

## Peningkatan Kompetensi Dasar Desain Grafis melalui Seminar Pemanfaatan CorelDRAW bagi Siswa MTs Islamiyah Wongsorejo

### Improving Basic Graphic Design Competencies through a Seminar on the Use of CorelDRAW for Students at MTs Islamiyah Wongsorejo

Zaehol Fatah<sup>\*1</sup>, Syadza Najwatis Shaleha<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Ibrahimy, Situbondo, 68374, Indonesia

\*Koresponding Author: [Syadzanajwatishholehah@gmail.com](mailto:Syadzanajwatishholehah@gmail.com)

#### INFO ARTIKEL

##### Riwayat artikel:

Diterima : 14 Juni 2026

Direvisi : 18 Juni 2026

Disetujui : 19 Juni 2026

Tersedia secara online: 01 Juli 2026

E-ISSN: 3090-0964 (Online)

#### ABSTRAK

Seminar pemanfaatan CorelDraw pada sistem operasi Windows bertujuan membantu siswa MTs Islamiyah Wongsorejo memahami konsep dasar desain grafis serta menggunakan aplikasi CorelDraw secara efektif dan kreatif. Kegiatan ini penting untuk meningkatkan keterampilan siswa di bidang teknologi, khususnya desain visual yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan dan industri kreatif. Melalui seminar ini, siswa diperkenalkan pada peran desain grafis dalam menyampaikan informasi secara menarik dan komunikatif. Materi yang diberikan meliputi pengenalan desain grafis, fungsi CorelDraw, penggunaan tools dasar, serta praktik membuat desain sederhana. Setelah mengikuti kegiatan, peserta diharapkan mampu mengenali fungsi tools dasar CorelDraw, mengoperasikan aplikasi secara mandiri, dan menghasilkan karya desain sederhana, seperti poster, logo, atau media informasi visual. Luaran utama kegiatan ini berupa peningkatan pemahaman peserta dan terciptanya karya desain sederhana sebagai hasil praktik penggunaan CorelDraw.

**Kata kunci:** Desain Grafis, CorelDraw, siswa MTs, kreativitas siswa

#### ABSTRACT

*The seminar on utilizing CorelDraw on the Windows operating system aims to help students at MTs Islamiyah Wongsorejo understand the basic concepts of graphic design and use the CorelDraw application effectively and creatively. This activity is important for improving students' skills in technology, especially visual design, which is widely used in education and the creative industry. Through this seminar, students are introduced to the role of graphic design in conveying information in an engaging and communicative manner. The material provided includes an introduction to graphic design, CorelDraw functions, the use of basic tools, and practical skills in creating simple designs. After participating in the activity, participants are expected to be able to recognize the functions of basic CorelDraw tools, operate the application independently, and produce simple designs, such as posters, logos, or visual information media. The main output of this activity is an increase in participant understanding and the creation of simple designs as a result of practicing using CorelDraw.*

**Keyword:** Maximum, Five, Word, Key, Important.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

DOI: 10.64479/jtpm.v2i2.157

## 1. Pendahuluan

Berkembangnya teknologi pada saat ini sangat mempengaruhi segala aspek kehidupan. Termasuk pola pikir masyarakat pada saat ini. Keterampilan berbasis desain diperlukan untuk era digital (Alfiansyah et al., 2025). Perkembangan teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap dunia Pendidikan (Alfiansyah et al., 2025). Salah satu dampak negatif dari teknologi yang sangat terasa sekarang ini berupa penggunaan media sosial yang kurang baik dan disalah gunakan oleh siswa-siswi. Untuk itu siswa perlu diarahkan/dibimbing untuk memanfaatkan waktu luangnya untuk meningkatkan kreativitasnya, sehingga siswa mampu menghasilkan karya yang lebih bermanfaat (Rindiany et al., 2024). Literasi digital mencakup kemampuan dalam memahami, mengolah, serta memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar. Dalam konteks pendidikan, penggunaan teknologi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa dalam berbagai bidang.

