Jurnal Pekayunan
Pengabdian, Keilmuan, dan Aplikasi Teknologi Digital untuk Masyarakat Berkelanjutan
Volume 2, Nomor 1, Maret - Juli 2026.
ISSN : 3090-1677 (media online)
https://pekayunan.stmiklombok.ac.id/index.php/pekayunan/

PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN CORELDRAW UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI SISWA KELAS XI DKV B DI SMKN 1 KOPANG

CORELDRAW GRAPHIC DESIGN TRAINING TO IMPROVE THE COMPETENCE OF CLASS XI DKV B STUDENTS AT SMKN 1 KOPANG

Muhamad Hadi Irawan[1], Muhamad Rodi[2]

Tenik Informatika[1], Sistem Informasi[2], STMIK Lombok

[12]Jl. Basuki Rahmat No. 105, Praya, Kabupaten Lombok Tengah

hadiirwann1@gmail.com1, muhmadrodi97@gmail.com2

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa kelas XI DKV B SMKN 1 Kopang dalam bidang desain grafis melalui pelatihan penggunaan aplikasi CorelDRAW. Permasalahan yang ditemukan yaitu rendahnya kemampuan awal siswa dalam penggunaan software desain grafis, yang terlihat dari hasil pretest dengan rentang nilai 30–50. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif dan praktik langsung (learning by doing) melalui tahapan identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, serta pendampingan. Kegiatan diikuti oleh 17 siswa dan dilaksanakan selama dua hari. Materi pelatihan meliputi pengenalan dasar CorelDRAW, penggunaan tools dasar, teknik pewarnaan, serta pembuatan desain sederhana. Evaluasi dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa yang signifikan, dimana rata-rata nilai pretest sebesar 39,41 meningkat menjadi 67,65 pada posttest. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan kreativitas, keterampilan teknis, dan kepercayaan diri dalam membuat desain grafis. Dengan demikian, pelatihan CorelDRAW terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi desain grafis siswa dan dapat menjadi salah satu metode pembelajaran berbasis praktik yang efektif di sekolah.

Kata Kunci: Pelatihan, CorelDRAW, Desain Grafis, Kompetensi Siswa, Pengabdian Masyarakat

Jurnal Pekayunan
Pengabdian, Keilmuan, dan Aplikasi Teknologi Digital untuk Masyarakat Berkelanjutan
Volume 2, Nomor 1, Maret - Juli 2026.
ISSN : 3090-1677 (media online)
https://pekayunan.stmiklombok.ac.id/index.php/pekayunan/

ABSTRACT

This community service activity aimed to improve the graphic design competence of class XI DKV B students at SMKN 1 Kopang through CorelDRAW training. The problem identified was the low initial ability of students in using graphic design software, as indicated by the pretest scores ranging from 30 to 50. The implementation method used a participatory and direct practice approach (learning by doing) through several stages, including problem identification, planning, implementation, evaluation, and mentoring. The activity involved 17 students and was conducted over two days. The training materials included an introduction to CorelDRAW, basic tool usage, coloring techniques, and simple design creation. Evaluation was carried out through pretests and posttests to measure the improvement of students' abilities. The results showed a significant increase in students' competence, where the average pretest score of 39.41 increased to 67.65 in the posttest. In addition, students demonstrated improved creativity, technical skills, and confidence in creating graphic designs. Therefore, CorelDRAW training proved effective in improving students' graphic design competence and can serve as an effective practice-based learning method in schools.

Keywords: Training, CorelDRAW, Graphic Design, Student Competence, Community Service

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini menuntut peningkatan kompetensi siswa, khususnya dalam bidang desain grafis yang menjadi salah satu keterampilan penting di era digital. Desain grafis tidak hanya digunakan dalam dunia industri kreatif, tetapi juga dalam kegiatan pendidikan dan promosi digital. Oleh karena itu, siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), terutama pada jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), perlu memiliki kemampuan yang memadai dalam penggunaan perangkat lunak desain seperti CorelDRAW. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang belum memiliki pemahaman dan keterampilan yang optimal dalam penggunaan aplikasi tersebut.

