

PENINGKATAN KOMPETENSI KERJA KARYAWAN PERKANTORAN MELALUI PELATIHAN APLIKASI COREL DRAW

IMPROVING OFFICE EMPLOYEE COMPETENCE THROUGH COREL DRAW APPLICATION TRAINING

Saripudin^{1*}, Hasyim Asyari²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, STMIK Lombok

E-mail: kanjengsyarif70@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi menuntut karyawan perkantoran memiliki keterampilan tambahan, termasuk kemampuan mengolah desain grafis sederhana untuk mendukung kegiatan administrasi visual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kompetensi kerja karyawan setelah mengikuti pelatihan aplikasi CorelDRAW. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan tes keterampilan sebelum dan sesudah pelatihan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan karyawan dalam mengoperasikan fitur dasar dan lanjutan CorelDRAW, percepatan waktu kerja dalam membuat materi visual, serta peningkatan kualitas desain internal perusahaan. Pelatihan terbukti mampu meningkatkan kompetensi kerja dan efektivitas kinerja karyawan.

Kata Kunci: kompetensi kerja, pelatihan, CorelDRAW, karyawan perkantoran, desain grafis

Abstract

The development of information technology requires office employees to possess additional skills, including the ability to create simple graphic designs to support visual administrative tasks. This study aims to determine the improvement in employee work competence after participating in a CorelDRAW application training program. The research employed a quantitative descriptive approach, with data collected through observation, interviews, and skill tests administered before and after the training. The results indicate an increase in employees' ability to operate both basic and advanced features of CorelDRAW, faster completion time in producing visual materials, and enhanced quality of internal company designs. The training effectively improved employees' work competence and overall performance efficiency.

Keywords: work competence, training, CorelDRAW, office employees, graphic design

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan, industri kreatif, dan dunia kerja. Salah satu keterampilan yang semakin dibutuhkan di era digital adalah kemampuan desain grafis. Desain grafis tidak hanya berfungsi sebagai sarana estetika visual, tetapi juga sebagai media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan, membangun identitas, serta meningkatkan daya tarik produk dan jasa. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan desain grafis menjadi kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh siswa, mahasiswa, pendidik, maupun masyarakat umum agar mampu bersaing di era globalisasi dan digitalisasi saat ini (Hasanah, 2021) (NUGROHO, 2022).

Dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan perguruan tinggi, desain grafis memiliki peran strategis dalam membekali peserta didik dengan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan dunia industri. Aplikasi desain grafis seperti CorelDRAW banyak digunakan sebagai media pembelajaran karena memiliki antarmuka yang relatif mudah dipahami, fitur yang lengkap, serta mampu mendukung proses kreatif dalam pembuatan berbagai karya visual, seperti logo, poster, kemasan produk, dan media promosi lainnya (Budiarta & Sila, 2022; Oktaviani, 2024). Penggunaan CorelDRAW dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kreativitas, keterampilan teknis, serta pemahaman konsep desain komunikasi visual.

Sejumlah penelitian dan kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi peserta. (Abidin dkk., 2025) menyatakan bahwa seminar dan pelatihan dasar desain grafis dapat membantu siswa SMK memahami fungsi dan penerapan aplikasi CorelDRAW secara lebih sistematis. Hal serupa juga diungkapkan oleh (Aida dkk., 2025) dan (Al Hidayah dkk., 2025) yang menemukan bahwa pelatihan CorelDRAW mampu meningkatkan keterampilan dan kepercayaan diri siswa dalam menghasilkan karya desain grafis yang layak digunakan secara profesional.

Selain di lingkungan sekolah, pelatihan desain grafis berbasis CorelDRAW juga banyak diterapkan pada mahasiswa dan masyarakat umum. (Akbar dkk., 2025) menegaskan bahwa penggunaan CorelDRAW sebagai media editing di kalangan mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan visualisasi ide serta keterampilan teknis dalam bidang desain. Pelatihan serupa juga dilakukan pada dosen dan tenaga pendidik, sebagaimana dilaporkan oleh (Agustinar dkk., 2024), yang menunjukkan bahwa sosialisasi dan praktik dasar desain grafis mampu memperkuat kompetensi digital dosen dalam mendukung kegiatan pembelajaran dan pengabdian masyarakat.

