

Workshop Desain Menu Restoran Menggunakan Aplikasi Canva pada Mahasiswa Konsentrasi Tata Boga Jurusan PKK FT UNM

Wardimansyah Ridwan^{1*}, Besse Qur'ani¹, Israwati Hamsar¹,
Nurhijrah¹, Syarifah Suryana¹

¹ Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Correspondent Email: wardimansyah.ridwan@unm.ac.id

Article History:

Received: 06-09-2023

Revised: 09-10-2023

Accepted: 12-10-2023

Abstrak: Pengabdian Masyarakat ini memberikan pengalaman desain menu restoran menggunakan aplikasi Canva pada mahasiswa konsentrasi tata boga Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Workshop ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis dan pemahaman tentang penggunaan teknologi dalam industri kuliner khususnya desain menu restoran menggunakan aplikasi canva. Metode yang digunakan meliputi presentasi, demonstrasi, diskusi serta latihan praktis dengan berbagai fitur aplikasi Canva. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan mahasiswa dalam merancang menu restoran yang menarik secara visual. Hasil dari kuesioner menunjukan bahwa materi workshop mudah dipahami dan mampu meningkatkan kemampuan peserta dalam mendesain menu restoran.

Keywords: Canva,
Desain Grafis, Menu
Restoran

Abstract: This Community Service provides experience in designing restaurant menus using the Canva application for students concentrating on culinary arts, Family Welfare Education Department, Faculty of Engineering, Makassar State University. This workshop aims to improve graphic design skills and understanding of the use of technology in the culinary industry, especially restaurant menu design using the Canva application. The methods used include presentations, demonstrations, discussions and practical exercises with various Canva application features. The results showed a significant increase in students' ability to design visually appealing restaurant menus. The results of the questionnaire showed that the workshop material was easy to understand and able to improve participants' abilities in designing restaurant menus.

Pendahuluan

Pendidikan sebagai bagian dari sistem kehidupan di masyarakat tidak dapat dilepaskan dari perkembangan dan perubahan yang terjadi di masyarakat itu sendiri. Perubahan struktur dunia kerja yang diakibatkan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta

diberlakukannya era global menuntut lembaga pendidikan untuk benar-benar menghasilkan lulusan yang berkualitas dan memiliki daya saing kuat (Syamsidah et al, 2021).

Di era modern yang dipenuhi dengan kemajuan teknologi, mahasiswa tata boga tidak dapat lagi mengabaikan pentingnya integrasi pendidikan teknologi dalam kurikulum pendidikan tata boga serta dalam perkembangan industri kuliner, Smith & Jones (2018) Pendidikan teknologi bukan hanya tentang mengoperasikan peralatan canggih dalam dapur, tetapi juga mencakup penerapan alat-alat digital yang dapat memperkaya dan mempermudah proses bisnis kuliner. Salah satu alat yang paling populer dan berguna dalam industri ini adalah aplikasi Canva, yang mampu mengubah cara kita mendesain menu restoran (Qur'ani et al, 2023).

Pentingnya teknologi dalam bidang kuliner tak dapat dipandang sebelah mata. Teknologi memungkinkan kita untuk mengembangkan menu yang lebih menarik secara visual, memperluas jangkauan pasar, dan meningkatkan pengalaman pelanggan. Dengan menggunakan aplikasi Canva, kita dapat menggabungkan seni dan sains dalam menu restoran. Workshop ini akan membuka pintu bagi mahasiswa konsentrasi tata boga untuk memanfaatkan teknologi ini sebagai alat yang memperkaya kreativitas mereka dalam menciptakan hidangan yang menggugah selera dan mengesankan mata (Dauda et al, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Garcia et al. (2019) mengungkapkan bahwa desain menu yang efektif dapat memiliki dampak yang signifikan pada pengalaman pelanggan di restoran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menu yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan persepsi tentang kualitas makanan dan minuman, serta membuat pelanggan merasa lebih puas dengan kunjungan mereka.

