

**PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA MELALUI
PELATIHAN DESIGN GRAFIS DAN ANTARMUKA**

**LAPORAN PENGABDIAN MAHASISWA KEPADA
MASYARAKAT**

**Untuk Memenuhi Tugas
Matakuliah Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat**

Oleh:

**Mahendra Khamal Akbar
NIM 21.51.0020**



PROGRAM STUDI S1 – SISTEM INFORMASI

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PPKIA PRADNYA PARAMITA
MALANG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA MELALUI
PELATIHAN DESIGN GRAFIS DAN ANTARMUKA**

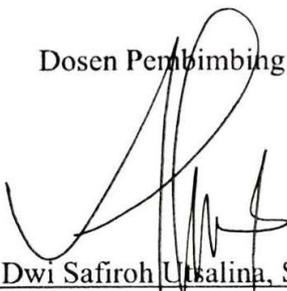
Oleh:

**Mahendra Khamal Akbar
NIM 21.51.0020**

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 9 Januari 2025**

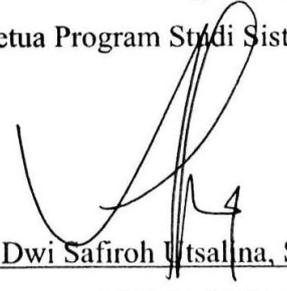
Menyetujui,
Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing PMKM



Dr. Dwi Safiroh Utsalina, S.Kom., MMSI
NIK 00.12.01.016

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi



Dr. Dwi Safiroh Utsalina, S.Kom., MMSI
NIK 00.12.01.016

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA MELALUI PELATIHAN DESIGN GRAFIS DAN ANTARMUKA

Oleh:

Mahendra Khamal Akbar

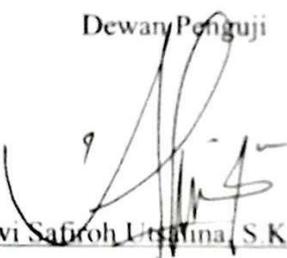
NIM 21.51.0020

Telah disahkan oleh penguji

Pada tanggal 9 Januari 2025

Mengesahkan,

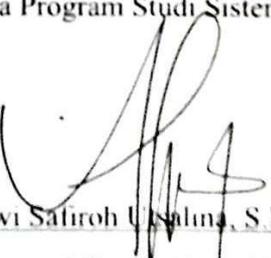
Dewan Penguji


Dr. Dwi Safiroh Ursalina, S.Kom., MMSI

NIK 00.12.01.016

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi


Dr. Dwi Safiroh Ursalina, S.Kom., MMSI

NIK 00.12.01.016

LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS

Dengan ini penulis menyatakan bahwa laporan PMKM yang telah penulis tulis merupakan hasil pemikiran penulis sendiri dan tidak adanya kecurangan yang dilakukan. Semoga laporan ini sesuai dengan yang diharapkan oleh pihak yang bersangkutan dalam memenuhi mata kuliah PMKM.

Malang, 25 November 2024

Pembuat Laporan



Mahendra Khamal Akbar

21.51.0020

RINGKASAN

Pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pengolahan gambar, pembuatan poster, pemanfaatan media sosial untuk pemasaran, hingga logika pemrograman sederhana. Setelah mengikuti pelatihan, penguasaan siswa meningkat secara signifikan hingga rata-rata mencapai 85%. Keterampilan desain seperti mengganti background foto, membuat poster, dan memanfaatkan Canva untuk berbagai kebutuhan desain berhasil dikuasai. Di sisi lain, kemampuan pengembangan aplikasi, seperti memahami komponen visual dan menambahkan logika pemrograman melalui App Inventor, juga menunjukkan hasil yang positif.

Secara keseluruhan, program ini berhasil memberikan dampak signifikan pada keterampilan teknis siswa. Dengan peningkatan penguasaan desain grafis dan pengembangan aplikasi, siswa menjadi lebih percaya diri dan siap menghadapi tantangan di dunia kerja kreatif dan teknologi digital. Program ini membuktikan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu memberikan solusi efektif untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di kalangan siswa SMK/SMA.

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil memberikan dampak positif yang signifikan. Para siswa tidak hanya mampu menghasilkan desain grafis yang kreatif dan inovatif, tetapi juga berhasil memahami dan mengembangkan aplikasi sederhana. Dengan keterampilan yang diperoleh, mereka lebih percaya diri dan siap menghadapi tantangan dunia kerja kreatif dan teknologi digital di masa depan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga kami dapat melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan baik.

Dokumen ini disusun sebagai laporan kegiatan pengabdian masyarakat yang mencakup berbagai aktivitas mengajar desain grafis kepada siswa SMK/SMA serta keterlibatan sebagai asisten juri dalam lomba jaringan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan siswa, baik dalam penggunaan perangkat lunak desain seperti Photoshop dan Canva, maupun dalam penguasaan keterampilan teknis jaringan komputer.

Pelatihan desain grafis ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam mempersiapkan siswa menghadapi dunia kerja kreatif dan digital. Melalui pengajaran dan praktik langsung, penulis berusaha memberikan pemahaman yang mendalam tentang desain grafis serta aplikasinya dalam kehidupan profesional. Selain itu, keterlibatan dalam lomba jaringan memberikan pengalaman berharga kepada siswa dalam memahami standar industri dan mengasah keterampilan teknis yang relevan.

Penulis berharap laporan ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan, termasuk dampaknya terhadap peserta. Ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah mendukung dan berkontribusi terhadap kelancaran kegiatan ini, sehingga dapat mencapai tujuannya dengan baik.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS	iv
RINGKASAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN.....	1
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
Analisis Permasalahan	2
Minimnya Penguasaan Dasar Desain Grafis.....	2
Keterbatasan Penguasaan Alat Desain.....	2
Rendahnya Pemahaman tentang Pengembangan Aplikasi Android	2
Solusi Permasalahan	3
Meningkatkan Penguasaan Dasar Desain Grafis	3
Menyederhanakan Penggunaan Alat Desain.....	3
Memberikan Pemahaman Dasar Pengembangan Aplikasi Android	3
Tujuan Pengabdian.....	4
BAB II METODE PELAKSANAAN	5
Tinjauan Iptek	5
Kerangka Kerja	7
BAB III PELAKSANAAN DAN HASIL	10
Pelaksanaan Pengabdian	10
Pengabdian MA Nahdatul Ulama Malang	11
Pengabdian SMK Diponegoro Tumpang	13
Pengabdian SMKN 1 Malang	15

Hasil Kegiatan.....	16
Hasil Pengabdian di MA Nahdlatul Ulama Malang	16
Hasil Pengabdian di SMK Diponegoro Tumpang	18
Hasil Pengabdian SMKN 1 Malang.....	20
BAB IV PENUTUP	22
Kesimpulan	22
Saran	23
LAMPIRAN.....	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 CV Mahasiswa

25

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kunci utama dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki daya saing di era digital ini. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, keterampilan di bidang desain grafis dan pengembangan aplikasi menjadi sangat penting untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan masa depan. Salah satu bentuk keterampilan yang dibutuhkan adalah kemampuan dalam penggunaan perangkat lunak desain grafis, seperti Canva dan Photoshop, serta kemampuan dalam pengembangan aplikasi mobile, seperti menggunakan platform App Inventor.

