

PELATIHAN *CorelDRAW* UNTUK MEMBUAT DESAIN LOGO DI SMK IBRAHIMY 1 SUKOREJO SITUBONDO

Zaehol Fatah^{1*} & Ach Yusril Ihza Mahendra²

^{1&2}Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ibrahimy, Jalan KHR. Syamsul Arifin Nomor 1-2, Situbondo, Jawa Timur 68374, Indonesia

*Email: zaeholfatah@gmail.com

Submit: 23-06-2026; Revised: 30-06-2026; Accepted: 03-07-2026; Published: 29-07-2026

ABSTRAK: Siswa SMK Ibrahimy 1 Sukorejo Situbondo masih memiliki keterampilan yang terbatas dalam mendesain logo menggunakan aplikasi *CorelDRAW*. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam membuat desain logo berbasis vektor menggunakan *CorelDRAW*. Pelatihan diikuti oleh 30 orang siswa dan dilaksanakan melalui metode ceramah, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, serta pendampingan. Evaluasi dilakukan melalui observasi selama kegiatan, penilaian hasil desain logo, dan penyebaran angket kepuasan peserta. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan rata-rata sebesar 90,6% dengan aspek kebermanfaatan memperoleh nilai tertinggi sebesar 94%. Selain itu, peserta menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep dasar desain logo dan kemampuan menggunakan fitur-fitur dasar *CorelDRAW*. Dengan demikian, pelatihan ini efektif meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar peserta dalam mendesain logo menggunakan *CorelDRAW*.

Kata Kunci: *CorelDRAW*, Desain Grafis, Kompetensi Vokasional, Pelatihan Desain Logo, SMK.

ABSTRACT: Students at SMK Ibrahimy 1 Sukorejo Situbondo currently possess limited skills in logo design using the *CorelDRAW* application. This community service activity aimed to enhance participants' knowledge and skills in creating vector-based logo designs using *CorelDRAW*. The training was attended by 30 students and conducted through a combination of lectures, demonstrations, hands-on practice, discussions, and mentoring. Evaluation was carried out via observation during the activity, assessment of the logo designs produced, and the distribution of participant satisfaction questionnaires. The evaluation results indicated an average satisfaction rate of 90.6%, with the "usefulness" aspect receiving the highest score at 94%. Furthermore, participants demonstrated improved understanding of basic logo design concepts and increased proficiency in using *CorelDRAW*'s fundamental features. Thus, the training was effective in enhancing the participants' understanding and basic skills in logo design using *CorelDRAW*.

Keywords: *CorelDRAW*, Graphic Design, Vocational Competence, Logo Design Training, SMK.

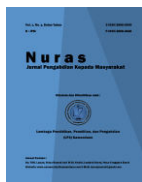
How to Cite: Fatah, Z., & Mahendra, A. Y. I. (2026). Pelatihan *CorelDRAW* untuk Membuat Desain Logo di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo Situbondo. *Nuras : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 1266-1274. <https://doi.org/10.36312/nuras.v6i3.1682>



Nuras : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Transformasi teknologi di era digital membawa dampak yang masif pada peta pendidikan sekaligus sektor industri kreatif. Di tengah perubahan ini, kompetensi di bidang desain grafis menjadi kualifikasi krusial bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Penguasaan ini berperan besar dalam memfasilitasi kebutuhan komunikasi visual, aktivitas promosi, pembentukan citra (*branding*),



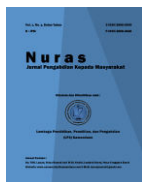
hingga perancangan identitas visual instansi ataupun sektor korporasi. Mengingat bursa kerja saat ini sangat memprioritaskan kecakapan digital, keahlian dalam mengoperasikan perangkat lunak desain grafis otomatis menjadi nilai tambah yang meningkatkan daya saing para lulusan SMK (Hidayat, 2023; Reza & Kristanto, 2024).