Di sektor ekonomi kreatif dan kewirausahaan, desain grafis berperan penting dalam meningkatkan nilai jual produk, khususnya melalui desain kemasan dan media promosi. Penelitian (Fatahillah & Sudjanarti, 2025) serta (Wulandari & Rochman, 2023) menunjukkan bahwa desain kemasan yang menarik dan profesional, yang dibuat menggunakan CorelDRAW, dapat meningkatkan minat beli konsumen. Hal ini sejalan dengan kegiatan pelatihan desain logo dan kemasan produk bagi pelaku UMKM yang dilakukan oleh (Agustina dkk., 2021) yang

membuktikan bahwa keterampilan desain grafis mampu mendukung pengembangan usaha dan daya saing produk lokal.

Pelatihan desain grafis juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan hard skill dan soft skill peserta, seperti kreativitas, ketelitian, kerja sama, dan kemampuan problem solving. (Yanto dkk., 2022) dan (Rindiany dkk., 2024) menyatakan bahwa pelatihan CorelDRAW tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis desain, tetapi juga melatih sikap disiplin, tanggung jawab, serta kemampuan beradaptasi dengan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa desain grafis merupakan keterampilan multidimensional yang relevan dengan tuntutan dunia kerja modern.

Di sisi lain, tantangan dalam penguasaan desain grafis masih cukup besar, terutama terkait dengan keterbatasan sumber daya, kurangnya pelatihan berkelanjutan, serta rendahnya kompetensi instruktur di beberapa lembaga pendidikan. (Hidayah, 2024) menekankan pentingnya strategi peningkatan kompetensi instruktur agar pelatihan dan pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Tanpa dukungan instruktur yang kompeten dan metode pembelajaran yang tepat, proses transfer pengetahuan dan keterampilan desain grafis tidak akan mencapai hasil yang maksimal.

Berbagai kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW juga menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kreativitas dan kemandirian peserta. (Budiarta & Sila, 2022) (Lisnawita & Van FC, 2020) serta (Pritandhari & Wibawa, 2021) melaporkan bahwa pelatihan desain grafis mampu mendorong partisipasi aktif pemuda dan karang taruna dalam kegiatan produktif yang bernilai ekonomi. Selain itu, (Albana dkk., 2023) menegaskan bahwa pelatihan CorelDRAW dapat menjadi langkah awal dalam mencetak sumber daya manusia yang memiliki kemampuan desain grafis profesional sejak dini.

Berdasarkan berbagai kajian dan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain grafis dengan memanfaatkan aplikasi CorelDRAW memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan, ekonomi kreatif, dan pengembangan sumber daya manusia. Pelatihan dan pembelajaran desain grafis tidak hanya berfungsi sebagai sarana peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga sebagai upaya strategis dalam mempersiapkan individu agar mampu menghadapi tantangan era digital. Oleh karena itu, pengembangan dan penerapan pelatihan desain grafis yang terstruktur, berkelanjutan, dan berbasis kebutuhan menjadi hal yang sangat penting untuk terus dilakukan.

METODE KEGIATAN



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pelatihan

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan untuk mengetahui kondisi nyata di lapangan sebelum pelatihan CorelDRAW diberikan. Berdasarkan hasil observasi awal, wawancara, dan analisis pekerjaan karyawan perkantoran, ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- Rendahnya Kemampuan Karyawan dalam Mengoperasikan CorelDRAW
- Ketergantungan pada Jasa Desain Eksternal
- Efektivitas Kerja yang Belum Maksimal
- Minimnya Kreativitas dan Variasi Desain Karyawan
- Tidak Tersedianya Pelatihan Khusus Desain Grafis

Kondisi ini menjadi dasar perlunya pelatihan untuk meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas peserta

