

PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN ADOBE PHOTOSHOP UNTUK MEMBUAT PAMFLET PADA MURID SMK AL-KARIMAH

GRAPHIC DESIGN TRAINING USING ADOBE PHOTOSHOP TO CREATE FLYERS FOR STUDENTS OF SMK AL-KARIMAH

Budiman efendi^{1*}, Ahmad Tanton²,

^{*12}Program Studi Teknik Informatika, STMIK Lombok

E-mail: budimanpendi3@gmail.com

ABSTRAK

Dalam era digital yang semakin maju, pemanfaatan desain grafis menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dikuasai, khususnya dalam mendukung kegiatan promosi, kampanye sosial, dan edukasi digital. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pembuatan pamflet kepada murid SMK AL KARIMAH, yang diselenggarakan oleh mahasiswa STMIK Lombok semester IV yang juga tengah menjalani praktik kerja lapangan. Metode pelatihan yang digunakan adalah demonstrasi dan praktik langsung menggunakan aplikasi adobe Photoshop sebagai media desain dan pamflet sebagai platform publikasi, dengan pendekatan berbasis praktik kreatif. Pelaksanaan pelatihan meliputi sesi pemaparan materi, demonstrasi pembuatan pamflet, serta praktik mandiri yang dibimbing oleh tutor. Hasil kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta, yang dibuktikan melalui perbandingan skor pre-test dan post-test. Kendala seperti kekurangan perangkat/laptop sehingga salah satu dari peserta menggunakan handphone sendiri sehingga peserta merasakan kesulitan saat praktik langsung dan praktik mandiri. Pelatihan ini berhasil meningkatkan literasi digital peserta serta memperluas wawasan mereka tentang pentingnya desain grafis dalam mendukung berbagai kegiatan di era modern.

Kata Kunci : Pelatihan Desain Grafis, Adobe Photoshop, SMK Al-Karimah

Abstract

In today's increasingly advanced digital era, the utilization of graphic design has become an essential skill, particularly in supporting promotional activities, social campaigns, and digital education. This community service activity aims to provide training on creating pamphlets for students of SMK Al Karimah, organized by fourth-semester students of STMIK Lombok who are currently undergoing fieldwork practice. The training method used was demonstration and hands-on practice utilizing Adobe Photoshop as the design tool and pamphlets as the publication platform, with a creative practice-based approach. The implementation of the training included material presentation sessions, demonstrations on pamphlet creation, and independent practice guided by tutors. The results of this activity showed a significant improvement in participants' understanding and skills, as evidenced by the comparison between pre-test and post-test scores. Challenges encountered included a

shortage of devices/laptops, which led one participant to use their own mobile phone, causing difficulties during the hands-on and independent practice sessions. Despite this, the training successfully enhanced participants' digital literacy and broadened their awareness of the importance of graphic design in supporting various activities in the modern era.

Keywords: *Graphic Design Training, Adobe Photoshop, Al-Karimah Vocational School*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan, ekonomi, dan sosial. Kemajuan ini menuntut masyarakat untuk memiliki kemampuan digital yang memadai agar mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Salah satu keterampilan penting yang perlu dikuasai adalah kemampuan desain grafis, karena melalui desain visual seseorang dapat menyampaikan pesan secara efektif dan menarik di era digital (Savira 2021).

Desain grafis berperan penting dalam berbagai sektor kehidupan, mulai dari dunia pendidikan, bisnis, hingga media sosial. Keterampilan ini tidak hanya meningkatkan kreativitas dan ekspresi diri, tetapi juga membuka peluang ekonomi baru, seperti jasa desain logo, pembuatan poster, hingga konten promosi digital. Oleh karena itu, pelatihan desain grafis menjadi salah satu bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang relevan dan berdampak luas bagi pengembangan potensi kreatif masyarakat (Tambunan et al. 2022)

