

LAPORAN
PRAKTEK KERJA INDUSTRI
DI LKP TIFA KARYA



DI SUSUN OLEH:
DEWI SAPITRI
XI-TKJ
TEKNIK KOMPUTER JARINGAN

SMK INSAN MANDIRI
T.A 2022/2023
JL. BESITANG NO.19 SIMPANG TIGA SUSU
KAB.LANGKAT

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan ini disesuaikan dan disahkan untuk dapat memenuhi salah satu syarat mengikuti Evaluasi Belajar Tahap Akhir (EBTA)

Tempat : LKP TIFA KARYA

Hari : SELASA

Tanggal : 21 MARET 2023

Mengetahui

Kepala sekolah

SMK Insan Mandiri

NOVRI LAZUARDI.ST

Katua Jurusan

Guru Pembimbing

Muhammad Arif Irwansyah S.Kom

Sri Muliani Amd.Kom

Pimpinan LKP TIFA KARYA

Guru Pembina Prakerin

Supriadi, SH

Raudhati Amalia, S,Pd

KATA PENGHANTAR

Puji syukur kami ucapkan kehadiran Allah SWT. Tuhan yang maha Esa yangtelah memberi tahmat dan hidayah kepada kami sehingga dapat menyrlesaikan LAPORAN Praktek kerja industri(PRAKERIN) dengan baik dan lancar.

Dengan diadakannya pendidikan praktek kerja industri (PRAKERIN), para siswa dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang tidak dapat di sekolah dalam hal ini kami bermaksud membuat laporan kerja industri (PERAKERIN), di LKP TIFA KARYA jl. Thamrin Gg. H Yakub no 245 P. Berandan Kab. Langkat Sumatra Utara.

Pada kesempatan ini kami tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan kepada kami untuk menyelesaikan pembuatan laporan ini. Kami harap keritik dan saran untuk menyempurnakan laporan ini. Akhir kata pada semua yang telah membantu kami, kami ucapkan banyak terimakasih dan semoga tuhan senantiasa melimpahkan rahmat dan karunianya kepada kita semua amiin.

Rasa syukur dan terimakasih serata penghargaan yang tidak terhingga kepada:

1. Bapak Novri Lazuardi,ST (Kepala sekolah)
2. Bapak M. Arif Irwansyah S.Kom (Ketua jurusan)
3. Ibu Sri Muliani Amd kom (Guru pembimbing)
4. Bapak Supriadi, SH, Ibu Raudhati Amalia, S.Pd (Guru pembina)

DAFTAR ISI

Halaman judul	
Halaman pengesahan	i
Kata pengantar	ii
Daftar isi	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Tujuan Dan Manfaat.....	1
C. Tempat dan Pelaksanaan prakerin2	1
BAB II PROFIL PRUSAHAAN.....	2
A. Sejarah tifa comsel	2
B. Visi Dan Misi.....	2
C. Ruang Lingkup	2
BAB III RUANG LINGKUP PEKERJAAN	3
A. Jurnal Harian	3
BAB IV RUANG PEMBAHASAN	14
A. Desain Grafis	14
B. Tujuan desain grafis.....	14
C. aplikasi untuk membuat desauns grafis	14
D. langkah – langkah membuat desain grafis.....	15
BAB V PENUTUP	16
A. kesimpulan.....	16
B. saran.....	16
DAFTAR PUSTAKA	17
LAMPIRAN	18

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Praktek kerja industri adalah kegiatan pendidikan pelatihan dan pembelajaranyang dilaksanakan didunia usaha/ dunia industri dalam upaya untuk meningkatkan mutu siswa sekolah menengah kejuruan(SMK) dengan kopetensi (kemampuan) siswa sesuai bidang dan juga menambah bekal untuk masa mendatang guna memasuki dunia kerja yang semakin banyak dan ketat dalam persaingan.

B. Tujuan dan mamfaat tujuan

- memberikan bekal yang nyata bagi siwa menengah kejuruan pada bidang program teknik pada komputer dan jaringan untuk lebih mengembangkan ilmu pengetahuan.
- mengkatkan dalam penyeapan suatu hal yang baru dalam dunia kerja/ usaha.
- melatih mental dan keterampilan serta kemampuan yang dimiliki untuk berusaha atau bekerja sehingga dapat menjadikan siswa sebagai calon tenaga kerja yang handal didunia kerja/ usaha.
- melatih disiplin dan tanggung jawab pada pekerjaan yang dilakukan.
- dapat membandingkan apa yang dipelajari disekolah dan didunia usaha.

