

PENINGKATAN KAPASITAS PENGELOLA USAHA PEMBUATAN MERCHANDISE PIN MELALUI PELATIHAN COREL DRAW DI UNIT USAHA YAYASAN FASTABIQUL KHAIRAT

Eka Ardhiyanto¹, Endang Lestariningsih², Widiyanto Tri Handoko³, Hari Murti⁴, Edy Supriyanto⁵

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, ^{4,5}Program Studi Sistem Informasi,

Fakultas Teknologi Informasi dan Industri, Universitas Stikubank, Semarang

¹ekaardhiyanto@edu.unisbank.ac.id, ²endang_lestariningsih@edu.unisbank.ac.id,

³wthandoko@edu.unisbank.ac.id, ⁴harimurti@edu.unisbank.ac.id,

⁵edy_supriyanto@edu.unisbank.ac.id

Abstrak

Pengembangan usaha dapat dilakukan dengan banyak cara, salah satunya ialah memperbanyak variasi produk. Cara ini ditempuh oleh unit usaha Yayasan Fastabiqul Khairat dengan mengembangkan usaha cetak dalam bentuk pembuatan merchandise pin. Keterbatasan kemampuan dan pengetahuan pengelola usaha menjadi sebuah hambatan bagi rencana pengembangan usaha tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan dengan memberikan pelatihan dengan materi desain grafis pin menggunakan perangkat aplikasi corel draw. Kegiatan ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu tahap perencanaan, pelatihan, dan pendampingan. Sebagai indikator evaluasi, dilakukan pengisian kuisioner pretest dan posttest. Hasil yang diperoleh ialah bahwa kegiatan pelatihan desain grafis corel draw memberikan dampak signifikan terhadap pengetahuan dan pemahaman peserta terhadap pembuatan desain merchandise pin.

Kata kunci : pelatihan, pin, desain grafis, corel draw.

Abstract

Business development can be done in many ways, one of which is to increase product variations. This method was achieved by the business unit of the Fastabiqul Khairat Foundation by developing a printing business in the form of making merchandise pins. The limited ability and knowledge of business managers becomes an obstacle for the business development plan. Based on these problems, this Community Service activity aims to provide training with pin graphic design material using the corel draw application device. This activity is carried out in several stages, namely the planning, training, and mentoring stages. As an evaluation indicator, pretest and posttest questionnaires were filled out. The results obtained are that the corel draw graphic design training activities have a significant impact on the knowledge and understanding of participants in making machine pin designs.

Keywords: training, pin, graphic design, corel draw.

1. PENDAHULUAN

Yayasan Fastabiqul Khairat adalah sebuah organisasi nirlaba dan tidak berafiliasi politik kepada partai manapun ataupun gerakan politik. Yayasan ini lebih bergerak dibidang sosial yang bertujuan memfasilitasi kehidupan anak dari golongan yang kurang beruntung. Kepengurusan di Yayasan ini bekerja atas dasar sukarela, semata-mata dibentuk oleh para pengurusnya yang ingin turut serta membantu masyarakat sekitar berekonomi lemah dalam peningkatan taraf kehidupan masyarakat. Kegiatan yang dilakukan diantaranya: pengelolaan zakat, infaq dan sodaqoh; pengelolaan usaha bersama; pengelolaan kegiatan keagamaan.

Salah satu unit usaha dibawah Yayasan Fastabiqul Khoirot ialah usaha sablon. Usaha ini dikelola oleh lebih kurang 10 orang yang bersal dari masyarakat sekitar dengan berbagai kalangan usia. Berdasar komunikasi lapangan, pengelola usaha ini memiliki latar belakang pendidikan setara sekolah dasar dan yang paling tinggi ialah masih menempuh pendidikan ditingkat sekolah menengah atas. Usaha sablon ini dibentuk sejak tahun 2015 dengan perangkat yang sederhana. Proses pengerjaan sablon dilakukan dengan teknik manual. Secara mayoritas, usaha ini melayani proses sablon untuk bahan kertas dan kain. Produk yang dihasilkan ialah berupa sablon amplop surat, kertas kop, kalender, kertas stiker, kartu nama.