Di berbagai wilayah Indonesia, masih banyak masyarakat, terutama pelajar dan remaja, yang belum memiliki kemampuan dasar dalam bidang desain grafis karena keterbatasan akses terhadap pelatihan dan fasilitas komputer. Padahal, dengan pelatihan yang tepat, kemampuan mereka dapat ditingkatkan untuk mendukung kegiatan akademik maupun non-akademik. Pelatihan desain grafis juga memberikan pemahaman praktis dalam menggunakan perangkat lunak seperti Photoshop, yang mampu membantu peserta mengolah gambar secara profesional dan menghasilkan karya digital yang bernilai (Wulandari and Suraidi 2022)

Kegiatan pelatihan desain grafis berbasis aplikasi seperti Photoshop dan CorelDraw terbukti mampu membuka peluang usaha bagi peserta, baik pelajar maupun guru. Selain meningkatkan kemampuan teknis, pelatihan ini juga menumbuhkan minat berwirausaha di bidang industri kreatif digital. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian berbasis pelatihan desain grafis memiliki potensi besar untuk meningkatkan kemandirian ekonomi masyarakat (Fadlil et al. 2022).

Selain meningkatkan keterampilan teknis, pelatihan desain grafis juga mampu menjadi media ekspresi kreatif dan pembelajaran yang menyenangkan. Melalui kegiatan ini, peserta dapat menyalurkan ide dan gagasan dalam bentuk visual yang menarik. Pelatihan editing gambar dan teks menggunakan perangkat lunak desain seperti Adobe Photoshop menjadi salah satu metode efektif dalam menumbuhkan kreativitas peserta serta memperluas wawasan mereka terhadap dunia digital (Lisnawita, Lhaura Van FC, and Costaner 2022).

Kegiatan pelatihan desain grafis juga telah terbukti berhasil meningkatkan kemampuan teknologi dan kreativitas masyarakat di berbagai daerah. Beberapa kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan semacam ini mampu memotivasi peserta untuk berinovasi dan

menghasilkan karya visual yang berkualitas. Kegiatan yang melibatkan masyarakat secara langsung dalam proses pembelajaran desain digital dapat meningkatkan kemampuan adaptasi terhadap perkembangan teknologi (Romadiana, Wahyuningsih, and Kirana 2020).

Peningkatan kemampuan desain grafis juga memberikan dampak positif terhadap kalangan pelajar sekolah menengah. Dengan adanya pelatihan berbasis aplikasi desain, siswa dapat memperoleh pengetahuan praktis yang mendukung pembelajaran di bidang multimedia dan teknologi informasi. Pelatihan ini juga memberikan bekal keterampilan bagi siswa untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja di bidang industri kreatif (Hendriyanto et al. 2025).

Selain di sekolah, pelatihan desain grafis juga dapat diterapkan di berbagai komunitas masyarakat, termasuk lingkungan keagamaan dan sosial. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan digital, tetapi juga pada pengembangan karakter dan kreativitas peserta. Pelatihan semacam ini menjadi wadah produktif yang mampu menumbuhkan semangat kolaboratif dan pemberdayaan masyarakat (Yanto et al. 2022).

Lebih lanjut, kegiatan pelatihan desain grafis juga memiliki relevansi dengan peningkatan kompetensi sumber daya manusia di bidang teknologi. Melalui pelatihan ini, peserta tidak hanya belajar menggunakan aplikasi desain, tetapi juga memahami pentingnya estetika, komunikasi visual, dan inovasi dalam menciptakan karya digital. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan vokasional yang menekankan penguasaan keterampilan praktis di bidang teknologi informasi (Alfiyah Aurella, Nafisatul Insiyah, and Zaehol Fatah 2025).

