

## **Pelatihan Aplikasi CorelDRAW Siswa SMK Cakra Kusuma Desa Rejoagung Kecamatan Ngoro Kabupaten Jombang**

Aisyah Indah Wulandari Putri<sup>1</sup>, Eka Yuniar<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Sistem Informasi,<sup>1,2</sup> STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Eka Yuniar

E-mail: eka@stimata.ac.id

### **Abstrak**

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu : untuk memberikan pelatihan mengenai aplikasi desain grafis dengan menggunakan aplikasi CorelDRAW yang di mana sekarang seseorang diharapkan mempunyai soft skill dalam bidang apapun. Pelatihan ini di adakan di SMK Cakra Kusuma yang berada di kabupaten jombang. Pelatihan ini di harapkan bisa membantu para siswa – siswi SMK Cakra Kusuma dengan bidang keahlian multimedia mendapatkan bekal untuk terjun ke dunia industri dan bisa menggunakan aplikasi CorelDraw. Metode pengabdian kepada masyarakat berbasis pelatihan, memberikan materi ceramah secara langsung materi tentang tools – tool yang ada di aplikasi CorelDraw dan juga melakukan praktikum membuat logo stempel dan sertifikat sebuah instansi atau perusahaan. Hasil pelatihan ini berdasarkan angket yang disebar kepada peserta menunjukkan bahwa 77% siswa sudah mengetahui apa itu CorelDRAW namun untuk menggunakan aplikasi desain grafis masih jarang atau masih sesekali memakai.

**Kata kunci** – coreldraw, multimedia, pelatihan, jombang, smk

### **Abstract**

*The purpose of this community service activity is: to provide training on graphic design applications using the CorelDRAW application where now a person is expected to have soft skills in any field. This training was held at the Cakra Kusuma Vocational School in Jombang Regency. It is hoped that this training will help Cakra Kusuma Vocational High School students with multimedia expertise get the supplies to enter the industrial world and be able to use the CorelDraw application. The method of community service is based on training, giving lectures directly on the tools in the CorelDraw application and also doing practical work on making stamp logos and certificates for an agency or company. The results of this training based on a questionnaire distributed to participants showed that 77% of students already knew what CorelDRAW was but to use graphic design applications they rarely or occasionally used it.*

**Keywords** – coreldraw, multimedia, training, jombang, smk

## **PENDAHULUAN**

Pengabdian Mahasiswa kepada Masyarakat (PMKM) merupakan salah satu mata kuliah wajib Program Studi Sistem Informasi di STMIK Pradnya Paramita (STIMATA) Malang. PMKM merupakan kegiatan pengabdian mahasiswa kepada masyarakat secara langsung untuk membantu dan memberi ilmu yang kita punya kepada masyarakat. Adanya PMKM memberikan kesempatan kepada mahasiswa mengenai proses belajar dengan harapan agar mahasiswa mampu memahami, mengetahui kondisi objektif pada masyarakat sekitar, menambah wawasan baru yang diperoleh dari tempat PMKM serta

dapat mengimplementasikan ilmu yang didapatkan selama di perguruan tinggi untuk diterapkan di tempat PMKM sesuai bidangnya.

