



OPEN ACCESS

## **Pelatihan Dasar Desain Grafis Menggunakan Aplikasi CorelDRAW Di SMK 1 Ibrahimy Sukorejo**

**Rudi Ananta Al Hidayah**

Sains dan Teknologi, Universitas Ibrahimy

**M. Andrik Muqorrobin Pratama**

Sains dan Teknologi, Universitas Ibrahimy

**Zaehol Fatah**

Sains dan Teknologi, Universitas Ibrahimy

Alamat: Sumberejo, Banyuputih, Situbondo

Korespondensi penulis: [rudiananta24@email.com](mailto:rudiananta24@email.com)

**Abstract** Graphic design skills are important in this digital era, but initial observations show that students still have limitations in mastering design software. Therefore, the CorelDRAW training program aims to equip students with theoretical and practical knowledge in the use of this application. The training was conducted intensively, covering introduction to the interface, basic to advanced features of CorelDRAW, as well as hands-on practice in making various graphic design products such as logos, posters, and pamphlets. Thus, this training not only improves technical competence, but also fosters students' interest and potential in the field of graphic design. It is hoped that the results of this study can be a reference for other schools in developing graphic design skills improvement programs that are relevant to industry needs.

**Keywords:** CorelDRAW, Graphic design, Digital skills, student training, Education

**Abstrak** Kemampuan desain grafis merupakan hal yang penting saat di era digital ini, namun observasi awal menunjukkan bahwa siswa masih memiliki keterbatasan dalam penguasaan perangkat lunak desain. Oleh karena itu, program pelatihan CorelDRAW bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan teori dan praktik dalam penggunaan aplikasi ini. Pelatihan dilaksanakan secara intensif, mencakup pengenalan antarmuka, fitur-fitur dasar hingga lanjutan CorelDRAW, serta praktik langsung dalam pembuatan berbagai produk desain grafis seperti logo, poster, dan pamflet. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis, tetapi juga menumbuhkan minat dan potensi siswa dibidang desain grafis. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah lain dalam mengembangkan program peningkatan keterampilan desain grafis yang relevan dengan kebutuhan industri.

**Kata kunci:** CorelDRAW, Desain grafis, Keterampilan digital, pelatihan siswa, Pendidikan.

### **PENDAHULUAN**

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), khususnya teknologi komputer sudah sangat mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, baik dibidang ekonomi, sosial, budaya, maupun Pendidikan. [1]

Desain grafis adalah suatu media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra ataupun trimatra yang melibatkan kaidah-kaidah estetik.[2]

Desain grafis, sebagai perpaduan antara seni dan teknologi, memerlukan perangkat lunak yang andal untuk mengubah gagasan kreatif menjadi visual yang menarik dan mudah di pahami. Salah satu perangkat lunak yang terbukti efektif dalam mendukung proses desain tersebut adalah CorelDRAW.

CorelDRAW merupakan editor grafis vector yang dikembangkan dan dipasarkan oleh Corel Corporation dari Ottawa, Kanada. CorelDRAW khusus dirancang untuk mengedit gambar dua dimensi seperti vector, ilustrasi, dan edit foto. Tidak heran jika saat ini banyak perusahaan desain maupun perusahaan lainnya yang menggunakan software ini. Bahkan Corel DRAW juga dapat dimanfaatkan untuk mendesain informasi dalam bidang Pendidikan.[3]

sasaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah para siswa SMK 1 Ibrahimy Sukorejo. Sebagai generasi muda yang aktif dalam kegiatan sekolah maupun organisasi kesiswaan, keterampilan desain grafis menjadi sangat penting untuk dimiliki. Kemampuan ini berguna dalam pembuatan poster, logo, dan media informasi lainnya yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan sekolah maupun dipublikasikan di media sosial resmi sekolah. Namun, banyak siswa yang belum memiliki pemahaman dalam bidang desain grafis, khususnya dalam penggunaan aplikasi Corel DRAW. Oleh karena itu, pelatihan dasar desain grafis dengan pendekatan praktik langsung melalui aplikasi Corel DRAW sangat dibutuhkan guna meningkatkan keterampilan siswa di bidang tersebut