Berdasarkan kegiatan pengamatan lapangan usaha yang dikelola ini lebih dari 5 tahun tidak memiliki pengembangan pada jenis usahanya. sebagai usaha yang diandalkan menajdi pemasukan dan memberikan kontribusi untuk pendanaan permasalahan sosial kemasyarakatan. Salah satu cara untuk mengembangkan usaha ialah dengan memperbanyak variasi produk yang dihasilkan [1], [2]. Pengembangan produk pada dasarnya adalah usaha yang dilakukan untuk memperbaiki produk yang sedang berjalan atau menambah jenis produk yang belum ada. strategi pengembangan produk mencakup 3 jenis kegiatan yaitu mengembangkan dan meluncurkan produk baru, mengembangkan variasi mutu produk lama, dan mengembangkan model dan bentuk-bentuk tambahan terhadap produk lama. Saat ini usaha sablon ini telah memiliki beberapa pelanggan tetap. Oleh karena itu sebuah pengenalan produk baru perlu dilakukan untuk mengembangkan usaha yang ada. Tujuan pengembangan produk adalah: 1. Untuk memenuhi keinginan konsumen yang belum puas. 2. Untuk menambah omzet penjualan. 3. Untuk memenangkan persaingan. 4. Untuk meningkatkan keuntungan. 5. Untuk mencegah kebosanan konsumen.

Melihat jenis pesanan yang diterima oleh usaha sablon, jenis sablon yang dipesan secara mayoritas digunakan untuk mendukung sebuah acara atau event dengan skala kantor, rumahan, acara kemasyarakatan dan acara keagamaan, dan yang sering ditanyakan ialah bahwa keberadaan pembuatan produk untuk souvenir acara dalam bentuk pin. Berdasar itulah, pengelola usaha dibawah naungan Yayasan Fastabiqul Khoirot ini melakukan pengembangan usaha baru untuk memproduksi souvenir dalam bentuk pin.

Permasalahan mendasar yang dihadapi oleh khalayak sasaran dalam mengembangkan usaha ialah: 1) Khalayak sasaran tidak memiliki sumber daya manusia yang cukup cakap untuk memproduksi jenis produk baru, 2) Khalayak sasaran belum memiliki sumber daya manusia yang berpengalaman untuk memproduksi jenis produk berupa pin, dan 3) Khalayak sasaran belum memiliki sumber daya manusia yang mampu untuk membuat desain untuk memproduksi pin. Untuk memproduksi marchandise pin, diperlukan suatu kemampuan khusus dalam desain grafis. Desain grafis untuk membuat pin didasari dengan kemampuan mengoperasikan komputer dan aplikasi sebagai alat bandu desain. Salah satu aplikasi desain grafis yang mudah digunakan untuk membuat pin adalah software coreldraw.

Penggunaan software coreldraw dalam pembuatan desain telah digunakan dan menjadi andalan bagi para pemula untuk melakukan pengembangan usaha berbasis desain. Pelatihan corel draw digunakan untuk meningkatkan kualitas ketrampilan dasar desain dilingkungan anak asuh di panti asuhan [3], membekali kemampuan pemuda karang taruna untuk persiapan usaha mandiri [4], corel draw juga digunakan dalam pelatihan meningkatkan kreatifitas siswa [5], [6], corel draw juga dimanfaatkan para pelaku UMKM untuk mengekspresikan desain produknya [7], [8], serta bagi anggota TNI [9].

Dengan demikian, tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ialah untuk membekali keahlian dengan melakukan pelatihan desain grafis corel draw menggunakan

perangkat aplikasi komputer, dan melatih memproduksi souvenir berupa pin kepada para pengelola usaha dibawah naungan Yayasan Fastabiqul Khoirot.

