

**Pelatihan Desain Grafis dengan Menggunakan Aplikasi Corel Draw,
Photoshop, dan Adobe Illustrator bagi Guru SMA Sederajat di Lingkungan
Suku Dinas Pendidikan Jakarta Selatan**

PROPOSAL PENGABDIAN PADA MASYARAKAT



Disusun Oleh

T. Adi Kurniawan, ST, M.Kom (Ketua)

Safrizal, M.Kom (Anggota)

Teguh Budi Santoso, M.Kom (Anggota)

Ibnu Sina, M.Kom (Anggota)

Mustofa Kamal (Mahasiswa)

Arliandru Septo (Mahasiswa)

Deva Savira (Mahasiswa)

**Teknik Informatika
Fakultas Teknik
Universitas Satya Negara Indonesia
JAKARTA
2021**

PENGESAHAN HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Pengabdian : Pelatihan Desain Grafis dengan Menggunakan Aplikasi Corel Draw, Photoshop, dan Adobe Illustrator bagi Guru SMA Sederajat di lingkungan suku dinas pendidikan Jakarta Selatan
2. Tema Pengabdian : Pembuatan Spanduk Sebagai Sarana Promosi dan Informasi Kemasyarakatan
3. Ketua : T. Adi Kurniawan, ST, M.Kom
Jabatan : Tenaga Pengajar
Jenis Kelamin : Laki-laki
Disiplin Ilmu : Teknik Informatika
Jabatan Fungsional : Dosen Tetap
Fakultas / Jurusan : Teknik / Teknik Informatika
Alamat : JL Wijaya I Komp PTIK RT/RW 08/02 Melawai Kebayoran Baru Jkarta Selatan
Telepon / Hp : 085600411197
4. Jumlah Anggota Peneliti : 6 Orang
5. Nama : - Safrizal, M.Kom
- Teguh Budi S, M.Kom
- Ibnu Sina, M.Kom
- Mustofa Kamal (Mahasiswa)
- Arliandru Septo (Mahasiswa)
- Deva Savira (Mahasiswa)
6. Lokasi Penelitian : Sekolah di Lingkungan Sudin Pendidikan Jakarta Selatan
7. Email : t.adikurniawan@gmail.com
8. Dana Biaya USNI : -
9. Total Biaya mandiri : Rp. 5.846.000,- (Limajuta delapan ratus empat puluh enam)

Mengetahui,

Universitas Satya Negara Indonesia
Fakultas Teknik
Dekan,



Ir. Nurhayati, M.Si

Jakarta, 15 April 2021

Ketua Pengabdian,

T. Adi Kurniawan, ST, M.Kom

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami ucapkan dengan terlaksanakannya Pelatihan Desain Grafis dengan Menggunakan Aplikasi Corel Draw, Photoshop, dan Adobe Illustrator bagi Guru Sekolah SMA Sederajat di Lingkungan Sudin Pendidikan Jakarta Selatan dengan Tema “**Pembuatan Spanduk Sebagai Sarana Promosi dan Informasi Kemasyarakatan**”. Kami atas nama Tim Pelatihan mengucapkan Terima Kasih Kepada:

1. Dra. Merry L. Panjaitan,MM, MBA Rektor Universitas Satya Negara Indonesia yang telah memberikan kesempatan kepercayaan kepada tim untuk melaksanakan kegiatan pengabdian.
2. Ir. Nurhayati M.Si Selaku Dekan Fakultas Teknik Informatika

Mudah-mudahan pelatihan ini membawa manfaat kepada masyarakat khususnya bagi Siswa.

Jakarta, 15 April 2021
Hormat Kami

Tim Pelatihan Desain Grafis

DAFTAR ISI

	Halaman
LAMAN PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	5
1.1 Mitra Kegiatan dan Analisis Situasi Mitra Kegiatan	5
1.2 Analisis Situasi.....	5
1.3 Persoalan Mitra	6
1.4 Tujuan Kegiatan	7
1.5 Manfaat Kegiatan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Perkembangan Desain Grafis	9
2.2 Mengenal CorelDraw	9
2.3 Operasi Dasar CORELDRAW	11
2.4 Objek Gambar	12
2.5 Objek Teks	13
2.6 Objek 2D Menjadi 3D.....	13
2.7 Warna.....	13
2.8 Objek Artistik.....	14
BAB III METODE PELATIHAN	1
3.1 Persiapan	1
3.2 Pelaksanaan.....	1
3.3 Target Peserta Pelatihan	2
3.4 Keberlanjutan Program Pengabdian Kepada Masyarakat	2
3.5 Materi Pelatihan	2
3.6 Teknik Pengumpulan data	3
3.7 Teknik Analisis Data	3
3.8 Studi Kelayakan	3
3.9 Jadwal dan Materi Pelatihan	4
BAB IV BIAYA PENGABDIAN MASYARAKAT	19

4.1	Biaya Pelatihan	19
4.2	Honor TIM Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat	1
4.3	Biaya Habis Pakai	1
4.4	Biaya Perjalan Dinas	2
DAFTAR PUSTAKA		3

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Mitra Kegiatan dan Analisis Situasi Mitra Kegiatan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi suatu bangsa tentu tidak terlepas dari keberhasilan proses pembelajaran di lembaga-lembaga serta institusi-institusi pendidikan tinggi di negara tersebut. Tahapan perubahan diharapkan mampu membawa bangsa ke arah kemajuan peradaban yang lebih tinggi dan meresap secara utuh sebagai jati diri bangsa tersebut. Tingkat penguasaan ilmu dan teknologi merupakan bukti nyata keberhasilan pembangunan. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional berakar dari kebudayaan bangsa Indonesia yang terangkum dalam Pancasila dan UUD 1945, yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan kualitas kehidupan bangsa Indonesia.

Perkembangan teknologi informasi khususnya dibidang desain grafis tentu sangat bermanfaat bagi kemajuan dunia pendidikan. Desain grafis juga dapat memberikan keterampilan dalam berkomunikasi secara visual melalui media teks atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan aplikasi/*software* desain grafis. Keterampilan desain grafis sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang usaha, seperti percetakan, *advertising*, multimedia, *fashion*, dan industri – industri kreatif lainnya.

Potensi teknologi informasi di Kelurahan Kebayoran Lama Jakarta Selatan, tentu tidak terlepas dari keberadaan Universitas Satya Negara Indonesia melalui Program Pengabdian Pada Masyarakat (P2M), yang menjadi tolak ukur dalam kemajuan dunia pendidikan khususnya di bidang teknologi informasi. Sesuai dengan visi dan misi dari Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dalam perkembangan teknologi informasi diharapkan dapat memberikan hasil yang maksimal dengan adanya dukungan komponen masyarakat yang ada di wilayah-wilayah kecamatan se- DKI Jakarta.

1.2 Analisis Situasi

Kelurahan Kebayoran Lama Jakarta Selatan merupakan sebuah kelurahan yang cukup maju dan sering mengadakan kegiatan kegiatan kemasyarakatan seperti Donor darah, Pos

Yandu, Pengajian, dan Peringatan hari-hari besar Nasional. Dalam pembuatan spanduk ataupun media informasi biasanya masyarakat menggunakan jasa orang ataupun percetakan dikarenakan mereka tidak memiliki keterampilan untuk melakukan desain sendiri, padahal usia rata-rata remaja karang taruna di kelurahan tersebut adalah 15 s.d 25 tahun artinya mereka termasuk dalam kategori usia produktif..