Menurut sanaky poster adalah gambar dengan ukuran besar dan memberi tekanan pada satu atau dua ide pokok yang divisulisasikan secara sederhana dan jelas. Sedangkan menurut pandangan nana sujana poster adalah kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti didalam ingtannya. Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media poster adalah ilustrasi gambar yang disederhanakan, yang memberikan tekanan pada satu atau dua ide pokok bertujuan agar dapat menarik perhatian, dapat dimengerti, diingat, membujuk, memotivasi dan memperingatkan pada peristiwa atau suatu hal tertentu.[4]

Berdasarkan pemahaman tersebut, pelatihan dasar desain grafis ini tidak hanya difokuskan pada penguasaan teknis dalam penggunaan aplikasi Corel DRAW, tetapi juga

mengedepankan pentingnya pemahaman Mengenai prinsip prinsip dasar komunikasi visual, khususnya melalui media poster. Dalam pelaksanaan pelatihan, peserta tidak hanya belajar menggunakan fitur fitur dasar Corel DRAW, namun juga diarahkan untuk memahami cara merancang tataletak fisual yang menarik memilih warna yang harmonis,menentukan jenis huruf yang tepat, serta menyusun pesan yang efektif dan mudah di pahami oleh siswa.melalui metode praktik langsung, siswa diberi kesempatan untuk membuat desain poster digital yang mengangkat tema tema sesuai dengan kondisi sekolah, seperti pengumuman kegiatan, informasi internal, atau kampanye kebersihan. Hasil dari para siswa ini nantinya dapat dimanfaatkan secara langsung, baik dalam bentuk cetakan maupun unggahan digital melaui media sosial sekolah.

Dengan pemanfaatan desain grafis, dapat menyampaikan pesan dengan mudah dipahami, sehingga berharap siswa tidak hanya memiliki kemampuan teknis dalam mengoprasikan perangkat lunak desain grafis, tetapi juga mampu mengasah kreatifitas dan kemampuan berfikir kritis siswa dalam menghasilkan media visual yang komunikatif dan menarik[5]. Keterampilan tersebut akan sangat bermanfaat, baik dalam mendukung berbagai kegiatan sekolah maupun sebagai modal awal menghadapi tantangan di dunia industri kreatif dan pekerjaan di era digital yang terus berkembang pesat sampai hari ini.

## **METODE DAN STRATEGI**

Metode yang diterapkan pada pelatihan ini mencakup penyampaian teori dan praktek langsung. Kegiatan ini dimulai dengan penjelasan kossep dasar desain grafis, yang kemudian dilanjutkan dengan sesi praktek membuat poster menggunakan aplikasi Corel DRAW. Peserta Dalam Pelatihan Ini Berjumlah 20 Siswa dari SMK 1 Ibrahimy Sukorejo.

Tahapan pelaksanaan pelatihan desain grafis dilakukan secara bertahap dan sistematis guna memastikan seluruh kegiatan berjalan dengan efektif serta sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri dari beberapa Langkah berikut:

1. Tahap Survei

Langkah pertama dalam pelaksanaan kegiatan adalah melakukan survei awal ke SMK 1 Ibrahimy Sukorejo. Survei ini bertujuan untuk menggali kebutuhan pelatihan desain grafis di lingkungan sekolah, mengukur sejauh mana pemahaman siswa

terhadap penggunaan komputer dan perangkat lunak desain, serta membangun komunikasi dan kesepakatan dengan pihak sekolah terkait jadwal pelatihan, jumlah peserta, dan kesiapan fasilitas komputer yang akan dilakukan.

## 2. Tahap persiapan

Pada tahap ini dilakukan serangkaian persiapan agar pelaksanaan pelatihan dapat berjalan secara optimal. Persiapan meliputi penyusunan surat pemberitahuan dan jadwal pelatihan kepada sekolah, pembuatan materi presentasi pelatihan dalam format Power point, serta penyiapan lab computer sebagai tempat pelaksanaan kegiatan

## 3. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan bagian utama dari program pelatihan, yang dilakukan langsung dengan para peserta. Dalam tahap ini, pemateri menyampaikan materi terkait desain grafis dan penggunaan aplikasi Corel DRAW, kemudian dilanjutkan dengan sesi praktik Dimana para siswa dapat langsung menerapkan ilmu yang telah di pelajari dalam bentuk karya desain.

