

Sosialisasi Pembuatan *Mockup Plan* Website Dengan Canva di SMK Pembangunan YPT Palembang

Safta Hastini¹, Enggi Ardius², Abdul Azis³, Asnurul Isroqmi⁴, Dendi Irawan⁵

Universitas PGRI Palembang¹²³⁴⁵

Email: safta.hastini@univpgri-palembang.ac.id

Abstrak

Perkembangan era digitalisasi yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama di bidang teknologi informasi. SMK Pembangunan YPT Palembang, khususnya Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), memiliki potensi besar untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dan siap bersaing di industri digital. Namun demikian, masih ditemukan permasalahan terkait kurangnya pemahaman siswa dalam hal desain website dan perancangan tampilan visual. Keterampilan ini merupakan salah satu kompetensi penting yang dibutuhkan di dunia kerja saat ini. Sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat, dosen Program Studi Informatika Universitas PGRI Palembang menyelenggarakan sosialisasi pembuatan *mockup plan* website menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain visual siswa, sekaligus memperkaya wawasan mereka dalam perencanaan antarmuka pengguna (UI) yang menarik dan fungsional. Pelatihan ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kompetensi teknis siswa, tetapi juga membuka peluang pengembangan kurikulum yang lebih relevan dengan kebutuhan industri. Selain itu, kegiatan ini turut mempererat kerja sama antara SMK dan perguruan tinggi. Melalui kegiatan ini, diharapkan para siswa tidak hanya lebih siap memasuki dunia kerja, tetapi juga semakin termotivasi untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, khususnya di Universitas PGRI Palembang.

Kata kunci: Canva, Keterampilan Desain, *Mockup plan*, Website

Abstract

The rapid development of the digitalization era has brought significant changes in the world of education, especially in the field of information technology. SMK Pembangunan YPT Palembang, especially the Computer and Network Engineering Expertise Program (TKJ), has great potential to produce competent graduates who are ready to compete in the digital industry. However, there are still problems related to the lack of student understanding in terms of website design and visual display design. This skill is one of the important competencies needed in today's world of work. As a form of community service, lecturers from the Informatics Study Program at Universitas PGRI Palembang held a socialization of making website mockup plan s using the Canva application. This activity aims to improve students' visual design skills, as well as enrich their insights in planning attractive and functional user interfaces (UI). This training not only contributes to improving students' technical competence, but also opens up opportunities for curriculum development that is more relevant to industry needs. In addition, this activity also strengthens cooperation between vocational


WAHANA DEDIKASI

schools and universities. Through this activity, it is hoped that students will not only be better prepared to enter the world of work, but also be more motivated to continue their education to a higher level, especially at Universitas PGRI Palembang.

Keywords: *Canva, Design Skills, Mockup plan, Website*

Artikel disubmit: 05-06-2025 disetujui tanggal: 12-06-2025 Artikel dipublikasikan: 17-06-2025

Corresponden Author: Safta Hastini e-mail: safta.hastini@univpgri-palembang.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.31851/wdk.v8i1.18923> 

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Kompetensi digital menjadi salah satu keterampilan dasar abad ke-21 yang wajib dimiliki oleh peserta didik, terutama di tingkat sekolah menengah kejuruan (SMK) yang berorientasi pada pembentukan tenaga kerja siap pakai. Salah satu bidang kompetensi yang semakin dibutuhkan dalam dunia industri saat ini adalah kemampuan mendesain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang terintegrasi dengan baik dapat meningkatkan efektivitas keseluruhan dan kepuasan pengguna dalam komunikasi visual (Nasution et al., 2025). Hal ini menggarisbawahi pentingnya perancangan UI/UX yang tidak hanya estetis tetapi juga fungsional untuk menciptakan komunikasi visual yang efektif terutama antarmuka website yang tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga memiliki tampilan visual yang menarik dan ramah pengguna. Website merupakan sebuah media yang berupa halaman-halaman yang berisi informasi yang bisa diakses lewat jalur internet dan dapat

dinikmati secara global (Susilawati, T., Yuliansyah, F., Romzi, M., & Aryani, 2020).