Di Kota Malang dan Kabupaten Malang, banyak pelajar SMK/SMA yang memiliki potensi dan minat dalam bidang teknologi, namun belum sepenuhnya mendapat kesempatan untuk mengembangkan keterampilan tersebut secara optimal. Untuk itu, perlu ada upaya nyata dalam memberikan pelatihan yang dapat memperluas wawasan dan keterampilan para pelajar tersebut.

Dalam rangka mendukung hal tersebut, program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk membekali pelajar SMK/SMA dengan keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam dunia industri dan kewirausahaan. Pelatihan ini difokuskan pada tiga area utama: desain grafis menggunakan Canva dan Photoshop, serta pengembangan aplikasi Android menggunakan platform App Inventor.

Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi pelajar dalam menciptakan produk desain visual yang menarik serta aplikasi mobile yang berguna. Dengan keterampilan ini, diharapkan mereka dapat lebih siap dalam memasuki dunia kerja atau mengembangkan usaha kreatif mereka sendiri, serta memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk meningkatkan produktivitas dan kreativitas.

1.2 Analisis Permasalahan

Dalam upaya membekali siswa SMK/SMA dengan keterampilan di bidang desain grafis dan pengembangan aplikasi Android, terdapat sejumlah permasalahan yang perlu dianalisis untuk memastikan program pelatihan dapat berjalan efektif dan sesuai kebutuhan. Permasalahan ini berfokus pada keterbatasan siswa dalam memahami dan menguasai dua bidang utama, yaitu desain grafis dan pengembangan aplikasi berbasis Android. Berikut adalah analisis permasalahan yang dihadapi

1.2.1 Minimnya Penguasaan Dasar Desain Grafis

Banyak siswa SMK/SMA yang belum memiliki pengetahuan dasar tentang desain grafis, termasuk prinsip-prinsip desain, penggunaan warna, tata letak, dan tipografi. Akibatnya, karya desain yang dihasilkan sering kali kurang menarik dan tidak sesuai dengan standar industri kreatif.

1.2.2 Keterbatasan Penguasaan Alat Desain

Alat desain seperti Photoshop sering dianggap sulit karena memiliki banyak fitur kompleks yang memerlukan waktu dan latihan untuk dikuasai. Di sisi lain, platform seperti Canva yang lebih sederhana sering kali dianggap terlalu terbatas untuk menghasilkan desain profesional. Kesenjangan ini membuat siswa sulit menentukan alat yang tepat sesuai kebutuhan mereka.

1.2.3 Rendahnya Pemahaman tentang Pengembangan Aplikasi Android

Pengembangan aplikasi Android membutuhkan pemahaman konsep logika, desain antarmuka pengguna (UI), dan fungsi aplikasi. Namun, sebagian besar siswa belum terbiasa dengan konsep-konsep ini karena dianggap terlalu teknis dan memerlukan keahlian pemrograman.

1.3 Solusi Permasalahan

Untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat, berikut adalah solusi yang diusulkan:

1.3.1 Meningkatkan Penguasaan Dasar Desain Grafis

Solusi untuk meningkatkan penguasaan dasar desain grafis adalah dengan menyediakan pelatihan yang berfokus pada prinsip-prinsip desain dasar seperti penggunaan warna, tipografi, dan tata letak. Dalam pelatihan ini, siswa akan diajarkan bagaimana menggunakan kedua alat desain: Canva untuk pemula yang membutuhkan desain cepat dan sederhana, serta Photoshop untuk desain yang lebih mendalam dan profesional. Dengan memulai dengan Canva untuk membangun dasar kreativitas, siswa akan lebih mudah beralih ke Photoshop yang memiliki fitur lebih kompleks dan lebih banyak kontrol terhadap detail desain.

1.3.2 Menyederhanakan Penggunaan Alat Desain

Untuk mengatasi keterbatasan penguasaan alat desain, siswa akan diajarkan cara menggunakan Canva terlebih dahulu karena antarmukanya yang lebih sederhana dan berbagai template yang tersedia. Setelah siswa merasa lebih percaya diri, mereka akan dilatih menggunakan Photoshop untuk membuat desain lebih lanjut dengan teknik pengeditan gambar yang lebih canggih. Pendekatan bertahap ini memungkinkan siswa untuk membangun keterampilan dasar terlebih dahulu sebelum menguasai alat desain profesional seperti Photoshop.

1.3.3 Memberikan Pemahaman Dasar Pengembangan Aplikasi Android

Untuk pengembangan aplikasi Android, MIT App Inventor akan digunakan sebagai solusi yang mudah dipahami dan digunakan oleh siswa pemula. Dalam pelatihan ini, siswa akan diberikan pemahaman tentang logika pemrograman dasar, pembuatan antarmuka aplikasi, serta fungsionalitas aplikasi menggunakan platform ini. MIT App Inventor memungkinkan siswa untuk membuat aplikasi sederhana yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, memberikan mereka kepercayaan diri untuk terus bereksperimen dan berkembang di bidang teknologi.

1.4 Tujuan Pengabdian

Tujuan dari program pengabdian ini adalah untuk membekali siswa SMK/SMA dengan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja di bidang desain grafis dan pengembangan aplikasi Android. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan karya desain yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan alat desain seperti Canva dan Photoshop. Melalui pelatihan ini, siswa diharapkan dapat menghasilkan desain yang menarik dan profesional, baik untuk media sosial, poster, maupun konten visual lainnya. Selain itu, tujuan pengabdian ini adalah untuk memberikan pemahaman dasar mengenai pengembangan aplikasi Android menggunakan MIT App Inventor. Dengan demikian, siswa akan memahami konsep dasar pengembangan aplikasi berbasis mobile, logika pemrograman dasar, serta cara mendesain antarmuka aplikasi yang fungsional dan user-friendly.

Selain itu, program ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis siswa yang sangat diperlukan di dunia kerja. Penguasaan keterampilan desain grafis dan pengembangan aplikasi akan mempersiapkan siswa untuk lebih siap menghadapi tantangan di dunia industri kreatif dan teknologi, serta memberikan mereka keahlian yang sangat dicari oleh banyak perusahaan. Dengan keterampilan yang diperoleh, siswa diharapkan akan lebih percaya diri dan kompetitif dalam pasar kerja. Pengabdian ini juga bertujuan untuk mendorong siswa agar dapat berinovasi dan menciptakan solusi digital yang bermanfaat, baik dalam bentuk aplikasi Android maupun desain grafis yang dapat diterapkan di masyarakat atau dunia usaha.