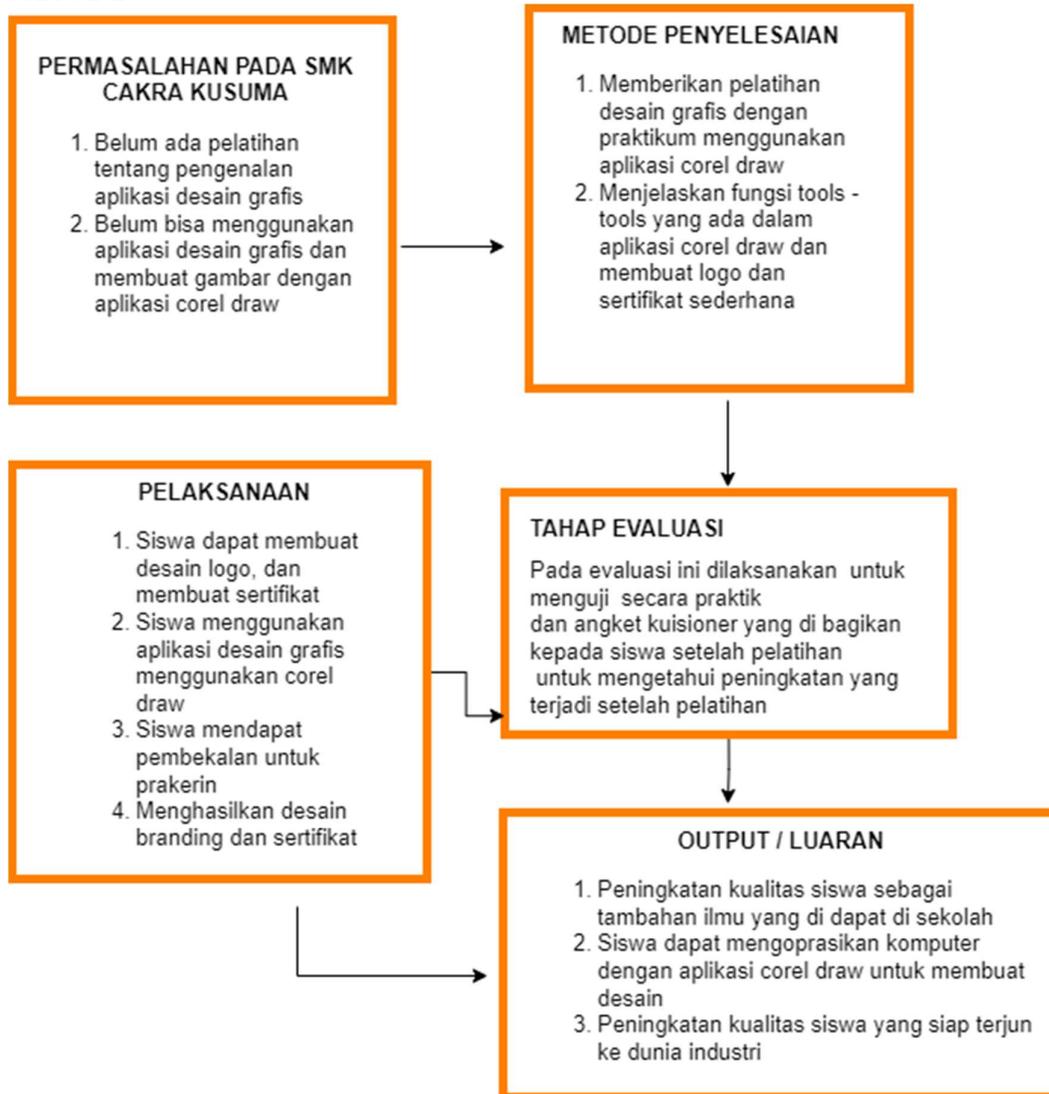
Mempunyai soft skill atau keahlian itu sangat dibutuhkan seseorang baik untuk dunia kerja ataupun pendidikan. Adapun dibidang pendidikan yang di haruskan mempunyai soft skill yaitu di SMK. Siswa SMK di tuntut untuk mempunyai soft skill yang digunakan untuk di implementasi di dunia kerja atau pun praktik kerja industri. Kemahiran dalam menggunakan aplikasi desain grafis untuk membuat projek sangat perlu. Apalagi pada siswa SMK dengan keahlian multimedia. Kami memilih SMK Cakra Kusuma sebagai tempat pelaksanaan PMKM. SMK Cakra Kusuma merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang berbeda di wilayah Kecamatan Ngoro Kabupaten Jombang, tepatnya di Desa Rejoagung. . SMK Cakra hanya memiliki satu jurusan atau Bidang Keahlian yaitu Multimedia. SMK Cakra kusuma merupakan salah satu unit pendidikan di bawah naungan Yayasan Sunan Pekik. Mayoritas hampir separuh siswa dari SMK Cakra Kusuma adalah santri. Karena letak SMK Cakra Kusuma sendiri berlokasi di pedesaan maka jarang dan mungkin masih sangat jauh tertinggal dari kota. yang mungkin cara pembelajaran dan pengajarannya pun sangat berbeda.

