

**LAPORAN PELAKSANAAN PRAKTIK KERJA
INDUSTRI (PRAKERIN)
DI RUMAH KREATIF**

(Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mengikuti UN/UAS)



Disusun Oleh :

Siti Robingah Alawiyah

NIS : 3157

Program Keahlian : Animasi

SMK KOMPUTAMA MAJENANG

Jl. Yos Sudarso No. 36A Sindangsari-Majenang Telp. 0280-622334

Tahun Pelajaran 2016/2017

HALAMAN PENGESAHAN DARI SEKOLAH

Laporan Kegiatan Praktek Kerja Industri ini telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing serta Kepala Sekolah SMK Komputama Majenang.

Telah Disyahkan Pada Tanggal :

Mengesahkan :

Kepala Program Keahlian Animasi

Pembimbing Laporan

Mudiono, S.Kom

M. Khusni Mubarok, S.Kom

Mengetahui :

Kepala Sekolah SMK Komputama Majenang

Firdaus Subhky, S.E

HALAMAN PENGESAHAN DARI INDUSTRI

Laporan Kegiatan Praktek Kerja Industri ini telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing serta pemimpin Rumah Kreatif.

Telah Disyahkan Pada Tanggal :

Pembimbing Prakerin 1

Pembimbing Prakerin 2

Rahadi Yogi Setiawan

Heri Riyadi

Mengetahui
Pimpinan Rumah Kreatif

Rahadi Yogi Setiawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan Praktik Kerja Industri (PRAKERIN) di Rumah Kreative ini disusun untuk memenuhi persyaratan uji kompetensi UN-UAS tahun pelajaran 2016/2017. Laporan ini penulis persembahkan kepada :

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah berjuang serta memberikan segalanya bagi penulis untuk menuntut ilmu.
2. Bapak Kepala Sekolah beserta dewan Guru SMK Komputama Majenang yang telah memberikan bimbingan kepada penulis.
3. Kepemimpinan di Rumah Kreative yaitu Bapak Rahadi Yogi Setiawan yang telah mengizinkan untuk melaksanakan prakerin dengan senang hati.
4. Rekan-rekan seperjuangan yang telah memberikan motivasi, semangat serta dorongan dan do'a di dalam kegiatan ini.

MOTTO

- a. Jadikanlah hari ini lebih baik dari hari kemarin*
- b. Kegagalan adalah awal keberhasilan*
- c. Kesungguhan adalah kunci keberhasilan*
- d. Kejarlah ilmu setinggi mungkin selama hayat masih di kandung badan*
- e. Segala cobaan yang diberikan Tuhan hanya semata-mata sebagai cobaan-Nya*

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Siti Robingah Alawiyah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Cilacap, 03 Desember 1999
Agama : Islam
Alamat : Jl. Tembo Rt 02 Rw 12 Rawalo, Pahonjean
Status : Pelajar
Sekolah : SMK Komputama Majenang
Email : Alawiyah.9.r@gmail.com

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan hasil praktek kerja industri ini, dengan tujuan untuk memenuhi persyaratan mengikuti ujian nasional (UN-UAS) SMK Komputama, serta mempraktekan secara langsung teori yang telah penulis terima dari sekolah.

Selain menulis laporan hasil praktik kerja industri (Prakerin) ini tidak lepas dari ketentuan pembimbing, untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Firdaus Subkhy, S.E selaku Kepala Sekolah SMK Komputama Majenang
2. Bapak M. Khusni Mubarok, S.Kom, selaku Pembimbing Prakerin SMK Komputama Mejanang yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis serta membantu terlaksananya program prakerin ini.
3. Bapak Heri Riyadi selaku Pembimbing Lapangan
4. Semua dewan Guru SMK Komputama Majenang yang telah banyak berperan aktif dalam penyelenggaran praktek kerja industri.
5. Kepada Bapak Rahadi Yogi Setiawan selaku pemimpin Rumah Kreatif.

Semoga laporan ini dapat bermanfaat untuk penulis khususnya dan bermanfaat untuk kegiatan Prakerin pada tahun yang akan datang.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik yang membantu untuk kebaikan masa yang akan datang.

Majenang, 25 Juli 2017

Penyusun

Siti Robingah Alawiyah

DAFTAR ISI

Halaman Judul

Halaman Pengesahan Dari Sekolah

i

Halaman Pengesahan Dari Industri

ii

Halaman Persembahan

iii

Motto

iv

Kata Pengantar

v

Daftar Isi

vi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Praktik Kerja Industri

1

B. Pengertian Praktik Kerja Industri

1

C. Fungsi dan Tujuan Praktik Kerja Industri

2

BAB II LATAR BELAKANG

A. Sejarah Berdirinya Rumah Kreative

3

B. Tujuan Rumah Kreative

3

C. Struktur Organisasi Rumah kreative

3

D. Kegiatan Usaha Rumah Kreative

4

BAB III MATERI PRAKERIN

- A. Pembuatan Baju T-shirt Rumah Kreative (Corel Draw)
5
- B. Pembuatan Artikel untuk Web Rumah Kreative
9
- C. Pembuatan Video Editing
12

BAB IV FAKTOR PENDUKUNG DAN PENGHAMBAT

- A. Faktor Pendukung
24
- B. Faktor Penghambat
24

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
25
- B. Saran
25

DAFTAR PUSTAKA

26

LAMPIRAN

27

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Praktik Kerja Industri

Dalam Sistem Pendidikan Nasional Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), merupakan salah satu sub sistem yang mempunyai fungsi dan peranan langsung dalam pengembangan sumber daya manusia sebagai Integral Program Pembangunan Ekonomi.

