



**PROPOSAL
PROGRAM PEMBERDAYAAN UMAT
(PRODAMAT)**

Judul Program:

**Pelatihan Desain Grafis dengan Software Photoshop Sebagai Peluang
Usaha bagi Guru/Siswa SMAN 3 Singingi Hilir**

Ketua Kelompok:

Agus Prasetyo Marsyaid

2008048039/ Magister Teknik Informatika

Nama Anggota:

- | | | |
|------------------------|------------|-----------------------------|
| 1. SetiawanArdi Wijaya | 2008048025 | Magister Teknik Informatika |
| 2. Fitri Anggraini | 2008048047 | Magister Teknik Informatika |

Nama Dosen Pembimbing:

Drs. Abdul Fadlil, M.T., Ph.D.

Anton Yudhana, S.T., M.T., Ph.D.

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
{2021}**

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Program : Pelatihan Desain Grafis dengan *Software Photoshop* Sebagai Peluang Usaha bagi Siswa SMAN 3 Singingi Hilir
2. Lokasi Pelaksanaan : SMAN 3 Singingi Hilir
3. Waktu Pelaksanaan : Sabtu, 18 September 2021
4. Identitas Ketua Kelompok
 - a. Nama Lengkap : Agus Prasetyo Marsyaid
 - b. NIM : 2008048039
 - c. Program Studi : Teknik Informatika
 - d. Nomor HP/Telp : 0857-7059-0725
 - e. Alamat Rumah : Depok
 - f. Alamat email : agus2008048039@webmail.uad.ac.id
5. Jumlah Anggota : Dua orang
6. Identitas Dosen Pembimbing I
 - a. Nama Lengkap : Drs. Abdul Fadlil, M.T., Ph.D.
 - b. NIDN/NIY : 0510076701/60960140
 - c. Alamat Email : fadlil@mti.uad.ac.id No. HP: 0813-2743-6239
7. Identitas Dosen Pembimbing II
 - a. Nama Lengkap : Anton Yudhana, S.T., M.T., Ph.D.
 - b. NIDN/NIY : 0508087601/60010383
 - c. Alamat Email : eyudhana@mti.uad.ac.id No. HP:0812-2569-4393
8. Sumber dana : Pribadi

Yogyakarta, 25 Oktober 2021

Menyetujui

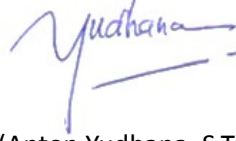
Dosen Pembimbing 1



(Drs. Abdul Fadlil, M.T., Ph.D.)

NIDN/NIY. 0510076701/60960140

Dosen Pembimbing 2



(Anton Yudhana, S.T., M.T., Ph.D.)

NIDN/NIY. 0508087601/60010383

Ketua Kelompok



(Agus Prasetyo Marsyaid)

NIM.2008048039

Mengetahui:

Dekan/Wakil Dekan



(Sunardi, S.T., M.T., Ph.D.)

NIDN/NIY. 0521057401/60010313

Ketua Program Studi

Magister Teknik Informatika



(Drs. Abdul Fadlil, M.T., Ph.D.)

NIDN/NIY. 0510076701/60960140

DATA TIM PELAKSANA

1. Identitas Ketua Kelompok
 - a. Nama Lengkap : Agus Prasetyo Marsyaid
 - b. NIM : 2008048039
 - c. Program Studi : Megister Teknik Informatika
 - d. Nomor HP/Telp : 0857-7059-0725
 - e. Alamat Rumah : Jl. Margonda Raya gg. Kedondong kp setangkale rt2/16 no 24, Beji Timur, Kemiri Muka, Depok, 16423
 - f. Alamat email : Agus2008048039@webmail.uad.ac.id
2. Anggota I
 - a. Nama Lengkap : Setiawan Ardi Wijaya
 - b. NIM : 2008048025
 - c. Program Studi : Megister Teknik Informatika
 - d. Nomor HP/Telp : 082384966557
 - e. Alamat Rumah : RT 8/ RW 3, Desa Sungai Buluh, Kec. Singing Hilir, Kab. Kuantan Singingi, Singingi Hilir, Riau, 29567
 - f. Alamat email : setiawan2008048025@webmail.uad.ac.id
3. Anggota II
 - a. Nama Lengkap : Fitri Anggraini
 - b. NIM : 2008048049
 - c. Program Studi : Megister Teknik Informatika
 - d. Nomor HP/Telp : 0857-7160-6466
 - e. Alamat Rumah : Jl. H. Agussalim, Desa Lubuk Ubar, Kec. Curup Selatan, Kab. Rejang Lebong, Bengkulu, 39125
 - f. Alamat email : fitri2008048047@webmail.uad.ac.id

DAFTAR ISI

LAPORAN AKHIR KEGIATAN PRODAMAT

- A. PENDAHULUAN
 - 1. Latar Belakang
 - 2. Rumusan Masalah
 - 3. Tujuan
 - 4. Manfaat
- B. GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN
- C. PELAKSANAAN PROGRAM
 - 1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan
 - 2. Tahapan Pelaksanaan
 - 3. Instrumen Pelaksanaan
- D. HASIL DAN PEMBAHASAN
- E. KESIMPULAN DAN SARAN

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

- 1. Surat Keterangan Pelaksanaan Kegiatan yang ditandatangani pimpinan masyarakat/instansi sasaran.
- 2. Foto-foto Kegiatan

LAPORAN AKHIR KEGIATAN PRODAMAT

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Teknologi informasi banyak digunakan untuk melakukan pengolahan data, baik pada saat pemrosesan, penyusunan, penyimpanan maupun pada saat melakukan manipulasi data untuk memperoleh informasi yang akurat, relevan dan tepat sasaran yang dapat dikonsumsi untuk keperluan bisnis, government ataupun keperluan personal [1].