Usia produktif dengan rentang usia 18–45 tahun, merupakan usia dimana manusia sudah matang secara fisik dan biologis. Pada usia inilah manusia sedang berada pada puncak aktivitasnya. Aktifitas fisik yang dilakukan cenderung lebih berat daripada usia lainnya. Berdasarkan kategori tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa perlu diberikan sebuah pelatihan bagi remaja karang taruna di kelurahan kebayoran lama Jakarta selatan. Dengan pelatihan tersebut diharapkan pihak kampus dapat ikut berperan aktif dalam membekali kemampuan baik di lingkungan akademis maupun non akademis, sehingga mereka mampu bersaing dalam dunia kerja serta dapat menciptakan lapangan usaha sendiri.

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa remaja karang taruna yang di wilayah kelurahan kebayoran lama Jakarta selatan masih berada dalam usia produktif. Khusus untuk anak-anak asuh yang mengenyam pendidikan di bangku SMP, SMA dan Perguruan tinggi, tentu saja telah mendapatkan materi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah maupun di kampus masing-masing. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru pengampu mata pelajaran TIK di beberapa sekolah menengah dan observasi yang dilakukan, diketahui bahwa materi TIK yang diberikan hanya materi pengenalan paket program aplikasi Microsoft Office, seperti Microsoft Word, Microsoft Excel, dan Microsoft Power Point. Namun, materi desain grafis belum diberikan dalam proses pembelajaran TIK. Untuk itu dipandang perlu memberikan pelatihan desain grafis dengan penggunaan aplikasi Corel Draw, Photoshop, dan Adobe Illustrator bagi masyarakat khususnya Remaja karang taruna yang masih dalam usia produktif untuk memiliki keterampilan tambahan dan juga mampu dalam membuka peluang usaha dibidang desain grafis.

1.3 Persoalan Mitra

Dari hasil wawancara selanjutnya dengan para guru tersebut, sebagian besar sekolah menengah masih belum memasukan materi desain grafis dalam pelajaran TIK. Para guru cenderung memberikan materi pengenalan aplikasi Microsoft Office, sehingga para siswa kurang memiliki keterampilan tambahan dibidang desain grafis. Sementara itu, keterampilan

dibidang desain grafis sangat banyak dibutuhkan di dunia kerja seperti bidang percetakan, *advertising*, multimedia, *fashion*, dan industri – industri kreatif lainnya. Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Masih kurangnya Pelatihan Desain Grafis dengan Menggunakan Aplikasi Corel Draw, Photoshop, dan Adobe Illustrator yang diberikan bagi Siswa SMA dibawah Dinas Kependidikan DKI Jakarta.
2. Perkembangan teknologi desain grafis yang begitu cepat dan kebutuhan akan keterampilan dibidang desain grafis yang cukup besar, akan menambah jarak kesenjangan kesenjangan antara tingkat keterampilan masyarakat khususnya bagi Siswa SMA dibawah Dinas Kependidikan DKI Jakarta.

1.4 Tujuan Kegiatan

Tujuan dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan keterampilan desain grafis bagi Siswa SMA dibawah Dinas Kependidikan DKI Jakarta dengan Tema “**Pembuatan Spanduk Sebagai Sarana Promosi dan Informasi Kemasyarakatan** “ dengan menggunakan aplikasi Corel Draw, Photoshop, dan Adobe Illustrator. Adapun rincian tujuan kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui cara pembuatan Desain Grafis
2. Mengetahui dasar-dasar pembuatan Desain Grafis.
3. Menambah wawasan remaja karang taruna di wilayah Dinas Kependidikan DKI Jakarta dalam bidang IPTEK khususnya pengetahuan dalam bidang Desain Grafis

1.5 Manfaat Kegiatan

Manfaat yang dapat diperoleh dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah :

1. Bagi siswa SMA dibawah Dinas Kependidikan DKI, pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat lebih membantu mereka dalam menguasai keterampilan desain grafis maupun dapat membuka peluang usaha kerja dibidang industri kreatif.
2. Bagi Pemerintah Daerah Kusus Ibukota, khususnya Dinas Sosial dan Dinas Pendidikan Nasional, pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat

membantu terwujudnya program-program sosial dan pendidikan yang telah menjadi bagian rencana peningkatan kualitas sosial dan pendidikan masyarakat pada umumnya.

3. Bagi pelaksana, program pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk turut berperan serta dalam meningkatkan kualitas sosial dan pendidikan masyarakat sekitar, berupa pengejawantahan ilmu dan pengetahuan yang diperoleh dari lembaga pendidikan tinggi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Perkembangan Desain Grafis

Perkembangan design grafis untuk saat ini sangat pesat sekali, terlebih dengan adanya perkembangan software dan hardware yang semakin canggih dan sangat menunjang didalam perkembangan design grafis. Software-software yang digunakan untuk membuat design grafis antara lain Adobe Photoshop, CorelDraw, 3D, Flash dan masih banyak lagi. Salah satu software desain grafis yang sering digunakan adalah CorelDraw, dimana salah satu keunggulan yang dimiliki dari software ini adalah mampu mengolah data gambar berbasis vektor, sehingga gambar yang dihasilkan lebih berkualitas, terutama ketika berhubungan dengan lengkungan, garis atau sudut dan sangat akurat. merupakan program aplikasi yang banyak dimanfaatkan oleh kalangan profesional dalam pembuatan desain grafis. *CorelDraw* dibuat dengan alat-alat atau perintah-perintah yang mudah untuk digunakan. Biasanya program ini digunakan untuk keperluan cetak, *web*, maupun untuk keperluan lainnya (Wibowo, 2002).

2.2 Mengenal CorelDraw

Pemahaman dalam aplikasi CorelDraw antara lain:

1) Pengertian dan Sejarah CorelDraw

Corel Draw merupakan suatu program aplikasi grafis berbasis vektor yang memungkinkan seseorang membuat sebuah karya seni profesional, mulai dari yang simpel seperti logo sederhana hingga ilustrasi teknis yang rumit atau kompleks dengan pemrosesan visual.

CorelDraw sejak awal dikembangkan untuk Windows dan saat ini dapat berjalan pada Windows 2000 dan versi selanjutnya. Versi untuk Mac OS dan Mac OS X ada awalnya juga tersedia, namun dihentikan karena minimnya penjualan. Versi Mac OS hanya berlanjut sampai versi 5.0. Versi terakhir untuk Linux terakhir dibuat tahun 2000. Corel pada Linux tidak berjalan langsung di atas platform, namun harus menggunakan Wine, semacam crossover seperti yang digunakan untuk meng-install Photoshop pada Linux.

Pada 1985, Dr. Michael Cowpland mendirikan Corel untuk menjual sistem desktop-publishing berbasis Intel. Pada 1987, Corel merekrut beberapa pengembang software (programmer) untuk membangun sebuah software grafis berbasis vektor untuk dijadikan satu

dengan paket desktop-publishing Corel. Program itu, yang akhirnya diberi nama CorelDraw, pertama kali diluncurkan ada 1989. Program itu diterima luas oleh masyarakat dan pada akhirnya corel hanya focus pada pengembangan software. CorelDraw dibuat utk Windows bersamaan dengan diluncurkannya Windows 3.1.dengan dimasukkannya TrueType ke dalam Windows 3.1 menjadikan Corel sebagai program ilustrasi yang mampu menggunakan fonts yang ada tanpa membutuhkan software tambahan seperti Adobe TypeWriter. Beberapa inovasi untuk ilustrasi berbasis vektor pada CorelDraw : Note-edit tool, stroke before fill, mesh fill dan sebagainya.

