwa peningkatan tersebut signifikan secara statistik dan merupakan dampak langsung dari intervensi pelatihan. Peningkatan tertinggi terjadi pada domain pemahaman branding institusi, yang menunjukkan bahwa peserta tidak hanya menguasai aspek teknis penggunaan aplikasi desain, tetapi juga memiliki kesadaran yang lebih baik terhadap pentingnya konsistensi identitas visual dalam mendukung profesionalisme layanan kehumasan perguruan tinggi.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Kompetensi Peserta (N=20)

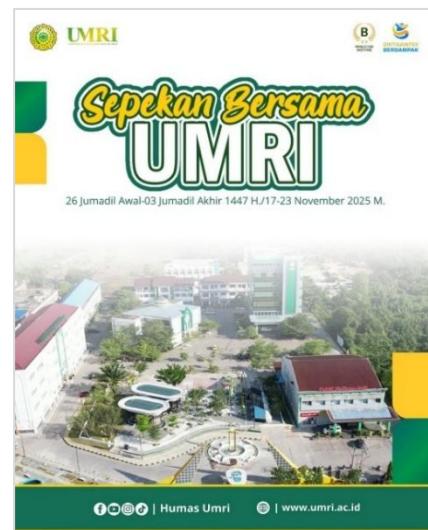
No	Domain Kompetensi	Rata-rata Skor Pre-Test	Rata-rata Skor Post-Test	Peningkatan (%)	Kategori Capaian
1	Prinsip Dasar Desain (Teori)	45,0	88,0	95,5%	Sangat Signifikan
2	Penguasaan Tools Canva (Teknis)	55,0	92,0	67,2%	Signifikan
3	Pengetahuan Branding UMRI (Identitas)	40,0	90,0	125,0%	Sangat Signifikan
4	Kreativitas & Layouting (Estetika)	50,0	85,0	70,0%	Signifikan
Rata-rata Keseluruhan		47,5	88,75	86,8%	Sangat Baik

Sumber: Data Primer Tim Pengabdian (2025)

SEBELUM



SESUDAH



Gambar 4. Perbandingan Konten Desain Grafis Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Sebelum pelatihan, desain peserta masih didominasi teks berlebih, penggunaan warna yang tidak konsisten, serta tata letak yang kurang proporsional. Setelah pelatihan, peserta mampu menerapkan hierarki visual yang lebih jelas, memilih warna sesuai *Brand Kit* UMRI, serta menyusun desain yang lebih komunikatif dan estetis. Perbandingan desain sebelum dan sesudah pelatihan menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek riil efektif meningkatkan keterampilan aplikatif peserta dalam mendukung kebutuhan kerja kehumasan secara nyata.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berbasis pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) ini memberikan dampak yang tidak hanya terlihat pada peningkatan kompetensi peserta, tetapi juga dirasakan secara operasional di unit kerja masing-masing. Berdasarkan refleksi pasca pelatihan, peserta menyampaikan bahwa waktu produksi materi publikasi berkurang sekitar 40–60% dibandingkan sebelum pelatihan, serta menurunnya ketergantungan pada unit Humas pusat untuk kebutuhan desain sederhana. Kondisi ini menunjukkan meningkatnya efisiensi dan responsivitas alur kerja peserta dalam menghasilkan materi publikasi visual. Namun, kegiatan ini juga mengungkap sejumlah tantangan, seperti variasi kemampuan awal peserta terkait literasi digital, keterbatasan durasi pelatihan satu hari, kendala perangkat dan jaringan, serta keterbatasan fitur pada Canva versi gratis. Selain itu, pemanfaatan fitur AI tidak selalu menghasilkan desain yang sesuai dengan standar branding institusi sehingga tetap diperlukan proses kurasi dan kreativitas manusia. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan program tidak hanya bergantung pada penggunaan teknologi, tetapi juga pada pendampingan berkelanjutan, penguatan literasi visual, dan dukungan institusi untuk memaksimalkan dampak kegiatan pengabdian.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat, pelatihan desain grafis berbasis Canva dengan dukungan kecerdasan artifisial (AI) terbukti efektif meningkatkan kompetensi desain grafis dosen dan tenaga kependidikan Universitas Muhammadiyah Riau. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor kompetensi sebesar 86,8% serta hasil uji statistik yang signifikan, yang menegaskan bahwa pendekatan pelatihan yang mengintegrasikan teori desain, praktik langsung, dan penerapan standar branding institusi mampu menjawab kebutuhan mitra. Selain meningkatkan keterampilan teknis penggunaan aplikasi desain, kegiatan ini juga menumbuhkan kesadaran peserta terhadap pentingnya konsistensi visual, efisiensi kerja, serta peran desain grafis dalam mendukung komunikasi publik dan citra profesional perguruan tinggi.