Untuk itu sangat diperlukan suatu kemampuan (*skill*) yang memadai guna mendukung mutu siswa/siswi khususnya siswa/siswi dengan salah satu cara yaitu memberikan pengetahuan mengenai Design Grafis menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* agar dapat meningkatkan kemampuan *softskill* siswa/siswi [2].

Pemanfaatan *adobe photoshop* yang akan dilakukan tersebut yaitu melalui *retouching* atau dikenal dengan manipulasi foto. Sekarang ini tanpa kita sadari sangat banyak kita temukan foto-foto yang menarik dan unik dari hasil manipulasi foto yang dilakukan oleh orang-orang kreatif [3].

Desain grafis saat ini sudah sangat berkembang dan hampir banyak digunakan oleh semua bidang pekerjaan. Desain grafis dibutuhkan dalam dunia periklanan, pengemasan, pertelevisian, percetakan, property, internet dan sebagainya. Hasil akhir dari desain grafis dapat berbentuk video promosi, spanduk, iklan, kemasan produk, logo perusahaan, video tron dan masih banyak lagi lainnya. Oleh karena itu salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan dan keahlian terhadap perkembangan teknologi desain grafis kepada siswa/siswi yaitu memberikan pendidikan dan pelatihan [4].

Salah satu peluang usaha yang saat ini semakin berkembang adalah bidang desain grafis yang dapat dilakukan oleh semua pihak. Untuk itu pelatihan ini diberikan kepada siswa/siswi untuk membantu mereka apabila sudah menyelesaikan sekolah menengah atas dan diharapkan mampu menciptakan ekonomi kreatif [5]. Untuk mendukung terciptanya peluang usaha dalam bidang desain grafis dibantu dengan salah satu software yaitu photoshop yang merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang sangat banyak digunakan oleh perusahaan dan aplikasi ini merupakan *software* hasil karya 2 saudara kandung yaitu Thomas dan adiknya John Knoll dimana mereka sudah mengeluarkan rilis *software photoshop* sebanyak lebih dari 13 kali di mulai dari tahun 1987.

Kegiatan Pelatihan Desain Grafis Dengan Pemanfaatan *Software Photoshop* Sebagai Peluang Usaha bagi siswa SMAN 3 Singingi Hilir ini memberikan pengetahuan kepadasiswa/i tentang desain grafis dengan pemanfaatan *software photoshop* yang

mampu menciptakan usaha. Dalam kegiatan pelatihan ini akan dikenalkan tools-tools photoshop dan bagaimana cara menggunakan untuk membuat sebuah desain atau karya digital.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada program pemberdayaan umat ini adalah:

- 1) Bagaimana meningkatkan kualitas SDM siswa-siswi SMK untuk dapat bersaing setelah lulus sekolah.
- 2) Bagaimana memanfaatkan *software photoshop CS6* dalam dunia desain grafis.

3. Tujuan

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan program pemberdayaan umat ini adalah sebagai berikut:

- 1) Memperkenalkan dunia desain grafis kepada siswa sehingga dapat diimplementasikan di dalam lingkungannya.
- 2) Memperkenalkan *software adobe photoshop CS6* serta tata cara instalasinya secara mandiri kepada siswa SMAN 3 Singingi Hilir agar meningkatkan *skill* siswa.
- 3) Memperkenalkan fitur-fitur yang dapat digunakan pada *software adobe photoshop CS6* agar hasil karya siswa semakin berkualitas dan maksimal.

4. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari kegiatan program pemberdayaan umat ini adalah sebagai berikut:

- 1) Wawasan siswa mengenai *software adobe photoshop CS6* semakin meningkat. Dengan mengetahui fitur-fitur serta instalasinya, siswa dapat dengan mudah mendesain mencurahkan kreativitasnya kedalam dunia nyata sehingga dapat membuka usaha mandiri.
- 2) *Skill-skill* tersebut dapat digunakan untuk mencari atau bahkan membuka lapangan pekerjaan baru di daerah mereka.

B. GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN

1. Profil SMAN 3 Singingi Hilir

SMAN 3 Singingi Hilir adalah salah satu pendidikan dengan jenjang SMA di Desa Sungai Buluh. Dalam menjalankan kegiatannya, SMAN 3 SINGINGI HILIR berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sekolah tersebut memiliki dua jurusan yaitu IPA dan IPS dengan Akreditasi B berdasarkan sertifikat 458/BAN-SM/SK/2020. Proses Pembelajaran di SMAN 3 SINGINGI HILIR dilakukan Sehari Penuh. Dalam seminggu, pembelajaran dilakukan selama 5 hari. Sedangkan pada saat

pandemi seperti sekarang sekolah tersebut menerapkan metode daring dan luring secara bergantian.

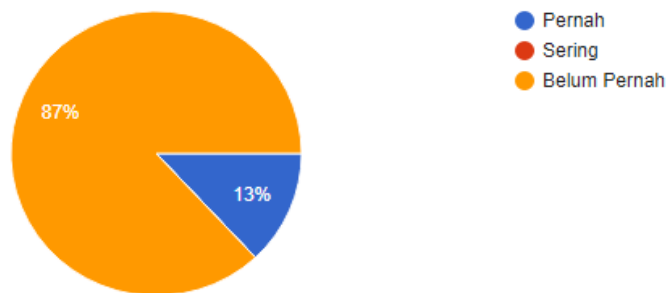
2. Gambaran Pengetahuan Calon Peserta Kegiatan PRODAMAT

Berdasarkan dari wawancara yang dilakukan kami kepada salah satu guru pembimbing kegiatan siswa mengenai desain grafis, didapatkan informasi bahwa setiap tahunnya SMAN 3 SINGINGI HILIR mengikuti lomba FLS2N dalam berbagai bidang salah satunya lomba poster. Permasalahan yang muncul adalah tidak adanya tutor yang mumpuni dalam bidang desain grafis.

