

Peningkatan Kompetensi Desain Grafis Siswa DKV melalui Pelatihan CorelDRAW di SMKN 1 Kopang

Agusrin^{a,1}, Sofiansyah Fadli^{a,2*}

^a STMIK Lombok, Jln. Basuki Rahmat No. 105 Praya, Lombok Tengah Kode Pos 83511, NTB, Indonesia.

¹ agusnamikaze54@gmail.com; ² sofiansyah182@gmail.com

*corresponding author

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Diterima : 13 Mei 2026 Direvisi : 16 Juni 2026 Diterbitkan : 25 Juni 2026</p> <hr/> <p>Kata Kunci: Pelatihan Desain grafis CorelDRAW Kreativitas Desain Komunikasi Visual</p>	<p>Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan keterampilan desain grafis siswa kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) SMKN 1 Kopang melalui pelatihan penggunaan aplikasi CorelDRAW. Permasalahan yang dihadapi mitra adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menggunakan tools dasar CorelDRAW, mengatur layout desain, memilih kombinasi warna, serta menerapkan prinsip desain komunikasi visual dalam pembuatan sertifikat. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 11–13 September 2025 di laboratorium komputer SMKN 1 Kopang dengan melibatkan 14 siswa sebagai peserta. Metode yang digunakan meliputi pelatihan, praktik langsung, pendampingan, pretest, posttest, dan evaluasi hasil desain siswa. Indikator evaluasi pada pretest dan posttest meliputi pemahaman antarmuka CorelDRAW, penggunaan tools dasar, pengolahan objek vektor, pengaturan layout dan komposisi desain, pemilihan warna, serta penerapan prinsip desain komunikasi visual dalam pembuatan sertifikat. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa yang signifikan. Nilai rata-rata pretest sebesar 50 meningkat menjadi 81,4 pada posttest atau mengalami peningkatan sebesar 62,8%. Selain peningkatan nilai, kualitas desain sertifikat yang dihasilkan siswa menjadi lebih rapi, menarik, dan sesuai dengan prinsip desain komunikasi visual. Pelaksanaan kegiatan juga meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam menghasilkan karya desain grafis. Faktor pendukung kegiatan meliputi dukungan fasilitas sekolah dan antusiasme peserta, sedangkan kendala yang dihadapi adalah keterbatasan waktu pelatihan dan perbedaan kemampuan awal siswa. Secara keseluruhan, pelatihan CorelDRAW terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi desain grafis siswa DKV SMKN 1 Kopang.</p>

I. Pendahuluan

A. Analisis Situasi

Perkembangan teknologi digital memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan dan industri kreatif, khususnya pada bidang desain komunikasi visual [1] [2]. Kebutuhan akan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan desain grafis semakin meningkat seiring berkembangnya media digital sebagai sarana komunikasi dan promosi [3] [4] [5]. Oleh karena itu, siswa sekolah menengah kejuruan (SMK), khususnya Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), dituntut memiliki kemampuan praktis dalam mengoperasikan perangkat lunak desain grafis yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja [6] [7] [8] [9].

SMKN 1 Kopang merupakan salah satu sekolah kejuruan yang memiliki Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) dengan fokus pembelajaran pada pengembangan keterampilan desain berbasis teknologi digital. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada proses pembelajaran desain grafis serta wawancara dengan guru produktif DKV SMKN 1 Kopang, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menggunakan fitur-fitur dasar CorelDRAW. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam penggunaan tools dasar CorelDRAW seperti Shape Tool, Bezier Tool, dan Interactive Fill Tool secara tepat. Selain itu, siswa masih mengalami kesulitan dalam mengatur tata letak (layout) desain, menentukan kombinasi warna yang harmonis, serta melakukan pengolahan objek vektor secara sistematis. Hasil pengamatan terhadap tugas desain sertifikat yang pernah dibuat siswa menunjukkan bahwa sebagian besar desain masih memiliki komposisi yang kurang seimbang, pemilihan warna yang kurang sesuai, dan penempatan elemen desain yang belum proporsional. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil pretest awal yang menunjukkan nilai rata-rata siswa hanya sebesar 50, yang mengindikasikan bahwa kemampuan penggunaan CorelDRAW masih berada pada kategori rendah dan memerlukan peningkatan melalui pelatihan yang lebih terstruktur. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami fungsi tools dasar, pengaturan layout, pengolahan objek vektor, pemilihan warna, serta penerapan prinsip desain komunikasi visual [10].

