



PELATIHAN PEMBUATAN KARTU IDENTITAS(ID CARD) MENGGUNAKAN APLIKASI CORELDRAW BAGI SISWA SMK NU TENGGARANG

Zaehol Fatah ^a, Shinta Nuriyah Lailatul Iqrimah ^{b*}

^a Fakultas Sains dan Teknologi / Sistem Informasi zaeholfatah@gmail.com, Universitas Ibrahimy Sukorejo Situbondo

^bFakultas Sains dan Teknologi / Teknologi Informasi shintanuriyah1708@gmail.com, Universitas Ibrahimy Sukorejo Situbondo

*Penulis Korespondensi: Shinta Nuriyah Lailatul Iqrimah

ABSTRACT

The swift progression of digital technology demands that vocational high school students acquire graphic design competencies that align with current industry standards. One valuable skill to foster is the creation of identification cards (ID cards) through the use of design applications. This study seeks to describe the implementation of ID card design training using CorelDRAW and to assess the progress in students' skills at SMK NU Tenggarang following their engagement in the program. A descriptive quantitative design served as the methodological framework, with data gathered through observation, document analysis, questionnaires, and assessment of students' design outputs. The training series covered fundamental concepts of graphic design, exploration of CorelDRAW features, hands-on practice in ID card creation, and final project evaluation. The results revealed that students demonstrated considerable improvement in both operating CorelDRAW and generating visually appealing and effectively communicative ID card designs. Furthermore, participants showed high program was found to be successful in advancing students' graphic design capabilities and digital literacy within the vocational education context. levels of motivation and offered positive responses throughout the training activities. In conclusion, the training program successfully improved students' graphic design skills and digital literacy in the vocational education environment. The majority of participants achieved competency in creating professional ID card designs using CorelDRAW.

Keywords : *graphic design training, ID card, CorelDRAW, digital literacy, vocational high school students, Vocational education.*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut peserta didik sekolah kejuruan untuk memiliki keterampilan desain grafis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Salah satu keterampilan yang dapat dikembangkan adalah kemampuan membuat kartu identitas (ID card) menggunakan aplikasi desain grafis. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pelatihan pembuatan ID card menggunakan aplikasi CorelDRAW serta menganalisis peningkatan keterampilan siswa SMK NU Tenggarang setelah mengikuti pelatihan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan rancangan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, studi dokumen, kuesioner, dan penilaian terhadap hasil praktik siswa. Kegiatan pelatihan meliputi pengenalan dasar desain grafis, penggunaan tools CorelDRAW, praktik desain ID card, hingga evaluasi hasil karya. Berdasarkan hasil penelitian, teridentifikasi adanya peningkatan keterampilan peserta didik dalam memanfaatkan aplikasi CorelDRAW sekaligus memproduksi desain kartu identitas yang orisinal dan informatif. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme dan respons positif selama kegiatan berlangsung. Pelatihan ini dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis dan literasi digital siswa sekolah kejuruan.

Kata Kunci : *pelatihan desain grafis, ID card, CorelDRAW, literasi digital, siswa SMK, pendidikan vokasi.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah mendorong transformasi di berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan vokasi. Sekolah kejuruan dituntut untuk menyiapkan peserta didiknya agar menguasai keterampilan terapan yang relevan dengan kebutuhan riil di lingkungan kerja maupun sektor produksi [1]. Salah satu kompetensi yang penting dalam bidang teknologi kreatif adalah kemampuan desain grafis. Desain grafis merupakan proses komunikasi visual yang memanfaatkan elemen gambar, teks, warna, dan tata letak untuk menyampaikan informasi secara efektif [2]. Dalam konteks pendidikan kejuruan, keterampilan desain grafis dapat menjadi bekal penting bagi siswa untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan kerja di bidang industri kreatif [4]. CorelDRAW merupakan salah satu perangkat lunak desain grafis yang populer dan banyak dimanfaatkan. Perangkat ini dilengkapi dengan beragam fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai karya visual, seperti logo, spanduk, poster, hingga kartu identitas (ID card) [12]. Penggunaan CorelDRAW dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami teknik desain secara praktis dan meningkatkan kemampuan visual digital (Studi et al., 2024). Kartu identitas (ID card) merupakan media identifikasi yang banyak digunakan di lingkungan pendidikan, organisasi, maupun dunia kerja. Pembuatan ID card membutuhkan keterampilan dalam pengaturan layout, tipografi, pemilihan warna, dan pengolahan gambar agar menghasilkan desain yang menarik dan informatif. Selain berfungsi sebagai media identitas, ID card juga mencerminkan identitas visual suatu lembaga atau organisasi. Oleh karena itu, desain ID card harus memperhatikan keseimbangan tata letak, keterbacaan teks, kesesuaian warna dengan identitas lembaga, serta penempatan elemen visual yang proporsional. Penguasaan keterampilan tersebut menjadi bekal penting bagi siswa SMK karena dapat diterapkan dalam berbagai kebutuhan dunia kerja, seperti pembuatan kartu identitas karyawan, kartu pelajar, kartu anggota organisasi, maupun media identitas lainnya. Namun demikian, berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pada saat pelaksanaan kegiatan, sebagian siswa SMK NU Tenggarang masih mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi desain grafis profesional seperti CorelDRAW. Sebagian besar siswa lebih terbiasa menggunakan aplikasi desain sederhana sehingga belum memiliki pengalaman yang memadai dalam membuat desain berbasis vektor. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kegiatan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa. Pembelajaran yang lebih banyak bersifat teoritis juga menyebabkan siswa kurang memperoleh pengalaman praktik secara langsung (Studi et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pelatihan yang dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang desain grafis. Berdasarkan kondisi tersebut, pelatihan pembuatan ID card menggunakan aplikasi CorelDRAW dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi desain grafis siswa SMK NU Tenggarang. Melalui kegiatan pelatihan berbasis praktik, diharapkan siswa mampu meningkatkan keterampilan dalam membuat desain ID card yang kreatif, informatif, dan profesional sebagai bekal menghadapi kebutuhan dunia kerja. Program ini dirancang untuk mengembangkan kompetensi siswa di bidang desain grafis, dengan fokus pada pembuatan kartu identitas yang inovatif dan berstandar profesional.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penguasaan Teknologi Digital dalam Pendidikan Vokasi