Menurut Ela (2023) website berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan mempromosikan produk agar dapat dikenal oleh masyarakat secara luas. Sementara itu, menurut Susanto (1991) menjelaskan bahwa website atau web merupakan kumpulan berbagai halaman situs yang tergabung dalam satu domain atau subdomain, dan berada dalam jaringan World Wide Web (WWW) yang merupakan bagian dari internet.

SMK Pembangunan YPT Palembang merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang memiliki Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. Lulusan dari program ini diharapkan mampu mengikuti perkembangan teknologi informasi secara aktual. Namun, berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi bersama pihak sekolah, diketahui bahwa siswa masih mengalami kendala dalam memahami konsep desain antarmuka website. Kurangnya pemahaman ini disebabkan oleh keterbatasan materi pembelajaran yang bersifat praktis dan aplikatif, serta belum tersedianya sarana pembelajaran desain visual berbasis digital yang mudah diakses.

WAHANA DEDIKASI

Menanggapi kondisi tersebut, tim dosen dari Program Studi Informatika Universitas PGRI Palembang menyelenggarakan kegiatan sosialisasi dan pelatihan pembuatan *mockup plan* website menggunakan aplikasi Canva. *Mockup* berperan penting sebagai media komunikasi yang efektif antara desainer dan klien (Warouw & Rembang, 2020). Sementara, peran strategis desain *mockup* yaitu dapat menunjang proses komunikasi, diskusi, kolaborasi, serta pengumpulan umpan balik terhadap rancangan website yang telah dikembangkan (Pradita et al., 2024). Untuk mendukung proses ini, digunakan Canva sebagai sebuah aplikasi desain grafis berbasis web yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membuat berbagai jenis materi kreatif secara daring (Parinduri, 2023).

Menurut Afianti (2024), Canva merupakan platform pembelajaran yang efisien karena menawarkan fitur-fitur yang mudah digunakan namun tetap memiliki fungsi yang lengkap. Aplikasi ini hadir dalam versi gratis hingga berbayar, dengan berbagai pilihan template desain yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna (Yuliana et al., 2023).

Canva menawarkan berbagai template yang dapat disesuaikan, menjadikannya pilihan yang ideal untuk pelajar dan pemula dalam mendesain *mockup* website (Enterprise, 2021). Sementara untuk perbedaan antara versi gratis dan versi profesional (berbayar) terletak pada kelengkapan template yang tersedia serta kualitas hasil unduhan. Pada Canva versi profesional, pengguna dapat mengunduh desain dengan ukuran lebih besar, sementara versi

gratis memiliki batasan dalam ukuran file yang dapat diunduh (Adi, 2023).

Pengguna pemula sangat sesuai untuk menggunakan canva, termasuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Melalui pelatihan ini, siswa diperkenalkan pada konsep dasar perancangan antarmuka digital, serta diberi kesempatan untuk membuat rancangan *mockup* secara langsung dengan pendekatan kreatif dan sistematis.

Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar siswa dalam bidang desain visual website. Selain itu, pelatihan ini juga diharapkan dapat mendorong integrasi materi desain antarmuka ke dalam kurikulum pembelajaran di SMK, serta memperkuat sinergi antara sekolah dan perguruan tinggi dalam meningkatkan kualitas pendidikan vokasi.

Dengan adanya kegiatan ini, siswa diharapkan tidak hanya mampu memahami konsep dasar desain UI/UX, tetapi juga termotivasi untuk mengembangkan keterampilan digital lebih lanjut, baik untuk keperluan dunia kerja maupun melanjutkan studi ke jenjang pendidikan tinggi.