CorelDraw memiliki perbedaan mencolok dibandingkan kompetitornya.Yang pertama bahwa CorelDraw adalah suatu paket software grafis, bukan hanya sebuah editor gambar berbasis vektor.Peralatan – peralatan yang ada memungkinkan penggunanya untuk mengatur kontras, keseimbangan warna bahkanmengubah dari mode RGB (Red Green Blue) menjadi CMYK (Cyan Magenta Yellow).Khusus untuk gambar bitmap dapat diubah dengan Corel PhotoPaint.Pesaing utama CorelDraw adalah Adobe Illustrator dan Xara Extreme. Meskipun mereka semua juga program editor gambar berbasis vector, namun pengalaman pengunanya dapat menghasilkan perbedaan yang mencolok.

2) Mengenal Area Kerja CorelDraw

CorelDraw menyediakan tool dan efek yang membuat kita dapat bekerja efisien untuk menghasilkan sebuah gambar berkualitas tinggi.Dari beberapa versi perkembangan CorelDraw, yang saat ini cukup baik untuk kita gunakan adalah CorelDraw versi X7. Versi yang paling tinggi membutuhkan performa komputer (spesifikasi prosesor ,RAM, dan memori grafis) yang tinggi pula. Untuk penggunaan standar (Latihan untuk membuat karya grafis sederhana), versi yang lebih lama (versi 10, 11, atau 12) pun sebenarnya cukup baik untuk digunakan.

a. Mengaktifkan CorelDraw

- 1) Klik tombol start
- 2) Klik All Start
- 3) Pilih CorelDraw Graphics suite X7
- 4) Klik CorelDraw X7,akan tampil gambar corelDraw

b. Lembar kerja CorelDraw

- 1) Title bar (A)

Title bar berisi informasi tentang aplikasi yang sedang aktif dan file yang dikerjakan. Apabila file itu belum pernah disimpan, maka secara otomatis akan diberi nama Graphic1.cdr, Graphic2.cdr dan seterusnya.

2) Menu bar (B)

Menu bar berisi perintah mengenai file yang akan atau sedang dikerjakan. Perintah yang dapat dipilih adalah yang berwarna jelas, sedangkan yang berwarna buram (tidak aktif) menunjukkan bahwa perintah tersebut tidak sesuai dengan objek yang sedang dikerjakan. Yang ada di dalam menu bar adalah File, Edit, View, Layout, Arrange, Effects, Bitmaps, Text, Tools, Windows, dan Help.

3) Standart toolbar (C)

Standar toolbar berisi perintah-perintah standar. Standar toolbar dimiliki oleh semua aplikasi under windows, seperti membuka file baru (New), menyimpan file (Save), mencetak (Print), copy ke clipboart (Copy), menempel clipboard (paste), Cut, Undo untuk membatalkan beberapa perintah atau langkah terakhir, Redo untuk mengeksekusi kembali perintah terakhir, Import, Export, Application Launcher untuk mengeksekusi aplikasi Corel yang lain, Corel online untu mengakses situs web Corel. Dan Zoom Level untuk mengatur ukuran tampilan padablayar.

4) Toolbox (D)

Toolbox adalah sekumpulan peralatan yang dapat digunakan untuk membuat dan mengatur gambar, garis dan warna. Untuk lebih mudahnya, sorot dengan mouse maka akan menampilkan namanya.

5) Printable area (E)

Printable area adalah area yang bisa kita cetak dalam media kertas

6) Color palette (F)

Palet warna berisi jenis-jenis warna yang bisa kita gunakan untuk fill maupun outline objek sesuai dengan default warna yang kita gunakan.

2.3 Operasi Dasar CORELDRAW

1. Objek Garis Pada sistem CorelDRAW X7, objek garis dapat dibentuk melalui curve tool yang ada pada fasilitas toolbox. Adapun subalat pada fasilitas curve tool berupa: Freehand tool: alat ini digunakan untuk membentuk beragam garis lurus atau garis yang tidak beraturan.

2. Bezier tool: alat ini digunakan untuk membentuk beragam garis lurus dan garis yang tidak beraturan secara bersamaan.
3. Artistic media tool: alat ini digunakan untuk membentuk berbagai objek garis artistik. Dalam menentukan bentuk garis artistik tersebut, gunakan simbol yang ada di sisi kiri fasilitas property bar, lalu tentukan spesifikasi konfigurasinya pada sisi kanannya.
4. Pen tool: pemakaian pen tool hampir serupa dengan pemakaian bezier tool.
5. Polyline tool: pemakaian polyline tool hampir sama dengan freehand tool.
6. Point curve tool: alat ini digunakan untuk membentuk garis melingkar dengan mudah dan cepat.
7. Connector tool: alat ini digunakan untuk menghubungkan beberapa objek gambar. Misalnya, membentuk garis penghubung alur diagram.
8. Dimension tool: alat ini digunakan untuk membentuk garis dimensi vertikal, horizontal, diagonal, dan sebagainya. Untuk membentuk garis dimensi horizontal/vertikal secara otomatis, gunakan simbol auto dimension tool yang terdapat di sisi kiri fasilitas property bar ketika alat ini aktif.

2.4 Objek Gambar

Di dalam CorelDRAW, berbagai bentuk objek gambar dapat dibuat. Berikut ini merupakan fasilitas toolbox yang berguna membentuk berbagai objek gambar:

- a. Rectangle tool: alat ini dapat digunakan untuk membentuk objek persegi panjang atau persegi.
- b. Ellipse tool: alat ini digunakan untuk membentuk objek lingkaran/elips.
- c. Object tool: alat ini dapat mempermudah/mempercepat proses pembentukan objek poligon, bintang, spiral, dan tabel.
- d. Perfect shape tool: alat ini digunakan untuk membentuk berbagai objek gambar spesifik secara mudah dan cepat. Misalnya, objek jajar genjang, balon, simbol diagram alur, panah, dan lain sebagainya.
- e. Table tool: alat ini dapat digunakan untuk membuat tabel dalam format persegi atau persegi panjang. Tabel ini tidak hanya dapat dimasukkan tulisan/teks, tetapi dapat juga dimasukkan gambar ke dalamnya. Alat ini bisa digunakan untuk membuat kartu pos, brosur, dan lain-lain.

- f. Smart Drawing: menggambar pintar adalah aplikasi baru yang ada pada CorelDRAW X7. Smart drawing tool yang ada pada smart tool dapat digunakan untuk membentuk objek gambar dari sketsanya.

2.5 Objek Teks

Objek teks merupakan unsur yang paling sering digunakan pada rancangan grafis. Ada yang membuatnya sebagai logo, teks artistik, bahkan mengubah objek teks menjadi objek gambar. Objek teks dapat dibuat melalui text tool yang terdapat pada toolbox. Setelah itu, objek teks dapat diproses melalui pick tools. Objek teks dapat diproses sehingga membentuk bayangan, menjadi format 3D, dan lain-lain.

2.6 Objek 2D Menjadi 3D

CorelDRAW X7 memiliki fasilitas untuk mengubah objek teks/gambar 2D menjadi 3D.

Fasilitas yang dapat digunakan untuk membentuk objek 2D menjadi 3D adalah sebagai berikut:

- a. Extrude: pada fasilitas toolbox terdapat interactive extrude tool di dalam interactive effects tool. Setelah diaktifkan, format 3D dapat diatur melalui bagian presets yang ada pada fasilitas property bar.
- b. Bevel: bevel merupakan subalat untuk membentuk sudut dari suatu objek gambar/teks. Bevel akan muncul dalam property bar setelah mengaktifkan interactive extrude tool.
- c. Contour: fasilitas contour di dalam CorelDRAW X4 disediakan untuk membuat salinan dari suatu objek gambar/teks ke bagian dalam/luarnya. Contour dapat digunakan untuk menimbulkan efek 3D dari suatu objek gambar/teks dengan cara mengubah warna sisinya.
- d. Gradasi warna: gradasi warna dapat dibentuk menggunakan fill tool, interactive fill tool, atau mesh fill.
- e. Efek bayangan: CorelDRAW menyediakan interactive drop shadow yang merupakan subalat dari interactive effects tool untuk membuat efek bayangan dari objek gambar/teks.