Kemudian, pemilihan aplikasi Canva sebagai media untuk mendesain menu restoran diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Patel & Sharma (2020) yang menyatakan bahwa fokus pada penggunaan aplikasi Canva dalam industri kuliner. Mereka mengidentifikasi aplikasi Canva sebagai alat yang efektif untuk merancang menu restoran yang menarik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman dan penerapan Canva dapat memberikan keunggulan kompetitif bagi restoran.

Dari penelitian-penelitian sebelumnya (Sholeh et al, 2020; Hijrah et al, 2021; Irsan et al, 2021), dapat dikatakan bahwa workshop pembuatan menu restoran menggunakan aplikasi Canva tidak hanya relevan, tetapi juga didukung oleh temuan-temuan terdahulu dalam bidang pendidikan tata boga, pengalaman pelanggan, dan penggunaan teknologi. Workshop ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam kepada mahasiswa konsentrasi tata boga tentang bagaimana teknologi desain seperti Canva dapat membantu mereka mengembangkan menu yang lebih menarik dan mengesankan.

Metode

Workshop ini berlangsung selama dua hari yakni 16 – 17 September 2023 dan terdiri dari beberapa metode, yakni presentasi, demonstrasi, diskusi serta latihan praktis. Pada tahap presentasi menjelaskan pemanfaatan teknologi dalam bidang tata boga, pentingnya desain grafis untuk promosi serta pentingnya perpaduan warna dalam desain grafis. Pada tahap

demonstrasi mengarahkan peserta untuk membuat akun pada aplikasi canva, penggunaan aplikasi canva untuk edukasi, menjelaskan berbagai macam fungsi dan cara penggunaannya pada antarmuka aplikasi canva. Tahapan Diskusi untuk mencari tahu apakah peserta workshop sudah memahami penjelasan yang diberikan. Kemudian tahap yang terakhir melakukan latihan praktis dengan pemberian tugas untuk diselesaikan sesuai dengan teori yang telah dijelaskan sebelumnya. Latihan dilakukan dalam bentuk membuat menu restoran menggunakan template dan elemen-elemen yang ada di aplikasi Canva.

Pada hari kedua workshop peserta mempresentasikan hasil desain menu restoran yang telah dibuat pada aplikasi Canva untuk diberikan masukan dan saran dari narasumber maupun dari peserta workshop lainnya. Selanjutnya, peserta diberikan kuesioner untuk mengetahui saran dan masukan dari peserta terkait workshop yang telah diikuti. Kuisisioner terdiri atas 10 pertanyaan dengan menggunakan Skala Likert.

Hasil dan Pembahasan

Workshop desain menu restoran pada mahasiswa konsentrasi tata boga dilaksanakan selama 2 hari. Yakni Tanggal 16 – 17 September 2023 yang dimulai Pukul 10.00 – 17.00 WITA. Yang bertempat pada salah satu ruang kuliah di laboratorium Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Jumlah mahasiswa konsentrasi tata boga yang mengikuti workshop ini berjumlah 30 orang.

Pemateri pada workshop ini terdiri dari lima orang dosen dari Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Pembagian tugas kelima dosen tersebut dalam kegiatan ini meliputi satu orang dosen sebagai pemateri utama dan 2 orang dosen sebagai asisten untuk memandu dan membantu peserta workshop saat melakukan praktik desain menu restoran.

Workshop pada hari pertama menjelaskan pentingnya teknologi dalam bidang konsentrasi tata boga, pemanfaatan serta kebutuhan dalam pemasaran produk. Menjelaskan secara detail antarmuka aplikasi canva hingga mensimulasikan penggunaannya yang terkait dengan desain menu restoran, selanjutnya diberikan simulasi dan diikuti oleh seluruh peserta workshop dan dibantu oleh dua orang dosen sebagai asisten yang membimbing peserta langsung di tempat jika ada yang membutuhkan bantuan khusus.



