



Pelatihan Design Grafis dan Pengelolaan Keuangan pada Usaha Sablon di Desa Santong

Lukman Effendy¹, Zuhrotul Isnaini², Isnawati³

¹ Jurusan Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

² Jurusan Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

³ Jurusan Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

¹lukman.effendy@unram.ac.id

²zuhrotul.isnaini@unram.ac.id

³isnawati.isna@unram.ac.id

Article Info

Received: 02 September 2024

Revised: 29 November 2024

Accepted: 30 November 2024

Abstrak: Laporan keuangan memiliki peran krusial dalam keberlangsungan sebuah instansi atau organisasi. Namun, Mitra Pengabdian di Desa Santong menghadapi kendala dalam memahami dan mengimplementasikan modernisasi pelaporan keuangan, khususnya dalam penggunaan Microsoft Excel yang telah dirancang dalam kegiatan pengabdian sebelumnya. Selain itu, perusahaan sablon di Desa Santong juga mengalami kesulitan dalam membuat desain grafis sesuai pesanan konsumen karena kurangnya penguasaan aplikasi desain. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan solusi atas permasalahan tersebut dengan mengadakan pelatihan pembuatan laporan keuangan sederhana menggunakan Microsoft Excel serta pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah simulasi untuk memberikan pengalaman langsung kepada pemilik usaha dalam pencatatan laporan keuangan dan pelatihan penggunaan aplikasi desain grafis. Selain itu, metode tanya jawab juga diterapkan untuk mengevaluasi pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan pemahaman UMKM Percetakan dan Sablon di Desa Santong mengenai penggunaan Canva untuk desain grafis serta perhitungan harga pokok kaos sablon dan laporan keuangan. Kesimpulannya, kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan kemampuan pelaporan keuangan dan desain grafis pada UMKM di Desa Santong

Kata Kunci: Harga Pokok Produksi, Laporan Keuangan, UMKM, Percetakan, Canva, Desain Grafis

***Corresponding Author:**

Lukman Effendy,

Jurusan Akuntansi, Fakultas
Ekonomi dan Bisnis, Universitas
Mataram, Mataram, Indonesia
Email:

lukman.effendy@unram.ac.id

Abstract: Financial reporting plays a crucial role in the sustainability of an institution or organization. However, community service partners in Santong Village face challenges in understanding and implementing modern financial reporting, mainly using Microsoft Excel, which was designed during a previous community service activity. Additionally, screen-printing businesses in Santong Village also struggle with creating graphic designs according to consumer orders due to a lack of proficiency in graphic design applications. This community service activity aims to provide solutions to these issues by conducting training on creating simple financial reports using Microsoft Excel and graphic design training using Canva. The methods employed in this activity include simulations to provide business owners with hands-on experience in financial report recording and training in graphic design applications. Moreover, a question-and-answer method was applied to evaluate participants' understanding of the material presented. The results of this activity show an improvement in the knowledge of SMEs in the printing and screen-printing sectors in Santong Village regarding the use of Canva for graphic design, as well as the calculation of the cost of goods for screen-printed shirts and financial reporting. In conclusion, this community service activity successfully achieved its goal of enhancing financial reporting and graphic design skills for SMEs in Santong Village.

Keywords: Production Cost, Financial Reports, UMKM, Printing, Canva, Graphic Design

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memudahkan berbagai aspek kehidupan, termasuk di Indonesia di mana masyarakat semakin bergantung pada perangkat elektronik dalam aktivitas sehari-hari. Kemajuan teknologi ini juga telah mendorong perusahaan untuk meningkatkan efisiensi, salah satunya dengan menggunakan sistem komputerisasi dalam penyusunan laporan keuangan. Penggunaan teknologi dalam pencatatan akuntansi memungkinkan proses yang lebih cepat dan akurat, serta mengurangi kemungkinan kesalahan (Rinawati et al., 2021; Triandi & Agustin, 2020). Laporan keuangan sangat penting karena memberikan informasi yang komprehensif tentang kondisi keuangan perusahaan (Kieso et al., 2019; Warren et al., 2017), yang menjadi dasar pengambilan keputusan strategis bagi pemilik bisnis (Arwani et al., 2018; Effendy et al., 2023).