Peran SMK sebagai institusi pencetak tenaga kerja vokasional menuntut penguatan kompetensi siswa agar selaras dengan kriteria dunia industri. Siswa tidak sekadar dituntut ahli dalam bidang kejuruannya saja, melainkan juga harus dibekali kemampuan yang merangsang daya inovasi, kreativitas, serta nalar visual. Kesiapan seorang siswa untuk terjun ke ekosistem kerja nyatanya tidak hanya bertumpu pada kemahiran teknis (*hard skills*), tetapi juga ditentukan oleh kecakapan kerja (*employability skills*) serta mentalitas percaya diri dalam menembus persaingan global yang kian ketat (Aisyah *et al.*, 2025; Saulatu *et al.*, 2025). Atas dasar tersebut, implementasi program pelatihan yang adaptif dan praktis sangat esensial guna mengasah keterampilan siswa agar sejalan dengan pergeseran teknologi terkini.

Kalangan akademisi maupun praktisi industri kreatif menjadikan *CorelDRAW* sebagai salah satu instrumen desain grafis yang paling populer digunakan. Aplikasi berbasis vektor ini menyediakan instrumen komprehensif untuk memproduksi beragam produk visual, mulai dari logo, spanduk, brosur, hingga instrumen kampanye pemasaran lainnya. Berbagai kajian ilmiah dan program pengabdian sebelumnya membuktikan bahwa edukasi penggunaan *CorelDRAW* efektif mendongkrak keahlian desain grafis, menstimulasi daya cipta, serta memacu peserta untuk melahirkan produk visual yang estetik sekaligus aplikatif (Afandi *et al.*, 2025; Ana *et al.*, 2025; Aurella *et al.*, 2025). Lebih dari itu, pemanfaatan perangkat lunak ini juga diakui mampu mengoptimalkan kreativitas peserta didik dalam koridor pembelajaran mandiri serta pengayaan literasi digital peserta didik (Leman *et al.*, 2024; Nisa *et al.*, 2024).

Meskipun berbagai kegiatan pelatihan *CorelDRAW* telah banyak dilaksanakan, sebagian besar masih berfokus pada pengenalan dasar aplikasi dan peningkatan kemampuan desain grafis secara umum. Belum banyak kegiatan yang secara khusus mengarahkan peserta untuk merancang desain logo berbasis vektor dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain visual. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini menghadirkan pelatihan yang mengombinasikan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan, sehingga peserta tidak hanya memahami penggunaan *CorelDRAW*, tetapi juga mampu menghasilkan desain logo sesuai kaidah dasar desain grafis.

Peta kompetensi desain grafis menempatkan keahlian merancang logo sebagai salah satu fondasi utama yang wajib dikuasai oleh siswa. Logo bertindak sebagai wajah visual yang merepresentasikan filosofi, karakter, impian, serta nilai fundamental dari suatu korporasi, produk, maupun organisasi. Rekayasa logo yang eksekutif dan terkonsep dengan matang akan memperkokoh *brand awareness*, sehingga lebih melekat di benak *audiens* (Akbar & Abadi, 2024; Dlomah, 2020; Sari, 2024). Walhasil, penguasaan teknik pembuatan logo menjadi keahlian yang sangat prospektif bagi siswa SMK sebagai modal awal menyelami industri kreatif ataupun membuka peluang bisnis mandiri.



Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo Situbondo untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi *CorelDRAW* untuk membuat desain logo berbasis vektor. Kegiatan ini dilaksanakan melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan pendampingan. Melalui kegiatan ini, diharapkan kemampuan desain grafis siswa meningkat, sehingga dapat menjadi bekal dalam pembelajaran maupun dunia kerja (Haryani, 2024; Razilu & Pangestu, 2022; Sigupandala, 2024).

METODE

Agenda pengabdian berupa pelatihan *CorelDRAW* untuk perancangan desain logo ini diselenggarakan di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo Situbondo. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo Situbondo, Kabupaten Situbondo, pada bulan Mei 2026. Peserta kegiatan adalah 30 siswa jurusan multimedia yang memiliki minat terhadap desain grafis. Materi pelatihan meliputi pengenalan antarmuka *CorelDRAW*, penggunaan *tools* dasar, prinsip desain logo, pewarnaan objek, pengaturan tipografi, serta praktik membuat desain logo berbasis vektor. Target utama dari kegiatan ini ialah para siswa yang memiliki atensi besar terhadap dunia desain komunikasi visual dan perkembangan teknologi digital. Program ini diorientasikan untuk meningkatkan kapasitas keilmuan dan keterampilan praktis peserta dalam memproduksi rancangan logo lewat pemanfaatan aplikasi *CorelDRAW* sebagai salah satu pilar perangkat lunak berbasis vektor.

