

**PEMBERDAYAAN UKM DALAM PROMOSI WISATA EDUKASI:
PENGEMBANGAN BROSUR INTERAKTIF DI DESA SUGIHAN
KABUPATEN SEMARANG**

**Edwin Zusrony^{1*}, Edy Jogatama Purhita², Endang Kustami³, Agustinus Budi Santoso⁴,
Indra Ava Dianta⁵, Widya Ariyani⁶, Greget Widhiati⁷, Jarot Dian Susatyo⁸,
Ida Hendriyani⁹, Siti Kholifah¹⁰, Haryo Kusumo¹¹**

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11

Universitas Sains dan Teknologi Komputer

E-mail: ^{1)*}edwin.zusrony@stekom.ac.id, ²⁾edyjogatama@stekom.ac.id,
³⁾endangkustami@stekom.ac.id, ⁴⁾agustinus.bs@stekom.ac.id, ⁵⁾indra@stekom.ac.id,
⁶⁾widya.ariyani@stekom.ac.id, ⁷⁾greget@stekom.ac.id, ⁸⁾jarot@stekom.ac.id,
⁹⁾ida.hendriyani57@stekom.ac.id, ¹⁰⁾sitikholidah@stekom.ac.id, ¹¹⁾haryo@stekom.ac.id

Abstract

This community service activity aims to empower Small and Medium Enterprises (SMEs) in Sugihan Village, Tenganan District, Semarang Regency, through training in making digital brochures to promote educational tourism using the Canva application. This program was implemented in response to the lack of digital literacy and dependence on conventional promotions that limit the reach of the educational tourism market in Sugihan Village. The implementation method includes five stages: (1) analysis of the needs of SMEs and educational tourism, (2) preparation of digital brochure materials and designs, (3) training in making digital brochures, (4) implementation and mentoring, and (5) evaluation and continuous development. Participants were taught visual design techniques, persuasive content preparation, and distribution strategies through social media. The evaluation results showed a significant increase in the abilities of 25 participants: 75% were able to make independent digital brochures. It is hoped that after this training activity, it will have an impact on increasing tourist visits to Sugihan Village, Semarang Regency. Collaboration between academics from the University of Computer Science and Technology Lecturer team and the SME community also strengthens the sustainability of the program, with the formation of a digital working group to update promotional content regularly.

Keywords: *Promotion, Educational Tour, Digital Brochure, Canva, Sugihan Village, SMEs*

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan memberdayakan pelaku Usaha Kecil dan Menengah (UKM) di Desa Sugihan, Kecamatan Tenganan, Kabupaten Semarang, melalui pelatihan pembuatan brosur digital untuk mempromosikan wisata edukasi menggunakan aplikasi Canva. Program ini dilaksanakan sebagai respons atas minimnya literasi digital dan ketergantungan pada promosi konvensional yang membatasi jangkauan pasar wisata edukasi di Desa Sugihan. Metode pelaksanaan meliputi lima tahap: (1) analisis kebutuhan UKM dan wisata edukasi, (2) penyusunan materi dan desain brosur digital, (3) pelatihan pembuatan brosur digital, (4) implementasi dan pendampingan, dan (5) evaluasi dan pengembangan berkelanjutan. Peserta diajarkan teknik desain visual, penyusunan konten persuasif, dan strategi distribusi melalui media sosial. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan peserta yang berjumlah 25 orang: 75% mampu membuat brosur digital mandiri. Diharapkan setelah kegiatan pelatihan ini akan berdampak pada peningkatan kunjungan wisatawan ke Desa Sugihan Kabupaten Semarang. Kolaborasi antara akademisi dari tim Dosen Universitas Sains dan Teknologi Komputer dan komunitas UKM juga memperkuat keberlanjutan program, dengan terbentuknya kelompok kerja digital untuk mengupdate konten promosi secara berkala.

