



## **PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CORELDRAW PADA SISWI KELAS XI SMK IBRAHIMY 1 SUKOREJO**

**Alfiah Aurella<sup>a\*</sup>, Nafisatul Insiyah<sup>b</sup>, Zaehol Fatah<sup>c</sup>**

<sup>a</sup>Fakultas Sains dan Teknologi / Jurusan Teknologi Informasi, [aurellalfiyah25@gmail.com](mailto:aurellalfiyah25@gmail.com),  
Universitas Ibrahimy, Situbondo, Jawa Timur

<sup>b</sup>Fakultas Sains dan Teknologi / Jurusan Teknologi Informasi, [nafisatulinsiyah@gmail.com](mailto:nafisatulinsiyah@gmail.com),  
Universitas Ibrahimy, Situbondo, Jawa Timur

<sup>c</sup>Fakultas Sains dan Teknologi / Jurusan Teknologi Informasi, [zaeholfatah@gmail.com](mailto:zaeholfatah@gmail.com),  
Universitas Ibrahimy, Situbondo, Jawa Timur

\* Korespondensi

### **ABSTRACT**

*This community service activity took place at SMK Ibrahimy 1 Sukorejo which included learning about graphic design with a theme related to digital technology, namely graphic design training using the CorelDraw application, the aim of which was to increase students' creativity in designing, with the hope that later when they graduate the students can immediately work or open their own business space. The approach used in this training activity was a lecture delivering material about graphic design using the CorelDraw application, then practicum and closed with a question and answer session. CorelDraw Software was used as a tool in this activity because it is easy to master for new users who want to learn to design a design. The output of this activity is that students are able to create a logo design, poster, and banner.*

**Keywords:** *Training, Graphic Design, CorelDraw, SMKI 1 Sukorejo*

### **ABSTRAK**

Aktivitas pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo yang meliputi pembelajaran tentang desain grafis dengan mengusung tema yang berkaitan dengan ilmu teknologi digital yaitu pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi CorelDraw tujuannya untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam mendesain, dengan harapan agar nanti ketika sudah lulus para siswa bisa langsung berkerja atau membuka ruang usaha sendiri. Pendekatan yang dipakai dalam kegiatan pelatihan ini yaitu ceramah menyampaikan materi seputar desain grafis memakai aplikasi CorelDraw kemudian praktikum dan ditutup dengan sesi tanya jawab. Software CorelDraw dimanfaatkan sebagai sarana dalam kegiatan ini karena mudah dikuasai oleh pengguna baru yang ingin belajar merancang sebuah desain. Output dari kegiatan ini adalah siswa mampu membuat sebuah desain logo, poster, dan banner.

**Kata Kunci:** *Pelatihan, Desain grafis, CorelDraw, SMKI 1 Sukorejo*

### **1. PENDAHULUAN**

Kemajuan ilmu dan teknologi telah berkembang begitu pesat sehingga membawa dampak transformasi dalam dunia kerja oleh karena itu mengharuskan institusi pendidikan guna benar-benar menyiapkan lulusan yang memiliki keunggulan kompetitif dan bermutu tinggi. Oleh karena itu Peserta didik ditargetkan mampu mengoptimalkan kompetensi yang dimiliki sebagai elemen penunjang dari ilmu yang sudah didapatkan supaya sesuai dengan perubahan teknologi informasi. Potensi yang dimaksudkan tidak semata-mata hanya

dalam jurusan yang ditekuni saja melainkan juga diperlukan penunjang lainnya contohnya seperti kompetensi dalam membuat sebuah desain. Melalui kegiatan pelatihan akan memberikan pengaruh yang bersifat konstruktif dan mendapatkan hasil yang memuaskan.

Desain grafis merupakan elemen visual penyampaian pesan berupa gambar, bentuk, dan tulisan. Mula-mula desain grafis sebatas diterapkan hanya pada media cetak seperti brosur, majalah, dan buku. Mengikuti perubahan zaman desain grafis diimplementasikan pula dalam media elektronik yang pada umumnya dikenal sebagai desain multimedia atau desain interaktif. Diantara sesama desain grafis aplikasi CorelDraw lebih banyak digemari karena lebih praktis untuk digunakan dalam membentuk desain yang komunikatif dan inovatif melalui tool dan efek yang tersedia dalam aplikasi tersebut serta dilengkapi dengan berbagai macam warna yang indah. Aplikasi CorelDraw sering digunakan untuk memproses gambar menggunakan garis dan vektor dan telah bertransformasi baik pada tool maupun view dalam aplikasi tersebut agar pekerjaan menjadi lebih efisien dan aplikasi CorelDraw mengalami beberapa kali perkembangan pada tahun 1989 di Kanada secara berkala dimulai dari versi I sampai versi ke IV pada bulan yang berbeda.