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

3. Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan sesuai perencanaan, dengan tahapan berikut:

a. Pembukaan dan Pre-test

Kegiatan dimulai dengan penjelasan tujuan pelatihan, tata tertib, dan proses pembelajaran. Peserta kemudian mengikuti **pre-test**, berupa tugas sederhana seperti membuat layout dasar atau mengedit objek vektor. Pre-test digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta dan menentukan pendekatan pengajaran yang tepat.

b. Penyampaian Materi Dasar

Instruktur menjelaskan fungsi antarmuka CorelDRAW seperti menu, toolbar, property bar, dan panel pengaturan. Selanjutnya peserta diperkenalkan dengan tools dasar seperti rectangle tool, ellipse tool, freehand tool, text tool, hingga color palette. Pada tahap ini peserta mulai berlatih membuat objek sederhana dan mengatur tata letak secara manual.

c. Praktik Dasar dan Pendampingan

Peserta diberikan latihan membuat desain sederhana, misalnya kartu nama atau poster mini. Instruktur memberikan pendampingan langsung untuk memastikan setiap peserta memahami langkah-langkahnya. Kegiatan praktik ini bertujuan meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam menggunakan aplikasi.

d. Penyampaian Materi Tingkat Menengah

Instruktur mulai mengenalkan materi lanjutan, seperti:

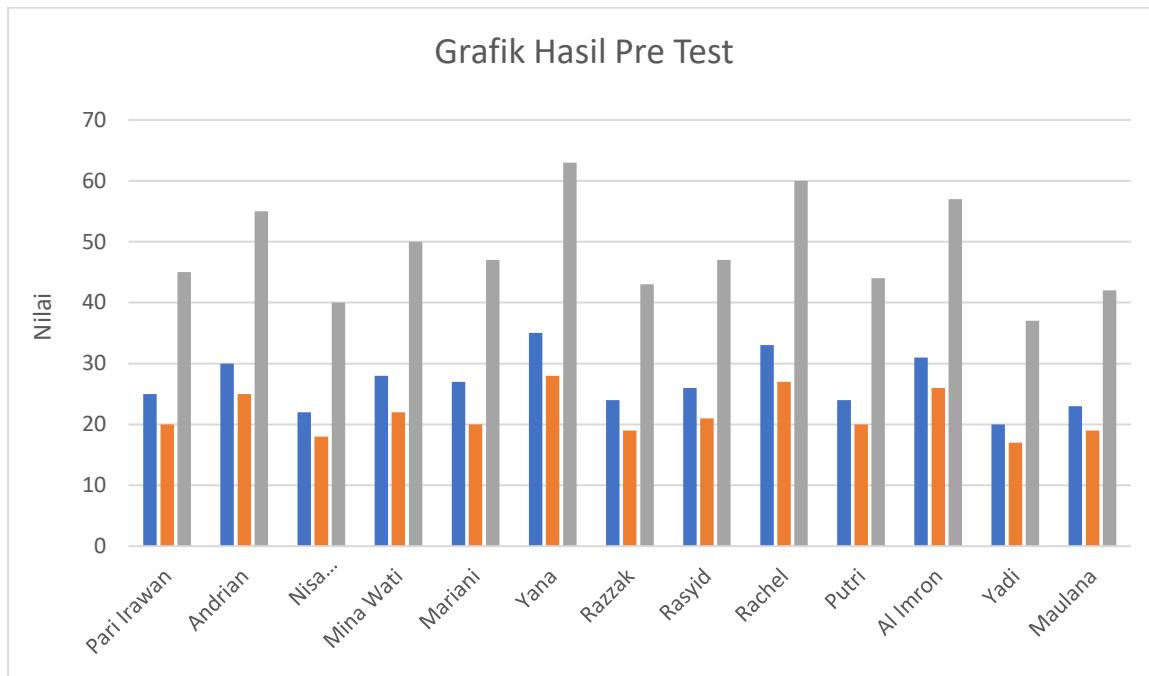
- 1) Penggunaan layers
- 2) Import dan export file
- 3) Penataan layout profesional
- 4) Efek transparansi dan drop shadow
- 5) Mengatur warna CMYK dan RGB
- 6) Peserta diminta menerapkan semua materi dalam tugas desain yang lebih kompleks seperti brosur atau ID card.