C. Waktu dan tempat pelaksanaan PKL

- Waktu pelaksanaan PKL : 3 Bulan 90 Hari
- Tempat pelaksanaan PKL : LKP TIFA KARYA

BAB II

PROFIL PRUSAHAAN

A. Sejarah LKP TIFA KARYA

Pertama kali LKP TIFA KARYA didirikan pada tahun 2010, pertama kali bergerak dalam bidang service handphone, dan pada tahun 2012 mulai mengembangkan usaha service komputer dan pelatihan komputer pada siswa sekolah menengah kejuruan yang terfokus pada kejuruan komputer jaringan sampai dengan sekarang. Dengan semakin berkembangnya dunia pendidikan khususnya telekomunikasi maka kami berusaha untuk meningkatkan pelayanan kepada masyarakat khususnya siswa/i bidang keahlian teknik komputer jaringan. semoga kita semua selalu dalam indungan Allah SWT.

B. Visi Dan Misi

Visi

Mewujudkan lembaga kursus sebagai wahana pendidikan kepada masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan diri, bekerja atau berusaha mandiri.

Misi

1. Meningkatkan mutu pengelolaan lembaga kursus
2. Meningkatkan mutu tenaga pendidikan dan kependidikan
3. Memberikan pendidikan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dunia kerja
4. Melakukan penggunaan kurikulum berbasis kompetensi dan melakukan uji kompetensi

C. Ruang Lingkup

Dalam pengembangan LKP TIFA KARYA bertujuan untuk membantu siswa yang berkeinginan untuk mempelajari perangkat komputer dan perangkat jaringan serta permasalahan yang sering terjadi pada komputer dan perangkat jaringan.

BAB III
RUANG LINGKUP PEKERJAAN

A. jurnal Harian

no	Hari / Tanggal	kegiatan	keterangan
1	Rabu/11-1-2023	Pengenalan motherboard	1.soket prosesor slot memori/ram Northbridge 4.sourthbridge slot VGA slot PCI BIOS batrai CMOS 9.Port sata port IDE port floppy disk port power 13.konektor ATS 14.port panel.
2	Senin/16-1-2023	Menghapal komponen motherboard	1.soket prosesor slot memori/ram Northbridge 4.sourthbridge slot VGA slot PCI BIOS batrai CMOS 9.Port sata port IDE port floppy disk port power

			13.konektor ATS 14.port panel. 15.port PS/2 16.port paralel 17.port SPDIF 18.port firewire 19.port RJ45 20.port USB 21.port audio 22.konektor atx
3	Selasa/17-1-2023	Lanjutan menghapal	Lanjutan menghapal komponen pada motherboard beserta fungsinya seperti; 1.soket prosesor-untuk memasang prosesor atau inti komputer 2.slot memori-untuk memasang kartu memori atau RAM 3.northbridge-untuk melancarkan lalu lintas data 4.southbridge-untuk membantu northbridge 5.slot VGA-untuk memasang kartu VGA 6.slot PCI-untuk memasangkan kartu selain jartu VGA 7.bios-untuk menyimpan konfigurasi dari mothrboart 8.baterai CMOS-untk memberikan daya pada bios 9.port SATA-untuk media

			penyimpanan terbaru 10.port IDE-untuk penyimpanan sebelum generasi SATA 11.port floppy disk-untuk menghubungkan media pemyimpanan yg bisa dicopot 12.port power-untuk memberikan daya pada sistem komputer 13.port PS/2-untk memasasngkan mouse dan keyboard 14.port paralel-untuk memasang printer sebelum generasi USB 15.port serial-memasang periferal kecepatan rendah dengan mode transfer data serial 16.port SPDIF-untk menghubungkan komputer dengan periferal audio seperti home theatre 17.port firewire-untuk menghubungkan perangkat eksternal 18.port RJ45-untuk menghubungkan komputer dengan jaringan LAN 19.port USB-untuk memasangkan perangkat eksternal generasi baru 20.port audio-untuk
--	--	--	---

			mengeluarkan suara 21.konektor atx-untk memberikan daya pada komputer.
4	Rabu/18-1-2023	Merakit cpu	Membongkar dan merangkai komponen pada cpu seperti; 1.memasang kartu VGA memasang kartu pada slot PCI Memasang prosessor memasang kabel power kabel sata 6. dan kabel pada hardisk.
5	Selasa/24-1-2023	Melanjutkan jurnal harian	Mengetik jurnal harian mengenai kegiatan basarta keterangan
6	Rabu/25-1-2023	Mengoprasikan ms.excel	Membuat daftar nilai siswa dengan tabel baserta menghitung hasil secara manual menggunakan kalkulator
7	Senin/30-1-2023	Menghitung excel	Menghitung langsung atau menjumlahkan langsung menggunakan excel
8	Selasa/31-1-2023	Menginstal windows 7	-Masuk ke aplikasi virtual box -Klik icon new/baru -Mengisi data yang ada pada --- tampilan layar -Menyesuaikan dengan kapasitas yang diinginkan -mengatur ukuran memori,lanjut -lalu buat hard disk virtual