Kami melakukan observasi di SMK Cakra Kusuma dengan melakukan wawancara kepada Kepala Sekolah dan juga Ketua Jurusan di sana bahwa tingkat kemahiran siswa dalam menguasai aplikasi desain grafis sangat minim termasuk juga menggunakan aplikasi CorelDRAW memberikan sedikit permasalahan kepada siswa untuk melakukan praktik kerja industri (prakerin) . Akibatnya siswa akan merasa kesulitan saat menghadapi dunia kerja tanpa adanya soft skill. Pengenalan aplikasi desain grafis ini yang di harapkan oleh pihak lembaga pendidikan untuk mempermudah siswa melakukan praktik kerja industri. SMK Cakra Kusuma memiliki bidang keahlian multimedia yang sebagian besar jika melakukan (prakrin) akan ditempatkan di percetakan, studio foto, dll yang mengharuskan mereka memiliki skill desain. Untuk itu pengabdian ini bertujuan untuk membantu siswa untuk menguasai satu aplikasi desain grafis sebagai bekal untuk terjun di dunia industri.

Yang kita ajarkan dalam pelatihan ini adalah penjelasan mengenai apa saja tools yang ada dalam aplikasi CorelDRAW kemudian mengajarkan cara membuat logo dan sertifikat sederhana menggunakan tools yang ada dalam aplikasi CorelDRAW. Kemudian kita juga memberikan sedikit pertanyaan riview tentang materi yang telah di sampaikan mengenai beberapa nama dan fungsi dari tools yang ada dalam aplikasi CorelDRAW.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, metode pendampingan secara komprehensif dapat meningkatkan, keterampilan desain grafis para siswa kelas XII SMK PGRI Banyuputih Situbondo kurang optimal, pada umumnya siswa hanya dapat membuat objek dasar, memberi warna atau background hasilnya masih ada yang kurang rapi. Siswa belum bisa menambahkan teks, mengatur jenis, ukuran dan warna huruf serta meletakkan diposisi yang diinginkan. Hal ini menunjukkan keterampilan desain grafis siswa dalam menggunakan aplikasi corel draw X7cukup rendah dan membutuhkan latihan-latihan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan desain grafis mereka [1].

## METODE



Gambar 1  
Kerangka Kerja

Dari hasil observasi yang telah kami lakukan kami menemukan permasalahan yang ada pada SMK Cakra Kusuma yaitu belum adanya pelatihan tentang pengenalan aplikasi desain grafis kemudian siswa belum bisa menggunakan aplikasi desain grafis atau membuat gambar dengan aplikasi CorelDRAW. Setelah kami menemukan masalah yang ada kami memberikan solusi yang di sepakati bersama dengan pihak sekolah maupun kami pihak penyelenggara untuk mengenalkan aplikasi desain grafis menggunakan CorelDRAW kepada siswa. Dengan menggunakan metode praktikum dan juga menjelaskan fungsi tools – tools yang ada pada aplikasi CorelDRAW untuk membuat logo dan sertifikat. Dari pelaksanaan pelatihan siswa dapat membuat desain logo dan sertifikat dan siswa dapat menggunakan aplikasi CorelDRAW dalam pelatihan ini siswa juga mendapatkan pembekalan untuk prakerin. Evaluasi dari pelaksanaan yaitu menguji secara praktik dan angket kuesioner yang dibagikan kepada siswa setelah pelatihan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi setelah pelatihan. Output atau luaran dari

pelatihan ini dapat meningkatkan kualitas siswa sebagai tambahan ilmu yang di dapat di sekolah. Siswa juga dapat mengoperasikan komputer dengan aplikasi CorelDRAW untuk membuat desain dan juga meningkatkan kualitas siswa yang siap terjun ke dunia industri.

## **INDIKATOR**

Indikator untuk mengetahui seberapa besar peningkatan atau dampak setelah kami melakukan pelatihan kepada siswa. Kami memberikan angket kuesioner kepada 20 siswa untuk mengetahui wawasan mereka terhadap aplikasi CorelDRAW dan juga penilaian terhadap pelatihan yang telah dilakukan. Pertanyaan yang diberikan dalam kuesioner terdapat 2 bagian pertanyaan bagian pertanyaan bagian pertama adalah wawasan siswa meliputi apakah mereka mengetahui aplikasi atau software desain grafis. Apakah mereka setuju jika diadakannya pelatihan untuk mengenal aplikasi desain grafis dengan pertanyaan bertipe pilihan ganda. Dalam pertanyaan bertipe skala likert dengan pilihan nilai berapa 1 – 5 dari tidak mengerti dan mengerti apakah mereka mengetahui apa itu CorelDRAW. Kemudian pertanyaan pilihan ganda yang menanyakan apakah mereka sudah pernah menggunakan aplikasi CorelDRAW dan juga apakah mereka sudah pernah menggunakan aplikasi desain grafis seperti (Photoshop, AI, CorelDRAW dan aplikasi lainnya).

