**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN SMK WONGSOREJO GOMBONG**

**DI PT/Bengkel/CV Percetakan Master Digital Printing Karanganyar**

Jingklak, Karanganyar, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah

**PROSEDUR DESIGNT MENGGUNAKAN CorelDRAW Graphics Suite X7**

Diajukan Sebagai syarat untuk mengikuti Ujian Sekolah dan Ujian Kompetensi Keahlian di SMK Wongsorejo Gombong



Disusun oleh :

Nama : BAYU SETIONO

NIS : 15385

Kelas/Komp. Keahlian : XI MULTIMEDIA

# SMK WONGSOREJO GOMBONG

**KELOMPOK TEKNOLOGI REKAYASA DAN INFORMATIKA**

**Terakreditasi B**

Jl. YosSudarsoTimurNo.16 Telp (0287) 471626 Gombong-Kebumen ***Website :*** *www.smkwongso.com* ***E-mail:****smkwongso75@gmail.com*

# 2022

**LEMBAR PENGESAHAN SEKOLAH**

**LAPORAN PRAKTIK LAPANGAN**

**JUDUL :**

**PROSEDUR DESIGNT MENGGUNAKAN CorelDRAW Graphics Suite X7**

**Tempat :**

**Percetakan Master Digital Printing**

# Jingklak, Karanganyar, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah

Pada Tanggal 3 Maret Tahun 2022.

Wakasek 4 Pembimbing

Sardi, S.Pd Allin Yudho Swasono, S.Kom

Mengetahui

Kepala Sekolah

### Ari Kusworo, S.Kom,.M.Cs

NUPTK.9748760662200022

**LEMBAR PENGESAHAN DARI INDUSTRI**

Laporan Praktek Kerja Lapangan ini telah diperiksa dan disetujui oleh Pembimbing PKL dan Pimpinan dari

Disahkan pada Tanggal :........................................

Mengetahui

Pimpinan Industri Pembimbing PKL di Industri

PAIRI RIYAN SUMARNO

**LEMBAR PENGESAHAN DARI TEAM PENGUJI**

Laporan Praktek Kerja Lapangan ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan di depan Team Penguji :

Pada Tanggal :....................................................

Penguji Pembimbing

Nurhedi Dwiarjanto, S.Kom Allin Yudho Swasono, S.Kom

Mengetahui

Kepala Kompetensi Keahlian MULTIMEDIA

Nurhedi Dwiarjanto, S.Kom

**MOTTO :**

*“Jadikan setiap tempat sebagai sekolah, jadikan setiap orang sebagai guru”*

### *(Ki Hajar Dewantara)*

**Saya persembahkan kepada :**

* *Orang tua saya tercinta*

* *Dosen pembimbing yang saya hormati*

* *Teman-teman yang saya banggakan*

# KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan nikmat Iman, Islam dan kesehatan sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dengan baik, walaupun masih banyak kekurangan karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT, dan penyusunan masih dalam tahap belajar.

Penyusun juga menyadari bahwa selesainya laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, baik dari segi moril maupun materil. Maka dalam kesempatan ini perkenankanlah penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak H. Wiryo Santoso, M. M.Pd. selaku kepala SMKN 1 Lemahabang.
2. Bapak Diding Sobarudin, A.Md. selaku direktur PT. Radio Wahana Bewara Suara.
3. Bapak Hedy Sya’bani Yusuf, S.E. selaku ketua kompetensi keahlian Multimedia SMKN 1 Lemahabang.
4. Bapak Drs. Enjang Hermawan, M.Pd. selaku ketua Praktik Kerja Lapangan (PKL) SMKN 1 Lemahabang.
5. Bapak Moh. Habibi, S.Kom. selaku pembimbing Praktik Kerja Lapangan.
6. Bapak Jaja, S.Pd. selaku wali kelas XI Multimedia 1.
7. Bapak Yayan Surahman, A.Md. selaku instruktur di PT. Radio Wahana Bewara Suara.
8. Semua rekan-rekan di PT. Radio Wahana Bewara Suara.
9. Kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan.
10. Rekan-rekan seperjuangan yang telah memberikan motivasi baik secara moral maupun spiritual.

Penyusun memohon maaf apabila terdapat banyak kekurangan dan kesalahan dalam pembuatan laporan ini.

Semoga pembuatan laporan ini dapat bermanfaat khususnya bagi penyusun dan umumnya bagi yang membutuhkan, Aamiin.