Sebagai sub sistem dari Sistem Pendidikan Nasional Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berfungsi menyiapkan tenaga kerja yang mempunyai kemampuan profesional. Hal ini dilakukan karena selama ini pelajaran praktik kejuruan yang dilakukan di sekolah masih banyak di mulai sehingga belum banyak memberikan keahlian yang profesional terhadap siswa didik.

Dengan mengikuti garis besar kebijakan pemerintah dalam bidang pendidikan dan mempelajari situasi di Indonesia ini prinsip penguasaan keahlian profesi, maka perlu diterapkan praktik kerja industri dalam bentuk praktik industri untuk SMK umumnya dan khususnya di SMK Komputama Majenang sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada.

Dengan praktik kerja industri para siswa diharapkan nantinya mendapatkan ilmu pengetahuan dari dunia usaha atau industri, selain ilmu pengetahuan yang di dapat juga melalui pendidikan sekolah.

B. Pengertian Praktik Kerja Industri

Praktik kerja industri atau pengalaman kerja lapangan adalah merupakan praktik kerja siswa pada dunia atau industri terkait selama jangka waktu tertentu terhadap pengamatan dan pelaksanaan kegiatannya.

C. Fungsi dan Tujuan Praktik Kerja Industri

1. Fungsi Praktik Kerja Industri

Fungsi kerja industri atau pengalaman kerja lapangan adalah sebagai wahana untuk mempraktekkan teori-teori yang diterima di sekolah untuk diperaktekkan di dunia nyata. Dalam rangka menyiapkan kemampuan dan pengembangan siswa yang dibutuhkan untuk

memasuki lapangan kerja. Pada dasarnya program prakerin dimaksudkan untuk meningkatkan mutu pada pendidikan SMK. Meningkatkan mutu tamatan SMK untuk mencapai misi SMK.

2. Tujuan Praktik Kerja Industri

Kegiatan praktik kerja industri atau pengalaman kerja lapangan bertujuan :

- a) Menghasilkan tenaga kerja yang memiliki keahlian profesional dengan tingkat pengetahuan keterampilan dan etos kerja yang sesuai dengan tuntutan lapangan kerja.
- b) Memperkokok *Link And Match* antar SMK dengan dunia kerja.
- c) Meningkatkan efesien proses pendidikan dan pelatihan tenaga kerja yang berkualitas profesional.
- d) Memberi pengakuan dan penghargaan terhadap pengalaman kerja sebagai bagian dari proses pendidikan.
- e) Mempelajari organisasi atau istana praktik yang mencakup nyata perusahaan struktur, manajemen, tenaga kerja dan lain-lain.
- f) Sebagai salah satu syarat mengikuti Ujian Nasional tahun pelajaran 2016/2017.

BAB II

LATAR BELAKANG

A. Sejarah Berdirinya Rumah Kreative

Dalam kehidupan didapati banyak tantangan hidup yang harus diatasi, dihadapi bahkan diselesaikan. Meliputi tantangan bersaing dalam keadaan fisik maupun mental. Hal tersebut merupakan suatu hal pemenuhan dalam kebutuhan, baik rohani maupun jasmani.

Dilihat dari sisi ekonomi individual tentu saja pengangguran itu sangat merugikan karena manusia mempunyai kebutuhan yang tidak terbatas. Namun terbatasnya lapangan pekerjaan menjadi suatu masalah yang kompleks. Oleh karena itu sebagai calon tenaga kerja harus mampu berpikir kreatif dan inovatif dan memiliki mental yang kuat.

Rumah kreative berdiri atas latar belakang masih banyaknya SDM, terutama anak muda yang memiliki banyak potensi namun tidak bisa berkembang dengan baik karena berbagai faktor seperti kurangnya fasilitas serta dukungan. Dengan itu kami hadir sebagai wadah yang mampu menjembatani para kreator-kreator agar bisa berkembang dan mampu memberikan kontribusi serta manfaat bagi masyarakat.

B. Tujuan Rumah Kreative

Rumah Kreative menjadi perusahaan dan organisasi terdepan dan terunggul dalam menciptakan SDM berkualitas serta membuat berbagai karya dan produk berkualitas dan bermanfaat.

C. Struktur Organisasi Rumah Kreative



D. Kegiatan Usaha Rumah Kreatif

1. Pembuatan Baju T-shirt Rumah Kreative

Kegiatan pembuatan Baju T-shirt Rumah Kreative ini dikerjakan oleh semua siswa-siswi prakerin. Seluruh siswa diwajibkan untuk membuat satu model baju panjang dan pendek. Dibuat secara mandiri dan membuat baju sesuai yang diinginkan serta siswa-siswi prakerin membuatnya di aplikasi CorelDraw X6.

2. Pembuatan Video Editing Al-Hidayah

Kegiatan ini dilakukan oleh seluruh siswa-siswi prakerin untuk mengedit beberapa pesanan video yang belum terpotong untuk dijadikan sebagai video yang sudah jadi (tidak ada video yang masuk ke video file mentahnya).

3. Pembuatan Artikel untuk Web Rumah Kreative

Membuat Artikel tentang teknologi dan fashion untuk di masukkan ke Web Rumah Kreative. Caranya yaitu cari Artikel di Google tentang teknologi dan fashion, setelah itu ketik ulang atau ulas kata-kata menjadi lebih baik lagi. Setelah itu buatlah artikel tersebut minimal 300-500 kata.