Pada pertanyaan bertipe skala linier bagian kedua yaitu pendapat para siswa mengenai apakah dengan adanya pelatihan ini dapat membantu mereka dalam menguasai desain grafis dengan memberikan berapa nilai 1 – 5 dari tidak membantu hingga sangat membantu. Kemudian apakah materi yang diberikan dalam pelatihan sudah mendukung siswa dalam menguasai aplikasi CorelDRAW. Mereka di harap memberikan nilai kepada apakah pelatihan yang diberikan pemateri mudah dimengerti dan juga apakah mereka setuju jika diadakan kembali pelatihan yang seperti ini lagi. Dari semua nilai yang diberikan para siswa dalam angket tadi akan dijadikan indikator dalam pelatihan ini.

<b>No.</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Pilihan Jawaban</b>
1.	Apakah anda mengetahui apa itu aplikasi/software desain grafis ?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tidak, saya tidak tahu</li><li>• Mengetahui beberapa</li><li>• Hanya pernah mendengar istilahnya saja</li><li>• Ya, saya mengetahuinya</li></ul>
2.	Apakah anda setuju jika di adakan pelatihan untuk mengenal aplikasi desain grafis ?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tidak</li><li>• Mungkin</li><li>• Ya</li></ul>
3	Apakah anda sudah mengetahui apa itu corel draw ?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pilihan angka tidak mengerti dan mengerti dari 1 sampai 5</li></ul>
4	Apakah anda sudah pernah menggunakan aplikasi corel draw ?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tidak</li><li>• Mungkin</li><li>• Ya</li></ul>
5	Apakah anda sudah pernah menggunakan aplikasi desain grafis ? (Photoshop, AI, Coreldraw, dll)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tidak pernah sama sekali</li><li>• Pernah menggunakan sekali</li><li>• Ya, sering menggunakan</li></ul>

6	Apakah dengan adanya pelatihan ini dapat membantu anda dalam menguasai aplikasi desain grafis ?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pilihan angka tidak membantu dan sangat membantu dari 1 sampai 5</li></ul>
7	Apakah materi yang diberikan dalam pelatihan sudah mendukung anda untuk menguasai aplikasi corel draw ?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pilihan angka tidak mendukung dan sangat mendukung dari 1 sampai 5</li></ul>
8	Apakah Anda merasa kesulitan dalam pelatihan?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pilihan angka tidak mendukung dan sangat mendukung dari 1 sampai 5</li></ul>
9	Dengan adanya praktik langsung menggunakan aplikasi corel draw apakah mendukung anda dalam menguasai aplikasi corel draw ?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pilihan angka tidak mendukung dan sangat mendukung dari 1 sampai 5</li></ul>
10	Apakah pelatihan yang sudah diberikan oleh pemateri mudah anda mengerti ?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pilihan angka tidak dan ya dari 1 sampai 5</li></ul>
11	Apakah anda setuju jika diadakan pelatihan seperti ini lagi?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tidak setuju</li><li>• Setuju</li></ul>

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan pengabdian ini adalah menggunakan metode pelatihan praktikum secara langsung dan juga ceramah. Pelatihan yang diberikan adalah pelatihan pengenalan aplikasi desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW. Dalam pelatihan ini siswa diharapkan dapat mengenal dasar – dasar aplikasi CorelDRAW seperti mengetahui fungsi tools yang ada dalam aplikasi CorelDRAW kemudian cara menggunakan tools yang ada dalam CorelDRAW untuk membuat sebuah proyek. Proyek yang dibuat oleh para siswa dalam pelatihan ini adalah membuat logo atau branding dan membuat sertifikat sederhana. Pelaksanaan pelatihan ini satu hari dan lama pelaksanaan pelatihan yaitu 3 jam. Respons dari para siswa sangat antusias untuk mengikuti pelatihan ini namun masih banyak siswa yang malu untuk bertanya untuk itu pemateri memberikan reward untuk siswa yang membuat proyek desain yang bagus kemudian di akhir sesi pemateri juga mengajak para siswa untuk bermain game yang nantinya para siswa harus menjawab pertanyaan yang diberikan pemateri sesuai dengan materi yang disampaikan saat pelatihan.