2. DASAR TEORI dan METODE PELAKSANAAN

2.1 Pengertian Pelatihan

Pelatihan adalah suatu proses pembelajaran yang memperbanyak praktek dibandingkan teori yang dilakukan pelatih secara mandiri ataupun berkelompok untuk meningkatkan kemampuan dari individu ataupun kelompok. Tujuan dari pelatihan adalah individu maupun kelompok yang dilatih mempunyai penguasaan ketrampilan yang dapat dikuasai. Jenis pelatihan ada pelatihan wacana, ketrampilan, dan soft skill. Sedangkan cirri pelatihan antara lain terdapatnya suatu proses untuk meningkatkan ketrampilan yang dimiliki, materi yang disampaikan merupakan ketrampilan tertentu yang diperlukan, pelatihan dalam jangka waktu tertentu, dan proses pelatihannya dilakukan dengan mempelajari dan mempraktekkan sehingga menjadi kebiasaan [10].

Kegiatan pelatihan sangat penting karena bermanfaat guna menambah pengetahuan atau keterampilan. Beberapa manfaat yang diperoleh dari program pelatihan diantaranya adalah: 1) Meningkatkan kualitas dan kuantitas produktivitas. 2) Mengurangi waktu belajar yang diperlukan untuk mencapai standar kinerja yang dapat diterima. 3) Membentuk sikap, loyalitas, dan kerjasama yang lebih menguntungkan. 4) Memenuhi kebutuhan perencanaan sumber daya manusia. 5) Mengurangi frekuensi dan biaya kecelakaan kerja. 6) Membantu dalam peningkatan dan pengembangan [10].

2.2 Desain Grafis Corel Draw

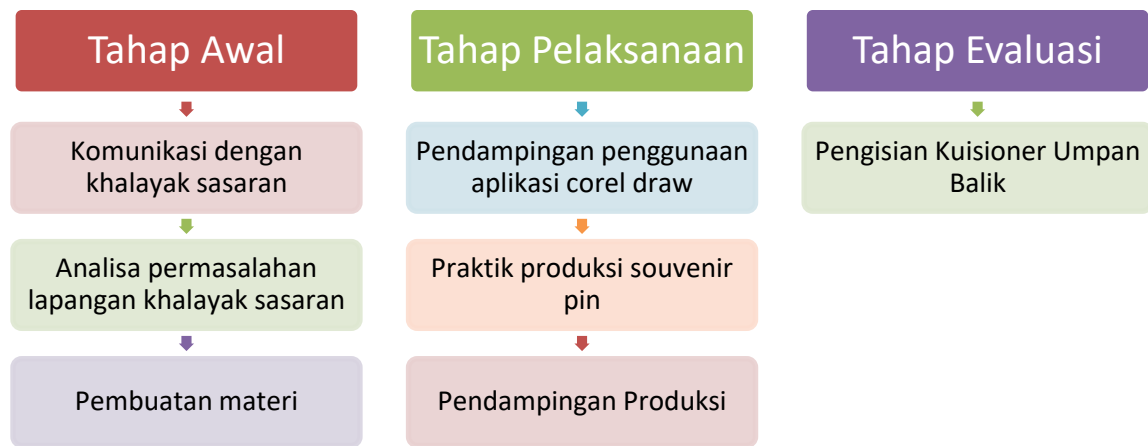
Desain grafis adalah salah satu bentuk seni terapan yang memberi kebebasan dan keleluasaan kepada desainer untuk memilih, menciptakan, dan mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas permukaan kanvas atau area kerja dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Dalam desain grafis, diterapkan elemen - elemen dan prinsip-prinsip desain (komposisi) dalam memproduksi sebuah karya visual [11], [12].