2.7 Warna

Pilihan warna terdapat dalam kotak warna. Namun, ada beberapa cara untuk memberiwarna pada objek gambar/teks, yaitu sebagai berikut:

- a. Fill & outline: pada fasilitas toolbox, sistem menyediakan fill tool untuk mengatur isi objek gambar/teks. Sedangkan untuk mengatur garis pembentuknya, sistem menyediakan outline tool.
- b. Eyedropper & paintbucket tool: eyedropper tool digunakan untuk mengambil spesifikasi warna atau atribut (properti, transformasi, dan efek) suatu objek gambar/teks. Setelah itu, gunakan paintbucket tool untuk menyalin data tersebut pada objek gambar/teks lainnya.
- c. Smart fill: smart fill tool dapat mengisi warna pada sembarang bidang tertutup. Misalnya pada perpotongan suatu objek tertentu.

2.8 Objek Artistik

Objek artistik dapat berupa teks atau gambar. Dengan menggunakan alat tertentu, suatu objek teks/gambar dapat terlihat berbeda dari biasa. Objek artistik terdiri dari:

- a. Garis artistik (Objek Teks): teks yang artistik dapat dibuat melalui artistic media tool yang ada pada toolbox. Teks apapun dapat dibuat karena penggunaannya seperti menggambar atau menulis dengan bolpoin.
- b. artistik (objek gambar): gambar artistik yang dihasilkan melalui artistic media tool adalah seperti sketsa gambar. Penggunaannya sama dengan membuat garis artistik untuk objek teks.
- c. Efek distorsi: CorelDRAW menyediakan interactive distort tool di dalam interactive effects tool. Efek distorsi dapat diaplikasikan untuk objek gambar/teks sehingga dapat terlihat lebih artistik.
- d. Smudge brush (objek baru): melalui smudge brush tool, suatu sisi objek gambar dapat ditarik sehingga akan membentuk gambar yang baru sesuai dengan keinginan. Subalat ini dapat diakses melalui shape edit tool.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1 Persiapan

Persiapan yang diperlukan untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat yang bersifat memecahkan masalah, komprehensif, bermakna, tuntas dan berkelanjutan dengan skema Program Kemitraan Masyarakat (PKM), maka Tim Abdimas melakukan survey, adapun langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

1. Pembentukan Tim Abdimas Dosen Tetap USNI;
2. Survey lokasi sekolah dan identifikasi permasalahan;
3. Pendataan guru yang menjadi peserta pelatihan;
4. Pembagian tugas pembekalan materi untuk Tim Abdimas Dosen Tetap USNI;
5. Penyusunan program kerja.

3.2 Pelaksanaan

Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada sekolah-sekolah di lingkungan sudin pendidikan Jakarta Selatan mulai dari bulan Januari 2021 sampai dengan Agustus 2021. Dasar kegiatan ini adalah Tri Dharma Perguruan Tinggi. Rangkaian kegiatan ini diawali dengan komunikasi, diskusi dan survey untuk mengetahui kondisi guru serta perangkat komputer yang dimiliki dengan melakukan tindakan, sebagai berikut:

1. Perkenalan dan menjelaskan maksud serta tujuan pengabdian kepada masyarakat sebagai bagian Tri Dharma Perguruan Tinggi.
2. Menjelaskan program kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
3. Menjelaskan materi yang akan diberikan selama pelatihan.
4. Menjelaskan output dan manfaat dari pelatihan.

3.3 Target Peserta Pelatihan

Peserta Pelatihan desain grafis ini adalah Guru SMA di lingkungan Suku Dinas Pendidikan Jakarta Selatan yang belum pernah mendapatkan pelatihan maupun yang sudah pernah mendapatkan pelatihan sebelumnya.

3.4 Keberlanjutan Program Pengabdian Kepada Masyarakat

Sesuai sifat bidang pengabdian masyarakat yang berkelanjutan (*sustainable*) yaitu:

1. Setiap peserta yang mengikuti pelatihan diwajibkan membuat karya desain grafis sendiri dan di tunjukkan di depan Tim Pengabdian masyarakat.
2. Laporan hasil Pengabdian kepada masyarakat jika sudah disetujui oleh reviewer dan akan dipublikasi ke jurnal Abdimas yang ada di lingkungan USNI atau mitra LPPM USNI
3. Jika hasil evaluasi oleh reviewer terhadap kegiatan PkM ini berhasil dan baik untuk dikerjasamakan dengan Suku Dinas Pendidikan yang lain di provinsi DKI Jakarta.

3.5 Materi Pelatihan

Materi yang diberikan terhadap pelatihan ini adalah Design Grafis.

Tabel 1. Materi Pelatihan Komputer Design Grafis

Hari	Materi	Sub Materi
1	Corel Draw X7	1. Pengenalan Teori Corel Draw X7
2		2. Pengenalan Tools Corel Draw X7
3		3. Membuat objek bidang garis
		4. Membuat Berbagai macam Logo perusahaan Nike, Starbucks, Apple, dll
		5. Pembuatan Kemasan
		6. Membuat Thumbnail Youtube

3.6 Teknik Pengumpulan data

Pengumpulan data yang digunakan sebagai indikator keberhasilan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat terbagi atas 3 bagian, yaitu:

1. Saat pelatihan dilakukan pre-test dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta sebelum pelatihan dan post-test dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta setelah pelatihan.
2. Evaluasi terhadap materi ajar dan instruktur
3. Jumlah penelitian dan hasil *review* terhadap hasil karya peserta.

3.7 Teknik Analisis Data

Data kuesioner diolah menggunakan analisis secara diskriptif untuk pre-test dan post-test. Sedangkan hasil ujian praktek menggunakan penilaian dengan rumus

$$N = R/SM \times 100 \text{ (Purwanto, 2009)}$$

Dimana

N = Nilai yang diharapkan

R = skor yang diperoleh

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan Tetap

3.8 Studi Kelayakan

Pelatihan desain grafis ini bukan hanya kali ini saja di lakukan, sebelumnya pernah dilakukan oleh Tim PkM di beberapa SMA, karang taruna dan UKM dan IKM Komunitas Tangerang Selatan Berkibar. Hal ini sejalan dengan kebutuhan para siswa, karang taruna maupun lapisan masyarakat yang tergabung dalam IKM maupun UKM untuk membuat seuah desain sendiri baik sepanduk, membuat logo sendiri maupun membuat kemasan.

