

## PELATIHAN APLIKASI CORELDRAW DALAM PENINGKATAN HARDSKILL KARYAWAN DALAM MEMENUHI PESANAN KONSUMEN CV. ARK JAYA

Dewi Sundari<sup>1</sup>, Yurmaini<sup>2</sup>, Muhammmad Tohir Ritonga<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Prodi Ekonomi Syariah, Universitas Al Washliyah Medan  
[sundaritanjung94@gmail.com](mailto:sundaritanjung94@gmail.com)<sup>1</sup>, [yurmainiyus86@gmail.com](mailto:yurmainiyus86@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[tohir3754@gmail.com](mailto:tohir3754@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di CV. Ark Jaya Medan Kegiatan ini meliputi pembelajaran desain grafis tentang pembuatan logo, spanduk dan banner yang diawali dengan pengenalan aplikasi coreldraw. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan hardskill karyawan pada bidang desain grafis terutama pada karyawan bidang penyeytiingan yang akan menghadapi pesanan konsumen. Pembelajaran dilakukan pada kegiatan ini adalah bagaimana mendesain logo, spanduk dan banner yang dibutuhkan masyarakat sebagai properti media informasi yang banyak digunakan disetiap aktivitas baik industri, usaha dan perkantoran. Metode pembelajaran yang dilakukan adalah metode presentasi dan pendampingan langsung dalam bentuk praktikum penggunaan aplikasi coreldraw serta melakukan kegiatan evaluasi melalui penugasan studi kasus pembuatan logo, spanduk dan banner dengan tema Iklan Pemasaran dan Logo Perusahaan. Berdasarkan hasil sebaran angket dan evaluasi kegiatan pelatihan keterampilan desain grafis menunjukkan 80 % dari total peserta bisa mendesain logo, spanduk, banner dan peserta dapat menerapkan lebih dari satu aplikasi desain grafis sehingga tujuan kegiatan pengabdian telah tercapai yaitu untuk meningkatkan hardskill peserta bidang desain grafis dalam menghadapi konsumen.

**Kata Kunci: Coreldraw, Pelatihan, Hardskill**

### Abstract

*This community service activity was carried out at CV. Ark Jaya Medan This activity includes graphic design learning about making logos, banners and banners which begins with an introduction to the CorelDraw application. This activity aims to improve the hard skills of employees in the field of graphic design, especially employees in the production sector who will deal with consumer orders. The learning carried out in this activity is how to design logos, banners and posters that are needed by the public as information media properties that are widely used in every activity, both industrial, business and office. The learning method used is a presentation method and direct assistance in the form of practical use of the CorelDraw application as well as carrying out evaluation activities through case study assignments for making logos, banners and banners with the theme Marketing Advertisements and Company Logos. Based on the results of questionnaire distribution and evaluation of graphic design skills training activities, it shows that 80% of the total participants can design logos, banners, banners and participants can apply more than one graphic design application so that the aim of the service*

*activity has been achieved, namely to improve the participants' hard skills in the field of graphic design in dealing with consumer.*

**Keywords: Coreldraw, Training, Hardskill**

## **PENDAHULUAN**

Salah satu cara untuk menghubungkan pendidikan dengan masyarakat adalah melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM). Salah satu cara untuk membantu mengembangkan usaha pada masyarakat, bisnis, adalah dengan berbagi pengetahuan antara dunia pendidikan formal untuk kemajuan usaha serta peningkatan pendapatan usaha UMK khususnya yang bergerak di bidang percetakan. Dalam melakukan proses pekerjaan untuk menghasilkan pesanan dan hasil cetak sesuai dengan keinginan konsumen dengan pemahaman dan pemanfaatan teknologi. Teknologi sangat penting dalam menghasilkan suatu cetakan atau permintaan konsumen agar kepuasan konsumen terpenuhi. Dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, masyarakat harus mampu memilih dan menerapkan beberapa ilmu yang disesuaikan dengan kebutuhan bisnis mereka. Pemanfaatan teknologi dan software komputer sudah menjadi kebutuhan masyarakat secara luas, sebagai wirausaha. Secara umum aplikasi desain grafis sangat dibutuhkan oleh semua kalangan baik pemerintah sampai dengan terutama pelaku bisnis percetakan, baik itu untuk cetakan Undangan, Spanduk, dan Stempel.

Pengabdian ini sebelumnya pernah dilakukan oleh Robi Yanto<sup>1</sup>, Hendra Kesuma, Alfiarini, Deni Apriadi, Endang Etriyanti di tahun 2021. Dengan menggunakan aplikasi Coreldraw berhasil membuat poster dan dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan, bakat kreatifitas karyawan CV. ARK. karyawan dan pemilik usaha dapat mengaplikasikan Coreldraw dalam berbagai bentuk desain yang menarik (Hidayatulloh et al., 2021). Aplikasi ini dapat digunakan untuk dapat berwirausaha pada dunia desain grafis. Dengan pengabdian ini kita dapat berperan dalam pemenuhan sumber daya manusia yang terampil pada bidang desain grafis untuk pemilik usaha terutama karyawan yang berperan penting dalam memajukan dan meningkatkan pendapatan usaha bidang desain Grafis.