Berdasarkan survey yang diadakan terhadap siswa SMA 03 Singingi Hilir untuk mengetahui tingkat pengetahuan mereka mengenai desain grafis menggunakan Software adobe photoshop sebelum diadakannya seminar dan pelatihan, hasil menunjukan bahwa dari 23 orang siswa, 87,5 % belum pernah mengikuti workshop tentang desain grafis, 65,2% belum pernah menggunakan software Photoshop, dan 56.5% pernah membuat desain namun belum ada yang menggunakan software adobe photoshop sebagai media desain grafis.

Apakah anda pernah mengikuti workshop Tentang Desain Grafis sebelumnya?

23 responses

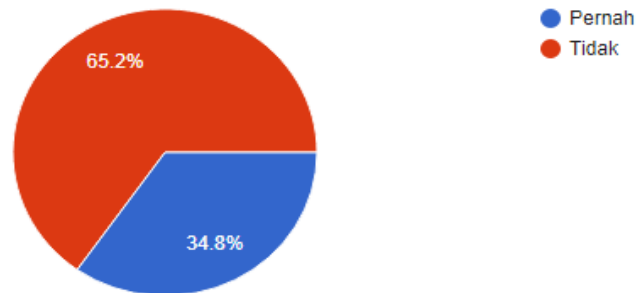


Gambar 1. Pengalaman calon peserta mengikuti workshop

Dari segi pengalaman para calon peserta dalam mengikuti kegiatan workshop sebelumnya, hasil survei menunjukan bahwa dari 23 orang calon peserta yang mengisi survei, 87% mengaku tidak pernah mengikuti kegiatan workshop, sedangkan 13% mengaku pernah mengikuti workshop.

Apakah Anda pernah menggunakan Software Photoshop?

23 responses

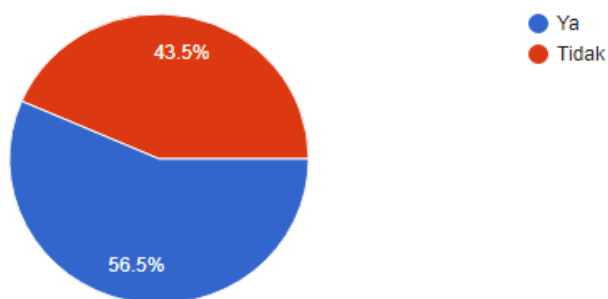


Gambar 2. Penggunaan software photoshop

Guna mengetahui pengalaman calon peserta dalam menggunakan software photoshop sebelum diadakan workshop, kami menanyakan pengalaman peserta menggunakan software photoshop dalam rentang tahun. Hasil menunjukan 65,2% mengaku tidak pernah menggunakan software photoshop, sedangkan 34,8% mengaku pernah menggunakan software photoshop.

Apakah Anda pernah membuat desain?

23 responses



Gambar 3. Pengalaman membuat desain

Guna mengetahui pengalaman calon peserta dalam membuat desain sebelum diadakan workshop, kami menanyakan pengalaman peserta dalam membuat desain. Hasil menunjukan 43,5% mengaku tidak pernah membuat desain, sedangkan 56,5% mengaku pernah membuat desain.

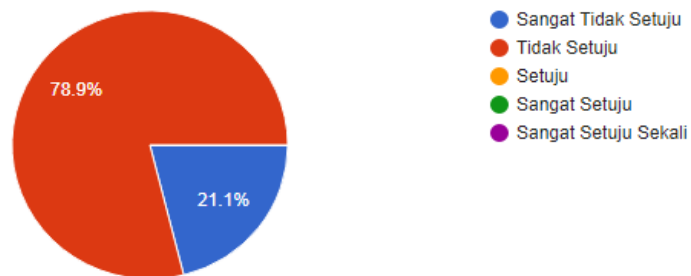


Gambar 4. Pengalaman membuat desain dan penggunaan software desain

Untuk mengetahui pengalaman tingkat pengetahuan calon peserta dalam menggunakan software-software desain, kami menanyakan software yang pernah mereka gunakan sebelumnya. Hasil menunjukkan bahwa 50% mengaku tidak pernah menggunakan software apapun, 13,3% menggunakan Canva, 6,7% menggunakan Pixellab, 6,7% menggunakan Corel Draw, 20% menggunakan PicsArt, dan 3,3% menggunakan Photoshop.

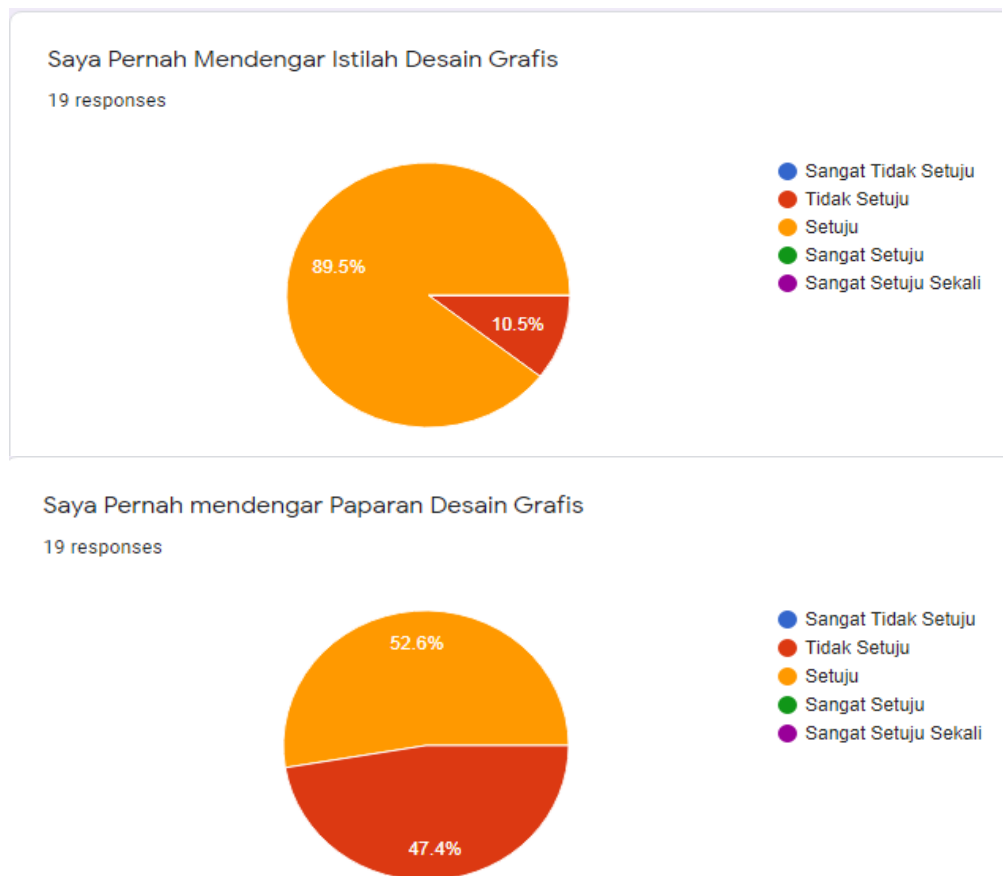
Saya Merasa Tidak Perlu Mengikuti Pelatihan desain Grafis Menggunakan Photoshop