Agar dampak program berkelanjutan, direkomendasikan peta jalan sebagai berikut:

1. Jangka Pendek (1-3 Bulan): Penerbitan SK Rektor tentang Wajib *Brand Kit* bagi seluruh unit kerja dan langganan Canva for Teams terpusat.
2. Jangka Menengah (6 Bulan): Pembentukan "Komunitas Praktisi Desain UMRI" sebagai wadah *peer-review* dan berbagi aset.
3. Mekanisme Monitoring: Unit Humas Pusat melakukan audit visual bulanan terhadap media sosial fakultas/unit untuk memastikan kepatuhan standar desain.
4. Pengembangan Lanjutan: Pelatihan tahap kedua difokuskan pada Video Editing untuk merespons tren konten media sosial berbasis video.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Pimpinan Kampus Universitas Muhammadiyah Riau, khususnya kepada Kepala

Kantor Humas, Keprotokolan dan Hukum serta seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Pimpinan Institut Az Zuhra atas dukungan yang diberikan, sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik hingga penyelesaian penulisan artikel ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, N. W., & Ruslan, S. (2024). Crafting Effective Prompts: A Guideline for Successful Image Generation. *2024 14th International Conference on System Engineering and Technology (ICSET)*, 84–89. <https://doi.org/10.1109/ICSET63729.2024.10775283>
- Eriani, Y., Khamidi, A., Amalia, K., & Nursalim, M. (2025). Social Media Branding Strategies that Strengthen School Image Among Stakeholders. *Academia Open*, 10(1). <https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.10953>
- Friadi, J., Putra Yani, D., Fuad, A., Fitrah Risky Prasetya, M., & Kunci, K. (2024). PELATIHAN DESAIN GRAFIS INFORMATIF MENGGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN KOMPETENSI SISWA SMK. In *J. A. I : Jurnal Abdimas Indonesia*. <https://dmi-journals.org/jai/>
- Ismah, N. (2024). Literatur review: Kecerdasan Buatan dalam Desain Grafis - Menavigasi Peluang dan Tantangan di Era Digital. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(10), 4285–4293. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i10.1707>
- Kurniawan, A., Rosyada, I. A., Salsabila, S., & Hidayati, B. S. (2022). Proses Komunikasi dan Manajemen Humas UIN Mataram dalam Menguatkan Branding Kampus. *Alamtara: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 6(2), 134–146. <https://doi.org/10.58518/alamtara.v6i2.1152>
- Muhsidi, A. M., El-Hasan, Q., & Sumiah, A. (2025). MENCiptakan MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF MELALUI PELATIHAN CANVA FOR EDUCATION KEPADA GURU PAUD MEKAR ASIH. *FORDICATE*, 4(3), 118–128. <https://doi.org/10.35957/fordicate.v4i3.13081>
- Puspito, W. G., Sufianti, A. V., & Sulastri, A. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pembuatan Media Augmented Reality (AR) yang Inovatif. *Journal of Community Research & Engagement*, 2(1), 50–59. <https://doi.org/10.60023/axgqaq13>
- Rachmawati, D. W., Hodsay, Z., Yulaini, E., Permatasari, N., Toyib, M., Pramika, D., & Suryani, I. (2025). Pemanfaatan AI untuk Literasi dan Digitalisasi pada Pembelajaran Teori, Praktek Keuangan dan Kewirausahaan. *Journal of Community Research & Engagement*, 2(2), 112–124. <https://doi.org/10.60023/psz0h307>
- Rahmi, W. (2024). Analytical Study of Experiential Learning: Experiential Learning Theory in Learning Activities. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 115–126. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i2.1113>
- Safira, A. M., Laksmi, A. A., Az-Zahra, M., & Siregar, S. A. R. (2025). *Graphic Designers' Perception on the Used of Canva Application in the Creative Industry and Commercial World* (pp. 1760–1775). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-317-7_166
- Siswadi, S., & Syaifuddin, A. (2024). Penelitian Tindakan Partisipatif Metode Par (Participatory Action Research) Tantangan dan Peluang dalam Pemberdayaan Komunitas. *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 19(2), 111–125. <https://doi.org/10.55352/uq.v19i2.1174>

- Susetyo, D. P., Pranajaya, E., Setiawan, T., & Suryana, A. (2022). Kualitas Pelayanan Akademik dan Citra Institusi sebagai Determinan Kepuasan Mahasiswa. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(4). <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i4.1250>
- Wikansari, D., & Setyanto, Y. (2023). Humas dalam Meningkatkan Citra Perguruan Tinggi Melalui Media Sosial Instagram. *Kiwari*, 2(2), 243–250. <https://doi.org/10.24912/ki.v2i2.24006>
- Wiyono, D., Parwitasari, N., Ambiapuri, E., Setiadi, H., & Khusna, K. (2024). Digital Empowerment for Administrative Staff in Private Higher Education Institutions. *WSEAS TRANSACTIONS ON COMPUTER RESEARCH*, 12, 475–493. <https://doi.org/10.37394/232018.2024.12.47>