

Canva sebagai Alat Peningkatan Kompetensi Visualisasi Data Keuangan pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Akuntansi

Elsa Lolita Anggraini

Jurusan Teknik Elektro dan Informatika, Universitas Jambi, Indonesia

elsalolitaanggraini@unja.ac.id

Togi Siholmarito Simarmata

Jurusan Teknik Elektro dan Informatika, Universitas Jambi, Indonesia

togisiholmaritosimarmata@unja.ac.id

Muhammad Khalis Fikri

Jurusan Teknik Elektro dan Informatika, Universitas Jambi, Indonesia

muhhammadkhalis@unja.ac.id

Mohammad Alfiza Rayesa

Jurusan Teknik Elektro dan Informatika, Universitas Jambi, Indonesia

m.alfizarayesa@unja.ac.id

Mochammad Rizky Abadi Sutoyo

Jurusan Teknik Elektro dan Informatika, Universitas Jambi, Indonesia

rizkyabadi@unja.ac.id

Andre Rabiula

Jurusan Teknik Elektro dan Informatika, Universitas Jambi, Indonesia

andreriabiula@unja.ac.id

Abstract: Siswa Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) umumnya memiliki kemampuan kuat dalam menyusun laporan numerik mentah, namun menghadapi hambatan kognitif dalam mentransformasikannya menjadi informasi visual yang komunikatif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi literasi visualisasi data keuangan siswa kelas XI AKL di SMK Negeri 1 Kota Jambi menggunakan platform Canva berbasis cloud. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah hands-on workshop terstruktur dengan skema Bring Your Own Device (BYOD) di ruang kelas reguler. Hasil kegiatan terhadap 40 siswa menunjukkan peningkatan signifikan pada kompetensi peserta, yang dibuktikan dengan kenaikan rata-rata nilai keseluruhan dari pre-test sebesar 51,9 menjadi 81,9 pada post-test (gain score 30,0; peningkatan 57,8%). Indikator penyusunan infografis keuangan dan neraca visual mencatat peningkatan tertinggi sebesar 75,3%. Pelatihan ini berhasil mengubah paradigma siswa dari data entry konvensional menuju kemampuan data storytelling digital yang etis dan siap kerja.

Keywords: Canva, Data Storytelling, Infografis Keuangan, Neraca Visual, Siswa Akuntansi

Article History:

Received: 21 June 2026

Revised: 6 July 2026

Accepted: 21 July 2026

Correspondent Author

Elsa Lolita Anggraini
Jurusan Teknik Elektro
dan Informatika,
Universitas Jambi,
Indonesia
elsalolitaanggraini@unja.ac.id

Introduction

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era industri 4.0 telah menempatkan literasi digital sebagai kompetensi fundamental bagi lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) (Ismail & Nugroho, 2022). Lulusan SMK tidak hanya dituntut menguasai keterampilan teknis sesuai bidang keahliannya, tetapi juga harus mampu mempresentasikan diri secara profesional melalui portofolio digital, membangun personal branding yang kuat, serta merancang materi komunikasi visual yang relevan dengan tuntutan industri kreatif digital (Yulie Reindrawati et al., 2025).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMK masih terkendala dalam mengekspresikan ide visual mereka. Hambatan utama meliputi ketergantungan pada perangkat lunak desain konvensional seperti Adobe Illustrator atau CorelDRAW yang memiliki kurva pembelajaran tinggi, memerlukan lisensi berbayar, serta membutuhkan spesifikasi perangkat keras komputer yang relatif tinggi (Aiken et al., 2024; Harjanto et al., 2023). Kondisi ini mengakibatkan kesenjangan antara potensi kreatif siswa dengan kemampuan teknis yang mereka miliki, sekaligus melemahkan daya saing mereka di pasar kerja digital.