19 responses



Gambar 5. Pendapat peserta mengenai pelatihan Desain Grafis

Dari jawaban dari ke 19 mahasiswa tersebut didapatkan bahwa 78,9% tidak setuju Merasa Tidak Perlu Mengikuti Pelatihan desain Grafis Menggunakan Photoshop, 21,5% sangat tidak setuju Merasa Tidak Perlu Mengikuti Pelatihan desain Grafis Menggunakan Photoshop.



Gambar 6. Pengetahuan peserta mengenai Desain Grafis

Dari jawaban 19 siswa tersebut didapatkan bahwa 89,5% setuju pernah mendengar istilah desain grafis dan 10,5% tidak setuju mendengar istilah desain grafis. Dari jawaban 19 siswa tersebut juga didapatkan bahwa 56,2% setuju pernah mendengar paparan tentang desain grafis dan 47,4% tidak setuju pernah mendengar paparan tentang desain grafis.

Berdasarkan dari hasil survei ini, kami bertujuan untuk membuat kegiatan seminar dan pelatihan tentang desain grafis menggunakan adobe photoshop dengan memprioritaskan materi pada pengenalan adobe photoshop dan tools-tools yang dapat digunakan untuk membekali siswa/i dalam mendesain nantinya.

C. PELAKSANAAN PROGRAM

1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Mengingat situasi pandemic maka pelatihan dilaksanakan secara daring dan luring.

Waktu : Sabtu, 18 September 2021, pukul 09.00 - 17.45 WIB

Tempat : SMAN 3 Singingi Hilir

2. Tahapan Pelaksanaan

Adapun tahapan pelaksanaan dari kegiatan ini digambarkan dalam tabel berikut ini:

Rundown Acara

PRODAMAT T.A 2020/2021

Tema “Pelatihan Desain Grafis dengan Software Photoshop Sebagai Peluang Usaha di Era Pandemi bagi Guru/Siswa SMAN 3 Singingi Hilir”

No	Jam	Acara	Materi	Pemateri
	09.00 - 09.20 WIB	Pembukaan	-	MC (Fitri Anggraini)
	09.20 - 09.25 WIB	Kalam Ilahi	-	Reciter (dari SMA)
	09.25 - 09.35 WIB	Sambutan dari Kepala Sekolah SMAN 3 Singingi Hilir	-	Kepala Sekolah SMAN 3 Singingi Hilir
	09.35 - 09.45 WIB	Sambutan dari Dosen Pembimbing I	-	Bpk. Abdul Fadli, M.T., Ph.D.
	09.45 - 10.00 WIB	Sambutan dari Dosen Pembimbing II	-	Bpk. Anton Yudhana, S.T., M.T., Ph.D.
	10.00 - 10.10 WIB	Penutupan Acara pembukaan	-	MC (Fitri Anggraini)
	10.10 - 10.20 WIB	Pengisian Presensi	-	Panitiadan Peserta melalui Google Form
	10.20 - 10.40 WIB	Seminar sesi I	1. Pengenalan Desain Grafis	Agus Prasetyo Marsaid
	10.40 - 11.10 WIB		2. Tutorial Instalasi Photoshop	
	11.10 - 11.45 WIB		3. Sesi tanya jawab	MTI 11 – UAD
	11.45 - 13.00 WIB	ISHOMA		

	13.00 - 13.30WIB	Seminar sesi II	1. Pengenalan Tools Photoshop	Setiawan Ardi Wijaya
	13.30 – 15.00WIB		2. Tutorial membuat Poster	
	15.00 – 15.30WIB		3. Ses itanya jawab	MTI 11 – UAD
	15.30 - 15.40WIB	ISHOMA		
	15.40 - 15.50WIB	Penyerahan Sertifikat	-	Panitia
	15.50 – 16.00WIB	Penutupan dan foto bersama	-	Panitia

SUSUNAN ACARA

PROGRAM PEMBERDAYAAN MASYARAKAT (PRODAMAT) T.A 2020 /2021

Mahasiswa Magister Teknik Informatika, Univ. Ahmad Dahlan Yogyakarta

18 September 2021 | SMAN 3 Singingi Hilir, Riau

1. Pembukaan
2. Pembacaan Kalam Ilahi
3. Sambutan-sambutan
4. Pengisian Presensi
5. Penutupan
6. Seminar Sesi I
7. Seminar Sesi II
8. Penyerahan Sertifikat
9. Penutupandan Foto Bersama