Alur pengerjaan pengabdian ini dijalankan secara sistematis melalui tiga tahapan interkoneksi, dimulai dari fase pra-kegiatan, fase pengerjaan inti, hingga fase penilaian akhir. Pada momentum awal, tim fasilitator melakukan koordinasi mendalam dengan pimpinan sekolah untuk menyelaraskan persepsi, menyusun modul pengajaran, memeriksa fungsionalitas *software CorelDRAW*, serta memastikan kesiapan infrastruktur laboratorium komputer demi kelancaran jalannya program.

Pada fase eksekusi, pendekatan yang diterapkan menggabungkan teknik ceramah interaktif, peragaan (demonstrasi), lokakarya mandiri (praktik langsung), serta forum diskusi. Sesi ceramah digunakan untuk menanamkan pemahaman mendasar seputar kaidah desain grafis, filosofi perancangan logo, serta pemetaan fungsi dari menu utama pada *CorelDRAW*. Langkah berikutnya ialah sesi demonstrasi, dimana instruktur memberikan contoh konkret mengenai alur kerja pembuatan logo secara bertahap menggunakan *software*. Usai simulasi tersebut, seluruh siswa diwajibkan mengikuti sesi praktikum mandiri untuk membuat logo sesuai ideasi kreatif masing-masing pada komputer yang telah disiapkan. Kegiatan diakhiri dengan ruang tanya jawab guna memfasilitasi siswa yang menemui kendala teknis atau membutuhkan pendalaman materi.

Tahap akhir berupa evaluasi yang diimplementasikan untuk mengukur tingkat serapan pengetahuan dan kemahiran teknis peserta pasca-pelatihan. Proses penilaian ini ditinjau dari instrumen pengamatan langsung saat praktikum berjalan, serta penilaian objektif terhadap hasil karya logo yang dikerjakan peserta. Selain itu, tim juga menyebarkan lembar kuesioner (angket) guna menjangkau data

komprehensif mengenai kepuasan peserta, tingkat pemahaman materi, serta kebermanfaatan program ini dalam mengakselerasi keterampilan desain grafis para pelajar. Data yang diperoleh dari hasil observasi, penilaian karya, dan angket dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif. Analisis dilakukan dengan menghitung persentase dan nilai rata-rata dari setiap indikator penilaian untuk menggambarkan tingkat pemahaman, keterampilan, dan kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan uraian deskriptif sebagai dasar dalam mengevaluasi keberhasilan kegiatan.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan.

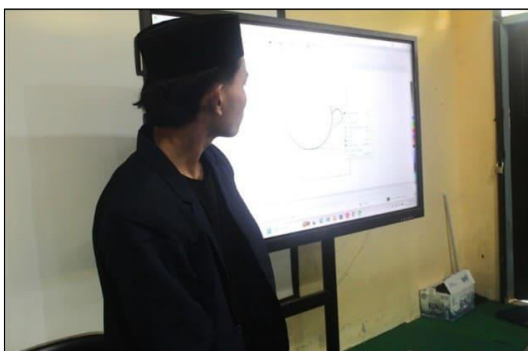
HASIL DAN DISKUSI

Pelatihan *CorelDRAW* yang dilaksanakan di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo Situbondo berhasil meningkatkan kemampuan peserta dalam membuat desain logo berbasis vektor. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, peserta mampu memahami penggunaan fitur-fitur dasar *CorelDRAW*, seperti *shape tool*, *text tool*, pengaturan objek, pewarnaan, dan tipografi, kemudian menerapkannya dalam pembuatan desain logo sesuai prinsip dasar desain grafis. Hasil karya yang dihasilkan menunjukkan peningkatan kemampuan peserta dibandingkan sebelum mengikuti pelatihan.

