JURNAL LINTAS KARSA
Vol. 03 No. 01 November 2026, hlmn. 33-40
https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/lintaskarsa
e-ISSN: 3123-3996 (online)



Pelatihan CorelDRAW kepada Siswa Kelas X DKV SMK Ibrahmy 1 Sukorejo dalam Pembuatan Flyer

Zaehol Fatah[1], Muhammad Masrura[2*]

[1,2] Universitas Ibrahimy, Situbondo, Indonesia
*Corresponding author: memasrura91@gmail.com

Diterima: 20-09-2026	*Disetujui:* 23-10-2026	*Dipublikasi:* 30-11-2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi desain grafis menuntut kesiapan sumber daya manusia yang kompeten, terutama di kalangan siswa SMK jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa kelas X DKV SMK Ibrahimy 1 Sukorejo dalam pembuatan flyer menggunakan CorelDRAW. Metode yang digunakan adalah pendekatan demonstrasi langsung (demonstration method) dengan model learning by doing yang meliputi asesmen awal, demonstrasi penggunaan tools dan pembuatan flyer, serta praktik mandiri dengan pendampingan individual. Peserta pelatihan berjumlah 28 siswa. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa sebelum pelatihan hanya 7% siswa yang pernah mengoperasikan CorelDRAW, namun setelah pelatihan seluruh siswa mampu mengenali tools-tools dasar CorelDRAW dan 93% di antaranya berhasil mempraktikkan pembuatan flyer secara mandiri. Pelatihan ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keterampilan teknis siswa DKV di bidang desain grafis vektor serta menjadi bekal awal bagi siswa DKV dalam menghadapi mata pelajaran produktif di SMK.

Kata kunci: CorelDRAW; desain grafis vektor; metode demonstrasi; SMK; Desain Komunikasi Visual.

ABSTRACT

The development of graphic design technology demands the readiness of competent human resources, especially among vocational high school students majoring in Visual Communication Design (DKV). This community service activity aims to enhance the understanding and skills of tenth-grade DKV students at SMK Ibrahimy 1 Sukorejo in creating flyers using CorelDRAW. The method employed is a direct demonstration approach with a learning-by-doing model, including initial assessment, demonstration of tools usage and flyer creation, as well as independent practice with individual mentoring. A total of 28 students participated in this training. The results indicate that before the training, only 7% of students had ever operated CorelDRAW. However, after attending the training, all students were able to recognize the basic tools of CorelDRAW, and 93% successfully practiced creating flyers independently. This activity provides a tangible contribution to improving the technical skills of DKV students in vector graphic design and serves as initial preparation for facing productive subjects in vocational schools.

***Keywords**: CorelDRAW; vector graphic design; demonstration method; vocational school; Visual Communication Design.*

THIS WORK IS LICENSED UNDER A CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION 4.0 INTERNATIONAL LICENSE

PENDAHULUAN

Pada periode digital sekarang, keterampilan merancang grafis menjadi kebutuhan utama sebagai salah satu keterampilan yang dibutuhkan secara luas pada bidang-bidang industri seperti periklanan, dunia cetak, serta sektor multimedia, dan usaha kreatif lainnya (Haryani, 2024). Lembaga pendidikan, terutama pada jenjang SMK, menghadapi tuntutan perkembangan zaman pada era revolusi industri 4.0, seluruh lapisan masyarakat, terlebih generasi muda, diharapkan mampu mengakses informasi dan melakukan kegiatan melalui platform digital, sehingga perlunya peningkatan kompetensi serta keahlian yang didukung oleh pemahaman mendalam tentang desain grafis (Pritandhari & Wibawa, 2021).