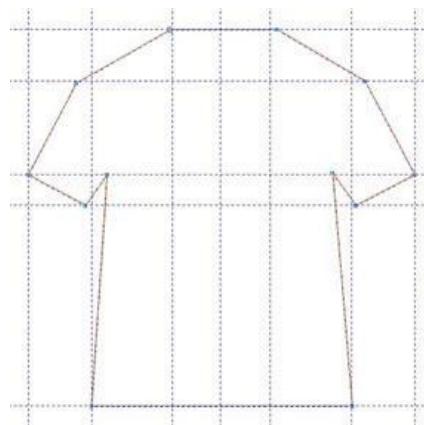
BAB III

MATERI PRAKERIN

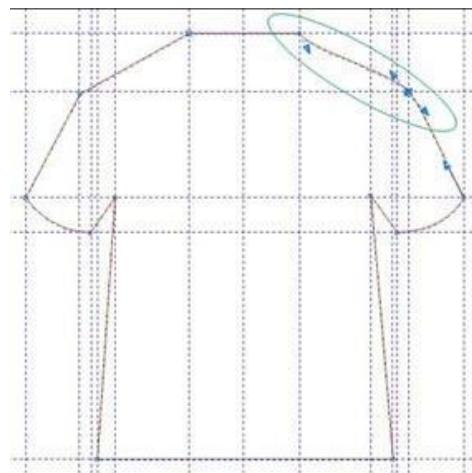
A. Pembuatan Baju T-shirt Rumah Kreatif (Aplikasi CorelDraw)

Langkah-langkahnya yaitu :

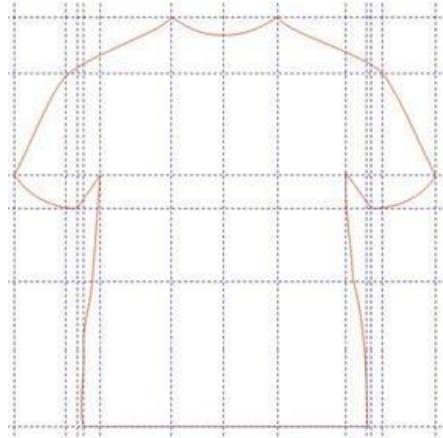
1. Buka program **CorelDraw**.
2. Buat pola baju/kaos, caranya klik **Bezier Tool** yang ada di toolbox coreldraw
3. Untuk memudahkan membuat pola, gunakan garis bantu, seperti dibawah ini.



4. Supaya garis pola baju melengkung, klik **Shape Tool** lalu klik kanan dan pilih **convert line to curve**, seperti dibawah ini.



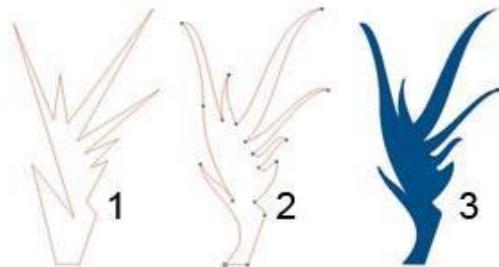
5. Dan buat garis melengkung pada bagian pola kaos yang lain, seperti dibawah ini.



6. Buat warna kaos dengan **Fiil Tool**, misalnya warna biru seperti ini.



7. Supaya kaos atau T-shirt tidak terkesan kaku, kita akan memberi lipatan pada bagian lengan kanan, caranya masih menggunakan Bezier Tool seperti dibawah ini dan buat warnanya lebih tua.



8. Lalu letakkan lipatan yang baru dibuat di sebelah lengan kanan, lihat gambar dibawah ini.



9. Lalu buat lagi lipatan kaos untuk diletakkan pada bagian lengan kiri, seperti dibawah ini, langkah membuatnya sama seperti diatas yaitu dengan **Bezier Tool**.



10. Letakkan lipatan kaos yang baru dibuat disebelah lengan kiri.



11. Kita akan membuat kerah kaos dan caranya juga sama yaitu dengan **Bezier Tool**. Untuk membuatnya terlebih dahulu buat persegi panjang, kalau sudah lalu klik **Shape Tool** dan lengkungkan garis dengan klik **convert link to curve**, seperti dibawah ini.



12. Lalu letakkan kerah yang sudah jadi seperti dibawah ini.



13. Selanjutnya buat lipatan untuk samping baju seperti pada nomor 7 diatas. Lalu buat variasi misalnya dengan menambah gambar atau teks pada kaos seperti dibawah ini.



B. Pembuatan Artikel untuk Web Rumah Kreative

Langkah-langkahnya yaitu :

1. Klik **Mozilla Firefox**.
2. Ketikkan di halaman pencarian, tulis "**Blogger**".
3. Setelah masuk halaman Blogger, lakukan Log In dan isi dengan alamat email kita beserta pasword.
4. Setelah tampil Blogger, klik **New Tab** dengan masuk ke Blogger Rumah Kreative.
5. Klik lampiran, pilih Inpor lalu pilih halaman yang paling bawah. Misal 1-11 kita pilih yang ke 11. Masuklah ke dalam Artikel.
6. Lalu klik Blogger yang satunya lagi. Setelah itu klik New Entri. Akan muncul tab pembuat Blogger.
7. Langsung edit artikel yang kita pilih dengan CTRL + C, semua tulisan yang ada di blog ke 1 dan pindahkan ke blog ke 2 (termasuk lebel, waktu deskripsi kita copy).
8. Setelah itu masuk ke **Searching** untuk mencari deskripsi. Tambahkan informasi lebel dan klik selesai.
9. Aturlah waktu dan beri jangka waktu 1 jam.
10. Lalu cari kata kunci dan gambar sesuai dengan judul artikel di atas.
11. Publikasikan dengan nama penulis masing-masing.