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang melibatkan keterampilan dalam mengolah elemen-elemen visual untuk menyampaikan pesan secara efektif (Akbar et al., 2025). Desain grafis sudah menjadi kebutuhan dalam berbagai bidang kehidupan. Kemampuan desain grafis merupakan hal yang penting saat di era digital ini (Rafiqi, Ilham, 2025). Desain grafis berhubungan erat dengan persepsi, pencitraan, dan juga komunikasi. Desain grafis dapat memudahkan dalam bertukar informasi, membuat suatu informasi nampak menjadi lebih menarik dan lebih nyaman secara visual (Ulfa, 2023). Desain grafis menjadi salah satu bidang yang mengalami perkembangan pesat seiring dengan kemajuan teknologi digital kebutuhan akan konten visual yang menarik di berbagai sector mulai dari Pendidikan bisnis hingga industri kreatif menjadikan keterampilan desain grafis semakin penting untuk dikuasai salah satu perangkat lunak yang banyak digunakan dalam industry (Ahmad Afandi, Ahmad Tahqiq Rofiq, 2025). kemampuan desain grafis menjadi semakin penting dan diminati di berbagai industry (Jannah et al., 2024). CorelDRAW merupakan sebuah aplikasi yang berbasis vector yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat desain visual seperti logo, poster, brosur ilustrasi dan berbagai produk grafis lainnya. aplikasi ini memiliki antar muka yang ramah pengguna banyak di minati oleh desain profesional maupun pemula karna kemudahan penggunaannya serta hasil desain yang berkualitas tinggi (Mochamad Ari Saptari, Trisna, Muhammad, 2024). Desain grafis atau rancangan grafis juga dapat di definisikan sebagai proses komunikasi pengguna elemen visual seperti desain baju, tipografi, fotografi serta ilustrasi (Fana et al., 2020).

Desain grafis memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan secara visual, baik dalam konteks akademik, organisasi, maupun industri kreatif. Salah satu aplikasi desain grafis yang banyak digunakan adalah CorelDraw yang berjalan pada sistem operasi Windows. CorelDraw 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 (Rafiqi, Ilham, 2025). CorelDraw 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 (Rafiqi, I., Maulana, D., 2025). Kemudahan dalam penggunaan serta kelengkapan fitur yang dimiliki menjadikan CorelDraw sebagai salah satu aplikasi yang banyak digunakan baik di dunia pendidikan maupun industri kreatif. Dengan memanfaatkan CorelDraw, siswa dapat mengembangkan kreativitas serta kemampuan dalam menghasilkan karya desain yang menarik dan komunikatif (Warisaji et al., 2023). Seminar tentang desain grafis ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan wawasan mendalam mengenai pentingnya desain grafis di masa kini (Muhajir et al., 2025).

Namun demikian, pada kenyataannya masih banyak siswa yang belum memahami cara menggunakan aplikasi CorelDraw secara optimal. Kegiatan ini sangat penting, terutama bagi siswa yang memiliki minat dan bakat dalam bidang desain (Abidin et al., 2025). Sebagian besar siswa hanya mengenal penggunaan dasar komputer dan belum terbiasa menggunakan aplikasi desain grafis. Hal ini menyebabkan keterampilan siswa dalam bidang desain grafis masih terbatas dan belum berkembang secara maksimal. Permasalahan tersebut juga ditemukan pada siswa MTs Islamiyah Wongsorejo, di mana sebagian siswa masih belum memiliki pemahaman yang cukup terkait penggunaan CorelDraw sebagai media desain. 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 (Safitri Nurul Qomariyah et al., 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi desain grafis. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan seminar pemanfaatan CorelDraw pada sistem operasi Windows. Seminar ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dasar kepada siswa mengenai fungsi, manfaat, serta cara penggunaan CorelDraw

dalam pembuatan desain grafis. Melalui kegiatan seminar ini, siswa diharapkan dapat mengenal berbagai fitur dasar dalam CorelDraw, memahami proses pembuatan desain, serta mengetahui pentingnya desain grafis dalam dunia pendidikan maupun dunia kerja. Selain itu, seminar ini juga diharapkan dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar lebih lanjut mengenai desain grafis, sehingga mereka dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan yang dimiliki. Dengan adanya seminar pemanfaatan CorelDraw bagi siswa MTs Islamiyah Wongsorejo, diharapkan siswa tidak hanya mampu memahami penggunaan aplikasi desain grafis, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif serta menghasilkan karya yang bermanfaat. Kegiatan ini juga diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital yang semakin berkembang.