3. Instrumen Pelaksanaan

Instrumen pelaksanaan kegiatan seperti yang tertera di halaman lampiran.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kegiatan workshop dan seminar PRODAMAT

Kegiatan Program Pemberdayaan Umat dengan tema “Pelatihan Desain Grafis dengan Software Photoshop sebagai Peluang Usaha bagi Siswa SMA Negeri 03 Singingi Hilir” dilaksanakan pada tanggal 18 September 2021 di Lab Komputer SMA Negeri 03 Singingi Hilir diikuti oleh 19 peserta yang terdiri dari jurusan IPA dan IPS. Pelaksanaan Kegiatan terdiri dari pembukaan, pretest, penjelasan materi desain grafis, pelatihan software photoshop. pembuatan poster oleh peserta serta post test.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara daring dan luring untuk pembukaan dan penjelasan materi dilakukan secara daring sedangkan untuk pelatihan software dilaksanakan secara luring.



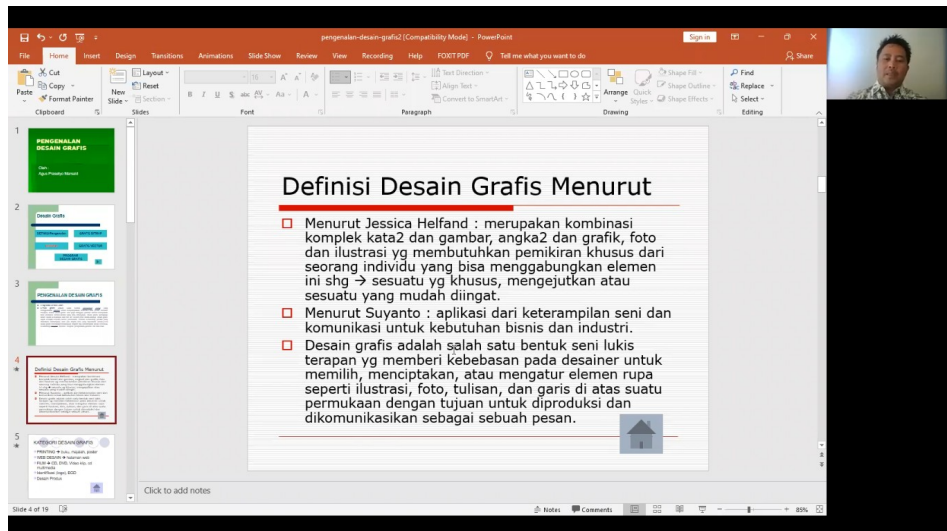
Gambar 7. Pelatihan Adobe Photoshop

Pelatihan desain grafis menggunakan adobe photoshop dimulai dari pukul 08.00-16.00 WIB. Pelatihan ini dibuka oleh Bapak Drs. Abdul Fadlil, M.T., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing dan Ketua Program Studi Magister Teknik Informatika dan dihadiri oleh 19 Siswa SMA Negeri 03 Singingi Hilir, Beserta 3 pematari.



Gambar 8. Pembukaan Pelatihan Oleh Bapak Drs. Abdul Fadlil, M.T., Ph.D.

Pemateri Pertama yaitu Agus prasetyo Marsaid yang memberikan penjelasan Tentang Desain Grafis :



Gambar 9. Pemateri Pertama oleh Agus Prasetyo Marsaid

Pemateri kedua dilakukan secara tatap muka disampaikan oleh Setiawan Ardi Wijaya yang akan menyampaikan materi desain grafis menggunakan adobe photoshop dan mengajari praktek membuat poster di lab SMA Negeri 03 Singingi Hilir.



Gambar 10. Pemateri kedua oleh Setiwan Ardi Wijaya

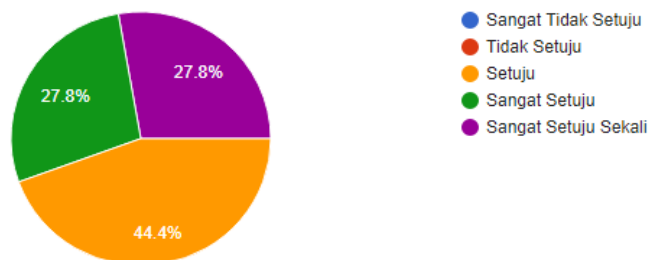
Pelaksanaan kegiatan berjalan dengan lancar dan peserta terlihat antusias dalam mengikuti materi, hal tersebut dibuktikan dengan keaktifan peserta dalam bertanya dan mempraktikkan pembuatan desain.

2. Gambaran Pengetahuan Peserta pasca Kegiatan PRODAMAT

Setelah melakukan pelatihan pada tanggal 18 september 2021 kita melakukan post test untuk mengukur seberapa sukses atau pahamnya siswa setelah dilakukan pelatihan dan didapatkan hasil:

Pelatihan ini saya mendapatkan tambahan Ilmu/ Wawasan tentang Desain Grafis

18 responses

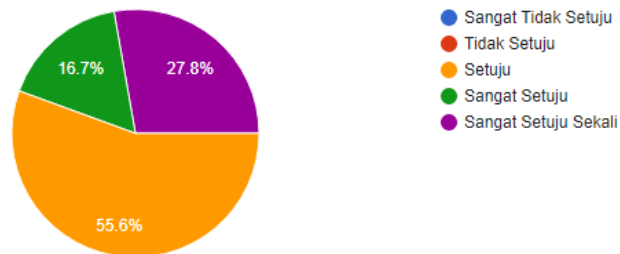


Gambar 11. Wawasan mengenai Desain Grafis

Setelah melaksanakan kegiatan pelatihan sebanyak 44,4% peserta setuju, 27,8% peserta sangat setuju, dan 27,8% peserta sangat setuju sekali bahwa kegiatan tersebut dapat menambahkan Ilmu/ Wawasan tentang Desain Grafis.