Kata Kunci: Promosi, Wisata Edukasi, Brosur Digital, Canva AI, Desa Sugihan, UKM

1. PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, adopsi teknologi digital dalam berbagai sektor, termasuk pemasaran dan edukasi, telah menjadi kebutuhan mendesak bagi individu maupun organisasi. Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memiliki peran penting dalam perekonomian Indonesia, namun masih menghadapi tantangan dalam pemasaran dan promosi produk. Digitalisasi telah menjadi solusi utama dalam meningkatkan daya saing UMKM, terutama melalui penggunaan alat desain grafis seperti Canva AI, yang memungkinkan pelaku usaha membuat brosur digital dengan lebih mudah dan efisien (Purwandari et al., 2024). Kehadiran aplikasi seperti Canva, yang memfasilitasi pembuatan materi pemasaran yang efektif, menjadikan pelatihan semacam ini sangat relevan bagi pengusaha maupun pengelola UMKM (Putri & Hamidi, 2024).

Brosur digital, sebagai media promosi, dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan brosur cetak tradisional. Dengan menggunakan AI dalam alat seperti Canva, pengguna dapat dengan mudah membuat desain yang profesional tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang mendalam. Hal ini sangat bermanfaat bagi UMKM yang sering kali memiliki keterbatasan sumber daya untuk mempekerjakan ahli desain (Yusra & Zakir, 2023). Pelatihan dalam pembuatan brosur digital menggunakan Canva AI bukan hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memberdayakan individu untuk lebih mandiri dalam pemasaran usaha mereka (Brédart et al., 2022).

Dalam konteks marketing digital, Canva menawarkan berbagai fitur yang mendukung proses kreatif dalam membuat brosur yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual. Digital marketing yang efektif dapat memfasilitasi jangkauan yang lebih luas, memastikan informasi menjangkau audiens yang tepat dan pada waktu yang tepat. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga sebuah strategi untuk memperkuat posisi UMKM di pasar yang kompetitif (Banjarnahor & Sari, 2023).

Pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan dan pemasaran semakin terlihat jelas selama masa pandemi COVID-19, di mana banyak pembelajaran dan pemasaran harus beradaptasi ke dalam ruang digital. Penelitian menunjukkan bahwa penyebaran informasi melalui media digital dapat secara signifikan mengurangi stres dan meningkatkan keterlibatan, yang sangat penting bagi usaha kecil dalam menjaga kelangsungan mereka di tengah tantangan ekonomi (Esmaeilzadeh & Mirzaei, 2021). Pelatihan ini akan membantu peserta memahami bagaimana memanfaatkan alat digital secara maksimal demi keberlanjutan usaha mereka di era pasca-pandemi.

Selain itu, inisiatif ini sejalan dengan kebijakan yang mendorong digitalisasi dalam usaha kecil dan menengah, yang menjadi salah satu pilar penting dalam pembangunan ekonomi nasional. Dengan memberikan pelatihan yang jelas dan terstruktur, diharapkan peserta bukan hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga motivasi untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam praktik sehari-hari (Khairunnisa et al., 2024). Kemandirian dalam pembuatan brosur digital tidak hanya menghemat biaya, tetapi juga mempercepat proses branding dan pemasaran sebuah usaha, sehingga meningkatkan daya saing produk lokal di pasar.

Namun, tantangan dalam mengadopsi teknologi digital tidak dapat diabaikan. Masih terdapat kendala seperti kurangnya pemahaman teknologi dan akses terhadap internet yang stabil dalam komunitas tertentu. Oleh karena itu, program ini juga akan mencakup aspek pendampingan dan dukungan berkelanjutan, sehingga peserta dapat mengatasi masalah teknis yang mungkin muncul

dalam perjalanan mereka (Putri & Hamidi, 2024). Pendekatan ini menegaskan komitmen tim dosen dalam memastikan keberhasilan dan keberlanjutan pelatihan di masyarakat.

Di akhir kegiatan, diharapkan bahwa para peserta tidak hanya mampu membuat brosur digital yang menarik menggunakan Canva AI, tetapi juga mengembangkan keterampilan pemasaran yang lebih luas yang akan mendukung pertumbuhan dan kelangsungan usaha mereka. Dengan pendekatan yang terintegrasi antara pendidikan, teknologi, dan pemasaran, pelatihan ini bertujuan untuk menciptakan dampak positif yang nyata bagi peserta dan masyarakat di sekitarnya (Brédart et al., 2022).