## **2. Metode**

Permasalahan yang dihadapi siswa MTs Islamiyah Wongsorejo berkaitan dengan rendahnya pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi, khususnya aplikasi desain grafis sebagai media pembelajaran. Sebagian siswa belum mengenal aplikasi desain berbasis vektor seperti CorelDRAW. Kondisi tersebut menyebabkan kemampuan siswa dalam membuat dan mengembangkan desain visual masih terbatas. Padahal, CorelDRAW dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan menyampaikan informasi secara visual.

Kegiatan seminar ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep dasar desain grafis dan mengenal penggunaan aplikasi CorelDRAW pada sistem operasi Windows. Peserta kegiatan merupakan siswa MTs Islamiyah Wongsorejo yang memiliki tingkat pengetahuan dan keterampilan penggunaan komputer yang beragam. Sebagian peserta telah mengenal penggunaan komputer dasar, tetapi belum memahami fungsi dan penggunaan aplikasi desain grafis berbasis vektor. Melalui kegiatan ini, peserta diharapkan memperoleh pengetahuan teoritis dan keterampilan dasar yang dapat dikembangkan untuk kebutuhan pembelajaran maupun peluang usaha sederhana di bidang desain grafis.

Seminar dilaksanakan menggunakan metode ceramah, demonstrasi, diskusi, tanya jawab, dan pengenalan langsung terhadap perangkat lunak CorelDRAW. Metode tersebut digunakan agar peserta dapat memahami materi sekaligus melihat contoh penggunaan tools dalam proses pembuatan desain (Marwan, Ongky Ali Candra, 2025). Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

### **2.1. Survei Awal dan Identifikasi Permasalahan**

Tim pelaksana terlebih dahulu melakukan survei di MTs Islamiyah Wongsorejo untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang dihadapi siswa. Survei dilakukan melalui observasi langsung dan komunikasi dengan pihak sekolah. Kegiatan ini bertujuan mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa terhadap teknologi, pengalaman penggunaan komputer, serta pengetahuan awal mengenai desain grafis dan aplikasi CorelDRAW.

### **2.2. Penentuan Karakteristik Peserta**

Peserta kegiatan merupakan siswa MTs Islamiyah Wongsorejo yang mengikuti seminar pemanfaatan CorelDRAW. Peserta memiliki karakteristik kemampuan teknologi yang berbeda. Sebagian siswa mampu mengoperasikan komputer untuk kebutuhan dasar, sedangkan sebagian lainnya masih memerlukan pendampingan. Peserta juga belum memperoleh pembelajaran khusus mengenai desain grafis berbasis vektor. Karakteristik tersebut menjadi dasar dalam menentukan tingkat kesulitan materi, metode penyampaian, dan contoh desain yang digunakan selama seminar.

### **2.3. Perancangan dan Penyusunan Materi Seminar**

Berdasarkan hasil survei, tim pelaksana menyusun materi seminar yang berfokus pada pengenalan dasar desain grafis dan penggunaan aplikasi CorelDRAW. Materi meliputi pengertian desain grafis, fungsi desain visual, manfaat CorelDRAW, pengenalan tampilan aplikasi, serta penggunaan tools dasar, seperti Pick Tool, Shape Tool, Rectangle Tool, Ellipse Tool, Text Tool, dan Fill Tool. Materi juga dilengkapi dengan contoh pembuatan poster, banner, logo sederhana, dan media informasi visual.

### **2.4. Pelaksanaan Seminar dan Demonstrasi**

Seminar dilaksanakan melalui penyampaian materi secara langsung kepada siswa. Tim pelaksana menjelaskan peran desain grafis dalam pendidikan, komunikasi visual, dan industri kreatif. Setelah penyampaian materi, peserta diperkenalkan pada tampilan kerja CorelDRAW dan fungsi tools dasar.

Tim pelaksana juga mendemonstrasikan tahapan pembuatan desain sederhana. Demonstrasi mencakup pembuatan objek, pemberian warna, penambahan teks, pengaturan tata letak, dan penyimpanan

hasil desain. Peserta diberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi mengenai materi yang belum dipahami (Prayitno et al., 2024).