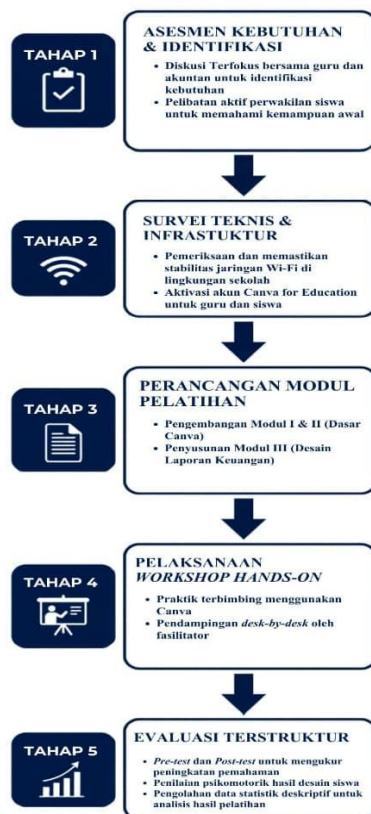
Sebagai salah satu institusi pendidikan vokasi terkemuka di Provinsi Jambi, SMK Negeri 1 Kota Jambi berkomitmen penuh untuk mencetak lulusan yang adaptif terhadap penetrasi teknologi informasi. Sekolah ini mengintegrasikan berbagai program keahlian strategis, salah satunya adalah Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL). Berdasarkan hasil analisis situasi awal dan diskusi terstruktur bersama pihak mitra, ditemukan kendala substantif berupa kesenjangan visualisasi data keuangan pada siswa jurusan AKL. Siswa memiliki kemampuan yang sangat kuat dalam menyusun laporan numerik mentah (*spreadsheet*), namun mengalami hambatan kognitif yang besar saat harus mentransformasikan data akuntansi (seperti neraca atau laporan laba-rugi) menjadi infografis, diagram, atau *chart* yang interaktif dan mudah dipahami oleh pihak eksternal. Pola pikir siswa yang sangat terstruktur secara numerik membuat mereka lambat dalam menentukan tata letak, hierarki visual, dan estetika warna yang efektif.

Canva dipilih sebagai solusi strategis dalam kegiatan pengabdian ini karena beberapa keunggulan kompetitif yang dimilikinya. Pertama, antarmuka Canva bersifat drag-and-drop yang sangat intuitif sehingga dapat dikuasai oleh pengguna awam sekalipun. Kedua, platform ini menyediakan ribuan template profesional yang dapat diakses secara gratis. Ketiga, Canva mendukung kolaborasi tim secara real-time berbasis cloud tanpa hambatan spesifikasi perangkat keras (Muhajir et al., 2024). Karakteristik platform yang *user-friendly* ini memungkinkan siswa akuntansi untuk memproduksi infografis laporan keuangan secara cepat dan efisien tanpa harus menguasai dasar pemrograman grafis yang rumit (Andayani et al., 2025), (Widayanti et al., 2021).

Berangkat dari urgensi nyata di lapangan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menitikberatkan porsi pendampingan pada kelompok kompetensi akuntansi. Melalui implementasi pelatihan yang terstruktur, kegiatan ini diproyeksikan tidak hanya untuk meng-upgrade keterampilan teknis (*hard skill*) siswa dalam memproduksi media visual data keuangan yang *marketable*, melainkan juga mengoptimalkan efisiensi *data storytelling* digital, sehingga mampu meningkatkan nilai jual dan daya saing global lulusan AKL di pasar kerja modern.

Method

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di ruang kelas reguler SMK Negeri 1 Kota Jambi pada hari Kamis, 30 Oktober 2025. Pelaksanaan pelatihan ini secara khusus menerapkan skema *Bring Your Own Device* (BYOD), di mana setiap peserta menggunakan laptop pribadi yang terhubung ke jaringan internet nirkabel sekolah. Peserta kegiatan ini diikuti oleh siswa yang mewakili empat program keahlian strategis, yaitu Teknik Jaringan Komputer Telekomunikasi (TJKT), Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), Manajemen Pemasaran dan Layanan Bisnis (MPLB), dan Desain Komunikasi Digital (DKD). Namun, fokus analisis dan kedalaman pembahasan pada artikel ini dikerucutkan secara spesifik pada kelompok siswa program keahlian AKL yang berjumlah 40 siswa untuk membedah efektivitas intervensi dalam mengatasi kendala visualisasi data keuangan. Metode pelaksanaan dirancang secara sistematis melalui lima tahapan terstruktur yang tertuang dalam gambar 1.



