

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

*Fathorrozi Ariyanto¹, Aang Kisnu Darmawan², Achmadi³, Moh. Ali Syahbana⁴, Moh.Yusuf⁵

Prodi Teknik Informatika, Universitas Islam Madura, Pamekasan Indonesia¹ Prodi

Sistem Informasi, Universitas Islam Madura, Pamekasan Indonesia² Prodi Teknik

Informatika, Universitas Islam Madura, Pamekasan Indonesia³ Prodi Teknik

Informatika, Universitas Islam Madura, Pamekasan Indonesia⁴

Prodi Teknik Informatika, Universitas Islam Madura, Pamekasan Indonesia⁵

[*fathorroziariyanto7@gmail.com](mailto:fathorroziariyanto7@gmail.com)¹, ak.darmawan@gmail.com², achmadiofficial@gmail.com³,

moh.alisyahbana117@gmail.com⁴ mohyusuf6780@gmail.com⁵

Submission: 2 Maret 2024

Received: 14 Maret 2024

Published: 10 September 2024

Key words:

Graphic Design,
Vocational Schools,
Competitiveness, Digital
Era

Abstract. In the digital era, graphic design skills have become an important ability to increase competitiveness. However, students at Al Fudhola' Pamekasan Vocational School still lack knowledge and skills in graphic design. This causes them to be less prepared to enter the world of work. This service activity aims to increase students' knowledge and skills in graphic design, improve the quality of ICT learning in schools, and increase students' competitiveness in the digital era. This activity will be carried out by providing graphic design training with the CorelDraw application to students, providing graphic design training modules to ICT teachers, and improving graphic design facilities and software in schools. The results of the training showed that 100% of participants successfully completed the logo and certificate design assignment. When the pre-test was carried out, only 23% of students understood the material, however, during the post-test, students who understood the material presented increased by 77% of students. Furthermore, to increase graphic design skills when the pre-test was carried out, it was seen that only 18% of students did. have graphic design skills even though the skills possessed are still limited to basic design abilities. After conducting training and conducting a post-test, it was seen that 82% of students agreed that there had been an increase in their graphic design skills, especially when designing logos and certificates using CorelDraw. In the context of increasing motivation, during the pre-test only 16% of students stated that they were motivated to study graphic design, however after training and conducting a post-test 84% of students showed agreement and were motivated to study graphic design, especially using the CorelDraw application. This activity is expected to provide benefits for students, schools and the community. For students, this activity is expected to increase the knowledge and graphic design skills needed in the world of work, and increase competitiveness in the digital era. For schools, this activity is expected to improve the quality of ICT learning and increase the school's competitiveness among other vocational schools. For the community, it is hoped that this activity can improve the quality of human resources in the field of graphic design.

Abstrak. Di era digital, skill desain grafis menjadi salah satu kemampuan penting untuk

Kata Kunci: Desain Grafis, SMK, Daya Saing, Era Digital

meningkatkan daya saing. Namun, siswa SMK Al Fudhola' Pamekasan masih kekurangan pengetahuan dan keterampilan dalam desain grafis. Hal ini menyebabkan mereka kurang siap untuk memasuki dunia kerja. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam desain grafis, meningkatkan kualitas pembelajaran TIK di sekolah, dan meningkatkan daya saing siswa di era digital. Kegiatan ini akan dilakukan dengan memberikan pelatihan desain grafis dengan aplikasi CorelDraw kepada siswa, memberikan modul pelatihan desain grafis kepada guru TIK, dan meningkatkan fasilitas dan perangkat lunak desain grafis di sekolah. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa 100% peserta berhasil menyelesaikan tugas desain logo dan sertifikat. Pada saat dilakukan pre-test hanya 23% siswa yang memahami materi, namun pada saat post-test siswa yang faham terhadap materi yang disampaikan meningkat sebanyak 77% siswa. Selanjutnya untuk peningkatan skill desain grafis pada saat pre-test dilakukan terlihat hanya 18% siswa yang memiliki skill desain grafis meskipun skill yang dimiliki masih terbatas pada kemampuan dasar desain. Setelah dilakukan pelatihan dan melakukan post-test terlihat bahwa 82% siswa menyatakan setuju terjadi peningkatan kemampuan dalam desain grafis khususnya pada saat merancang logo dan sertifikat dengan menggunakan CorelDraw. Dalam konteks peningkatan motivasi, pada saat dilakukan pre-test hanya 16% siswa menyatakan termotivasi untuk mendalami desain grafis, namun setelah pelatihan dan melakukan post-test 84% siswa menunjukkan persetujuan dan termotivasi untuk mempelajari desain grafis khususnya dengan menggunakan aplikasi CorelDraw. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, sekolah, dan masyarakat. Bagi siswa, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan desain grafis yang dibutuhkan di dunia kerja, dan meningkatkan daya saing di era digital. Bagi sekolah, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran TIK, dan meningkatkan daya saing sekolah di antara SMK lainnya. Bagi masyarakat, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bidang desain grafis.