Secara keseluruhan, program pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pengalaman praktis yang berguna bagi masa depan siswa. Dengan mengintegrasikan teori dan praktik, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan langsung yang dapat diterapkan dalam dunia nyata. Program ini diharapkan dapat membuka wawasan siswa tentang potensi karier di bidang desain grafis dan teknologi digital, serta memberikan mereka kepercayaan diri untuk memulai karier atau usaha mereka sendiri di bidang ini.

BAB II METODE PELAKSANAAN

2.1 Tinjauan Iptek

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa dampak yang signifikan di berbagai bidang, termasuk desain grafis dan pengembangan aplikasi mobile. Dalam konteks pengabdian ini, penguasaan teknologi desain grafis dan pengembangan aplikasi Android merupakan keterampilan penting yang sangat dibutuhkan di dunia kerja. Perkembangan alat desain grafis seperti Adobe Photoshop dan Canva, serta platform pengembangan aplikasi Android seperti MIT App Inventor, telah memberikan kemudahan dan kesempatan bagi siapa saja untuk mengembangkan keterampilan tersebut.

Desain grafis, yang merupakan bidang yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, kini dipermudah dengan adanya perangkat lunak seperti Photoshop dan Canva. Photoshop, sebagai alat desain yang sangat canggih, memungkinkan desainer untuk membuat dan mengedit gambar secara profesional dengan kontrol penuh terhadap elemen-elemen desain, seperti warna, tekstur, dan bentuk. Fitur-fitur seperti manipulasi foto dan pengeditan berbasis layer menjadikan Photoshop sebagai alat standar di industri kreatif. Namun, untuk pemula atau mereka yang membutuhkan desain cepat, Canva menawarkan kemudahan melalui berbagai template yang dapat diubah dan digunakan langsung. Platform ini sangat populer di kalangan individu yang tidak memiliki latar belakang desain grafis, memungkinkan mereka untuk menghasilkan desain yang menarik untuk kebutuhan pribadi maupun profesional dengan cepat dan mudah.

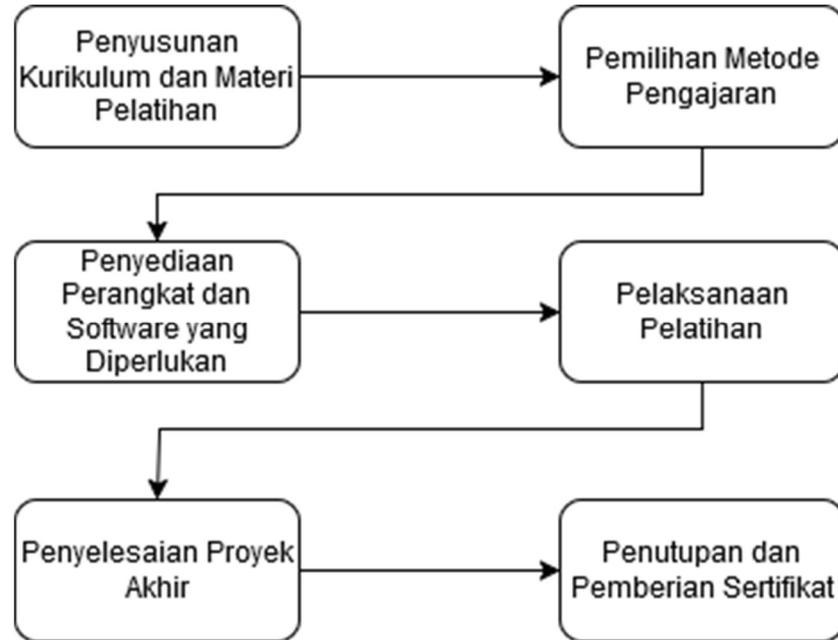
Di sisi lain, teknologi pengembangan aplikasi Android juga telah berkembang pesat. Sebelumnya, pengembangan aplikasi mobile membutuhkan keterampilan pemrograman yang kompleks, seperti Java atau Kotlin. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, alat seperti MIT App Inventor hadir untuk memungkinkan siapa saja, bahkan tanpa pengetahuan pemrograman, untuk membuat aplikasi Android. MIT App Inventor menawarkan pendekatan berbasis blok yang memudahkan pengguna dalam membuat aplikasi mobile. Platform ini

memberi siswa kesempatan untuk belajar pengembangan aplikasi dengan cara yang menyenangkan dan aplikatif, melalui penyusunan blok kode grafis tanpa harus menulis kode yang rumit. Dengan cara ini, siswa dapat langsung merancang dan mengembangkan aplikasi berbasis Android yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Dampak perkembangan IPTEK di bidang desain grafis dan pengembangan aplikasi Android sangat besar terhadap dunia kerja. Keterampilan desain grafis yang baik sangat dibutuhkan di berbagai sektor industri, termasuk periklanan, branding, dan pemasaran, sementara kemampuan untuk mengembangkan aplikasi Android semakin dicari oleh perusahaan yang ingin memanfaatkan potensi perangkat mobile dalam bisnis mereka. Perusahaan-perusahaan ini membutuhkan individu yang mampu membuat desain visual yang menarik dan aplikasi mobile yang fungsional untuk mendukung transformasi digital mereka. Selain itu, dengan semakin berkembangnya industri startup dan ekonomi digital, penguasaan keterampilan desain grafis dan pengembangan aplikasi menjadi sangat penting bagi siswa untuk dapat beradaptasi dengan kebutuhan pasar yang terus berubah.

Di era digital saat ini, keterampilan di bidang desain grafis dan pengembangan aplikasi mobile menjadi lebih relevan daripada sebelumnya. Keterampilan ini tidak hanya membantu individu untuk lebih siap memasuki dunia kerja, tetapi juga memberikan mereka kemampuan untuk berinovasi dan menciptakan solusi digital yang dapat memberikan nilai tambah bagi masyarakat. Oleh karena itu, penguasaan kedua keterampilan ini akan memberi siswa keunggulan kompetitif yang sangat dibutuhkan di pasar kerja yang semakin mengandalkan teknologi. Program pelatihan yang mengintegrasikan keterampilan desain grafis dan pengembangan aplikasi Android ini sangat sesuai dengan tuntutan zaman dan memberikan siswa kesempatan untuk berkembang dalam dunia kerja yang berbasis digital dan kreatif.

2.2 Kerangka Kerja



Gambar 2 . 1 Kerangka Kerja

Program pengabdian ini dimulai dengan penyusunan kurikulum dan materi pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Kurikulum tersebut mencakup dasar-dasar desain grafis menggunakan Photoshop dan Canva, serta pengembangan aplikasi Android menggunakan MIT App Inventor. Materi disusun secara bertahap, dimulai dari konsep-konsep dasar yang mudah dipahami hingga teknik yang lebih kompleks yang dapat langsung diterapkan dalam praktik.