Gambar 1. Diagram Metode Pengajaran Canva untuk Laporan Keuangan Siswa AKL

1) Asesmen Kebutuhan dan Identifikasi Masalah

Tahap pertama melibatkan proses asesmen kebutuhan secara mendalam melalui *Focus Group Discussion* (FGD) bersama guru pembimbing dan koordinator program keahlian akuntansi SMK Negeri 1 Kota Jambi. Selain dari pihak manajemen sekolah, keterlibatan aktif siswa kelas XI AKL sebagai subjek dampingan utama juga sudah diintegrasikan sejak tahap perencanaan ini. Pada tahap ini, tim PkM memverifikasi permasalahan utama siswa AKL yang memiliki kemampuan kuat dalam menyusun laporan numerik mentah (*spreadsheet*), namun mengalami hambatan kognitif besar saat harus mentransformasikan data akuntansi tersebut menjadi infografis atau *chart* yang komunikatif. Hasil asesmen ini menjadi dasar penentuan target kompetensi dan penyusunan kurikulum pelatihan berbasis *data storytelling*.

2) Survei Teknis dan Persiapan Infrastruktur

Tahap kedua mencakup survei teknis terhadap kondisi infrastruktur ruang kelas yang dilakukan berkolaborasi dengan teknisi TI sekolah. Mengingat platform Canva beroperasi penuh secara komputasi awan (*cloud-based*), pemeriksaan difokuskan pada pengondisian stabilitas jaringan internet nirkabel (*Wi-Fi*) ruang kelas guna mengantisipasi latensi saat seluruh laptop pribadi siswa mengunggah berkas data keuangan secara simultan. Selain itu, pada tahap ini dilakukan aktivasi dan pengecekan akun Canva for Education untuk memastikan kelancaran akses elemen visual premium selama pelatihan berlangsung.

3) Perancangan Modul Pelatihan

Tahap ketiga adalah perancangan modul pelatihan modular yang dikontekstualisasikan untuk menyembuhkan kelemahan visualisasi siswa akuntansi. Modul disusun dengan tiga fokus utama, yaitu:

- *Modul I*: Pengenalan Antarmuka dan Efisiensi *Workflow* Canva untuk Manajemen Aset Digital.
- *Modul II*: Teknik Desain *Data Storytelling* dan Pemilihan Grafik Finansial yang Efektif.
- *Modul III*: Praktik Visualisasi Neraca, Laporan Laba-Rugi, dan Alokasi Anggaran Bisnis. Setiap modul dilengkapi dengan *template* latihan finansial siap pakai serta rubrik penilaian produk visual yang terukur.

4) Pelaksanaan *Workshop Hands-On*

Tahap keempat merupakan inti dari kegiatan PkM, berupa pelaksanaan *hands-on workshop* intensif di ruang kelas. Sesi diawali dengan pemberian *pre-test* kognitif. Selanjutnya, pemaparan materi dan praktik terbimbing dipimpin oleh tim dosen Program Studi Teknik Elektro dan Sistem Informasi Universitas Jambi. Tim fasilitator memberikan asistensi intensif secara langsung dari satu meja ke meja lain (*desk-by-desk*) khusus pada kelompok siswa AKL untuk membimbing mereka mengubah lembar kerja angka menjadi infografis data yang *eye-catching* dan profesional.

5) Evaluasi Terstruktur

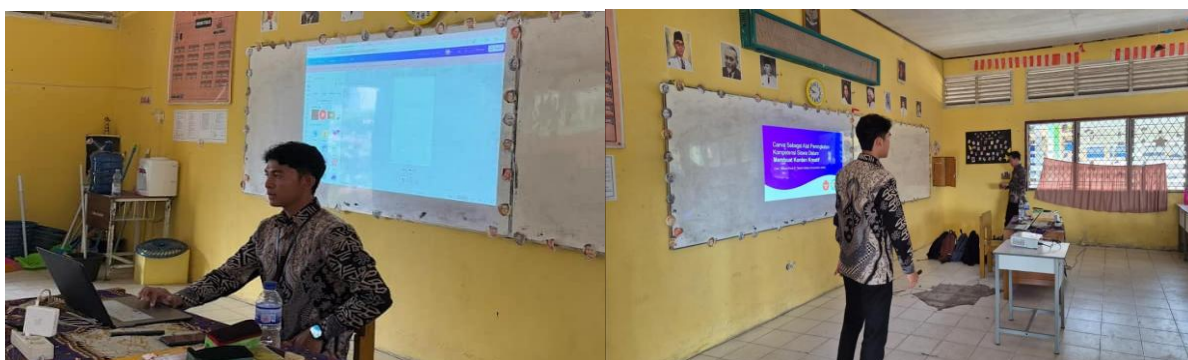
Tahap kelima adalah evaluasi terstruktur untuk mengukur retensi pengetahuan dan keterampilan psikomotorik peserta. Pengukuran kognitif dilakukan melalui analisis selisih nilai *pre-test* dan *post-test* (terdiri atas 20 butir soal pilihan ganda mengenai prinsip literasi visual dan grafik data). Kedua, penilaian psikomotorik dilakukan menggunakan rubrik holistik terhadap produk akhir berupa infografis laporan keuangan mandiri yang diekspor siswa. Data nilai tersebut kemudian diolah menggunakan statistik deskriptif (nilai minimum, maksimum, *mean*, dan *gain score*) untuk menguji efektivitas intervensi pelatihan.