Dengan demikian, pelatihan pembuatan brosur digital menggunakan Canva AI oleh Tim dosen Universitas Sains dan Teknologi Komputer merupakan sebuah langkah strategis yang tidak hanya memenuhi kebutuhan dasar dalam pemasaran digital, tetapi juga menjawab tantangan yang dihadapi oleh UMKM di era digital yang terus berkembang ini. Dampak jangka panjangnya adalah terciptanya ekosistem usaha yang tangguh dan berdaya saing global, sekaligus memposisikan Desa Sugihan, Kecamatan Tengaran, Kab. Semarang sebagai destinasi wisata edukasi unggulan di Jawa Tengah.

2. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat terkait strategi promosi wisata edukasi melalui pembuatan brosur digital tahapan pendampingan yang akan dilakukan secara sistematis, antara lain:

A. Analisis Kebutuhan UKM dan Wisata Edukasi

Tim dosen Universitas Sains dan Teknologi Komputer melakukan observasi terhadap pelaku UKM di Desa Sugihan untuk memahami kebutuhan dan tantangan dalam promosi wisata edukasi serta mengidentifikasi potensi wisata edukasi yang dapat dikembangkan serta target pasar yang sesuai.

B. Penyusunan Materi dan Desain Brosur Digital

Mengembangkan konten promosi yang menarik, mencakup informasi wisata edukasi, keunggulan UKM lokal, dan daya tarik desa serta menyusun desain brosur digital dengan tampilan profesional menggunakan aplikasi grafis yang mudah digunakan oleh pelaku UKM.

C. Pelatihan Pembuatan Brosur Digital

Memberikan pelatihan kepada pelaku UKM mengenai strategi pemasaran digital, desain grafis dasar, dan teknik penyampaian informasi secara efektif dan menjalankan praktik pembuatan brosur digital, termasuk penggunaan alat desain seperti Canva.

D. Implementasi dan Pendampingan

Membantu UKM dalam mengaplikasikan brosur digital untuk promosi wisata melalui media sosial serta menyediakan sesi pendampingan untuk memastikan efektivitas promosi serta optimalisasi strategi pemasaran digital.

E. Evaluasi dan Pengembangan Berkelanjutan

Melakukan evaluasi terhadap dampak brosur digital dalam meningkatkan daya tarik wisata edukasi dan penjualan produk UKM, Menyusun rekomendasi untuk pengembangan berkelanjutan, seperti kolaborasi dengan semua *stakeholder* atau peningkatan *digital branding*.

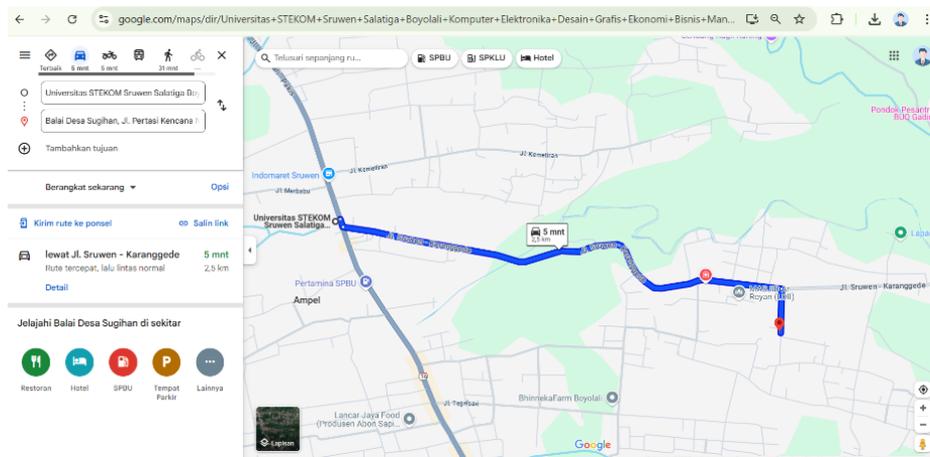


Gambar 1. Tahapan Pelatihan Pembuatan Brosur Digital

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan kepada anggota para pelaku UMKM di Desa Sugihan, Kec. Tengaran, Kab. Semarang. Pelaksanaan kegiatan ABDIMAS melakukan wawancara kepada para pelaku UMKM Desa Sugihan dan terjadi kendala terkait strategi media promosi wisata edukasi menggunakan brosur digital. Berikut ini dijabarkan berbagai kegiatan ABDIMAS pada pelaku UKM Desa Sugihan, Kec. Tengaran, Kab. Semarang, diantaranya:

1. Peta Lokasi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)



Gambar 2. Peta Lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat



Gambar 3. Lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat terkait pembuatan brosur digital bagi wisata edukatif akan dilangsungkan pada hari Minggu, Tanggal 18 Mei 2025 di Jl. Pertasi Kencana No.4, Sugihan, Kec. Tenganan, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah 50775.

2. Forum Grup Discussion (FGD)

Dalam era digital yang terus berkembang, strategi pemasaran bagi pelaku UKM yang bergerak di sektor wisata edukasi perlu mengalami transformasi agar lebih efektif dan tepat sasaran. Salah satu solusi yang diangkat dalam *Focus Group Discussion* (FGD) antara tim dosen dari Universitas Sains dan Teknologi Komputer dengan komunitas UKM Desa Sugihan, Kec. Tenganan, Kab. Semarang adalah melalui pemanfaatan brosur digital sebagai media promosi utama wisata edukatif. Brosur digital tidak hanya menjadi alat komunikasi yang efisien, tetapi juga mampu menjangkau pasar yang lebih luas melalui berbagai platform online. Para tim dosen dari Universitas Sains dan Teknologi Komputer dalam FGD ini memaparkan bahwa pemasaran konvensional yang masih banyak digunakan oleh pelaku UKM, seperti selebaran fisik dan pemasaran dari mulut ke mulut, memiliki keterbatasan dalam hal distribusi dan daya tarik visual. Sebaliknya, brosur digital memberikan fleksibilitas dalam desain, integrasi multimedia, serta kemudahan dalam penyebaran melalui media sosial. Diharapkan dengan adanya FGD antara tim dosen dan komunitas UKM Desa Sugihan dapat meningkatkan kunjungan wisata edukatif.

3. Pelatihan Pembuatan Brosur Digital Untuk Promosi Wisata Edukatif

A. Analisis Kebutuhan UKM dan Wisata Edukasi

Kegiatan diawali dengan identifikasi kebutuhan UKM terkait promosi wisata edukasi. Tim dosen melakukan diskusi dengan pelaku usaha guna memahami tantangan yang mereka hadapi dalam pemasaran, serta menggali potensi wisata lokal yang dapat dieksplorasi dalam brosur digital.

B. Penyusunan Materi dan Desain Brosur Digital

Berdasarkan hasil analisis, tim dosen menyusun materi pelatihan yang mencakup prinsip desain visual, strategi komunikasi yang efektif, serta teknik penggunaan Canva untuk membuat brosur digital yang menarik dan informatif. Contoh desain yang sesuai dengan karakteristik wisata edukasi Desa Sugihan juga dikembangkan sebagai panduan bagi peserta.

C. Pelatihan Pembuatan Brosur Digital

Pelatihan dilakukan secara praktis dan interaktif, di mana peserta diberikan kesempatan untuk langsung mencoba membuat brosur digital mereka sendiri. Tim dosen memberikan arahan tentang fitur Canva yang relevan, seperti pemilihan warna, tipografi, penggunaan gambar, serta teknik penyusunan layout yang menarik bagi wisatawan.

D. Implementasi dan Pendampingan

Setelah pelatihan, peserta menerapkan hasil desain mereka dalam strategi pemasaran digital. Tim dosen melakukan pendampingan dengan memberikan masukan dan perbaikan terhadap brosur yang telah dibuat. Selain itu, peserta diberikan wawasan mengenai cara

mendistribusikan brosur digital melalui media sosial, website, dan platform pemasaran digital lainnya.

E. Evaluasi dan Pengembangan

Kegiatan diakhiri dengan sesi evaluasi untuk mengukur efektivitas pelatihan serta dampaknya terhadap strategi promosi UKM. Tim dosen mengumpulkan umpan balik dari peserta dan menyusun rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut, termasuk kemungkinan penyelenggaraan pelatihan lanjutan.