Setelah kurikulum disusun, tahap berikutnya adalah pemilihan metode pengajaran yang akan diterapkan dalam pelatihan. Dalam hal ini, metode yang digunakan adalah kombinasi antara teori dan praktik. Setiap sesi dimulai dengan penjelasan materi teoritis, yang kemudian diterapkan langsung melalui latihan praktis. Hal ini bertujuan untuk memastikan siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga dapat mengimplementasikannya secara nyata dalam proyek desain atau aplikasi yang mereka buat.

Untuk mendukung pelaksanaan pelatihan, penyediaan perangkat dan software yang diperlukan menjadi sangat penting. Setiap siswa akan diberikan akses ke perangkat komputer atau laptop yang sudah dilengkapi dengan software desain grafis seperti Photoshop dan Canva, serta platform pengembangan aplikasi Android MIT App Inventor. Penyediaan perangkat yang memadai memastikan siswa dapat mengikuti pelatihan dengan lancar dan langsung berlatih menggunakan alat yang sesuai dengan kebutuhan industri.

Pelatihan akan dilaksanakan dalam bentuk sesi-sesi terstruktur, yang terdiri dari pengajaran teori, sesi tanya jawab, dan latihan praktis. Dalam pelatihan desain grafis, siswa akan belajar membuat konten visual untuk media sosial, poster, dan desain presentasi menggunakan Photoshop dan Canva. Sedangkan dalam pelatihan pembuatan aplikasi Android, siswa akan mempelajari cara membuat aplikasi sederhana, mulai dari desain antarmuka pengguna hingga pengintegrasian fungsionalitas dasar menggunakan MIT App Inventor.

Setelah setiap sesi, dilakukan evaluasi dan umpan balik untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Evaluasi ini bisa berbentuk tes tertulis maupun penilaian terhadap proyek desain grafis atau aplikasi yang telah mereka buat. Selain itu, umpan balik dari siswa juga dikumpulkan untuk mengetahui apakah metode pengajaran efektif dan untuk melihat area yang masih perlu diperbaiki.

Sebagai bagian dari pelatihan, siswa akan diminta untuk menyelesaikan proyek akhir yang menggabungkan semua keterampilan yang telah dipelajari. Proyek akhir ini bertujuan untuk menunjukkan kemampuan siswa dalam menghasilkan desain grafis dan aplikasi Android yang berkualitas, serta memberikan mereka kesempatan untuk berkreasi dengan solusi digital yang inovatif.

Pada akhirnya, program pengabdian ini akan ditutup dengan penutupan dan pemberian sertifikat kepada siswa yang berhasil menyelesaikan pelatihan. Sertifikat ini akan menjadi bukti kompetensi siswa dalam bidang desain grafis dan pengembangan aplikasi Android, yang dapat meningkatkan peluang mereka untuk memasuki dunia kerja atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

BAB III PELAKSANAAN DAN HASIL

3.1 Pelaksanaan Pengabdian

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk membekali masyarakat, khususnya pelajar SMK/SMA, dengan keterampilan yang relevan dalam menghadapi dunia kerja yang semakin berkembang, terutama di bidang desain grafis dan pengembangan aplikasi mobile.

Tujuan kegiatan ini untuk siswa SMK/SMA adalah untuk meningkatkan kemampuan mereka di bidang digital, khususnya dalam penggunaan Photoshop, Canva, dan pengembangan aplikasi Android dengan MIT App Inventor. Pelatihan ini diharapkan dapat membantu siswa untuk dapat bersaing di industri yang semakin bergantung pada keterampilan teknis di bidang desain grafis dan teknologi aplikasi.

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di beberapa sekolah di Kota Malang dan Kabupaten Malang. Adapun daftar sekolah yang menjadi tempat pelatihan adalah sebagai berikut:

- **MA Nahdlatul Ulama Malang**, diikuti oleh 40 siswa kelas 12.
- **SMKN 1 Malang**, diikuti oleh 64 siswa kelas 11 yang dibagi menjadi 2 kelas.
- **SMKN Diponegoro Tumpang**, diikuti oleh 33 siswa dari kelas 11 dan 12

3.1.1 Pengabdian MA Nahdatul Ulama Malang



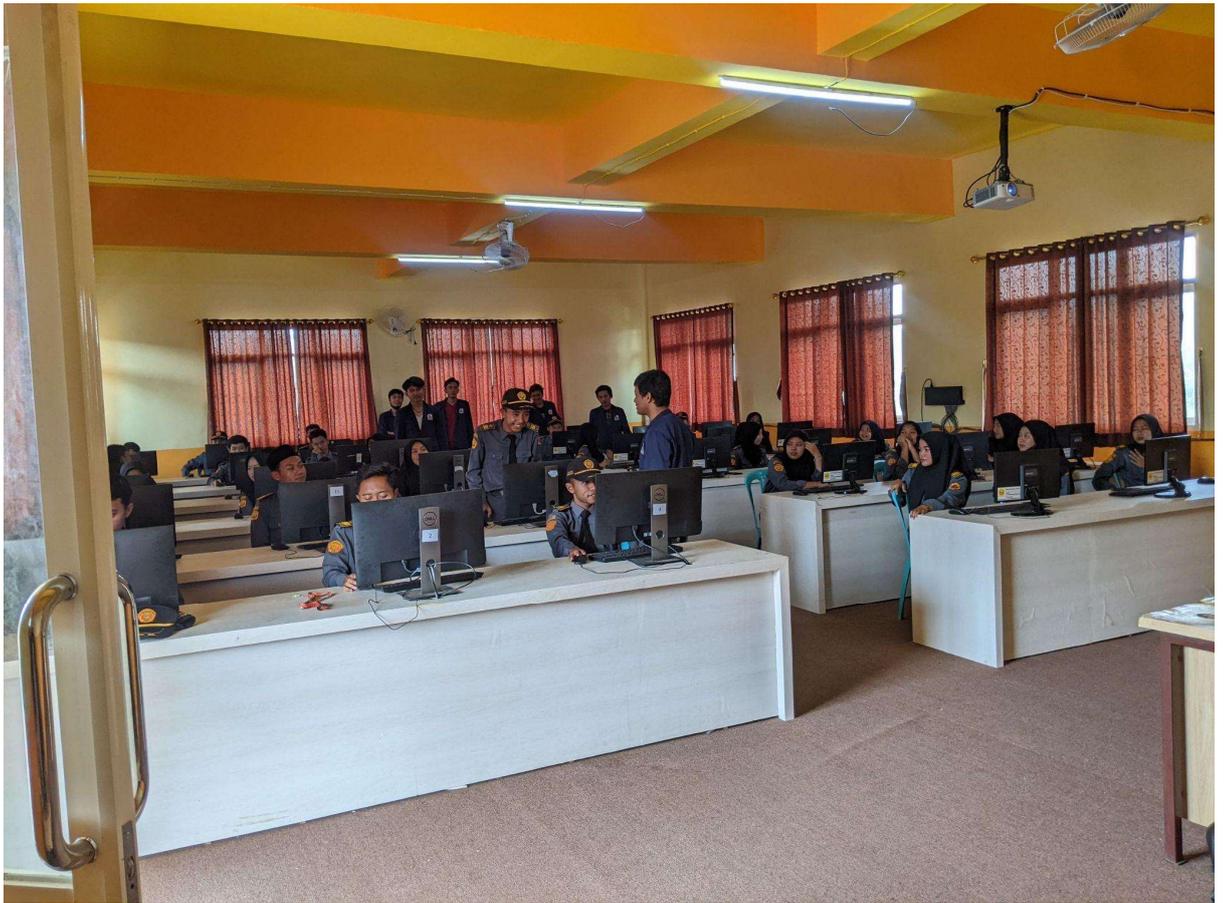
Gambar 2.1 Foto Pengabdian MA Nahdatul Ulama Malang