Contoh Artikelnnya :

7 Cara Merawat Baju Batik dengan Baik

Baju batik, sudah menjadi busana yang digunakan dalam berbagai kesempatan terutama untuk cara-cara formal dan semi formal. Di beberapa daerah, busana batik bahkan menjadi pakaian yang digunakan sehari-hari. Dan juga di beberapa pemerintahan daerah yang dikenal sebagai pusat batik sudah diwajibkan bagi pegawainya menggunakan di hari-hari tertentu.

Tentu saja, setiap bernda apapun akan membutuhkan perawatan yang baik agar tetap bagus serta tahan lama. Begitu juga dengan baju batik. Dibutuhkan cara-cara tersendiri untuk merawat baju batik agar tetap terlihat bagus, corak tidak pudar dan bisa dipakai bertahun-tahun.



Bagaimana merawat batik dengan baik? Berikut ini cara-cara merawat batik :

- 1) Hindari penggunaan sabun deterjen, karena sifatnya terlalu keras dalam mengikis warna yang menempel pada kain.
- 2) Mencuci dengan cairan khusus yang banyak dijual dipasaran yaitu shampoo. Larutkan air shampoo sehingga tidak ada bagian yang mengental, sehingga tidak merusak kain.
- 3) Mencuci kain batik cukup dengan dikucek lembut, terutama pada bagian yang kotor saja. Tidak perlu diperas, cukup ditarik bagian ujung-ujungnya saja agar kain batik lurus kembali.
- 4) Hindari menjemur kain/baju batik di tempat yang langsung terkena sinar matahari, cukup dijemur di tempat teduh atau diangin-anginkan saja.
- 5) Hindari menyetrika langsung kain/baju batik (setrika bagian dalamnya saja) atau lapisi dengan kain lain pada saat disetrika.
- 6) Hindari menyemprot langsung kain/baju batik dengan parfum atau pengharum badan yang lainnya, karena akan merusak warna pada corak batik.
- 7) Pada saat menyimpan kain/baju batik di lemari, hindari menggunakan kapur barus dan sejenisnya, karena akan merusak kain. Untuk mengusir ngengat gunakan lada yang dibungkus dengan tissue, letakkan di sudut lemari pakaian. Lakukan dengan cermat serta hati-hati, terutama untuk cara mencuci batik pertama kali

berbahan baku sutra karena tingkat sensitivitas yang tinggi terhadap sinar matahari dan detergen.

Artikel ini dari : *Grosir seragam batik.*

C. Pembuatan Video Editing

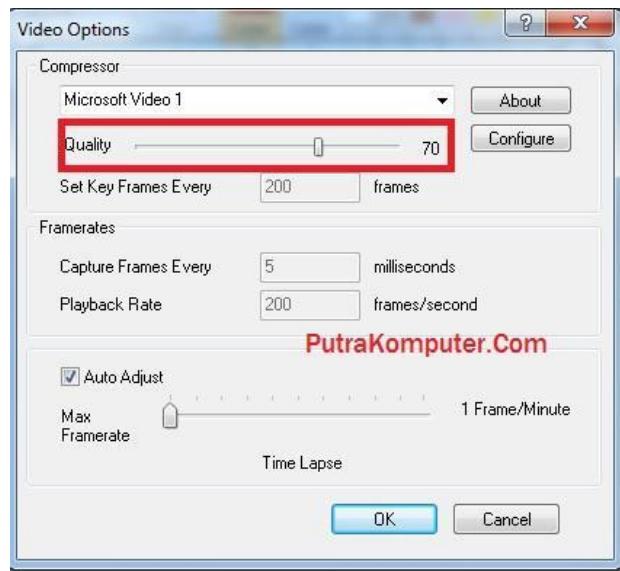
1. Panduan dan Download Software Perekam Aktivitas di Laptop, langkahnya yaitu :
 - a) Download software “FSR” pada link berikut, silahkan install jika diperlukan, lalu buka software tersebut, akan tampil seperti gambar di bawah,



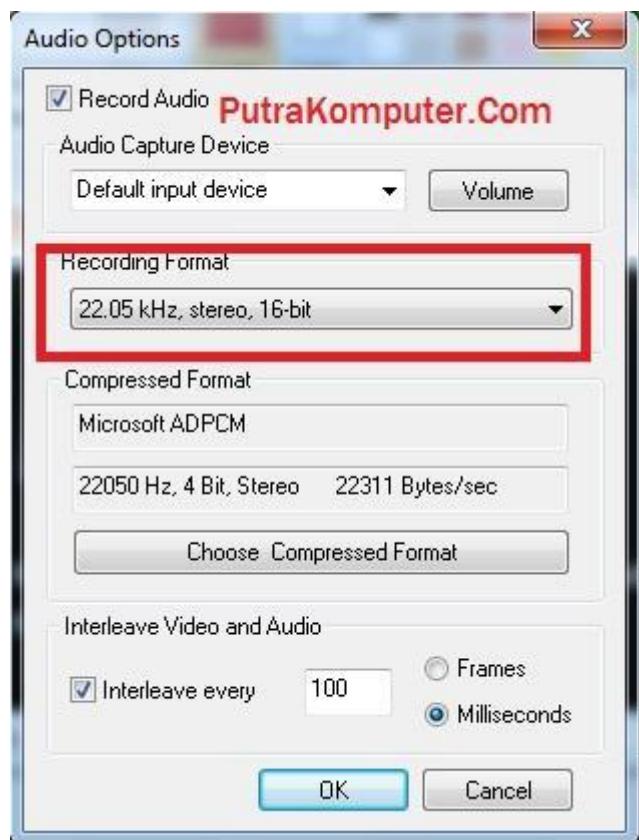
- b) *Setting* dahulu pengaturan video ataupun voice, caranya lihat gambar,