Copyright (c) 2024 Fathorrozi Ariyanto Fathorrozi, Aang Kisnu Darmawan, Achmadi, Moh. Ali Syahbana, Moh. Yusuf (Author)

1. Pendahuluan

Desain grafis merupakan keterampilan yang sangat penting di era digital, karena banyak bidang pekerjaan yang membutuhkan keahlian di bidang ini (Ernawati & Dawis, 2022). Pesatnya perkembangan teknologi menjadikan desain grafis penting bagi organisasi, masyarakat, dan akademisi (Lubis et al., 2022). Desainer grafis membuat brosur, poster, dan spanduk untuk banyak bisnis. Media digital telah memperluas desain grafis melampaui media cetak hingga media jaringan (Mohammed, 2022). Di era digital, keterampilan desain grafis sangat penting untuk banyak pekerjaan (Guan & Wang, 2022).

SMK Al Fudhola' Pamekasan sebagai lembaga pendidikan vokasi menyadari pentingnya membekali siswanya dengan keterampilan desain grafis. Program pelatihan dan kursus dapat dilaksanakan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan pengalaman yang diperlukan dalam menggunakan perangkat lunak dan alat desain grafis (Arora & Kumar Gupta, 2022; Irfan Sadida et al., 2022). Dengan memasukkan desain grafis ke dalam kurikulumnya, SMK Al Fudhola' Pamekasan dapat memastikan bahwa siswanya siap menghadapi tuntutan dunia kerja modern dan dapat bersaing secara efektif di era digital (Kozlova et al., 2023). Hal ini akan memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan kreatif dan teknis mereka, serta meningkatkan prospek kerja mereka (Ernawati & Dawis, 2022).

Namun, Kurikulum TIK sekolah seringkali menekankan Microsoft Office dan mengabaikan desain grafis. Sayangnya, siswa kurang memiliki keterampilan desain grafis yang dibutuhkan untuk dunia kerja. Pengakuan dan upaya sedang dilakukan untuk mengatasi masalah ini. Makhmutova dan Shevtsova mendiskusikan pembuatan "Seni Digital" sebagai kursus desain

grafis untuk meningkatkan kreativitas dan realisasi diri siswa(Makhmutova & Shevtsova, 2022). Tambunan, Zulianto, dan Syaifudin juga mengusulkan program pelatihan desain grafis mobile berbasis Pixel Lab untuk menginspirasi siswa(Miranda et al., 2023). Kegiatan ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara pembelajaran TIK tradisional dan keterampilan desain grafis profesional. Siswa dapat mempelajari keterampilan digital dengan memasukkan desain grafis ke dalam kurikulum.

