

# Pembuatan Desain Sertifikat Untuk Kegiatan Pelatihan Sumber Daya Manusia Yang Diselenggarakan Oleh Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kab. Bandung

## *Designing Certificate For Human Resource Training Activity Organized By Regency Department Of Culture And Tourism Bandung*

1<sup>st</sup> Mega Rike Edyanshah

Fakultas Ilmu Terapan

Telkom University

Bandung, Indonesia

rikemega@student.telkomuniversity.ac.id

2<sup>nd</sup> Duddy Soegiarto

Fakultas Ilmu Terapan

Telkom University

Bandung, Indonesia

duddysu@telkomuniversity.ac.id

3<sup>rd</sup> Tafta Zani

Fakultas Ilmu Terapan

Telkom University

Bandung, Indonesia

taftazani@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak**—Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bandung menyelenggarakan kegiatan Fasilitasi Pengembangan Sumber Daya Manusia Ekonomi Kreatif atau sering disebut dengan pelatihan bagi masyarakat pelaku ekonomi kreatif. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bandung membutuhkan desain berupa sertifikat sebagai bentuk apresiasi kepada narasumber dan peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan untuk para pelaku ekonomi kreatif. Hasil dari pembuatan desain tersebut yaitu sebuah sertifikat yang memuat seluruh informasi mengenai kegiatan pelatihan, desain sertifikat akan dibagikan kepada narasumber sebagai pengisi acara kegiatan pelatihan dan kepada para peserta yang telah ikut serta kegiatan pelatihan. Untuk itu metodologi yang digunakan adalah metodologi *modified prototyping* dengan tiga tahap yaitu, Pengumpulan Kebutuhan Desain, Desain, Review dan Revisi. Dalam proses pembuatan desain sertifikat, yaitu menggunakan *software Corel Draw*. Desain sertifikat sudah sesuai memenuhi kebutuhan pengguna fungsional dan non fungsional. Kebutuhan fungsional tersebut sudah diuji 100% kepada pembimbing lapangan, karena termasuk kebutuhan dinas. Kebutuhan non fungsional juga sudah diuji melalui kuesioner yang dibagikan kepada karyawan Disbudpar Kabupaten Bandung, dan masyarakat umum yang pernah mengikuti kegiatan pelatihan.

**Kata kunci**—*graphic design, Corel Draw, sertifikat, metode modified prototyping*

**Abstract**—*The Bandung Regency Culture and Tourism Office organizes the Facilitation of Creative Economy Human Resource Development activities or often referred to as training for the creative economy community. The Bandung Regency Culture and Tourism Office requires a design in the form of a certificate as a form of appreciation to resource persons and participants who take part in training activities for creative*

*economy actors. The result of the design is a certificate containing all information regarding training activities, the certificate will be distributed to resource persons as performers in training activities and to participants who have participated in training activities. For this reason, the methodology used is a modified prototyping methodology with three stages, namely, Design Requirements Collection, Design, Review and Revision. In the process of making a certificate design, using Corel Draw software. The certificate design is appropriate to meet the needs of functional and non-functional users. These functional requirements have been tested 100% to the field supervisor, because they include the needs of the office. Non-functional needs have also been tested through questionnaires distributed to employees of the Bandung Regency Disbudpar, and the general public who have participated in training activities.*

**Keywords**—*GRAPHIC DESIGN, Corel Draw, CERTIFICATE, MODIFIED PROTOTYPING METHOD*

### I. PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bandung berlokasi di Jl. Raya Soreang No. 104, Pamekaran, Kec. Soreang, Bandung, Jawa Barat 40912. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bandung merupakan salah satu lembaga pemerintahan yang bergerak dalam bidang pelestarian serta pemberdayaan pariwisata dan kebudayaan yang ada di Kabupaten Bandung. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bandung terbentuk berdasarkan pada adanya sinergitas antara urusan potensi dan sumber daya manusia yang ada di Kabupaten Bandung.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bandung ini menyelenggarakan kegiatan fasilitasi

pengembangan kompetensi sumber daya manusia ekonomi kreatif atau sering disebut dengan pelatihan untuk pelaku ekonomi kreatif. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih para pelaku ekonomi kreatif supaya lebih mampu berkembang dan lebih kreatif dibidangnya masing-masing. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bandung membutuhkan sebuah desain berupa sertifikat yang nantinya akan dibagikan kepada narasumber dan peserta yang mengikuti pelatihan.

Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat desain sertifikat untuk narasumber dan peserta kegiatan pelatihan ekonomi kreatif yang dilaksanakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bandung. Metodologi yang digunakan pada proyek akhir ini adalah *modified Prototyping*. Metode *modified prototyping* membuat pengerjaan proyek akhir ini menjadi lebih singkat dan desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan karena terdapat interaksi langsung dengan mitra. Metode *modified prototyping* ini terdiri dari tiga tahapan yaitu Pengumpulan Kebutuhan Desain, Desain, Review dan Revisi, setiap tahapan itu dilakukan secara bertahap.

Penelitian ini merupakan hasil magang selama 2 semester yang dimulai pada Juli 2021 sampai Juni 2022, terdapat beberapa tugas yang dikerjakan selama melaksanakan magang yaitu membuat desain flyer instagram berbagai tema, membuat desain untuk kegiatan pelatihan pelaku ekonomi kreatif, membuat desain untuk acara Pasanggiri Mojang Jajaka tahun 2021, serta membuat dan mengedit video untuk konten TikTok Disbudpar Kab. Bandung. Dari semua tugas yang telah dilakukan selama pelaksanaan magang 2 semester, pada penelitian ini lebih menjelaskan yang menjadi fokus pekerjaan yaitu membuat desain sertifikat untuk 2 kegiatan pelatihan pelaku ekonomi kreatif, karena desain sertifikat tersebut sangat dibutuhkan sebagai bentuk apresiasi kepada narasumber dan peserta pelatihan.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Solusi-solusi yang Telah Ada Sebelumnya

Desain grafis sudah menjadi kebutuhan dalam berbagai bidang kehidupan. Desain grafis dapat memudahkan dalam bertukar informasi, membuat suatu informasi nampak menjadi lebih menarik dan lebih nyaman secara visual.

Kegiatan penelitian yang dilakukan oleh Ridwan dan tim, melakukan implementasi aplikasi desain sertifikat untuk membantu Kepala Program Multimedia dan mempersingkat waktu dalam proses pembuatan sertifikat[1]. Pada penelitian oleh Ofah Musyarrafah dan tim proses pembuatan sertifikat menggunakan aplikasi agar lebih efektif dan efisien[2]. Kedua penelitian tersebut hanya menunjukkan kelebihan pada aplikasi pembuatan sertifikat. Pada penelitian yang disusun oleh Saifur Rohman dan rekan-rekan yaitu desain grafis diajarkan kepada siswa MA menggunakan *Corel Draw* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang desain[3]. Sedangkan, proyek akhir ini merupakan hasil dari kegiatan magang yang dilakukan selama 12 bulan, dengan menampilkan proses pembuatan desain sertifikat. Hasil dari penelitian ini ditujukan untuk kebutuhan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bandung sebagai

bentuk apresiasi kepada narasumber dan peserta yang mengikuti pelatihan.

### B. Tinjauan Pustaka Penunjang

#### 1. *Corel Draw*

*Corel Draw* adalah *software* yang sangat cocok digunakan untuk mendesain, seperti membuat desain spanduk, *banner*, poster, logo, sertifikat atau desain lainnya yang berjenis *vector*. *Vector* merupakan gambar yang tidak akan pecah saat diperbesar ukurannya[4].

#### 2. Sertifikat

Sertifikat adalah tanda bukti mengenai sesuatu atau surat keterangan tertulis atau tercetak sebagai tanda telah menyelesaikan atau mengikuti suatu kegiatan seminar atau pelatihan.

#### 3. Desain Grafis

Desain grafis adalah karya yang diolah dari elemen visual seperti *typography*, *photography*, ilustrasi untuk menyampaikan informasi agar menjadi lebih efektif. Visual yang tercipta diharapkan dapat menjadi sarana penyampaian informasi atau pesan secara jelas dan efektif, serta mampu membentuk persepsi manusia akan sebuah hal. Desain grafis mencakup seni visual, *typography*, *layout*, dan desain interaksi. Desain grafis ini sering digunakan untuk membuat seperti logo, merek, buku, surat, poster, desain web, desain komunikasi, hingga desain kemasan produk atau *packaging*[5].