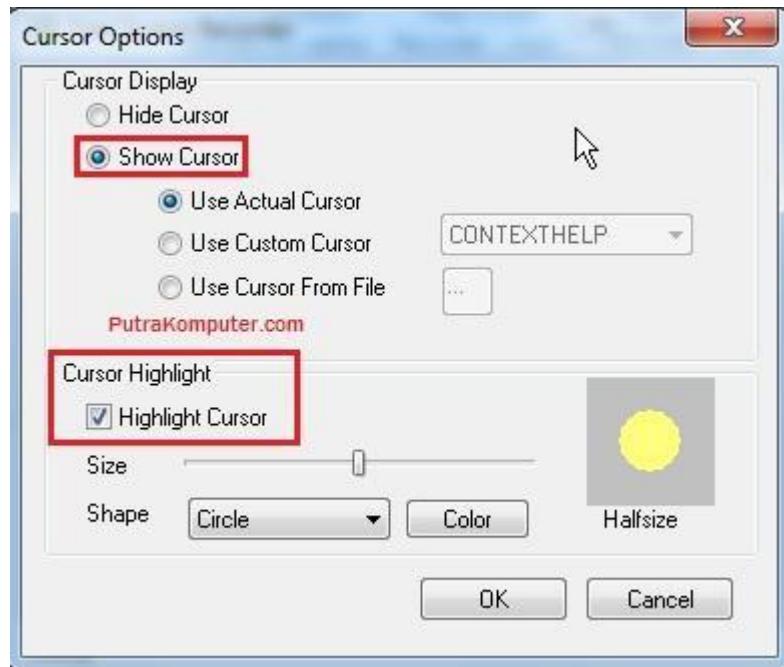
- c) Silahkan *setting* sesuai gambar di atas, jika ingin *settingan* lain, silahkan di ubah. Namun umumnya digunakan **Full Screen** untuk merekam agar tampilannya penuh.



- d) Klik **Video Options** nya. Lalu pada jendela baru yang terbuka silahkan tarik pada **Quality**, semakin kekanan (Besar angkanya) maka semakin tinggi kualitasnya dan semakin besar file videonya nanti.



- e) Klik pada menu **Audio Options**. Lalu settinglah format atau kualitas audionya.



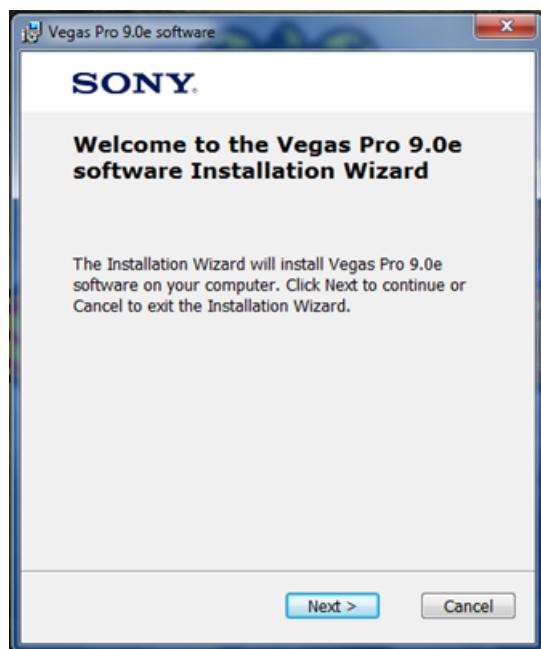
- f) Klik menu **Mouse/Cursor Option**. Lalu bisa *setting* apakah cursor akan ditampilkan pada video atau cursor tersembunyi. Jika terlihat bisa setting bentuk cursor yang tampil.
- g) Setelah *setting* yang diperlukan, sekarang kita lanjutkan untuk bagaimana cara memulai merekam aktivitas di laptop. Klik icon yang berwarna merah (**Record**) lalu lakukan semua aktivitas yang ingin direkam pada laptop. Semakin lama maka akan semakin besar file rekamannya.



- h) Klik icon menu **Stop** yang berwarna biru. Maka secara otomatis akan diminta memilih tempat penyimpanan video dan memberikan nama untuk video tersebut.
2. Cara Instalasi Sony Vegas Pro 9.0
Langkah-langkahnya yaitu :
- Buka *installer* Sony Vegas Pro 9.0.ece.
 - Pilih bahasa yang akan kita gunakan. Lalu klik OK.