Result

Pelaksanaan *hands-on workshop* Canva yang diselenggarakan di ruang kelas XI AKL SMK Negeri 1 Kota Jambi pada tanggal 30 Oktober 2025 menghasilkan capaian yang sangat baik dan substansial pada seluruh indikator kompetensi visualisasi data finansial yang ditargetkan. Berikut diuraikan hasil kegiatan pendampingan secara komprehensif:

1) Peningkatan Literasi Visualisasi Data dan Penguasaan Antarmuka Grafik Finansial

Pada sesi Modul I, seluruh peserta dari program keahlian AKL berhasil melakukan navigasi antarmuka Canva secara mandiri setelah melalui demonstrasi singkat dari fasilitator seperti terlihat pada Gambar 2. Siswa mampu mengidentifikasi dan memanfaatkan elemen-elemen kunci platform yang mendukung penyajian data bisnis, seperti panel grafik, fitur pencarian ikon finansial, pengaturan ukuran kanvas dokumen laporan, dan fitur penyesuaian warna identitas korporat. Pemahaman terhadap prinsip komposisi visual dasar—meliputi hierarki informasi numerik, keselarasan warna laporan (*color harmony*), dan penggunaan ruang kosong (*whitespace*) agar laporan tidak padat—meningkat secara terukur. Keberhasilan ini ditunjukkan oleh kemampuan peserta dalam menghasilkan draf infografis data akuntansi yang terstruktur dalam durasi waktu sekitar 45 menit per karya.



Gambar 2. Dokumentasi Pengenalan Canva

2) Penguasaan Efisiensi Workflow dan Kolaborasi *Cloud*

Pada sesi Modul II, peserta diperkenalkan dengan fitur-fitur produktivitas Canva untuk memangkas waktu kerja digital serta pendampingan kelompok seperti yang terlihat pada Gambar 3. Materi difokuskan pada penggunaan fitur *grid*s dan *frame* untuk penataan tata

letak (*layout*) diagram secara otomatis, fitur sinkronisasi data dari spreadsheet eksternal, serta fitur *Canva Teams* untuk kolaborasi penyusunan laporan keuangan kelompok secara bersamaan dalam satu proyek. Hasilnya, siswa akuntansi yang semula terbiasa menyusun laporan keuangan secara konvensional dan memerlukan waktu lama untuk visualisasi manual, kini mampu menyelesaikan satu proyek infografis data keuangan multi-platform secara jauh lebih efisien. Rata-rata waktu penyelesaian pengerjaan visualisasi grafik berkurang secara signifikan pasca-implementasi fitur kolaboratif tersebut.



Gambar 3. Dokumentasi Pemberian Materi Modul II dan Pendampingan

3) Produk Akhir Infografis Laporan Keuangan dan Neraca Visual

Capaian paling krusial dari kegiatan pengabdian ini adalah keberhasilan seluruh peserta (100%) dalam memproduksi setidaknya satu karya infografis laporan laba-rugi bisnis dan satu bagan neraca visual yang komunikatif serta siap dipublikasikan. Karya-karya tersebut menampilkan identitas visual dokumen bisnis yang kohesif, pemilihan tipografi yang memiliki keterbacaan tinggi, serta tata letak diagram yang memenuhi standar pelaporan manajemen modern. Representasi visual dari produk infografis dan neraca keuangan mandiri yang berhasil diproduksi oleh siswa peserta pelatihan dapat dilihat pada Gambar 4.

Penting untuk dicatat pula bahwa selama kegiatan ini, peserta secara aktif diedukasi mengenai etika penggunaan elemen grafis komersial di Canva, termasuk pemahaman tentang lisensi elemen gratis, premium, dan terbuka (*Creative Commons*). Hal ini menumbuhkan kesadaran akan integritas data digital yang sangat esensial bagi calon tenaga akuntan profesional.