Terdapat beberapa pelatihan dan pendampingan untuk upskill desain grafis ini disekolah diantara nya Pemanfaatan CorelDraw Untuk Menginspirasi Kreativitas Siswa SMA Muhammadiyah Sumbawa Dalam Desain Grafis(Yuliadi et al., 2023), Kemahiran Tambahan Desain Grafis Melalui Pembelajaran CorelDraw Bagi Siswa SMK Negeri 7 Surabaya(Refnitasari et al., 2023), Meningkatkan Kemahiran Siswa dalam Desain Grafis melalui Pembelajaran di SMKN 1 Padang Cermin(Pasha et al., 2023), Meningkatkan Kompetensi Siswa di Era Digital melalui Pelatihan Desain Grafis(Parini et al., 2023), Memperkaya keterampilan siswa sekolah kejuruan melalui pengajaran di bidang animasi dan desain grafis(Mahpuz et al., 2023), Siswa Smk Saradan Tajur Halang Bogor Belajar Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Desain Visual(Suharto et al., 2022), Memperkenalkan Program Desain Grafis Binjai untuk Siswa SMA(Sitompul et al., 2022), Siswa SMA Negeri 3 Gowa dapat belajar desain grafis melalui PKM(Fathahillah et al., 2022), Peluang Wirausaha Dosen dan Siswa SMAN 3 Singingi Hilir Bidang Desain Grafis Melalui Pelatihan Photoshop(Fadlil et al., 2022), Meningkatkan Soft Skill Siswa dan Instruktur melalui Pelatihan Desain Grafis dan Microsoft Office(Azis et al., 2022), Program REWARD akan membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca, menulis, dan seni dengan mengajarkan mereka desain grafis. Hal ini akan membantu SMPN 1 Kerinci Kanan menjadi sekolah berbasis IT pada tahun 2020(Widiawati et al., 2020), Pembelajaran Desain Grafis dan Multimedia di SMK Banyuputih Situbondo, Anggota Persatuan Guru Republik Indonesia(Budiarto, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru TIK SMK Al Fudhola' Pamekasan, ditemukan beberapa permasalahan terkait dengan pembelajaran desain grafis, yaitu (1) kurangnya materi desain grafis dalam pembelajaran TIK, (2)pengetahuan dan keterampilan guru TIK dalam desain grafis masih terbatas, (3)belum ada pelatihan khusus desain grafis bagi siswa dan (4)fasilitas dan perangkat lunak desain grafis di sekolah masih terbatas.

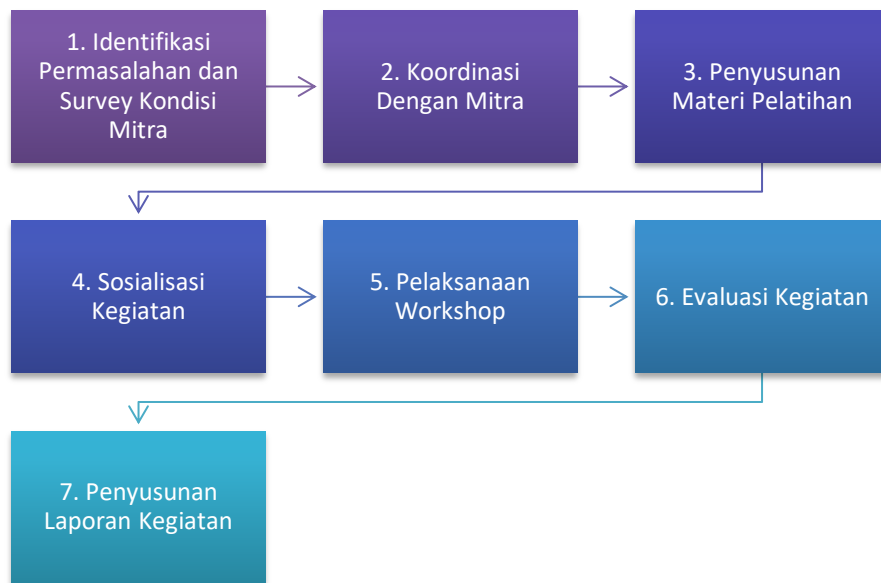
Oleh karena itu, diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Pemberdayaan Siswa SMK Al Fudhola' Pamekasan melalui Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Daya Saing di Era Digital" diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat. Kegiatan ini akan meliputi pelatihan desain grafis bagi siswa dengan menggunakan aplikasi CorelDraw, pemberian modul pelatihan desain grafis kepada guru TIK, dan peningkatan fasilitas dan perangkat lunak desain grafis di sekolah.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam desain grafis, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru TIK dalam desain grafis, meningkatkan kualitas pembelajaran TIK di SMK Al Fudhola' Pamekasan, dan meningkatkan daya saing siswa SMK Al Fudhola' Pamekasan di dunia kerja.