Pelatihan ini Membuat saya lebih Peka/ Memahami Paparan Desain Grafis

18 responses

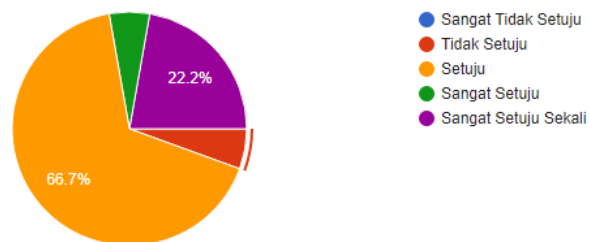


Gambar 12. Pemahaman mengenai Desain Grafis

Setelah melaksanakan kegiatan pelatihan sebanyak 56,6% peserta setuju, 16,7% peserta sangat setuju, dan 27,8% peserta sangat setuju sekali bahwa kegiatan tersebut membuat peserta peka/memahami paparan Desain Grafis.

Pelatihan ini Membuat Saya Lebih Semangat Menggunakan Adobe Photoshop sebagai Alat Desain

18 responses

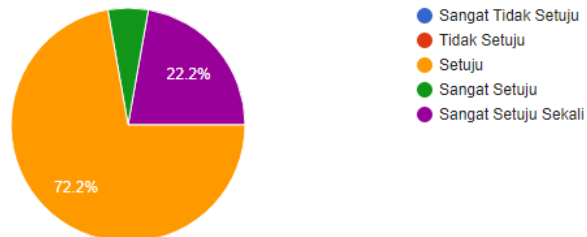


Gambar 13. Kesan menggunakan software photoshop

Setelah melaksanakan kegiatan pelatihan sebanyak 5% peserta tidak setuju, 66,7% peserta setuju, 6,1% peserta sangat setuju, dan 22,2% peserta sangat setuju sekali bahwa kegiatan tersebut membuat peserta lebih semangat menggunakan software photoshop sebagai alat desain.

Pelatihan ini Membuat Saya Merasa Desain Grafis Menggunakan Adobe Photoshop bisa lebih Dioptimalkan

18 responses

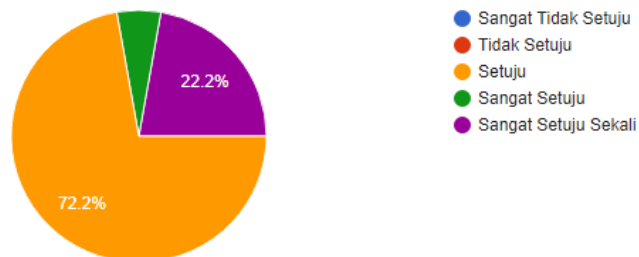


Gambar 14. Kesan menggunakan software photoshop

Setelah melaksanakan kegiatan pelatihan sebanyak 5% peserta tidak setuju, 66,7% peserta setuju, 6,1% peserta sangat setuju, dan 22,2% peserta sangat setuju sekali bahwa kegiatan tersebut membuat peserta lebih semangat menggunakan software photoshop sebagai alat desain.

Pelatihan ini membuat Kemampuan saya dalam Desain Grafis Meningkatkan

18 responses

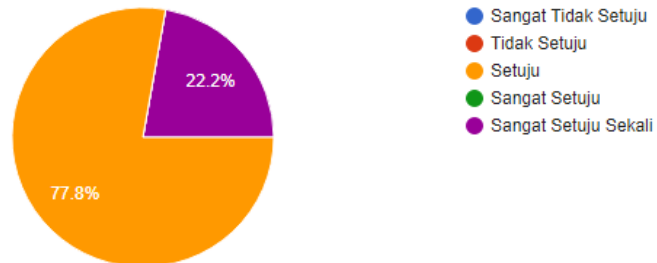


Gambar 15. Pengalaman menggunakan software photoshop

Setelah melaksanakan kegiatan pelatihan sebanyak 72,2% peserta setuju, 5,6% peserta sangat setuju, dan 22,2% peserta sangat setuju sekali bahwa kegiatan tersebut membuat kemampuan peserta pada Desain Grafis meningkat.

Pelatihan Seperti Ini Jika Diadakan Lagi Saya Ingin Ikut Kembali

18 responses



Gambar 16. Kesan Peserta terhadap pelatihan

Setelah melaksanakan kegiatan pelatihan sebanyak 77,8% peserta setuju, dan 22,2% peserta sangat setuju sekali bahwa peserta ingin mengikuti pelatihan jika diadakan lagi.

Dilihat dari semua tanggapan peserta, pelatihan ini sangat sukses karena yang menjawab tidak setuju hanya ada 5% yaitu pada point “Pelatihan ini membuat saya lebih semangat menggunakan adobe photoshop sebagai alat desain” selain itu peserta tidak ada yang menjawab tidak setuju.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan perbandingan hasil survei sebelum pelaksanaan dan setelah pelaksanaan kegiatan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan Program Bemberdayaan Umat (PRODAMAT) mampu meningkatkan kualitas kelimuan siswa/i SMA Negeri 03 Singingi Hilir diantaranya yaitu:

- 1) Mendapatkan bekal ketrampilan tentang penerapan Desain Grafis.
- 2) Mendapatkan pengetahuan tentang software photoshop dalam membuat desain.
- 3) Mendapatkan tips dan trik dalam membuat desain.
- 4) Siswa dan Siswi juga mampu membuat karya desain dan jasa yang harapannya setelah mereka lulus dapat berguna dalam dunia pendidikan maupun dunia usaha.