Kegiatan pengabdian masyarakat di MA Nahdatul Ulama dilaksanakan di kampus STIMATA dengan fokus utama pada pelatihan penggunaan aplikasi desain grafis, yaitu Canva dan Photoshop. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan keterampilan praktis kepada para peserta dalam bidang desain visual, yang sangat relevan dengan perkembangan dunia industri kreatif saat ini. Dengan menguasai alat-alat desain grafis seperti Canva dan Photoshop, para peserta diharapkan dapat meningkatkan daya saing mereka di dunia kerja atau bahkan memulai usaha kreatif mereka sendiri.

Pelatihan ini dilaksanakan setiap hari Sabtu, dengan durasi 5 jam per pertemuan, selama 5 pertemuan. Setiap sesi dimulai dengan pemahaman dasar tentang desain grafis, kemudian berlanjut ke pengenalan dan penggunaan fitur-fitur utama di Canva dan Photoshop. Pada pertemuan pertama, peserta diperkenalkan dengan antarmuka kedua aplikasi tersebut, serta cara membuat desain dasar. Pada pertemuan-pertemuan berikutnya, peserta diajarkan teknik-teknik lanjutan seperti pengeditan gambar, pembuatan logo, dan desain media sosial yang menarik.

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi peserta, baik dalam hal keterampilan teknis desain maupun pengembangan kreatifitas mereka. Selain itu, pelatihan ini juga membuka peluang bagi peserta untuk lebih siap menghadapi tantangan di dunia digital dan media sosial, yang semakin banyak digunakan dalam berbagai sektor industri. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya membantu peserta meningkatkan keterampilan, tetapi juga memperluas peluang karir mereka di industri kreatif yang sedang berkembang pesat.

3.1.2 Pengabdian SMK Diponegoro Tumpang



Gambar 2.2 Pengabdian SMK Diponegoro Tumpang

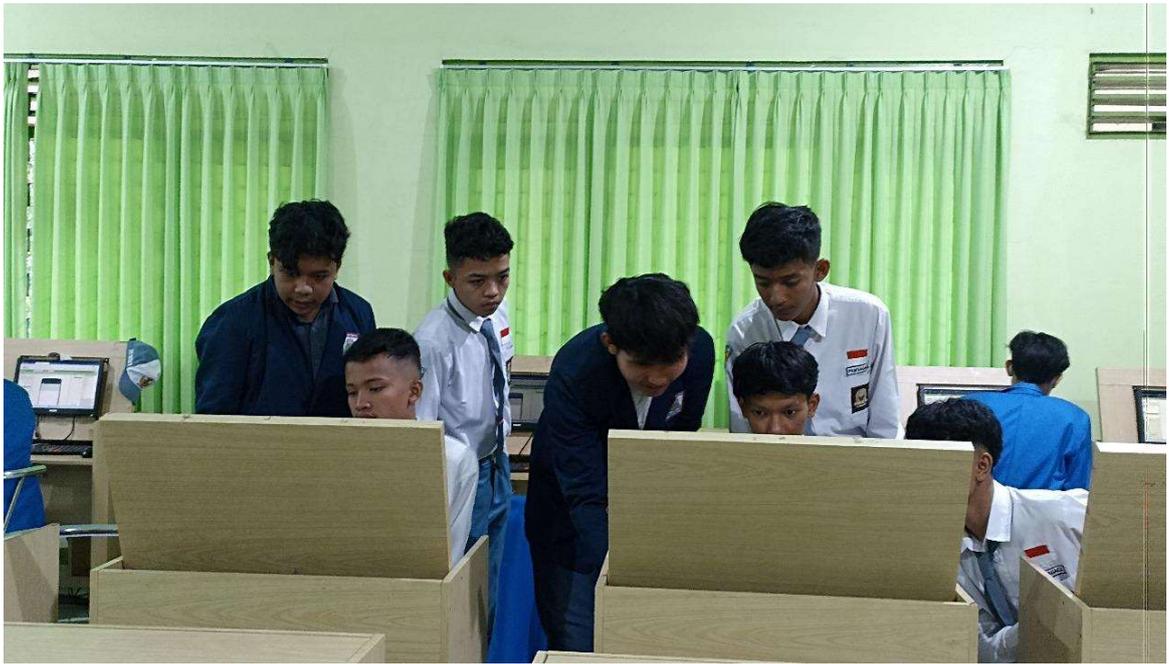
Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dan pengajaran mengenai penggunaan Canva sebagai alat yang mendukung digital marketing. Pelatihan ini diadakan selama dua hari di SMK Diponegoro Tumpang, dengan fokus utama untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam merancang konten visual yang menarik dan efektif untuk keperluan pemasaran digital. Canva, sebagai platform desain grafis yang mudah diakses, diharapkan dapat membantu peserta memahami cara membuat materi promosi seperti poster, infografik, dan desain untuk media sosial yang memiliki dampak positif terhadap kegiatan pemasaran.

Pada hari pertama, materi pelatihan difokuskan pada dasar-dasar penggunaan Canva, di mana peserta diajarkan cara membuat desain yang menarik dengan template yang telah disediakan. Selain itu, peserta juga dikenalkan pada fitur-fitur Canva yang memungkinkan mereka untuk menyesuaikan desain sesuai

dengan kebutuhan dan identitas merek. Hari kedua pelatihan lebih mendalam dengan mengajarkan konsep-konsep pemasaran digital dan bagaimana desain yang dibuat dapat diterapkan secara efektif dalam strategi digital marketing.

Harapannya, setelah mengikuti pelatihan ini, siswa SMK Diponegoro Tumpang tidak hanya mendapatkan keterampilan teknis dalam menggunakan Canva, tetapi juga pemahaman yang lebih baik mengenai bagaimana desain yang baik dapat mendukung upaya pemasaran digital. Dengan keterampilan ini, siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam dunia usaha atau kegiatan lain yang membutuhkan desain visual berkualitas.