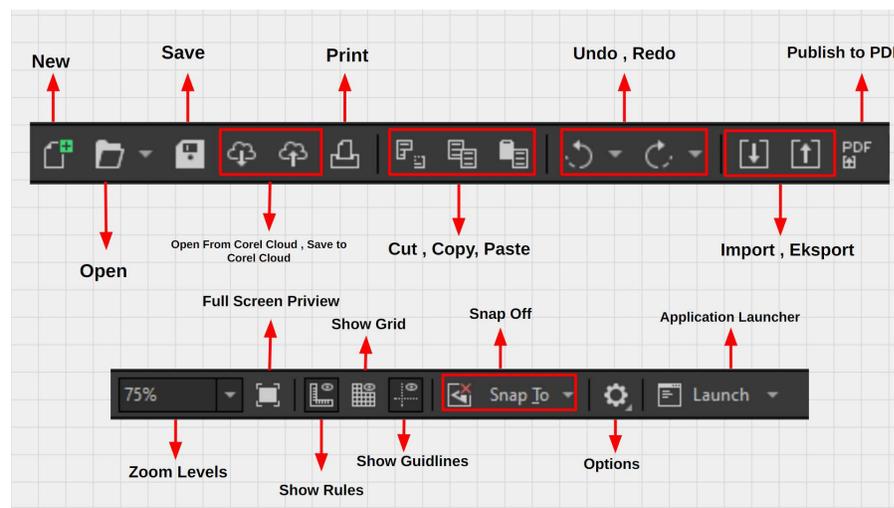


Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan



Gambar 3. Tampilan awal materi

Tampilan awal dari materi pengenalan CorelDRAW



Gambar 4. Materi penjelasan tools pada coreldraw

Penjelasan tentang nama dan fungsi – fungsi tools yang ada dalam CorelDRAW seperti kegunaan new adalah untuk membuat lembar kerja baru dan save untuk menyimpan projek.



Gambar 5. Materi praktikum membuat logo

Contoh logo untuk praktik pembuatan logo atau branding sederhana dengan membuat stempel perusahaan.



Gambar 6. Materi praktikum membuat sertifikat

Setelah pembuatan logo stempel maka siswa diharapkan membuat sertifikat sederhana dengan mencantumkan stempel yang sudah dibuat pada kolom tanda tangan.

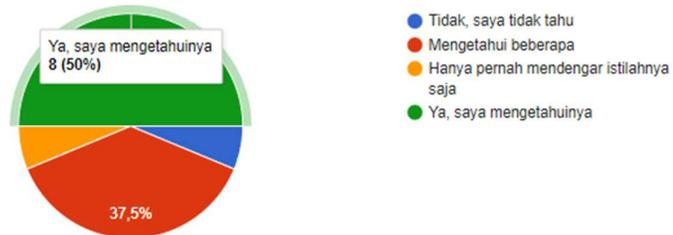
Hasil Kuesioner menjelaskan bahwa proses pelatihan berjalan dengan lancar dibuktikan dengan dibuktikan dengan 16 dari 20 jumlah siswa yang mengisi angket kuesioner yang dibagikan bahwa dalam pengetahuan dasar 53% yang mengetahui apa itu aplikasi desain grafis, dan 86,7% setuju untuk adakannya pelatihan mengenal aplikasi desain grafis. dalam angket yang telah dibagikan bahwa hampir separuh dari semua siswa di SMK Cakra Kusuma masih belum sepenuhnya mengetahui aplikasi desain grafis dan cara penggunaannya terutama aplikasi CorelDRAW. mereka beranggapan dengan adanya pelatihan ini bisa membantu mereka untuk menguasai aplikasi desain grafis dengan materi dan praktik langsung yang dilakukan pada saat pelatihan mereka mudah mengerti tentang materi yang disampaikan

Hasil jawaban angket kuesioner dari Pertanyaan pengetahuan dasar mengenai aplikasi CorelDRAW.

Apakah anda mengetahui apa itu aplikasi/software desain grafis ?