2. Saran

Perlu adanya pelatihan lanjutan agar peserta lebih mendalami desain, tidak hanya menggunakan software photoshop yang berbasis pixel tetapi juga berbasis vector menggunakan Adobel lustrator atau corel Draw.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Evin, C. B., & Rumpak, A. D. (2019). *Analisis Pengembangan Desain Grafis Dalam Aplikasi Photoshop Sebagai Peluang Bisnis Mahasiswa Institut Bisnis Dan Multimedia ASMI*. Jurnal SISTEM INFORMASI, 1(2), 33-40.
- [2] Novijayanto, E., Wulandari, W., Krismonika, Y., & Asnawati, A. (2020). *Pelatihan Komputer Grafis (Adobe Photoshop) Sebagai Upaya Peningkatan Softskill Siswa SMKS 21 Qhaway Sahab Kota Bengkulu*. Jurnal PADAMU NEGERI (Pengabdian pada Masyarakat Bidang Eksakta), 1(1).
- [3] Enterprise, Jubilee. (2013). *Kiat Praktis Membuka Usaha Bermodalkan Photoshop*. Elex Media Komputindo.
- [4] Saputro, A., Santika, R. R., & Putra, B. C. (2019). *Pelatihan Digital Imaging Dan Photoshop Untuk Guru Dan Staf Kiddie Planet Preschool Di Jakarta Utara*.
- [5] Ziveria, M., Samosir, R. S., & Rusli, M. (2020). *Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU*. ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 1-11.

LAMPIRAN 1. Surat Izin Lokasi Pelaksanaan yang ditandatangani pimpinan masyarakat/instansi sasaran.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU

DINAS PENDIDIKAN

SEKOLAH MENENGAH ATAS(SMA) NEGERI 3 SINGINGI HILIR

Alamat : Jl. Poros Desa Sungai Buluh Kode Pos : 29563
Email : sman3singingihilir3@yahoo.co.id Telp./Fax. : -
NPSN : 69761964 NSS : 301091408003



AKREDITASI B

Nomor : 132/SMAN.3/SH/421/IX/2021

Lamp : -

Hal : **Permohonan Pelatihan
Desain Grafis**

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Teknik Industri
Universitas Ahmad Dahlan
Jl. Ahmad Yani (Ringroad Selatan) Tamanan Banguntapan Bantul
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berkenaan dengan upaya peningkatan pengetahuan tentang Desain Grafis bagi siswa/guru agar dapat menunjang kegiatan yang berkaitan dengan Desain Grafis, dengan ini Kepala SMAN 3 Singingi Hilir Riau memohon kepada Fakultas Teknik Industri Universitas Ahmad Dahlan untuk menyelenggarakan pelatihan Desain Grafis di Sekolah kami.

Untuk konfirmasi permohonan ini bisa menghubungi kami melalui telepon atau whatsapp ke nomor +6282260383050 atas nama sdr Fitria Apriana.

Atas perhatian dan terakbulnya permohonan ini , kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Sungai Buluh, 15 September 2021
Kepala SMAN 3 Singingi Hilir

FITA HERADONA, S.E
NIP. 197607072006042018

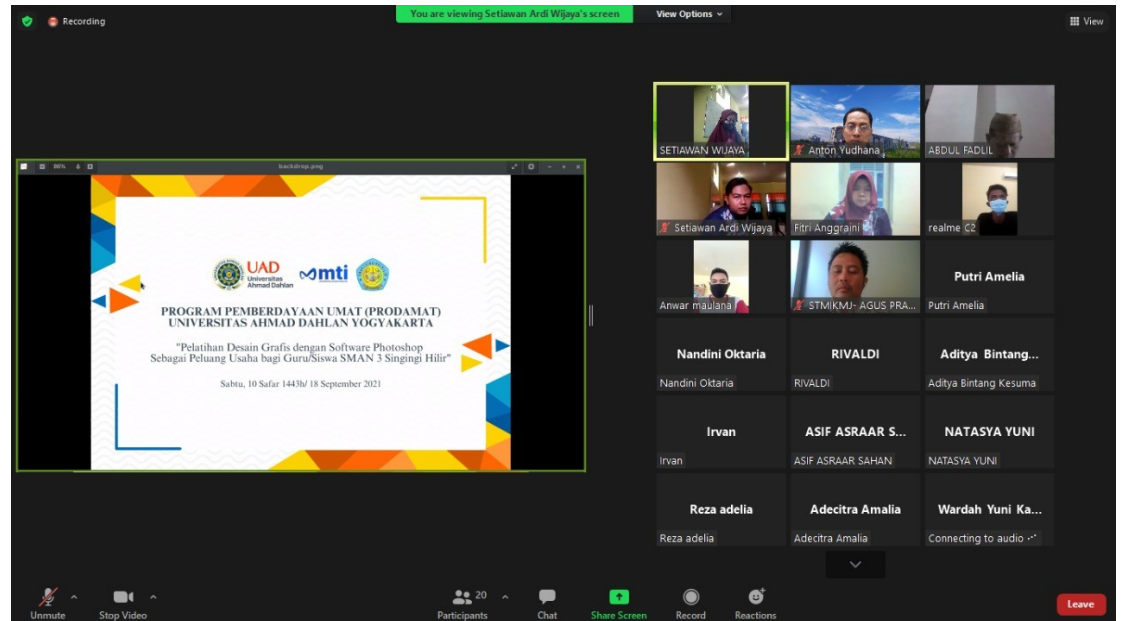
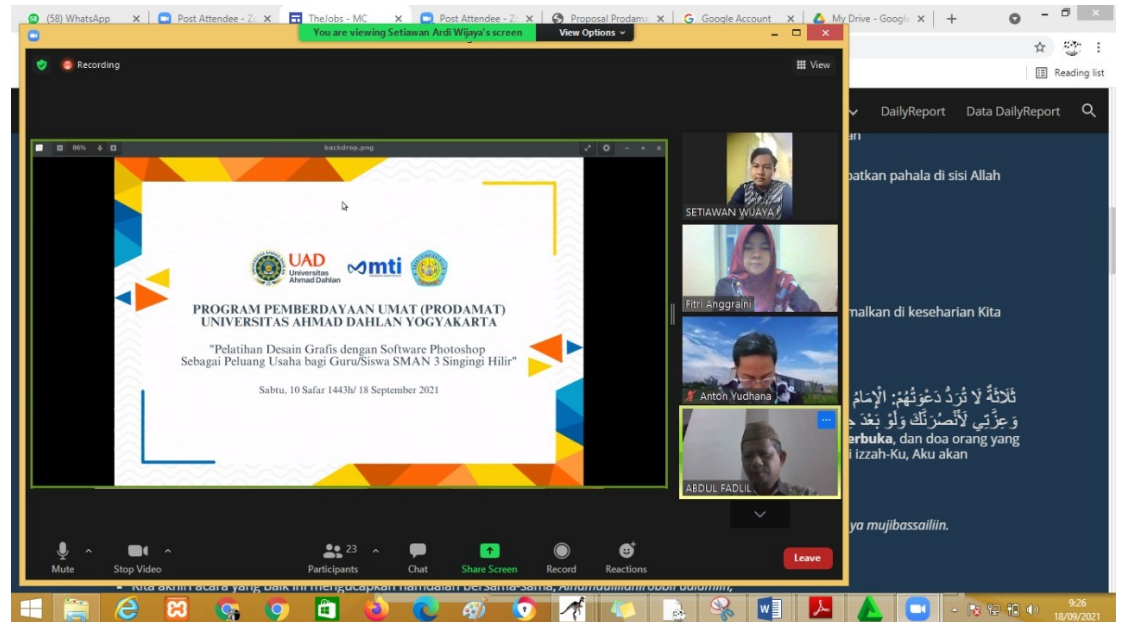