Coreldraw merupakan software desain grafis untuk pengolahan gambar yang disusun dari gabungan garis dan titik, dimana tergabung dalam unsur-unsur garis, ruang, warna dan tekstur membentuk aspek struktural dengan komposisi yang lebih luas dan prinsip-prinsip desain visual [13]–[15]. Pembuatan desain menggunakan Coreldraw relatif mudah diaplikasikan dengan tampilan dan fitur yang membantu memudahkan pengguna pemula untuk mendesain grafis [16]. Keunggulan Coreldraw antara lain coreldraw sangat bagus dalam kolaborasi teks dan gambar. Selain itu kelebihan coreldraw yang jarang dimiliki oleh aplikasi desain grafis dengan mengolah gambar yang lain, sehingga kita bisa dengan mudah menemukan tutorial, tips dan bisa berbagi ilmu dengan pengguna coreldraw lainnya di seluruh dunia [17].

2.3 Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan beberapa tahapan yakni: Tahap Awal, Tahap Pelaksanaan dan Tahap Evaluasi. Tahap awal dilakukan dengan membentuk komunikasi kepada khalayak sasaran dan melakukan analisa permasalahan di lapangan yang dihadapi oleh khalayak sasaran sehingga tim pengabdian kepada masyarakat dapat memberikan solusi. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan pendampingan penggunaan aplikasi corel draw untuk melakukan desain grafis produk souvenir pin, dan melakukan pendampingan produksi pembuatan souvenir pin.

Tahap evaluasi dilakukan dengan pengisian kuisioner umpan balik kegiatan yang dilakukan. Gambar 1 memperlihatkan tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat



Gambar 1. Tahap Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

3. PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan diulas pembahasan kegiatan dalam tiga sub bab, yaitu: Lokasi dan Waktu Kegiatan, Pelaksanaan Kegiatan, dan Evaluasi

3.1 Lokasi dan Waktu Kegiatan

Lokasi Khalayak Sasaran berada di sebelah timur sisi kota Semarang, tepatnya di desa Lerep, Bumirejo, Kec. Karangawen, Kabupaten Demak. Namun dalam pelaksanaan dilakukan di laboratorium komputer Madrasah Diniyah Yayasan Fastabiqul Khairat dan ruang produksi usaha. Kegiatan dilakukan dalam 12 jam yang terbagi selama 2 hari untuk kegiatan praktik desain grafis corel draw dan praktik membuat pin.

3.2 Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dalam 3 tahap yaitu: tahap awal, tahap pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Tahap awal adalah tahap persiapan kegiatan pengabdian masyarakat. Tahap awal dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan inti. Pada tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu: komunikasi dengan khalayak sasaran yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran umum tentang khalayak sasaran dan permasalahan yang sedang dihadapi, analisa permasalahan dilakukan untuk melihat peluang solusi yang disuguhkan secara tepat serta pengisian *pretest*, dan pembuatan materi dilakukan untuk mempermudah saat kegiatan inti dilakukan.

Tahap pelaksanaan dilakukan beberapa kegiatan yaitu: pendampingan pelatihan penggunaan aplikasi corel draw, pendampingan praktik produksi, dan pendampingan produksi. Sebagai tahap akhir dilakukan evaluasi dengan pengisian umpan balik berupa *posttest*.

3.3 Evaluasi

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket/kuesioner. Jenis angket/kuesioner yang digunakan yaitu kuesioner tertutup yang diberikan kepada peserta. Instrumen ini dibuat berdasarkan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui hasil pelatihan coreldraw dari kuisioner yang diberikan saat *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan analisis diperoleh informasi bahwa Data yang dikumpulkan dari responden kemudian diolah, disusun dan dikelompokkan berdasarkan indikator penelitian yaitu proses pelatihan

coreldraw dan keterampilan yang ditinjau dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada saat melaksanakan pelatihan coreldraw secara input melaksanakan *Pretest* sebelum pelatihan dilaksanakan untuk mengetahui seberapa paham kegunaan Aplikasi tersebut. Langkah kedua setelah mengetahui pemahaman warga belajar pada saat pelaksanaan pelatihan dimulai dan menyertakan angket saat pelatihan, kemudian akhir dari pelatihan coreldraw dalam mengevaluasi hasil output dari pelatihan menilai dengan menggunakan *posttest* untuk mengetahui kemampuan warga belajar dalam peningkatan keterampilan. Tabel 1 memperlihatkan hasil nilai peserta dari kuisioner yang diberikan.