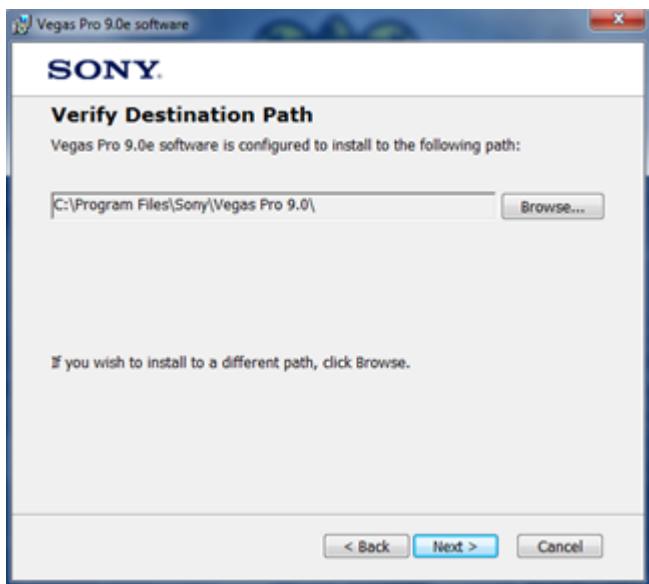
c) Klik Next



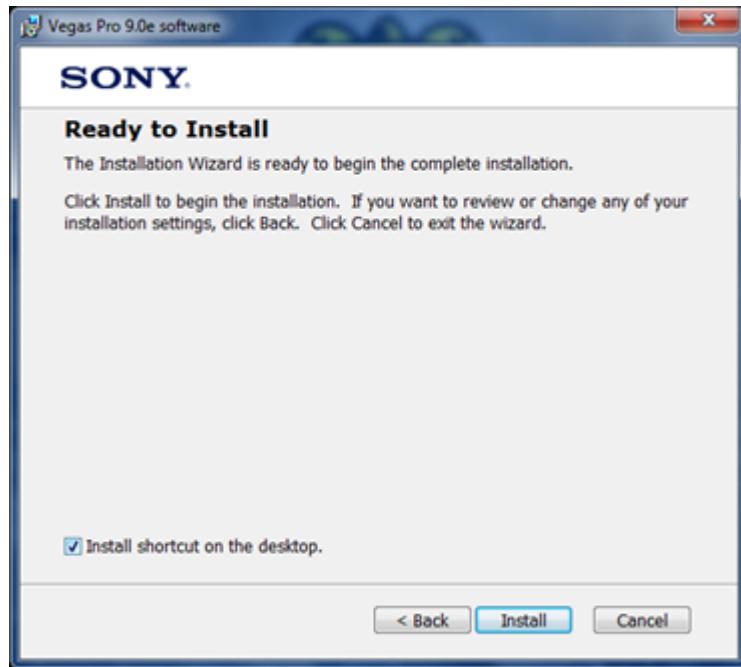
d) Baca dengan cermat **License Agreement** dan pilih **I accept the agreement**. Jika kita setuju, lalu klik Next.



- e) Kita akan ditanya untuk memilih lokasi dimana Sony Vegas Pro 9.0 akan diinstall di PC. Lalu klik Next.



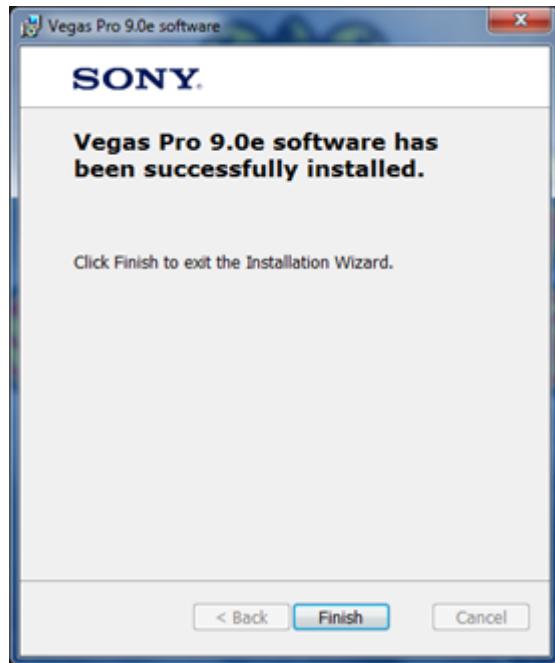
- f) Klik **Install shortcut on the desktop** untuk menaruh icon shortcut Sony Vegas Pro di Dekstop kita. Apabila ya, maka centang. Apabila tidak, maka jangan dicentang. Lalu klik Install.



- g) Sony Vegas akan menyalin file ke dalam hardisk kita. Tunggu beberapa saat.

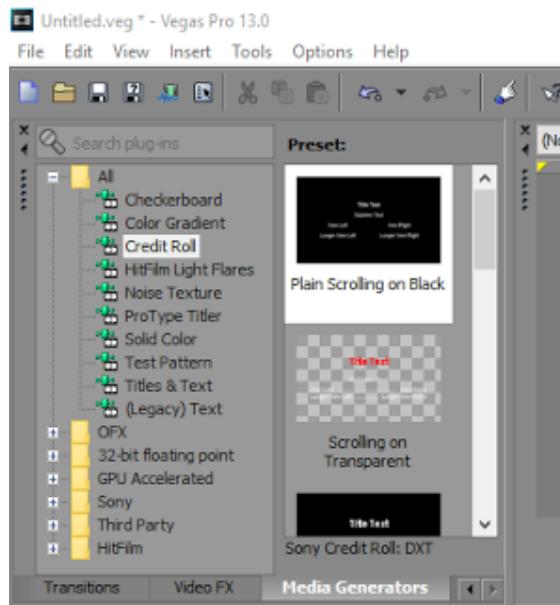


- h) Lalu akan muncul kotak dialog yang menyatakan Sony Vegas Pro 9.0 telah ter install di PC kita. Klik Finish.