SMK Ibrahimy 1 Sukorejo beralamat di wilayah Kecamatan Banyuputih, Kabupaten Situbondo, Provinsi Jawa Timur, adalah satu di antara institusi swasta dengan akreditasi A yang sudah beroperasi sejak 1987. Dari sekian banyak program keahlian yang tersedia, bidang studi DKV termasuk ke dalam program andalan yang menuntut penguasaan piranti lunak desain grafis secara memadai. CorelDRAW merupakan suatu aplikasi yang difungsikan untuk menyunting grafis berbasis vektor yang dimanfaatkan dalam pembuatan ilustrasi dua dimensi seperti logo, brosur, serta kartu undangan, dan berbagai desain vektor berdasarkan garis (Pritandhari & Wibawa, 2021). Keunggulan utama CorelDRAW terletak pada kemudahan pengoperasiannya serta kelengkapan fitur dan perangkat bantu (tools), sehingga aplikasi ini cocok digunakan oleh pemula sebagai latihan dasar dalam membuat desain grafis (Prasetyo et al., 2023).

Merujuk pada temuan survei awal di lokasi pengabdian, diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas X DKV masih minim pengalaman serta wawasan yang memadai tentang perangkat lunak desain grafis berbasis vektor. Berdasarkan data dari 28 siswa yang menjadi target, hanya dua orang (sekitar 7%) yang sebelumnya pernah mencoba mengoperasikan CorelDRAW sebelumnya. Situasi ini menjadi hambatan karena pada kurikulum mata pelajaran produktif DKV, para siswa diwajibkan untuk dapat menciptakan produk desain digital misalnya flyer, poster, dan pamflet, dan media promosi lainnya (Faizah & Fathonah, 2019). Flyer merupakan media informasi cetak yang efektif dan banyak digunakan untuk menyebarluaskan informasi kegiatan atau promosi produk.

Dari hasil identifikasi problematika di atas, program pengabdian ini menetapkan beberapa sasaran. Pertama, menyampaikan pengenalan fundamental tentang CorelDRAW beserta fungsi dan kegunaannya kepada siswa kelas X DKV SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. Kedua, melatih siswa dalam mengenali dan menggunakan tools-tools dasar CorelDRAW untuk pembuatan desain sederhana. Ketiga, mendampingi siswa dalam praktik langsung pembuatan desain flyer sehingga siswa mampu mengoperasikan CorelDRAW secara mandiri. Dengan tercapainya tujuan-tujuan tersebut, para siswa diharapkan memiliki bekal awal yang memadai untuk mengikuti mata pelajaran produktif di bidang desain grafis (Pritandhari & Wibawa, 2021) serta meningkatkan daya saing siswa DKV di dunia kerja.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo pada 30 April 2026, dengan sasaran 28 siswa kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Pelatihan berlangsung selama satu pertemuan dengan durasi tiga jam (180 menit).

Metode yang digunakan adalah demonstrasi langsung (demonstration method) dengan pendekatan learning by doing. Metode ini dipilih karena efektif membantu siswa memahami fungsi perangkat lunak dan menghasilkan karya secara mandiri melalui praktik langsung (Haryani, 2024)..

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

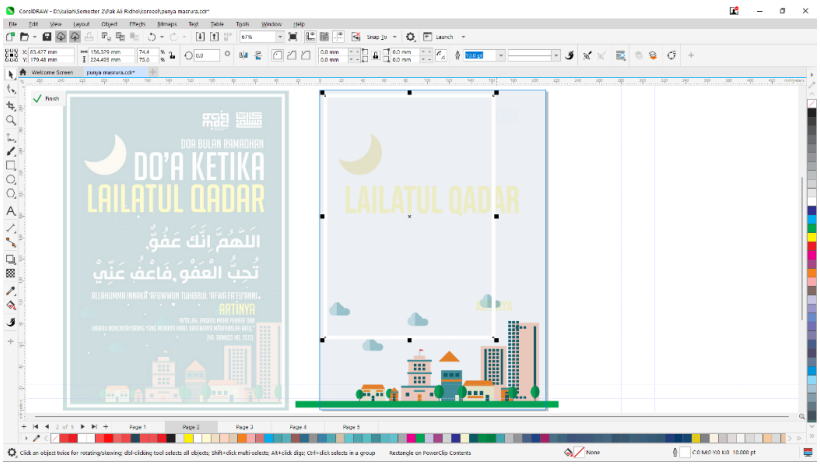
1) Asesmen Awal. Sebelum memulai pemberian materi, dilakukan asesmen untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan pengalaman siswa tentang CorelDRAW. Asesmen dilakukan melalui sesi tanya jawab interaktif dengan pertanyaan: "Apakah di antara kalian pernah mengoperasikan CorelDRAW sebelumnya?" dan "Apa saja yang kalian ketahui tentang desain grafis vektor?" Tujuan tahap ini adalah untuk mengetahui *entry behavior* peserta sehingga materi yang disampaikan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan awal mereka (Pritandhari & Wibawa, 2021).