Kegiatan pelatihan semacam ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan digital masyarakat

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.

hasil pre-test peserta sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil Pre-Test Peserta Pelatihan

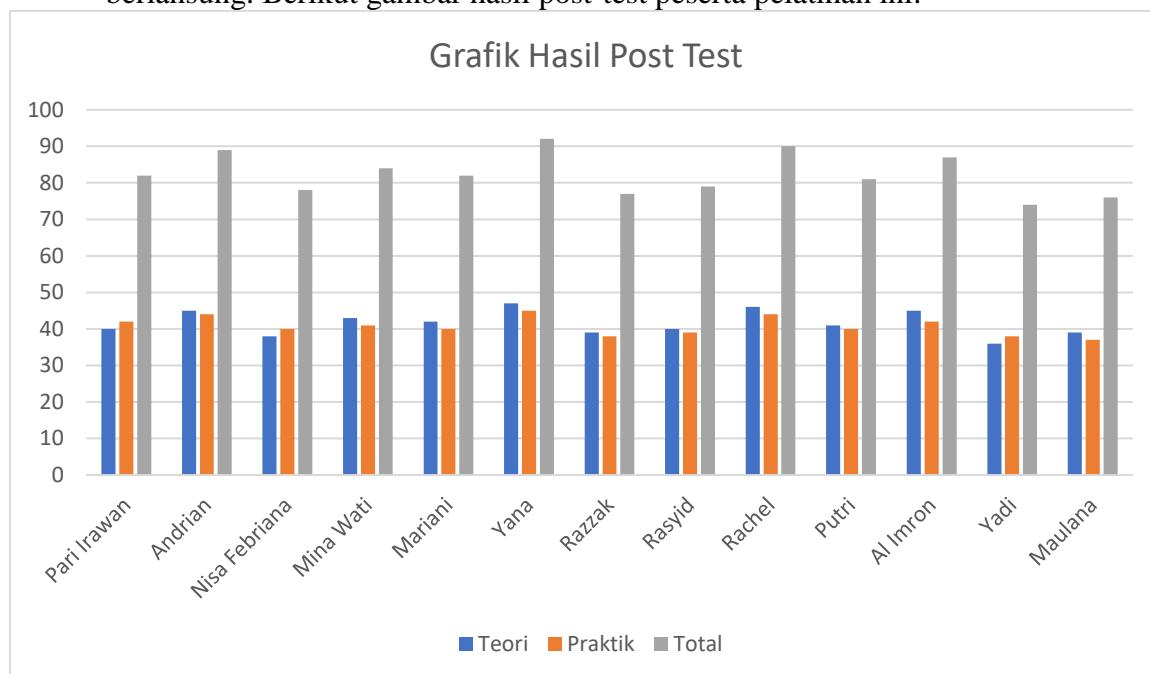
Hasil pre-test ini sebagai dasar untuk melihat peningkatan pemahaman peserta sebelum pelatihan.

1. Pemaparan materi pelatihan disampaikan oleh mentor dengan metode presentasi dan diskusi. Materi yang disampaikan meliputi:
 - a. Penjelasan Pengertian desain grafis dan Pamplet
 - b. Fungsi dan kegunaan Pamplet dalam kampanye digital
 - c. Elemen dalam Pamplet : Judul Pamlet, Logo dan Identitas, Deskripsi Singkat Kegiatan, Warna dan Tema.
 - d. Penggunaan Pamlet untuk publikasi desain.
 - e. Pengenalan dan penggunaan dasar aplikasi Adobe Photoshop
2. Demonstrasi/Praktik lansung
 - a. Mentor mempraktikkan cara pembuatan Pamplet 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 Pamlet meliputi , penggunaan, pengungahan 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 .