Dengan demikian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pelatihan desain grafis dapat memberikan manfaat yang luas, baik dari aspek pendidikan, ekonomi, maupun sosial. Melalui pelatihan yang terstruktur, masyarakat diharapkan mampu menguasai keterampilan desain digital dan memanfaatkannya untuk meningkatkan daya saing serta produktivitas di era digital. Kegiatan ini menjadi salah satu bentuk nyata kontribusi akademisi dalam membangun sumber daya manusia yang kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi (Lande et al. 2019; Savira 2021)

METODE KEGIATAN

Metode kegiatan dilakukan melalui sesi pelatihan tatap muka yang mencakup pemaparan materi, demonstrasi langsung, dan praktik penggunaan Adobe Photoshop. Peserta juga diberikan pendampingan dalam menyelesaikan tugas desain secara mandiri. Berikut ini yang terlihat pada gambar dibawah adalah tahapan pelatihan sebagai berikut;



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pelatihan

1. Identifikasi Masalah

Tahap pertama adalah melakukan observasi dan wawancara dengan pihak mitra, yaitu kelompok remaja dan masyarakat sekitar yang menjadi sasaran kegiatan. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum memiliki kemampuan dasar dalam desain grafis serta belum memahami penggunaan perangkat lunak seperti Adobe Photoshop. Kondisi ini menjadi dasar perlunya pelatihan untuk meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas peserta (Simbolon et al. 2005)

2. Perencanaan Kegiatan

Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun jadwal kegiatan, menentukan materi pelatihan, serta menyiapkan perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, dan perangkat lunak desain. Tim pelaksana juga menyusun modul pelatihan berbasis praktik agar peserta dapat belajar secara langsung. Selain itu, dilakukan pembagian peran antara fasilitator, narasumber, dan panitia pelaksana agar kegiatan berjalan efektif (Parga Zen and Gustalika 2021)

3. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka di lokasi mitra dengan memperhatikan kondisi sarana yang tersedia. Kegiatan dilakukan selama beberapa sesi yang terdiri atas teori, praktik langsung, dan diskusi interaktif. Peserta dibimbing untuk memahami konsep dasar desain, tata letak, pemilihan warna, serta penggunaan alat editing gambar menggunakan Adobe Photoshop. Kegiatan pelatihan semacam ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan digital masyarakat (Priatna et al. 2021)

4. Pre-Test

Sebelum materi utama disampaikan, peserta mengikuti pre-test untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal mereka terkait desain grafis dan penggunaan perangkat lunak. Pre-test berisi pertanyaan seputar fungsi alat, komposisi warna, serta langkah dasar dalam membuat desain sederhana. Hasil pre-test digunakan sebagai acuan dalam menentukan strategi pengajaran dan pemantapan materi agar sesuai dengan kebutuhan peserta (Erni et al., 2022). (Erni, Basorudin, and Imam 2022)

hasil pre-test peserta sebagai berikut:



Gambar. 2 Hasil Pre-Test Peserta Pelatihan

Hasil pre-test ini sebagai dasar untuk melihat peningkatan pemahaman peserta sebelum pelatihan.

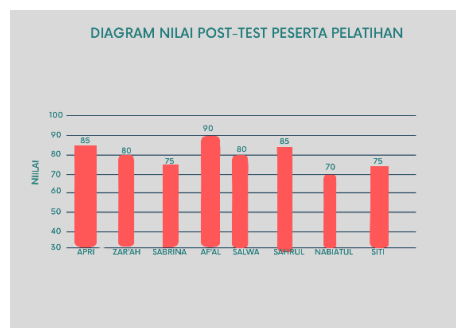
1. Pemaparan Materi Materi pelatihan disampaikan oleh mentor dengan metode presentasi dan diskusi. Materi yang disampaikan meliputi:
 - a. Penjelasan Pengertian desain grafis dan Pamphlet
 - b. Fungsi dan kegunaan Pamphlet dalam kampanye digital
 - c. Elemen dalam Pamphlet : Judul Pamphlet, Logo dan Identitas, Deskripsi Singkat Kegiatan, Warna dan Tema.
 - d. Penggunaan Pamphlet untuk publikasi desain.
 - e. Pengenalan dan penggunaan dasar aplikasi Adobe Photoshop
2. Demonstrasi/Praktik langsung
 - a. Mentor mempraktikkan cara pembuatan Pamphlet dari awal hingga selesai.
 - b. Mentor membimbing peserta untuk buka aplikasi Adobe Photoshop hingga menyimpan hasil desainer pamphlet
 - c. Menjelaskan penggunaan fitur penting dalam software desain
 - d. Penggunaan Pamphlet meliputi , penggunaan, pengunggahan file, hingga publikasi.
3. Praktik Mandiri