**DAFTAR ISI**

**HALAMAN JUDUL ....................................................................................... i**

**HALAMAN PENGESAHAN SEKOLAH ............................................. ii**

**HALAMAN PENGESAHAN INDUSTRI ....................................................... iii**

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SEKOLAH ............................................ iv**

**HALAMAN PERSEMBAHAN ..................................................................................... v**

**HALAMAN MOTO .................................................................................................... vi**

**KATA PENGANTAR ....................................................................................... viii**

**DAFTAR ISI ............................................................................................ ix**

**DAFTAR LAMPIRAN.................................................................................... x**

**BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .............................................................................. 1

1.2 Tujuan PKL ................................................................................... 2

1.3 Ruang Lingkup ............................................................................. 3

1.3.1 Tempat PKL ………………................................................. 3

1.3.2 Waktu PKL .......................................................................... 3

1.4 Kendala yang Dihadapi ………………......................................... 4

1.5 Cara Mengatasi Kendala ………………....................................... 5

**BAB II PROFIL PERUSAHAAN**

2.1 Data Umum Perusahaan .......................................................... 5

2.2 Sejarah Singkat Perusahaan ..................................................... 6

2.3 Visi Misi Perusahaan ................................................................ 7

2.3.1 Visi Perusahaan .............................................................. 7

2.3.2 Misi Perusahaan .............................................................. 7

vi

**BAB III MATERI PKL**

3.1 Landasan Teori .................................................................. 11

3.1.1 Pengertian Proedur ..................................................... 11

3.1.2 Pengertian Desain ....................................................... 11

3.1.3 Macam-Macam Desain ................................................ 11

3.1.4 Pengertian Proedur ...................................................... 11

3.1.5 Pengertian Proedur ...................................................... 11

3.1.6 Pengertian Proedur ...................................................... 11

3.2 Pembahasan .......................................................... 12

**BAB IV PENUTUP**

4.1 Simpulan ................................................................................. 24

4.2 Saran ....................................................................................... 25

**DAFTAR PUSTAKA ...................................................................................... xi**

**HALAMAN LAMPIRAN ............................................................................... xii**

**DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lampiran 1. *Form* Permohonan PKL (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Pernyataan Ujian (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Pengajuan Judul PKL (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Balasan Riset (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Penilaian Kerja Mahasiswa (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Penilaian Pembimbing PKL (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. *Form* Absensi (*Fotocopy*)
8. Lampiran 8. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
9. Lampiran 9. *Form* Revisi (Asli)

vii

**BAB I**

# PENDAHULUAN

**1.1. Latar Belakang**

Tujuan dari penyusunan laporan ini adalah guna mendukung pelaksanaan

Praktik Kerja Lapangan (PKL) dalam rangka *“Link and Match”,* yaitu ketika Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bekerja sama dengan dunia usaha. Hal itu dilakukan untuk meningkatkan kualitas lulusan SMK sebagai sumber daya manusia Indonesia yang handal dan proffesional. Para siswa, guru pembimbing PKL maupun dunia usaha sebagai tempat pelaksanaan PKL dipandang perlu mempunyai satu pedoman yang sama, yang berupa Laporan Kegiatan Siswa Praktik Kerja Lapangan. Laporan ini masih bersifat langkah-langkah umum dan penerapannya masih memerlukan penyesuaian baik dari dunia usaha maupun sekolah, mengingat beragamnya situasi sekolah dan dunia usaha di daerah masing-masing.

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) didasarkan pada ketentuanketentuan yang tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang

Pendidikan Nasional, PP Nomor 29 Tahun 1990 Tentang Pendidikan Nasional, PP

Nomor 39 Tahun 1992 Tentang Peran Serta Masyarakat dalam Pendidikan Nasional dan Keputusan Mendikbud No. 080/U/1993 Tentang Kurikulum SMK sebagai berikut:

Penyelenggaraan pendidikan dilaksanakan melalui dua jalur yaitu Pendidikan Sekolah dan Jalur Pendidikan di Luar Sekolah.