Kondisi tersebut berdampak pada kualitas karya desain yang dihasilkan siswa, terutama dalam pembuatan desain sertifikat yang masih kurang rapi, kurang komunikatif, dan belum memenuhi prinsip desain yang baik [11] [12]. Selain itu, keterbatasan latihan praktik yang terstruktur dan minimnya pendampingan teknis menyebabkan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya desain belum berkembang secara maksimal [13] [14].

Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata sebesar 50. Hal ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan pelatihan yang lebih aplikatif dan berbasis praktik agar mampu meningkatkan keterampilan desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW [15]. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pelatihan dan pendampingan yang terstruktur guna meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang desain grafis serta mendukung kesiapan mereka menghadapi dunia kerja dan industri kreatif.

B. Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak sekolah serta guru produktif DKV SMKN 1 Kopang, permasalahan yang dihadapi mitra dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi CorelDRAW masih belum optimal, khususnya dalam penguasaan tools dasar dan fitur desain grafis.
2. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun layout desain, menentukan kombinasi dan warna yang sesuai dengan prinsip desain komunikasi visual.
3. Keterampilan siswa dalam membuat desain sertifikat masih rendah sehingga hasil desain kurang rapi, kurang menarik, dan belum sesuai standar desain yang baik.
4. Motivasi dan kepercayaan diri sebagian siswa dalam menghasilkan karya desain grafis masih perlu ditingkatkan.

C. Solusi yang Ditawarkan

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi mitra, tim pengabdian menawarkan solusi berupa pelatihan dan pendampingan desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW bagi siswa kelas XI Jurusan DKV SMKN 1 Kopang. Adapun solusi yang ditawarkan meliputi:

1. Memberikan pelatihan dasar penggunaan aplikasi CorelDRAW yang mencakup pengenalan antarmuka, fungsi tools, pengolahan objek vektor, pengaturan layout, dan warna.
2. Melaksanakan praktik langsung pembuatan desain sertifikat agar siswa dapat memahami materi secara aplikatif dan meningkatkan keterampilan teknis desain grafis.
3. Memberikan pendampingan secara intensif selama proses praktik untuk membantu siswa menyelesaikan kendala teknis maupun konsep desain yang dihadapi.
4. Mengajarkan prinsip dasar desain komunikasi visual agar siswa mampu menghasilkan desain yang lebih rapi, komunikatif, dan menarik.
5. Melakukan evaluasi melalui pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti pelatihan.
6. Memberikan motivasi dan arahan kepada siswa agar lebih percaya diri dalam mengembangkan kreativitas serta menghasilkan karya desain grafis yang berkualitas.

Melalui solusi tersebut diharapkan kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi CorelDRAW dapat meningkat sehingga mendukung kompetensi siswa di bidang desain komunikasi visual dan kesiapan menghadapi dunia kerja.

D. Target Luaran

Target luaran yang diharapkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatnya pengetahuan dan keterampilan siswa kelas XI DKV SMKN 1 Kopang dalam menggunakan aplikasi CorelDRAW.
2. Siswa mampu membuat desain sertifikat dengan memperhatikan prinsip desain komunikasi visual seperti layout, warna, dan komposisi.
3. Terjadinya peningkatan kemampuan siswa yang ditunjukkan melalui hasil pretest dan posttest setelah pelaksanaan pelatihan.
4. Tersusunnya modul atau materi pelatihan desain grafis berbasis CorelDRAW yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran lanjutan di sekolah.
5. Terpublikasinya hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk artikel ilmiah pada jurnal pengabdian masyarakat (ILKOMAS).

II. Pelaksanaan dan Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kopang, Kecamatan Kopang, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada tanggal 11–13

September 2025 bertempat di laboratorium komputer sekolah yang telah dilengkapi dengan perangkat komputer dan fasilitas pendukung pembelajaran desain grafis.