3.9 Jadwal dan Materi Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan direncanakan mulai bulan Januari dan dilaksanakan selama 3 hari. Adapun jadwal dan materi pelatihan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal dan Materi Pelatihan

WAKTU	KEGIATAN	PIC	KETERANGAN
Hari Pertama tgl 30 Maret 2021			
13.00 - 14.00	Registrasi	Panitia	Absen peserta dan instruktur
13.05 – 13.06	Pembukaan dan Doa	Tim Abdimas	Doa Pembuka
13.06 – 13.15	Pre Test	Tim Abdimas	Pembagian dan kumpulkan kuesioner pre-test
13.15 – 13.30	Konsep dan Teori Desain Grafis	Instruktur	Pengenalan Teori Corel Draw X7
13.30 – 13.45	Pelatihan penulisan proposal penelitian	Instruktur	Pengenalan Tools Corel Draw X7
13.45 – 14.00	Pelatihan Membuat objek bidang garis	Instruktur	Membuat objek bidang garis
14.00 sd 15.25	Praktik membuat Sebuah Logo	Instruktur	Membuat Logo
15.25 sd 15.30	Penutupan pelatihan hari pertama	Instruktur	Doa Penutup

WAKTU	KEGIATAN	PIC	KETERANGAN
Hari Ke Tiga tgl 31 Maret 2021			
13.00 - 14.00	Registrasi	Panitia	Absen peserta dan instruktur
13.05 – 13.06	Pembukaan dan Doa	Tim Abdimas	Doa Pembuka
13.06 – 13.15	Evaluasi Materi hari Pertama	Instruktur	Instruktur melakukan komunikasi dengan peserta untuk evaluasi materi hari pertama
13.15 sd 15.25	Praktik membuat Sepanduk	Instruktur	Praktik membuat sebuah desain sepanduk
15.25 sd 15.30	Penutupan pelatihan hari ke dua	Instruktur	Doa Penutup

WAKTU	KEGIATAN	PIC	KETERANGAN
Hari Ke tiga tgl 1 April 2021			
13.00 - 14.00	Registrasi	Panitia	Absen peserta dan instruktur
13.05 – 13.06	Pembukaan dan Doa	Tim Abdimas	Doa Pembuka
13.06 – 13.15	Pengantar Thumbnail dengan Photoshope	Tim Abdimas	Pengantar Thumbnail Youtube dengan Photoshope
13.15 – 14.00	Pembuatan Thumbnail dengan Photoshope	Instruktur	Membuat Thumbnail Youtube Menggunakan Photoshope
14.00 sd 15.15	Evaluasi Pembelajaran	Instruktur	Evaluasi Pembelajaran Materi hari ke 1,2 , dan 3.
15.15 sd 15.25	Post Test	Instruktur	Pembagian dan kumpulkan kuesioner post-test
15.25 sd 15.30	Penutupan pelatihan hari pertama	Instruktur	Doa Penutup

3.10 Jadwal dan Materi Pelatihan

Untuk mengukur kompetensi peserta program pelatihan telah dilaksanakan Pre Test dan Post Tes Evaluasi dan Uji Kompetensi dengan acuan kebutuhan keahlian dunia usaha dan industri. Dan Warga belajar yang dapat menempuh evaluasi dan uji kompetensi akan mendapatkan sertifikat keikutsertaan dalam acara pengabdian pada Masyarakat

BAB IV

PELAKSANAAN PELATIHAN

Peserta yang mengikuti pelatihan adalah sebanyak Tujuh belas orang dengan latar belakang usia dan asal sekolah yang berbeda-beda, hal ini memang telah diantisipasi, oleh karenanya materi yang diberikan adalah untuk tingkat pemula yaitu praktek dasar menggunakan aplikasi Corel Draw X7.

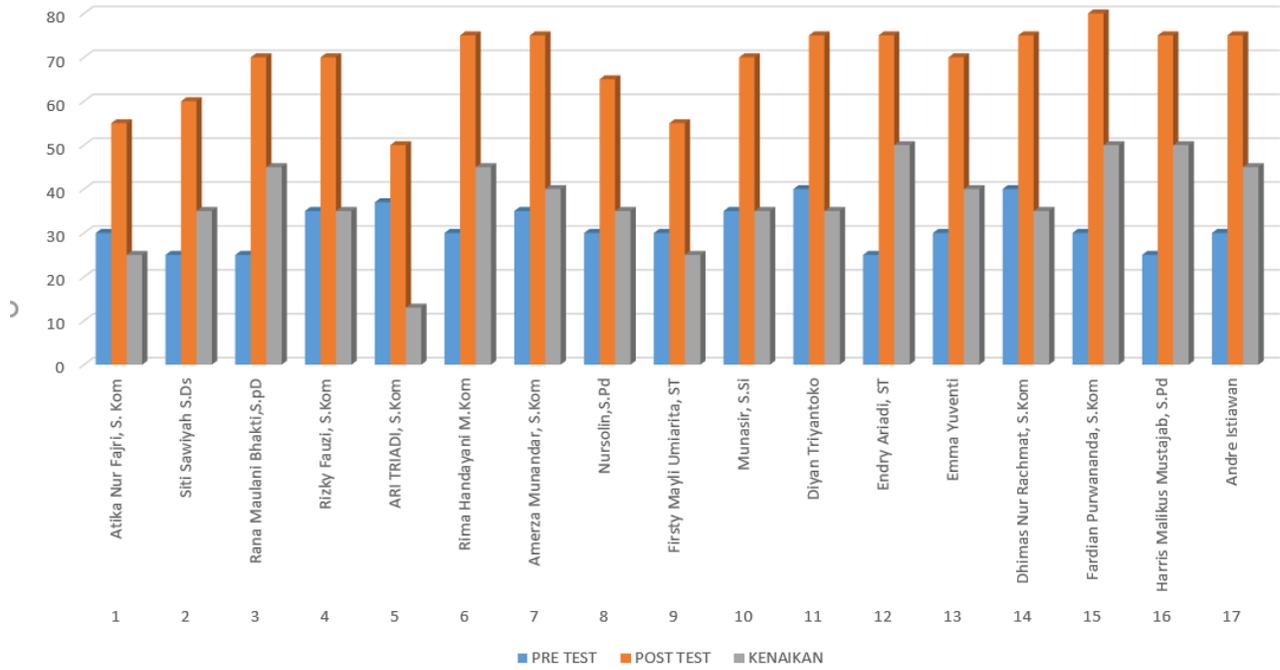
Setelah dilaksanakan pelatihan selama tiga hari , program ini mengharapkan agar para peserta mampu menggunakan aplikasi Corel Draw X7 dan Adobe PhotoShop dalam membuat hal-hal mudah namun memiliki kegunaan yang cukup sering diaplikasikan dalam kebutuhan usaha maupun sarana penyebaran informasi. Walaupun demikian kenyataannya masih ada peserta yang memang belum terbiasa dalam menggunakan komputer sehingga butuh usaha yang ekstra untuk membantu mereka agar dapat mengikuti materi praktikum dalam waktu yang tersedia apalagi sifat pelatihan yang online karena adanya Pandemi Covid 19.

Sebelum pelatihan dimulai peserta sebelumnya di berikan Pre Test, dimana Pre Test merupakan sebuah ujian kepada para peserta tanpa dibekali pengetahuan yang akan diberikan atau materi yang belum diajarkan, dan setelah di berikan pelatihan peserta kembali di uji kembali atau post test, dan hasil dari post Test memang ada perubahan dimana kemampuan para peserta pengabdian meningkat. dimana hasil post Tes menunjukkan nilai peserta meningkat, meskipun tidak signifikan, seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Pre test dan Post test Peserta Pengabdian

PRE TEST DAN POST TEST

NO	NAMA	PRE TEST	POST TEST	KENAIKAN
1	Atika Nur Fajri, S. Kom	30	55	25
2	Siti Sawiyah S.Ds	25	60	35
3	Rana Maulani Bhakti,S.pD	25	70	45
4	Rizky Fauzi, S.Kom	35	70	35
5	ARI TRIADI, S.Kom	37	50	13
6	Rima Handayani M.Kom	30	75	45
7	Amerza Munandar, S.Kom	35	75	40
8	Nursolin,S.Pd	30	65	35
9	Firsty Mayli Umiarita, ST	30	55	25
10	Munasir, S.Si	35	70	35
11	Diyan Triyantoko	40	75	35
12	Endry Ariadi, ST	25	75	50
13	Emma Yuventi	30	70	40
14	Dhimas Nur Rachmat, S.Kom	40	75	35
15	Fardian Purwananda, S.Kom	30	80	50
16	Harris Malikus Mustajab, S.Pd	25	75	50
17	Andre Istiawan	30	75	45