			sekarang -lalu pilih tipe berkas vdi (virtualbox disk image) -pilih penyimpanan dialokasi secara dinamik
9	Rabu/1-2-2023	Membuat bahan presentasi	-Buka ms.power point -klik animations untuk memilih gaya transisi -klik desain untuk memilih model background -home, klik new slide untuk menambah lembar baru sebanyak minimal 5 lembar -klik layout untuk memilih tata letak tulisan -delete untuk menghapus lembaran
10	Senin/6-2-2023	Presentasi materi pembelajaran	Menjelaskan mengenai tentang apa saja yang sudah dipelajari
11	Selasa/7-2-2023	Uninstal dan menginstal software	Untuk meng-uninstal aplikasi : - Klik control panel - Pilih programs - Pilih programs and feature - Pilih aplikasi untuk meng-uninstal Untuk meng-instal aplikasi: - Buka aplikasi didesktop - Pilih uplikasi yang ingin diinstal kembali setelah diuninstal

			Ikuti semua yang tampil pada layar lalu tunggu
12	Kamis /9-2-2023	Membuat website	Buka google buka “website.com” Masuk dan pilih sign up Isi data email, username, dan password Pilih fasilitas yang diinginkan Mengisi website Setelah selesai pilih publish Lalu verifikasi melalui email selesai
13	Senin/13-2-2023	Presentasi website	Memperesentasikan isi website yang dibuat
14	Selasa/14-2-2023	perkabelan	Merangkai susunan warna kabel Kabel straight: Putih oren, oren, putih hijau, biru, putih biru, hijau, putih coklat, coklat. Masukan pada rj45 pada kedua sisi. Kabel cross: Putih oren, oren, putih hijau, biru, putih biru, hijau, putih coklat, coklat. Masukan pada rj45 pada satu sisi dan putih hijau, hijau, putih oren, biru, putih biru, oren, putih coklat, coklat. Masukan pada rj45 pada sisi satunya.
15	Rabu/15-2-2023	Burning cd	buka nero express

			pilih data cd pilih add pilih file next, pilih asus sdrw-08D2S-U [CD-R/RW]. Brun dan tunggu Masukan CD Open folder Pilih komputer Klik dvd lalu klik kanan pilih erase this disk Lanjut lalu klik kanan lagi pilih eject.
16	Senin/ 2023	20-2-	Desain grafis Cari paint dari start, masuk dan buat logo pada lembar menggunakan kuas/pensil sesuai dengan kebutuhan untuk membuat garis pembatas icon ember cat untuk menumpahkan warna icon penghapus digunakan untuk mengapus pada lembaran icon pipet untuk mengambil warna yang sudah dipakai pada lembaran icon kaca pembesar untuk zoom area pada lembaran icon huruf A untuk menambahkan teks view untuk mengatur tampilan pada lembaran seperti: zoom in,

			zoom out,rulers, gridlines, status bar.
17	Selasa/21-2-2023	Membuat laporan	1.Membuka ms.word 2.page layout 3.pilih size A4 4.margins pilih costum margins Top:4cm Left:3cm Bottom:3cm Right:4cm Orientation:potrait 5.pilih font TIMES NEW ROMAN 6.size font 14 7.buat sesuai dengan isi laporan yang diinginkan
18	Rabu/ 22-2-2023	Presentasi desain	Memprsentasikan hasil desain logo yang sudah dibuat mengenai bentuk, warna, ornamen-ornamen yang ada pada logo.
19	Senin/27-2-2023	Mengirim gmail	1.Masuk ke akun gmail 2. masukan alamat gmail tujuan masukan subjek masukan file dari dokumen yang ingin anda kirim setelah semua file telah dimasukan lalu kirim
20	Selasa/28-2-	Menginstal debian	Masuk ke virtual box

	2023		Klik new Masukan name, type,dan version Tentukan muatan memori Pilih create a virtual hard now Pilih VDI (virtualbox disk image) Pilih dynamically allocated Sesuaikan ukuran setelah selesai Klik start Klik icon file Cari dan masukan iso debian 6 DVD Sesuaikan ukuran Pilih instal Pilih english Pilih other Pilih asia Pilh indonesia Pilih united states Pilih american english Lanjut trus sampai memasukan password Ulangi password Masukan full username Masukan kata pertama pada username Massukan password untuk username Lanjut terus sampai muncul tampilan teks berwarna biru dan
--	------	--	---