Peserta kegiatan merupakan siswa kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) SMKN 1 Kopang yang berjumlah 14 orang. Peserta dipilih berdasarkan rekomendasi guru produktif DKV dengan mempertimbangkan kemampuan dasar siswa dalam bidang desain grafis. Secara umum, peserta telah mengenal konsep dasar desain grafis, namun masih memiliki keterbatasan dalam penggunaan aplikasi CorelDRAW, terutama pada penguasaan tools, pengaturan layout, pemilihan warna, dan penerapan prinsip desain komunikasi visual.

Kegiatan dilaksanakan selama tiga hari dengan tahapan yang dimulai dari identifikasi awal kemampuan siswa, pelaksanaan pretest, penyampaian materi, praktik langsung, pendampingan, posttest, hingga evaluasi hasil kegiatan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara tatap muka dengan pendekatan praktik langsung agar peserta dapat memahami materi secara lebih aplikatif dan interaktif.

Selain menggunakan metode pelatihan dan pendampingan, kegiatan ini menerapkan pendekatan inovatif berupa Project-Based Learning (PjBL), peer mentoring, dan pendampingan berbasis studi kasus. Pendekatan Project-Based Learning diterapkan melalui penugasan proyek pembuatan desain sertifikat sebagai produk akhir kegiatan sehingga peserta dapat mengaplikasikan secara langsung materi yang telah dipelajari. Peer mentoring dilakukan dengan mendorong peserta yang telah memahami materi untuk membantu peserta lain yang masih mengalami kesulitan selama praktik berlangsung. Sementara itu, pendampingan berbasis studi kasus diterapkan melalui pemberian contoh kasus desain sertifikat yang menyerupai kebutuhan nyata di lingkungan pendidikan dan industri kreatif. Melalui kombinasi pendekatan tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan kontekstual sehingga mampu meningkatkan pemahaman serta keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi CorelDRAW.

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan kombinasi dari metode pelatihan (training), pendidikan berkelanjutan, dan peningkatan pemahaman terhadap penggunaan teknologi desain grafis berbasis aplikasi CorelDRAW.

1. Metode Pelatihan (Training): Metode pelatihan digunakan sebagai metode utama dalam kegiatan ini. Pelatihan dilakukan melalui penyampaian materi secara langsung dan praktik penggunaan aplikasi CorelDRAW. Kegiatan pelatihan meliputi: Pengenalan antarmuka aplikasi CorelDRAW, pengenalan fungsi tools dasar desain grafis, pengolahan objek vektor, pengaturan layout desain, pemilihan dan kombinasi warna, praktik pembuatan desain sertifikat. Setelah penyampaian materi, peserta melakukan praktik langsung dengan pendampingan dari tim pelaksana agar siswa dapat memahami materi secara aplikatif dan mampu menyelesaikan kendala teknis yang dihadapi selama proses desain.



Gambar 1. Kegiatan Praktik dan Pendampingan Penggunaan Aplikasi CorelDRAW

Gambar 1 menunjukkan suasana praktik dan pendampingan siswa dalam menggunakan aplikasi CorelDRAW di laboratorium komputer SMKN 1 Kopang. Kegiatan praktik dilakukan secara langsung dengan bimbingan tim pelaksana untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam membuat desain sertifikat. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam menggunakan aplikasi CorelDRAW secara efektif dan sesuai dengan prinsip desain komunikasi visual.

2. Metode Pendidikan Berkelanjutan: Metode pendidikan berkelanjutan diterapkan melalui proses pendampingan selama praktik berlangsung. Pada tahap ini, tim pelaksana memberikan arahan, bimbingan, dan solusi terhadap kendala teknis yang dihadapi siswa selama proses pembuatan desain. Pendampingan dilakukan secara langsung agar siswa dapat memahami proses desain secara bertahap dan berkelanjutan.

Selain itu, siswa juga diberikan motivasi dan pemahaman mengenai pentingnya keterampilan desain grafis sebagai bekal menghadapi dunia kerja dan industri kreatif di era digital.

3. Metode Penyadaran dan Peningkatan Pemahaman: Metode ini dilakukan melalui pemberian pemahaman kepada siswa mengenai pentingnya penguasaan teknologi desain grafis dalam mendukung kreativitas dan kompetensi kerja. Siswa diberikan wawasan tentang peluang kerja di bidang desain komunikasi visual serta pentingnya kemampuan menggunakan perangkat lunak desain grafis sesuai kebutuhan industri. Peningkatan pemahaman juga dilakukan melalui diskusi dan demonstrasi desain yang baik sehingga siswa mampu memahami prinsip dasar desain komunikasi visual seperti komposisi, keseimbangan, kesatuan, dan warna.

