



Pelatihan Desain Undangan Digital untuk Meningkatkan Peluang Usaha dan Kewirausahaan Pemuda

Sepri Aridas¹, Riyan Ikhbal Salam², Miftahul Hasanah³, Septiana Vратиwi⁴

^{1,2,3}teknik Komputer, Politeknik Negeri Padang

⁴Informatika, Universitas Negeri Padang

¹sepriaridas906@gmail.com

Abstract

One form of utilizing technological developments is the digitalization of invitations, which can be developed into business opportunities in the creative services sector. This community service activity aims to improve design skills and entrepreneurial insight among youth in the Wali Nagari of Sungai Kunyit Barat through training in digital invitation creation. The training was conducted using short lectures, hands-on practice and mentoring methods. Practical materials included an introduction to digital invitation concepts, the use of Canva-based design applications and the creation of invitation designs for Nagari events and social activities. The results of the activity indicate that participants were able to understand basic design concepts, independently produce digital invitations and experience increased motivation and entrepreneurial awareness. This training is expected to open new business opportunities for youth while supporting the administrative needs of Nagari activities.

Keywords: *digital invitation, training, entrepreneurship, youth, village*

Abstrak

Salah satu bentuk pemanfaatan perkembangan teknologi adalah digitalisasi undangan yang dapat dijadikan sebagai peluang usaha di bidang jasa kreatif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain serta wawasan kewirausahaan pemuda di Wali Nagari Sungai Kunyit Barat melalui pelatihan pembuatan undangan digital. Pelatihan dilaksanakan menggunakan metode ceramah singkat, praktik langsung, dan pendampingan. Materi praktik meliputi pengenalan konsep undangan digital, penggunaan aplikasi desain berbasis Canva, serta pembuatan desain undangan untuk acara nagari dan kegiatan sosial. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu memahami konsep dasar desain, menghasilkan undangan digital secara mandiri, serta mengalami peningkatan motivasi dan wawasan kewirausahaan. Pelatihan ini diharapkan dapat membuka peluang usaha baru bagi pemuda sekaligus mendukung kebutuhan administrasi kegiatan nagari.

Kata kunci: undangan digital, pelatihan, kewirausahaan, pemuda, nagari

© 2024 Jurnal Pustaka Paket

1. Pendahuluan

Perkembangan internet pada era digital telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap semangat dan dinamika kegiatan kewirausahaan. Aktivitas wirausaha tidak hanya ditentukan oleh potensi pasar dan inovasi produk, tetapi juga dipengaruhi oleh komitmen pelaku usaha terhadap pendidikan dan pelatihan kewirausahaan yang mereka ikuti [1]. Kewirausahaan pemuda diakui sebagai salah satu fondasi penting dalam pengembangan masyarakat pedesaan karena berperan dalam mendorong pertumbuhan ekonomi dan penciptaan peluang usaha baru. Pemuda identik dengan kreativitas dan inovasi, sehingga memiliki potensi besar dalam mengembangkan ide-ide kewirausahaan, khususnya berbasis digital [2].

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, kewirausahaan digital menjadi salah satu bentuk wirausaha yang semakin berkembang. Kewirausahaan digital mencakup aktivitas menciptakan dan mengelola bisnis melalui internet, termasuk penjualan produk atau layanan secara daring tanpa memerlukan investasi ruang fisik yang besar [6]. Oleh karena itu, kemampuan dalam menggunakan dan mengoperasikan teknologi, termasuk mengolah data menjadi informasi yang bermakna, menjadi keterampilan esensial yang harus dimiliki di era digital saat ini [7].

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi digital dalam kehidupan masyarakat adalah penggunaan undangan digital. Saat ini, undangan memiliki peran penting dalam penyelenggaraan suatu acara sebagai sarana untuk mengajak individu atau kelompok agar menghadiri kegiatan tertentu, baik dalam bentuk selebaran maupun surat [4]. Seiring meningkatnya kebutuhan akan efisiensi, undangan digital hadir sebagai alternatif yang lebih praktis dibandingkan undangan konvensional. Undangan digital menawarkan biaya yang lebih ekonomis, kemudahan distribusi melalui aplikasi pesan instan seperti WhatsApp atau melalui tautan digital berbasis Google Drive, serta lebih ramah lingkungan karena mendukung konsep tanpa kertas (paperless) [3]. Bentuk undangan digital pun beragam, salah satunya berupa e-invitation berbasis website, yang saat ini mulai diminati oleh masyarakat Indonesia [5].