NO	NAMA	ASAL SEKOLAH
1	Atika Nur Fajri, S. Kom	SMK Islam Al Hikmah
2	Siti Sawiyah S.Ds	SMK BAKTI 17
3	Rana Maulani Bhakti,S.pD	SMKS CYBER MEDIA JAKARTA
4	Rizky Fauzi, S.Kom	SMK Media Informatika
5	ARI TRIADI, S.Kom	SMK MEDIA INFORMATIKA
6	Rima Handayani M.Kom	SMK Islam Al-Hikmah
7	Amerza Munandar, S.Kom	SMKS MUHAMMADIYAH 9 JAKARTA
8	Nursolin,S.Pd	SMK Bakti Idhata
9	Firsty Mayli Umiarita, ST	SMKN 59 JAKARTA
10	Munasir, S.Si	SMK YADIKA 9
11	Diyani Triyantoko	SMK KARTIKA X-2
12	Endry Ariadi, ST	SMK Islam Al Hikmah
13	Emma Yuventi	SMKN 47 Jakarta
14	Dhimas Nur Rachmat, S.Kom	SMK 3 Perguruan Cikini
15	Fardian Purwananda, S.Kom	SMK Muhammadiyah 9 Jakarta
16	Harris Malikus Mustajab, S.Pd	SMA SUMBANGSIH
17	Andre Istiawan	SMK Kartika X-2 Jakarta

Dari 10 orang peserta yang ditargetkan oleh panitia, yang hadir melebihi dari target yaitu sebanyak tujuh belas peserta. Rata-rata dari mereka adalah yang aktif di kegiatan UKM dan IKM sehingga merasa memerlukan pelatihan semacam ini untuk meningkatkan kemampuan mereka dibidang Design Grafis.

Kegiatan dilaksanakan sangat lancar mulai dari pembukaan sampai penutupan.

Berikut ini adalah uraian kegiatan :

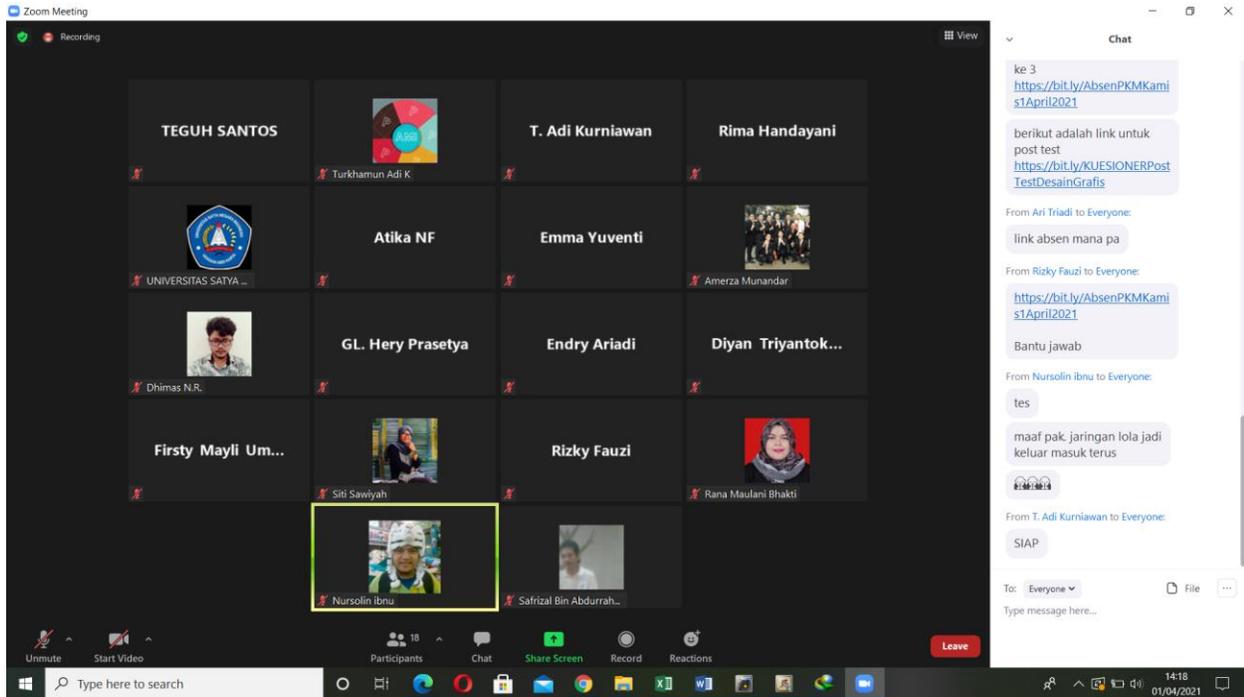
1. Pada hari pertama diawali dengan peserta mempelajari apa yang dimaksud dengan Corel Draw X7 dan bagaimana memulai CorelDraw X7, dan menggunakan lembar kerja, penggunaan tool CorelDraw X7.
2. Pada hari kedua materi yang diberikan adalah membuat berbagai macam logo Dari pelatihan ini Peserta menyambut baik terhadap kegiatan pelatihan yang dilaksanakan. Karena hal ini dapat dilihat animo peserta yang begitu bersemangat dalam mengikuti kegiatan, hal ini terlihat terhadap beberapa peserta setengah baya yang merasa membutuhkan keterampilan yang di berikan. Dan dalam hal Unit komputer yang tersedia dalam lab. Komputer mencukupi standar untuk di gunakan dalam pelatihan ini, walaupun terdapat komputer yang tidak memiliki koneksi internet sehingga sedikit mengganggu

peserta dalam menggunakannya. Dan berikut beberapa foto – foto selama pelatihan berlangsung.

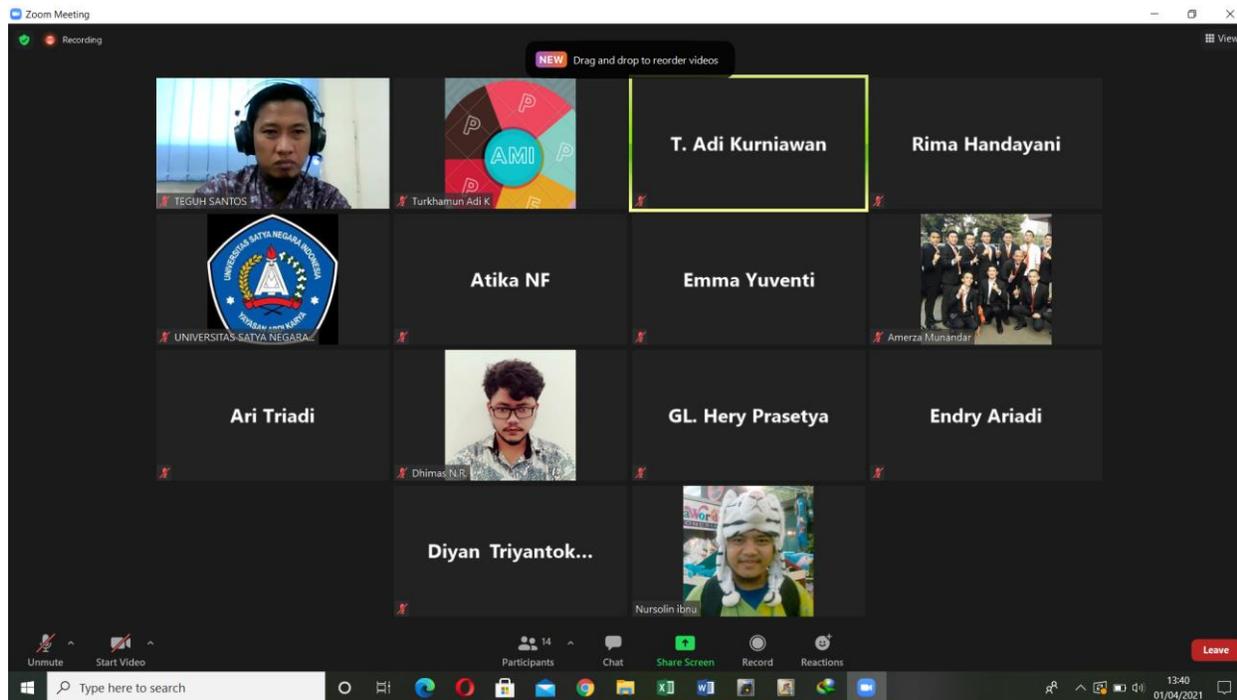
3. Pada hari ke tiga peserta pelatihan diberikan pelatihan pembuatan kemasan produk, dan memberikan evaluasi dan Latihan.