Materi yang disampaikan dalam kegiatan pelatihan meliputi: (1) Pengenalan desain grafis dan aplikasi CorelDRAW. (2) Pengenalan antarmuka dan fungsi tools CorelDRAW. (3) Teknik dasar pengolahan objek vektor. (4) Pengaturan layout dan komposisi desain. (5) Teknik pembuatan desain sertifikat. (6) Praktik mandiri pembuatan desain sertifikat. (7) Evaluasi hasil desain peserta.

Melalui kombinasi metode tersebut, kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan pemahaman siswa dalam bidang desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW.

III. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW bagi siswa kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) SMKN 1 Kopang berjalan dengan baik dan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Kegiatan ini dilaksanakan untuk menjawab permasalahan mitra terkait masih rendahnya kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi CorelDRAW serta belum optimalnya keterampilan desain grafis siswa dalam membuat desain sertifikat.

Implementasi solusi dilakukan melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan berbasis praktik langsung. Pada tahap awal, siswa diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal dalam penggunaan aplikasi CorelDRAW. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki keterbatasan dalam memahami tools dasar, pengaturan layout, dan pemilihan warna.

Selanjutnya, tim pengabdian memberikan pelatihan mengenai pengenalan antarmuka CorelDRAW, penggunaan tools dasar, pengolahan objek vektor, pengaturan layout, pemilihan warna, serta teknik pembuatan desain sertifikat sesuai prinsip desain komunikasi visual. Setelah penyampaian materi, siswa melakukan praktik langsung dengan pendampingan dari tim pelaksana.

Pendampingan dilakukan secara intensif selama proses praktik untuk membantu siswa menyelesaikan kendala teknis maupun kesulitan dalam menyusun desain. Metode praktik langsung ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi secara lebih aplikatif sehingga kemampuan siswa dapat berkembang secara bertahap.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan sebelum dan sesudah pelatihan.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Peserta

No	Nama Peserta	Pretest	Posttest
1	Fiki Andiwijaya	60	90
2	Malindo Putri	50	80
3	Sarjual Huda	50	90
4	Bella Apriani	40	70
5	Madina Sabila	60	80
6	Fahrul Nizam	40	70
7	Arga Jayadi	40	70
8	Rian Saputra	40	80
9	Hani Rahayu	60	90
10	Elani	50	80
11	Puspita Sari	50	90
12	Indi Hartini	50	70
13	Dina Julia Lestari	50	80
14	Ilham Maulana	50	80
Rata-rata		50	81,4

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa seluruh peserta mengalami peningkatan nilai setelah mengikuti pelatihan. Nilai rata-rata peserta meningkat dari 50% pada pretest menjadi 81,4% pada posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan yang diberikan mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi CorelDRAW. Selain peningkatan nilai, keberhasilan program juga terlihat dari hasil karya desain sertifikat yang dibuat oleh siswa. Sebelum pelatihan, sebagian besar desain siswa masih sederhana dan belum memperhatikan aspek komposisi, dan keseimbangan warna. Setelah pelatihan, desain yang dihasilkan menjadi lebih rapi, menarik, dan komunikatif.

Peningkatan kemampuan siswa juga terlihat dari kemampuan mereka dalam: (1) Menggunakan tools dasar CorelDRAW dengan lebih baik. (2) Mengatur layout desain secara proporsional. (3) Memilih kombinasi warna yang sesuai. (4) Membuat desain sertifikat yang lebih kreatif dan profesional. Dengan demikian, luaran dari kegiatan ini berupa meningkatnya kompetensi siswa dalam bidang desain grafis serta terciptanya produk desain sertifikat yang lebih berkualitas. Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa kelas XI DKV SMKN 1 Kopang. Keberhasilan kegiatan ini didukung oleh penggunaan metode pelatihan berbasis praktik langsung yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan aplikatif. Pendampingan yang dilakukan selama praktik juga membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan mengatasi kesulitan yang dihadapi.