Permasalahan ini juga ditemukan pada siswa kelas XI DKV B di SMKN 1 Kopang, dimana hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam desain grafis masih tergolong

Jurnal Pekayunan
Pengabdian, Keilmuan, dan Aplikasi Teknologi Digital untuk Masyarakat Berkelanjutan
Volume 2, Nomor 1, Maret - Juli 2026.
ISSN : 3090-1677 (media online)
https://pekayunan.stmiklombok.ac.id/index.php/pekayunan/

rendah. Berdasarkan data yang diperoleh, sebagian besar siswa memperoleh nilai antara 30 hingga 50, yang menunjukkan kurangnya pemahaman dasar terhadap penggunaan aplikasi desain grafis. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan praktik, kurangnya pendampingan, serta minimnya pelatihan yang terstruktur dalam pembelajaran desain grafis di sekolah.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW dapat meningkatkan kompetensi siswa secara signifikan. Penelitian oleh (Aida et al., 2025) menyatakan bahwa pelatihan CorelDRAW mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang desain grafis. Hal serupa juga diungkapkan oleh (Alfiansyah et al., 2025) yang menyebutkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat membantu siswa memahami konsep desain secara lebih efektif. Selain itu, (Qomariyah et al., 2025) serta (Al Hidayah et al., 2025) juga menegaskan bahwa kegiatan pelatihan desain grafis memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas dan kemampuan teknis siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu solusi berupa kegiatan pelatihan yang terstruktur dan aplikatif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam desain grafis. Pelatihan ini difokuskan pada penggunaan aplikasi CorelDRAW dengan pendekatan praktik langsung, sehingga siswa dapat memahami konsep sekaligus mengimplementasikannya secara nyata. Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi siswa kelas XI DKV B SMKN 1 Kopang dalam bidang desain grafis melalui pelatihan penggunaan aplikasi CorelDRAW. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep dasar desain serta keterampilan teknis siswa dalam menghasilkan karya desain yang kreatif dan berkualitas.

Manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan siswa dalam bidang desain grafis, khususnya dalam penggunaan CorelDRAW, serta meningkatnya kepercayaan diri siswa dalam menghasilkan karya desain. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi sekolah dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis praktik di bidang desain grafis. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pada jurusan Desain Komunikasi Visual.

Jurnal Pekayunan
Pengabdian, Keilmuan, dan Aplikasi Teknologi Digital untuk Masyarakat Berkelanjutan
Volume 2, Nomor 1, Maret - Juli 2026.
ISSN : 3090-1677 (media online)
https://pekayunan.stmiklombok.ac.id/index.php/pekayunan/

METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan kreativitas siswa. Metode yang digunakan mengacu pada pendekatan partisipatif dan praktik langsung (learning by doing), sebagaimana diterapkan dalam berbagai kegiatan pelatihan desain grafis sebelumnya yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta (Fahrizal et al., 2025), (Rafiqi et al., 2025).

A. Waktu dan Tempat Kegiatan

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada hari Selasa, 14 Oktober hingga Rabu, 15 Oktober, pukul 09.30–11.00 WITA. Lokasi kegiatan bertempat di SMKN 1 Kopang, khususnya pada kelas XI DKV B sebagai tempat pelaksanaan kegiatan pelatihan desain grafis.

B. Sasaran

Sasaran dalam kegiatan ini adalah siswa kelas XI DKV B SMKN 1 Kopang yang berjumlah 17 orang. Siswa pada kelas ini dipilih karena memiliki kebutuhan peningkatan keterampilan dalam bidang desain grafis, khususnya dalam penggunaan aplikasi CorelDRAW sebagai salah satu software utama dalam desain komunikasi visual.

C. Jumlah Peserta Yang Terlibat

Jumlah peserta yang terlibat dalam kegiatan ini adalah sebanyak 17 siswa. Seluruh peserta mengikuti kegiatan mulai dari tahap awal hingga akhir, termasuk pelaksanaan pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan.

D. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Jurnal Pekayunan
Pengabdian, Keilmuan, dan Aplikasi Teknologi Digital untuk Masyarakat Berkelanjutan
Volume 2, Nomor 1, Maret - Juli 2026.
ISSN : 3090-1677 (media online)
https://pekayunan.stmiklombok.ac.id/index.php/pekayunan/

Metode pelaksanaan kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis, yaitu:

1. Tahap Identifikasi Permasalahan

Tahap awal dilakukan dengan mengidentifikasi tingkat kemampuan awal siswa melalui pretest. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki kemampuan dasar yang rendah dalam penggunaan CorelDRAW, dengan nilai berkisar antara 30 hingga 50. Hal ini menunjukkan perlunya intervensi berupa pelatihan yang lebih intensif dan terarah.

2. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan penyusunan materi pelatihan yang meliputi:

- Pengenalan dasar CorelDRAW
- Tools dan fungsi dasar
- Teknik pembuatan desain sederhana

Materi disusun berdasarkan pendekatan praktis yang mengutamakan pemahaman langsung melalui praktik, sebagaimana direkomendasikan dalam penelitian sebelumnya (Aurella et al., 2025), (Ruhmaniatin et al., 2025).

3. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan metode:

- Penyampaian materi (ceramah singkat) untuk memberikan konsep dasar
- Demonstrasi langsung penggunaan tools CorelDRAW
- Praktik mandiri oleh siswa dengan pendampingan

Pendekatan ini bertujuan agar siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikan secara langsung, sesuai dengan metode pelatihan desain grafis yang efektif (Adiyarta et al., 2025), (Hidayat et al., 2025)

4. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti pelatihan. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan signifikan, dimana sebagian besar siswa mengalami kenaikan nilai hingga mencapai rentang 60–90. Hal ini menunjukkan bahwa metode pelatihan yang digunakan efektif dalam meningkatkan kompetensi siswa.

Jurnal Pekayunan
Pengabdian, Keilmuan, dan Aplikasi Teknologi Digital untuk Masyarakat Berkelanjutan
Volume 2, Nomor 1, Maret - Juli 2026.
ISSN : 3090-1677 (media online)
https://pekayunan.stmiklombok.ac.id/index.php/pekayunan/

5. Tahap Pendampingan dan Refleksi

Tahap akhir dilakukan dengan memberikan pendampingan lanjutan kepada siswa dalam menyelesaikan desain serta melakukan refleksi terhadap hasil kegiatan. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menghasilkan karya desain. Pendampingan juga merupakan bagian penting dalam pelatihan berbasis keterampilan (Utami & Dahlia, 2026).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW telah dilaksanakan di SMKN 1 Kopang dengan melibatkan 17 siswa kelas XI DKV B. Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama dua hari dengan metode ceramah, demonstrasi, praktik langsung, serta pendampingan kepada peserta.

Pelatihan diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa dalam penggunaan aplikasi CorelDRAW. Berdasarkan hasil pretest, kemampuan awal siswa masih tergolong rendah dengan rentang nilai antara 30–50. Setelah pelaksanaan pelatihan dan praktik langsung, dilakukan posttest untuk mengukur peningkatan kompetensi siswa.

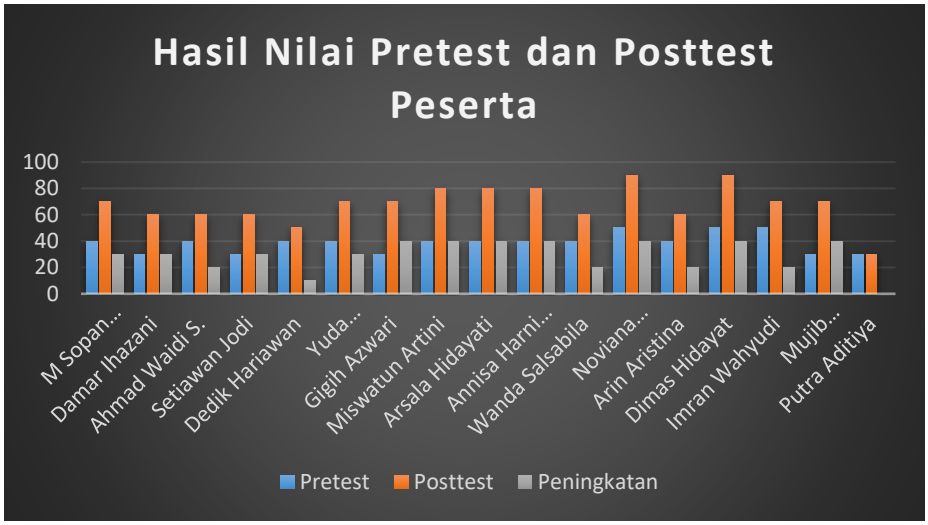
Berikut hasil rata-rata nilai pretest dan posttest peserta pelatihan.