2) Demonstrasi Pengenalan Tools dan Pembuatan Flyer. Setelah mengetahui tingkat pemahaman awal siswa, pelatih memulai demonstrasi secara langsung menggunakan proyektor. Demonstrasi meliputi: (a) pengenalan antarmuka CorelDRAW (workspace, toolbox, property bar, docker); (b) pengenalan tools dasar yang paling sering digunakan dalam desain (Pick Tool, Shape Tool, Rectangle Tool, Ellipse Tool, dan Polygon Tool); serta (c) demonstrasi pembuatan desain sederhana berupa flyer secara bertahap dari awal hingga akhir. Seluruh demonstrasi dilakukan dengan kecepatan yang terukur agar siswa dapat mengikuti alur setiap langkah.

3) Praktik Mandiri Siswa dengan Pendampingan Individual. Setelah demonstrasi selesai, siswa diminta untuk langsung mempraktikkan sendiri apa yang telah dicontohkan. Siswa membuat desain flyer yang sama seperti yang didemonstrasikan oleh pelatih. Selama sesi praktik, pelatih berkeliling untuk mengamati setiap siswa, dan jika ditemui siswa yang mengalami kesulitan, pelatih langsung menghampiri dan memberikan bantuan secara individual. Pendekatan ini memberikan kemungkinan terjadinya koreksi langsung ketika peserta didik melakukan kekeliruan dalam praktik, sehingga mereka dapat segera mengoreksi tekniknya. Pernyataan ini sejalan dengan hasil penelitian Haryani (2024) bahwa pendampingan individual sangat penting karena peserta sering mengalami kendala teknis seperti kekakuan dalam menggerakkan kursor dan mouse.



Gambar 1. Flowchart Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan



Gambar 2. Proses Desain Flyer pada Software CorelDRAW



Gambar 3. Kegiatan Pelatihan Desain Grafis kepada Siswa DKV

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Profil Peserta dan Kondisi Awal

Kegiatan pelatihan pada tanggal 30 April 2026 diikuti oleh 28 siswa kelas X DKV SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. Pada sesi awal sebelum pemberian materi, dilakukan asesmen cepat kepada seluruh peserta dengan pertanyaan: "Apakah di antara kalian pernah mengoperasikan CorelDRAW sebelumnya?" Hasil asesmen menunjukkan bahwa dari 28 siswa yang hadir, hanya 2 orang (sekitar 7%) yang pernah mengoperasikan CorelDRAW sebelumnya, sedangkan 26 orang (sekitar 93%) belum pernah mengoperasikannya sama sekali. Kondisi ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa masih sangat awam terhadap perangkat lunak desain grafis vektor. Temuan ini serupa dengan kondisi mitra dalam kegiatan pengabdian yang dilaporkan oleh Haryani (2024), di mana hanya 3 dari 13 pemuda karang taruna yang memiliki keahlian mengoperasikan CorelDRAW sebelum pelatihan.

Selain asesmen pengalaman, pelatih juga melakukan observasi terhadap antusiasme siswa. Mayoritas siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap materi yang akan disampaikan, terutama setelah melihat contoh-contoh hasil desain yang dapat dibuat menggunakan CorelDRAW. Hal ini menjadi modal positif bagi pelaksanaan pelatihan.

