

## ANALISIS DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN TEKNOLOGI KOMPUTER BERBASIS SOFTWARE CORELDRAW

Mhd. Dicky Syahputra Lubis<sup>1)</sup>, Hari Fana Riki Ulfakh Sinaga<sup>2)</sup>, Anggreini Delfriati Batubara<sup>3)</sup>, Elsa Maulia Anggraini<sup>4)</sup>, Firda Syafitri Saragih<sup>5)</sup>

<sup>1</sup> STMIK Methodist Binjai

Jl. Jenderal Gatot Subroto, Bandar Senembah, Kota Binjai, Sumatera Utara 20716

<sup>2345</sup>Universitas Pembangunan Panca Budi

Jl. Gatot Subroto No.km, Simpang Tj., Kec. Medan Sunggal, Medan, Sumut 20122

E-mail:

dickylubis91@gmail.com<sup>1</sup>, harifana.ulfakh@gmail.com<sup>2</sup>, delfriatianggreini@gmail.com<sup>3</sup>, mauielsa@gmail.com<sup>4</sup>, firdasyafitrisaragih1@gmail.com<sup>5</sup>

### ABSTRACT

*The importance of making various graphic designs using CorelDraw software applications with practical and independent learning methods can improve student soft skills. The research was conducted directly through observation. The subjects of this study were some students and alumni from various departments and people who could not continue their education to college. The success parameter of this research is when the user is able to operate the icons available in CorelDraw software according to their function. For maximum results, users only need to keep practicing and keep trying. Based on the results of the study note that: (1) Utilization of CorelDraw software application programs can improve soft skills and creativity of anyone including students. (2) Utilization of CorelDraw software application programs can improve brain work for anyone, including students. (3) Utilization of CorelDraw software application programs can open business opportunities for anyone, including students. (4) Utilization of CorelDraw software application programs can be anyone's selling point when competing in a company.*

**Keywords:** CorelDraw, Graphic Design, Practical Learning and Independent Learning

### ABSTRAK

Pentingnya membuat berbagai desain grafis menggunakan aplikasi software CorelDraw dengan metode belajar praktis dan mandiri dapat meningkatkan softskill mahasiswa. Penelitian dilakukan secara langsung yaitu melalui observasi. Subjek penelitian ini adalah beberapa mahasiswa dan alumni dari berbagai jurusan dan orang-orang yang tidak dapat melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi. Parameter keberhasilan dari penelitian ini yaitu ketika pengguna sudah mampu mengoperasikan icon-icon yang tersedia di software CorelDraw sesuai fungsinya. Untuk hasil yang maksimal, pengguna hanya perlu terus berlatih dan terus mencobanya. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa: (1) Pemanfaatan program aplikasi software CorelDraw dapat meningkatkan softskill dan kreatifitas siapa saja termasuk mahasiswa. (2) Pemanfaatan program aplikasi software CorelDraw dapat meningkatkan kerja otak bagi siapa saja termasuk mahasiswa. (3) Pemanfaatan program aplikasi software CorelDraw dapat membuka

peluang bisnis bagi siapa saja termasuk mahasiswa. (4) Pemanfaatan program aplikasi software CorelDraw dapat menjadi nilai jual siapa saja ketika bersaing di sebuah perusahaan.