Meskipun teknologi semakin berkembang, banyak pelaku usaha kecil dan menengah (UKM) seperti pemilik usaha sablon di Desa Santong masih menghadapi tantangan dalam pengelolaan keuangan. Kendala utama yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman terhadap pelaporan keuangan yang tertib dan terkomputerisasi, yang sering kali masih dilakukan secara manual. Hal ini dapat menyebabkan kesalahan pencatatan dan perhitungan yang dapat mempengaruhi kestabilan keuangan usaha tersebut.

Perlu diakui bahwa pendidikan formal yang terbatas di kalangan pelaku UKM menjadi salah satu hambatan dalam implementasi sistem pelaporan keuangan yang lebih modern dan terkomputerisasi. Padahal, dengan pengelolaan keuangan yang baik, perusahaan bisa lebih mudah mencapai keuntungan dan menghindari kerugian (Effendy et al., 2022).

Di tengah tantangan ini, pemilik usaha sablon juga menghadapi masalah lain yang tidak kalah penting, yaitu kurangnya kemampuan dalam menggunakan aplikasi desain grafis. Kemampuan ini penting untuk menciptakan branding yang kuat melalui media seperti logo, brosur, kartu nama, spanduk, dan banner yang menarik dan unik (Ulfa et al., 2020). Salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan desain adalah dengan menggunakan aplikasi Canva.

Canva adalah aplikasi desain grafis yang mudah digunakan dan sangat cocok bagi pemula. Aplikasi ini menyediakan berbagai template dan alat desain yang dapat digunakan secara gratis, serta tutorial yang memudahkan pengguna dalam mempelajari dasar-dasar desain grafis seperti teori warna, tipografi, dan tata letak (Canva, 2022; Pelangi, 2020). Selain itu, desain yang dibuat di Canva dapat disimpan dalam berbagai format sesuai kebutuhan pengguna.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendampingan dan pelatihan bagi para pengusaha sablon dan stafnya. Pelatihan tersebut tidak hanya fokus pada peningkatan kemampuan pengelolaan keuangan melalui penggunaan teknologi yang lebih efisien, tetapi juga pada peningkatan keterampilan dalam desain grafis menggunakan Canva. Pendekatan ini akan membantu pengusaha sablon meningkatkan daya saing mereka di pasar dengan menciptakan produk-produk branding yang lebih profesional dan menarik. Pelatihan ini dapat dilakukan melalui penyajian materi, praktik langsung, dan bimbingan berdasarkan modul yang telah disusun.

Melalui pelatihan yang tepat, para pengusaha sablon dapat lebih percaya diri dalam mengelola keuangan dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan produktivitas dan kualitas layanan mereka. Selain itu, dengan kemampuan desain grafis yang lebih baik, mereka dapat menciptakan branding yang lebih kuat dan menarik, yang pada akhirnya akan membantu meningkatkan penjualan dan memperluas pasar mereka.

METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan **metode simulasi** yang mana digunakan untuk memberikan pengalaman secara langsung terhadap pemilik Usaha Percetakan Makmur Abadi dan pengusaha Sablon lainnya di Desa Santong dalam melakukan pencatatan laporan keuangan, sehingga para pemilik usaha dapat memahami dengan lebih baik untuk proses pencatatan melalui Microsoft Excel. Metode Pelatihan juga dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dalam penggunaan aplikasi desain grafis. Selanjutnya adalah metode tanya jawab yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman atas materi yang telah disampaikan. Proses tanya jawab dilakukan untuk menemukan solusi atas permasalahan yang ada dalam penyusunan laporan keuangan secara terkomputerisasi dan penggunaan aplikasi desain grafis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis peserta, yang selama ini terbiasa menggunakan program non-Canva seperti Adobe Photoshop dan CorelDraw. Penggunaan Canva diharapkan dapat mempermudah proses desain mereka, terutama karena Canva menawarkan antarmuka yang lebih ramah pengguna dan berbagai template yang siap pakai. Dengan keterampilan baru ini, peserta diharapkan dapat lebih efisien dan kreatif dalam menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan bisnis masing-masing.

Pelatihan ini diikuti oleh staf desain yang berasal dari UMKM Sablon dan Percetakan Langit Biru serta Percetakan Makmur Abadi, dan dilaksanakan pada tanggal 31 Agustus 2024. Meskipun mereka adalah pemula dalam hal desain grafis, tanggung jawab mereka di perusahaan masing-masing adalah untuk menghasilkan berbagai desain grafis, seperti logo, spanduk, dan materi promosi lainnya. Dengan latar belakang yang relatif minim dalam bidang desain grafis, pelatihan ini diharapkan dapat memberikan dasar yang kuat dan mempermudah mereka dalam tugas sehari-hari.