BAHAN DAN METODE

Kegiatan Pengabdian masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di SMK Pembangunan YPT Palembang. SMK Pembangunan YPT Palembang merupakan salah satu SMK swasta yang ada di Kota Palembang yang berada di Jalan D. I. Panjaitan Lrg. Pegagan No. 36 RT. 47 RW. 15, Kelurahan Plaju Darat, Kecamatan Plaju, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan.

WAHANA DEDIKASI

Pada sekolah kejuruan ini, pengajaran desain website menjadi salah satu materi penting dalam kurikulum teknologi informasi. Pemanfaatan canva untuk membuat mockup website memberikan pendekatan yang praktis bagi siswa dalam memahami proses desain web. Hal ini sejalan dengan penelitian Pratama (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan alat desain berbasis aplikasi dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa terhadap konsep desain web.

Khalayak sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa-siswi SMK Pembangunan YPT Palembang, khususnya pada Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Jurusan ini dipilih sebagai tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat oleh dosen Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Informatika Universitas PGRI Palembang karena beberapa alasan yaitu:

1. Relevansi dengan Bidang Keahlian.
Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan merupakan suatu jurusan akademis yang mempelajari tentang tata cara merakit, memperbaiki PC (Personal Computer), instalasi program komputer, dan jaringan computer (Suharya et al., 2023). Dengan demikian, pengenalan dan pelatihan mengenai desain website dan pembuatan *mockup plan* website akan sangat relevan untuk menambah wawasan dan keterampilan siswa dalam bidang teknologi.
2. Potensi untuk Pengembangan Kompetensi.

SMK Pembangunan YPT Palembang, khususnya di jurusan Teknik Komputer dan Jaringan, memiliki potensi yang besar untuk mengembangkan kompetensi di bidang teknologi informasi. Sebagai bagian dari upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan siswa, pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan mengenai pembuatan website dan desain visual yang akan bermanfaat dalam dunia industri di masa depan.

3. Kebutuhan Siswa dalam Memahami Desain Website.
Kemampuan untuk merancang dan memahami tampilan sebuah website sangat penting. Banyak siswa di jurusan Teknik Komputer dan Jaringan yang sudah belajar tentang pengelolaan jaringan komputer dan perangkat keras, namun belum sepenuhnya memahami bagaimana merancang tampilan visual yang baik untuk sebuah website.
4. Peningkatan Keterampilan Kreatif.
Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pemahaman teknis, tetapi juga untuk merangsang kreativitas siswa. Dengan belajar menggunakan Canva, platform desain grafis yang mudah digunakan, siswa dapat mengembangkan keterampilan desain yang aplikatif dan kreatif yang dapat digunakan untuk merancang tampilan website yang menarik dan fungsional.

WAHANA DEDIKASI

5. Tingkat Kepentingan dan Kesiapan Siswa.

Siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Pembangunan YPT Palembang umumnya telah memiliki pemahaman dasar tentang teknologi informasi.

Oleh karena itu, mereka diharapkan dapat dengan cepat mengadaptasi materi yang disampaikan dan segera mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam proyek nyata, baik di dunia pendidikan maupun di dunia kerja.

Dengan demikian, siswa di Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Pembangunan YPT Palembang menjadi khalayak sasaran yang ideal untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini. Melalui pelatihan ini, diharapkan mereka dapat memperoleh keterampilan tambahan yang dapat meningkatkan daya saing mereka di dunia kerja maupun dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

SMK Pembangunan YPT Palembang, khususnya di Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan, dihadapkan pada sejumlah permasalahan yang perlu ditangani untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan siswa agar lebih siap menghadapi tuntutan dunia industri. Beberapa permasalahan yang menjadi alasan utama dalam pemilihan SMK ini sebagai tempat pelaksanaan pengabdian masyarakat oleh dosen Program Studi Informatika Universitas PGRI Palembang adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya Pemahaman tentang Desain Website

Meskipun siswa di Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan sudah mempelajari banyak hal terkait perangkat keras, perangkat lunak, dan jaringan komputer, masih ada kekurangan dalam penguasaan aspek desain antarmuka khususnya dalam pembuatan tampilan website. Banyak siswa yang belum memahami pentingnya merancang *mockup* atau rancangan awal dari website sebelum memulai proses pengembangan lebih lanjut.