Gambar 1. Kegiatan workshop hari pertama

Workshop hari kedua memberikan kesempatan kepada peserta workshop untuk melanjutkan proses praktik selama 2 jam. Selanjutnya setiap peserta diarahkan untuk mempresentasikan project desain menu restoran yang telah dibuat untuk dapat diberikan masukan oleh dosen pemateri serta masukan dari sesama peserta workshop.



Gambar 2. Kegiatan workshop hari kedua

Setelah proses presentasi project menu restoran yang dilakukan oleh semua peserta workshop selesai. Selanjutnya, peserta pelatihan diberikan kuesioner yang terdiri dari 10 item pertanyaan untuk mengetahui tanggapan peserta apakah workshop yang dilaksanakan efektif, bermanfaat dan membantu peserta workshop dalam hal menambah kemampuan mendesain menu restoran. Adapun pertanyaan dalam kuisisioner tersebut sebagai berikut:

1. Apakah materi dalam workshop desain menu restoran mudah dipahami?
2. Bagaimana kualitas pemateri/narasumber dalam menyampaikan materi workshop?
3. Bagaimana kualitas materi workshop secara Keseluruhan?
4. Apakah sesi praktik yang dilakukan mudah dipahami secara *step by step*?
5. Bagaimana kemudahan workshop dan keramahan dosen pendamping dalam menjelaskan materi ketika ada yang mengalami kendala?

6. Efisiensi waktu penyelenggaraan workshop sesuai harapan (Hari, Tanggal dan Waktu workshop)?
7. Bagaimana kualitas audio dan visual saat workshop berlangsung?
8. Apakah antarmuka aplikasi canva mudah dipahami?
9. Apakah aplikasi canva dapat dikatakan sebagai salah satu aplikasi yang tepat digunakan untuk desain menu restoran?
10. Apakah workshop ini dapat meningkatkan wawasan dalam hal mendesain menu restoran?

Dari pertanyaan di atas, masing-masing menggunakan skala likert 1 – 5 dengan keterangan 1 (Tidak Puas), 2 (Kurang Puas), 3 (Cukup Puas), 4 (Puas), 5 (Sangat Puas). Berikut hasil rata-rata kuesioner yang telah dibagikan kepada peserta workshop menggunakan google form:

1. Pada pertanyaan ‘Apakah materi dalam workshop desain menu restoran mudah dipahami?’ diperoleh hasil Sangat Puas sebesar 92,50%, Puas 7,50% dan Cukup Puas 0%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta workshop menganggap materi workshop desain menu restoran mudah dipahami.
2. Pada pertanyaan ‘Bagaimana kualitas pemateri/narasumber dalam menyampaikan materi workshop?’ memperoleh hasil Sangat Puas 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kualitas pemateri dalam menyampaikan materi sudah sangat baik.
3. Pada pertanyaan ‘Bagaimana kualitas materi workshop secara Keseluruhan?’ diperoleh hasil Sangat Puas 95,30% dan Puas 4,70%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta workshop menganggap kualitas materi workshop secara keseluruhan sudah sangat baik.
4. Pada pertanyaan ‘Apakah sesi praktik yang dilakukan mudah dipahami secara step by step?’ memperoleh hasil Sangat Puas 97,00% dan Puas 3,00%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta workshop dapat mengikuti praktik step by step dengan mudah.
5. Pada Pertanyaan ‘Bagaimana kemudahan workshop dan keramahan dosen pendamping dalam menjelaskan materi ketika ada yang mengalami kendala?’ menunjukkan Sangat Puas 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta workshop menganggap workshop mudah dipahami dan dosen pendamping ramah dalam membantu peserta workshop jika menemukan kendala dalam proses praktik desain menu restoran.
6. Terkait Efisiensi waktu penyelenggaraan workshop (Hari, Tanggal dan Waktu workshop) memperoleh hasil Sangat Puas 93,50% dan Puas 6,50%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Hari, Tanggal dan Waktu untuk pelaksanaan workshop sudah tepat.
7. Pada pertanyaan ‘Bagaimana kualitas audio dan visual saat workshop berlangsung?’ diperoleh hasil Sangat Puas 89,00% dan Puas 11,00%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kualitas audio maupun visual yang digunakan saat workshop berlangsung sudah sangat baik.
8. Pada Pertanyaan ‘Apakah antarmuka aplikasi canva mudah dipahami?’ menunjukkan Sangat Puas 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta workshop menganggap antarmuka aplikasi canva mudah dipahami.