Pelatihan ini dibawakan oleh Tim Pengabdian Pada Masyarakat dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) Universitas Mataram (Unram), yang memiliki pengalaman dalam penggunaan Canva sebagai alat desain yang efektif untuk kebutuhan bisnis. Pelatihan ini dilaksanakan dalam satu hari penuh, dengan jadwal yang padat namun tetap memberikan ruang bagi peserta untuk memahami dan mempraktikkan materi yang diajarkan. Dimulai pada pagi hari dengan sesi pengenalan Canva, pelatihan dilanjutkan dengan praktek langsung, dan diakhiri dengan sesi evaluasi serta diskusi hasil karya peserta.

Materi pelatihan difokuskan pada dasar-dasar penggunaan Canva dan tip serta trik desain grafis yang dapat membantu peserta dalam menghasilkan desain yang menarik dan profesional. Berikut adalah penjabaran lebih lanjut mengenai materi yang diberikan:

1. Pengenalan Canva

Sesi ini membahas tentang antarmuka Canva, bagaimana mengakses berbagai template, elemen, dan fitur lainnya yang memudahkan dalam pembuatan desain. Peserta diajarkan cara membuat akun, memilih template yang sesuai, dan menyesuaikan elemen desain seperti teks, gambar, dan warna. Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang telah memperoleh popularitas yang signifikan karena kemudahan penggunaannya dan fitur-fitur yang kaya. Dikenal karena antarmukanya yang intuitif dan kemampuannya untuk menghasilkan desain berkualitas tinggi tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam, Canva memungkinkan berbagai kalangan, dari individu hingga bisnis, untuk membuat desain visual yang efektif dan menarik (Canva, 2022). Kemudahan akses dan fleksibilitas Canva menjadikannya alat yang sangat berharga dalam berbagai konteks, mulai dari pemasaran hingga pendidikan.

Canva menawarkan berbagai fitur yang memudahkan pengguna dalam membuat desain yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Beberapa fitur utama Canva adalah:

- a. **Template:** Canva menyediakan ribuan template yang dirancang oleh profesional untuk berbagai keperluan desain seperti poster, brosur, infografis, dan media sosial. Template ini memudahkan pengguna untuk memulai desain dengan struktur yang sudah ada, sehingga mempercepat proses pembuatan desain (Smith, 2020). Pengguna hanya perlu menyesuaikan elemen-elemen dalam template sesuai dengan kebutuhan mereka.
- b. **Drag-and-Drop Interface:** Salah satu fitur yang paling menarik dari Canva adalah antarmuka drag-and-drop yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menambahkan dan memindahkan elemen desain seperti gambar, teks, dan ikon. Fitur ini mengurangi kurva belajar yang biasanya terkait dengan perangkat lunak desain grafis lainnya yang lebih kompleks (Brown, 2019).
- c. **Perpustakaan Media:** Canva memiliki perpustakaan media yang luas, termasuk gambar, ilustrasi, ikon, dan font yang dapat digunakan dalam desain. Beberapa elemen ini tersedia secara gratis, sementara yang lainnya memerlukan pembayaran atau langganan premium (Canva, 2022). Perpustakaan ini memungkinkan pengguna untuk menambahkan berbagai elemen visual tanpa harus mencari sumber eksternal.
- d. **Kolaborasi:** Canva memungkinkan kolaborasi dalam tim dengan fitur berbagi desain. Pengguna dapat mengundang anggota tim untuk memberikan komentar atau melakukan revisi secara real-time. Fitur ini sangat berguna untuk proyek yang memerlukan umpan balik dari beberapa pihak atau ketika bekerja dalam kelompok (Smith, 2020).
- e. **Eksportasi dan Cetak:** Setelah desain selesai, Canva menyediakan berbagai opsi untuk mengeksport desain dalam format yang berbeda seperti JPEG, PNG, PDF, dan MP4. Selain itu, Canva juga menawarkan layanan cetak untuk mengirimkan desain langsung ke pencetak profesional, menjadikannya solusi satu atap untuk kebutuhan desain dan cetak (Brown, 2019).