3.1.3 Pengabdian SMKN 1 Malang



Gambar 3.2 Pengabdian SMKN 1 Malang

Dalam pengabdian masyarakat yang saya lakukan di SMKN 1 Malang, saya mengadakan pelatihan pembuatan aplikasi Android dengan menggunakan App Inventor. Pelatihan ini diadakan selama satu hari dan bertujuan untuk memperkenalkan kepada para siswa tentang cara membuat aplikasi Android sederhana, tanpa memerlukan pengalaman pemrograman sebelumnya.

Selama pelatihan, saya memberikan penjelasan langkah demi langkah mengenai penggunaan App Inventor, mulai dari cara membuat tampilan aplikasi hingga menambahkan fitur interaktif. Para siswa diberi kesempatan untuk langsung mempraktikkan pembuatan aplikasi di laptop mereka, sehingga mereka bisa belajar secara langsung melalui pengalaman.

Dengan metode pembelajaran yang sederhana dan berbasis proyek, saya berharap para siswa dapat memahami dasar-dasar pembuatan aplikasi Android dan merasa termotivasi untuk mengembangkan aplikasi mereka sendiri di masa depan. Pelatihan ini juga diharapkan dapat membuka wawasan mereka tentang dunia pengembangan aplikasi yang semakin berkembang.

3.2 Hasil Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peserta, baik dari segi keterampilan teknis maupun pemahaman mereka terhadap dunia digital. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian di berbagai sekolah dan acara yang telah dilaksanakan:

3.2.1 Hasil Pengabdian di MA Nahdlatul Ulama Malang

Tabel 3.1 Tabel Capaian Siswa MA Nahdlatul Ulama Malang

No	Materi	Persentase Keberhasilan Sebelum Pelatihan	Persentase Keberhasilan Sesudah Pelatihan	Kesimpulan
1	Membuat Banner	50%	87%	Peserta mengalami peningkatan yang signifikan dalam pembuatan banner, menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan keterampilan ini.
2	Membuat Poster	65%	86%	Pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan peserta dalam membuat poster dengan persentase keberhasilan yang cukup tinggi.
3	Mengganti Background	40%	87%	Keterampilan peserta dalam mengganti

No	Materi	Persentase Keberhasilan Sebelum Pelatihan	Persentase Keberhasilan Sesudah Pelatihan	Kesimpulan
	Foto di Canva			background foto menggunakan Canva meningkat drastis, menunjukkan efektivitas pelatihan dalam penggunaan aplikasi ini.
4	Mengganti Background Foto di Photoshop	35%	88%	Peserta mengalami peningkatan yang sangat signifikan dalam mengganti background foto di Photoshop, yang menunjukkan bahwa pelatihan ini sangat berhasil dalam mengajarkan teknik dasar Photoshop.

Hasil pelatihan di MA Nahdlatul Ulama Malang menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan desain grafis peserta. Sebelum pelatihan, kemampuan peserta dalam membuat banner hanya mencapai 50%, namun setelah pelatihan, angka tersebut meningkat menjadi 87%. Pembuatan poster juga menunjukkan hasil yang positif, dengan persentase keberhasilan sebelum pelatihan sebesar 65% dan setelah pelatihan mencapai 86%. Selain itu, keterampilan mengganti background foto menggunakan Canva yang awalnya hanya 40% berhasil meningkat tajam menjadi 87%, menandakan keberhasilan pelatihan dalam mengajarkan penggunaan Canva.

Pelatihan dalam mengganti background foto di Photoshop juga menunjukkan hasil yang sangat signifikan, dengan persentase keberhasilan yang meningkat dari 35% menjadi 88%. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan peserta dalam bidang desain grafis, membekali mereka dengan kemampuan yang berguna, serta memberikan dampak positif pada penguasaan aplikasi desain seperti Canva dan Photoshop. Hasil ini menunjukkan efektivitas materi yang diajarkan dan keberhasilan pelatihan dalam memberikan pemahaman yang lebih baik kepada peserta.

3.2.2 Hasil Pengabdian di SMK Diponegoro Tumpang

Tabel 3.2 Tabel Capaian Siswa SMK Diponegoro Tumpang

No	Materi	Persentase Keberhasilan Sebelum Pelatihan	Persentase Keberhasilan Sesudah Pelatihan	Kesimpulan
1	Familiaritas dengan Canva	70%	95%	Pelatihan berhasil membuat peserta lebih familiar dengan Canva, menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dalam penguasaan aplikasi ini.
2	Kemampuan Membuat Poster	50%	90%	Peserta mengalami peningkatan keterampilan yang luar biasa dalam pembuatan poster, dari 10% menjadi 90%,

No	Materi	Persentase Keberhasilan Sebelum Pelatihan	Persentase Keberhasilan Sesudah Pelatihan	Kesimpulan
				menunjukkan keberhasilan pelatihan.
3	Penggunaan Media Sosial untuk Pemasaran	20%	95%	Pelatihan berhasil membekali peserta dengan kemampuan menggunakan media sosial untuk pemasaran, dengan peningkatan yang sangat signifikan.

Tabel 3.3 menunjukkan hasil evaluasi keterampilan siswa SMK Diponegoro Tumpang sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan yang berfokus pada penggunaan Canva, pembuatan poster, dan pemanfaatan media sosial untuk pemasaran. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan keterampilan peserta.

Pada materi pertama, yaitu familiaritas dengan Canva, hanya 70% siswa yang sudah familiar dengan aplikasi ini sebelum pelatihan, namun setelah pelatihan, angka ini meningkat menjadi 95%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil memperkenalkan lebih banyak fitur Canva dan meningkatkan penguasaan siswa terhadap aplikasi desain grafis tersebut.

Untuk materi pembuatan poster, peserta mengalami peningkatan keterampilan yang sangat signifikan. Sebelum pelatihan, hanya 50% siswa yang mampu membuat poster dengan baik, namun setelah pelatihan, angka ini melonjak

menjadi 90%. Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan ini sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam merancang desain poster.

Pada materi penggunaan media sosial untuk pemasaran, sebelum pelatihan hanya 20% siswa yang mampu memanfaatkan media sosial secara efektif untuk tujuan pemasaran. Namun, setelah pelatihan, 95% siswa mampu menguasai keterampilan ini, yang menandakan bahwa pelatihan memberikan pemahaman yang sangat baik mengenai cara memanfaatkan media sosial untuk kegiatan pemasaran.

Secara keseluruhan, hasil pelatihan di SMK Diponegoro Tumpang menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil memberikan dampak yang sangat positif, dengan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan Canva, pembuatan poster, dan pemanfaatan media sosial. Hal ini menunjukkan efektivitas program dalam membekali siswa dengan keterampilan praktis yang sangat berguna dalam bidang desain grafis dan pemasaran digital.