SMK Ibrahimy 1 Sukorejo adalah salah satu lembaga pendidikan kejuruan swasta di Situbondo yang di naungi oleh Pondok Pesantren Salafiyah Syafi'iyah Sukorejo yang merupakan hasil pendirian oleh KHR. Syamsul Arifin. Sekolah ini didirikan pada tanggal 30 November 1987 dan sudah terakreditasi A dengan nomor SK 1347/BAN-SM/SK/2021 dan beberapa jurusan yang di tawarkan yaitu : Manajemen Perkantoran, Akuntansi, Pemasaran, Agribisnis Perikanan, TKJ, Multimedia, Asisten Keperawatan dan Caregiver, Farmasi dan Perhutanan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah salah satu bentuk penilaian akhir semester pada mata kuliah Sistem Operasi yang menjadi syarat bagi mahasiswa untuk mendapatkan nilai UAS, apabila tidak dilaksanakan konsekuensinya, mahasiswa harus melaksanakan pengulangan mata kuliah tersebut pada semester selanjutnya.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam kegiatan pelatihan desain grafis ini tim pengabdian mengungkap tema yang berkaitan dengan perkembangan teknologi digital yaitu “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi CorelDraw Pada Siswa Kelas XI AKC di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo”. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 5 Juni 2025 dengan diikuti oleh 50 siswa dari kelas XI jurusan Asisten Keperawatan dan Caregiver, pelatihan ini menggunakan aplikasi CorelDraw karena mudah diaplikasikan oleh pengguna baru yang ingin belajar merancang sebuah desain.

Ada beberapa prosedur pelaksanaan kegiatan dalam pengabdian ini yaitu:

- a. Tahap Pembuatan Surat Izin : Dilaksanakan satu bulan sebelum kegiatan yang nantinya surat akan di berikan kepada pihak SMKI 1 Sukorejo.
- b. Tahap Persiapan : Dilaksanakan dua Minggu sebelum kegiatan. Dalam tahap persiapan tim pengabdian menyiapkan alat-alat yang yang akan dibutuhkan untuk kegiatan pelatihan seperti PPT dari materi yang akan disampaikan, kemudian kamera untuk dokumentasi dan konsumsi untuk peserta.
- c. Penyusunan Waktu Pelaksanaan : Dalam tahap ini tim pengabdian bermusyawarah dengan pihak SMKI 1 Sukorejo terkait penetapan waktu pelaksanaan PKM dan tahap ini dikerjakan seminggu sebelum kegiatan pelatihan.
- d. Realisasi Kegiatan : Kegiatan PKM ini berlangsung setelah pihak SMK Ibrahimy 1 Sukorejo mengizinkan kegiatan pelatihan tersebut dan dilanjutkan dengan pemberian materi pelajaran tentang desain grafis menggunakan software CorelDraw.
- e. Tahap Evaluasi : Langkah ini merupakan fase terakhir dari kegiatan pelatihan tersebut yaitu tim mengevaluasi hasil dari pelatihan tersebut dengan cara tanya jawab atau diskusi dengan siswa dan pembagian angket pada siswa.

Pendekatan yang dipakai dalam kegiatan pelatihan ini yaitu ceramah menyampaikan materi seputar desain grafis, ada tiga materi yang tim pengabdian sampaikan kepada para peserta yaitu : a) Pengenalan software CorelDraw beserta manfaatnya, b) Instalasi aplikasi CorelDraw dan c) Pemanfaatan fitur-fitur CorelDraw. Kemudian pelatihan ini diisi dengan kegiatan praktikum dan terakhir di tutup dengan sesi tanya jawab. Pencapaian dari pelatihan dievaluasi melalui dua cara. Pertama, observasi langsung dilaksanakan guna mengevaluasi kemampuan peserta dalam menerapkan fungsi dasar CorelDraw pada saat latihan praktik. Kedua, angket kepuasan diberikan kepada peserta guna menelaah tingkat pemahaman materi dan kepuasan atas pelaksanaan pelatihan.