Tabel 1. Hasil Nilai Pretest dan Posttest Peserta

No	Nama Peserta	Pretest	Posttest	Peningkatan
1	M Sopan Wisnu Ikbal	40	70	30
2	Damar Ihazani	30	60	30
3	Ahmad Waidi S.	40	60	20
4	Setiawan Jodi	30	60	30
5	Dedik Hariawan	40	50	10
6	Yuda Haliandana	40	70	30
7	Gigih Azwari	30	70	40
8	Miswatun Artini	40	80	40
9	Arsala Hidayati	40	80	40
10	Annisa Harni Putri	40	80	40
11	Wanda Salsabila	40	60	20
12	Noviana Komalasari	50	90	40
13	Arin Aristina	40	60	20
14	Dimas Hidayat	50	90	40

Jurnal Pekayunan
Pengabdian, Keilmuan, dan Aplikasi Teknologi Digital untuk Masyarakat Berkelanjutan
Volume 2, Nomor 1, Maret - Juli 2026.
ISSN : 3090-1677 (media online)
https://pekayunan.stmiklombok.ac.id/index.php/pekayunan/

No	Nama Peserta	Pretest	Posttest	Peningkatan
15	Imran Wahyudi	50	70	20
16	Mujib Burrahman	30	70	40
17	Putra Aditiya	30	30	0



Gambar 2. Hasil Nilai Pretest dan Posttest Peserta

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa sebagian besar peserta mengalami peningkatan nilai setelah mengikuti pelatihan. Nilai rata-rata pretest peserta adalah 39,41, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 67,65. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 28,24 poin setelah pelaksanaan pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW.

Selain peningkatan nilai, siswa juga menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menggunakan tools dasar CorelDRAW, seperti penggunaan shape tool, text tool, pewarnaan objek, pengaturan layout, dan pembuatan desain sederhana. Peserta terlihat lebih aktif dan antusias selama sesi praktik berlangsung.

Dokumentasi Kegiatan

Berikut merupakan dokumentasi kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW di SMKN 1 Kopang.

Jurnal Pekayunan
Pengabdian, Keilmuan, dan Aplikasi Teknologi Digital untuk Masyarakat Berkelanjutan
Volume 2, Nomor 1, Maret - Juli 2026.
ISSN : 3090-1677 (media online)
https://pekayunan.stmiklombok.ac.id/index.php/pekayunan/

Gambar 3. Penyampaian Materi Pelatihan CorelDRAW

Gambar 4. Praktik Penggunaan CorelDRAW oleh Peserta

B. Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW mampu meningkatkan kemampuan siswa kelas XI DKV B dalam bidang desain grafis. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil posttest yang mengalami kenaikan signifikan dibandingkan hasil pretest.

Jurnal Pekayunan
Pengabdian, Keilmuan, dan Aplikasi Teknologi Digital untuk Masyarakat Berkelanjutan
Volume 2, Nomor 1, Maret - Juli 2026.
ISSN : 3090-1677 (media online)
https://pekayunan.stmiklombok.ac.id/index.php/pekayunan/

Sebelum pelatihan dilaksanakan, sebagian besar siswa masih belum memahami fungsi dasar tools pada CorelDRAW dan mengalami kesulitan dalam membuat desain sederhana. Rendahnya kemampuan awal siswa disebabkan oleh kurangnya praktik langsung dan minimnya pelatihan yang terstruktur dalam proses pembelajaran. Setelah diberikan pelatihan berbasis praktik langsung, siswa mulai memahami penggunaan tools, teknik pewarnaan, pengaturan objek, serta pembuatan desain sederhana secara mandiri.

Metode learning by doing yang diterapkan pada kegiatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Melalui praktik langsung dan pendampingan intensif, siswa dapat belajar secara aktif sehingga lebih mudah memahami materi yang diberikan. Selain itu, demonstrasi penggunaan tools oleh pemateri membantu siswa memahami langkah-langkah desain secara sistematis.

Peningkatan hasil belajar juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis praktik lebih efektif dibandingkan pembelajaran teori semata. Sebagian besar siswa mampu menyelesaikan tugas desain yang diberikan dengan lebih baik setelah mengikuti pelatihan. Bahkan beberapa siswa berhasil menghasilkan desain yang kreatif dan memiliki kombinasi warna serta tata letak yang cukup baik.

