



Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva Untuk UMKM di Era Digital 4.0

Guidio Leonarde Ginting¹, Surya Darma Nasution^{2*}

¹Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Sukma, Indonesia, e-mail: guidio.leonard626@gmail.com

²Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Sukma, Indonesia, e-mail: darmashadow@gmail.com

*corresponding author)

Info Artikel

Diajukan: 23-01-2025

Diterima: 23-01-2025

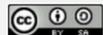
Diterbitkan: 27-01-2025

Kata Kunci:

Pelatihan;
Desain Grafis;
UMKM;
Canva;
Era Digital 4.0.

Keywords:

Training;
Graphic Design;
MSMEs;
Canva;
Digital Era 4.0.



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2025 Guidio Leonarde Ginting

Abstrak

Desa Tumpatan Nibung, yang terletak di Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang, memiliki potensi besar dalam pengembangan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) berkat lokasinya yang strategis dekat Bandara Kualanamu. Namun, mayoritas pelaku UMKM di desa ini menghadapi kendala dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya di bidang pemasaran dan branding produk, yang menjadi kebutuhan mendesak di era digital 4.0. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan dalam desain grafis, yang penting untuk menarik perhatian konsumen melalui kemasan produk dan materi promosi yang profesional. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis pelaku UMKM di Desa Tumpatan Nibung melalui pelatihan menggunakan aplikasi Canva. Mitra kegiatan adalah 25 pelaku UMKM setempat. Metode pelaksanaan melibatkan analisis kebutuhan melalui wawancara dan observasi, penyusunan modul pelatihan, dan pelaksanaan pelatihan langsung di Aula Kantor Desa Tumpatan Nibung. Kegiatan ini mencakup pengenalan dasar desain grafis, praktik langsung membuat kemasan produk, daftar menu, dan poster menggunakan Canva. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta terhadap desain grafis, yang tercermin dari kemampuan mereka menghasilkan desain yang menarik dan sesuai kebutuhan. Hambatan berupa perbedaan perangkat yang digunakan (laptop dan handphone) dapat diatasi melalui penyesuaian arahan. Penggunaan Canva terbukti efektif bagi pemula, mendukung kreativitas peserta dalam membuat desain yang kompetitif untuk pasar digital. Pelatihan ini diharapkan mendorong keberlanjutan promosi digital UMKM di Desa Tumpatan Nibung.

Abstract

Abstract-Tumpatan Nibung Village, located in Batang Kuis District, Deli Serdang Regency, has great potential in developing Micro, Small and Medium Enterprises (MSMEs) thanks to its strategic location near Kualanamu Airport. However, most MSMEs in this village face obstacles in utilizing digital technology, especially in the fields of marketing and product branding, which are urgent needs in the digital 4.0 era. One of the main challenges is a lack of understanding and skills in graphic design, which is important for attracting consumer attention through professional product packaging and promotional materials. This community service aims to improve the graphic design skills of MSMEs in Tumpatan Nibung Village through training using the Canva application. The activity partners are 25 local MSME actors. Implementation methods include needs analysis through interviews and observations, preparation of training modules, and implementation of direct training in the Tumpatan Nibung Village Office Hall. This activity includes a basic introduction to graphic design, hands-on practice in creating product packaging, menu lists and posters using Canva. The results of the training showed a significant increase in participants' understanding of graphic design, which was reflected in their ability to produce designs that were attractive and suited to their needs. Obstacles in the form of differences in the devices used (laptops and cellphones) can be overcome through adjusting the direction. Using Canva has proven to be effective for beginners, supporting participants' creativity in creating competitive designs for the digital market. This training is expected to encourage the desire to promote digital MSMEs in Tumpatan Nibung Village.