Tabel 1. Nilai *pretest* dan *posttest* pelatihan desain grafis coreldraw.

Peserta ke-	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	55	60
2	56	65
3	50	62
4	59	63
5	60	70
6	53	65
7	53	60
8	52	62
9	50	65
10	59	69
11	62	70
12	65	73
13	60	65
14	59	65
15	52	65
16	50	60
17	55	60

Berdasarkan data pada tabel 1, jika dihitung secara statistik menggunakan perhitungan Mann-Whitney, menunjukkan sebuah signifikasi, dengan nilai $U = 19$, Kritisal $U = 87$, $Z = -4.30544$, $p < 0,00001$. Dengan demikian pemberian pelatihan desain grafis corel draw memberikan dampak signifikan terhadap kemampuan peserta.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik simpulan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan membekali keahlian dengan melakukan pelatihan desain grafis corel draw menggunakan perangkat aplikasi komputer, dan melatih memproduksi souvenir berupa pin kepada para pengelola usaha dibawah naungan Yayasan Fastabiqul Khoirot berjalan dengan memberikan hasil yang signifikan, sehingga dapat mendukung keberlanjutan pengembangan usaha yang akan dijalankan.

Sebagai saran, kegiatan pengabdian masyarakat ini perlu adanya kebelanjutan kegiatan dengan pelatihan materi yang lain yang mendukung peningkatan kapasitas pengelola usaha dibawah naungan Yayasan Fastabiqul Khairat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Hapsari, E. Djuwendah, and T. Karyani, "Peningkatan Nilai Tambah dan Strategi Pengembangan Usaha Pengolahan Salak Manonjaya," *Agrikultura*, vol. 19, no. 3, Dec. 2008, doi: 10.24198/agrikultura.v19i3.1005.
- [2] A. Amalia, W. Hidayat, and A. Budiarmo, "ANALISIS STRATEGI PENGEMBANGAN USAHA PADA UKM BATIK SEMARANG DI KOTA SEMARANG," *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, vol. 1, no. 2, pp. 282–294, Oct. 2012.
- [3] M. Khaerudin and D. Rasim, "Pelatihan CorelDraw Pada Santri Yayasan Yatim Piatu dan Dhuafa Al-Ikhlas Bekasi," *Journal of Computer Science Contributions (JuCoSCo)*, vol. 2, no. 1, pp. 45–56, 2022.
- [4] M. Pritandhari and F. Arif Wibawa, "PELATIHAN DESAIN GRAFIS CORELDRAW SEBAGAI PENUNJANG KEGIATAN KARANG TARUNA PEMUDA MANDIRI KELURAHAN REJOMULYO KECAMATAN METRO SELATAN KOTA METRO," in *SNPPM-2 (Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat) Tahun 2020*, 2020, pp. 429–436.
- [5] L. Lisnawita, Lucky Lhaura Van FC, and Musfawati, "Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa," *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 2, pp. 231–235, May 2020, doi: 10.31849/dinamisia.v4i2.3406.
- [6] A. I. W. Putri and E. Yuniar, "Pelatihan Aplikasi Corel DRAW Siswa SMK Cakra Kusuma Desa Rejoagung Kecamatan Ngoro Kabupaten Jombang," *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BHINNEKA (JPMB)*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2022.
- [7] I. Sumadikarta, B. P. Sitorus, A. Priambodo, and A. Kurniawan, "PELATIHAN DESAIN GRAFIS BERSAMA UKM DAN IKM KOMUNITAS TANGERANG SELATAN BERKIBAR," *KOCENIN JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, vol. 1, no. 2, pp. 61–67, 2021, [Online]. Available: <https://publikasi.kocenin.com>
- [8] S. Syarifah, D. Siska, M. Hasriani, A. Lidia, and M. Yasin, "Pelatihan Desain Label Produk UMKM Strawberry Berbasis Coreldraw," *JMH: Jurnal Mengabdi dari Hati*, vol. 1, no. 2, pp. 99–104, 2022.
- [9] B. Parga Zen and M. A. Gustalika, "Pelatihan Desain Grafis Photoshop dan Coreldraw di Korem 071 Wijayakusuma guna Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis bagi para Anggota TNI," *Dedikasi Sains dan Teknologi*, vol. 1, no. 1, pp. 5–12, May 2021, doi: 10.47709/dst.v1i1.952.
- [10] M. Pritandhari and F. A. Wibawa, "PELATIHAN DESAIN GRAFIS CORELDRAW MENINGKATKAN KREATIVITAS KARANG TARUNA PEMUDA MANDIRI KELURAHAN REJOMULYO," *Sinar Sang Surya (Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat)*, vol. 5, no. 1, pp. 33–41, 2021.
- [11] H. Faizah and N. Fathonah, "Pelatihan Pendesainan Spanduk dengan Memanfaatkan Software CorelDraw sebagai Bekal Berwirausaha bagi Pemuda Karang Taruna Se-Kecamatan Gondang," *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK)*, vol. 3, no. 2, pp. 75–82, Nov. 2019, doi: 10.31284/j.jpp-iptek.2019.v3i2.694.
- [12] F. Yahya, H. Hermansyah, S. Syarifudin, S. Fitriyanto, and M. Musaharin, "PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK KELOMPOK PEMUDA KREATIF DESA GONTAR