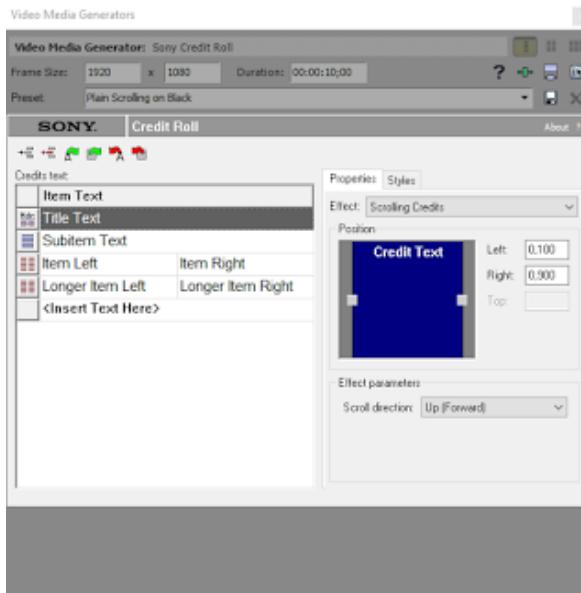


3. Editing Video menggunakan Sony Vegas Pro 13
- Langkah-langkahnya yaitu :

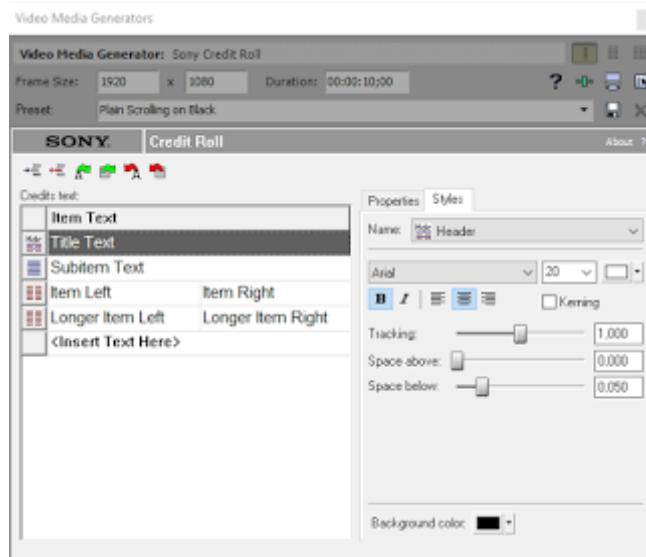
- a) Pilih media generator dan pilih **Credit Roll**.



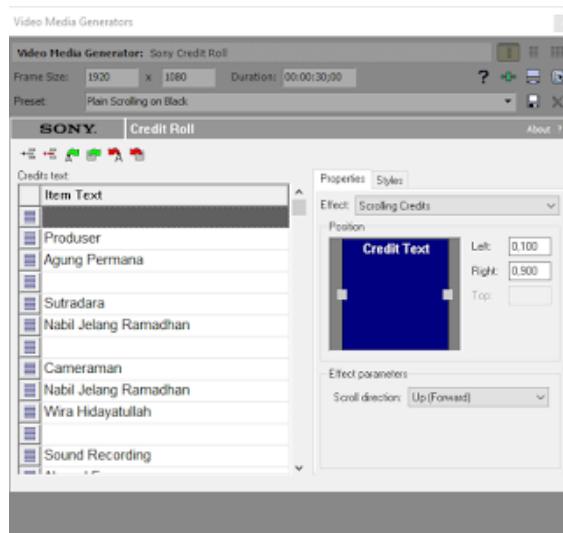
- b) Kemudian drag tampilan yang akan kita inginkan. Pilih tampilan **Plain Scrolling on Black**. Maka akan muncul tampilan jendela berikut,



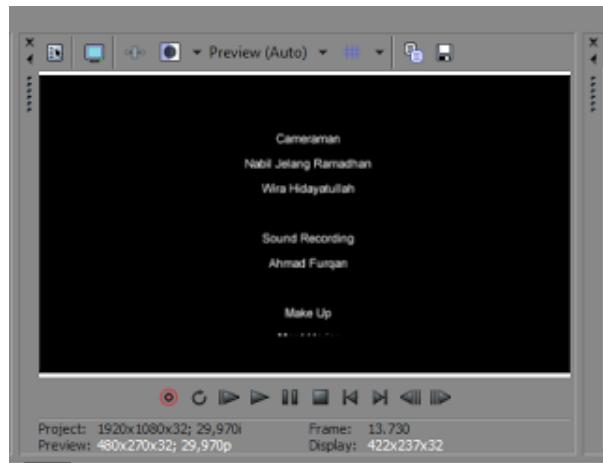
- c) Pada jendela tampilan tersebut kita dapat mengedit format yang kita inginkan seperti menggunakan **Title Text** sebagai judul, sub item text sebagai sub judul, item left, item right sebagai item yang dapat dipasang di kiri dan di kanan.
- d) Pada menu properties kita dapat mengatur *effect* dan *position*, sedangkan pada menu **styles** kita dapat mengatur format tulisan seperti Font, Size, Bold, Italic, rata kiri kanan dan tengah, space dan tracking.