Setelah pelatihan selesai, peserta mengikuti post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan dibandingkan hasil pre-test. Selain itu, peserta diberi tugas

praktik mandiri untuk membuat karya desain sesuai dengan tema tertentu. Hasil karya dinilai berdasarkan kreativitas, kesesuaian tema, dan kemampuan teknis. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa peserta benar-benar memahami dan mampu menerapkan materi yang telah dipelajari. (Tambunan et al. 2022)

4. Post-Test

berdasarkan hasil pengujian pelatihan ini peserta mengikuti post-test yang bertujuan untuk mengukur perkembangan pengetahuan dan pemahaman peserta setelah pelatihan berlangsung. Berikut gambar hasil post-test peserta pelatihan ini:



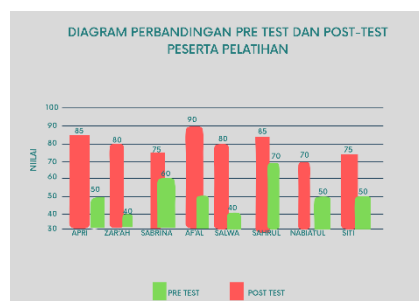
Gambar. 3 Hasil Post-Test Peserta Pelatihan

5. Evaluasi dan Dokumentasi

a. Evaluasi kegiatan

Evaluasi kegiatan pelatihan desain grafis ini bertujuan untuk menilai pencapaian yang sudah direncanakan. Berdasarkan hasil evaluasi, pelatihan ini dinilai cukup berhasil ditunjukkan dari peningkatan pemahaman peserta yang terlihat dari hasil pre-test dan post-test. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum memahami dasar-dasar desain grafis dan belum terbiasa menggunakan aplikasi Adobe Photoshop.

Namun setelah pelatihan berlangsung, hasil post-test menunjukkan peningkatan nilai yang baik. Berikut diagram gambar perbandingan pre-test dan post-test peserta pelatihan;



Gambar. 4 hasil Gabungan Pre Test Dan Post-Test

Saat pelatihan ini dimulai, kegiatan ini kekurangan laptop sehingga ada yang berdua dan ada yang sendiri sehingga peserta merasakan kesulitan saat praktik langsung dan praktik mandiri. Akan tetapi pelatihan ini berjalan dengan cukup baik. pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap peserta. Untuk pelatihan selanjutnya, disarankan agar materi pendukung seperti video tutorial disediakan supaya peserta bisa belajar mandiri di luar sesi pelatihan. Selain itu, waktu pelaksanaan kegiatan pelatihan ini sebaiknya ditambah supaya peserta lebih leluasa dalam berlatih dan mengembangkan kreativitas mereka dalam bidang desain grafis.

- b. Dokumentasi Kegiatan Dibawah ini merupakan dokumentasi pelaksanaan kegiatan pelatihan desain Grafis yang mencakup pengisian absensi kehadiran, pemaparan materi, praktik langsung, dan foto bersama.



Gambar. 4 Pelaksanaan Pelatihan

HASIL & PEMBAHASAN

- a. Hasil kegiatan Evaluasi hasil belajar peserta pelatihan desain grafis pembuatan pamflet dilakukan melalui pre-test dan post-test yang masing-masing terdiri dari 5 soal pilihan ganda dan 10 Esay. Setiap soal memiliki bobot pilihan ganda 5 poin Esay yang soal B. 7 poin Esay yang C. 9 poin,

Untuk mengukur nilai peningkatan peserta pelatihan dapat dilihat dari tabel Pretest dan posttest di bawaah :

Tabel 1. Ringkasan Nilai Pre-Test Dan Nilai Post Test Sebagai Berikut ;