Literasi digital dapat diartikan sebagai serangkaian kompetensi yang memungkinkan individu untuk mengakses, mencerna, menilai kredibilitas informasi, serta memanfaatkan teknologi digital secara produktif dan bertanggung jawab [6]. Dalam dunia pendidikan, literasi digital menjadi kompetensi penting untuk mendukung proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam memanfaatkan media digital [13].

2.2 Desain Grafis dalam Pendidikan Kejuruan

Sebagai salah satu bentuk komunikasi visual, desain grafis menggabungkan berbagai elemen visual, antara lain gambar, tipografi, pewarnaan, dan pengaturan ruang, dengan tujuan menyampaikan pesan secara jelas dan efisien [2]. Pembelajaran desain grafis dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas, keterampilan visual, dan kemampuan problem solving [4]. Prinsip dasar desain grafis meliputi keseimbangan, kontras, proporsi, dan keselarasan visual yang menjadi dasar dalam menghasilkan karya desain yang baik [8]. CorelDRAW merupakan perangkat lunak desain grafis berbasis vektor yang banyak digunakan dalam bidang percetakan, periklanan, dan desain komunikasi visual karena kemampuannya menghasilkan gambar dengan kualitas tinggi tanpa kehilangan resolusi saat diperbesar. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur untuk membuat ilustrasi, logo, poster, banner, hingga kartu identitas (ID card) dengan proses yang relatif mudah dipahami oleh pemula maupun pengguna profesional. Oleh karena itu, CorelDRAW menjadi salah satu perangkat lunak yang sesuai digunakan sebagai media pembelajaran desain grafis pada pendidikan kejuruan karena mampu mendukung penguasaan keterampilan desain secara praktis

[3]. ID card merupakan media identitas yang digunakan oleh berbagai lembaga pendidikan, instansi pemerintah, maupun perusahaan sebagai sarana identifikasi individu. Dalam proses pembuatannya, desain ID card harus memperhatikan prinsip-prinsip desain grafis seperti keterbacaan teks (readability), keseimbangan tata letak (layout), pemilihan warna yang sesuai dengan identitas lembaga, tipografi yang jelas, serta penempatan elemen visual secara proporsional. Penerapan prinsip-prinsip tersebut bertujuan menghasilkan kartu identitas yang informatif, menarik, dan mudah dikenali sehingga dapat mendukung fungsi identifikasi secara efektif [8].