- KECAMATAN ALAS BARAT KABUPATEN SUMBAWA,” *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, no. 2, pp. 2614–7947, 2020.
- [13] R. Yanto, H. di Kesuma, A. Alfiarini, D. Apriadi, and E. Etriyanti, “PELATIHAN APLIKASI CORELDRAW DALAM PENINGKATAN HARDSKILL SISWA MENGHADAPI DUNIA KERJA,” *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 129–134, Jan. 2022, doi: 10.46576/rjpkm.v3i1.1571.
- [14] T. Anwar, C. Paramita, and D. W. Baskoro, “Pelatihan Desain Grafis untuk Pemberdayaan Paguyuban Pemuda Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas,” *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, vol. 4, no. 2, pp. 143–150, 2021, [Online]. Available: <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jpmb>
- [15] H. Utomo and D. Sudjanarti, “PELATIHAN DESAIN LABEL MENGGUNAKAN CORELDRAW PADA PANTI ASUHAN PUTRI AISYIYAH MALANG,” *Jurnal Pengabdian Polinema Kepada Masyarakat*, vol. 7, no. 1, pp. 22–26, 2019.
- [16] S. Suliswaningsih, A. Junianto, and A. D. Arianto, “Peningkatan SDM Melalui Keterampilan Desain Grafis Sebagai Peluang Usaha Ekonomis Produktif (UEP) Karang Taruna Desa Sokawera,” *Madani : Indonesian Journal of Civil Society*, vol. 2, no. 1, pp. 16–22, Feb. 2020, doi: 10.35970/madani.v2i1.87.
- [17] J. Mutakim, “PELATIHAN CORELDRAW DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN WARGA BELAJAR PAKET C DI PKBM BINA MANDIRI LEMBAGA PEMASYARAKATAN NARKOTIKA CIPINANG JAKARTA TIMUR,” *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, vol. 30, no. 1, pp. 35–45, Jun. 2018, doi: 10.21009/parameter.301.04.