1. PENDAHULUAN

Desa Tumpatan Nibung adalah salah satu desa yang berlokasi di kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Berdasarkan analisis situasi yang dilakukan, luas wilayah desa Tumpatan Nibung adalah 370 Ha dengan jumlah penduduk kurang lebih sebanyak 7956 jiwa (Website Desa Tumpatan Nibung, 2024). Desa Tumpatan Nibung memiliki keunggulan dalam hal lokasi yang strategis yaitu dekat dengan Bandara Kualanamu. Lokasi ini memberikan banyak peluang bagi masyarakat desa untuk mengembangkan usaha, terutama Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). UMKM di desa ini memanfaatkan peluang dari tingginya aktivitas ekonomi di sekitar bandara untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Meskipun jumlah UMKM di Desa Tumpatan Nibung cukup banyak, sebagian besar pelaku usaha masih menghadapi tantangan besar dalam menghadapi era digital 4.0. Salah satu kendala utama adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pemasaran dan branding produk. Hal ini mengakibatkan UMKM sulit bersaing dengan usaha lain yang lebih maju dalam pemasaran berbasis digital. Di era digital 4.0, desain grafis memainkan peran penting dalam membangun identitas merek dan mempromosikan produk secara efektif. Desain kemasan yang menarik dan profesional dapat meningkatkan daya tarik produk serta membangun kepercayaan konsumen. Sayangnya, banyak pelaku UMKM di Desa Tumpatan Nibung yang belum memiliki akses atau kemampuan untuk membuat desain grafis yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Pelatihan desain grafis di desa yang mana khususnya untuk pelaku UMKM sudah banyak dilakukan melalui kegiatan pengabdian masyarakat, dimana pada kegiatan tersebut para pelaku UMKM dibimbing dalam membuat logo, kemasan produk, daftar menu, dan juga poster. Seperti yang dilakukan oleh (Zuliawati Zed et al., 2024) yang melakukan pelatihan aplikasi canva untuk desain grafis dan promosi produk guna meningkatkan daya tarik konsumen pada UMKM roti bakar di desa cibatu, kesimpulan yang didapat setelah melakukan kegiatan tersebut adalah meningkatnya daya tarik produk mereka melalui desain yang tampak profesional tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang rumit. Pentingnya pelatihan desain grafis untuk UMKM juga disebutkan oleh (Fallo et al., 2024), bahwa untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh UMKM perlu dilakukan pelatihan desain agar memiliki kemasan yang lebih menarik serta dapat memperluas jangkauan pasar dengan melakukan promosi produknya.

Peningkatan promosi produk UMKM melalui keterampilan desain grafis juga dirasakan oleh pelaku UMKM di Desa Karyawangi dan Desa Sariwangi di Kecamatan Parongpong, hal ini disebutkan oleh (Pertiwi et al., 2023) dimana setelah kegiatan pelatihan, para peserta mampu membuat desain poster promosi yang menarik dan efektif menggunakan aplikasi Canva. Selain itu, pelatihan ini juga menciptakan lingkungan kolaboratif yang mendukung pertukaran ide dan pengalaman antara peserta, narasumber, dan instruktur. Hasil serupa juga dialami setelah dilakukan kegiatan pelatihan desain grafis untuk karang taruna oleh (Choirina et al., 2022) Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan telah dilaksanakan dengan sukses dan mendapatkan respon positif dari pihak perangkat desa, pelaku usaha UMKM, dan anggota karang taruna sebagai peserta.

Aplikasi yang biasanya dan sering digunakan untuk mendesain adalah Canva, dimana penggunaan platform Canva disebutkan sebagai alat yang memungkinkan pelaku UMKM tanpa latar belakang desain grafis untuk membuat logo yang profesional dan menarik (Azis & Safitri, 2024; Siwi Satiti et al., 2022). Fitur aplikasi Canva dapat memfasilitasi pembuatan poster dan gambar yang menarik secara visual (Yuli Endra et al., 2024; Zettira et al., 2022). Dari beberapa kegiatan yang telah dilaksanakan sebelumnya, maka tim pelaksana kegiatan pengabdian memilih Canva untuk digunakan sebagai aplikasi untuk melaksanakan pelatihan desain grafis karena sangat sesuai untuk pemula.

Dari permasalahan yang telah dijabarkan, maka tim pelaksana kegiatan pengabdian tertarik untuk melakukan pelatihan desain grafis. Melalui pelatihan desain grafis ini diharapkan para pelaku UMKM di Desa Tumpatan Nibung dapat meningkatkan keterampilan digital mereka, khususnya dalam bidang desain grafis. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pengetahuan dasar dan praktik langsung dalam menciptakan materi pemasaran visual, sehingga UMKM dapat lebih kompetitif di pasar yang semakin digital ini.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Kata *desain* berarti merancang atau merencanakan. Sementara itu, kata *grafis* memiliki dua makna utama: (1) berasal dari *graphien* (Latin = garis, tanda) yang berkembang menjadi *graphic arts* atau komunikasi grafis, dan (2) dari *graphise vakken* (Belanda = pekerjaan cetak), yang di Indonesia dikenal sebagai grafika, yaitu bidang percetakan. Oleh karena itu, desain grafis dapat diartikan sebagai pekerjaan dalam komunikasi visual yang berkaitan dengan grafika (percetakan) dan/atau bidang dua

dimensi yang bersifat statis (tidak bergerak dan bukan berbasis waktu). Secara lebih spesifik, desain grafis adalah keahlian dalam menyusun dan merancang elemen visual menjadi informasi yang dapat dipahami oleh publik atau masyarakat (Tiawan et al., 2020).