Permasalahan yang dihadapi pada kegiatan ini adalah bagaimana meningkatkan hardskill karyawan pada bidang desain grafis menggunakan coreldraw. Saat ini sebagian karyawan telah memahami aplikasi photoshop sebagai alat bantu mereka dibidang desain grafis dan belum mengenal dan memahami aplikasi coreldraw namun belum seluruh mereka dapat memahami dan menggunakannya hanya sebagian karyawan hal ini yang membuat konsumen merasa terganggu dengan waktu desain grafisnya karena harus memakan waktu yang lumayan lama untuk menunggu giliran bahkan ada yang harus pending pesanan dikarenakan kurangnya tenaga desain grafis yang mengakibatkan banyak pelanggan mencari tempat dan berpindah kepada yang lain sehingga mengakibatkan pendapatan pengusaha bidang grafis ini lebih berkurang atau dapat dikatakan terbagi kepada yang sementara penghasilannya mereka belum melampaui keuntungan yang sesuai dengan prediksi yang akan pemilik usaha lakukan sebagai bonus karyawannya sebagai penunjang kesejahteraan karyawan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada industri percetakan di Kota Medan yaitu pada digital CV. ARK Jaya, Arfa Sundari Jaya, Reklame

Printing. Program aplikasi yang dominan digunakan yaitu corel draw. Desain grafis merupakan media yang dibutuhkan sebagai penerjemahan bahasa verbal menjadi perancangan secara visual terhadap teks dan gambar pada berbagai media publikasi guna menyampaikan pesan-pesan kepada masyarakat seefektif mungkin (Ghozali, 2013).

Coreldraw X5 adalah aplikasi yang digunakan, yang memiliki tampilan baru seperti Quick Start, Table, Smart Drawing Tool, Save as Template, dan banyak lagi yang akan dibahas lebih lanjut (Nugroho et al., 2020). Karena karyawan ingin memiliki kemampuan desain grafis tidak hanya dalam satu aplikasi, peserta harus dilatih menggunakan aplikasi Corel Draw agar dapat membuat desain yang menarik dan memenuhi kebutuhan konsumen. Oleh karena itu, untuk menghadapi persaingan bisnis di bidang desain grafis (percetakan), pemilik usaha dan karyawan harus dilatih menggunakan aplikasi Corel Draw. Meningkatnya kemampuan untuk menggunakan aplikasi desain grafis pasti menunjukkan keberhasilan dari tujuan kegiatan pengabdian masyarakat, yaitu meningkatkan kemampuan desain grafis karyawan CV. ARK Jaya.

## **METODE PELAKSANAAN**

Analisis kebutuhan, sosialisasi, pendampingan praktikum, dan evaluasi kegiatan adalah tujuan kegiatan yang dilaksanakan dari Agustus 2021 hingga Oktober (Djamarah & Zain, 2006). Pelatihan langsung diadakan di Jl. Jamin Gitning Padang Buan Medan selama tiga hari pada September 2021. tahapan kegiatan PkM akan di deskriptifan di bawah ini :

Analisis kebutuhan, sosialisasi, pendampingan praktikum, dan evaluasi kegiatan adalah tujuan kegiatan yang dilaksanakan dari Agustus 2021 hingga Oktober (Djamarah & Zain, 2006). Pelatihan langsung diadakan di Jl. Jamin Gitning Padang Buan Medan selama tiga hari pada September 2021. Gambar 1 menunjukkan tahapan kegiatan PkM:

### **1. Analisis kebutuhan**

Hasil survei tentang industri percetakan digital di Kota Medan digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis kebutuhan data. Hasil analisis menunjukkan bahwa program aplikasi yang paling umum digunakan oleh usaha percetakan di Kota Medan adalah Corel Draw, yang akan digunakan untuk pelatihan desain grafis.

### **2. Tim pengabdian masyarakat melakukan sosialisasi dengan CV. ARK Jaya Medan sebagai mitra. Tujuan sosialisasi adalah untuk menentukan waktu dan tempat kegiatan yang disepakati bersama oleh TIM PkM dan Mitra PkM. Disepakati bahwa kegiatan akan dilakukan pada bulan Agustus 2021 dengan jumlah 10 orang dan akan dilkakukan secara bertahap sesuai dengan alat yang tersedia.**

### **3. Kegiatan pendampingan praktikum dilakukan selama 3 hari dari pukul 08.30 s.d 17.00 WIB sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan Tim PkM. Evaluasi pembuatan logo, spanduk dan benner dilakukan selama 2 pekan setelah kegiatan praktikum.**

## HASIL DAN PEMBAHSAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di CV. ARK Jaya di Padang Bulan . Adapun hasil kegiatan pelatihan desain grafis Pada gambat 1. Di alampirkan di bawah ini yaitu Kegiatan Sosialisasi dilakukan oleh TIM PKM melalui kunjungan ke CV. ARK



Gambar 1

Pada gambar 2. Kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan corel draw dalam membuat logo, spanduk dan banner, para peserta diajarkan membuat logo, spanduk dan banner sesuai dengan ide dan kreatifitas yang dimiliki peserta.