2. Pelaksanaan Demonstrasi

Pelatih memulai demonstrasi dengan menjelaskan secara singkat apa itu CorelDRAW dan perbedaannya dengan perangkat lunak desain grafis lainnya. CorelDRAW adalah aplikasi desain grafis 2D digital dengan basis vektor, dengan demikian, karya desain yang dihasilkan dapat diubah ukurannya baik diperbesar maupun dikecilkan tanpa mengalami penurunan kualitas gambar karena berlandaskan pada kalkulasi matematis terhadap garis, lengkungan, serta titik-titik koordinat (Pritandhari & Wibawa, 2021). Penjelasan ini penting untuk memberikan landasan konseptual meskipun pelatihan lebih menekankan pada aspek praktik.

Selanjutnya, pelatih mempraktikkan penggunaan tools dasar CorelDRAW secara langsung di depan siswa melalui proyektor. Tools yang diperkenalkan dan didemonstrasikan meliputi: Pick Tool (alat untuk memilih, menggeser, mengubah ukuran, dan memanipulasi objek), Shape Tool (mengedit simpul pada objek kurva), Rectangle Tool (menggambar persegi panjang), Ellipse Tool (membuat elips atau lingkaran), serta Polygon Tool (membuat segi banyak dengan jumlah sisi yang dapat ditentukan). Pengenalan tools ini sejalan dengan materi pelatihan yang diberikan oleh Haryani (2024) dalam kegiatan pengabdian serupa.

Setelah selesai memperkenalkan tools dasar, pelatih melanjutkan dengan demonstrasi pembuatan desain flyer sederhana. Demonstrasi dilakukan dengan kecepatan yang tidak terlalu cepat agar seluruh siswa dapat mengikuti alur dengan baik. Metode demonstrasi bertahap seperti ini terbukti efektif karena peserta dapat melihat secara langsung setiap langkah proses desain, sebagaimana juga diterapkan dalam pelatihan desain grafis bagi karang taruna (Faizah & Fathonah, 2019).

3. Praktik dan Pendampingan Individual

Setelah demonstrasi selesai, siswa diminta mempraktikkan pembuatan desain flyer secara mandiri berdasarkan contoh yang telah diberikan. Selama praktik, pelatih berkeliling untuk mengamati perkembangan siswa dan memberikan pendampingan individual kepada peserta yang mengalami kesulitan. Pendekatan ini memungkinkan interaksi yang lebih personal serta membantu siswa dengan kecepatan belajar berbeda.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada awal praktik, sekitar 14–15 siswa mengalami kesulitan mengingat letak dan fungsi tools yang telah didemonstrasikan. Kesulitan tersebut meliputi penggunaan teknik click and drag pada Rectangle Tool dan Ellipse Tool serta pengeditan bentuk objek menggunakan Shape Tool. Kondisi ini sejalan dengan Haryani (2024), yang melaporkan bahwa peserta pelatihan desain grafis masih mengalami kesulitan menggerakkan kursor dan mouse sehingga membutuhkan pendampingan intensif.

Pelatih memberikan bantuan secara individual tanpa menyelesaikan pekerjaan siswa. Pendampingan dilakukan dengan mengingatkan kembali langkah demonstrasi dan memberikan petunjuk sederhana agar siswa dapat menemukan solusi secara mandiri. Misalnya, pelatih menunjukkan letak Shape Tool pada toolbox atau mengingatkan penggunaan tombol Ctrl saat mengubah ukuran objek agar proporsional.

Pendampingan individual terbukti membantu siswa memahami penggunaan tools dan menyelesaikan desain secara bertahap. Setelah sekitar 90 menit praktik, sebanyak 26 dari 28 siswa (92,9%) berhasil menyelesaikan desain flyer sederhana secara mandiri. Sementara itu, dua siswa lainnya belum menyelesaikan desain karena membutuhkan waktu belajar lebih lama dan terkendala durasi pelatihan. Meskipun demikian, keduanya menunjukkan perkembangan dalam mengenali dan menggunakan tools dasar CorelDRAW. Hasil ini menunjukkan bahwa kombinasi demonstrasi dan praktik mandiri dengan pendampingan individual mendukung peningkatan keterampilan desain grafis siswa.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Pelatihan

No	Indikator	Jumlah Siswa (n)	Persentase (%)
1	Total peserta pelatihan	28	100
2	Pernah menggunakan CorelDRAW sebelum pelatihan	2	7
3	Mengalami kesulitan pada awal praktik	14-15	50-54
4	Berhasil menyelesaikan desain flyer setelah pelatihan	26	93