**Kata Kunci: CorelDraw, Desain Grafis, Belajar Praktis dan Belajar Mandiri**

## 1. PENDAHULUAN

(Bakti et al., 2016) Perkembangan teknologi komputer era abad ke-21 ini sangat pesat. Pengembangan aplikasi merupakan salah satu yang paling banyak dikembangkan. Pengembangan aplikasi bertujuan untuk mempermudah manusia untuk menyelesaikan pekerjaannya. Dengan terus berkembangnya berbagai macam aplikasi kinerja manusia banyak berkurang karena dibantu oleh aplikasi yang telah tersistem dengan baik. Salah satu jenis aplikasi yang dikembangkan yaitu aplikasi pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang lazimnya terjadi di sebuah ruang kelas yang biasa terjadi di sebuah sekolah, kampus maupun lembaga lain seperti tempat kursus ataupun private. Pembelajaran konvensional yang ada menggunakan satuan kredit semester ataupun jumlah jam pelajaran pada sekolah. Dengan menggunakan model ini lamanya waktu belajar ditentukan dari banyaknya jumlah Sks ataupun jumlah jam pelajaran yang ada. Dengan demikian bilamana suatu mata pelajaran memiliki banyak sekali materi yang perlu dibahas terkadang waktu yang ada tidak cukup untuk menghabiskan materi. Diperlukan satu solusi berupa waktu tambahan belajar selain belajar interaktif di kelas. Salah satunya dengan menggunakan aplikasi pembelajaran

(Rais et al., 2017) Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan termasuk tipografi, pengolahan gambar, dan page layout.

Desainer grafis menata tampilan huruf dan ruang komposisi untuk menciptakan sebuah rancangan yang efektif dan komunikatif. Desain grafis melingkupi segala bidang yang membutuhkan penerjemahan bahasa verbal menjadi perancangan secara visual terhadap teks dan gambar pada berbagai media publikasi guna menyampaikan pesan-pesan kepada komunikan seefektif mungkin. Nama lain software adalah perangkat lunak. Seperti nama lainnya itu, yaitu perangkat lunak, sifatnya pun berbeda dengan hardware atau perangkat keras, perangkat keras adalah nyata yang dapat dilihat dan disentuh oleh manusia, sedangkan software tidak dapat dilihat dan disentuh secara fisik, software memang tidak tampak secara fisik dan tidak berwujud benda tapi bisa dioperasikan. Rangkaian prosedur dan dokumentasi program yang berfungsi menyelesaikan masalah yang dikehendaki.

(Rais et al., 2017) Corel Draw adalah editor grafik vektor yang dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terakhirnya versi 15 yang dinamai X5 dirilis pada tanggal 23 Februari 2008. Corel Draw pada awalnya dikembangkan untuk dijalankan pada sistem operasi Windows 2000 dan yang lebih baru. Versi Corel Draw untuk Linux dan Mac OS pernah dikembangkan, tetapi dihentikan karena tingkat penjualannya rendah. Versi CorelDRAW X5 memiliki tampilan baru serta beberapa aplikasi baru yang

tidak ada pada CorelDRAW versi sebelumnya. Beberapa aplikasi terbaru yang ada, di antaranya Quick Start, Table, Smart Drawing Tool, Save as Template, dan lain sebagainya.

(Bakti et al., 2016) Dengan menerapkan metode ini sistem yang dibangun oleh seseorang maupun perusahaan dapat digunakan oleh banyak orang, karena bukan hanya orang yang mempunyai aplikasi ini saja yang bisa menggunakannya. Melainkan semua orang yang bisa terhubung dengan internet juga dapat menggunakannya.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Perancangan

Definisi Perancangan atau design menurut Jogiyanto H.M, 2005 (Rosmeni, 2013) menyatakan bahwa: "Perancangan merupakan tahap dari analisis system dimana pada perancangan sistem digambarkan rancangan sistem yang akan dibangun sebelum dilakukan pengkodean kedalam suatu aplikasi. Definisi Design (Perancangan) menurut Mulyadi, 2006, "Desain adalah proses peterjemahan kebutuhan pemakai informasi ke dalam alternatif rancangan sistem informasi yang diajukan kepada pemakai informasi untuk dipertimbangkan .