## 2.5. Instrumen Evaluasi Kegiatan

Keberhasilan kegiatan dinilai menggunakan beberapa instrumen evaluasi. Instrumen pertama berupa lembar pretest dan posttest yang memuat pertanyaan mengenai konsep dasar desain grafis, fungsi CorelDRAW, serta penggunaan tools dasar. Pretest diberikan sebelum penyampaian materi untuk mengetahui pengetahuan awal peserta. Posttest diberikan setelah seminar untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta.

Instrumen kedua berupa lembar observasi yang digunakan untuk menilai keaktifan, perhatian, partisipasi, dan kemampuan peserta dalam mengikuti demonstrasi. Instrumen ketiga berupa lembar penilaian hasil praktik atau pemahaman desain yang mencakup ketepatan penggunaan tools, pemilihan warna, penempatan teks, kerapian tata letak, dan kesesuaian desain dengan tema. Selain itu, evaluasi juga dilakukan melalui tanya jawab dan diskusi pada akhir kegiatan.

## 2.6. Analisis Keberhasilan Kegiatan

Hasil pretest dan posttest dibandingkan untuk mengetahui perubahan tingkat pemahaman peserta sebelum dan setelah mengikuti seminar. Hasil observasi dan penilaian desain dianalisis secara deskriptif berdasarkan keterlibatan peserta dan kemampuan menggunakan tools dasar CorelDRAW. Kegiatan dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan hasil posttest, peserta aktif mengikuti seminar, serta peserta mampu menjelaskan fungsi tools dasar dan memahami tahapan pembuatan desain sederhana. Melalui kegiatan seminar ini, siswa diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan dasar tentang desain grafis, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi secara lebih tepat. Kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan minat, kreativitas, dan keterampilan dasar siswa dalam membuat media visual sebagai bekal pembelajaran dan pengembangan diri pada masa mendatang (Ardhianto et al., 2023).

## 3. Hasil Dan Pembahasan

Siswa MTs Islamiyah Wongsorejo mengikuti kegiatan seminar pemanfaatan CorelDraw pada sistem operasi Windows dengan baik dan penuh antusias. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi yang dilakukan oleh tim pelaksana, kegiatan ini memberikan hasil yang cukup baik dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep dasar desain grafis serta pengenalan penggunaan aplikasi CorelDraw. Pada tahap awal, tim pelaksana melakukan pengamatan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terkait desain grafis. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum mengenal aplikasi CorelDraw dan belum memahami konsep dasar desain visual seperti penggunaan warna, tata letak, dan elemen grafis. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum seminar, siswa masih memiliki keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi desain grafis.

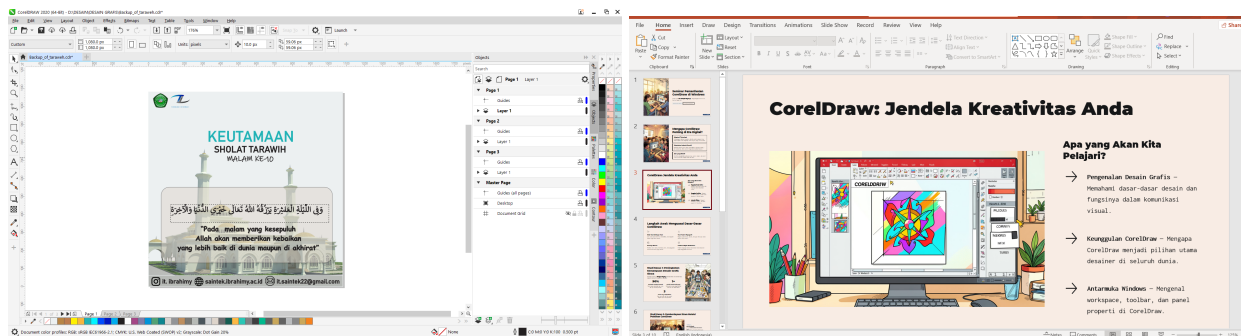
Setelah penyampaian materi, siswa mulai dikenalkan dengan dasar-dasar desain grafis serta fitur-fitur yang terdapat dalam CorelDraw. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan tampilan aplikasi, fungsi tools dasar, serta contoh penggunaan dalam pembuatan desain sederhana (Marandy, 2023). Penyampaian materi dilakukan menggunakan bantuan proyektor sehingga siswa dapat melihat secara langsung tampilan aplikasi dan mengikuti penjelasan dengan lebih mudah. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat memperhatikan dengan baik dan mulai memahami fungsi dari setiap tools yang dijelaskan.