Gambar 1. Pelaksanaan Pengabdian



Gambar 2. Foto Pelaksanaan Pengabdian



Gambar 3. Foto Pelaksanaan Pengabdian



 **SMK MEDIA INFORMATIKA**
SEKOLAH BERBASIS PROJECT 

MENERIMA PESERTA DIDIK BARU
Tahun Pelajaran 2021/2022

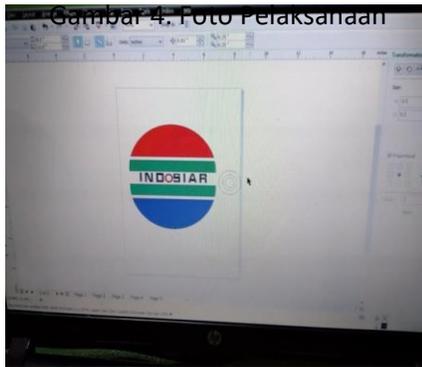
 

Langsung saja daftar online :
ppdb.smkmediainformatika.sch.id

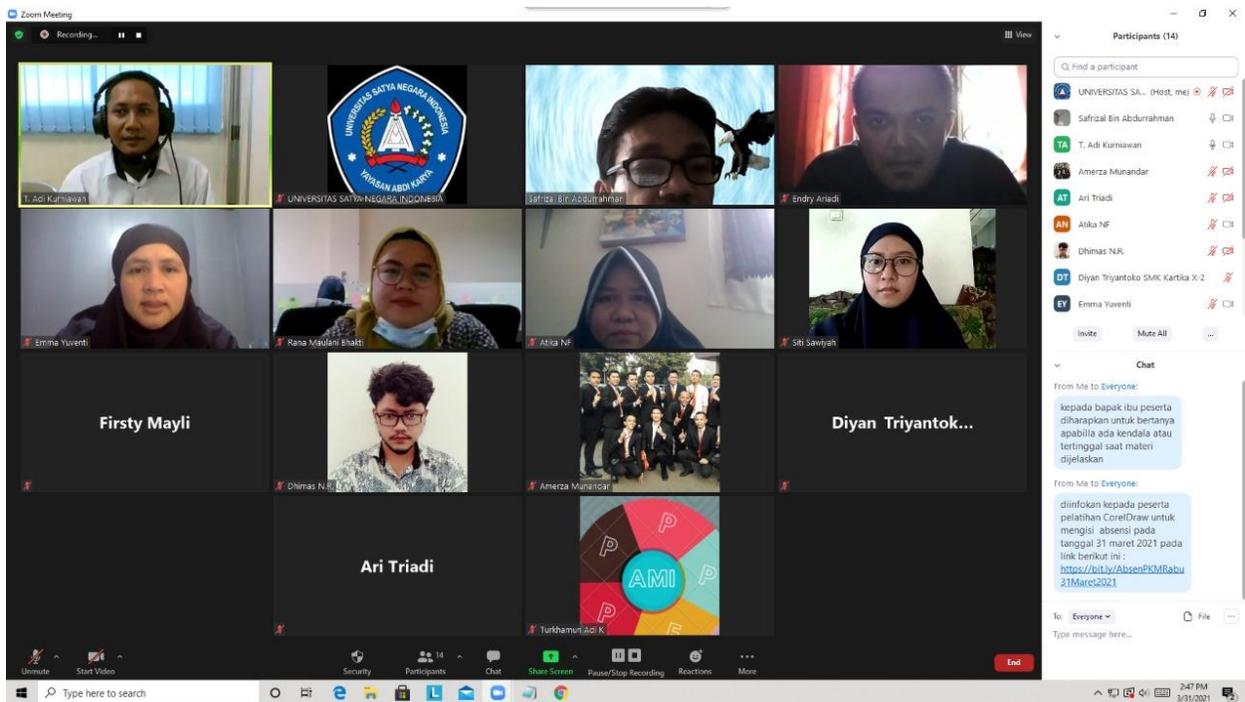
LANJUTAN MATERI DASAR DESIGN GRAFIS

Gambar 5. Foto Pelaksanaan Pengabdian





Gambar 5. Foto Pelaksanaan Pengabdian



Gambar 6. Foto Pelaksanaan Pengabdian

4.1 Metode Monitoring dan Evaluasi

Metode monitoring dan evaluasi dalam kegiatan ini dilakukan dengan cara observasi wawancara dan menyebarkan kuesioner (terlampir) kepada peserta Pengabdian. Observasi monitoring dan evaluasi kegiatan ini dilakukan untuk melihat kesesuaian antara aspek yang dinilai dengan pelaksanaannya. Wawancara dilakukan untuk melengkapi informasi yang kurang ketika

melakukan observasi. Sementara itu penyebaran kuesioner untuk menilai kelancaran kegiatan disebarkan kepada peserta Pengabdian sebanyak 17 kuesioner.

Kegiatan evaluasi didasarkan pada hasil pengisian kuisisioner ditabulasi, kemudian dirataratakan. Total Responden yang mengisi kuesioner sebanyak 17 peserta Pengabdian. Berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi pelaksanaan pengabdian terlihat bahwa dari beberapa aspek kegiatan Pengabdian **dinilai BAIK** oleh peserta Pengabdian dengan perolehan **rata-rata skor seluruh aspek 4.76**. Perolehan skor aspek kegiatan dan indikator dari aspek kegiatan *Pengabdian* berdasarkan Tabel 4 dapat diuraikan sebagai berikut:

Dilihat dari **aspek kegiatan** maka **aspek pelayanan** dalam kegiatan *pengabdian* memperoleh **skor tertinggi** dengan rata-rata sebesar 4,4(baik) dan aspek kegiatan dengan **skor terendah** diperoleh **aspek pembicara** dengan skor rata-rata 4,16(baik). Sementara itu dilihat dari **indikator** setiap aspek dari kegiatan *pengabdian* maka indikator **Pelayanan (registrasi peserta), Pembicara (Penampilannya Menarik), Materi (Sesuai dengan harapan saya), Susunan Acara (Menyenangkan), Sarana dan prasarana (Konsumsi Memadai)** merupakan indikator yang memperoleh **skor tertinggi** dengan rata-rata 4,47 (cukup baik) sedangkan indikator dengan perolehan **skor terendah** adalah indikator **Pembicara (menguasai Materi), Susnan Acara (tepat waktu),sarana prasarana(transportasi memdai)** yang memperoleh skor rata-rata 3,93(Cukup baik).