Manfaat kegiatan ini diharapkan dapat dirasakan oleh siswa, guru TIK, dan SMK Al Fudhola' Pamekasan. Siswa akan memiliki pengetahuan dan keterampilan desain grafis yang dibutuhkan di dunia kerja, meningkatkan daya saing di dunia kerja, dan memiliki peluang kerja yang lebih luas. Guru TIK akan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan desain grafis, meningkatkan kualitas pembelajaran TIK di sekolah. SMK Al Fudhola' Pamekasan akan meningkatkan kualitas pembelajaran TIK, meningkatkan daya saing sekolah di antara SMK lainnya, dan meningkatkan reputasi sekolah sebagai lembaga pendidikan yang berkualitas.

2. Metode

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan tahapan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat sebagaimana diagram alir berikut:



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Penjelasan Tahapan Pengabdian Masyarakat adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Permasalahan dan Survey Kondisi Mitra

Tahap pertama ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan terkait desain grafis di SMK Al Fudhola' Pamekasan. Tim pengabdian akan melakukan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa untuk mendapatkan informasi tersebut. Tim juga akan mengamati fasilitas dan perangkat lunak desain grafis yang tersedia di sekolah. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk menyusun daftar permasalahan dan kebutuhan yang menjadi dasar penyusunan program pelatihan.

2. Koordinasi Dengan Mitra

Tim pengabdian akan mengadakan pertemuan dengan pihak sekolah untuk membahas program pelatihan desain grafis. Dalam pertemuan ini, tim akan menjelaskan tujuan, metode, dan jadwal kegiatan pengabdian. Tim juga akan mendapatkan persetujuan dan dukungan dari pihak sekolah. Setelah itu, tim akan membentuk tim pelaksana kegiatan yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. Masing-masing anggota tim akan memiliki peran dan tanggung jawab yang jelas.

3. Penyusunan Materi Pelatihan

Tim pengabdian akan menganalisis standar industri desain grafis untuk mengetahui keterampilan yang dibutuhkan di dunia kerja. Materi pelatihan kemudian akan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan standar industri. Materi pelatihan akan meliputi pengenalan CorelDraw, desain logo dan desain sertifikat. Tim pengabdian akan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti ceramah, demonstrasi, dan praktik. Tim juga akan menyiapkan media pembelajaran yang mendukung, seperti modul, slide presentasi, dan video tutorial.

4. Sosialisasi Kegiatan

Tim pengabdian akan menyebarkan informasi kegiatan melalui media sosial, website sekolah, dan poster. Tim juga akan menjelaskan tujuan, manfaat, dan jadwal kegiatan kepada siswa dan guru. Tim akan membuka pendaftaran bagi siswa yang ingin mengikuti

workshop dan melakukan seleksi peserta berdasarkan minat dan bakat desain grafis.

5. Pelaksanaan Workshop

Workshop desain grafis akan dilaksanakan selama dua hari. Pada hari pertama, tim pengabdian akan menyampaikan materi pengenalan CorelDraw. Pada hari kedua, tim pengabdian akan menyampaikan materi desain logo dan sertifikat. Peserta kemudian akan praktik desain logo dan sertifikat dengan menggunakan CorelDraw. Workshop akan ditutup dengan penyerahan sertifikat kepada peserta.

6. Evaluasi Kegiatan

Tim pengabdian akan melakukan pre-test dan post-test untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa. Tim juga akan menyebarkan angket kepada peserta workshop untuk mengetahui tingkat kepuasan mereka terhadap kegiatan. Hasil pre-test, post-test, dan angket akan dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas kegiatan.