Meskipun kegiatan ini berbentuk seminar, siswa tetap dilibatkan secara aktif melalui sesi tanya jawab dan diskusi. Beberapa siswa menunjukkan ketertarikan dengan mengajukan pertanyaan terkait penggunaan tools serta penerapan desain grafis dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap bidang desain grafis. Selain itu, siswa juga mulai memahami pentingnya desain visual dalam menyampaikan informasi secara menarik dan komunikatif.

Analisis dari pelaksanaan seminar menunjukkan bahwa kegiatan ini efektif dalam memberikan pemahaman dasar kepada siswa mengenai desain grafis dan penggunaan CorelDraw. Selain itu, seminar ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam bidang teknologi dan kreativitas. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung serta respon positif yang diberikan setelah seminar selesai.

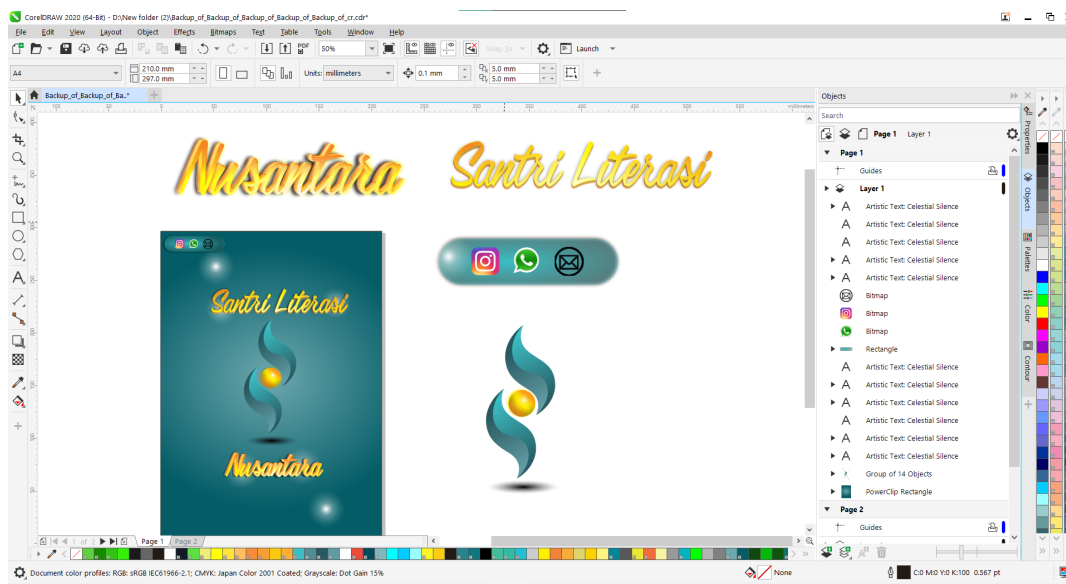
Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan, seperti keterbatasan perangkat komputer untuk praktik langsung serta waktu yang terbatas sehingga materi yang disampaikan masih pada tahap dasar. Selain itu, beberapa siswa masih belum terbiasa menggunakan komputer sehingga membutuhkan penjelasan yang lebih sederhana. Meskipun demikian, kendala tersebut dapat diatasi dengan penyampaian materi yang interaktif dan penggunaan contoh visual yang mudah dipahami.

Secara keseluruhan, seminar pemanfaatan CorelDraw ini berhasil memberikan pengetahuan dasar kepada siswa tentang desain grafis serta meningkatkan minat dan kreativitas siswa dalam bidang tersebut. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal bagi siswa untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan desain grafis di masa depan.