Pemahaman mendalam mengenai kaidah-kaidah fundamental dalam merancang logo juga diberikan kepada siswa, mencakup aspek simplisitas (kesederhanaan), kejelasan visual, orisinalitas (keunikan), serta daya ingat yang tinggi agar logo mudah dikenali oleh khalayak. Selaras dengan pemikiran Hidayat (2023), sebuah logo yang ideal harus mampu memproyeksikan karakter dan nilai sebuah lembaga lewat representasi visual yang sederhana namun syarat akan makna konseptual. Oleh sebab itu, penguasaan terhadap konsep dasar perancangan logo menjadi fondasi yang sangat krusial sebelum para siswa terjun langsung dalam sesi praktikum menggunakan *CorelDRAW*.

Usai pemaparan materi teoretis selesai, agenda beralih pada sesi pengerjaan proyek langsung berupa pembuatan desain logo dengan memanfaatkan *software CorelDRAW*. Pada fase ini, seluruh siswa diberikan ruang seluas-luasnya untuk

mengimplementasikan teori yang telah didapatkan ke dalam karya nyata sesuai dengan imajinasi dan kreativitas masing-masing. Tim pelaksana pengabdian turut mendampingi para peserta secara intensif selama proses praktikum berlangsung guna memastikan setiap siswa dapat menguasai cara kerja fitur-fitur dasar *CorelDRAW* dengan lebih optimal.



Gambar 2. Penyampaian Materi Pelatihan *CorelDRAW*.

Sesi praktikum mandiri ini memberikan pengalaman empiris secara langsung bagi peserta dalam mengelola aplikasi desain komunikasi visual berbasis vektor. Para siswa mulai mengeksplorasi berbagai instrumen digital seperti *shape tool* untuk memodifikasi bentuk geometris dasar, *text tool* guna menyisipkan komponen tipografi, serta *color palette* untuk mengonstruksi kombinasi warna yang harmonis pada logo yang di rancang. Lewat pendekatan berbasis proyek langsung ini, siswa tidak sekadar menghafal teori, tetapi juga mampu mengonversi konsep desain tersebut ke dalam bentuk produk visual yang nyata. Keluaran dari aktivitas ini senada dengan studi yang dilakukan oleh Refnitasari *et al.* (2023) yang menyimpulkan bahwa diklat penggunaan *CorelDRAW* terbukti efektif dalam mendongkrak kapabilitas desain grafis para siswa SMK. Implementasi *CorelDRAW* dalam program pelatihan mampu mengasah *hard skill* teknis peserta yang kelak menjadi modal berharga bagi lulusan dalam menghadapi dinamika bursa kerja di era digital.



Gambar 3. Praktik Pembuatan Desain Logo Menggunakan *CorelDRAW*.

Setelah seluruh peserta menyelesaikan proyek logo yang di tugaskan, tim pengabdian melaksanakan pengukuran dan evaluasi terhadap capaian program. Proses evaluasi ini dijalankan melalui observasi melekat sepanjang praktikum berlangsung

serta pendistribusian instrumen kuesioner kepuasan kepada siswa. Angket tersebut dirancang untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi, menilai efektivitas pendekatan pelatihan yang digunakan, serta mengidentifikasi kontribusi nyata kegiatan ini terhadap peningkatan keahlian desain grafis peserta.

Tabel 1. Hasil Angket Kepuasan Peserta.

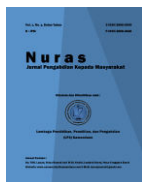
No.	Aspek Penilaian	Persentase
1	Pemahaman materi pelatihan	88%
2	Penyampaian materi oleh pemateri	90%
3	Kegiatan praktik pembuatan logo	92%
4	Pendampingan tim pelaksana	89%
5	Manfaat pelatihan bagi peserta	94%
Rata-rata		90.60%

Berdasarkan tabulasi data kuesioner kepuasan peserta, diperoleh tingkat kepuasan rata-rata sebesar 90,6% yang mengindikasikan bahwa program ini masuk dalam kategori sangat memuaskan. Indikator kebermanfaatan pelatihan menempati posisi teratas dengan raihan skor 94% yang membuktikan bahwa para siswa merasakan dampak positif yang masif dalam peningkatan keterampilan desain grafis berbasis vektor lewat aplikasi *CorelDRAW*. Sementara itu, aspek aktivitas praktikum memperoleh persentase sebesar 92%, memperlihatkan bahwa metode belajar berbasis praktik langsung sangat membantu siswa dalam menyerap materi secara efektif. Untuk indikator penyampaian materi oleh narasumber mencatatkan angka 90%, pendampingan oleh tim pelaksana sebesar 89%, serta pemahaman materi oleh siswa berada di angka 88%.