### 2.2 Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Menurut Stephen Robbins (2007). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu

lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

### 2.3 CorelDRAW X3

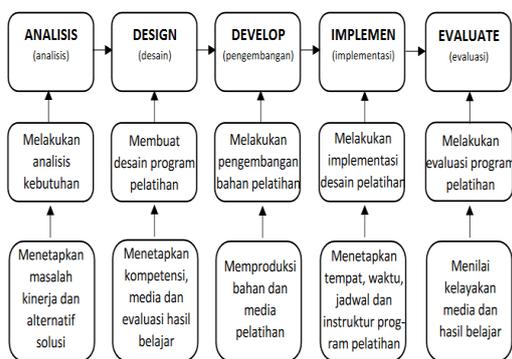
CorelDRAW adalah editor grafik vektor yang dibuat oleh corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bemarkas di Ottawa, Kanada. Versi terakhirnya versi 17 yang dinamai X7 dirilis pada tanggal 27 Maret 2014. Sedangkan CorelDRAW X3 dirilis 17 Januari 2006. CorelDRAW pada awalnya dikembangkan untuk dijalankan pada sistem operasi windows 2000 dan yang lebih baru. Versi CorelDRAW untuk Linux dan Mac OS pernah dikembangkan, tetapi dihentikan karena tingkat penjualannya rendah.

### 2.4 Metodologi

(Pramuaji, 2017) Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development yang berarti suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sebelumnya telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan (Sujadi, 2003: 164). Model pengembangan media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yaitu needs assessment, front-end analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Lee dan Owens, 2004: 3) yang telah dimodifikasi sehingga menghasilkan sebuah model pengembangan yang lebih sederhana untuk penelitian pemula yang sudah

dipadukan pada langkah-langkah penelitian pengembangan. Pada tahap analisis terdiri dari dua tahap, yaitu tahap analisis kebutuhan (needs assessment) dan front-end analysis. Tahap desain adalah sebuah perencanaan yang merupakan tahapan dalam menyusun langkah- langkah persiapan yang akan dilakukan dalam pembuatan produk. Tahap pengembangan merupakan tahap untuk proses mewujudkan desain menjadi kenyataan, artinya tahapan ini segala sesuatu yang dibutuhkan dan yang mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan. Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dibuat. Artinya, semua yang dikembangkan diinstal sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah produk yang dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengikuti prosedur pengembangan media model ADDIE yang disajikan dalam diagram dibawah ini:



**Gambar.** Diagram Model ADDIE (Rudi, 2018) Terdapat beberapa prosedur atau proses model dalam

pengembangan media pembelajaran, salah satunya adalah model ADDIE. Model ADDIE yang dilakukan secara sistematis dapat membantu seorang perancang, programmer, guru, dan instruktur dalam menciptakan media yang efektif (Pribadi, 2014). Jadi peneliti menggunakan ADDIE dalam pengembangannya karena tahap-tahapnya jelas dan mudah dalam mempelajarinya sesuai Namanya yang terdiri dari Analysis, Design, Developmnet, Implementation, Evaluation. Tahapan-tahapan. Pada tahap analisis terdiri dari dua tahap, yaitu tahap analisis kebutuhan (needs assessment) dan front-end analysis. Tahap desain adalah sebuah perencanaan yang merupakan tahapan dalam menyusun langkahlangkah persiapan yang akan dilakukan dalam pembuatan produk. Tahap pengembangan merupakan tahap untuk proses mewujudkan desain menjadi kenyataan, artinya tahapan ini segala sesuatu yang dibutuhkan dan yang mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan. Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dibuat. Artinya, semua yang dikembangkan diinstal sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah produk yang dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Teknik analisis data yang digunakan adalah skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2011: 93). Tabel skala Likert dapat dilihat pada Tabel 1. Data akan dikonversikan menjadi nilai

dengan 5 skala yaitu satu, dua, tiga, empat, dan lima. Untuk mendapatkan besar persentase kelayakan media, secara matematis digunakan persamaan rating scale seperti berikut ini.

$$PK(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\% \dots (1)$$

Keterangan:

PK: Presentase Kelayakan (Sugiyono, 2011: 99)

Pembagian kategori kelayakan didapat dari membagi rentang bilangan persentase sesuai dengan skala Likert; Jika diharapkan kondisi dari hasil penelitian adalah 100%, maka nilai rentang tersebut akan dibagi menjadi 5 kategori sesuai dengan skala Likert. Hasil pengelompokkan rentang kategori kelayakan media dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 1.** Skala Likert

Kategori	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Cukup Setuju (CS)	3
Setuju (ST)	4
Sangat Setuju (SS)	5

**Tabel 2.** Kategori Kelayakan

Interval Persentase	Nilai
<21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

## 2.5 Prosedur Penelitian

Terdapat 5 langkah pengembangan dalam model pengembangan ADDIE, yaitu:

### 1. Tahap Analisis (Analysis)

Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan dari desain grafis dengan aplikasi coreldraw.