Sebagai indikator keberhasilan yang terukur, tim pengabdian melakukan analisis kuantitatif terhadap retensi kemampuan peserta. Ringkasan hasil statistik deskriptif evaluasi kompetensi khusus siswa AKL disajikan pada Tabel 1, sedangkan korelasi peningkatan nilai antara *pre-test* dan *post-test* dirangkum pada Tabel 2.

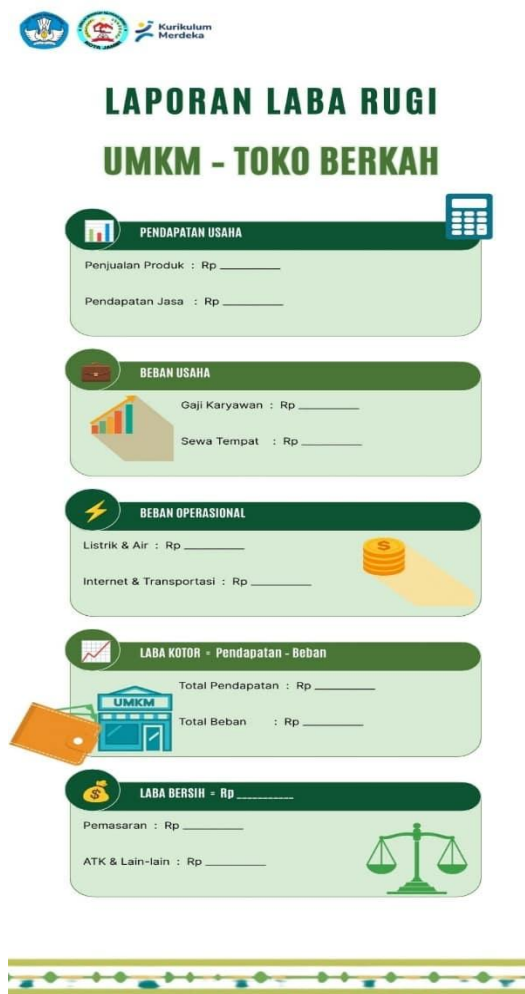
Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif Evaluasi Kompetensi Peserta

Indikator Kompetensi	N	Min	Maks	Rata-Rata	Kategori
Literasi Visualisasi Data & Antarmuka Finansial	40	55	90	78,5	Baik
Efisiensi <i>Workflow</i> & Sinkronisasi <i>Cloud</i>	40	60	95	82,3	Sangat Baik

Penyusunan Infografis Keuangan & Neraca Visual	40	50	100	85,0	Sangat Baik
Rata-Rata Keseluruhan	40	55	100	81,9	Sangat Baik

Tabel 2. Perbandingan Rata-Rata Nilai Pre-Test dan Post-Test Peserta

Indikator Kompetensi	Pre-Test	Post-Test	Gain Score	Peningkatan (%)
Literasi Visualisasi Data & Antarmuka Finansial	52,0	78,5	26,5	50,9%
Efisiensi <i>Workflow</i> & Sinkronisasi <i>Cloud</i>	55,3	82,3	27,0	48,8%
Penyusunan Infografis Keuangan & Neraca Visual	48,5	85,0	36,5	75,3%
Rata-Rata Keseluruhan	51,9	81,9	30,0	57,8%



Gambar 4. Contoh Hasil Karya Desain Laporan Laba-Rugi Siswa Kelas XI AKL

Discussion

Hasil evaluasi kegiatan PkM ini mengonfirmasi efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis platform desain *cloud* dalam meningkatkan kompetensi *data storytelling* digital siswa SMK, khususnya pada bidang keahlian akuntansi. Rata-rata *gain score* keseluruhan sebesar 30,0 poin (peningkatan 57,8%) mencerminkan dampak intervensi yang substantif dalam satu hari pelatihan intensif, yang berhasil memecahkan pola pikir kaku siswa yang biasanya terpaku pada susunan tabel angka baris-kolom.

Keunggulan Canva sebagai alat pembelajaran data finansial terletak pada eliminasi hambatan teknis yang selama ini menjadi penghalang utama eksplorasi visual siswa non-desain. Kemudahan akses berbasis *cloud* dengan skema BYOD memangkas ketergantungan pada spesifikasi perangkat keras komputer sekolah yang terbatas, sekaligus menghapus kendala lisensi perangkat lunak grafis profesional yang mahal. Temuan ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa platform desain berbasis *cloud* secara signifikan menurunkan kecemasan teknologi (*technology anxiety*) pada pelajar pemula dan mempercepat laju akuisisi keterampilan desain fungsional (Puente-Torre et al., 2025). Bagi siswa AKL, kemudahan operasional ini mengalihkan beban kognitif mereka dari kompleksitas instruksi perangkat lunak ke arah fokus esensial berupa kedalaman interpretasi informasi laporan keuangan itu sendiri.