Tabel 3. Aspek dan Indikator Monitoring dan Evaluasi Kegiatan Pengabdian

No.	Aspek	Indikator
1.	Pelayanan	• Pelayanan registrasi peserta
		• Kejelasan susunan acara
2.	Pembicara	• Menguasai materi
		• Komunikatif
		• Penampilannya Menarik
		• Presentasinya menarik
		• Tepat waktu

3.	Materi	• Sasaran tujuan jelas
		• Bermanfaat untuk mahasiswa
		• Sesuai dengan harapan Saya
		• Cakupan materinya memadai
4.	Suasana Acara	• Meyenangkan
		• Variasi acara
		• Waktu berdiskusi
		• Tepat waktu
5.	Sarana/Prasarana	• Bahan yang dibagikan lengkap
		• Fasilitas presentasi lengkap
		• Fasilitas tempat Pengabdian memadai
		• Konsumsi memadai
		• Pengaturan <i>sound system</i> dengan LCD
		• Transportasi memadai
		• Kekompakan Panitia

Tabel 5. Rekapitulasi Kuisisioner Peserta Pengabdian

No	Pernyataan	Nilai Rata-rata Kuisisioner
PELAYANAN		
1	Pelayanan registrasi peserta	4.87
2	Kejelasan susunan acara	4.73
	Rata-rata	4.8
PEMBICARA		
3	Menguasai materi	4.40
4	Komunikatif	4.87
5	Penampilannya Menarik	4.93
6	Presentasinya menarik	4.67
7	Tepat waktu	4.33

	Rata-rata	4.64
MATERI		
8	Sasaran tujuan jelas	4.67
9	Bermanfaat untuk mahasiswa	5.07
10	Sesuai dengan harapan Saya	5.00
11	Cakupan materinya memadai	4.87
	Rata-rata	4.9
SUASANA ACARA		
12	Meyenangkan	4.46
13	Variasi acara	4.86
14	Waktu berdiskusi	4.53
15	Tepat waktu	4.53
No	Pernyataan	Nilai Rata-rata Kuisisioner
	Rata-rata	4.6
SARANA/PRASARANA		
16	Bahan yang dibagikan lengkap	5.0
17	Fasilitas presentasi lengkap	4.8
18	Fasilitas tempat pengabdian memadai	4.8
19	Konsumsi memadai	5.0
20	Pengaturan <i>sound system</i> dengan LCD	4.8
21	Transportasi memadai	4.53
22	Kekompakan Panitia	4.86
	Rata-rata	4.84
	Rata-Rata Keseluruhan	4.75

Peserta selain mengisi kuisisioner juga diberikan kolom untuk memberikan saran dan masukan dalam pelaksanaan pengabdian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Semoga pelatihan berikutnya dapat ditingkatkan kembali, kerja yang bagus,
Terimakasih banyak USNI

2. Semoga Bermanfaat
3. Lanjutkan P2M ini dan tingkatkan terus kualitas dan kuantitasnya, sejauh ini sudah cukup baik.
4. Banyak peserta yang masih membutuhkan pelatihan Microsoft office 5. Sebaiknya pelatihan hanya satu software saja.

BAB V

KESIMPULAN DAN HASIL PELATIHAN

5.1 KESIMPULAN

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: Dari hasil Pre Test dan Post Test, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dalam hal kemampuan dari setiap peserta dimana kemampuan peserta bertambah dalam penggunaan Corel Draw X7 dan Adobe Photoshop CS dan Masih Banyak masyarakat yang membutuhkan pengetahuan khususnya di bidang Design Grafis

5.2 SARAN

1. Peserta meminta kepada pelaksana agar materi pelatihan cukup satu software saja.
2. Peserta menyarankan agar acara seperti ini untuk lebih sering di lakukan atau dilaksanakan.
3. Peserta menyarankan agar jumlah pertemuan untuk di perbanyak lagi

BAB VI

BIAYA PENGABDIAN MASYARAKAT

4.1 Biaya Pelatihan

Total biaya yang dibutuhkan untuk melakukan pelatihan desain grafis menggunakan Corel Draw X7 pada sekolah di lingkungan Suku Dinas Pendidikan Jakarta Selatan sebesar Rp. 7.436.000,- (Tujuh Juta Empat ratus Tiga Puluh Enam Ribu rupiah) dengan rincian sebagai berikut: biaya honor Tim BKM sebesar Rp. 2.030.000,- biaya untuk honor habis pakai sebesar Rp. 4.986.000,- (Empat juta Sembilan ratus delapanpuluh enam ribu rupiah) dan biaya perjalanan dinas sebesar Rp. 420.000,- (empat ratus dua puluh ribu rupiah)

Bahan habis pake 6 ATK	Kertas A4,folio	A4 2 Rim	Rp. 38.000	Rp. 76.000							
Bahan habis pake 7	Tinta Printer	1 Paket Tinta	Rp. 237.000								Rp. 237.000
Bahan habis pake 8	Penjilidan,	Jilid 5 Eksamplar	Rp. 20.000								Rp. 100.000
Bahan habis pake 9	Fotocopy Laporan	Fotocopy 5 Eksamplar	Rp. 45.000								Rp. 225.000
				Rp. 544.000	Rp. 1.245.000						Rp. 652.000
											Rp. 2.351.000

4.4 Biaya Perjalanan Dinas

Material	Justifikasi	Kuantitas	Harga Satun (Rp)	Biaya Per bulan							
				Nov	Des	Jan	Feb	Mart	Apr	Mei	Juni
Perjalanan 1- Biaya Survey	Survey Lokasi PKM	1 Jam	Rp. 70.000			Rp. 70.000					
Perjalanan 2- Biaya Diskusi Proposal	Diskusi Proposal	1 Jam	Rp. 70.000				Rp. 70.000	Rp. 70.000			
Perjalanan 3- Biaya Revewer Hasil karya produk	Revewer Hasil karya produk	3 Jam	Rp. 70.000						Rp. 210.000		
Sub Total						Rp. 70.000	Rp. 70.000	Rp. 70.000	Rp. 210.000		
										Total	Rp. 420.000

DAFTAR PUSTAKA

Admin.2008. *Pengertian software (Perangkat Lunak) Komputer*.(online), <http://belajar-komputer-mu.com>, diakses 15 Desember 2011.

Anonymous.*Menjelaskan artikel Coreldraw*.(online), <http://www.asian-brain.com> diakses 18 Desember 2011.

Anonymous.Sekedar berbagi pengetahuan.(online), <http://www.arnanmax.com>diakses 21 Desember 2011.

Kesiman M.W.A, 2012, Laporan Akhir P2M, IbM Pelatihan Microsoft Power Point 2007 Untuk Anak-anak Panti Asuhan Se-Kecamatan Buleleng

Purwanto,Heri.2011.*Sejarah Coreldraw*.(online), <http://www.sejarah-coreldraw.html>diakses 21 Desember 2011.

Sirodjuddin,Ardan.2008.*Belajar Coreldraw itu mudah*.(online), <http://ardan.sirodjuddin.wordpress.com>di akses 21 Desember 2011.

<http://technonide.blogspot.com/2010/11/rangkuman-buku-fundamental-of-graphic.html>

<http://www.ilmugrafis.com/artikel.php?page=prinsip-prinsip-desain-grafis>

<http://www.conceptmagz.com/magazine/detail/25>

<http://adnansocial.blogspot.com/2011/02/interaksi-manusia-dengan-komputer.html>

<http://radityacracker.blogspot.com/2011/10/desain-pemodelan-grafis-dari-segi.html>

<http://www.aahliadesain.com/unsur-definisi-prinsip-dan-istilah-dkv.html>