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelatihan desain grafis dengan CorelDraw dilaksanakan pada 5 Juni 2025 di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo dan diikuti oleh 50 peserta kelas XI AKC. Secara umum, kegiatan berlangsung efektif dan efisien, dengan beberapa hasil utama yang dicapai sebagai berikut : 1) Siswi memiliki pemahaman tentang dampak positif pemanfaatan software CorelDraw dalam aktivitas edukatif, 2) Siswi mendapatkan wawasan tentang panduan instalasi aplikasi CorelDraw, 3) Siswi mengerti cara menggunakan fitur-fitur pada aplikasi CorelDraw. Berikut agenda kegiatan yang diterapkan ketika kegiatan pelatihan desain grafis :

Waktu	Kegiatan
13.30 – 13.45	Pembukaan
13.45 – 14.10	Pengenalan software CorelDraw dan manfaatnya
14.10 – 14.25	Instalasi CorelDraw
14.25 – 15.00	Pemanfaatan fitur CorelDraw
15.00 – 15.30	Istirahat
15.30 – 15.40	Pengisian angket
15.40 – 15.55	Evaluasi dan Penutupan

Dalam kegiatan pelatihan desain grafis beberapa pokok pembahasan yang tim pengabdian paparkan meliputi eksplorasi elemen-elemen yang akan digunakan dalam aplikasi CorelDraw, setelah itu diteruskan dengan pemasangan aplikasi CorelDraw dan sesi praktik menggunakan software tersebut.

Pelatihan desain grafis menggunakan CorelDraw tidak hanya memperdalam keterampilan teknis peserta dalam penggunaan aplikasi, tetapi juga berdampak positif terhadap kepercayaan diri siswa. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswi merasa lebih percaya diri untuk mencoba membuat desain secara mandiri setelah mengikuti pelatihan. Antusiasme yang terlihat selama sesi praktik semakin memperkuat hasil ini, di mana banyak peserta mulai mempelajari fitur-fitur CorelDraw di luar materi yang diberikan. Selain itu, keterampilan dasar desain grafis yang diperoleh memiliki relevansi untuk di aplikasikan di dunia kerja, baik sebagai penunjang tugas di industri kreatif maupun sebagai modal awal untuk membuka peluang usaha mandiri, seperti pembuatan poster, logo dan media promosi lainnya.



Berdasarkan jawaban angket yang diisi oleh 50 peserta, hasil distribusi kepuasan responden adalah sebagai berikut : 1 orang (2%) menyatakan tidak puas, 5 orang (10%) menyatakan kurang puas, 30 orang (60%) menyatakan puas, dan 14 orang (28%) menyatakan sangat puas.

Hasil tersebut mengisyaratkan bahwa mayoritas peserta menilai pelatihan efektif dalam memberikan pemahaman mengenai desain grafis menggunakan CorelDraw. Persentase kepuasan yang tinggi mengindikasikan bahwa metode pelatihan (ceramah, praktikum, dan tanya jawab) mendapat tanggapan baik dan ikut menunjang terwujudnya tujuan kegiatan.



**Gambar 1.** Pemaparan Materi



**Gambar 2.** Penggunaan Software CorelDraw



**Gambar 3.** Logo dan Banner dari salah satu peserta

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Dari kegiatan pelatihan menggunakan aplikasi CorelDraw ini para siswa sudah mendapatkan materi tambahan tentang desain grafis untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam mendisain sederhana baik berupa poster, logo dan banner. Dari hasil PKM ini alangkah lebih baiknya jika dapat lebih dikembangkan lagi dengan memberikan materi tambahan seputar desain grafis tingkat lanjut seperti membuat cover buku dan majalah.

#### Ucapan Terima kasih

Penulis menghaturkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas dukungan dari seluruh pihak yang sudah ikut berpartisipasi mensukseskan kegiatan pengabdian ini. Kepada kakak tingkat yang sudah memberi masukan pada tim pengabdian selama kegiatan PKM dan terima kasih pula kepada bapak Zaehol Fatah sebagai pembimbing akademik yang senantiasa memberikan arahan, dan dukungan moral dalam proses penyusunan jurnal.