Sumber: Data primer kegiatan pelatihan, 2026

Pembahasan

Pencapaian ini menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan kondisi awal di mana hanya 7% siswa yang pernah mengoperasikan CorelDRAW. Sebagian besar siswa yang awalnya belum pernah menyentuh CorelDRAW sama sekali, setelah mengikuti pelatihan dengan metode demonstrasi dan praktik langsung, mampu mengoperasikan perangkat lunak tersebut dan menghasilkan sebuah karya desain sederhana. Capaian ini sebanding dengan hasil pelatihan yang dilaporkan oleh Haryani (2024), di mana peserta pelatihan menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu menerima materi dengan baik, dengan 87% peserta menyatakan sangat puas. Demikian pula Pritandhari & Wibawa (2021) melaporkan bahwa peserta pelatihan desain grafis CorelDRAW mampu meningkatkan kreativitas dan memiliki kemampuan mendesain menggunakan aplikasi tersebut.

Keberhasilan metode demonstrasi dalam kegiatan ini juga sejalan dengan temuan Prasetyo et al. (2023) bahwa pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Meskipun penelitian tersebut dilakukan pada siswa SMP, prinsip dasar yang sama tentang efektivitas praktik langsung juga berlaku pada siswa SMK. Perbedaan tingkat kesulitan materi (flyer pada SMK versus sampul buku dan kartu nama pada SMP) menunjukkan bahwa metode ini fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai tingkatan peserta.

Faktor pendukung keberhasilan kegiatan ini antara lain: (1) ketersediaan fasilitas laboratorium komputer yang memadai di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo; (2) antusiasme dan motivasi belajar siswa yang tinggi terhadap materi desain grafis; (3) pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) dengan pendampingan individual yang intensif; serta (4) metode demonstrasi yang sistematis dan terstruktur sehingga siswa dapat mengikuti alur pembelajaran dengan baik. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Faizah & Fathonah (2019) bahwa keberhasilan pelatihan desain grafis sangat ditentukan oleh kesiapan fasilitas, antusiasme peserta, serta pendekatan pembelajaran yang tepat.

Adapun kendala yang dihadapi selama pelaksanaan adalah terbatasnya waktu pelatihan yang hanya 3 jam, sehingga tidak semua siswa yang memiliki kecepatan belajar lambat dapat menyelesaikan praktik secara tuntas. Kendala serupa juga dilaporkan oleh Haryani (2024), di mana beberapa peserta memberikan masukan terkait waktu pelaksanaan yang perlu ditambah. Untuk kegiatan selanjutnya, disarankan untuk menambah durasi pelatihan menjadi 4-5 jam atau membagi materi menjadi dua sesi pertemuan agar seluruh siswa memiliki waktu yang cukup untuk berlatih secara optimal.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan dasar CorelDRAW kepada siswa kelas X DKV SMK Ibrahimy 1 Sukorejo berhasil mencapai tujuannya. Sebelum pelatihan, hanya 7% siswa yang pernah mengoperasikan CorelDRAW. Setelah mengikuti pelatihan dengan metode demonstrasi langsung (*demonstration method*) dan pendampingan individual, seluruh 28 siswa mampu mengenali tools-tools dasar CorelDRAW dan 93% siswa berhasil mempraktikkan pembuatan desain flyer secara mandiri. Metode demonstrasi tanpa pendekatan ceramah yang berlebihan terbukti efektif untuk pembelajaran perangkat lunak desain grafis di SMK, karena memberikan pengalaman langsung dan umpan balik yang instan kepada siswa. Keberhasilan kegiatan ini juga didukung oleh ketersediaan fasilitas laboratorium komputer yang memadai serta antusiasme siswa yang tinggi. Adapun keterbatasan kegiatan adalah durasi pelatihan yang relatif singkat sehingga tidak seluruh siswa dengan kecepatan belajar lambat dapat menyelesaikan praktik secara tuntas. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan untuk menambah durasi pelatihan, memperkenalkan tools yang lebih kompleks, serta melatih siswa dalam membuat variasi desain yang lebih beragam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMK Ibrahimy 1 Sukorejo, khususnya kepada Kepala Sekolah dan jajaran guru jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), yang telah memberikan izin dan fasilitas untuk melaksanakan kegiatan pelatihan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh siswa kelas X DKV yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