2.3 Pembelajaran Berbasis Pelatihan

Metode pelatihan merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan praktik secara langsung untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Berbeda dengan pembelajaran yang berorientasi pada penyampaian teori, metode pelatihan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman nyata melalui kegiatan praktik sehingga kompetensi yang dimiliki lebih sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Dalam pendidikan vokasi, pelatihan menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif karena mampu mengembangkan kemampuan teknis sekaligus meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Pelaksanaan pelatihan umumnya dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu penyampaian materi, demonstrasi penggunaan alat atau perangkat lunak, praktik mandiri, pendampingan oleh instruktur, dan evaluasi hasil belajar. Melalui tahapan tersebut, peserta didik tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkan keterampilan yang telah dipelajari dalam menghasilkan suatu produk. Oleh karena itu, metode pelatihan banyak diterapkan pada pendidikan kejuruan karena mampu meningkatkan kompetensi peserta didik secara efektif. Dalam penelitian ini, metode pelatihan diterapkan pada kegiatan pembuatan ID card menggunakan aplikasi CorelDRAW bagi siswa SMK NU Tenggara. Peserta diberikan materi mengenai dasar-dasar desain grafis, pengenalan fitur CorelDRAW, hingga praktik merancang ID card sesuai prinsip desain grafis. Melalui kegiatan tersebut, diharapkan keterampilan desain grafis dan literasi digital siswa dapat meningkat sehingga mampu mendukung kesiapan mereka menghadapi dunia kerja.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan rancangan kuantitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan hasil pelaksanaan program pelatihan pembuatan kartu identitas (ID card) menggunakan aplikasi CorelDRAW berdasarkan data yang diperoleh selama kegiatan berlangsung. Analisis dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan melalui hasil praktik, angket respons, dan dokumentasi kegiatan.

3.2 Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa SMK NU Tenggara yang mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan ID card menggunakan aplikasi CorelDRAW. Jumlah peserta penelitian sebanyak 23 siswa yang dipilih sebagai peserta pelatihan karena memiliki kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis dan literasi digital. Seluruh peserta mengikuti kegiatan pelatihan mulai dari penyampaian materi, praktik pembuatan ID card, hingga evaluasi hasil pelatihan.

3.3 Prosedur Pelatihan

Tahapan kegiatan pelatihan meliputi:

- a. Persiapan alat dan bahan.
- b. Pengenalan dasar-dasar desain grafis.
- c. Pengenalan aplikasi CorelDRAW beserta fitur-fitur utamanya.
- d. Demonstrasi pembuatan desain ID card oleh instruktur.
- e. Praktik mandiri pembuatan ID card oleh peserta.
- f. Pendampingan dan bimbingan selama proses praktik.
- g. Evaluasi hasil desain peserta berdasarkan aspek layout, tipografi, warna, dan kreativitas.
- h. Dokumentasi serta pemberian umpan balik kepada peserta.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, dokumentasi, angket, dan penilaian hasil praktik. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pelaksanaan pelatihan dan partisipasi peserta. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti kegiatan berupa foto dan hasil desain peserta. Angket digunakan untuk mengetahui respons peserta terhadap pelaksanaan pelatihan, sedangkan penilaian hasil

praktik digunakan untuk mengukur keterampilan peserta dalam membuat desain ID card menggunakan aplikasi CorelDRAW.

3.5 Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Analisis dilakukan dengan menghitung persentase hasil penilaian praktik peserta untuk mengetahui tingkat keterampilan setelah mengikuti pelatihan. Selain itu, data angket dianalisis berdasarkan persentase respons peserta terhadap pelaksanaan pelatihan. Peserta dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 75, kemudian dihitung persentase jumlah peserta yang mencapai ketuntasan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelatihan pembuatan ID card menggunakan aplikasi CorelDRAW.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tabel Ketuntasan Peserta Didik

Pelatihan pembuatan ID card menggunakan CorelDRAW terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa SMK NU Tenggarang. Kegiatan praktik langsung membantu siswa memahami penggunaan berbagai tools dalam CorelDRAW secara lebih mudah dan sistematis. Setelah mengikuti pelatihan, sebagian besar peserta mampu menghasilkan desain ID card sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik dapat meningkatkan keterampilan desain grafis siswa.

Tabel 1 . Ketuntasan Peserta Didik

Kategori Peserta Didik	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	19	88%
Masih Perlu Peningkatan	4	12%
Total	23	100%

Berdasarkan Tabel 1, sebanyak 19 dari 23 peserta (88%) mencapai kategori tuntas, sedangkan 4 peserta (12%) masih memerlukan peningkatan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan ID card menggunakan CorelDRAW mampu meningkatkan keterampilan desain grafis sebagian besar peserta. Tingginya persentase ketuntasan menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung efektif membantu peserta memahami penggunaan tools pada CorelDRAW. Melalui praktik secara langsung, peserta dapat mengembangkan kemampuan dalam menyusun layout, mengatur tipografi, mengombinasikan warna, serta menghasilkan desain ID card yang lebih baik. Meskipun demikian, masih terdapat 12% peserta yang belum mencapai kategori tuntas. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta yang beragam memengaruhi hasil pelatihan sehingga diperlukan pendampingan dan latihan lanjutan bagi peserta yang belum mencapai kompetensi yang diharapkan.

4.2 Dokumentasi Kegiatan Pelatihan



Gambar 1. Narasumber memberikan materi pelatihan CorelDRAW kepada peserta.



