

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

BULAN JULI 2025



Disusun Oleh:

Nama : YOBEL CHRISTIAN

Kelas : 12 TKJ

DUDIKA : Optimize Printz

TEKNIK KOMPUTER JARINGAN
KELAS XII
SMKN 1 KONGBENG

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
KATA PENGANTAR	ii
BAB 1 : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan	1
BAB 2 : PEMBAHASAN	2
2.1 Penggunaan CorelDraw	Error! Bookmark not defined.
2.2 Cara Memakai Corel Draw	3
BAB 3 : PENUTUP.....	4
3.1 Kesimpulan.....	4
3.2 Saran	4
DAFTAR GAMBAR.....	5

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai salah satu bentuk pertanggungjawaban kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang telah dilaksanakan di Optimize Printz bagian dari program pembelajaran di SMK Negeri 1 Kongbeng.

Melalui kegiatan PKL ini, saya memperoleh banyak pengalaman, pengetahuan, serta keterampilan baru yang tidak hanya menambah wawasan di bidang Teknik Komputer dan Jaringan, tetapi juga melatih sikap tanggung jawab, kedisiplinan, dan profesionalisme dalam dunia kerja.

Saya menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saya sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi bahan pembelajaran bagi pihak yang memerlukannya.

Kongbeng, 12 November 2025

Yobel Christian

BAB 1:

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

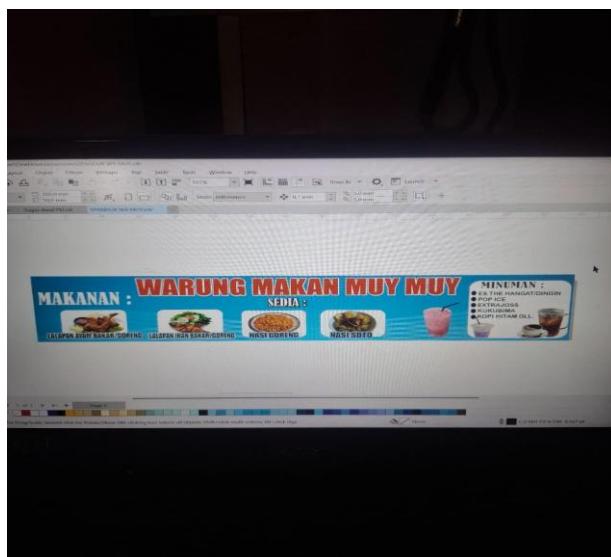
Praktik Kerja Lapangan (PKL) merupakan kegiatan pembelajaran di dunia kerja yang bertujuan untuk menambah wawasan dan keterampilan siswa. Pada bulan July 2025, saya memilih materi “Penggunaan CorelDraw” karena kegiatan ini sering saya lakukan pada bulan tersebut.

1.2 Tujuan

Kegiatan ini bertujuan untuk mempelajari dan memahami cara mendesain menggunakan CorelDraw. Melalui kegiatan ini, saya belajar bagaimana cara mendesain dengan sederhana menggunakan CorelDraw. Selain itu, kegiatan ini juga melatih kreatifitas, tanggung jawab, dan kemampuan dalam menggunakan CorelDraw.