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 dilakukan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan, efektivitas, serta dampak dari pelatihan terhadap peningkatan kompetensi karyawan. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, pelatihan berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Peserta menunjukkan antusiasme tinggi, ditandai dengan keaktifan dalam mengikuti instruksi, bertanya, dan mencoba setiap fitur yang dijelaskan oleh instruktur. Fasilitas yang digunakan seperti komputer, LCD proyektor, dan materi pendukung juga berfungsi dengan baik sehingga mendukung kelancaran proses pembelajaran. Meski demikian, pada sesi awal ditemukan beberapa kendala teknis seperti laptop yang belum terpasang aplikasi

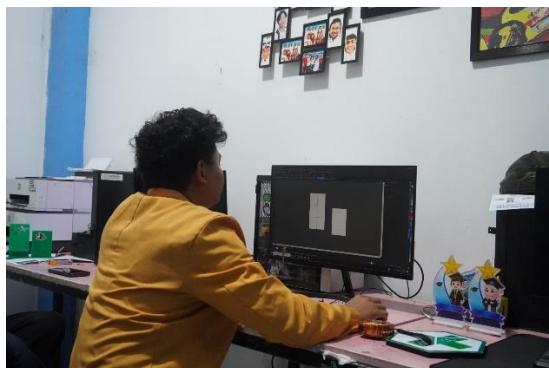
CorelDRAW, namun kendala tersebut dapat diatasi di awal kegiatan dan tidak menghambat keseluruhan proses pelatihan.

Dari sisi proses pembelajaran, metode *learning by doing* terbukti efektif meningkatkan pemahaman peserta. Peserta lebih mudah memahami fungsi tools karena langsung mempraktikkan langkah-langkah yang dicontohkan instruktur. Kegiatan pendampingan secara langsung juga memberikan dampak positif, terutama bagi peserta yang masih kurang familiar dengan software desain. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap sesi dengan meminta peserta mengerjakan tugas kecil seperti membuat shape sederhana, memberi warna, mengatur teks, dan mengekspor file. Evaluasi ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta meningkat secara bertahap seiring berjalannya pelatihan. Meski demikian, beberapa peserta masih memerlukan waktu lebih lama untuk memahami fungsi lanjutan seperti penggunaan layer, pengaturan layout, dan pemilihan font yang tepat untuk desain.

Evaluasi sumatif dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk menilai efektivitas pelatihan secara keseluruhan. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari rata-rata pre-test 48,9 menjadi 82,4 pada post-test. Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kompetensi kerja karyawan dalam penggunaan aplikasi CorelDRAW. Peserta yang awalnya berada pada kategori "Kurang" meningkat menjadi "Baik" bahkan beberapa mencapai kategori "Sangat Baik." Selain peningkatan kemampuan teknis, peserta juga memberikan respons positif melalui angket kepuasan yang menunjukkan bahwa materi pelatihan relevan dengan kebutuhan pekerjaan dan penyampaian instruktur dianggap jelas serta mudah dipahami. Dengan demikian, pelatihan ini dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan kompetensi kerja karyawan, meskipun perlu adanya tindak lanjut berupa pelatihan lanjutan untuk memperdalam kemampuan desain grafis tingkat menengah.

b. Dokumentasi Kegiatan





HASIL & PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan aplikasi CorelDRAW memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi kerja karyawan perkantoran. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai pre-test dan post-test yang menunjukkan adanya peningkatan kompetensi baik pada aspek pengetahuan dasar (teori) maupun kemampuan teknis dalam mengoperasikan aplikasi (praktik). Pada tahap pre-test, rata-rata nilai peserta sebesar **49**, yang berada pada kategori *Kurang* dan *Cukup*, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum memiliki pemahaman memadai terhadap tools dasar yang terdapat dalam CorelDRAW. Kesulitan utama peserta terletak pada penggunaan shape tool, pengaturan warna, pemanfaatan layer, hingga proses ekspor file ke format gambar. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa kompetensi awal karyawan dalam bidang desain grafis digital masih rendah dan belum mendukung kebutuhan pekerjaan yang menuntut kemampuan pengolahan visual tersebut.

Setelah mengikuti pelatihan, hasil post-test menunjukkan peningkatan rata-rata nilai menjadi **83**, dengan kategori dominan *Baik* dan beberapa peserta mencapai kategori *Sangat Baik*.