Pada gambar 3 Merupakan hasil karya terbaik peserta dalam menyelesaikan pembuatan logo, spanduk dan banner dengan tema Pemilu 2024 . Dimana hasil karya siswa dikirim ke email narasumber. Bagi peserta yang telah menyelesaikan tugas akan mendapatkan sertifikat pelatihan.



Berdasarkan hasil angket evaluasi pelaksanaan pengabdian masyarakat yang disampaikan pada akhir praktikum, diketahui bahwa persepsi peserta terhadap pemahaman materi maupun praktikum pembuatan logo, spanduk dan banner tergolong paham dengan persentase 82 %

Hasil evaluasi kegiatan yang dilakukan selama 3 hari yaitu melalui studi kasus pembuatan logo, spanduk dan banner dengan tema Pemilu 2024. Dari hasil evaluasi, peserta yang telah berhasil menyelesaikan studi kasus pembuatan logo, spanduk dan Banner sebesar 82 % atau 7 orang sedangkan 15 % atau 2 orang menyelesaikan spanduk dan 3 % atau 1 orang menyelesaikan banner r tergolong paham dengan persentase 82 %

## **KESIMPULAN**

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di CV. Ark Jaya, yang diikuti oleh 10 orang, atau selueuh karyawan. Dilihat dari sepuluh peserta yang mengikuti pelatihan, dapat disimpulkan bahwa mereka sangat memahami materi dan dapat membuat desain logo, spanduk, dan banner sesuai dengan persyaratan sebesar 82%. Mereka juga ingin menguasai penggunaan aplikasi desain grafis, terutama Corel Draw, yang sangat penting untuk kegiatan desain grafis. Tentu saja, kegiatan pengabdian ini memungkinkan peserta untuk meningkatkan kemampuan atau Hardskill desain grafis mereka dengan menerapkan lebih dari satu aplikasi. Salah satu masalah yang dihadapi adalah sulitnya mengumpulkan karyawan karena aktivitas CV. ARK berjalan seperti biasa, sehingga karyawan masih terikat dengan jam kerja. sehingga TIM PkM melakukan pelatihan secara bertahap dan dibagi dengan 3 tahap dan waktu kegiatan yang dilaksanakan secara tatap muka.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afriansyah, A. (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran Coreldraw Berbasis Multimedia. *Jurnal TIPS : Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer Politeknik Sekayu*, 8(1), 38–45. <https://jurnal.polsky.ac.id/index.php/tips/article/view/112>
- Agustina, R. (2017). Pelatihan Desain Grafis Untuk Perangkat Desa Dalam Rangka Peningkatan SDM Di Desa Ngawonggo Kecamatan Tajinan Kab. Malang.

- Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang, 2(1), 37–42.  
<https://doi.org/10.26905/abdimas.v2i1.1289>
- Desnelita, Y., Gustientiedina, G., Susanti, W., Nasien, D., & Noratama Putri, R. (2019). Pkms Pelatihan Desain Grafis Menuju Wirausaha Bagi Pemuda Rt.03 Rw.04 Kelurahan Umban Sari. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 266–272. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v3i2.3662>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). Strategi belajar mengajar. Rineka Cipta.
- Ghozali, A. L. (2013). Bahan Ajar & Modul Praktikum Desain Grafis.
- Hidayatulloh, M. K. Y., Hamid, M., Arianti, S., & Kholid, A. (2021). Pendampingan Belajar Desain Grafis bagi Generasi Z melalui Aplikasi Corel Draw di Desa Bandarkedungmulyo. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 7–10.  
[https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimas\\_if/article/view/1167](https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimas_if/article/view/1167)
- Lisawita, FC, L. L. Van, & Musfawati. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 231–235. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3406>
- Nugroho, A., Bagiarta, I. G. N. N., & Santoso, J. (2020). PKM Pembuatan Logo Dan Pelatihan Pemasaran Berbasis Social Media Pada Pabrik Roti “HM” Karangasem. *WIDYABHAKTI Jurnal Ilmiah Populer*, 2(2), 117–122.  
<https://widyabhakti.stikom-ali.ac.id/index.php/widyabhakti/article/view/171>
- Zaman, A. N. (2020). Pemberdayaan dan Pelatihan Desain Grafis Bisnis Kekinian pada Desa Limo. *Widya Laksana*, 9(1), 6–10.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jwl.v9i1.2111>