Melakukan observasi dengan menggunakan lembar observasi dan wawancara kepada masyarakat maupun mahasiswa, untuk menetapkan masalah yang dihadapi dan alternatif solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Kemudian dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap design.

### 2. Tahap Perancangan (Design)

Kegiatan pada tahap design adalah dengan menetapkan kompetensi, media dan evaluasi hasil belajar. Menetapkan kompetensi dilakukan untuk acuan terkait isi materi yang digunakan pada desain corel draw. Dan menetapkan rancangan media dengan membuat diagram, Melakukan analisis kebutuhan Membuat desain program pelatihan Melakukan pengembangan bahan pelatihan Melakukan implementasi desain pelatihan Melakukan evaluasi program pelatihan Menetapkan masalah kinerja dan alternatif solusi Menetapkan kompetensi, media dan evaluasi hasil belajar Memproduksi bahan dan media pelatihan Menetapkan tempat, waktu, jadwal dan instruktur program pelatihan

3. Tahap Pengembangan (*Development*) Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi dalam penyusunan instrumen dan rancangan desain dari corel draw. Instrumen yang telah dibuat pada tahap design divalidasi oleh judgment expert. Dan untuk media yang telah dirancang ditahap design mulai dikembangkan berdasarkan informasi yang diperoleh dari tahap analisis dengan melakukan tahap prototyping. Penyusunan media dibuat menggunakan Adobe Flash CS 6.
4. Tahap Implementasi (*Implementation*) Pada tahap ini, media yang telah dikembangkan dan sudah dinyatakan layak dalam tahap desain. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui penilaian media ketika digunakan langsung oleh pengguna dan menguji respon pengguna terhadap media aplikasi corel draw. Selain itu pada tahap ini dilakukan juga uji validitas dan reliabilitas.

## 2.6 Metode dan Alat Pengumpul Data

Teknik Pengumpulan Data Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan kuisioner.

1. Observasi Teknik observasi atau biasa disebut dengan pengamatan dilakukan Observasi ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian konten dalam media yang dibuat dengan kebutuhan yang sudah dianalisis

- pada proses awal pengembangan.
2. Kuisioner (Angket) Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah model kuisioner atau biasa kita menyebutnya dengan angket. Kuisioner merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data secara tidak langsung yaitu peneliti tidak langsung melakukan tanya jawab dengan responden Instrument atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden. Penggunaan angket dalam penelitian ini adalah untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.
  3. Metode Tes Teknik pengumpulan data untuk mengukur hasil pada penelitian ini menggunakan metode tes pengetahuan (teori dan praktik). Tes pengetahuan ini digunakan untuk mengetahui keterampilan (psikomotor)

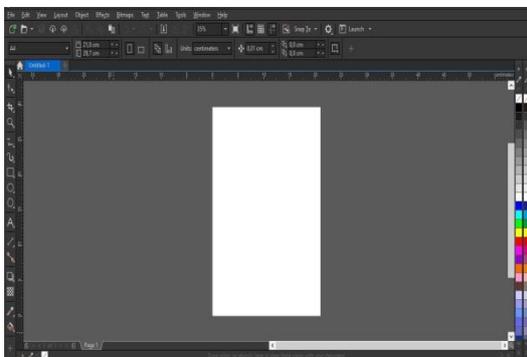
## 3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Software ini merupakan sebuah aplikasi yang user-friendly, artinya mudah digunakan baik oleh professional maupun oleh pemula sekalipun. Hal ini mengingat disediakannya fitur help, dan bantuan online yang melimpah. Serta menu-menu dan toolbar yang familiar dan mudah dipelajari sehingga memudahkan para pemula untuk memahami kegunaan dari setiap item pengoperasian yang ada di software Coreldraw ini. Tersedianya banyak tool, baik selection, editing, dan pemberian