Akumulasi data ini menjadi bukti konkret bahwa program pelatihan ini berjalan sukses dan mampu meningkatkan kompetensi serta kreativitas siswa dalam merancang logo dengan *CorelDRAW*. Hasil kegiatan ini sejalan dengan penelitian Hidayat (2023) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada teori. Temuan ini juga mendukung penelitian Afiadi *et al.* (2025) yang menunjukkan bahwa pendampingan secara langsung mampu meningkatkan kemampuan peserta dalam mengoperasikan perangkat lunak desain grafis secara lebih optimal.



Gambar 4. Dokumentasi Bersama Peserta.



Rangkaian kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa pendekatan yang menggabungkan ceramah, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan memberikan hasil yang positif terhadap peningkatan kemampuan peserta. Praktik langsung memungkinkan siswa menerapkan materi yang telah dipelajari, sehingga lebih mudah memahami penggunaan fitur-fitur *CorelDRAW* dalam pembuatan desain logo. Demonstrasi yang dilakukan instruktur membantu peserta mengikuti setiap tahapan pembuatan logo secara sistematis, sedangkan pendampingan selama praktik memberikan kesempatan kepada peserta untuk memperoleh bimbingan dan umpan balik secara langsung ketika mengalami kesulitan. Kombinasi ketiga metode tersebut menjadi faktor penting yang mendukung peningkatan keterampilan peserta dalam membuat desain logo berbasis vektor.

SIMPULAN

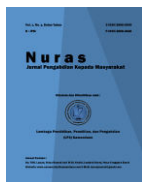
Program pelatihan *CorelDRAW* untuk perancangan desain logo di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo Situbondo telah berhasil meningkatkan pemahaman teoretis siswa mengenai kaidah estetika logo serta ketangkasan teknis dalam mengoperasikan perangkat lunak berbasis vektor. Keberhasilan ini dibuktikan dengan kemampuan para siswa dalam memproduksi karya logo yang autentik secara mandiri. Berdasarkan hasil analisis angket kepuasan peserta yang mencapai rata-rata 90,6%, program pengabdian ini memberikan kontribusi nyata dalam mempertajam keahlian desain grafis, merangsang daya cipta, serta melecut motivasi belajar siswa. Dengan demikian, kegiatan ini efektif dalam memperkuat kompetensi vokasional siswa SMK sebagai bekal kesiapan memasuki pasar kerja industri maupun merintis usaha di sektor ekonomi kreatif.

SARAN

Berdasarkan pada luaran dan capaian yang diperoleh dari program pelatihan *CorelDRAW* di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo Situbondo ini, direkomendasikan agar program serupa dapat digelar secara berkala dengan muatan materi yang lebih mutakhir, komprehensif, dan mendalam. Di samping itu, institusi sekolah diharapkan dapat terus memfasilitasi dan mengawal pengayaan keterampilan desain grafis para siswa melalui penyediaan infrastruktur laboratorium yang representatif serta perbanyak agenda praktikum. Langkah ini penting guna memelihara daya kreatif, ketangkasan teknis, sekaligus mematangkan kesiapan mental para lulusan dalam menangkap peluang di sektor industri kreatif yang terus bergerak dinamis.

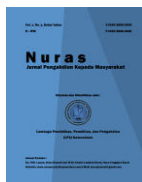
UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada Kepala SMK Ibrahimy 1 Sukorejo Situbondo beserta jajaran dewan guru, staf administrasi, dan seluruh siswa atas dukungan moril, penyediaan fasilitas laboratorium, serta partisipasi aktifnya sepanjang program pelatihan *CorelDRAW* ini berlangsung. Rasa terima kasih juga kami tujukan kepada semua pihak yang telah mencurahkan tenaga dan pikirannya, sehingga agenda pengabdian ini dapat terlaksana tanpa hambatan berarti, serta mampu memberikan sumbangsih nyata dalam meningkatkan pengetahuan, daya kreatif, dan kemahiran desain komunikasi visual peserta guna menghadapi tantangan di era digital dan dunia kerja nyata.