Namun demikian, masih terdapat satu peserta yang belum mengalami peningkatan nilai secara signifikan. Hal ini dapat dipengaruhi oleh faktor kemampuan individu, tingkat pemahaman materi, maupun keterbatasan dalam mengikuti praktik selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan lanjutan agar seluruh siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi siswa dalam bidang desain grafis. Pelatihan CorelDRAW tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis siswa, tetapi juga meningkatkan kreativitas, kepercayaan diri, dan motivasi belajar siswa dalam menghasilkan karya desain digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW di SMKN 1 Kopang, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan kemampuan siswa kelas XI DKV B dalam

Jurnal Pekayunan
Pengabdian, Keilmuan, dan Aplikasi Teknologi Digital untuk Masyarakat Berkelanjutan
Volume 2, Nomor 1, Maret - Juli 2026.
ISSN : 3090-1677 (media online)
https://pekayunan.stmiklombok.ac.id/index.php/pekayunan/

bidang desain grafis. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata nilai siswa dari 39,41 pada saat pretest menjadi 67,65 pada saat posttest.

Pelatihan yang dilakukan dengan metode praktik langsung (learning by doing) mampu membantu siswa memahami penggunaan tools dasar CorelDRAW serta meningkatkan keterampilan dalam membuat desain sederhana. Selain meningkatkan kemampuan teknis, kegiatan ini juga mampu meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri siswa dalam menghasilkan karya desain digital.

B. Saran

Adapun saran dari kegiatan ini yaitu sekolah diharapkan dapat terus memberikan pelatihan lanjutan terkait desain grafis agar kemampuan siswa semakin berkembang. Selain itu, diperlukan fasilitas praktik yang memadai serta pendampingan berkelanjutan agar siswa dapat mengasah keterampilan desain secara lebih optimal. Kegiatan serupa juga dapat dikembangkan dengan materi desain yang lebih kompleks dan mengikuti perkembangan teknologi desain digital saat ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, dan siswa SMKN 1 Kopang khususnya kelas XI DKV B yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta partisipasi aktif selama kegiatan pelatihan berlangsung.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada seluruh tim pelaksana kegiatan yang telah membantu dalam proses persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW. Selain itu, apresiasi diberikan kepada semua pihak yang telah memberikan fasilitas dan dukungan moril maupun materiil sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dan memberikan manfaat bagi peserta.

Jurnal Pekayunan
Pengabdian, Keilmuan, dan Aplikasi Teknologi Digital untuk Masyarakat Berkelanjutan
Volume 2, Nomor 1, Maret - Juli 2026.
ISSN : 3090-1677 (media online)
https://pekayunan.stmiklombok.ac.id/index.php/pekayunan/

DAFTAR PUSTAKA

Adiyarta, K., Atmaja, R. F. B., Alkodri, A. A., & Saputra, A. (2025). Pemberdayaan Pencari Kerja Melalui Pelatihan Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop dan CorelDRAW. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, *5*(5).

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.

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 Research Student*, *2*(2), 665–676.

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.

Aurella, A., Insiyah, N., & Fatah, Z. (2025). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Coreldraw Pada Siswi Kelas Xi Smk Ibrahimy 1 Sukorejo. *Jurnal Padamu Negeri*, *2*(4), 113–117.

Fahrizal, I. A., Wafi, W., & Fatah, Z. (2025). PELATIHAN DASAR DESAIN GRAFIS BERBASIS CORELDRAW UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK IBRAHIMY 1 SUKOREJO. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, *3*(3), 726–732.

Hidayat, I., Nugroho, W., & Wapa, A. (2025). PELATIHAN COREL DRAW DI MTS NURUL IMAN KARANGANYAR. *Jurnal Mitra Dedikasi Masyarakat*, *2*(1), 1–10.

Qomariyah, S. N., Kulsum, F. W. H., & Fatah, Z. (2025). PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN CORELDRAW UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MENDESAIN PADA SISWI SMK IBRAHIMY 1 SUKOREJO. *Jurnal Padamu Negeri*, *2*(4), 1–5.

Rafiqi, I., Maulana, D., & Fatah, Z. (2025). Pelatihan Desain Grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW guna Mengasah Keterampilan Siswa kelas X DKV SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. *JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH*, *3*(4), 930–935.

Ruhmaniatin, H., Islami, J. M. N., & Fatah, Z. (2025). PELATIHAN CORELDRAW UNTUK PENGEMBANGAN SOFT SKILL SISWA SMA IBRAHIMY 2 SUKOREJO. *Jurnal Padamu Negeri*, *2*(4), 12–18.