## 4. Tahap Evaluasi

Evaluasi bertujuan untuk menilai Tingkat pemahaman peserta dalam mengaplikasikan keterampilan desain secara praktis. Selain itu, evaluasi juga dilakukan untuk mengidentifikasi berbagai kendala yang mungkin timbul selama proses pelatihan, sebagai bahan evaluasi dan perbaikan dimasa mendatang.

## 5. Tahap Dokumentasi

Seluruh proses kegiatan didokumentasikan dengan rapi sebagai bahan laporan dan arsip. Dokumentasi meliputi .mengambil foto kegiatan selama proses kegiatan berlangsung, serta penyusunan kurnal pelatihan yang mencatat secara sistematis seluruh rangkaian kegiatan dari awal hingga akhir.**KAJIAN TEORITIS**

Bagian ini menguraikan teori-teori relevan yang mendasari topik penelitian dan memberikan ulasan tentang beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dan memberikan acuan serta landasan bagi penelitian ini dilakukan. Jika ada hipotesis, bisa dinyatakan tidak tersurat dan tidak harus dalam kalimat tanya.

## **PROGRAM UNGGULAN**

Program ini dikembangkan sebagai kelanjutan dari pelatihan dasar desain grafis, dengan tujuan utama untuk mengasah keterampilan teknis dan kreativitas siswa secara berkesinambungan. Program ini berfokus pada pembentukan siswa yang kompeten dalam bidang desain grafis, memiliki daya saing di era digital, serta siap memenuhi tuntutan industri kreatif masa kini.

Tujuan dari program pelatihan ini adalah untuk memperdalam kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi desain grafis, khususnya Corel DRAW. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk mendorong siswa dalam menciptakan karya desain yang orisional, komunikatif, dan fungsional, sebagai bentuk ekspresi dan pemahaman terhadap prinsip-prinsip desain fisual.

Disamping aspek teknis, pelatihan ini diharapkan dapat menumbuhkan sikap kreatif, inovatif, dan rasa percaya diri dalam menghasilkan karya-karya fisual yang bernilai. Lebih jauh lagi, kegiatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan portofolio desain yang dapat dijadikan sebagai modal berharga, baik untuk kebutuhan Pendidikan lanjut maupun dalam dunia profesional di bidang kreatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Corel DRAW di SMK 1 Ibrahimy Sukorejo menunjukkan hasil yang cukup mengembirakan. Pelatihan ini memberikan kreativitas siswa dalam meningkatkan dasar desain grafis. Melalui, kegiatan ini penulis dapat menyalurkan pengetahuan dan pengalaman penulis dalam bentuk pelatihan yang aplikatif, sekaligus terciptanya public speaking yang baik melalui pelatihan tersebut.

Desain grafis merupakan salah satu dari sebuah ilmu terapan yang memiliki tujuan untuk memberikan pesan, informasi, ide, konsep, dan ajakan dalam bentuk visual kepada masyarakat. Desain grafis juga memiliki banyak elemen seperti membuat tipografi, ilustrasi, dan layout. [6]

Agar elemen-elemen tersebut dapat diolah secara maksimal, diperlukan software yang memiliki kemampuan mendukung proses desain dengan baik.

Corel Draw adalah editor grafik vektor yang dapat digunakan untuk membuat gambar visual.[7]

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa adalah desain grafis.[8]

Desain grafis adalah bidang yang dapat dikerjakan dengan berbagai macam perangkat lunak, tergantung pada jenis karya visual yang ingin dibuat serta kebutuhan pengguna. Namun, dalam kegiatan pelatihan ini, penggunaan perangkat lunak difokuskan pada Corel DRAW sebagai media utama.

Pemaparan materi tentang ilmu desain grafis lalu dilanjutkan dengan mempraktekkannya di komputer yang tersedia di Lab. Hasil dari kegiatan ini adalah memberikan wawasan ilmu tentang desain grafis menggunakan aplikasi Corel Draw. Dalam kegiatan ini, penulis memilih Corel Draw sebagai media aplikasi untuk membuat sebuah karya.

CorelDRAW merupakan perangkat lunak pengolah gambar berbasis vektor, yang artinya hasil desainnya dibentuk dari garis dan kurva matematis, bukan dari kumpulan piksel. Keunggulan ini membuat gambar tetap jernih dan tidak mengalami penurunan kualitas saat diperbesar.