2. Keterbatasan Akses dan Pemahaman Terhadap *Tools* Desain

Sebagian besar siswa masih terhambat oleh keterbatasan dalam akses dan pemahaman tentang *tools* desain yang lebih canggih. Penggunaan *tools* desain diharapkan dapat memperkuat kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi informasi, mengembangkan pola pikir kritis, serta meningkatkan keterampilan mereka dalam menciptakan desain yang menarik dan efektif. (Ban et al., 2024). Canva menjadi pilihan yang sangat relevan karena dapat diakses secara gratis dan mudah digunakan, meskipun banyak siswa yang belum memanfaatkan potensi penuh dari platform ini. Hal ini menjadikan Canva sebagai solusi yang tepat untuk mengatasi keterbatasan tersebut.

3. Keterbatasan Pengajaran dalam Aspek Kreativitas

Fokus utama di Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan

WAHANA DEDIKASI

cenderung lebih pada aspek teknis seperti jaringan komputer dan pengelolaan perangkat keras. Sementara itu, aspek kreatif seperti perancangan tampilan website yang *user-friendly* dan menarik masih belum mendapat perhatian yang cukup. Padahal, kreativitas dalam desain merupakan keterampilan yang sangat penting di dunia industri digital dan teknologi informasi. Dengan mengajarkan pembuatan *mockup plan* website, siswa akan dilatih untuk berpikir lebih kreatif dan menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4. Keterbatasan Wawasan Siswa dalam Pengembangan Website
Banyak siswa yang belum memahami pengembangan website terutama pada tahap tahap perancangan dan perencanaan tampilan website. Pengenalan kepada proses pembuatan *mockup plan* menggunakan Canva dapat membantu siswa memahami pentingnya tahap perencanaan visual, yang sangat penting sebelum memasuki tahapan pengembangan lebih lanjut.
5. Kebutuhan Industri yang Semakin Tinggi terhadap Keterampilan Desain Website.
Di era digital, kebutuhan industri terhadap tenaga kerja yang memiliki keterampilan di bidang teknologi informasi dan desain sangat tinggi. Perusahaan-perusahaan semakin membutuhkan individu yang tidak hanya menguasai aspek teknis, tetapi juga dapat merancang tampilan website

yang menarik dan responsif. Dengan memperkenalkan siswa kepada pembuatan *mockup plan* website menggunakan canva, mereka akan mendapatkan keterampilan yang lebih holistik dan siap menghadapi tantangan dunia kerja.

6. Peningkatan Kualitas Pendidikan dan Persaingan di Dunia Kerja
Untuk mempersiapkan siswa agar siap bersaing di dunia kerja, siswa perlu memberikan pelatihan yang tidak hanya terbatas pada pengetahuan teknis, tetapi juga keterampilan desain yang sesuai dengan tuntutan industri. Melalui pengabdian masyarakat ini, diharapkan dapat memberikan keterampilan tambahan yang sangat berguna bagi siswa untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menambah daya saing mereka di dunia kerja.

Dengan adanya permasalahan-permasalahan di atas, pelaksanaan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan solusi yang tepat, terutama dalam hal meningkatkan keterampilan desain website dan memperkenalkan *tools* yang mudah diakses seperti Canva kepada siswa di Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan.