Akhirul kalam penulis sadar bahwa dalam penulisan jurnal ini masih memiliki sejumlah keterbatasan, oleh karena itu masukan dan tanggapan yang konstruktif sangat diperlukan untuk menunjang perbaikan di masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Prasetyo Siswirawan *et al.*, “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Corel Draw Pada Smpn 32 Kota Tangerang,” *Abdi J. Publ.*, vol. 2, no. 2, pp. 52–56, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>
- [2] T. T. Warisaji, U. A. Rosyidah, and A. E. Wardoyo, “Pengabdian Masyarakat Pelatihan CorelDraw Untuk Desain Grafis Bagi Siswa SMA Negeri I Grugugan,” vol. 4, no. 2, pp. 89–96, 2023.
- [3] L. Lisnawita, Lucky Lhaura Van FC, and Musfawati, “Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa,” *Din. J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 2, pp. 231–235, 2020, doi: 10.31849/dinamisia.v4i2.3406.
- [4] I. A. Fahrizal and Z. Fatah, “PELATIHAN DASAR DESAIN GRAFIS BERBASIS CORELDRAW UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK IBRAHIMY 1 SUKOREJO,” vol. 3, no. 3, pp. 726–732, 2025.
- [5] L. Widayanti, A. Kala’lembang, W. Adharyanty Rahayu, S. Yulia Riska, and Y. Arya Sapoetra, “Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva,” *J. Pengabdi. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 91–102, 2021, doi: 10.32815/jpm.v2i2.813.
- [6] F. Ariyanto, A. K. Darmawan, M. A. Syahbana, and M. Yusuf, “Pemberdayaan Siswa SMK Al Fudhola ’ Pamekasan melalui Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Daya Saing di Era Digital Empowerment of Al Fudhola ’ Pamekasan Vocational School Students through Graphic Design Training to Increase Competitiveness in the Digital Era,” vol. 2, no. 1, pp. 48–59, 2024.
- [7] Z. Razilu and S. Pangestu, “Pelatihan Desain Infografis sebagai upaya Peningkatan Kreativitas Desain pada Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,” *Amaliah J. Pengabdi. Masy.*, vol. 6, no. 1, pp. 54–62, 2022, doi: 10.51454/amaliah.v6i1.438.
- [8] S. P. Budiarti, “Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo,” *JPM (Jurnal Pemberdaya Masyarakat)*, vol. 4, no. 1, pp. 308–313, 2019, doi: 10.21067/jpm.v4i1.3059.
- [9] Prita Haryani, “Pelatihan Desain Grafis Aplikasi Coreldraw Bagi Pemuda Pemudi Karang Taruna Desa Pogung Dalangan,” *J. Pengabdi. Kolaborasi dan Inov. IPTEKS*, vol. 2, no. 1, pp. 197–203, 2024, doi: 10.59407/jpki2.v2i1.453.
- [10] M. Ari Saptari, T. Trisna, M. Muhammad, and M. Muthmainnah, “Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Untuk Meningkatkan Ketrampilan Bagi Pemuda Di Desa Padang Sakti Kecamatan Muara Satu Kota Lhokseumawe,” *J. Vokasi*, vol. 8, no. 1, p. 62, 2024, doi: 10.30811/vokasi.v8i1.4640.
- [11] Tiawan, Musawarman, L. Sakinah, N. Rahmawati, and H. Salman, “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor,” *BERNAS J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 4, pp. 476–480, 2020, doi: 10.31949/jb.v1i4.417.
- [12] W. Harianto and A. S. Wiguna, “Pelatihan Corel Draw Untuk Perangkat Desa Ngawonggo Kecamatan Tajinan,” *MARTABE J. Pengabdi. Masy.*, vol. 3, pp. 1–4, 2020.
- [13] R. Yanto, H. Di Kesuma, A. Alfiarini, D. Apriadi, and E. Etriyanti, “Pelatihan Aplikasi Coreldraw Dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Dunia Kerja,” *RESWARA J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 129–134, 2022, doi: 10.46576/rjpkm.v3i1.1571.
- [14] 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 Pengabdi. dan Penerapan IPTEK)*, vol. 7, no. 1, pp. 25–34, 2023, doi: 10.31284/j.jpp-iptek.2023.v7i1.3763.