Peserta mampu menerapkan berbagai fitur dasar maupun lanjutan dalam CorelDRAW, seperti membuat layout poster, mengolah teks menggunakan artistic text dan paragraph text, mengatur warna melalui palet warna, serta mengekspor desain dalam berbagai format. Temuan ini menegaskan bahwa metode pelatihan yang digunakan, yaitu pendekatan praktik langsung (learning by doing), sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan keterampilan teknis peserta. Pembelajaran berorientasi praktik memungkinkan peserta memahami fungsi tools secara aplikatif, sehingga mereka tidak hanya mengetahui teori tetapi juga mampu menggunakan secara mandiri.

Peningkatan kompetensi ini juga dipengaruhi oleh struktur pelatihan yang disusun secara bertahap, dimulai dari pengenalan tools dasar hingga kemampuan membuat karya desain sederhana seperti poster. Pendampingan instruktur secara intensif selama pelatihan turut memberikan kontribusi karena peserta memperoleh umpan balik secara langsung terhadap kesalahan yang dilakukan. Selain itu, adanya tugas akhir berupa pembuatan poster mendorong peserta mengintegrasikan seluruh materi yang telah dipelajari, sekaligus menguji kemampuan mereka dalam menyelesaikan pekerjaan berbasis desain grafis seperti yang sering dibutuhkan dalam lingkungan kerja perkantoran. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan CorelDRAW mampu meningkatkan kompetensi kerja karyawan, khususnya dalam bidang pengolahan dokumen visual, pembuatan konten grafis sederhana, serta mendukung produktivitas kerja yang lebih baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan aplikasi CorelDRAW memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi kerja karyawan perkantoran. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan peserta dalam memahami dan mengoperasikan fitur dasar hingga fitur lanjutan CorelDRAW, seperti pengolahan objek, editing layout, pewarnaan, serta pembuatan desain sederhana yang mendukung kebutuhan visual administrasi perusahaan. Selain itu, hasil perbandingan nilai pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan desain grafis pada seluruh peserta pelatihan.

Pelatihan ini juga menghasilkan peningkatan efektivitas dan efisiensi kinerja karyawan, terutama dalam pembuatan materi visual internal seperti poster, banner, formulir, dan media informasi lainnya. Karyawan dapat menyelesaikan pekerjaan desain dengan waktu yang lebih cepat dan kualitas yang lebih baik dibanding sebelum mengikuti pelatihan. Temuan ini menguatkan bahwa pelatihan berbasis aplikasi desain grafis sangat relevan untuk meningkatkan kompetensi kerja di era digital.

Dengan demikian, pelatihan CorelDRAW dapat dijadikan salah satu strategi pengembangan sumber daya manusia dalam lingkungan perkantoran, khususnya untuk meningkatkan kemampuan teknis dan kreativitas karyawan. Program pelatihan serupa dianjurkan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas agar