1

**1.2. Tujuan dan Manfaat**

1. Tujuan dari kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut:
   1. Diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang berharga, dan memperoleh masukan serta umpan balik guna memperbaiki dan mengembangkan kesesuaian pendidikan dan kenyataan yang ada di lapangan.
   2. Meningkatkan pengetahuan siswa pada aspek-aspek usaha yang professional dalam lapangan kerja antara lain: Struktur organisasi, jenjang karir, dan teknik.
   3. Sinkronisasi antara pendidikan di sekolah dan di luar sekolah.
2. Manfaat dari Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut:
   1. Dapat mengenali suatu pekerjaan industri di lapangan sehingga setelah selesai dari SMK Negeri 1 Lemahabang dan terjun ke lapangan kerja industri dapat memandang suatu pekerjaan yang tidak asing lagi baginya.
   2. Dapat menambah keterampilan dan wawasan dalam dunia usaha yang professional dan handal.
   3. Untuk mengasah keterampilan yang telah diberikan di sekolah dan dipraktikkannya langsung di dunia industri.

**1.3. Ruang Lingkup**

1.3.1 Tempat PKL

Percetakan Percetakan Master Digital Printing merupakan perusahaan yang bergerak di bidang Media Cetak *Offset & Digital, Advertising* dan Konveksi.

Percetakan ini bertempat di Jalan Residen H Abdul Rozak No. 09 (Belakang SMA KOREKSI) Palembang, Sumatera Selatan. Alasan penulis memilih Percetakan Master Digital Printing merupakan karena perusahaan ini sesuai dengan bidang studi yang penulis pelajari selama di perkuliahan khususnya Desain Grafis.

1.3.2 Waktu PKL

Waktu praktik kerja lapangan dilaksanakan selama satu bulan, mulai dari hari Selasa tanggal 01 September 2020 sampai dengan hari Rabu tanggal 30 September 2020. Waktu pelaksanaan kerja dimulai hari Senin sampai dengan hari Sabtu (hari Minggu libur), dengan jam kerja mulai dari pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 18.00 WIB (Tentatif berdasarkan kegiatan).

**1.4 Kendala yang Dihadapi**

Pada saat kegiatan Praktik Kerja Lapangan yang dijalankan terdapat beberapa kendala yang dihadapi sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahamaan penulis tentang cara melayani konsumen yang baik dan benar.
2. Kurangnya pengetahuan penulis tentang cara penggunaan mesin dan alat cetak karena belum pernah belajar tata cara penggunaannya.
3. Sering terjadinya *miss-communication* antara divisi desain dengan divisi admin terhadap keinginan desain konsumen dan SPK (Surat Perintah Kerja).
4. Kurangnya kemampuan penulis menguasai aplikasi yang biasa digunakan untuk mendesain yaitu coreldraw.

**1.5 Cara Mengatasi Kendala**

1. Penulis melihat bagaimana karyawan lain pada divisi desain saat melayani konsumen dalam diskusi untuk menentukan desain yang diinginkan sehingga dapat melayani dengan baik dan benar.
2. Penulis diajarkan secara langsung oleh rekan tim divisi desain Bapak Putra

Morgana dan Bapak Rian dalam mengoperasikan mesin dan alat cetak.

1. Saling memberikan masukan atau pendapat disaat *briefing* kerja pada hari Sabtu untuk membahas tentang *miss-communication* yang terjadi sehingga kedepannya dapat bekerja sama lebih baik lagi.
2. Menggantikan aplikasi yang biasa digunakan yaitu CorelDraw dengan aplikasi yang memiliki fungsi kerja yang sama yaitu Adobe Illustrator dan juga mempelajari aplikasi CorelDraw sesuai kemampuan.

**BAB II**

# KEADAAN UMUM TEMPAT PKL

**2.1 Sejarah Perusahaan**

Berdasarkan data yang penulis peroleh menjelaskan bahwa Rehobot Emas Makmur merupakan perusahaan yang bergerak di bidang percetakan dan didirikan oleh Bapak Jono Theng sekitar pada tahun 2017. Sebelum berdirinya perusahaan tersebut Bapak Jono Theng juga pernah bergerak dalam bidang industri bangunan dan penyewaan internet.

Percetakan Rehobot Emas Makmur adalah sebuah tempat industri untuk memproduksi berbagai macam jenis desain menjadi seperti spanduk, brosur, kartu nama, pamflet, stiker, nota, dan sebagainya. Melayani dengan berbagai teknik cetak seperti teknik *offset printing* yang paling umum digunakan untuk mencetak dalam skala besar dan teknik *digital printing* yang merupakan hasil inovasi perkembangan teknologi digunakan untuk mencetak dalam skala kecil.