NO.	NAMA PESERTA	PRETEST	POSTEST
1	April	50	85
2	Zar'ah	40	80
3	Sabrina	60	75

4	Af'al	50	90
5	Salwa	40	80
6	Sahrul	70	85
7	Nabiatul	50	70
8	Siti	50	75
NILAI RATA-RATA		34,5	

b. Pembahasan

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan. Rata-rata nilai pre-test sebesar 45,5 meningkat menjadi 80 pada post-test. Ini membuktikan bahwa metode pelatihan melalui materi, demonstrasi, dan praktik langsung efektif meningkatkan keterampilan peserta. Kendala seperti kekurangan perangkat/ laptop sehingga salah satu dari peserta ada yang berdua di satu computer sehingga peserta merasakan kesulitan saat praktik langsung dan praktik mandiri. Selain itu, hasil karya yang di pamphlet buat peserta menunjukkan bahwa mereka mampu menerapkan prinsip dasar desain grafis secara kreatif. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta sesuai dengan tujuan kegiatan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan desain grafis pembuatan pamflet bagi SMK AL-KARIMAH. telah berhasil meningkatkan keterampilan peserta dalam memahami dasar-dasar desain grafis dan pemanfaatan media digital. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta terhadap konsep desain grafis, penggunaan aplikasi Adobe photoshop, serta pembuatan pamflet yang kreatif dan fungsional. Pelatihan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga pengalaman praktis yang mendorong murid untuk lebih aktif dan kreatif dalam menghasilkan karya desain grafis. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat dan waktu pelaksanaan, kegiatan tetap berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital peserta. Diharapkan melalui pelatihan ini, siswa mampu mengaplikasikan keterampilan desain grafis dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam dunia kerja nantinya, serta dapat mendukung berbagai kegiatan promosi, kampanye sosial, dan branding digital di lingkungan pendidikan maupun industri

Saran kedepan pihak sekolah diharapkan dapat meningkatkan fasilitas pendukung seperti komputer dan perangkat lunak desain agar pelatihan berikutnya berjalan lebih optimal. Selain itu, kegiatan pelatihan hendaknya dilakukan secara berkelanjutan dengan tingkat kesulitan yang bertahap, misalnya pelatihan lanjutan dalam bidang desain digital, ilustrasi, atau multimedia. Guru pendamping juga disarankan untuk mengadakan praktik rutin agar keterampilan peserta terus berkembang dan mampu diterapkan dalam berbagai kegiatan sekolah maupun dunia kerja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karuniaNya, sehingga kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Adobe Photosop Untuk Membuat Pamflet pada Murid SMK AL-KARIMAH” dapat terlaksana dengan baik dan laporan ini dapat disusun hingga selesai. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak/Ibu dosen pembimbing di STMIK Lombok yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan ini.
2. Dewan Guru dan staf . SMK AL-KARIMAH yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan.
3. Kepala Sekolah serta guru pembimbing dari SMK AL-KARIMAH yang telah memberikan izin dan dukungan kepada murid untuk mengikuti kegiatan ini.
4. Seluruh siswa peserta SMK AL-KARIMAH yang telah berpartisipasi aktif dan antusias selama kegiatan pelatihan berlangsung.
5. Teman-teman seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas segala bantuan, dukungan, dan doa yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyah Aurella, Nafisatul Insiyah, and Zaehol Fatah. 2025. “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Coreldraw Pada Siswi Kelas Xi Smk Ibrahimy 1 Sukorejo.” *Jurnal Padamu Negeri* 2(4): 113–17. doi:10.69714/g17bwp92.
- Erni, Erni Rouza, Basorudin Basorudin, and Imam Rangga Bakti Imam. 2022. “Pelatihan Pengenalan Desain Grafis Dan Pembuatan Poster Menggunakan Adobe Photoshop.” *CONSEN: Indonesian Journal of Community Services and Engagement* 2(2): 31–37. doi:10.57152/consen.v2i2.449.
- Fadlil, Abdul, Anton Yudhana, Setiawan Ardi Wijaya, Fitri Anggraini, and Agus Prasetyo Marsaid. 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. doi:10.20527/btjpm.v4i1.5066.
- Hendriyanto, Novi, Agus Winarno, Candra Irawan, Fikri Budiman, Edi Sugiarto, Program Studi, Sistem Informasi, and Universitas Dian. 2025. “Pelatihan Desainer Grafis Junior Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Kendal.” 8(3): 1010–18.
- Lande, Sudianto, Chirs Batara, Program Studi, Teknik Elektro, Fakultas Teknik, and Universitas Kristen Indonesia. 2019. “Prosiding Seminar Nasional 2019 Sinergitas Multidisiplin Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi , Vol . 2 , 2019 , ISSN : 2622-0520 BASIS DATA BORANG AKREDITASI Seminar Nasional Sinergitas Multidisiplin Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (SMIPT), Prosiding