16 jawaban

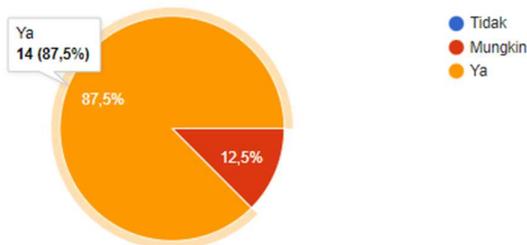


Gambar 7. Hasil Pertanyaan pengetahuan aplikasi desain grafis

Dari 16 jawaban terdapat 50% siswa yang mengetahui apa itu aplikasi CorelDRAW.

Apakah anda setuju jika di adakan pelatihan untuk mengenal aplikasi desain grafis ?

16 jawaban

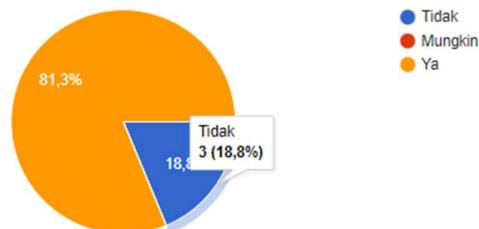


Gambar 8. Persetujuan jika di adakan pelatihan mengenal aplikasi desain grafis

Terdapat 87,5% siswa yang setuju jika diadakan pelatihan untuk mengenal aplikasi Aplikasi desain grafis.

Apakah anda sudah pernah menggunakan aplikasi corel draw ?

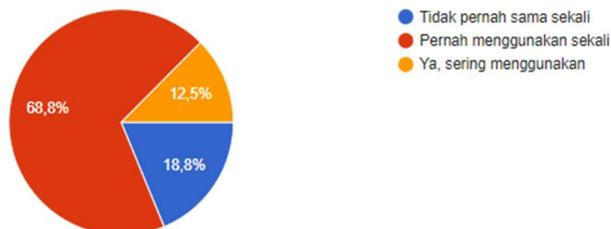
16 jawaban



Gambar 9. Hasil pertanyaan apakah siswa sudah pernah menggunakan aplikasi CorelDRAW

Dari persentase hampir semua dari siswa ternyata sudah pernah menggunakan aplikasi CorelDRAW.

Apakah anda sudah pernah menggunakan aplikasi desain grafis ? (Photoshop, AI, Coreldraw, dll)  
16 jawaban



Gambar 10. Hasil dari pertanyaan apakah siswa pernah menggunakan aplikasi (Photoshop,AI,CorelDRAW)

Jawaban dari pertanyaan apakah para siswa sudah pernah menggunakan aplikasi desain grafis seperti (Photoshop,AI,CorelDRAW) ternyata para siswa hanya pernah menggunakan sesekali aplikasi tersebut.

No.	Pertanyaan	Hasil Jawaban	Persentase
1.	Apakah anda mengetahui apa itu aplikasi/software desain grafis ?	• Tidak, saya tidak tahu	• 6,3%
		• Mengetahui beberapa	• 37,5%
		• Hanya pernah mendengar istilahnya saja	• 6,3%
		• Ya, saya mengetahuinya	• 50%
2.	Apakah anda setuju jika di adakan pelatihan untuk mengenal aplikasi desain grafis ?	• Tidak	• 0%
		• Mungkin	• 12,5%
		• Ya	• 87,5%
3.	Apakah anda sudah mengetahui apa itu corel draw ?	• Pilihan 1	• 6,3%
		• Pilihan 2	• 6,3%
		• Pilihan 3	• 56%
		• Pilihan 4	• 12,5%
		• Pilihan 5	• 18,8%
4.	Apakah anda sudah pernah menggunakan aplikasi corel draw ?	• Tidak	• 18,8%
		• Mungkin	• 0%
		• Ya	• 81,3%
5.	Apakah anda sudah pernah menggunakan aplikasi desain grafis ? (Photoshop, AI, Coreldraw, dll)	• Tidak pernah sama sekali	• 18,8%
		• Pernah menggunakan sekali	• 68,8%
		• Ya, sering menggunakan	• 12,5%
6.	Apakah dengan adanya pelatihan ini dapat membantu anda dalam menguasai aplikasi desain grafis ?	• Pilihan 1	• 0%
		• Pilihan 2	• 0%
		• Pilihan 3	• 25%