Gambar 1. Pemaparan materi seminar CorelDraw

**Gambar 1** menunjukkan tampilan slide materi yang digunakan oleh tim pelaksana selama kegiatan seminar berlangsung. Materi yang disajikan mencakup pengenalan dasar-dasar desain grafis, konsep visual dalam pembuatan media digital, serta pengenalan fitur-fitur utama pada aplikasi CorelDraw. Slide ditampilkan melalui perangkat laptop dan proyektor sehingga seluruh peserta dapat mengikuti penyampaian materi dengan jelas. Penggunaan media presentasi ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep yang disampaikan serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu contoh slide materi yang digunakan sebagai bahan pendukung dalam seminar. Slide tersebut berisi penjelasan mengenai antarmuka aplikasi CorelDraw, fungsi berbagai tools yang tersedia, serta contoh penerapan desain grafis sederhana yang dapat dibuat oleh pemula. Melalui penyajian contoh-contoh visual yang menarik dan mudah dipahami, siswa memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai proses pembuatan desain menggunakan CorelDraw. Selain itu, materi ini juga membantu siswa memahami langkah-langkah dasar dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan desain grafis berbasis komputer yang dapat dimanfaatkan baik untuk kebutuhan akademik maupun pengembangan kemampuan digital di masa depan.



Gambar 2. Tampilan materi seminar

Gambar 2, menunjukkan bagian lanjutan materi yang disampaikan selama seminar berlangsung. Materi ditampilkan secara bertahap dan sistematis untuk memudahkan siswa memahami setiap konsep dan fitur CorelDraw yang dijelaskan oleh pemateri. Melalui penyajian yang terstruktur, siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih baik dan memahami materi secara lebih efektif.



Gambar 3, Dokumentasi kegiatan

Gambar 3 memperlihatkan dokumentasi kegiatan berupa foto bersama antara tim pelaksana dan siswa saat seminar saat dilaksanakan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan berjalan dengan lancar dan diikuti dengan baik oleh peserta. Dokumentasi tambahan kegiatan seminar yang telah dilaksanakan. Dokumentasi ini menggambarkan suasana kegiatan serta partisipasi siswa selama mengikuti seminar pemanfaatan CorelDraw.

#### 4. Kesimpulan

Seminar pemanfaatan CorelDRAW bagi siswa MTs Islamiyah Wongsorejo dapat menjadi sarana untuk meningkatkan pemahaman dan kompetensi dasar siswa dalam bidang desain grafis. Melalui penyampaian materi, demonstrasi, diskusi, dan praktik sederhana, siswa memperoleh pengetahuan tentang konsep desain grafis, fungsi CorelDRAW, serta penggunaan tools dasar dalam membuat desain visual. Kegiatan ini juga membantu menumbuhkan minat, kreativitas, dan kepercayaan diri siswa dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, seminar ini dapat menjadi langkah awal bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan desain grafis yang dapat digunakan dalam kegiatan pendidikan maupun pengembangan potensi di bidang industri kreatif.

#### Referensi

- Abidin, S., Hasan, D. H., & Fatah, Z. (2025). *Seminar Dasar Desain Grafis Dalam Memahami Aplikasi CorelDRAW Di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo*. 3(2), 104–111.
- Ahmad Afandi, Ahmad Tahqiq Rofiq, Z. F. (2025). EFEKTIVITAS PELATIHAN DASAR CORELDRAW DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS OSIS SMKN 1 ARJASA. *Nuras : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 176–184.
- Akbar, M. A., Pramana, S., Harahap, A., Sakti, R., & Daulay, A. (2025). PENGGUNAAN APLIKASI COREL DRAW SEBAGAI MEDIA EDITING DIKALANGAN MAHASISWA. *Indonesian Journal of Social Science and Education (IJOSSE)*, 1(3), 158–164.
- Alfiansyah, N. D., Anisa, H., & Fatah, Z. (2025). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi CorelDRAW Pada SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. *JURNAL PENGABDIAN SOSIAL*, 2(9), 4210–4216.
- Ardhianto, E., Lestariningsih, E., Handoko, W., Murti, H., & Supriyanto, E. (2023). Pelatihan Desain Grafis Pin Menggunakan Corel Draw pada Unit Usaha Yayasan Fastabikhul Khairat Demak. *Duta Abdimas*, 2(1), 14–19. <https://doi.org/10.47701/abdimas.v1i1.2491>
- Fana, H., Ulfakh, R., Batubara, D., Anggraini, E. M., Saragih, F. S., Senembah, B., Binjai, K., Pembangunan, U., & Budi, P. (2020). *KOMPUTER BERBASIS SOFTWARE CORELDRAW*. 4(2), 89–99.
- Jannah, M., Susi Sulastri, Nur Syari'ah, Faris Azis, Khairunnisa, & Khairunnisa. (2024). Impelementasi Aplikasi Corel Draw Dalam Meningkatkan Kemampuan Desain Siswa Smkn 1 Palibelo. *Community : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2), 58–64. <https://doi.org/10.51903/community.v4i2.514>