Afriliansyah, T., Rista, L., Maulidi, Z., & Ramadhana, M. (2025). Pelatihan Desain Produk Prakarya Dan Kewirausahaan Pada Siswa Smkn 1 Tanah Luas Memanfaatkan Aplikasi Coreldraw. *Martabe : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.

Albana, I., Aji, R., Hamdi, A., & Dianingrum, M. (2023). Meraih Kemampuan Desain Grafis Profesional Melalui Pelatihan Corel Draw Untuk Smk Achieve Professional Graphic Design Skills Through Corel Draw Training For Vocational Schools. *Nusantara Hasana Journal*.

Faizah, H., & Fathonah, N. (2019). Pelatihan Pendesainan Spanduk Dengan Memanfaatkan Software Coreldraw Sebagai Bekal Berwirausaha Bagi Pemuda Karang Taruna Se-Kecamatan Gondang. *Jpp Iptek (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan Iptek)*.

Fatah, Z., Fahrizal, I., & Wafi. (2025). Pelatihan Dasar Desain Grafis Berbasis Coreldraw Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Smk Ibrahimy 1 Sukorejo. *Jurnal Pengabdian Kolaborasidan Inovasi Ipteks*.

Fathahillah, Yahya, M., Rizal Samad, M., Zainuddin Kasau, M., & Muchtar, A. (2024). Pelatihan Desain Grafis Untuk Mendorong Inovasi Dan Kreativitas Di Kalangan Siswa Smk Amsir Parepare. *Teknovokasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*.

Haryani, P. (2024). Pelatihan Desain Grafis Aplikasi Coreldraw Bagi Pemuda Pemudi Karang Taruna Desa Pogung Dalangan. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi Ipteks*.

Helmi, F., Arifin, M., & Iddrus. (2023). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Di Smk Anwaruddin. *Rampa' Naong (Jurnal Pengabdian Kepada Masayarakat)*.

Mardedy, L., Yasa, I., Ihsan, Putrajip, M., Ardiansyah, S., & Hidayat, I. (2025). Pelatihan Desain Poster Promosi Pariwisata Pada Smk Mengunakan Aplikasi Coreldraw. *Teras: Jurnal Pengabdian Masyarakat Sosial Budaya*.

Pebrianto, J., Susanto, R., & Wiliantoro, P. (2023). Pelatihan Keterampilan Desain Grafis Menggunakan Coreldraw Pada Sekolah Menengah Kejuruan Sasmita Jaya Pamulang. *Kommas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang*.

Pieter, V., Palilingan, V., & Liando, O. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Desain Grafis Percetakan. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*.

Prasetyo Siswirawan, A., Pradana Yoani, A., Yuke Pradikta, A., Oktavia, H., Fadalwa, K., Elisabeth Taena, M., . . . Saputri, G. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Corel Draw Pada Smpn 32 Kota Tangerang. *Abdi Jurnal Publikasi*.

Pritandhari, M., & Wibawa, F. (2021). Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo. *Sinar Sang Surya (Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat)*.

Refnitasari, L., Cahyaka, H., Frida D.B.P., N., & Imaduddin, M. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Coreldraw Sebagai Tambahan Keterampilan Siswa Smk Negeri 7 Surabaya. *Jpp Iptek (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan Iptek)*.

Reza, R., Utomo, F., Fuadi, K., Syahputra, W., & Nurdin. (2024). Pemanfaatan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kreativitas Di Lingkungan Pendidikan Dan Kewirausahaan. *Jitet (Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan)*.

Ubaidillah, M., Widiasmara, A., & Sudrajat, M. (2023). Pelatihan Corel Draw Untuk Pengembangan Soft Skill Siswa Smkn 2 Kota Madiun. *Penamas: Journal Of Community Service*.