Indikator dengan *gain score* tertinggi adalah Penyusunan Infografis Keuangan dan Neraca Visual (36,5 poin, peningkatan 75,3%). Temuan ini memiliki implikasi praktis yang sangat bermakna bagi profil lulusan akuntansi tingkat menengah. Siswa yang sebelumnya memandang laporan akuntansi murni sebagai dokumen numerik tekstual kini mampu mengonstruksi representasi visual data keuangan yang interaktif bagi kebutuhan manajerial. Pergeseran paradigma dari *data entry* konvensional ke arah kemampuan *data storytelling* merupakan komponen kunci dari kesiapan kerja (*work readiness*) di era ekonomi kreatif digital (Rowiyani Rowiyani et al., 2025). Lulusan SMK akuntansi yang memiliki keahlian mengemas data neraca atau laporan laba-rugi ke dalam infografis yang komunikatif akan memiliki keunggulan kompetitif yang nyata di mata industri pengguna jasa akuntan.

Aspek peningkatan kesadaran hak cipta dan etika pengelolaan informasi keuangan digital juga merupakan tambahan luaran penting secara kualitatif yang berhasil diintegrasikan oleh tim dosen Sistem Informasi dan Teknik Elektro. Melalui edukasi langsung mengenai lisensi elemen grafis bisnis di Canva, peserta tidak hanya meningkatkan keterampilan psikomotorik mereka, tetapi juga membangun fondasi integritas digital. Hal ini menjadi semakin krusial seiring dengan meningkatnya digitalisasi transaksi bisnis dan kebutuhan operasional yang patuh terhadap regulasi keterbukaan informasi yang etis di ekosistem kerja (Rahayu et al., 2025).

Meskipun hasil kegiatan ini sangat positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diakui untuk perbaikan program masa depan. Pertama, intervensi utama dikondisikan dalam durasi waktu terkompresi satu hari sehingga keberlanjutan dampak keterampilan visualisasi data jangka panjang belum dapat diukur secara berkala. Kedua, evaluasi instrumen kuantitatif belum mencakup aspek afektif seperti motivasi intrinsik dan tingkat kepercayaan diri desain

siswa akuntansi secara spesifik. Ketiga, tidak dilakukan pengukuran tindak lanjut (*follow-up assessment*) pasca-kegiatan untuk menilai retensi aplikasi keterampilan visual ini dalam pengerjaan tugas Praktik Kerja Lapangan (PKL) siswa di industri yang nyata. Keterbatasan-keterbatasan ini menjadi rekomendasi esensial bagi pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat lanjutan.

Conclusion

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kota Jambi, dapat disimpulkan bahwa implementasi pelatihan platform Canva melalui pendekatan *hands-on workshop* dengan skema BYOD (*Bring Your Own Device*) secara signifikan berhasil meningkatkan kompetensi literasi visualisasi data bagi 40 siswa peserta, khususnya pada Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL). Intervensi terstruktur ini terbukti secara empiris mampu memecahkan hambatan kognitif siswa akuntansi yang semula cenderung berpikir kaku secara numerik, menjadi mampu mentransformasikan data lajur finansial yang rumit (laporan laba-rugi dan neraca) menjadi produk infografis keuangan dan neraca visual yang komunikatif, estetik, dan memenuhi standar dokumen bisnis profesional. Pengujian kuantitatif mendukung keberhasilan ini dengan adanya peningkatan rata-rata nilai keseluruhan dari *pre-test* sebesar 51,9 menjadi 81,9 pada *post-test*, dengan *gain score* mencapai 30,0 poin (peningkatan sebesar 57,8%). Indikator penyusunan infografis keuangan dan neraca visual mencatat lonjakan tertinggi dengan peningkatan sebesar 75,3% (*gain score* 36,5 poin). Selain penguasaan teknis grafik finansial berbasis *cloud* dan efisiensi *workflow*, pelatihan ini juga berhasil menginisiasi kesadaran baru mengenai pentingnya etika informasi dan perlindungan hak cipta elemen visual komersial. Sebagai rekomendasi taktis demi menjamin keberlanjutan dampak program, kegiatan pendampingan serupa perlu dilaksanakan secara periodik agar dapat diintegrasikan langsung dengan penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) siswa, disertai pengembangan modul ajar infografis keuangan yang lebih spesifik, serta dukungan berkelanjutan untuk menjadikan keterampilan desain digital ini sebagai kurikulum lintas jurusan (*cross-cutting*) yang wajib dikuasai oleh seluruh calon lulusan di era ekonomi digital.