3.2.3 Hasil Pengabdian SMKN 1 Malang

Tabel 3.3 Tabel Capaian Siswa SMKN 1 Malang

No	Materi	Persentase Keberhasilan Sebelum Pelatihan	Persentase Keberhasilan Sesudah Pelatihan	Kesimpulan
1	Pengenalan App Inventor	50%	85%	Peserta memahami dasar-dasar App Inventor.
2	Membuat Proyek Sederhana	40%	80%	Peserta mampu membuat proyek sederhana dengan baik.

No	Materi	Persentase Keberhasilan Sebelum Pelatihan	Persentase Keberhasilan Sesudah Pelatihan	Kesimpulan
3	Memahami Komponen Visual	45%	90%	Peserta memahami penggunaan komponen visual.
4	Menambahkan Blok Pemrograman	35%	75%	Peserta mulai mampu menambahkan logika pemrograman.

Berdasarkan hasil pelatihan yang dilakukan di SMKN 1 Malang, terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi App Inventor. Pada materi pertama, yaitu pengenalan dasar App Inventor, tingkat keberhasilan siswa sebelum pelatihan berada pada angka 50%. Setelah mengikuti pelatihan, angka tersebut meningkat menjadi 85%, menunjukkan bahwa siswa berhasil memahami konsep dasar dengan baik. Selanjutnya, pada materi kedua tentang pembuatan proyek sederhana, tingkat keberhasilan awal hanya 40%. Namun, setelah pelatihan, keberhasilan meningkat hingga 80%, yang menunjukkan kemampuan siswa dalam menerapkan teori ke dalam proyek nyata.

Pada materi ketiga, yaitu memahami komponen visual, tingkat keberhasilan awal siswa adalah 45%. Setelah mendapatkan bimbingan, angka ini naik signifikan menjadi 90%, menandakan bahwa siswa telah memahami penggunaan komponen visual secara menyeluruh. Terakhir, pada materi menambahkan blok pemrograman, tingkat keberhasilan siswa sebelum pelatihan berada pada angka 35%. Setelah pelatihan selesai, angka tersebut meningkat menjadi 75%, yang mengindikasikan bahwa siswa mulai mampu memahami dan

menambahkan logika pemrograman ke dalam proyek mereka. Secara keseluruhan, hasil pelatihan ini menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengoperasikan App Inventor.

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Pelaksanaan program pelatihan penggunaan Canva, Photoshop, dan App Inventor di SMK/SMA di Kota Malang dan Kabupaten Malang telah memberikan dampak yang positif bagi para pelajar. Melalui pelatihan ini, peserta berhasil mengembangkan keterampilan praktis dalam desain grafis dan pengembangan aplikasi Android yang sangat relevan dengan perkembangan industri digital saat ini.

Dalam pelatihan desain grafis, para peserta memperoleh kemampuan dasar hingga tingkat lanjutan dalam membuat desain yang menarik dan profesional menggunakan Canva dan Photoshop. Selain itu, pelatihan pengembangan aplikasi Android menggunakan App Inventor juga memungkinkan para pelajar untuk memahami konsep dasar pembuatan aplikasi yang dapat langsung diterapkan dalam pengembangan produk berbasis teknologi.

Selama pelatihan, para peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dan mampu mengikuti materi yang diajarkan dengan baik, meskipun sebagian besar dari mereka belum memiliki pengalaman sebelumnya di bidang tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan ini sangat dibutuhkan dan efektif dalam memberikan bekal keterampilan yang aplikatif bagi para pelajar.

Secara keseluruhan, program ini tidak hanya memberikan manfaat dari sisi pengembangan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong peserta untuk berpikir kreatif dan inovatif. Diharapkan, para pelajar yang mengikuti pelatihan ini dapat memanfaatkan keterampilan yang telah diperoleh untuk memperkaya pengalaman

mereka, baik dalam dunia kerja, kewirausahaan, maupun dalam pengembangan diri secara umum.

Dengan hasil yang diperoleh, pelatihan ini dapat dijadikan sebagai model program pengabdian yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain untuk membantu mempersiapkan generasi muda yang siap bersaing di era digital.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil pelatihan yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan efektivitas dan keberlanjutan program pengabdian masyarakat ini di masa depan. Salah satunya adalah peningkatan durasi pelatihan, karena durasi yang terbatas mempengaruhi kedalaman materi yang dapat disampaikan. Dengan memperpanjang durasi pelatihan, peserta akan memiliki waktu lebih banyak untuk berlatih dan memahami teknik-teknik yang diajarkan, baik dalam desain grafis maupun pengembangan aplikasi. Selain itu, penyediaan fasilitas yang lebih memadai juga sangat penting, mengingat beberapa peserta mengalami kendala terkait perangkat yang kurang memadai, seperti perangkat komputer atau koneksi internet yang tidak stabil. Fasilitas yang lengkap akan menunjang kelancaran pelatihan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Di samping itu, pendampingan setelah pelatihan juga perlu menjadi perhatian. Meskipun peserta telah memperoleh pengetahuan dasar, mereka mungkin membutuhkan bantuan lanjutan untuk lebih menguasai materi. Oleh karena itu, penyediaan sesi konsultasi atau pendampingan pasca-pelatihan, baik secara daring maupun tatap muka, akan sangat bermanfaat untuk memastikan peserta dapat mengatasi kesulitan yang muncul. Selain itu, untuk meningkatkan relevansi pelatihan dengan kebutuhan industri, disarankan untuk menjalin kolaborasi dengan praktisi atau perusahaan di bidang desain grafis dan pengembangan aplikasi. Hal ini akan memberikan wawasan lebih aplikatif dan memungkinkan peserta untuk memperoleh pengalaman langsung dari dunia industri.

Evaluasi dan feedback berkelanjutan juga sangat penting untuk mengetahui keberhasilan pelatihan dan area yang perlu diperbaiki. Dengan melibatkan peserta, pengajar, serta pihak sekolah dalam proses evaluasi, diharapkan program pelatihan dapat terus berkembang. Terakhir, kurikulum pelatihan perlu diperbarui secara berkala untuk mencakup perkembangan teknologi dan tren terbaru yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja. Dengan melaksanakan saran-saran tersebut, diharapkan program pelatihan ini dapat memberikan dampak yang lebih besar dan lebih bermanfaat bagi pengembangan keterampilan pelajar di masa depan.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Sertifikat Pemateri MANU



STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA (STIMATA)
Jalan Laksda Adi Sucipto No. 249 A Kota Malang, Telp : (0341) 412699
: www.stimata.ac.id : [kampus_stimata](https://www.instagram.com/kampus_stimata) : +62 87775744815



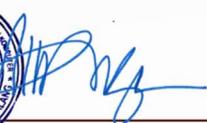
SERTIFIKAT

PEMATERI

Diberikan Kepada

MAHENDRA KHAMAL AKBAR

Sebagai Pemateri Pelatihan Desain Grafis, yang dilaksanakan setiap hari Sabtu selama 5 Minggu, mulai tanggal 26 Oktober 2024 hingga 23 November 2024.