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh dosen-dosen dan mahasiswa Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI Palembang ini dilaksanakan dengan menggunakan metode:

1. Presentasi dan Ceramah:
Penggunaan presentasi visual dan ceramah oleh pemateri untuk

WAHANA DEDIKASI

memberikan pemahaman tentang Pembuatan *Mockup plan Website* dengan Canva. Adapun materi yang disampaikan oleh para dosen mengenai sosialisasi pembuatan *mockup plan website* dengan canva di SMK Pembangunan YPT Palembang, yaitu:

Tabel 1.Materi PkM

No	Materi
1	Dasar-dasar Membuat <i>Mockup plan Website</i> Menggunakan Canva
2	Desain Elemen Grafis Untuk <i>Mockup plan Website</i> Menggunakan Canva
3	Membuat <i>Mockup plan Website</i> Untuk Berbagai Jenis Bisnis
4	Mengatur Tata Letak dan Hierarki Informasi <i>Mockup plan Website</i> Menggunakan Canva
5	Ekspor dan Presentasi <i>Mockup plan Website</i> Menggunakan Canva

2. Studi Kasus: Menyampaikan secara nyata kepada peserta kasus pembuatan *mockup plan website* yang menarik dan profesional dengan cara mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan *mockup plan website*. Setelah kegiatan PkM ini, siswa dapat menerapkan pembuatan *mockup plan website* yang telah didemonstrasikan dengan kasus-kasus lain seperti pembuatan *mockup plan website* toko online, website instansi dan lain-lain.
3. Demonstrasi dan Praktik: Melakukan demonstrasi langsung tentang cara membuat *mockup plan website* yang menarik dan profesional, dimulai dari langkah awal pembuatan *mockup plan*

website, penyimpanan hasil dan mempersiapkan presentasi *mockup plan website* kepada klien.

4. Evaluasi Pemahaman: pertanyaan/kuisisioner diberikan kepada para peserta untuk mengevaluasi sejauhmana siswa memahami materi sosialisasi *mockup plan website* dengan canva. Evaluasi ini dilakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan pemberian materi. Ini membantu mengukur sejauhmana informasi telah tersampaikan dengan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMK Pembangunan YPT Palembang berhasil diselenggarakan dengan antusiasme tinggi dari siswa dan guru. Sosialisasi ini bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih peserta dalam pembuatan *mockup plan website* menggunakan platform desain grafis *Canva*. Berikut adalah hasil dan pembahasan dari kegiatan tersebut:

1. Peningkatan Pengetahuan: Peserta memperoleh pengetahuan yang lebih baik tentang konsep dasar dan proses pembuatan *website*, mulai dari merancang *mockup* hingga pengembangan akhir. Sosialisasi ini akan memberikan mereka gambaran jelas tentang bagaimana desain *website* dapat diubah menjadi elemen visual yang menarik.
2. Peningkatan Keterampilan Praktis: Peserta dapat memperoleh keterampilan praktis, seperti kemampuan membuat *mockup plan website*

WAHANA DEDIKASI

mereka sendiri menggunakan Canva. Dengan keterampilan ini, mereka bisa merancang prototipe website yang dapat dipresentasikan sebagai ide desain, baik untuk keperluan tugas sekolah, portofolio, atau proyek pribadi.

3. Pengembangan Kreativitas dan Inovasi: Kegiatan ini juga bertujuan untuk mengasah kreativitas siswa dalam merancang layout dan elemen-elemen visual website. Dengan memanfaatkan berbagai template dan fitur desain, mereka diharapkan bisa menciptakan desain yang unik dan inovatif.
4. Peningkatan Keterampilan Digital dan Teknologi: Meningkatkan keterampilan digital siswa dalam bidang desain grafis dan pengembangan website. Mereka akan lebih mengenal teknologi yang relevan dengan dunia digital saat ini, dan bisa menggunakan keterampilan tersebut untuk keperluan akademis maupun masa depan karier mereka.
5. Pemberdayaan dalam Berwirausaha Digital: Sosialisasi ini dapat memberi siswa pemahaman tentang bagaimana mereka bisa menggunakan keterampilan desain web untuk memulai usaha mereka sendiri, seperti menawarkan layanan pembuatan website atau menjual template desain.

Berikut adalah proses penyampaian materi yang dilaksanakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh narasumber. Dalam

hal ini, narasumber merupakan dosen Fakultas Teknik dan Informatika Universitas PGRI Palembang.