Seminar.” 2: 134–39.

Lisnawita, Lisnawita, Lucky Lhaura Van FC, and Loneli Costaner. 2022. “Pelatihan Editing Gambar Dan Text Menggunakan Photoshop Sebagai Bentuk Ekspresi Kreatifitas.” *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5(5): 1145–50. doi:10.31849/dinamisia.v5i5.5355.

Parga Zen, Bitu, and Muhamad Azrino Gustalika. 2021. “Pelatihan Desain Grafis Photoshop Dan Coreldraw Di Korem 071 Wijayakusuma Guna Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Bagi Para Anggota TNI.” *Dedikasi Sains dan Teknologi* 1(1): 5–12. doi:10.47709/dst.v1i1.952.

Priatna, Wowon, Rakhmat Purnomo, Tri Dharma Putra, and Andri Fajriya. 2021. “Pelatihan Online Photoshop Pada Remaja Masjid A-Syuhada Harapan Indah Bekasi.” *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)* 1(2): 103–10. doi:10.31599/jucosco.v1i2.525.

Romadiana, Parlia, Delpiah Wahyuningsih, and Chandra Kirana. 2020. “ISSN: 2614-719X Vol. 1, No. 1, April 2020 PELATIHAN DESAIN GRAFIS BAGI SISWA SEBAGAI PENGEMBANGAN PENGETAHUAN DI BIDANG MULTIMEDIA.” *Manajemen Informatika* 1(1): 33–36.

Savira. 2021. “Sistem Dan Teknologi Informasi Normalisasi.” 01(01): 1–23.

Simbolon, Marice Hotnauli, Monang Tarigan, Saut Maruli, Tua Banjarnahor, Daniel Napitupulu, Aldy Saragih, Indri Novita, and Rubiah Sijabat. 2005. “ULINA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan Desain Grafis Dengan Adobe Photoshop Dan Canva.” *Universitas Mandiri Bina Prestasi Jalan Letjend. Djamin Ginting* 2(2): 285–87. <https://ejournal.umbp.ac.id/index.php/ulina/>.

Tambunan, Leonard, Muhammad Iqbal, Teuku Radillah, and Budy Satria. 2022. “Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Digital Bagi Masyarakat Di Desa Buluh Apo Kecamatan Pinggir.” *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3(2): 514–21. doi:10.46576/rjpkkm.v3i2.1897.

Wulandari, Meirista, and Dan Suraidi. 2022. “Pelatihan Photoshop Untuk Mengolah Gambar Dalam Kegiatan Sekolah Di Sma Tarsisius Ii Jakarta.” *Seminar nasional*: 825–30. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=eObIpJ8AAAAJ&citation_for_view=eObIpJ8AAAAJ:_kc_bZDyKsQC.

Yanto, Budi, Euis Sholehatus, Wisnu Iskandar Zulkarnain, Rafelina Amri, Pangeran Afdol, Andriani Andriani, Eldi Alifiansyah, and Luth Fimawahib. 2022. “Pelatihan Desain Grafis Dengan Adobe Photoshop Cs3 Kepada Remaja Masjid Desa Ngaso (Remadena) Kecamatan Ujungbatu.” *Mejuajua: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat* 2(2): 11–15. doi:10.52622/mejuajuaabdinas.v2i1.59.