No.	Pertanyaan	Hasil Jawaban	Persentase
		• Pilihan 4	• 25%
		• Pilihan 5	• 50%
7.	Apakah materi yang diberikan dalam pelatihan sudah mendukung anda untuk menguasai aplikasi corel draw ?	• Pilihan 1	• 0%
		• Pilihan 2	• 12,5%
		• Pilihan 3	• 18,8%
		• Pilihan 4	• 37,5%
		• Pilihan 5	• 31,3%
8.	Apakah anda merasa kesulitan dalam pelatihan?	• Pilihan 1	• 0%
		• Pilihan 2	• 25%
		• Pilihan 3	• 56%
		• Pilihan 4	• 18,8%
		• Pilihan 5	• 0%
9.	Dengan adanya praktik langsung menggunakan aplikasi corel draw apakah mendukung anda dalam menguasai aplikasi corel draw ?	• Pilihan 1	• 0%
		• Pilihan 2	• 12,5%
		• Pilihan 3	• 31,3%
		• Pilihan 4	• 25%
		• Pilihan 5	• 31,3%
10.	Apakah pelatihan yang sudah diberikan oleh pemateri mudah anda mengerti ?	• Pilihan 1	• 0%
		• Pilihan 2	• 6,3%
		• Pilihan 3	• 18,8%
		• Pilihan 4	• 56,3%
		• Pilihan 5	• 18,8%
11.	Apakah anda setuju jika diadakan pelatihan seperti ini lagi?	• Pilihan 1	• 0%
		• Pilihan 2	• 6,3%
		• Pilihan 3	• 18,8%
		• Pilihan 4	• 25%
		• Pilihan 5	• 50%

Rata – Rata dari jawaban yang memilih iya dalam pertanyaan pengetahuan dasar mengenai aplikasi CorelDRAW adalah sekitar 77%, dan Rata – Rata yang memilih jawaban pilihan 5 pada pertanyaan mengenai pelatihan aplikasi CorelDRAW adalah sekitar 30%

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil rata-rata angket 77% siswa sudah mengetahui apa itu CorelDRAW namun untuk menggunakan aplikasi desain grafis masih jarang atau masih sesekali memakai. Dapat di simpulkan dalam persentase tersebut bahwa mereka hanya sekedar mengetahui apa itu aplikasi CorelDRAW namun tidak secara mendalam karena dijelaskan pada presentase penggunaan aplikasi desain grafis pun mereka jarang menggunakan.

Dan berdasarkan hasil angket tersebut juga sebesar 87,5% siswa menyetujui bahwa dilakukan kegiatan pelatihan lagi di masa yang akan datang karena masih jarang atau belum pernah dilakukan pelatihan seperti ini melihat dari persentase mengenai pelatihan aplikasi CorelDraw.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada seluruh pihak terutama SMK Cakra Kusuma Jombang, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan pengabdian.

### **Daftar Pustaka**

- Budiarto, S. P. (2019). Pelatihan Desain Grafis dan Multimediadi Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik IndonesiaBanyuputih Situbondo. JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat), 301-314.
- Lisawita, L. L. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. DINAMISA - Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 231-235.
- Mayang Sari, A. R. (2019). PELATIHAN DESIGN GRAFIS CORELDRAW X4 SEBAGAI PENUNJANG. Jurnal Pengabdian, 34-38.
- Mhuhammad Khaerudin, R. (2022). Pelatihan CorelDrawPada SantriYayasan Yatim Piatu dan Dhuafa Al-Ikhlas Bekasi. Journal of Computer Science Contributions (JuCoSCo), 45-56.
- Muhammad Kris Yuan Hidayatulloh, M. H. (2021). Pendampingan Belajar Desain Grafis bagi Generasi Zmelalui Aplikasi Corel DrawdiDesa Bandarkedungmulyo. INFORMATIKA: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT, 7-10.
- Rais, I. A. (2018). Peningkatan Ketrampilan Multimedia CorelDrawDi SMK Assalafiyah kota Tegal. Jurnal Abdimas PHB, 55-61.
- Robi Yanto, H. D. (2022). PELATIHAN APLIKASI CORELDRAW DALAM PENINGKATAN HARDSKILL SISWA MENGHADAPAI DUNIA KERJA. RESWARA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 129-134.
- Saifur Rohman Cholil, N. H. (2019). PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBUAT DESAIN GRAFIS DENGAN COREL DRAW PADA SISWA MA AL-WATHONIYAH SEMARANG. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat TEMATIK, 1-5.
- Wahyudi Harianto, A. S. (2020). PELATIHAN COREL DRAW UNTUK PERANGKAT DESA . JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT, 1-4.