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi, nagari dituntut untuk beradaptasi agar mampu memanfaatkan teknologi digital dalam mendukung pembangunan lokal. Digitalisasi nagari menjadi langkah strategis untuk meningkatkan efisiensi administrasi dan pelayanan publik yang selama ini masih banyak dilakukan secara manual, termasuk di Nagari Sungai Kunyit Barat. Selain itu, digitalisasi juga berperan dalam meningkatkan literasi digital masyarakat agar lebih siap menghadapi tantangan era digital serta mampu memanfaatkan teknologi untuk mendukung aktivitas pendidikan, ekonomi, dan layanan sosial.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, pemanfaatan teknologi digital dalam bidang administrasi dan jasa kreatif menjadi semakin penting di tingkat nagari. Salah satu bentuk penerapannya adalah melalui pelatihan pembuatan undangan digital bagi pemuda nagari. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi dan keterampilan desain digital, sehingga peserta mampu menghasilkan undangan digital yang dapat digunakan dalam kegiatan nagari dan aktivitas sosial, sekaligus dimanfaatkan sebagai peluang usaha di bidang jasa kreatif. Melalui pelatihan ini, diharapkan pemuda memiliki kemampuan aplikatif serta wawasan kewirausahaan yang dapat mendukung kemandirian ekonomi di tingkat nagari.

2. Metode Pengabdian Masyarakat

Program pelatihan dan pendampingan focus pada “Pelatihan Desain Undangan Digital untuk Meningkatkan Peluang Usaha dan Kewirausahaan Pemuda”. Adapun rancangan program adalah sebagai berikut:

2.1. Persiapan dan Pelaksanaan

Penyusunan program kerja dirancang secara sistematis dengan mengacu pada tema digitalisasi, yang mencakup beberapa kegiatan utama sebagai bentuk implementasi program.

2.2. Ceramah / Penyuluhan

Pada tahapan ini dilakukan dialog dan diskusi dengan pemuda nagari terkait peluang wirausaha yang dapat dikembangkan melalui pembuatan undangan digital. Kegiatan ini disertai dengan penyampaian materi dalam bentuk slide presentasi yang dirancang secara sederhana dan komunikatif, sehingga mudah dipahami oleh peserta serta mampu meningkatkan pemahaman mengenai potensi usaha di bidang jasa kreatif digital.

2.3. Pelatihan

Peserta diberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai tahapan pembuatan undangan digital dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Materi disampaikan secara bertahap sebagai bekal awal sebelum peserta melakukan praktik secara langsung,

sehingga peserta mampu memahami proses desain undangan digital secara mandiri dan aplikatif.



Gambar 1. Pemaparan Materi Pembuatan Undangan Digital

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa penerapan metode ceramah interaktif, demonstrasi, dan praktik langsung cukup efektif dalam meningkatkan literasi digital peserta yang memiliki kemampuan dasar yang beragam. Kombinasi metode tersebut memungkinkan peserta memahami materi secara bertahap, mulai dari pengenalan konsep hingga penerapan langsung, sehingga proses pembelajaran berjalan lebih optimal dan mudah diikuti.



Gambar 2. Serah Terima dengan pihak nagari

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan kegiatan, peserta pelatihan telah mampu mengoperasikan berbagai fitur (tools) yang tersedia pada aplikasi Canva dalam pembuatan undangan digital. Peserta tidak hanya dapat menggunakan template yang tersedia, tetapi juga mampu melakukan penyesuaian desain, seperti pengaturan teks, warna, gambar, serta tata letak secara mandiri. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan desain digital yang bersifat praktis dan aplikatif.

Lebih lanjut, pelatihan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga

pada penguatan wawasan kewirausahaan peserta. Peserta mulai mampu menangkap pembuatan undangan digital sebagai peluang usaha di bidang jasa kreatif digital. Kondisi ini tercermin dari kemampuan peserta dalam mengidentifikasi kebutuhan pasar, menyesuaikan desain dengan permintaan pengguna, serta memahami potensi nilai ekonomi dari produk undangan digital yang dihasilkan. Dengan demikian, peserta menunjukkan penguasaan awal terhadap kompetensi pengembangan model bisnis (business model development competency) berbasis keterampilan digital.