Menurut pendapat Budiarta dan Sila, CorelDRAW sangat tepat digunakan untuk merancang berbagai karya visual seperti logo, poster, maupun media informasi lainnya. Karena kemudahan akses, kelengkapan fitur, dan fleksibilitasnya dalam proses desain, CorelDRAW dipilih dalam pelatihan ini untuk membantu peserta meningkatkan keterampilan desain grafis , terutama dalam menciptakan karya visual yang efektif dan menarik untuk m

CorelDraw yang memiliki kelebihan mudah digunakan dan memiliki banyak fitur juga alat, sehingga media ini cocok digunakan untuk pemula sebagai Latihan dasar dalam membuat sebuah desain grafis.[9]

Pemaparan materi tentang ilmu desain grafis lalu dilanjutkan dengan mempraktekkannya di komputer yang tersedia di Lab. Hasil dari kegiatan ini adalah memberikan wawasan ilmu tentang desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW. Dalam kegiatan ini, penulis memilih CorelDraw sebagai media aplikasi untuk membuat sebuah karya.

Cara membuat media poster cukup mudah, apalagi dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi dan informasi, membuat media poster sebagai bahan dalam pembelajaran dapat terealisasikan dengan baik. Salah satu aplikasi yang berkembang adalah aplikasi Corel DRAW.[10]

Perkembangan teknologi dan informasi telah memberikan kemudahan dalam membuat media poster, khususnya di bidang Pendidikan di SMK 1 Ibrahimy. Melalui berbagai aplikasi desain grafis seperti CorelDRAW, baik pendidik maupun pelajar dapat dengan mudah membuat poster pembelajaran yang menarik dan efisien. CorelDRAW sendiri merupakan aplikasi desain grafis berbasis vector yang terkenal, karena menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna menghasilkan karya desain secara profesional namun tetap userfriendly, sehingga mendukung terciptanya media visual yang inovatif dan menarik.



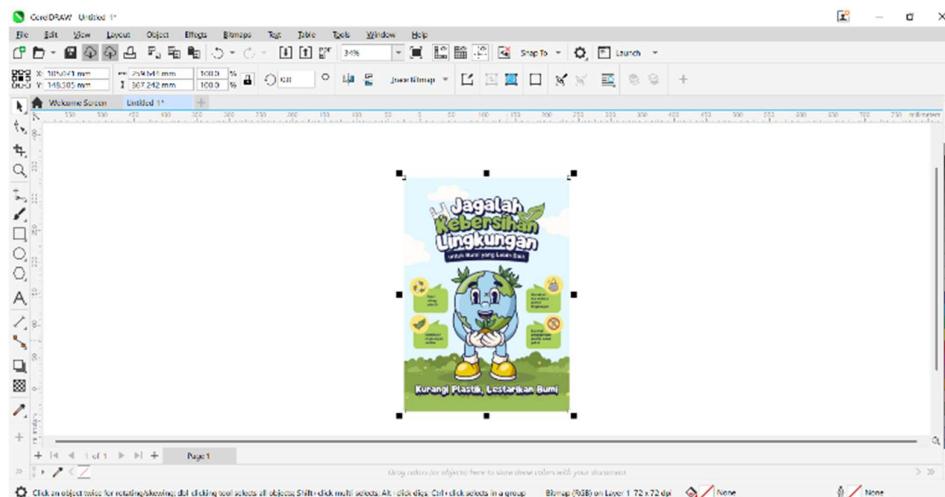
**Gambar 1.** Penulis memberikan arahan kepada siswa

Pada kesempatan kali ini akan dilakukan transfer pengetahuan berupa penguasaan ketrampilan desain grafis menggunakan CorelDRAW.[11]

Pada tahap awal, penulis melakukan survei untuk mengetahui Tingkat pemahaman siswa terhadap desain grafis dan penggunaan aplikasi CorelDRAW. Hasil survei menunjukkan bahwa meskipun Sebagian besar siswa telah memiliki pengetahuan dasar tentang desain grafis, namun pemahaman siswa terhadap aplikasi CorelDRAW masih

sangat terbatas. Temuan ini menjadi penyusunan dasar dalam penyusunan strategi pelatihan agar lebih terarah dan sesuai dengan kondisi peserta.