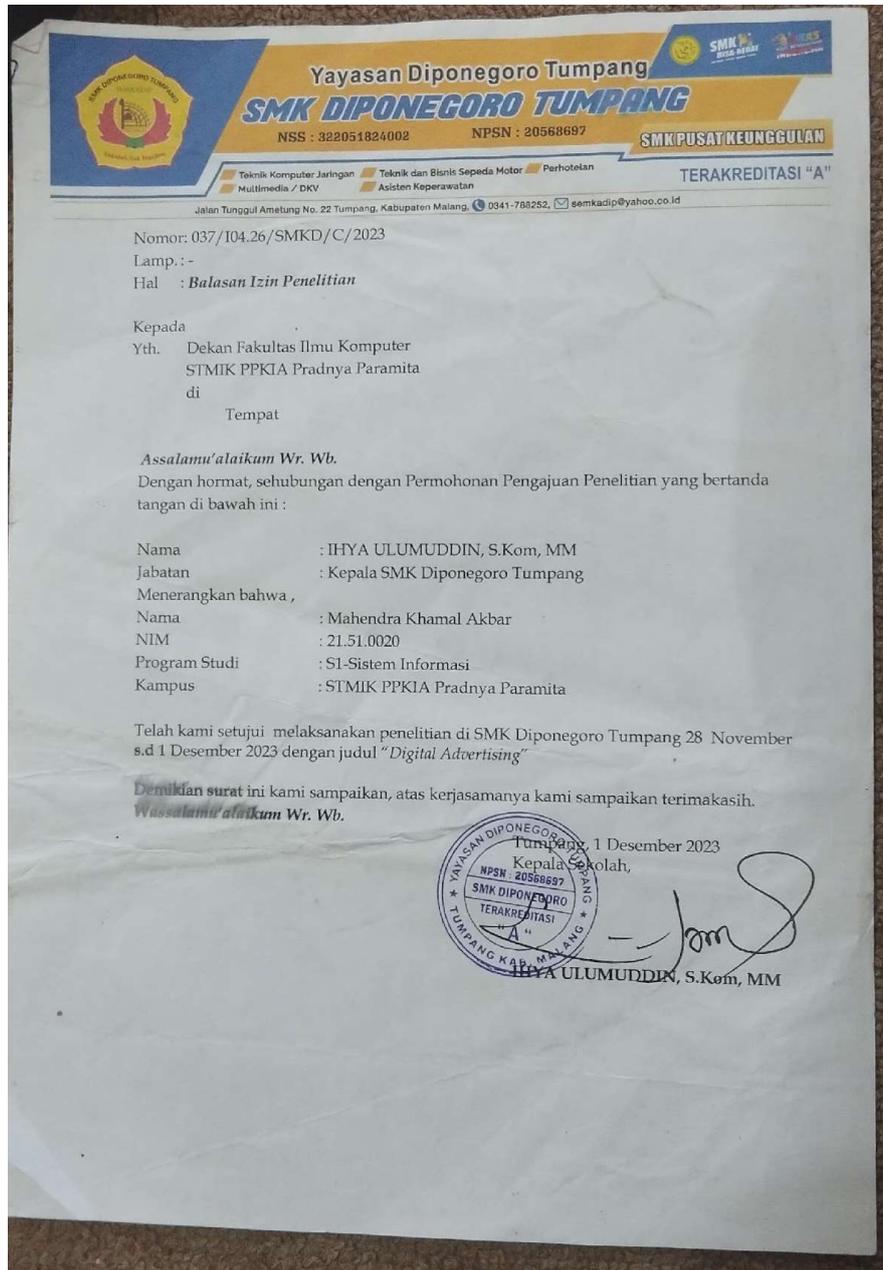


DR.TUBAGUS M. AKHRIZA, S.SI, MMSI PH.D
KETUA STIMATA MALANG



DICKI DWI KARYANTO, S.KOM.
KEPALA UJSP

Lampiran 2 Balasan Izin Penelitian SMK Diponegoro



Lampiran 3 PPT SMKN 1 Malang App Inventor





```
initialize global Input_Angka to 0
initialize global KLIK to false
initialize global Previous to 0

when no1 Click
do
  set global Input_Angka to (get global Input_Angka + 10) + 1
  set Label1 text to get global Input_Angka
```



```

when Tambah .Click
do call TAMBAH

to TAMBAH
do
  if get global KLIK = false
  then
    set global Previous to get global input_Angka
    set global Input_Angka to 0
    set global KLIK to true
    set OPERASI .Text to TAMBAH
  else
    set global Input_Angka to get global input_Angka + get global Previous
    set global Previous to 0
    set global KLIK to false
    set Label1 .Text to get global input_Angka
    set OPERASI .Text to TIDAK ADA
  end
end

```

```

when [Kali] Click
do
  call [KALI]

when [Tambah] Click
do
  call [TAMBAH]

when [Bag] Click
do
  if get global Input_Angka > 0
  then
    call [BAGI]

when [Kurang] Click
do
  call [KURANG]

to [TAMBAH]
do
  if get global KLIK = false
  then
    set global Previous to get global Input_Angka
    set global Input_Angka to 0
    set global KLIK to true
    set [OPERASI] Text to "TAMBAH"
  else
    set global Input_Angka to get global Input_Angka + get global Previous
    set global Previous to 0
    set global KLIK to false
    set [Label1] Text to get global Input_Angka
    set [OPERASI] Text to "TIDAKADA"

to [KURANG]
do
  if get global KLIK = false
  then
    set global Previous to get global Input_Angka
    set global Input_Angka to 0
    set global KLIK to true
    set [OPERASI] Text to "KURANG"
  else
    set global Input_Angka to get global Previous - get global Input_Angka
    set global Previous to 0
    set global KLIK to false
    set [Label1] Text to get global Input_Angka
    set [OPERASI] Text to "TIDAKADA"

to [BAGI]
do
  if get global KLIK = false
  then
    set global Previous to get global Input_Angka
    set global Input_Angka to 0
    set global KLIK to true
    set [OPERASI] Text to "BAGI"
  else
    set global Input_Angka to get global Previous / get global Input_Angka
    set global Previous to 0
    set global KLIK to false
    set [Label1] Text to get global Input_Angka
    set [OPERASI] Text to "TIDAKADA"

to [KALI]
do
  if get global KLIK = false
  then
    set global Previous to get global Input_Angka
    set global Input_Angka to 0
    set global KLIK to true
    set [OPERASI] Text to "KALI"
  else
    set global Input_Angka to get global Input_Angka * get global Previous
    set global Previous to 0
    set global KLIK to false
    set [Label1] Text to get global Input_Angka
    set [OPERASI] Text to "TIDAKADA"

```