#### 4. Metode *Prototyping*

*Prototyping* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang menggunakan pendekatan untuk membuat rancangan dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh calon pengguna. Metode ini digunakan agar developer berkomunikasi langsung dengan mitra, agar hasil proyek sesuai dengan yang diinginkan oleh mitra.

## III. PEMBAHASAN

Pada tahap ini akan menampilkan hasil implementasi dan pengujian dari pembuatan desain sertifikat.

### A. Implementasi

Pada tahap implementasi, akan menampilkan hasil dari pembuatan desain sertifikat untuk narasumber dan peserta menggunakan *software corel draw x7*. Langkah-langkah untuk melakukan implementasi yaitu pembuatan *frame*, pembuatan *border*, pembuatan ornamen desain dan penempatan *layout*.

#### 1. Desain sertifikat untuk narasumber

Pada desain sertifikat untuk narasumber diberi keterangan "Sebagai Narasumber". Dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Desain sertifikat narasumber

2. Desain sertifikat untuk peserta  
 Pada desain sertifikat untuk peserta diberi keterangan "Telah mengikuti". Dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Desain sertifikat peserta

**B. Pengujian**

Pada tahap pengujian ini desain sertifikat yang telah dibuat diujikan untuk dilihat kesesuaiannya dengan kebutuhan pengguna, baik itu kebutuhan fungsional maupun kebutuhan non fungsional.

**1. Pengujian Fungsional**

Pada pengujian fungsional sudah 100% diuji, desain sertifikat tersebut sudah di cetak dan sudah dibagikan kepada narasumber dan peserta kegiatan pelatihan pelaku ekonomi kreatif yang diselenggarakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bandung. Bisa dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengujian Fungsional

No	Komponen yang Diuji	Skenario dan Hasil Uji		
		Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Logo Disparbud	Sertifikat terdapat logo Disparbud	Sesuai yang diharapkan	Valid

2.	Logo Kutip BEDAS	Sertifikat terdapat logo kutip BEDAS	Sesuai yang diharapkan	Valid
3.	Logo Wonderful Indonesia	Sertifikat terdapat logo Wonderful Indonesia	Sesuai yang diharapkan	Valid
4.	Ukuran Sertifikat adalah A4	Sertifikat berukuran A4 atau 29,7x21,0 cm	Sesuai yang diharapkan	Valid
5.	Berunsur warna hijau dengan kode #1A7679	Desain sertifikat menggunakan warna utama hijau dengan kode #1A7679	Sesuai yang diharapkan	Valid
6.	Mengandung informasi sebagai berikut : Nama kegiatan Waktu dan tempat kegiatan Nama peserta dan nama narasumber	Desain sertifikat terdapat informasi seperti nama kegiatan, waktu dan tempat kegiatan, nama peserta dan nama narasumber	Sesuai yang diharapkan	Valid
7.	Layout berupa desain sertifikat	Layout desain sertifikat sudah simetris di posisi tengah	Sesuai yang diharapkan	Valid
8.	Ukuran font bagian informasi sertifikat	Ukuran font bagian informasi sudah sama rata	Sesuai yang diharapkan	Valid
9.	Tanda tangan kepala dinas Disparbud	Sertifikat terdapat tanda tangan kepala	Sesuai yang diharapkan	Valid

		dinas Disparbud		
--	--	--------------------	--	--

## 2. Pengujian Non Fungsional

Pengujian non fungsional ini dilakukan pengumpulan data menggunakan *survey* pada *google form* yang terdiri dari 14 pertanyaan yang diberikan kepada 30 responden. Daftar *quisioner* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. *Quisioner* Pertanyaan