Hasil peningkatan nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa siswa mampu memahami materi pelatihan dengan baik. Selain itu, perubahan kualitas hasil desain siswa menjadi indikator bahwa keterampilan praktis dan kreativitas siswa mengalami perkembangan yang signifikan. Program ini juga memberikan dampak positif terhadap motivasi dan kepercayaan diri siswa. Siswa terlihat lebih aktif dan antusias selama kegiatan berlangsung. Mereka menjadi lebih percaya diri dalam membuat desain grafis serta lebih memahami pentingnya keterampilan desain sebagai bekal menghadapi dunia kerja dan industri kreatif.

Adapun faktor-faktor pendukung keberhasilan kegiatan ini meliputi: (1) Dukungan pihak sekolah dalam penyediaan fasilitas laboratorium komputer. (2) Antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama pelatihan. (3) Materi pelatihan yang disusun secara sistematis dan mudah dipahami. (4) Pendampingan langsung dari tim pelaksana selama praktik berlangsung.

Sementara itu, faktor penghambat yang ditemui selama pelaksanaan kegiatan antara lain: (1) Perbedaan kemampuan awal siswa dalam penggunaan aplikasi CorelDRAW. (2) Keterbatasan waktu pelatihan sehingga beberapa materi lanjutan belum dapat disampaikan secara mendalam. (3) Masih adanya siswa yang memerlukan pendampingan lebih intensif dalam proses desain.

Meskipun demikian, secara keseluruhan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan kemampuan desain grafis siswa melalui pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi CorelDRAW.

IV. Kesimpulan

Kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW bagi siswa kelas XI DKV SMKN 1 Kopang berhasil dilaksanakan dengan baik dan mampu membantu mengatasi permasalahan mitra terkait rendahnya kemampuan siswa dalam penggunaan aplikasi desain grafis. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa, yang terlihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 50 meningkat menjadi 81,4 pada posttest. Selain itu, kualitas desain sertifikat yang dihasilkan siswa juga menjadi lebih rapi, menarik, dan sesuai dengan prinsip desain komunikasi visual. Keberhasilan kegiatan didukung oleh fasilitas sekolah yang memadai, antusiasme peserta, serta metode pelatihan berbasis praktik dan pendampingan langsung. Adapun kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan waktu pelatihan dan perbedaan kemampuan awal peserta.

Peningkatan keterampilan penggunaan CorelDRAW diharapkan dapat mendukung kesiapan siswa menghadapi praktik kerja lapangan, dunia kerja, maupun kegiatan kewirausahaan di bidang industri kreatif. Selain itu, hasil pelatihan dapat menjadi referensi bagi sekolah dalam mengembangkan program peningkatan kompetensi digital yang relevan dengan kebutuhan industri. Kegiatan ini memiliki keunggulan pada pendekatan praktik langsung yang membuat siswa lebih mudah memahami materi. Namun, materi pelatihan masih terbatas pada tingkat dasar sehingga belum mencakup desain lanjutan. Sebagai tindak lanjut, disarankan agar sekolah melaksanakan pelatihan lanjutan yang mencakup materi desain grafis tingkat menengah dan lanjutan, seperti branding, desain promosi digital, dan pembuatan konten media sosial. Selain itu, perlu dilakukan pendampingan secara berkelanjutan melalui proyek-proyek desain yang terintegrasi dengan pembelajaran di kelas maupun kegiatan ekstrakurikuler sehingga kompetensi siswa dapat terus berkembang sesuai dengan tuntutan dunia kerja dan perkembangan teknologi desain grafis.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMKN 1 Kopang yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada STMIK Lombok atas dukungan dalam pelaksanaan kegiatan, serta kepada seluruh siswa kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan pelatihan berlangsung. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pengembangan keterampilan desain grafis siswa.