Gambar 3. Penutupan

Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik sangat tepat diterapkan dalam proses pembelajaran yang membutuhkan simulasi langsung. Melalui praktik secara langsung, peserta tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks nyata. Pendekatan ini menjadikan keterampilan yang diperoleh lebih efektif, aplikatif, serta berpotensi berkelanjutan, baik untuk mendukung kegiatan nagari maupun sebagai peluang usaha mandiri bagi pemuda.

4. Kesimpulan

Kegiatan pelatihan pembuatan undangan digital bagi pemuda nagari menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan literasi dan keterampilan digital peserta. Penerapan metode ceramah interaktif, demonstrasi, dan praktik langsung terbukti efektif dalam membantu peserta memahami serta mengoperasikan aplikasi Canva untuk menghasilkan undangan digital secara mandiri dan aplikatif.

Selain peningkatan keterampilan teknis, pelatihan ini juga berkontribusi dalam menumbuhkan wawasan kewirausahaan pemuda. Peserta mampu melihat pembuatan undangan digital sebagai peluang usaha di bidang jasa kreatif digital serta menunjukkan penguasaan awal terhadap kompetensi pengembangan model bisnis berbasis keterampilan

digital. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya berdampak pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada penguatan sikap dan kesiapan berwirausaha.

Dengan demikian, pelatihan undangan digital berbasis praktik dapat menjadi salah satu alternatif program pemberdayaan pemuda yang efektif dalam mendukung digitalisasi nagari. Kegiatan ini berpotensi untuk dikembangkan secara berkelanjutan sebagai upaya meningkatkan kemandirian ekonomi pemuda sekaligus mendukung efisiensi administrasi dan aktivitas sosial di tingkat nagari.

Daftar Rujukan

- [1] Ninik Srijani, Riyanto, S., Diyah Santi Hariyani, & Ihtari Prastyaningrum. (2022). PELATIHAN KEWIRAUSAHAAN MELALUI KEGIATAN DIGITAL ENTREPRENEURSHIP PADA MAHASISWA. J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(8), 1707–1714. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i8.740>
- [2] Kurniawan, D. T., Fauzan, S., Firmansyah, R., & Rakhmad, A. A. N. (2022). Pelatihan Kewirausahaan dan Inovasi Berbasis Digital pada Pemuda Desa Sambigede dalam Mendukung Percepatan Pengembangan Kawasan Desa Wisata. MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(1), 41–49. <https://doi.org/10.31100/matappa.v5i1.1635>
- [3] Awan Eka Dana, Farelli Faith Andriyanto, Mutiara Mutiara, Raina Oktavia, & Warda Agil Putri Kristiana. (2025). Desain dan Penerapan Website Pemesanan Undangan Digital dengan Integrasi Layanan WhatsApp di WeddingKu Design. Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer, 5(1), 191–208. <https://doi.org/10.55606/juisik.v5i1.1429>
- [4] Dhian Satria Yudha Kartika, Alifansa, D. M., -, T., & Sahira, N. M. (2024). Development Of Web-Based Digital Wedding Invitation To Reduce Paper Usage. International Conference on Digital Business Innovation and Technology Management (ICONBIT), 1(1). Retrieved from <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/iconbit/article/view/4088>
- [5] Wardani, W. P. P., & Udayana, A. A. G. B. (2021). E-INVITATION SEBAGAI PELUANG BISNIS ERA INDUSTRI 4.0 DI BALI. Jurnal Bahasa Rupa, 5(1), 104–111. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v5i1.873>
- [6] Karamoy, H., Tirayoh, V. Z., & Warongan, J. D. L. (2025). Pelatihan kewirausahaan digital pada wirausaha muda di Desa Kauditan 1 Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. Techno Science Journal, 7(1), 9–16. <https://doi.org/10.35801/tsj.v7i1.60090>
- [7] Vratwi, S., Annisa Afroo, F. ., Westika Putri, S. ., & Adi Putra, D. (2025). Pelatihan Literasi Digital bagi Anak Putus Sekolah: Menyiapkan Generasi Siap Teknologi. Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdi Terhadap Masyarakat), 5(6), 413–418. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v5i6.1414>