Acknowledgements

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Jurusan Teknik Elektro dan Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Jambi atas dukungan penuh dalam penyelenggaraan kegiatan pengabdian mandiri ini. Apresiasi yang tulus juga disampaikan kepada Kepala SMKN 1 Kota Jambi, seluruh guru pendamping, staf tata usaha, teknisi laboratorium komputer, serta para siswa peserta yang telah menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Kontribusi dan keterbukaan seluruh warga sekolah menjadi fondasi utama keberhasilan kegiatan pengabdian ini.

References

- [1] D. H. Ismail and J. Nugroho, “Kompetensi Kerja Gen Z di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0,” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol. 5, no. 4, pp. 1300–1307, Apr. 2022, doi: 10.54371/jiip.v5i4.566.
- [2] D. Y. Reindrawati *et al.*, “Optimalisasi Kesiapan Kerja Siswa SMK di Era Digital melalui Integrasi AI dan Soft Skills,” *Jurnal Abdidas*, vol. 6, no. 5, 2025, doi: 10.31004/abdidas.v6i5.1238.
- [3] A. Harjanto, A. Z. Winarto, and A. Romadon, “Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Berbasis Web Pada Kelas XI SMK Negeri 4 Samarinda,” *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data)*, vol. 6, no. 1, pp. 35–49, Jun. 2023, doi: 10.30873/simada.v6i1.3603.
- [4] C. Aiken, C. C. Scorpiono, G. S. Reva, J. K. Juen, and W. Richnady, “Analisis SWOT Dalam Menentukan Strategi Pengembangan Startup Aplikasi Belajar Kanvas,” *TECHBUS (Technology, Business and Entrepreneurship)*, vol. 2, no. 1, pp. 46–64, Jul. 2024, doi: 10.61245/techbus.v2i1.21.
- [5] M. Muhajir, A. Sarwendah, and A. Bin Ibrahim, “Utilization of Canva for education to improve learning effectiveness of vocational students,” *Research and Development in Education (RaDeN)*, vol. 4, no. 1, pp. 698–708, Jun. 2024, doi: 10.22219/raden.v4i1.32808.
- [6] E. Andayani, D. R. Nurfaizana, R. Agustina, and F. D. Hutagalung, “Integrating Vocationalogy-Based Web Media with Blended Learning for Enhancing Practical Competence in Vocational Education,” *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, Dec. 2025, doi: 10.46245/ijorer.vi.1176.
- [7] L. Widayanti, A. Kala’lembang, W. A. Rahayu, S. Y. Riska, and Y. A. Sapetra, “Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 2, pp. 91–102, Nov. 2021, doi: 10.32815/jpm.v2i2.813.
- [8] P. Puente-Torre, V. Delgado-Benito, S. Rodríguez-Cano, and M. Á. García-Delgado, “The Impact of Technology on Anxiety Management in University Students,” *Behavioral Sciences*, vol. 15, no. 3, p. 310, Mar. 2025, doi: 10.3390/bs15030310.
- [9] R. Rowiyani, W. Sulistijanti, A. F. Diana, K. Soleh, and M. H. Darmawan, “Pendampingan Penyusunan Rencana Karier dan Pembuatan Portofolio Digital untuk Meningkatkan Persiapan Karier Siswa di SMK,” *Masyarakat Berkarya: Jurnal Pengabdian dan Perubahan Sosial*, vol. 2, no. 3, pp. 20–27, Aug. 2025, doi: 10.62951/karya.v2i3.1997.
- [10] M. Rahayu, E. Sugiarto, and W. Wibawanto, “Visual Literacy and Creative Ethics Challenges: A Conceptual Perspective on Plagiarism in the Digital Era and Art Education,” *Catharsis*, vol. 14, no. 1, pp. 24–33, Jun. 2025, doi: 10.15294/catharsis.v14i1.25324.