kompetensi karyawan terus berkembang sesuai kebutuhan perusahaan dan kemajuan teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karuniaNya, sehingga kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “PENINGKATAN KOMPETENSI KERJA KARYAWAN PERKANTORAN MELALUI PELATIHAN APLIKASI COREL DRAW ” 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. Manajer Dan Seluruh Staff RIDEATAMA yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan.
3. Seluruh Staff RIDEATAMA yang telah berpartisipasi aktif dan antusias selama kegiatan pelatihan berlangsung.
4. Teman-teman seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas segala bantuan, dukungan, dan doa yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, S., Fikri, N., & Fatah, Z. (2025). Seminar Dasar Desain Grafis Dalam Memahami Aplikasi CorelDRAW Di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. *NJCOM: Community Service Journal*, 1(2), 104–111.
- Agustina, R., Dwanoko, Y. S., & Suprianto, D. (2021). Pelatihan Desain Logo Dan Kemasan Produk UMKM di Wilayah Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. *Jurnal Aplikasi Dan Inovasi Ipteks “Soliditas”(J-Solid)*, 4(1), 69.
- Agustinar, A., Jannah, M., Ramazalena, R., Agustinawati, A., Yulis, S., & Hasyyati, Z. (2024). Sosialisasi Praktik Dasar Design Grafis dengan menggunakan CorelDraw Kepada Dosen Universitas Malikussaleh. *Jurnal Pengabdian Ekonomi Dan Sosial (JPES)*, 3(2), 40–46.
- Aida, N., Mukarromah, N. L., & Fatah, Z. (2025). PENERAPAN PELATIHAN CorelDRAW SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI SISWA SMK IBRAHIMY 1 SUKOREJO. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, 2(4), 17–22.
- Akbar, M. A., Pramana, S., Fauzi, M., Harahap, A., & Daulay, R. S. A. (2025). PENGGUNAAN APLIKASI COREL DRAW SEBAGAI MEDIA EDITING DI KALANGAN MAHASISWA. *Indonesian Journal of Social Science and Education (Ijosse)*, 1(3), 158–164.
- Al Hidayah, R. A., Pratama, M. A. M., & Fatah, Z. (2025). Pelatihan Dasar Desain Grafis Menggunakan Aplikasi CorelDRAW Di SMK 1 Ibrahimy Sukorejo. *Jurnal Ilmiah Researchtudent*, 2(2), 665–676.
- Albana, I., Aji, R. P., Hamdi, A., & Dianingrum, M. (2023). Meraih Kemampuan Desain Grafis Profesional Melalui Pelatihan Corel Draw Untuk SMK. *Nusantara Hasana Journal*, 3(3),

69–74.

- Budiarta, I. G. M., & Sila, I. N. (2022). Pemanfaatan aplikasi coreldraw sebagai media pembelajaran pada kuliah desain komunikasi visual prodi pendidikan seni rupa undiksha. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 12(2), 115–128.
- Fatahillah, A. B., & Sudjanarti, D. (2025). Promosi Menggunakan Desain Kemasan untuk Meningkatkan Minat Beli dengan Aplikasi Corel Draw X-7 pada Pitaburger Wings Malang. *Jejak digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5b), 3831–3840.
- Hasanah, N. (2021). *Pemberdayaan Remaja Melalui Pelatihan Desain Grafis Dalam Meningkatkan Kualitas Hidup (Studi di LKP Farafi Kauman Metro Pusat)*.
- Hidayah, P. S. (2024). *Strategi Peningkatan Kompetensi Instruktur dalam Mendukung Tercapainya Tugas Organisasi di Pusat Pelatihan Kerja Pengembangan Industri Jakarta*.
- Lisnawita, L., & Van FC, L. L. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 231–235.
- NUGROHO, F. F. (2022). *Sosial Media Specialist (Editor Video & Design Grafis) Pt. Geodwipa Teknika Nusantara*.
- Oktaviani, D. (2024). Implementasi CorelDRAW X7 Dalam Pengembangan Corporate Identity Sebagai Media Promosi. *Jurnal Multimedia dan Teknologi Informasi (Jatilima)*, 6(02), 170–182.
- Pritandhari, M., & Wibawa, F. A. (2021). Pelatihan desain grafis coreldraw meningkatkan kreativitas karang taruna pemuda mandiri kelurahan rejomulyo. *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 33–41.
- Rindiany, R., Alfian, H., Kurniawan, F., Sari, I., Tanjung, E. A., Zebua, Y., & Karim, A. (2024). Pelatihan Desain Grafis Dengan Coreldraw Untuk Meningkatkan Keterampilan Digital Dan Softskill Di Kalangan Siswa Siswi. *Portal Riset dan Inovasi Sistem Perangkat Lunak*, 2(4), 195–201.
- Wulandari, L. W., & Rochman, F. (2023). Pengembangan Promosi Desain Kemasan Menggunakan Aplikasi Corel Draw X7 untuk Meningkatkan Minat Beli Konsumen di Que-Qu Malang. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 9(1), 50–54.
- Yanto, R., Di Kesuma, H., Alfiarini, A., Apriadi, D., & Etriyanti, E. (2022). Pelatihan Aplikasi Coreldraw Dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Dunia Kerja. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 129–134.