Pada perjalanan bisnisnya usaha percetakan ini dimulai dengan perlengkapan mesin dan alat-alat terbatas sehingga penerimaan pesanan yang melebihi batas industri akan diberikan kepada perusahaan yang lebih besar dan mampu memenuhi kebutuhan pesanan.

Perusahaan terus berkembang baik dengan bertambahnya pesanan setiap hari karena media cetak semakin banyak digunakan sebagai bentuk promosi, dan oleh sebab itu Bapak Jono Theng sebagai pimpinan perusahaan menambah mesin serta alat cetak semakin lengkap dan juga mencari karyawan untuk bekerja dalam perusahaan. Karena perkembangan yang pesat perusahaan juga mampu bekerja sama dengan perusahaan yang cukup besar seperti Kanggoro, Procella, Fortuner,

Ocean dll.

**2.3 Visi Misi Perusahaan**

2.3.1 Visi Perusahaan

Menjadi perusahaan media cetak yang berkualitas dan terpercaya untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dengan menawarkan biaya terjangkau bagi seluruh kalangan yang dapat bersaing dengan perusahaan lain.

2.3.2 Misi Perusahaan

Berikut merupakan misi perusahaan pada Percetakan Rehobot Emas Makmur adalah sebagai berikut:

1. Memberikan produk yang baik, murah dan berkualitas yang terjangkau bagi semua kalangan masyarakat.
2. Menghasilkan produk bermutu tinggi untuk memuaskan dan memberi kenyamanan bagi konsumen.
3. Memiliki komitmen untuk bertanggung jawab, berpikir kreatif dan inovasi dalam pekerjaan.
4. Menghargai dan menjaga kode etik dalam prosedur kerja ketika melayani konsumen.
5. Menjadi tempat kerja yang nyaman dan sejahtera bagi semua pemegang kepentingan.

**3.1 Landasan Teori**

3.1.1 Pengertian Proedur

Prosedur adalah serangkaian aksi yang spesifik, tindakan atau operasi yang harus dijalankan atau dieksekusi dengan cara yang baku (sama) agar selalu memperoleh hasil yang sama dari keadaan yang sama, semisal prosedur kesehatan dan keselamatan kerja.

Lebih tepatnya, kata ini bisa mengindikasikan rangkaian aktivitas, tugastugas, langkah-langkah, keputusan-keputusan, perhitungan-perhitungan dan proses-proses, yang dijalankan melalui serangkaian pekerjaan yang menghasilkan suatu tujuan yang diinginkan, suatu produk atau sebuah akibat. Sebuah prosedur biasanya mengakibatkan sebuah perubahan.

3.1.2 Pengertian Desain

pengertian desain adalah suatu perencanaan atau perancangan yang dilakukan sebelum pembuatan suatu objek, sistem, komponen, atau struktur.  
  
Ada juga pendapat lain yang mengatakan desain sebagai proses perencanaan atau perancangan suatu objek yang bertujuan agar objek itu memiliki fungsi, nilai keindahan, dan berguna bagi manusia.  
  
Ternyata, desain juga dapat berarti gambar atau benda yang dihasilkan, tidak hanya selalu berarti prosesnya. Selain itu, sesuatu yang dihasilkan oleh desain juga dapat berupa pola, corak, atau gambar, bukan hanya benda.

3.1.3 Macam-Macam Desain

**1. Desain Gambar**  
Macam desain yang pertama adalah desain gambar yang juga dikenal sebagai desain visual yang merupakan suatu teknik yang dilakukan oleh seorang desainer dalam membuat dan menyusun gambar sedemikian rupa untuk menyampaikan suatu ucapan atau pesan tertentu melalui gambar.

**2. Desain Tulisan**  
Macam desain berikutnya adalah desain tulisan. Jenis desain ini berbeda dengan desain gambar, desain tulisan umumnya dibuat untuk menyampaikan suatu pesan atau makna kepada seseorang atau khalayak ramai baik digital maupun visual.

Desain tulisan pada umumnya mengandung banyak kata-kata yang disampaikan oleh seorang desainer. Desain tulisan dibagi menjadi beberapa bentuk seperti bentuk visual, typografi, atau tulisan tangan.

**3. Desain Simbol dan Logo**  
Macam desain selanjutnya adalah desain simbol dan logo. Berbeda dengan dua jenis desain sebelumnya, desain ini cenderung bersifat khusus dan biasanya dimiliki oleh perusahaan-perusahaan ternama seperti Nike, Google, Youtube dan beberapa perusahaan besar lainnya.