No.	Pertanyaan
1.	Apakah informasi yang terdapat dalam sertifikat sudah jelas?
2.	Apakah warna ornamen desain sudah sesuai dan senada dengan warna utama?
3.	Tulisan mudah dibaca
4.	Apakah ukuran <i>font</i> terlalu kecil?
5.	Apakah ukuran <i>font</i> terlalu besar?
6.	Apakah ukuran <i>font</i> sudah sama rata?
7.	Desain sertifikat tersebut sederhana dan menarik
8.	Apakah ukuran logo sudah sama rata?
9.	Apakah <i>space</i> atau jarak sudah sama rata?
10.	Ornamen desain tidak terlalu ramai.
11.	Apakah <i>background</i> terlalu polos?
12.	Apakah menggunakan satu warna pada desain sertifikat ini terlihat bagus?
13.	Pada bagian mana mata anda tertuju pada saat pertama kali melihat desain ini?
14.	Berikan kritik dan saran

Hasil *quisioner* akan dilakukan perhitungan dari 14 pertanyaan dengan skala 1 sampai 5 (skala *likert*), sehingga penulis dapat menarik kesimpulan dari *quisioner* yang dilakukan. Dengan skala *likert* akan didapat persentase hasil dari masing-masing jawaban *quisioner*, adapun rumus skala *likert* adalah sebagai berikut:

$$P = S / \text{skorideal} \times 100$$

Keterangan:

P = nilai persentase yang dicari.

S = jumlah frekuensi jawaban dikali dengan skala jawaban.

Skorideal = skala tertinggi jawaban dikalikan dengan jumlah *sample*. [6]

Hasil dari pengujian non fungsional didapatkan rata-rata persentase dari tiap pertanyaan sebesar 86,8% yang berarti termasuk dalam klasifikasi diatas rata-rata.

## IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian pada pembuatan desain sertifikat, dapat diambil kesimpulan yaitu desain sertifikat sudah sesuai memenuhi kebutuhan pengguna fungsional dan non fungsional. Kebutuhan fungsional tersebut sudah diuji 100% kepada pembimbing lapangan, karena termasuk kebutuhan dinas. Kebutuhan non fungsional juga sudah diuji melalui kuesioner yang dibagikan kepada karyawan Disbudpar Kabupaten Bandung, dan masyarakat umum yang pernah mengikuti kegiatan pelatihan. Saran dari penelitian ini yaitu pada *background* desain sertifikat agar tidak terlalu polos maka memakai *watermark* yang diambil dari logo dan diberi *opacity* yang lebih kecil, diharapkan warna pada ornamen desain sertifikat ini lebih dari satu warna, sehingga desain sertifikat dapat lebih variatif lagi.

## REFERENSI

- [1] R. Ridwan and W. Wiguna, "Aplikasi Desain Sertifikat Penghargaan Berbasis Mobile di SMK Al Mukhlisiyah," *eProsiding Sistem Informasi (POTENSI)*, vol. 1, no. 1, 2020.
- [2] O. Musyarrofah, S. Sumiyati, and D. Novita, "DESAIN APLIKASI PEMBUATAN SERTIFIKAT PRAKERIN PADA DIVISI HUMAN CAPITAL PT. KRAKATAU IT CILEGON BERBASIS WEBSITE," *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika (Simika)*, vol. 3, no. 2, 2020, doi: 10.47080/simika.v3i2.980.
- [3] S. R. Cholil, N. Hidayati, and Khoirudin, "Peningkatan Kemampuan Membuat Desain Grafis Dengan Corel Draw Pada Siswa MA Al-Wathoniyyah Semarang," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Tematik*, vol. 2, no. 1, 2020.
- [4] R. Yanto, H. di Kesuma, A. Alfirani, D. Apriadi, and E. Etriyanti, "PELATIHAN APLIKASI CORELDRAW DALAM PENINGKATAN HARSKILL SISWA MENGHADAPI DUNIA KERJA," *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 1, 2022, doi: 10.46576/rjpkm.v3i1.1571.
- [5] IDS, "PENGERTIAN DAN ARTI DESAIN GRAFIS," *International Design School*, 2014.
- [6] V. H. Pranatawijaya, Widiatry, R. Priskila, and P. P. B. A. Anugrah, "Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman," *Jurnal Sains dan Informatika*, vol. 5, 2019.