Bidang desain grafis merupakan bagian dari disiplin desain komunikasi visual yang berfokus pada pengolahan elemen grafis untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Dalam desain, terdapat berbagai elemen penting seperti format gambar, simbol, komponen, dan prinsip. Pengetahuan dasar ini perlu diajarkan kepada semua santri yang tertarik mengembangkan keterampilan di bidang desain grafis (Kumoro et al., 2021). Dari pengertian desain grafis tersebut, maka dapat dikatakan tujuan desain grafis adalah menyampaikan informasi atau pesan melalui komunikasi visual dengan memanfaatkan elemen gambar secara efektif. Secara umum, manusia cenderung lebih cepat memahami pesan yang disampaikan dalam bentuk visual dibandingkan teks (Anggraeny et al., 2021). Desain grafis memainkan peran penting dalam industri kreatif karena dapat digunakan untuk mempromosikan produk atau layanan, memperkenalkan merek atau perusahaan, serta menciptakan komunikasi visual yang menarik bagi audiens target (Redy Susanto et al., 2023).

2.2 Canva

Canva adalah aplikasi desain berbasis *drag and drop* yang menyediakan berbagai fitur, seperti font, gambar, bentuk, dan template menarik. Aplikasi ini digunakan untuk berbagai kebutuhan grafis, seperti membuat flyer, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografik (Nur Isnaini et al., 2021). Canva menawarkan desain yang beragam dan menarik sehingga penyampaian informasi menjadi lebih menarik. Sebagai aplikasi online, Canva memerlukan koneksi internet, tetapi pilihan desain gratis yang tersedia sudah cukup untuk digunakan dalam berbagai acara atau keperluan. Dengan kreativitas pengguna, Canva dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan desain yang menarik, bahkan jika digunakan secara rutin untuk berbagai kebutuhan (Kala'lembang et al., 2021). Dengan demikian, Canva merupakan alat yang kuat bagi pemilik bisnis atau pelaku UMKM untuk menciptakan konten yang menarik dan profesional dalam rangka meningkatkan kehadiran dan pemasaran digital mereka (Khomariah & Primandari, 2021).

Canva memiliki berbagai keunggulan sebagai aplikasi desain grafis (Darmawan et al., 2022), yaitu:

- a. Akses yang mudah melalui web dan perangkat Android.
- b. Antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan, sangat cocok untuk pemula.
- c. Menyediakan beragam template yang bisa digunakan sebagai dasar untuk membuat desain.
- d. Desain dapat diunduh dan dibagikan dalam berbagai format.
- e. Tidak memerlukan ruang penyimpanan karena berbasis online.
- f. Dapat digunakan untuk membuat desain yang sesuai dengan berbagai media, baik cetak maupun digital.
- g. Menawarkan opsi gratis serta premium yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

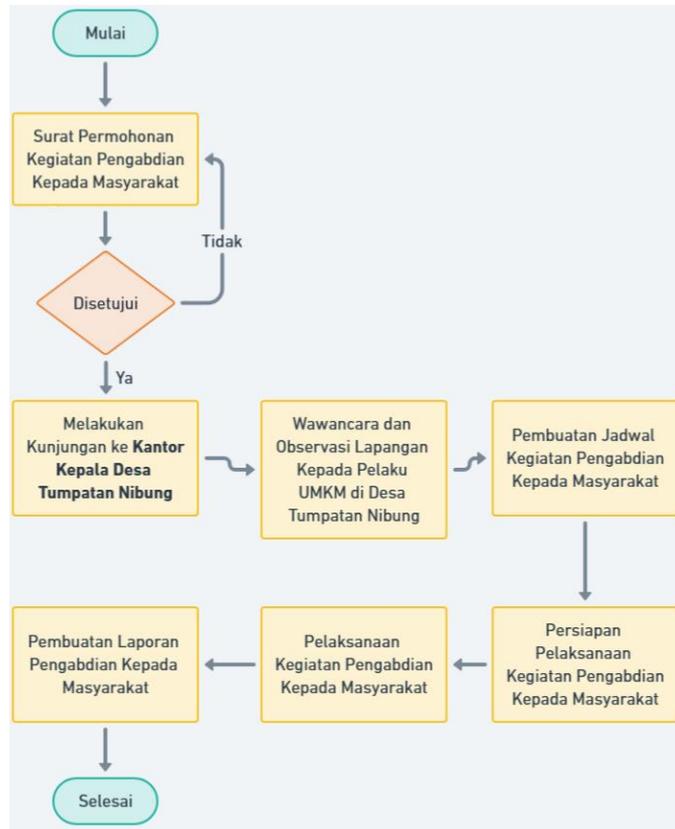
3. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan melakukan pelatihan desain grafis menggunakan Canva untuk UMKM di era digital 4.0 dilaksanakan pada tanggal 23 November 2024 dengan tempat di Aula Kantor Desa Tumpatan Nibung, Jl. Pringgans Dusun III, Desa Tumpatan Nibung, Kec. Batang Kuis, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat terdiri dari setiap tahapan kegiatan mencakup kegiatan utama, di mana masing-masing kegiatan utama memiliki rincian aktivitas tertentu, yaitu:

- a. Tahap pertama, tim pelaksana mengirimkan surat permohonan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dimana jika surat disetujui, maka tim akan melakukan kunjungan ke kantor kepala Desa Tumpatan Nibung untuk melakukan Wawancara dan Observasi.
- b. Tahap kedua, tim pelaksana melakukan wawancara dan observasi lapangan kepada pelaku UMKM yang berada di Desa Tumpatan Nibung, hal ini dilakukan untuk menganalisa permasalahan yang dialami oleh pelaku UMKM.
- c. Tahap ketiga, tim pelaksana dan Kepala Desa membuat dan menetapkan jadwal kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
- d. Tahap keempat, tim pelaksana melakukan persiapan untuk melakukan kegiatan pengabdian masyarakat yaitu dengan membuat modul pembelajaran yang nantinya akan diberikan kepada peserta kegiatan.
- e. Tahap kelima, tim Pelaksana Melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat melalui pelatihan desain grafis menggunakan Canva untuk UMKM di era digital 4.0.

f. Tahap keenam, setelah melakukan kegiatan pengabdian masyarakat, maka tahap berikutnya tim pelaksana menyusun atau membuat laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Untuk lebih jelasnya langkah dari setiap tahapan yang dikerjakan dalam kegiatan ini dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Penjelasan Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dihadiri sekretaris desa dan para pelaku UMKM sebagai peserta pelatihan yang berjumlah kurang lebih 25 orang. Kegiatan dimulai dengan sesi pembukaan dari sekretaris Desa Tumpatan Nibung. Sesi selanjutnya adalah sesi pemaparan materi pelatihan, dimana pada sesi ini diawali dengan membagikan modul ke peserta pelatihan. Yang dilakukan pada sesi pemaparan materi, yaitu:

- Menjelaskan pentingnya kemasan produk (packaging).
- Pengenalan Canva, dimulai dari membuka situs webnya, melakukan pendaftaran, membuat desain baru.
- Praktik pembuatan packaging menggunakan Canva.
- Latihan, setelah berhasil membuat desain kemasan produk, maka diberikan latihan untuk membuat daftar menu agar peserta pelatihan lebih lancar menggunakan canva.
- Membuat visualisasi kemasan produk.

Sesi pemaparan materi berlangsung dari jam 10.00 sampai jam 12.00 dan dilanjutkan kembali pada jam 13.00 sampai 16.00. Pada proses pemaparan materi juga dilakukan diskusi tanya jawab, agar dapat dipastikan peserta memahami materi yang disampaikan.

4.2 Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan Yang Berlangsung

Tingkat pemahaman peserta pelatihan terhadap materi yang disampaikan dapat dilihat dari hasil desain kemasan yang telah mereka buat. Secara keseluruhan setiap peserta dapat membuat desain kemasannya sendiri, dan yang membedakan dari setiap peserta adalah kreatifitas dan imajinasi dalam membuat desain kemasannya. Contoh desain kemasan yang dibuat oleh peserta pelatihan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Contoh Desain Kemasan Yang Dihasilkan

Selain desain kemasan yang telah dibuat, ada juga desain daftar menu yang merupakan output dari latihan yang diberikan ke peserta pelatihan. Contoh desain menu yang telah dibuat dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Contoh Desain Daftar Menu Yang Dihasilkan

4.3 Dokumentasi Kegiatan

Adapun dokumentasi dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat dilihat pada gambar 4 berikut ini.