7. Penyusunan Laporan Kegiatan

Tim pengabdian akan menyusun laporan kegiatan yang memuat pendahuluan, maksud dan tujuan, metode pelaksanaan, hasil dan pembahasan, kesimpulan dan saran, dan lampiran. Laporan kegiatan akan diserahkan kepada pihak sekolah dan dijadikan sebagai bahan acuan untuk pengembangan program selanjutnya.

Setiap tahapan dalam metode pengabdian masyarakat dirancang untuk mencapai tujuan yang spesifik dan memberikan manfaat bagi mitra. Dengan mengikuti tahapan-tahapan ini secara sistematis, diharapkan kegiatan pengabdian dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang maksimal.

3. Hasil

Kegiatan pengabdian di SMK Al Fudhola' Pamekasan ini telah dilaksanakan mulai hari Rabu tanggal 03 Januari sampai dengan hari Kamis 04 Januari 2024 secara luring, dan diikuti oleh lebih dari 10 orang peserta yang berasal dari siswa kelas XI. Dengan tahapan-tahapan sebagai berikut :

- Tahap I : Persiapan,
- Tahap II : Pelaksanaan pelatihan; dan
- Tahap III : Evaluasi.

Pada tahap I yaitu persiapan, Koordinasi dengan anggota tim pelaksana dilakukan secara daring maupun tatap muka. Upaya koordinasi ini memiliki signifikansi besar dalam memastikan bahwa persiapan yang telah dilakukan sejalan dengan harapan pada saat pelaksanaan, dengan tujuan agar jalannya kegiatan berlangsung dengan lancar.

Pada tahap II yaitu pelaksanaan di SMK Al Fudhola' Pamekasan, Dimulai dengan penyajian informasi tentang konsep dasar desain grafis dan alat-alat yang akan digunakan di dalam aplikasi CorelDraw. Penyampaian materi pengenalan ini sangat krusial mengingat peserta pelatihan belum memiliki pemahaman tentang desain grafis. Setelah sesi pengantar, pada hari kedua, peserta dibimbing untuk mengaplikasikan konsep-konsep yang telah diajarkan, termasuk pembuatan logo dan sertifikat. Presentasi materi dan sesi praktik ini dijalankan dengan hati-hati untuk memastikan bahwa tidak ada peserta yang tertinggal dalam mengikuti proses pelatihan.



Gambar 1. *Penyampaian materi*



Gambar 2. *pengecekan terhadap proses pembuatan logo dan sertifikat*



Gambar 3. *memberi arahan terhadap peserta*

4. Pembahasan

Pelaksanaan aktivitas ini berkontribusi positif pada peningkatan keterampilan siswa dalam desain grafis, khususnya dengan pemanfaatan CorelDraw. Peningkatan tersebut termanifestasi dalam kemampuan siswa, terutama dalam merancang sertifikat, di mana sebelumnya mereka belum memiliki pengalaman menggunakan CorelDraw untuk keperluan desain. Contoh sertifikat yang dihasilkan oleh siswa setelah mengikuti pelatihan dapat dilihat pada gambar 4. di bawah ini.



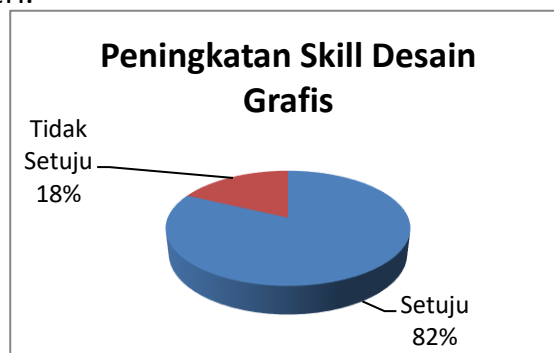
Gambar 4. hasil desain peserta

Pada tahap evaluasi, *form* yang telah diisi oleh peserta pelatihan disajikan dalam bentuk *pie chart* seperti tampak pada Gambar 5.