2. Tip dan Trik Desain Grafis

Dalam sesi ini, peserta diajarkan cara mengoptimalkan penggunaan Canva dengan berbagai tip dan trik, seperti:

- a. **Pemilihan Font dan Warna:** Bagaimana memilih kombinasi font dan warna yang menarik dan sesuai dengan brand atau tema desain.
- b. **Penggunaan Elemen Grafis:** Cara menambahkan elemen grafis seperti ikon, ilustrasi, dan foto dengan mudah, serta cara mengatur tata letak agar desain terlihat lebih profesional.
- c. **Penyesuaian Ukuran dan Resolusi:** Peserta belajar cara mengatur ukuran dan resolusi desain untuk berbagai kebutuhan, seperti cetak atau digital, agar hasil akhir tetap berkualitas tinggi.

Pelatihan dilakukan secara langsung dengan metode praktik. Peserta diberikan akses ke laptop masing-masing dan diminta untuk mengikuti instruksi instruktur sambil menerapkan apa yang diajarkan secara langsung. Metode ini sangat efektif karena memungkinkan peserta untuk langsung mempraktikkan teori yang diberikan, sehingga mereka lebih cepat memahami dan menguasai keterampilan yang diperlukan.

Setelah mengikuti pelatihan, peserta menyatakan kepuasan yang cukup tinggi karena mereka menemukan banyak kemudahan dalam menggunakan Canva dibandingkan dengan software yang mereka gunakan sebelumnya. Fitur-fitur seperti drag-and-drop, akses ke ribuan template, dan antarmuka yang intuitif membuat mereka lebih percaya diri dalam mendesain. Sebagai bentuk apresiasi, Tim Pengabdian juga memberikan fasilitas akun Canva Pro kepada

peserta, sehingga mereka dapat terus mengembangkan keterampilan mereka tanpa batasan akses.

Selama pelatihan, beberapa tantangan yang dihadapi antara lain keterbatasan waktu, karena pelatihan dilakukan dalam satu hari, waktu yang terbatas menjadi tantangan dalam memastikan semua materi tersampaikan dengan baik. Solusinya adalah dengan memberikan materi pendukung berupa tutorial video yang dapat diakses peserta setelah pelatihan. Kedua, adanya keterbatasan pengalaman peserta, di mana sebagai pemula, peserta mengalami kesulitan pada awalnya dalam memahami konsep desain dasar.



Gambar 1. Pelatihan Penggunaan Canva untuk Desain Grafis

Sumber: Dokumentasi Pengabdian

Usaha Percetakan dan Sablon Makmur Abadi telah beroperasi selama dua tahun, menawarkan layanan percetakan dan sablon, termasuk pembuatan stempel, dengan proses produksi yang dilakukan berdasarkan pesanan (*job order cost system*) untuk memenuhi permintaan lokal di wilayah Santong dan sekitarnya. Di sisi lain, Usaha Percetakan dan Sablon Langit Biru, yang telah berdiri selama empat tahun, juga menerapkan sistem produksi berbasis pesanan untuk berbagai produk seperti stempel, stiker vinil, dan neon box. Untuk memastikan perhitungan biaya produksi dan pengukuran laba yang akurat, kedua usaha ini mempertimbangkan metode *full costing* dan *variable costing*, dengan Makmur Abadi memilih metode *full costing* untuk produksi sablon kaos *polyflex*. Namun, karena keterbatasan peralatan untuk jenis sablon *DTF*, kedua usaha lebih memilih bermitra dengan usaha lain yang memiliki fasilitas tersebut. Mengingat tantangan dalam penyusunan laporan keuangan, terutama laporan neraca, Tim PKM berencana memantau kembali implementasi saran-saran yang diberikan pada tahun sebelumnya terkait metode perhitungan laba rugi.

Setelah berdialog di awal kegiatan PKM, Mitra pengabdian menyatakan mengalami kesulitan dalam pengimplementasian teori-teori penyusunan perhitungan harga pokok dan penyusunan laporan laba rugi, sehingga Tim PKM kembali menjelaskan contoh kasus sebagai berikut: Biaya bahan baku kaos menjadi komponen pengeluaran terbesar dalam produksi kaos sablon (Ilham & Sudarno, 2013; Rini et al., 2020; Syabaniah et al., 2018; Wijastuti et al., 2021). Pengeluaran ini digunakan untuk membeli kain kaos polos sebagai bahan dasar sablon, yang biasanya diperoleh