Sebagai tindak lanjut penulis pengabdian memberikan materi pengantar mengenai prinsip-prinsip dasar desain grafis, dilanjutkan dengan sesi pelatihan penggunaan CorelDRAW secara bertahap. Materi disampaikan dengan penjelasan melalui power point agar



siswa dapat langsung mempraktekkan cara pembuatan poster dalam aplikasi CorelDRAW.

**Gambar 2.** Hasil karya salah satu siswa membuat poster

Poster “Jagalah Kebersihan lingkungan” dibuat melalui rangkaian tahap mulai dari penentuan konsep bertema ajakan pelestarian bumi, penyusunan pesan singkat seperti pentingnya daur ulang plastik dan penggunaan tas ramah lingkungan, desain fisual yang menampilkan tokoh bumi yang bersahabat serta symbol-simbol pendukung, pemilihan warna dan huruf yang menarik serta mudah dibaca yang dibuat oleh salah satu siswa, pemanfaatan perangkat lunak desain grafis seperti Canva atau Illustrator, hingga proses akhir berupa peninjauan untuk memastikan pesan disampaikan secara efektif dan menarik perhatian.

Tujuan pelatihan ini adalah untuk memberikan siswa keterampilan yang baru khususnya dalam desain grafis, sehingga siswa dapat memunculkan ide-ide kreatif dalam bentuk poster yang sangat bagus. Diharapkan bahwa pelatihan ini akan membantu siswa memperoleh keterampilan teknis dalam pembuatan desain grafis dengan menggunakan aplikasi CorelDraw.



**Gambar 3. Kondisi siswa saat pemaparan materi**

Selama pelatihan, siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang tinggi. Tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berdiskusi secara aktif dengan instruktur mengenai penggunaan fitur-fitur dalam Corel DRAW. Proses ini membangun pemahaman lebih mendalam serta memperkuat keterampilan teknis siswa dalam menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan.

Penilaian terhadap kepuasan siswa dalam pelatihan diperoleh melalui pengisian angket yang terdiri atas 10 butir pernyataan. Setiap peserta diminta memberikan penilaian terhadap berbagai aspek pelatihan menggunakan skala likert lima poin. Yaitu: sangat puas, puas, cukup puas, kurang puas, dan tidak puas. Table dibawah ini menyajikan hasil pengisian angket oleh peserta pada kegiatan pelatihan, berikut rekapitulasi hasil angket kepuasan siswa saat pelatihan:

No	Pernyataan	Sangat Puas	Puas	Cukup Puas	Kurang Puas	Tidak Puas
1	Materi pelatihan mudah dipahami	✓				

2	Penyampaian materi oleh pemateri jelas dan menarik			✓		
3	Waktu pelatihan sesuai dan cukup					✓
4	Fasilitas dan sarana pelatihan memadai			✓		
5	Pendampingan selama pelatihan berjalan dengan baik				✓	
6	Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi		✓			
7	Siswa merasa mendapatkan pengetahuan atau keterampilan baru	✓				
8	Siswa merasa lebih percaya diri menggunakan CorelDRAW setelah pelatihan		✓			
9	Suasana pelatihan nyaman dan mendukung proses belajar		✓			
10	Secara keseluruhan, siswa puas dengan pelatihan ini			✓		

Berdasarkan table diatas, mayoritas siswa menunjukkan tingkat kepuasan yang positif terhadap berbagai komponen pelatihan. Pernyataan yang memperoleh penilaian “Sangat puas” mencakup kemudahan memahami materi (P1) serta perolehan pengetahuan dan keterampilan baru (P7), yang mengindikasikan bahwa konten pelatihan dianggap relevan dan bermanfaat dalam meningkatkan kompetensi peserta.