Daftar Pustaka

- [1] A. Afriansyah, "Rancang bangun media pembelajaran Coreldraw berbasis multimedia," *Jurnal TIPS: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer Politeknik Sekayu*, vol. 8, no. 1, pp. 38-45, 2018.
- [2] D. Anggraeni, "Implementasi Aplikasi CorelDraw x4 Untuk Desain Grafis Bagi Perangkat Desa Pinangripan Kecamatan Air Batu Kabupaten Asahan," *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Masyarakat)(stmikroyal)*, pp. 88-91, 2019.
- [3] E. R. Arumi and A. Burhanuddin, "Peningkatan kreativitas siswa sekolah menengah pertama dengan pelatihan corel draw," *Jurnal Pengabdian Dharma Bakti*, 2018, doi: <https://doi.org/10.35842/jpdb.v1i2.49>.
- [4] A. Aurella, N. Insiyah, and Z. Fatah, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Coreldraw Pada Siswi Kelas Xi Smk Ibrahimy 1 Sukorejo," *Jurnal Padamu Negeri*, vol. 2, no. 4, pp. 113-117, 2025, doi: <https://doi.org/10.69714/g17bwp92>
- [5] S. Bakti, N. A. Hasibuan, L. T. Sianturi, and R. D. Sianturi, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran CorelDraw X3 Menggunakan Metode Web Based Learning (WBL)," *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, vol. 3, no. 4, pp. 32-35, 2016.
- [6] M. Jannah, S. Sulastri, and F. Azis, "Impelementasi aplikasi corel draw dalam meningkatkan kemampuan desain siswa smkn 1 palibelo," *Community: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, vol. 4, no. 2, 2024, doi: <https://doi.org/10.51903/community.v4i2.514>
- [7] R. Rais, I. Afriliana, and E. Budihartono, "Peningkatan Ketrampilan Multimedia CorelDraw Di SMK Assalafiyah kota Tegal," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, vol. 1, no. 1, pp. 55-61, 2017.
- [8] L. Refnitasari, H. W. Cahyaka, N. F. DBP, and M. Imaduddin, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan CorelDraw sebagai Tambahan Keterampilan Siswa SMK Negeri 7 Surabaya," *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, vol. 7, no. 1, pp. 25-34, 2023, doi: <https://doi.org/10.31284/j-jpp-iptek.2023.v7i1.3763>.
- [9] S. Fadli, H. Khotimah, M. Ashari, S. Saikin, and H. Fahmi, "Peningkatan Mutu Peserta Didik SMK Plus Munirul Arifin NW Praya dengan Pelatihan Microsoft Office," *Ilmu Komputer untuk Masyarakat*, vol. 3, no. 2, pp. 84-90, 2022, doi: <https://doi.org/10.33096/ilkomas.v3i2.1266>.
- [10] W. Harianto and A. S. Wiguna, "Pelatihan Corel Draw Untuk Perangkat Desa Ngawonggo Kecamatan Tajinan," *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 1-4, 2020, doi: <https://doi.org/10.31604/jpm.v3i1.1-4>
- [11] I. G. M. Budiarta and I. N. Sila, "Pemanfaatan aplikasi coreldraw sebagai media pembelajaran pada kuliah desain komunikasi visual prodi pendidikan seni rupa undiksha," *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, vol. 12, no. 2, pp. 115-128, 2022, doi: <https://doi.org/10.23887/jjpsp.v12i2.49230>
- [12] R. Yanto, H. Di Kesuma, A. Alfiarini, D. Apriadi, and E. Etriyanti, "Pelatihan Aplikasi Coreldraw Dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Dunia Kerja," *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 129-134, 2022, doi: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i1.1571>.
- [13] P. Haryani, "Pelatihan Desain Grafis Aplikasi Coreldraw Bagi Pemuda Pemudi Karang Taruna Desa Pogung Dalangan," *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, vol. 2, no. 1, pp. 197-203, 2024, doi: <https://doi.org/10.59407/jpki2.v2i1.453>
- [14] M. K. Y. Hidayatulloh, M. Hamid, S. Arianti, and A. Kholid, "Pendampingan belajar desain grafis bagi Generasi Z melalui aplikasi Corel Draw di Desa Bandarkedungmulyo," *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 7-10, 2021, doi: <https://doi.org/10.32764/abdimasif.v2i1.1167>
- [15] M. A. Surya and S. Fadli, "Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kompetensi Pembelajaran Siswa Praktik Kerja Lapangan di Rideatama," *Masyarakat Mandiri: Jurnal Pengabdian dan Pembangunan Lokal*, vol. 2, no. 4, pp. 75-83, 2025, doi: <https://doi.org/10.62951/masyarakatmandiri.v2i4.2260>.