			hapus tanda bintang menggunakan sepasi Pilih yes Dan lanjutkan sampai muncul tampilan pemerograman berhasil.
21	Rabu /1-3-2023	Latihan mengetik	
22	Senin /6-3-2023	Mengisi materi laporan	
23	Selasa /7-3-2023	Mengisi materi laporan	
24	Rabu /8-3-2023	Membuat surat lamaran kerja	-Tentukan size -penulisan tanggal dan tempat -tujuan surat -Salam pembuka/ kata penghantar -data diri -pengalaman kerja dan kemampuan -penutup
25	Senin /13-3-2023	Sharing file	- klik kanan pada folder - pilih share with -pilih specific people - pilih sesuai dengan siapa saja ingin mengirim file - pada segitiga kecil pilih read/write - add dan share Lanjut dan selesai
26	Selasa /14-2023	Membuat	Mengisi materi peresentasi

		presentasi laporan	laporan pada aplikasi canva (mempelajari canva)
27	Rabu /15-3-2023	Membuat daftar halaman dan daftar isi	A. MEMBUAT DAFTAR HALAMAN -klik insert -klik page number -format page number yang diinginkan, misal 123,i,ii,iii , dan lll. asukan pada “kolom start at” dan oke MEMBUAT DAFTAR ISI - klik tanda panah pada paragraph - isi data Alignment: left Outline level : body text Left: 1,38 cm Special: (none) Line spacing: 1,5 lines - buat daftar isi lalu klik tab untuk menambahkan garis titik

BAB IV

RUANG PEMBAHASAN

A. Desain grafis

Desain grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen, visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Bidang ini melibatkan proses komunikasi visual dan desain komunikasi.

Penggunaan umum dari desain grafis adalah seperti desain perusahaan (logo dan merek), desain editorial (majalah, surat kabar, dan buku), desain lingkungan, periklanan, desain web, desain komunikasi, dan kemasan produk.

B. Tujuan desain grafis

Desain grafis muncul sebagai perkembangan teknologi. Desain grafis sendiri memiliki fungsi dalam kehidupan manusia.

Berikut fungsi desain grafis yang perlu diketahui

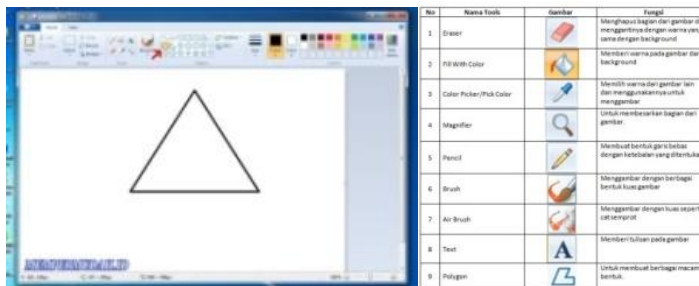
- Sebagai produksi media informasi dan komunikasi
- Produksi media promosi
- Apresiasi seni dan kreativitas
- Sebagai suatu pekerjaan atau sebuah hobi
- Untuk menambahkan nilai estetika

C. Aplikasi untuk membuat desain grafis

- [Canva](#)
 - [Adobe Capture](#)
 - [Sketchbook](#)
 - [Photoshop Express Photo Editor](#)
 - [Picsart](#)
 - [PaperColor](#)
 - paint
-

D. langkah – langkah membuat desains (logo)

- masuk ke aplikasi yang ingin digunakan (paint)
- buat desain logo sesuai keinginan anda dengan menggunakan fasilitas pada aplikasi paint



- save file logo dengan format jpeg



- Hasil logo



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan kegiatan prakeri ini, saya mendapatkan banyak pengalaman dan ilmu baru yang tidak diajarkan disekolah. Kita belajar teori disekolah, dan ditempat prakerin kita akan mempraktekannya.

Pada intinya kegiatan prakerin sangat berguna untuk mengembangkan apa yang telah dipelajari disekolah. Prakerin bisa dikatakan sebagai pelengkap serta proses pematangan agar siap ketika sudah memasuki dunia kerja.

B. Saran

Karena ditempat prakerin kita akan berhubungan langsung dengan pekerjaan, maka alangkah baiknya kita mempersiapkan secara matang materi – materi yang diajarkan sekolah. Hal ini bertujuan agar kita tidak bingung ketika melakukan sesuatu pada dunia kerja.

Untuk adik kelas yang akan melaksanakan prakerin, usahakan untuk tetap menjaga nama baik sekolah. Karena apabila nama sekolah sudah jelek, maka akan sulit untuk bekerjasama dengan pihak tersebut dalam menerima siswa prakerin.

DAFTAR PUSTAKA

1. https://id.wikipedia.org/wiki/Desain_grafis
2. <https://repository.unikom.ac.id/65166/1/09-Fungsi%20Desain.pdf>
3. <https://arifin01.wordpress.com/2012/04/28/mengenal-nama-beserta-fungsi-tools-pada-aplikasi-paint/>
4. <https://mempermudah.id/cara-membuat-logo-segitita-kotak-lingkaran-di-pc-komputer/>
5. <https://id.pngtree.com/free-png-vectors/logo-segitiga>

LAMPIRAN