9. Pada pertanyaan ‘Apakah aplikasi canva dapat dikatakan sebagai salah satu aplikasi yang tepat digunakan untuk desain menu restoran?’ menunjukkan Sangat Puas 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta workshop menganggap aplikasi canva merupakan salah satu aplikasi yang tepat digunakan untuk mendesain menu restoran.
10. Pada pertanyaan ‘Apakah workshop ini dapat meningkatkan wawasan dalam hal mendesain menu restoran?’ menunjukkan Sangat Puas 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta workshop menganggap setelah mengikuti workshop ini, kemampuan dalam mendesain menu restoran meningkat.

Selain kuesioner tersebut, juga disematkan isian masukan berupa kritik dan saran dari peserta workshop. Hasil dari kritik dan saran rata-rata menyatakan bahwa workshop sudah berjalan dengan sangat baik, materi mudah dipahami, penjelasan dosen pemateri maupun pendamping mudah dimengerti serta workshop tersebut menambah wawasan bagi peserta dalam hal mendesain menu restoran.

Kesimpulan

Workshop desain menu restoran yang diselenggarakan bagi mahasiswa konsentrasi tata boga Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar berupa praktik secara langsung efektif meningkatkan wawasan dan kemampuan peserta workshop dalam mendesain menu restoran. Pelatihan seperti ini perlu untuk dilakukan secara berkesinambungan dengan model-model workshop yang bervariasi serta memperhatikan perkembangan tren masa kini terkait penggunaan aplikasi-aplikasi yang membantu pengembangan bidang tata boga.

Ucapan Terima Kasih

Dosen penyelenggara workshop dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung sehingga workshop dalam proses penyelesaian pengabdian ini berjalan dengan lancar dan selesai sesuai harapan dosen dan seluruh peserta workshop.

Daftar Pustaka

- Dauda, P., Paris, P. P., & Qur’ani, B. (2023). Pengaruh Usaha Kecil Menengah Sektor Kuliner Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Sebelum Pandemi Covid 19 di Makassar. *Jurnal Manajemen Perbankan Keuangan Nitro*, 6(1), 14-25.
- Garcia, M., Ramirez, J., & Rodriguez, L. (2019). The Role of Menu Design in Enhancing the Dining Experience: A Case Study of Fine Dining Restaurants. *Journal of Foodservice Business Research*, 22(1), 50-67.
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98-106.

- Irsan, I., Pertiwi, A., & Fina, R. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412-1417.
- Lee, J.S. (2020). Digital communication, social media, and Englishes, *World Englishes* 39(1), 2–6, doi: 10.1111/weng.12447.
- Patel, R., & Sharma, S. (2020). Utilization of Canva Application in Culinary Industry for Menu Design: A Case Study of Independent Restaurants. *Journal of Contemporary Issues in Business Research*, 6(1), 30-40.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430-436.
- Smith, A., & Jones, B. (2018). The Importance of Integrating Technology into Culinary Education. *Journal of Culinary Science & Technology*, 16(4), 351-365.
- Syamsidah, S., Ratnawati, T., Qurani, B., & Muhiddin, A. (2021). Peningkatan Kualitas Profesionalisme Guru dengan Pelatihan Model Model Pembelajaran. In *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Qur'ani, B., Suryana, S., & Hamsar, I. (2023). Training on making Interesting Percentage Learning Media Using Canva. *IMPACTS: International Journal of Empowerment and Community Services*, 2(1), 45-54.