Meskipun demikian, terdapat beberapa cacatan penting yang perlu diperhatikan, antara lain aspek waktu pelatihan (P3) yang mendapat merespons “Tidak puas” serta pendampingan selama kegiatan berlangsung (P5) yang dinilai “kurang puas”. Temuan ini mencerminkan bahwa aspek durasi kegiatan dan keterlibatan pendamping masih memerlukan perbaikan untuk meningkatkan efektifitas pelatihan secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, hasil angket memperlihatkan bahwa pelatihan sudah berjalan cukup baik dan berhasil memberikan pengalaman belajar yang konstruktif. siswa merasa

terbantu dalam memperoleh pengetahuan baru serta mengalami peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis Corel DRAW. Meski demikian, beberapa aspek teknik tertentu perlu ditinjau ulang guna meningkatkan mutu pelatihan di masa mendatang.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan dasar desain grafis dengan menggunakan aplikasi CorelDRAW di SMK 1 Ibrahimy Sukorejo memberikan dampak positif dalam meningkatkan wawasan dan keterampilan siswa di bidang desain grafis. Para peserta tidak hanya memahami konsep secara teori, tetapi juga mampu menerapkannya secara langsung melalui pembuatan berbagai karya seperti logo, poster, dan pamflet.

Tingginya partisipasi dan semangat siswa menunjukkan bahwa program ini telah dilaksanakan secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain memberikan kemampuan teknis, pelatihan ini juga mampu menumbuhkan kreativitas serta membangun kepercayaan diri siswa dalam menghasilkan desain visual yang menarik.

- Pengembangan Pelatihan: Sekolah diharapkan dapat mengadakan pelatihan lanjutan dengan cakupan materi yang lebih kompleks, seperti teknik desain lanjutan dan pemanfaatan fitur-fitur profesional di CorelDRAW.
- Penerapan dalam Kegiatan Sekolah: Keterampilan desain grafis sebaiknya dimasukkan dalam kegiatan ekstrakurikuler atau dijadikan bagian dari mata pelajaran, guna mendorong pengembangan minat dan bakat siswa secara berkelanjutan.
- Penyediaan Sarana yang Memadai: Perlu adanya peningkatan sarana dan prasarana, seperti perangkat komputer serta software pendukung yang memadai agar kegiatan belajar desain grafis berjalan lebih efektif.
- Kemitraan dengan Dunia Industri: Dianjurkan agar sekolah menjalin kerja sama dengan praktisi desain atau pelaku industri kreatif guna memberikan pengalaman nyata dan wawasan industri kepada para siswa.

## DAFTAR REFERENSI

- [1] S. Informasi, “Jurnal Advance Research Informatika WEB DI SMK KHAMS ASEMBAGUS MENGGUNAKAN PHP,” vol. 1, no. Juni, pp. 8–15, 2023.

- [2] “DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA UNGKAP PERIKLANAN.”
- [3] L. Refnitasari, H. W. Cahyaka, N. Frida D.B.P., 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: 10.31284/j.jpp-iptek.2023.v7i1.3763.
- [4] “Penggunaan Media Poster Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.”
- [5] M. Ubaidillah, A. Widiasmara, and M. A. Sudrajat, “Pelatihan corel draw untuk pengembangan soft skill siswa SMKN 2 Kota Madiun,” *Penamas J. Community Serv.*, vol. 3, no. 1, pp. 43–50, Jun. 2023, doi: 10.53088/penamas.v3i1.680.
- [6] A. Irvanti Widyana and H. Dwi Waluyanto, “PENGEMBANGAN KREATIVITAS DESAINER MELALUI APLIKASI GRAFIS DALAM PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL.”
- [7] I. Gusti *et al.*, “PEMANFAATAN APLIKASI CORELDRAW SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA KULIAH DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA UNDIKSHA,” *J. Pendidik. Seni Rupa Undiksha*, vol. 12, no. 2, pp. 115–128, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/index>
- [8] P. Studi, T. Mekatronika, and U. M. Bakti, “Abdi Makarti Vol. 3 No. 1 – April 2024,” vol. 3, no. 1, pp. 17–24, 2024.
- [9] S. K. Tangerang, A. P. Siswirawan, A. P. Yoani, A. Y. Pradikta, and H. Oktavia, “PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN COREL DRAW PADA,” vol. 2, no. 2, pp. 52–56, 2023.
- [10] Z. R. Khaerunnisa, Liliana Muliasti, “Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia,” *Pros. Samasta*, pp. 1–29, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/363-372/8334>
- [11] “PELATIHAN DESAIN GRAFIS CORELDRAW MENINGKATKAN KREATIVITAS KARANG TARUNA PEMUDA MANDIRI KELURAHAN REJOMULYO.”