Gambar 1. Penyampaian Materi Oleh Narasumber

Sedangkan untuk pelaksanaan kegiatan demonstrasi dan praktik, narasumber mempraktikkan langsung pembuatan *mockup plan website* bersama siswa SMK Pembangunan YPT Palembang. Berikut ini adalah demonstrasi dan praktik pembuatan *mockup plan website*.



Gambar 2. Pemateri Melakukan Demonstrasi Pembuatan *Mockup plan Website*

Dalam pelaksanaan kegiatan PkM ini, siswa selaku mitra sangat aktif berpartisipasi selama kegiatan berlangsung. Para siswa aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pemateri seperti ditunjukkan pada Gambar 3 dibawah ini.

WAHANA DEDIKASI



Gambar 3. Partisipasi Siswa Dalam Tanya Jawab

Pada sesi tanya jawab, siswa diberikan pertanyaan untuk mengevaluasi pemahaman mengenai materi yang disampaikan oleh narasumber. Tahap selanjutnya dalam kegiatan ini adalah evaluasi kegiatan. Evaluasi kegiatan adalah komponen penting dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat untuk memastikan bahwa tujuan telah tercapai dan untuk meningkatkan kualitas program di masa depan.

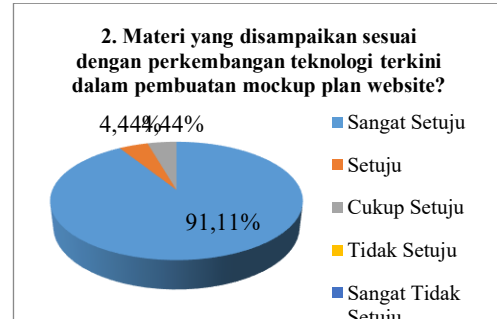
Evaluasi kegiatan dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada siswa sebagai umpan balik terhadap kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah dilaksanakan. Adapun hasil evaluasi kegiatan adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Pertanyaan Pertama

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan peserta (siswa), sebanyak 77,7% peserta yaitu sangat setuju, sementara yang lainnya

17,78% peserta setuju dan 4.44% peserta cukup setuju.



Gambar 5. Pertanyaan Kedua

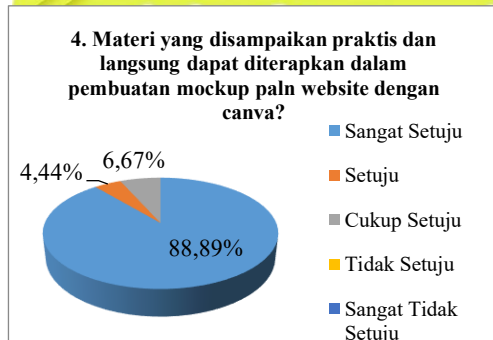
Berdasarkan gambar 5 diatas, hasil evaluasi menunjukkan bahwa materi yang disampaikan sesuai dengan perkembangan teknologi terkini dalam pembuatan *mockup plan website*, sebanyak 91,11% peserta sangat setuju, sebanyak 4,44% peserta setuju, sebanyak 4,44% peserta cukup setuju.



Gambar 6. Pertanyaan Ketiga

Hasil evaluasi dari pertanyaan ketiga menunjukkan bahwa materi yang diberikan memadai untuk memahami dasar-dasar pembuatan *mockup plan website* dengan canva, menunjukkan 86,67% peserta sangat setuju, 13,33% peserta setuju.

WAHANA DEDIKASI



Gambar 7. Pertanyaan Keempat

Berdasarkan gambar 7, hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa materi yang disampaikan praktis dan langsung dapat diterapkan dalam pembuatan *mockup plan* website dengan canva sebanyak 88,89% peserta “sangat setuju”, 4,44% peserta setuju dan 6,67% peserta “cukup setuju”.