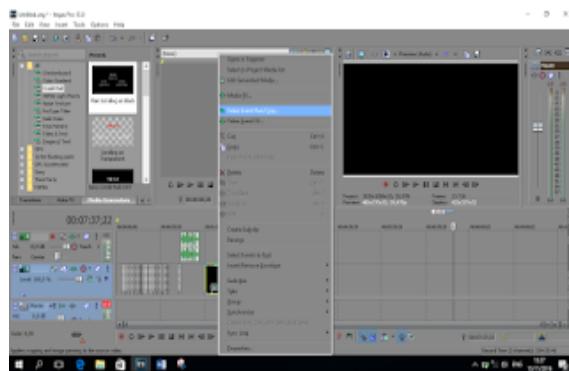
Misalnya kita membuat format berikut :



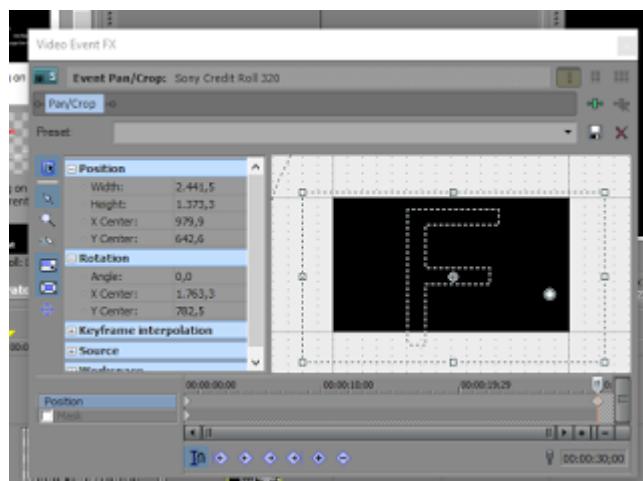
Maka hasilnya akan seperti ini :



- e) Untuk dapat membuatnya jadi lebih menarik kita dapat memasukkan sebuah video dan mengatur **Event Pan/Crop**. Dengan cara klik kanan pada credit title dan video yang telah kita buat dan pilih **Event Pan/Crop**.



- f) Pada menu **Event Pan/Crop** kita dapat mengatur posisi dan besar kecilnya video.



g) Dimana pada kali ini kita memindahkan posisi *credit title* menjadi sedikit ke kiri. Setelah itu mengatur video menjadi sedikit lebih kecil dan meletakkan posisinya di sebelah *credit title*. Dan menyesuaikan timingnya. Dan hasilnya akan seperti berikut :



h) Setelah selesai maka render video dengan cara klik **File** pada menu bar dan pilih **Render As**. Lalu pilih format atau type file dan tentukan lokasi penyimpanannya. Setelah itu klik **Render** dan tunggu sampai selesai.

BAB IV

FAKTOR PENDUKUNG DAN PENGHAMBAT

Dalam suatu kegiatan, baik yang di dalam (intern) maupun luar (ekstern) maka tak akan lepas dari segala faktor baik penghambat maupun pendukungnya, karna bagaimanapun juga kedua hal tersebut akan selalu ditemukan dan dihadapi.

A. Faktor Pendukung

1. Pembimbing kepada peserta prakerin baik dari sekolah maupun dari pihak industri penuh perhatian
2. Dari pihak industri memberikan kepercayaan

B. Faktor Penghambat

1. Fasilitas peralatan kurang mendukung
2. Kondisi yang ramai membuat kurangnya konsentrasi

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kegiatan praktik kerja industri merupakan kegiatan yang sangat bermanfaat bagi siswa-siswi, dan dapat mengenal lebih jauh bagaimana cara bekerja di lapangan sesuai keahlian masing-masing siswa. Sehingga siswa dapat melihat gambaran mengenai kegiatan bidang usaha dimasa yang akan datang, serta siswa-siswi mengetahui standar kompetensi yang akan dijadikan peluang kerja dan kesempatan kerja.

Dalam dunia usaha dibutuhkan kedisiplinan yang cukup baik, instansi-instansi biasanya memerlukan karyawan yang disiplin, terampil, rajin dan cerdas. Pada praktik kerja industri ini diperlukan keahlian yang cukup. Selama penulis melaksanakan Prakerin di Rumah Kreative, penulis merasa bangga bisa mendapatkan Ilmu yang belum didapatkan sebelumnya serta memperoleh banyak pengalaman.

Tujuan lain Prakerin adalah menambah wawasan yang luas bagi siswa dan siswi, terutama dalam bidang yang di tempatinya. Praktik kerja industri telah terlaksana dengan baik, dengan program keahlian masing-masing tanpa halangan apapun dan penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pembimbing Rumah Kreative yang telah bersedia menerima penulis apa adanya untuk melaksanakan Prakerin dan bersedia mendampingi penulis selama Prakerin berlangsung.

B. Saran

Semoga hubungan baik tetap terjaga dan saling bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama, semoga para siswa dan siswi mendapatkan banyak pelajaran dan memiliki motivasi untuk tujuan di masa depannya dan para guru pembimbing dapat memberikan arahan juga perhatian untuk para siswa-siswi prakerin.

DAFTAR PUSTAKA

- [Http://rzkisetyawan.wordpress.com/2012/03/24/contoh-laporan-prakerin-smk/](http://rzkisetyawan.wordpress.com/2012/03/24/contoh-laporan-prakerin-smk/)*
[Http://subara1998.blogspot.co.id/2015/03/laporan-praktek-kerja-industri-prakerin.html](http://subara1998.blogspot.co.id/2015/03/laporan-praktek-kerja-industri-prakerin.html)
[Https://www.niagahoster.co.id/kb/membuat-dan-posting-artikel-di-website-wordpress](https://www.niagahoster.co.id/kb/membuat-dan-posting-artikel-di-website-wordpress)
[Http://citradesign1.blogspot.co.id/2015/12/cara-membuat-design-baju-di-coreldraw.html](http://citradesign1.blogspot.co.id/2015/12/cara-membuat-design-baju-di-coreldraw.html)

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. DENAH LOKASI
2. FOTO TEMPAT PRAKTEK KERJA