Gambar 4. Pembukaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di Desa Sugihan



Gambar 5. Pemateri Menyampaikan Pelatihan Pembuatan Brosur Digital Menggunakan Canva AI



Gambar 6. Peserta Pelatihan Pembuatan Brosur Digital Menggunakan Canva AI



Gambar 7. Foto Dosen Universitas STEKOM dan Komunitas UKM Desa Sugihan



Gambar 8. Dokumentasi Pemberian Cinderamata Kepada Sekdes Desa Sugihan**4. KESIMPULAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim dosen Universitas Sains dan Teknologi Komputer memberikan wawasan dan keterampilan baru bagi pelaku UKM Desa Sugihan di Kabupaten Semarang dalam memanfaatkan brosur digital sebagai media promosi wisata edukatif. Melalui sesi diskusi dan pelatihan, para peserta memahami pentingnya digitalisasi dalam meningkatkan daya saing usaha mereka di sektor wisata edukasi. Diskusi selama program mengungkap tantangan utama yang dihadapi oleh pelaku UKM, seperti keterbatasan dalam pembuatan materi promosi yang menarik, kurangnya pemanfaatan platform digital, serta rendahnya pemahaman mengenai strategi pemasaran berbasis teknologi. Dengan adanya pendampingan dari akademisi, peserta berhasil menyusun desain brosur digital yang sesuai dengan karakteristik wisata edukatif Desa Sugihan dan memahami cara efektif mendistribusikannya melalui media sosial serta kanal pemasaran digital lainnya. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta dengan menghadirkan solusi aplikatif, meningkatkan literasi digital, serta memperkuat kerja sama antara akademisi dan pelaku UKM lokal dalam pengembangan sektor pariwisata berbasis wisata edukasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Banjarnahor, A. R., & Sari, O. H. (2023). Transformasi Pembayaran Digital: Optimalisasi QRIS Bagi Pedagang UMKM Di GBK Senayan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Dan Teknologi*, 2(3), 231–242. <https://doi.org/10.58169/jpmsaintek.v2i3.622>
- Brédart, A., Rault, A., Terrasson, J., Seigneur, É., Koning, L. d., Hess, E., Savignoni, A., Cottu, P., Pierga, J., Piperno-Neumann, S., Rodrigues, M., Bouleuc, C., & Dolbeault, S. (2022). Helping Patients Communicate with Oncologists When Cancer Treatment Resistance Occurs to Develop, Test, and Implement a Patient Communication Aid: Sequential Collaborative Mixed Methods Study. *Jmir Research Protocols*, 11(1), e26414. <https://doi.org/10.2196/26414>
- Esmailzadeh, P., & Mirzaei, T. (2021). Using Electronic Health Records to Mitigate Workplace Burnout Among Clinicians During the COVID-19 Pandemic: Field Study in Iran. *Jmir Medical Informatics*, 9(6), e28497. <https://doi.org/10.2196/28497>

- Khairunnisa, G. F., Alifiani, A., & Ilmi, S. (2024). Pendampingan Pemanfaatan Canva Berbasis Kecerdasan Buatan Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Madrasah Aliyah Dalam Membuat Media Pembelajaran. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8 (2), 2334. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i2.22158>
- Purwandari, G. A., Puspitasari, I., Setiawan, K., Sari, E. D. P., & Wijayanti, L. T. (2024). Pelatihan Pembuatan Digital Brosur Promosi UMKM di Kabupaten Banyumas. *ABDIMASKU: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 7(1), 295–302.
- Putri, E. E., & Hamidi, M. (2024). Digitalization of Micro, Small and Medium Enterprises in Nagari Muaro Pingai, Junjung Sirih District, Solok Regency, West Sumatra. *Warta Pengabdian Andalas*, 31(1), 99–107. <https://doi.org/10.25077/jwa.31.1.99-107.2024>
- Yusra, Y., & Zakir, S. (2023). Penggunaan Canva Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Di Sma Negeri 1 Candung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan Dan Agama*, 2(1), 70–77. <https://doi.org/10.59024/jipa.v2i1.526>