REFERENSI

- Afandi, A., Rofiq, A. T., & Fatah, Z. (2025). Efektivitas Pelatihan Dasar *CorelDRAW* dalam Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis OSIS SMKN 1 Arjasa. *Nuras : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 176–184. <https://doi.org/10.36312/nuras.v5i3.518>
- Aisyah, Y., Pratitis, N. T., & Arifiana, I. Y. (2025). Orientasi Masa Depan dengan Kecemasan Karir Siswa SMK. *Jiwa : Jurnal Psikologi Indonesia*, 3(1), 235–243. <https://doi.org/10.30996/jiwa.v3i01.12691>
- Akbar, D. Y., & Abadi, T. W. (2024). Peran Desain Logo Pemasaran dalam *Branding* Popok yang Dapat Digunakan Kembali. *Journal of Human, Culture, Society, and Education*, 1(1), 37–45. <https://doi.org/10.62672/hucse.v1i1.5>
- Ana, F. Z., Lestari, R., & Fatah, Z. (2025). Pelatihan Aplikasi *CorelDRAW* pada Siswi Ibrahimy 1 Sukorejo, Banyuputih, Situbondo. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 3(4), 873–880. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v3i4.2731>
- 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. <https://doi.org/10.69714/g17bwp92>
- Dlomah, A. M. (2020). Analisis Konsep *Brand Identity* Batik Ponoragan sebagai Salah Satu Identitas Kabupaten Ponorogo. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Haryani, P. (2024). Pelatihan Desain Grafis Aplikasi *CorelDRAW* Bagi Pemuda Pemudi Karang Taruna Desa Pogung Dalangan. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 2(1), 198–204. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v2i1.453>
- Hidayat, A. (2023). Teori Desain dan Perancangan Logo. *Open Science Framework (OSF)*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/g36hj>
- Leman, D., Lubis, C. P., Ramadhan, H., & Utomo, M. R. F. (2024). Pemanfaatan Aplikasi *CorelDRAW* sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Jurusan Manajemen Mengenai Advertising Desain. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 90–99. <https://doi.org/10.70340/japamas.v3i1.131>
- Nisa, H., Jumadi, J., & Mastur, M. (2024). Pemanfaatan *CorelDRAW* untuk Menunjang Kreativitas Mahasiswa dalam Kegiatan Pembelajaran Mandiri. *J-Instech*, 5(1), 104–116. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v5i1.9785>
- Razilu, Z., & Pangestu, S. (2022). Pelatihan Desain Infografis sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Desain pada Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. *Amaliah : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 54–62. <https://doi.org/10.51454/amaliah.v6i1.438>
- Refnitasari, L., Cahyaka, H., 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>
- Reza, Y. A., & Kristanto, H. (2024). Perkembangan Teknologi AI dalam Desain Grafis: Sebuah Tinjauan Literatur. *Communication & Design Journal*, 1(1),



1-9.

- Sari, N. D. (2024). Analisis Desain Logo Universitas Utpadaka Swastika (UTPAS) : Kajian Semiotika. *Creativa Scientia*, 1(1), 33–43. <https://doi.org/10.70429/creativascientia.v1i1.91>
- Saulatu, R. H., Kempa, R., & Lekatompessy, J. E. (2025). Pengaruh *Employability Skills* dan *Self-Efficacy* terhadap Kesiapan Kerja Siswa SMK Negeri 3 Ambon. *JIIP : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 1-20. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8028>
- Sigupandala, C. P. (2024). Pelatihan Software *CorelDRAW* sebagai Peningkat Minat Remaja tentang *Design* di Desa Meranti Jaya. *Abdi Reksa*, 5(2), 77-80. <https://doi.org/10.33369/abdireksa.v5.i2.77-80>