efek tentunya bertujuan untuk mempermudah dalam mengoperasikan dan menghasilkan gambar yang menarik di coreldraw. Hal ini tentunya menjadi daya tarik tersendiri karena semakin banyak menu dan item yang disediakan dalam suatu software, menandakan bahwa banyak hal yang bisa dilakukan dengan software tersebut, dan ini merupakan daya tarik tersendiri dibanding software lain yang sejenis.

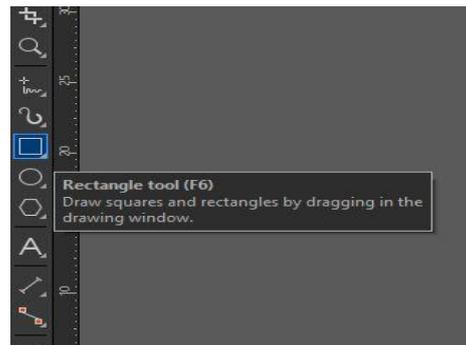
Dalam membuat desain grafis menggunakan aplikasi software CorelDraw ini, maka mahasiswa memulainya dari tingkat awal (level basic) yaitu dengan memahami kegunaan dari setiap item yang ada. Jangan dihafal tapi sambil di praktekan.

Berikut tampilan awal halaman kerja:



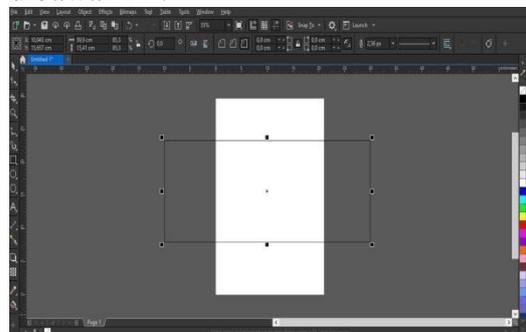
**Gambar 1.** Tampilan awal halaman kerja

Sekarang, kita akan mencoba untuk membuat sebuah spanduk, ikuti langkah berikut ini. Untuk membuat persegi panjang dengan memilih **Rectangle Tool** pada sisi kanan/pada toolbar seperti gambar dibawah ini.



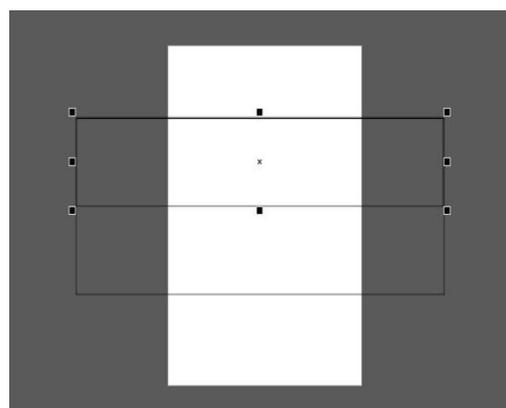
**Gambar 2.** Icon rectangle tool

Buat persegi panjang seperti gambar dibawah ini.



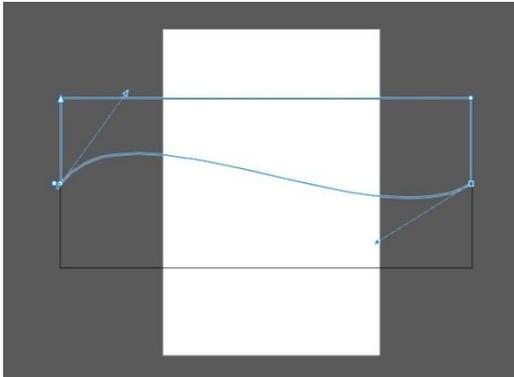
**Gambar 3.** Membuat persegi panjang

Buat persegi panjang yang sama namun ukurannya berbeda/setengah dari persegi panjang yang sebelumnya. Lihat pada gambar dibawah ini.