LAMPIRAN 2. Instrumen pelaksanaan

No.	Aspek Pengamatan	Kondisi		
		Ada	Tidak Ada	Deskripsi
A.	Kegiatan Pendahuluan			
1.	Menyiapkan peserta secara psikis dan fisik untuk mengikuti kegiatan	✓		
2.	Melakukan survey pra-kegiatan terhadap seluruh calon peserta	✓		
3.	Memberi motivasi kepada peserta secara kontekstual tentang manfaat kegiatan	✓		
4.	Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai rundown kegiatan	✓		
5.	Menginstruksikan peserta untuk mengisi daftar kehadiran	✓		
B.	Kegiatan Inti			
1.	Menyajikan materi sesuai tema secara sistematis	✓		
2.	Pemateri menyampaikan materi secara interaktif	✓		
3.	Melaksanakan kegiatan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai	✓		
4.	Memberikan materi secara urut	✓		
5.	Menguasai kelas dengan baik	✓		
6.	Melaksanakan kegiatan sesuai alokasi waktu yang direncanakan	✓		
7.	Menyajikan topik atau materi yang mendorong peserta mengikuti kegiatan dengan penuh perhatian	✓		
8.	Memancing/memotivasi peserta untuk bertanya	✓		
9.	Melibatkan peserta dalam membuat desain menggunakan adobe photoshop	✓		

10.	Merespons positif partisipasi peserta	✓		
11.	Menggunakan bahasa yang jelas dan lancar	✓		
12.	Menyampaikan pesan dan gaya yang sesuai	✓		
13.	Pemateri mengakhiri pembelajaran dengan Efektif	✓		
14.	Melakukan survei pasca-kegiatan terhadap peserta	✓		

LAMPIRAN 3. Foto – foto Kegiatan









LAMPIRAN 4. Presensi Peserta

PRESENSI PESERTA PRODAMAT T.A 2020/2021

Tema "Pelatihan Desain Grafis dengan Software Photoshop Sebagai Peluang Usaha bagi siswa/guru Studi Kasus SMAN 3 Singingi Hilir"

Sungai Buluh, 18 September 2021

NO	NAMA	JABATAN	SESI I	SESI II
1.	Aidil Fitra	XI IPA	Hand	Hand
2	Anwar Maulana	XI IPS ²	Hand	Hand
3.	Nandini Oktaria	XI IPA	Hand	Hand
4	Natasya Yuni Yadiina	XI IPA	Hand	Hand
5.	Nurul Mustajabah	XI IPS ¹	Hand	Hand
6.	Wardah Yuni Kartika	XI IPS ²	Hand	Hand
7	Ade Citra Amalia Br Harahap	X IPS ³	Hand	Hand
8.	Putri. Amelia	X IPA	Hand	Hand
9	Wahyu Putra K	X IPA	Hand	Hand
10	Irvan Prasetya	X IPA	Hand	Hand
11	MUHAMMAD HAFID	X IPS ²	Hand	Hand
12.	Reza adelia Putri	X IPS ³	Hand	Hand
13.	Aditya Bintang K.	X IPS ¹	Hand	Hand
14.	HSIE ASPAAR SAHAN	X IPS ³	Hand	Hand
15	RIVALDI	X IPS ²	Hand	Hand
16.	Roy Agul Sabauan	X IPA	Hand	Hand
17	Linda Nida Fai	XI IPS ²	Hand	Hand
18	Dia Triana	XI IPS ¹	Hand	Hand
19	Wisnu Dwimas Pebrosah	XI IPS ³	Hand	Hand
20.	HSIE O-S'CAR SAHAN	X IPS ³	Hand	Hand
21	Linda Nida Fai	X IPS ²	Hand	Hand
22	Hand	Hand	Hand	Hand

LAMPIRAN 5. Nota-nota

Sabtu / 9
18-2021

Tuan
Toko

NOTA NO.

BANYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
30	Nasi bungku		
Jumlah Rp.			450.000

Tanda Terima
Hormat kami,

TK

KOHAR MAJID

Tuan
Toko

NOTA NO. 17-09-2021

BANYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
1	Plawut	25.000	25.000
19	Selipikat Resekta	5.000	95.000
2 bot	Air Mineral	17.000	34.000
Jumlah Rp.			154.000

Tanda Terima
Hormat kami,