Gambar 8. Pertanyaan Kelima

Hasil evaluasi dari pertanyaan kelima menunjukkan bahwa sebanyak 95,56% peserta “sangat setuju” dan 4,44% peserta setuju.



Gambar 9. Pertanyaan Keenam

Hasil evaluasi dari pertanyaan keenam menunjukkan 80% peserta “sangat setuju”, 17,78% peserta “setuju” dan 2,22% peserta “cukup setuju”. Sedangkan persentasi untuk penilaian terhadap pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 10. Penilaian Terhadap Pelaksanaan Kegiatan

Pada gambar 10 yaitu persentasi untuk penilaian terhadap pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa sebanyak 91,11% peserta “sangat setuju”, dan 8,89% peserta “setuju”.

KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi pembuatan *mockup plan* website dengan Canva di SMK Pembangunan YPT Palembang telah berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang direncanakan. Melalui pelatihan ini, siswa mendapatkan pemahaman dasar mengenai struktur tampilan website serta mampu memvisualisasikan ide desainnya secara kreatif menggunakan platform Canva. Penggunaan Canva terbukti efektif karena antarmukanya yang ramah pengguna serta kelengkapan elemen desain yang mendukung proses pembelajaran visual.

Selain itu, kegiatan ini juga mendorong peningkatan keterampilan

WAHANA DEDIKASI

digital siswa, memperkuat kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam bidang desain web. Dengan adanya pelatihan ini, siswa diharapkan lebih siap menghadapi kebutuhan industri digital, khususnya dalam perancangan antarmuka web. Kegiatan ini dapat menjadi langkah awal yang strategis untuk memperkenalkan pemanfaatan teknologi desain dalam kurikulum pembelajaran di tingkat sekolah menengah kejuruan (SMK).

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, A. P. (2023). *Mahir Segala Macam Jenis Desain dengan Canva. Elex Media Komputindo.*
- Afianti, D. (2024). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran. Vol. 1 No., 9–16.* <https://doi.org/10.62872/mp5y5475>
- Ban, A. S., Dikan, N., Patryansya, Y., & Mutmainah, N. S. (2024). *Pengenalan Tools Desain Grafis Sebagai Upaya Peningkatan Literasi Digital Pada Siswa. 3(2), 58–64.*
- Ela, N. dkk. (2023). *Perancangan website sebagai media informasi dan promosi oleh-oleh khas kota pagaralam. 8(4), 1175–1185.*
- Enterprise, J. (2021). *Desain grafis dengan canva untuk pemula.* Elex Media Komputindo.
- Nasution, N. F., Nasution, T. R., Silalahi, Y. N., Syuhada, R., Informasi, S., Islam, U., Sumatera, N., Batu, P., & Serdang, K. D. (2025). *WEBSITE MENGGUNAKAN DESIGN THINKING. 13(1).*
- Parinduri, S. H. (2023). *Manfaat Canva untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata. 2,* 51–61.
- Pratama, A. (2023). Penerapan Alat Desain Berbasis Aplikasi untuk Pendidikan Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Vokasional, 18(1), 67–74.*
- Suharya, Y., Rosmalina, Imamah, N., & Hendriyana. (2023). *PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN JARINGAN KOMPUTER MENGGUNAKAN. 10, 31–36.*
- Susanto, D. (1991). *BALSAMIQ MOCKUP BERBASIS WEB PADA CV . ESOTECHNO KOTA JAMBI. 24–30.*
- Susilawati, T., Yuliansyah, F., Romzi, M., & Aryani, R. (2020). *JTIM : Jurnal Teknik Informatika Mahakarya. 03(1), 35–44.*
- Warouw, D. M. D., & Rembang, M. (2020). *PENTINGNYA WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN MINAHASA. 1–17.*
- Yuliana, D., Bajurib, A., Supartoc, A. A., Seitunid, S., & Syukriae, S. (2023). *PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA VIDEO. 6, 247–257.*