langsung dari perusahaan tekstil atau garment. Dalam bisnis sablon, biaya bahan baku kaos bervariasi sesuai dengan jumlah dan jenis kaos yang dipesan. Karena usaha ini hanya beroperasi setelah menerima pesanan dari konsumen, biaya bahan baku dapat mengalami perubahan. Rata-rata, produksi bulanan mencapai 50 unit dengan harga kaos Rp 40.000 per unit. Selain itu, bahan baku polyflex juga diperlukan dengan harga Rp 35.000 per meter atau Rp 15/cm. Biaya tenaga kerja mencakup upah untuk dua karyawan yang terlibat langsung dalam proses produksi, meliputi desain serta proses press dan finishing. Biaya untuk satu desain adalah Rp 50.000, sementara biaya untuk press dan finishing adalah Rp 2.000 per kaos. Total biaya tenaga kerja bergantung pada jumlah desain dan kaos yang diproduksi. Biaya overhead yang digunakan oleh perusahaan sablon ini termasuk biaya penyusutan aset tetap seperti laptop, mesin cutting, dan mesin press. Perhitungan tarif dapat dilakukan menggunakan Ms. Excel dengan rincian sebagai berikut.:

No	Nama Aktiva Tetap	Harga Perolehan	Umur Ekonomis (bulan)	Nilai Sisa	Tarif/Bulan
1	Mesin Cutting	3.200.000	60	500.000	45.000
2	Mesin Press	1.700.000	60	500.000	20.000
3	Laptop Asus	4.300.000	48	500.000	79.167
Total Biaya Penyusutan/Bulan					144.167

Gambar 1. Perhitungan Tarif Penyusutan/bulan

Setelah melakukan perhitungan biaya produksi, kami menyarankan mitra untuk menghitung harga pokok sesuai dengan jenis produk yang dipesan dan diproduksi. Untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas, berikut ini adalah ilustrasi perhitungan harga pokok produksi yang dilakukan oleh pengusaha sablon selama satu bulan berdasarkan informasi yang diperoleh dari kedua pengusaha tersebut.

Bahan Baku	
1 Kaos Katun/Cotton Combed Rp 45.000 x 50	2,250,000
2 Polyflex 30 x 10 x 50 unit x Rp 15	225,000
Total Biaya Bahan Baku	2,475,000
Tenaga kerja	
1 TKL 50 unit x Rp 10.000	500,000
	500,000
Overhead Pabrik	
1 Beban Listrik/bulan	100,000
2 Beban Penyusutan Aktiva Tetap	144,167
3 Biaya Sewa/bulan	800,000
4 Biaya Bahan Penolong	100,000
Total Biaya Overhead Pabrik	1,144,167
Total Harga Pokok Produksi	4,119,167
Harga Pokok Produksi Per Unit	82383.333

Gambar 2. Perhitungan Harga Pokok Produk Kaos Sablon

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian ini berjalan dengan baik dan diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam kepada mitra pengabdian mengenai pemanfaatan Canva dalam desain grafis, perhitungan harga pokok kaos sablon, serta penyusunan laporan keuangan. Dalam sesi pengabdian yang dilaksanakan, metode diskusi dua arah digunakan, melibatkan mitra pengabdian, karyawan UMKM, dan Tim Pengabdian. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa para mitra merasa sangat terbantu dengan pengenalan program Canva yang diberikan. Namun, mereka belum sepenuhnya menerapkan perhitungan harga pokok produk dan penyusunan

laporan keuangan seperti yang telah dijelaskan pada kegiatan pengabdian sebelumnya, sehingga belum dapat mengevaluasi kinerja usaha mereka secara menyeluruh.

Sebagai saran, mitra pengabdian disarankan untuk menerapkan metode full costing dalam perhitungan harga pokok produk mereka. Pendekatan ini akan membantu mereka menentukan harga jual dengan lebih akurat dan memahami keuntungan yang diperoleh dari produksi kaos sablon. Dengan full costing, mereka dapat mengalokasikan semua biaya produksi, termasuk biaya tetap dan variabel, untuk setiap unit produk, sehingga mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai total biaya dan profitabilitas. Selain itu, penting bagi mitra untuk melakukan perhitungan laba rugi secara rutin setiap bulan. Evaluasi bulanan ini akan memungkinkan mereka untuk memantau kinerja keuangan usaha secara lebih efektif, mengidentifikasi tren, dan membuat keputusan yang lebih tepat dalam pengelolaan biaya serta penetapan harga. Diharapkan, dengan mengimplementasikan metode full costing dan perhitungan laba rugi bulanan, mitra dapat meningkatkan efisiensi operasional dan mencapai hasil yang lebih optimal dari usaha sablon mereka.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini telah melibatkan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Rektor Universitas Mataram, Bapak Prof. Ir. Bambang Hari Kusumo, M.Agr.St., Ph.D
2. Ketua LPPM Universitas Mataram Bapak Muhammad Ali, S.Pt., M.Si., Ph.D
3. Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mataram Bapak Dr. Ihsan Rois, ST, M.Si
4. Ketua BP2EB Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mataram Bapak Dr. Wahyunadi, SE.
5. Mitra Pengabdian Bapak Heri Suhirman dan Bapak Hairul Mizan