- Marandy, Y. S. (2023). Peningkatan Kreatifitas Mahasiswa Melalui Pengembangan Buku Ajar Desain Grafis Berbasis Kecakapan Hidup. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v7i1.1583>
- Marwan, Ongky Ali Candra, Z. F. (2025). Pelatihan Desain Grafis Dasar Bagi Siswa SMA Ibrahimy 1 Sukorejo. *Zona: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 339–346. <https://doi.org/10.71153/zona.v2i3.372>
- Mochamad Ari Saptari, Trisna, Muhammad, M. (2024). Pelatihan desain grafis coreldraw untuk meningkatkan ketrampilan bagi pemuda di desa padang sakti kecamatan muara satu kota lhokseumawe. *Jurnal Hasil-Hasil Penerapan IPTEKS Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8, 62–68.
- Muhajir, A., Efendi, A., & Fatah, Z. (2025). Seminar Desain Grafis Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Di Smk Ibrahimy 1 Sukorejo. *NJCOM Community Service Journal*, 1(2), 98–103.
- Prayitno, P. P. I., Bin Idris, N., Prayogo, M. A., Sudinugraha, T., Wijayanto, A., Dwiatma, Y., & Vidy, V. (2024). Pelatihan Pengembangan Keterampilan Siswa Dengan Menerapkan Teknologi Dalam Pendidikan. *Jurnal Mulia*, 3(1), 129–133. <https://doi.org/10.47002/jpm.v3i1.782>
- Rafiqi, I., Maulana, D., Z. F. (2025). Pelatihan Desain Grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW guna Mengasah Keterampilan Siswa kelas X DKV SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. *Journal Sains Student Research*, 3(4), 28–34.
- Rafiqi, Ilham, zaehol fatah. (2025). Pelatihan Desain Grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW guna Mengasah Keterampilan Siswa kelas X DKV SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. *Jurnal Sains Student Research*, 3(4), 930–937.
- Rindiany, R., Alfian, H., Kurniawan, F., Sari, I., Tanjung, E. A., Zebua, Y., Karim, A., Labuhanbatu, U., & Labuhanbatu, K. (2024). Pelatihan Desain Grafis Dengan Coreldraw Untuk Meningkatkan Keterampilan Digital Dan Softskill Di Kalangan Siswa / i. *PRINSIP : Portal Riset & Inovasi Sistem Perangkat Lunak Volume, 1*, 195–201.
- Safitri Nurul Qomariyah, Firda Wati Husaini Kulsum, & Zaehol Fatah. (2025). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Coreldraw Untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain Pada Siswi Smk Ibrahimy 1 Sukorejo. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(4), 01–05. <https://doi.org/10.69714/wyk1ye93>
- Ulfa, K. (2023). Program Pelatihan Desain Grafis Dan Branding Kreatif Untuk Meningkatkan Citra Bisnis Pada Umkm Sekar Handycraft Medan Tuntungan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Gemilang (JPMG) Vol*, 3(2), 54–58. <https://doi.org/10.58369/jpmg.v2i4.133>
- Warisaji, T. T., Rosyidah, U. A., & Wardoyo, A. E. (2023). *Pengabdian Masyarakat Pelatihan CorelDraw Untuk Desain Grafis Bagi Siswa SMA Negeri I Grujugan*. 4(2), 89–96.