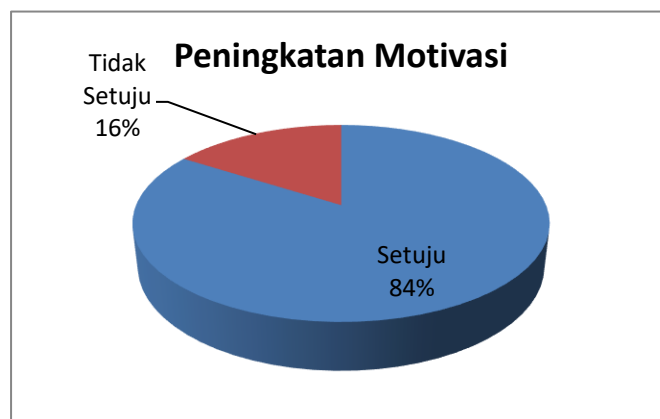
Gambar 5. Persentase kemudahan dalam memahami materi

Pada saat dilakukan pre-test hanya 23% siswa yang memahami materi, namun pada saat post-test siswa yang faham terhadap materi yang disampaikan meningkat. Sebanyak 77% siswa menyatakan pemahamannya. Proporsi 77% siswa yang memahami menunjukkan bahwa sebagian besar peserta pelatihan merasa terbantu dan memahami konsep desain grafis menggunakan aplikasi CorelDraw. Sementara itu, 23% siswa yang belum memahami mencerminkan bahwa sebagian peserta pelatihan awalnya tidak memiliki pengetahuan terkait pembuatan desain dengan CorelDraw. Oleh karena itu, wajar jika mereka memerlukan waktu lebih lama untuk memahami dan menguasai materi.



Gambar 6. Persentase peningkatan kemampuan mendesain logo dan Sertifikat setelah pelatihan

Selanjutnya untuk peningkatan skill desain grafis pada saat pre-test dilakukan terlihat hanya 18% siswa yang memiliki skill desain grafis meskipun skill yang dimiliki masih terbatas pada kemampuan dasar desain. Setelah dilakukan pelatihan dan melakukan post-test Terlihat bahwa 82% siswa menyatakan setuju terjadi peningkatan kemampuan dalam desain grafis khususnya pada saat merancang logo dan sertifikat dengan menggunakan CorelDraw. Ini menunjukkan bahwa tidak semua siswa setuju bahwa kemampuan desain grafis mereka meningkat setelah pelatihan. Pada saat awal pelaksanaan pelatihan terlihat fakta bahwa sebagian besar siswa memulai dari level pemula dalam memahami desain, sehingga durasi pelatihan selama 2 hari dianggap kurang mencukupi untuk memberikan pemahaman mendalam tentang semua alat dan fungsi yang ada dalam CorelDraw. Oleh karena itu, diperlukan latihan mandiri oleh siswa agar mereka semakin terbiasa dan terampil dalam menggunakan CorelDraw, sehingga dapat lebih leluasa dalam menghasilkan kreasi desain logo yang menarik.



Gambar 7. *Persentase peningkatan Motivasi*

Dalam konteks peningkatan motivasi, pada saat dilakukan pre-test hanya 16% siswa menyatakan termotivasi untuk mendalami desain grafis, namun setelah pelatihan dan melakukan post-test 84% siswa menunjukkan persetujuan dan termotivasi untuk mempelajari desain grafis khususnya dengan menggunakan aplikasi CorelDraw. Untuk meningkatkan motivasi, diberikan tugas desain kepada siswa yang dapat diselesaikan di rumah dalam waktu satu minggu. Dengan pemberian tugas ini, diharapkan pengalaman siswa dalam menggunakan CorelDraw semakin bertambah dan mereka semakin terampil dengan berbagai alat yang tersedia dalam aplikasi tersebut.

5. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Pemberdayaan Siswa SMK Al Fudhola' Pamekasan melalui Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Daya Saing di Era Digital" telah berhasil mencapai tujuannya. Kegiatan ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam desain grafis, meningkatkan kualitas pembelajaran TIK di sekolah, dan meningkatkan daya saing siswa di era digital. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa 100% peserta berhasil menyelesaikan tugas desain logo dan sertifikat. Pada saat dilakukan pre-test hanya 23% siswa yang memahami materi, namun pada saat post-test siswa yang faham terhadap materi yang disampaikan meningkat Sebanyak 77% siswa Selanjutnya untuk peningkatan skill desain grafis pada saat pre-test dilakukan terlihat hanya 18% siswa yang memiliki skill desain

grafis meskipun skill yang dimiliki masih terbatas pada kemampuan dasar desain. Setelah dilakukan pelatihan dan melakukan post-test Terlihat bahwa 82% siswa menyatakan setuju terjadi peningkatan kemampuan dalam desain grafis khususnya pada saat merancang logo dan sertifikat dengan menggunakan CorelDraw. Dalam konteks peningkatan motivasi, pada saat dilakukan pre-test hanya 16% siswa menyatakan termotivasi untuk mendalami desain grafis, namun setelah pelatihan dan melakukan post-test 84% siswa menunjukkan persetujuan dan termotivasi untuk mempelajari desain grafis khususnya dengan menggunakan aplikasi CorelDraw. Kegiatan ini memberikan manfaat bagi siswa, sekolah, dan masyarakat. Bagi siswa, kegiatan ini meningkatkan pengetahuan dan keterampilan desain grafis yang dibutuhkan di dunia kerja, dan meningkatkan daya saing di era digital. Bagi sekolah, kegiatan ini meningkatkan kualitas pembelajaran TIK, dan meningkatkan daya saing sekolah di antara SMK lainnya. Bagi masyarakat, kegiatan ini meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bidang desain grafis.

6. Pengakuan

Terima kasih kepada Fakultas Teknik Universitas Islam Madura, SMK AL Fudhola' Pamekasan dan LPPM Universitas Islam Madura atas dedikasi dan supportnya sehingga kegiatan Pengabdian Masyarakat ini bisa terselenggara dengan baik.

7. Referensi

- Arora, M., & Kumar Gupta, P. (2022). A Study On The Role Of Graphic Designers For Reduction Of Digital Carbon Footprint. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 3(1), 507–514. <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v3.i1.2022.109>
- Azis, M., Azis, F., Abdurrahman, A., Sari, N. R., Arwadi, F., Putri, R. A., & Azzahrah, S. (2022). Pengembangan Soft Skill Guru dan Siswa Melalui Pelatihan Microsoft Office PowerPoint dan Desain Grafis. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 36–42. https://doi.org/10.32764/abdimas_if.v3i1.2475
- Budiarto, S. P. (2019). Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), 308–313. <https://doi.org/10.21067/jpm.v4i1.3059>
- Ernawati, F., & Dawis, A. M. (2022). Pelatihan Graphic Design Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Organisasi Mahasiswa Universitas 'Aisyiyah Surakarta. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia*, 1(3), 47–51. <https://doi.org/10.55542/jppmi.v1i3.311>
- Fadlil, A., Yudhana, A., Wijaya, S. A., Anggraini, F., & Marsaid, A. P. (2022). Pelatihan Desain Grafis dengan Software Photoshop sebagai Peluang Usaha bagi Guru/Siswa SMAN 3 Singingi Hilir. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 230. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i1.5066>
- Fathahillah, F., Sanatang, S., Dirawan, G. D., Muchtar, A., & Zainuddin, Z. (2022). PKM Pelatihan Desain Grafis pada Siswa SMA Negeri 3 Gowa. *PENGABDI*, 3(2). <https://doi.org/10.26858/pengabdi.v3i2.40858>
- Guan, X., & Wang, K. (2022). Visual Communication Design Using Machine Vision and Digital Media Communication Technology. *Wireless Communications and Mobile Computing*, 2022, 1–11. <https://doi.org/10.1155/2022/6235913>
- Irfan Sadida, M. Gunawan Setyadi, & Aisyah Mutia Dawis. (2022). Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Bagi Mahasiswa Aiska University Dalam Menghadapi Era 4.0 : Improving Graphic Design Skills for Aiska University Students in Era 4.0. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 4(3), 01–13.