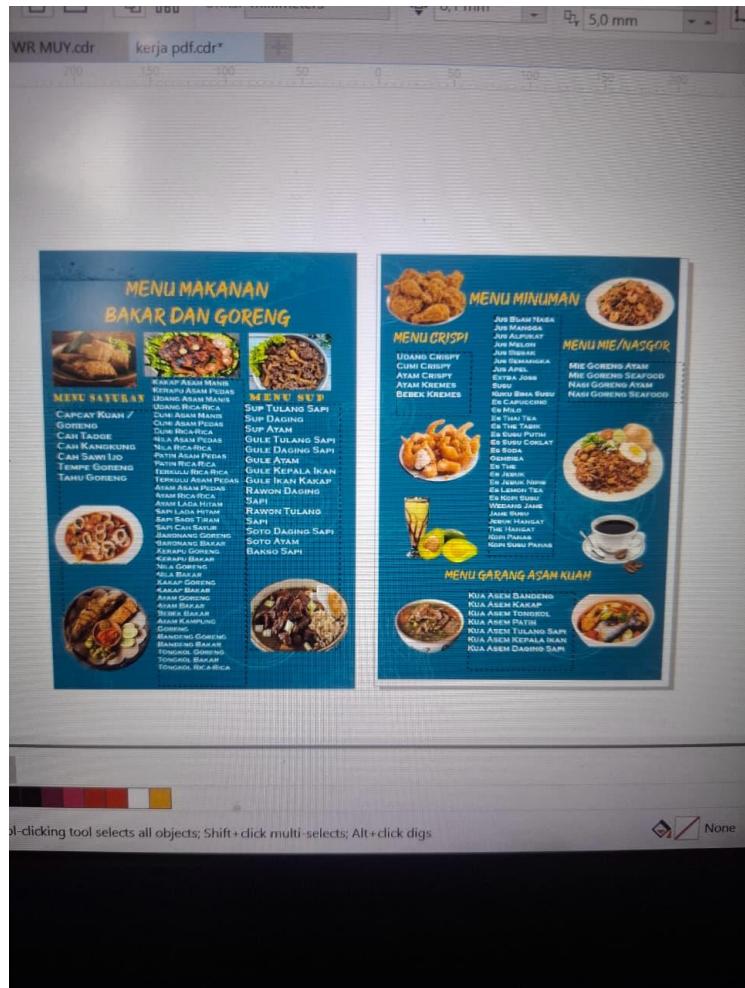
BAB 2: PEMBAHASAN

2.1 Penggunaan CorelDraw



Gambar 2.1 Contoh Hasil Kerja

CorelDRAW adalah ia merupakan aplikasi desain vektor yang digunakan untuk membuat berbagai materi cetak dan logo. Prinsip utamanya adalah semua objek yang dibuat, seperti lingkaran dan teks, tidak akan kehilangan kualitas (tidak pecah) meskipun ukurannya diubah-ubah. Dalam pengerjaan dasar, saya baru menggunakan alat untuk membuat bentuk dasar dan memberikan warna isi serta garis tepi pada objek tersebut.



Gambar 2.2 Proses Desain CorelDraw

CorelDRAW adalah aplikasi desain grafis berbasis Vektor yang saya gunakan untuk membuat ilustrasi dan layout, seperti logo atau poster. Yang paling saya pahami adalah prinsip Vektornya. Artinya, semua gambar yang dibuat tidak akan pecah saat diperbesar, berbeda dengan foto biasa. Saat menggunakannya, saya fokus pada pemanfaatan Pick Tool untuk memindahkan dan mengatur objek, serta Rectangle dan Ellipse Tool untuk membuat bentuk-bentuk dasar.

BAB 3: PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Kesimpulannya, PKL ini memberi saya gambaran nyata tentang keterkaitan antara desain dan produksi cetak. Saya dapat mengaplikasikan kemampuan CorelDRAW untuk menghasilkan desain yang teknisnya benar dan efisien untuk dicetak. Saya memahami CorelDRAW sebagai perangkat lunak desain grafis yang sangat penting dalam industri percetakan. Kemampuan dasar yang saya kuasai meliputi pembuatan dan pengeditan objek vektor, penataan teks, pengaturan warna , dan persiapan file menjadi siap cetak.

3.2 Saran

Untuk kegiatan selanjutnya, diharapkan proses desain bisa menggunakan aplikasi lain seperti canva, photoshop agar lebih fleksibel dan lebih efisien dalam membuat desain pelanggan.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Hasil Kerja.....	2
Gambar 2.2 Proses Desain CorelDraw	3