Gambar 2. Narasumber membimbing peserta dalam praktik pembuatan desain ID card menggunakan CorelDRAW.



Gambar 3. Dokumentasi bersama peserta setelah kegiatan pelatihan CorelDRAW selesai dilaksanakan.

5. KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan kartu identitas (ID card) menggunakan CorelDRAW yang dilaksanakan di SMK NU Tenggarang berhasil meningkatkan keterampilan desain grafis peserta didik. Berdasarkan hasil penilaian, sebanyak 19 dari 23 peserta (88%) mencapai kategori tuntas, sedangkan 4 peserta (12%) masih memerlukan peningkatan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik efektif dalam membantu siswa menguasai keterampilan dasar pembuatan desain ID card menggunakan CorelDRAW.

SARAN

Berdasarkan hasil pelatihan, sekolah disarankan untuk terus mengembangkan kegiatan pelatihan desain grafis secara berkelanjutan guna meningkatkan kompetensi digital peserta didik. Selain itu, perlu disediakan sarana dan prasarana yang memadai serta pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih kompleks agar keterampilan siswa semakin berkembang. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan instrumen evaluasi yang lebih beragam sehingga hasil penelitian menjadi lebih komprehensif.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak SMK NU Tenggarang atas dukungan dan kerja sama yang diberikan sehingga kegiatan pelatihan dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh peserta yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan pelatihan berlangsung.

Pelatihan Pembuatan Kartu Identitas (ID CARD) Menggunakan Aplikasi CorelDRAW bagi Siswa SMK NU Tenggarang (Shinta Nuriyah Lailatul Iqrimah)

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alfiansyah, N. D., Anisa, H., & Fatah, Z. (2025). *Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi CorelDRAW Pada SMK Ibrahimy I Sukorejo*. 2(9), 4210–4216.
- [2] Bakti, J., Bangsa, B., Supratno, S., & Rahmanto, R. H. (2024). *Pelatihan desain grafis coreldraw sebagai upaya pemberdayaan anak yatim dan dhuafa binaan baznas bekasi*. 03, 289–298.
- [3] Hafidz, M. F., & Ibrahimy, U. (n.d.). *Improving Graphic Design Skills Based on CorelDRAW for Students of SMK Ibrahimy I Sukorejo*. 6(2), 2430–2435.
- [4] Maulidia, S. (2024). *Pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran dasar desain grafis siswa SMK*. 2(5), 632–640.
- [5] Muhajir, A., Efendi, A., & Fatah, Z. (2025). *Seminar Desain Grafis Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Di Smk Ibrahimy I Sukorejo*. 1(2), 98–103.
- [6] Nasrillah, Y., Yafie, E., Krisnanda, T., Ubaidah, S., & Asfia, Y. (2025). *DIGIAPEL Interactive Digital Media as a Solution to Improve Digital Literacy of Vocational High School Students*. 5(4), 657–668.
- [7] Neighbors, T. M. K., Octa, L., Firmandala, S., & Fatah, Z. (2024). *Jurnal Kecerdasan Buatan , Komputasi dan Teknologi Informasi Implementasi Data Mining Klasifikasi Kelulusan Mahasiswa di Perguruan*. 5(2), 119–124.
- [8] Poulin, R. (2018). *The Language of Graphic Design Revised and Updated: An illustrated handbook for understanding fundamental design principles*. Rockport Publishers.
<https://books.google.com.sg/books?id=Fn-ADwAAQBAJ>
- [9] Ruhmaniatin, H., Maya, J., Islami, N., Fatah, Z., Ibrahimy, U., Timur, J., Ibrahimy, U., Timur, J., Ibrahimy, U., & Timur, J. (2025). *PELATIHAN CORELDRAW UNTUK PENGEMBANGAN SOFT SKILL SISWA SMA IBRAHIMY*. 2(4), 12–18.
- [10] Sawihi, A. F., & Hadis, A. (n.d.). *Peningkatan Keterampilan Desain Grafis CorelDRAW Melalui Metode Pembelajaran Langsung Pada Siswa Tunarungu Kelas XII di Sekolah Luar Biasa*. 0, 102–115.
- [11] Teknis, P. K. (2025). *KEWIRAUSAHAAN SISWA SMK MENGHADAPI*. 6(3), 4257–4262.
- [12] Utami, S., & Tengah, J. (2026). *PELATIHAN SANTRIPRENUER MELALUI PEMANFAATAN COREL DRAW UNTUK SANTRI PONDOK MAMBA ' UL HUDA*. 8(1), 53–60.
- [13] Wu, D., & Zhang, J. (2025). *Generative artificial intelligence in secondary education : Applications and effects on students ' innovation skills and digital literacy*. 1–23.