<https://doi.org/10.57214/pengabmas.v4i3.115>

- Kozlova, I. A., Guseva, T. V., & Khmelnitsky, K. E. (2023). Improving methods of studying graphic disciplines for students of technical specialties and directions. *Vestnik of Astrakhan State Technical University. Series: Marine Engineering and Technologies*, 2023(1), 80–92. <https://doi.org/10.24143/2073-1574-2023-1-80-92>
- Lubis, F. H., Hidayat, F. P., & Hardiyanto, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreativitas Dakwah pada PC IPM Medan Area. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 107–111. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v7i1.2308>
- Mahpuz, M., Wasil, M., Universitas Hamzanwadi, Sudianto, A., Universitas Hamzanwadi, Sadali, M., Universitas Hamzanwadi, Permana, B. A. C., Universitas Hamzanwadi, Ahmadi, H., Universitas Hamzanwadi, Suhartini, S., Universitas Hamzanwadi, Gunawan, I., Universitas Hamzanwadi, Fathurrahman, I., Universitas Hamzanwadi, Wijaya, L. K., Universitas Hamzanwadi, ... Universitas Hamzanwadi. (2023). Peningkatan kompetensi siswa SMK melalui pelatihan desain grafis dan animasi. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 131–139. <https://doi.org/10.29408/ab.v4i1.18793>
- Makhmutova, M. V., & Shevtsova, M. A. (2022). Some Aspects of Developing the Course of Graphic Design for Additional Education of the Basic School Students. *Informatics in School*, 2, 28–34. <https://doi.org/10.32517/2221-1993-2022-21-2-28-34>
- Miranda, Yeni Erita, Rena Elia, & Nivetiken. (2023). ICT (Instruction Computer Technology) Based PKN and IPS Learning Designs in Elementary Schools. *Journal Of Digital Learning And Distance Education*, 1(9), 346–354. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v1i9.48>
- Mohammed, N. J. (2022). Graphic Design in the Age of Digital Transformation. *Rimak International Journal of Humanities and Social Sciences*, 04(01), 417–431. <https://doi.org/10.47832/2717-8293.15.30>
- Parini, P., Lubis, I. A., Ramadhani, A., & Suhendra, A. A. (2023). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Di Era Digital. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 6(3), 506–511. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v6i3.2641>
- Pasha, D., Sucipto, A., Jupriyadi, J., Nurkholis, A., Johansyah, J., Ramadhani, M. F., Aftirah, N., & Pratiwi, T. N. (2023). Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa SMKN 1 Padang Cermin. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(3), 122–125. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i3.196>
- Refnitasari, L., Cahyaka, H. W., 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)*, 7(1), 25–34. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2023.v7i1.3763>
- Sitompul, J. N., Saragih, R., Nurhayati, N., & Gultom, I. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Siswa-Siswi SMA Negeri 6 Binjai. *Zadama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 7–10. <https://doi.org/10.56248/zadama.v1i1.13>
- Suharto, A., Subariah, R., & Farizy, S. (2022). Pelatihan dan Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis pada Siswa SMK Saradan Tajur Halang Bogor. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(3), 338–342. <https://doi.org/10.53769/jai.v2i3.296>
- Widiawati, H., Budiawan, A., Thahir, M., Ulum, S., & Vebrianto, R. (2020). Pengembangan Program REWARD (Reading, Writing, and Art Development) Melalui Pelatihan Desain Grafis untuk Mewujudkan Sekolah Berbasis IT Pada SMPN 1 Kerinci Kanan Tahun 2020. *Instructional Development Journal*, 3(1), 27. <https://doi.org/10.24014/idj.v3i1.9606>
- Yuliadi, Y., Nuryadi, Rodianto, R., Akhir Putra, J., Julkarnain, M., Sasmita Susanto, E., W., Y., Robbani, F., Dzil Ikram, F., Aldrin, A., Hidayat, A., Sarwana, W., & Wijaya, E. (2023). Pelatihan Desain Grafis dengan Menggunakan CorelDraw Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMA Muhammadiyah Sumbawa.

Jurnal Pengabdian Rekayasa Sistem, 1(2), 1–4. <https://doi.org/10.36761/jpres.v1i2.3004>