DAFTAR PUSTAKA

- Arwani, A., Murtaza, A., & Maharani, L. (2018). Laporan Keuangan Sebagai Sumber Informasi Akuntansi. *Repository.iainpekalongan.Ac.Id*.
<http://repository.iainpekalongan.ac.id/id/eprint/270>
- Brown, A. (2019). *Visual Content Marketing: A Practical Guide for Businesses*. Chicago: Marketing Insights.
- Canva. (2022). *Introduction to Canva*. Canva.Com.
- Effendy, L., Inapty, B. A., Isnaini, Z., & Isnawati, I. (2022). PENDAMPINGAN PENYUSUNAN LAPORAN KEUANGAN PADA USAHA "AISAH" DESA SANTONG KABUPATEN LOMBOK UTARA. *Jurnal Abdimas Independen*, 3(1), 11–30.
- Effendy, L., Isnaini, Z., & Isnawati, I. (2023). Pemanfaatan Excel Dalam Penyusunan Laporan Keuangan Sederhana Pada Usaha Sablon Di Desa Santong Kecamatan Kayangan Kabupaten Lombok Utara. *Jurnal Abdimas Independen*, 4(2), 95–102.
<https://doi.org/doi.org/10.29303/independen.v4i2.842>
- Ilham, I., & Sudarno, S. (2013). PENENTUAN HARGA POKOK PRODUKSI PERCETAKAN SABLON "OTAKKANAN production" di Yogyakarta. *Diponegoro Journal of Accounting*, 2(2).
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/accounting/article/view/3239>
- Kieso, D. E., Weygandt, J. J., & Warfield, T. D. (2019). *Intermediate Accounting* (Wiley (ed.)).
- Pelangi, A. (2020). *Seni Desain Grafis dengan Canva*. Yogyakarta: Pustaka Pelangi.
- Rinawati, T., Niati, A., & Suhardjo, Y. (2021). PKM Pelatihan Penyusunan Laporan Keuangan Berbasis Komputer Di Kelurahan Gendongan Kecamatan Tingkir Kota Salatiga. *Jurnal ABM Mengabdi*, 8(2), 42–48.
- Rini, N., Darda, A., Abdulah, B., Febrianti, W., & Julianti, P. D. (2020). Efek Pelatihan Pada

Peningkatan Kemampuan Desain Grafis, Sablon, dan Percetakan. *Jurnal Ekobis: Ekonomi Bisnis & Manajemen*, 10(2), 134–144.

Smith, J. (2020). *The Power of Canva: How Non-Designers Can Create Stunning Visuals*. New York: Creative Press.

Syabaniah, R. N., Farlina, Y., & Nurlaelasari, N. (2018). Perancangan Sistem Transaksi Pemesanan Perusahaan Jasa Sablon. *Swabumi (Suara Wawasan Sukabumi): Ilmu Komputer, Manajemen, Dan Sosial*, 6(2).

Triandi, M., & Agustin, R. (2020). Implementasi Teknologi dalam Akuntansi: Meningkatkan Akurasi dan Efisiensi. *Jurnal Ekonomi & Bisnis*, 12(1), 45–58.

Ulfa, A., Yahya, & Afriawan, H. (2020). Penerapan Desain Grafis dalam UKM untuk Meningkatkan Branding. *Jurnal Desain Dan Komunikasi Visual*, 3(2), 70–85.

Warren, C. S., Reeve, J. M., Duchac, J. E., Wahyuni, E. T., & Jusuf, A. A. (2017). *Pengantar Akuntansi 1*. Salemba Empat.

Wijastuti, S., Widodo, Z. D., & Darmaningrum, K. (2021). Pengelolaan Sumber Daya Manusia Pada Industri Kreatif Sablon (Zee Screenprinting) Karanganyar Di Masa Pandemi Covid-19. *Publik: Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia, Administrasi Dan Pelayanan Publik*, 8(1), 58–66.