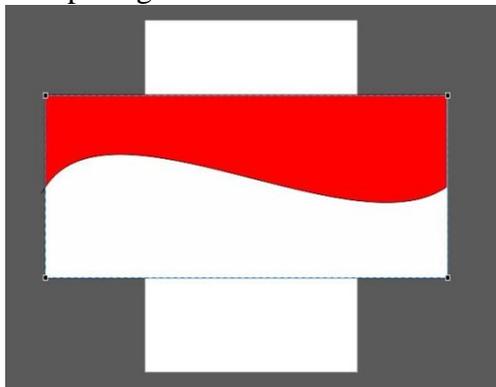
**Gambar 4.** Blok salah satu persegi panjang

Sebelum itu pilih dulu persegi panjang yang ke-2, kemudian pilih **Shape Tool** dan buat persegi panjang tadi seperti pada gambar dibawah ini.



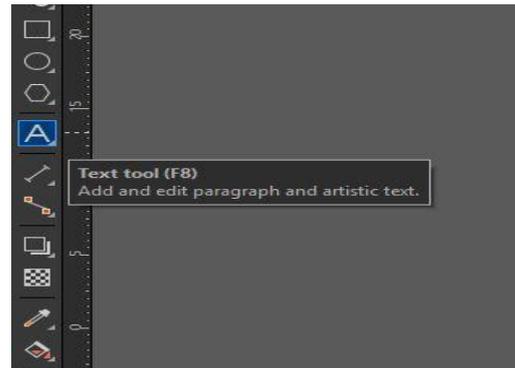
**Gambar 5.** Membuat bentuk lengkungan

Beri warna merah pada persegi panjang yang ke-2, lalu pilih **default CMYK pallete** kemudian klik kanan dan beri warna putih pada persegi panjang yang pertama pada menu **colour pallete**. Lihat pada gambar dibawah ini.



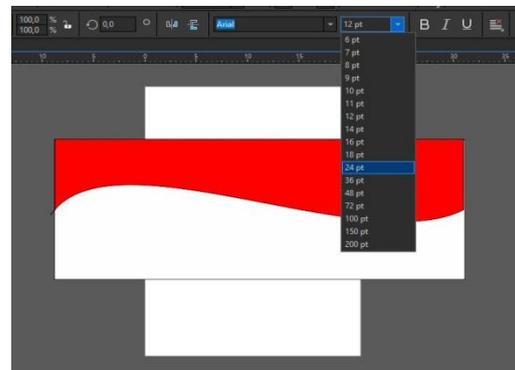
**Gambar 6.** Pemberian warna

Pilih **Text Tool** pada toolbar. Lihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar 7.** Icon text tool

Atur ukuran huruf bila perlu. Lihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar 8.** Penyesuaian size text

Kemudian kasih tulisan disesuaikan dengan tema. Contoh : **INDONESIA MERDEKA**. Lihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar 9.** Menambahkan text

Letak tulisan tadi pada gambar yang berwarna merah dan atur letaknya

dengan menggunakan **Pick Tool**. Lihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar 10.** Meletakkan text sesuai keinginan

Beri gambar Garuda atau gambar sesuai tema yang akan dibuat. Letak gambar sesuai dengan keinginan. Lihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar 11.** Menambahkan gambar garuda

Setelah semua selesai simpan dalam bentuk **CDR** dulu, dengan cara klik **file-save as-save**. Lihat pada gambar dibawah ini.

Kalau sudah selesai pastikan seperti gambar dibawah ini.