Gambar 4. Dokumentasi Pelatihan dan Penyampaian Materi Desain Grafis

Setelah sesi pemaparan materi selesai, maka diakhiri dengan sesi penutupan oleh bapak sekretaris desa dan juga foto bersama antara tim pelaksana dan peserta pelatihan yang dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Dokumentasi Setelah Selesai Kegiatan Pelatihan

5. KESIMPULAN

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan melakukan pelatihan desain grafis menggunakan Canva untuk UMKM di era digital 4.0 yaitu setiap peserta sudah memahami cara pembuatan desain kemasan serta memvisualisasi hasil desainnya, hal ini dapat dilihat dari hasil desain yang telah dibuat oleh peserta, karena tidak ada peserta yang tidak menghasilkan desainnya sendiri. Penggunaan Canva sebagai tools untuk mendesain sangat sesuai untuk pemula, hal ini dapat diukur dari kecepatan peserta dalam membuat desain dengan hasil yang bagus. Hambatan yang terjadi

selama proses kegiatan yaitu tidak semua peserta membawa laptop dan hanya menggunakan handphone, hal ini membuat tim pelaksana bekerja ekstra untuk melakukan penyesuaian arahan dalam mendesain karena adanya perbedaan pada letak menu antara di laptop dengan handphone.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA pada Ponsel Pintar. *JATTEC*, 2(2), 86–91. <https://www.youtube.com/channel/>
- Azis, M. S., & Safitri, J. E. (2024). Pelatihan Pembuatan Logo Kreatif untuk Produk UMKM Menggunakan Canva. *Prawara Jurnal Abdimas*, 3(1), 12–17. <https://jurnalilmiah.id/index.php/abdimas>
- Choirina, P., Rohman, M., Tjiptady, B. C., Darajat, P. P., Fadliana, A., & Wahyudi, F. (2022). Peningkatan Marketing UMKM Dengan Pelatihan Desain Grafis Untuk Karang Taruna Desa Plandi, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Malang. *I-Com : Indonesian Community Journal*, 2(1), 8–16.
- Darmawan, A., Laksamana, P., Saripudin, S., & Suharyanto, S. (2022). Pelatihan Online Content Marketing dan Desain Bagi Pemula Dengan Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Abdimas Perbanas*, 3(1), 32–39. <https://journal.perbanas.id/index.php/JAP/>
- Fallo, A., Goetha, S., Burin, S. N. B., & Mau, I. T. B. (2024). Transformasi Digital UMKM Desa Nitneo: Meningkatkan Keahlian Dengan Aplikasi Keuangan dan Desain Grafis. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(4), 2553–2559. <https://doi.org/10.31949/jb.v5i4.10449>
- Kala'lembang, A., Widayanti, L., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *JPM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 91–102.
- Khomariah, N. E., & Primandari, P. N. (2021). Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi canva untuk pelaku usaha toko ikan “sub aquatic” sebagai strategi digital marketing. *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 795–801. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i3.1393>
- Kumoro, D. T., Hasanah, U., & Ardhana, V. Y. P. (2021). Pelatihan Desain Grafis Bagi Santri Pondok Pesantren Pabelan. *Bakti Sekawan : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 13–16.
- Nur Isnaini, K., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva. *Selaparang. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295.
- Pertiwi, A. B., Mario, R., Budiman, B., Farid, R., & Benyamin, M. F. (2023). Peningkatan Promosi UMKM Desa Karyawangi Kecamatan Parongpong Bandung Barat Melalui Pelatihan Desain Poster “Canva.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(3), 2548–2557. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i2.1496>
- Redy Susanto, E., Jupriyadi, J., & Pratiwi, D. (2023). Pelatihan Desain Grafis Untuk Guru Menggunakan Canva. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service (JEIT-CS)*, 2(2), 168–173. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v2i1.305>
- Siwi Satiti, W., Umardiyah, F., Hidayatulloh, F., Fikri Munfarida, N., Fatmawati, M., & Hanafi, A. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon. *Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 105–109.
- Tiawan, T., Musawarman, M., Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>
- Website Desa Tumpatan Nibung*. (2024). <https://Tumpatannibung.Desa.Id/>.

- Yuli Endra, R., Purisky Redaputri, A., Dunan, H., Aprinisa, A., Bintang Syahputra, M., & Handayani, A. (2024). Pelatihan Design Dengan Canva Untuk Umkm Sebagai Sarana Promosi Produk Di Desa Ganjar Asri Metro. *Jurnal Pengabdian UMKM*, 3(1), 32–38. <https://jpu.ubl.ac.id/index.php/jpu>
- Zettira, S. B. Z., Febrianti, N. A., Anggraini, Z. A., Prasetyo, M. A. W., & Tripustikasari, E. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 2(2), 99–105. <https://doi.org/10.37640/japd.v2i2.1524>
- Zulawati Zed, E., Ismatul Karimah, I., Ananta Nurrohima, A., & Rahma Ayu, E. (2024). Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis dan Promosi Produk Untuk Meningkatkan Daya Tarik Konsumen Pada UMKM Roti Bakar Di Desa Cibatu. *Krepa: Kreativitas Pada Abdimas*, 3(9). <https://doi.org/10.9765/Krepa.V218.3784>