**Gambar 12.** Desain yang sudah jadi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan ke beberapa mahasiswa dan alumni dari berbagai jurusan serta orang-orang yang tidak lanjut kuliah didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Dibutuhkannya sarana sumber belajar yang praktis dan mudah digunakan untuk belajar secara mandiri sebab tidak semua mahasiswa memiliki kecepatan daya tangkap yang sama untuk memahami dan mengikuti mata kuliah di jurusan yang digeluti. Oleh karenanya, perlu adanya penambahan softskill untuk mempersiapkan persaingan di dunia kerja nanti.
2. Beberapa mahasiswa juga sangat menyenangkan hal-hal yang memberikan ruang untuk berkeaktifitas tanpa batas. Dimana akan memberikan peluang untuk mengembangkan kemampuannya. Contohnya membuat berbagai desain grafis.
3. Keterbatasan finansial untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi mengakibatkan sebagian orang memutuskan untuk membuka bisnis, seperti desain grafis.

#### 4 KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan program aplikasi *software CorelDraw* dapat meningkatkan softskill dan kreatifitas siapa saja termasuk mahasiswa, dapat meningkatkan kerja otak, dapat membuka peluang bisnis, dapat menjadi nilai jual siapa saja ketika bersaing di sebuah perusahaan, dan dapat meningkatkan kemandirian ekonomi bagi mahasiswa. Oleh karena itu, diharapkan media yang sudah diteliti bisa diterapkan secara maksimal untuk menunjang proses pembelajaran secara praktis dan mandiri, karena banyak sekali manfaat yang diperoleh dari perangkat lunak *coreldraw*.

Penelitian yang dilakukan belum sampai pada tahap penelitian secara keseluruhan di beberapa daerah. Sehingga terbuka kesempatan bagi para peneliti lain untuk mengkaji lebih jauh penelitian hasil belajar mandiri dan praktis mahasiswa menggunakan aplikasi *software CorelDraw* secara keseluruhan mencakup seluruh indonesia dimana data bisa didapatkan melalui Badan Pusat Statistik (BPS).

Penelitian yang dilakukan menghasilkan sebuah media pembelajaran Coreldraw untuk mempermudah mahasiswa dalam mempelajari materi mengoperasikan piranti lunak pengolah gambar vektor. Media pembelajaran Coreldraw praktis digunakan sehingga dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan ukuran. Pengembangan media pembelajaran Coreldraw ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang bersifat sederhana dan terstruktur secara sistematis maka tahap-tahap pengembangan dapat lebih mudah dipahami.

#### 5 SARAN

Saran dari peneliti untuk penelitian pengembangan produk selanjutnya adalah sebagai berikut:

- 1 Mahasiswa menggunakan media pembelajaran interaktif pengenalan coreldraw sebagai media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dan sarana belajar mandiri serta sebagai landasan untuk berinovasi dalam bidang Multimedia.
- 2 Mahasiswa menggunakan media pembelajaran interaktif pengenalan coreldraw dalam strategi pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis. Selain itu dosen sebaiknya juga ikut mengembangkan media serupa agar sarana pembelajaran bervariasi; dan
- 3 Penelitian merupakan penelitian pengembangan dengan tujuan menghasilkan produk dan menguji tingkat kelayakannya. Peneliti berharap akan adanya penelitian pengembangan yang dilakukan sampai pengaruhnya terhadap kita mahasiswa dalam memenuhi kemampuan kita di bidang desain grafis. Selain itu media pembelajaran interaktif juga diuji tingkat keefektifannya dalam kegiatan pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bakti, S., Hasibuan, nelly astuti, Sianturi, lince tomoria, & Sianturi, ronda deli. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Coreldraw X3 Menggunakan Metode WEB Based Learning (WBL). *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, 3(4), 32–35.

- [2] Pramuaji, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana. *Jurnal Elektro*, 2(3), 183–189.
- [3] Rais, R., Afriliana, I., & Budihartono, E. (2017). Peningkatan Ketrampilan Multimedia CorelDraw Di SMK Assalafiyah kota Tegal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 1(1), 55–61. <https://doi.org/10.30591/japhb.v1i1.689>
- [4] Rudi, J. (2018). *Pengembangan media pembelajaran coreldraw pada mata pelajaran multimedia kelas xi tkj di smk piri 2 yogyakarta tugas akhir skripsi.*