

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK PALCOMTECH**

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN PERANCANGAN  
DESAIN SERAGAM PEGAWAI CV. NICE SHOP**



**Diajukan Oleh:**

**RAHMAT HUSEIN FADHILLAH**

**061180015**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja**

**Lapangan dan Syarat Penyusunan Laporan Tugas Akhir**

**PALEMBANG**

**2021**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**NAMA : RAHMAT HUSEIN FADHILLAH**  
**NOMOR POKOK : 061180015**  
**PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)**  
**JUDUL : LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**  
**PERANCANGAN DESAIN SERAGAM**  
**PEGAWAI CV. NICE SHOP**

**Tanggal : 31 Januari 2021**  
**Pembimbing**

**Mengetahui,**  
**Direktur**

**Sonde Martadireja, S.Pd., M.Sn.**  
**NIDN : 0204038903**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP : 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**NAMA : RAHMAT HUSEIN FADHILLAH**  
**NOMOR POKOK : 061180015**  
**PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)**  
**JUDUL : LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**  
**PERANCANGAN DESAIN SERAGAM**  
**PEGAWAI CV. NICE SHOP**

**Tanggal : 31 Januari 2021**

**Tanggal : 31 Januari 2021**

**Penguji 1**

**Penguji 2**

**Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom.**

**Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn.**

**NIDN : 0217108001**

**NIDN : 0208058801**

**Menyetujui,  
Direktur**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**

**NIP : 09.PCT.13**

**MOTTO :**

*“Jika orang lain bisa, maka aku juga bisa” (Unknown)*

*“Jangan hanya menunggu, tapi ciptakan  
waktumu sendiri.” (Penulis)*

**Kupersembahkan kepada :**

- Allah Yang Maha Esa
- Kedua orang tua tercinta
- Kakak perempuan tersayang
- Bapak Sonde Martadireja, S.Pd., M.Sn.
- Teman-teman seperjuangan
- Rekan-rekan CV. Nice Shop

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, yang melimpahkan rahmat dan nikmatnya sehingga laporan kegiatan yang berjudul “Perancangan Desain Seragam Pegawai CV. Nice Shop” dapat terselesaikan. Dalam penyusunan laporan ini penulis sepenuhnya menyadari bahwa terdapat banyak kesulitan sekali dan hambatan yang dialami, baik dari segi isi, penulisan maupun kosakata yang penyusunannya jauh dari kata sempurna. Akhirnya, laporan PKL dapat diselesaikan dengan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Dengan hati yang tulus dan ikhlas, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih yang tak terhingga sedalam-dalamnya kepada :

1. **Allah Yang Maha Esa** yang telah memberikan segala hal, ilmu, akal, kesehatan jasmani dan rohani.
2. **Orang tua dan kakak perempuan** tercinta dan tersayang yang telah memberikan doa dan dukungan.
3. **Bapak Sonde Martadireja, S.Pd., M.Sn.** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan agar penulis memahami kajian penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini.
4. **Teman-Teman Seperjuangan** yang telah memberikan bantuan dan saran yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
5. **CV. Nice Shop** yang telah mengizinkan mengerjakan Praktik Kerja Lapangan di tempatnya.

Akhir kata penulis berharap semoga Laporan Praktik Kerja Lapangan ini dapat bermanfaat, menambah wawasan bagi yang membacanya, dijadikan bahan referensi dan informasi yang bermanfaat bagi pengetahuan. Aamiin.

Palembang, 14 Januari 2021

Rahmat Husein Fadhillah

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan PKL .....	2
1.3 Manfaat PKL .....	2
1.3.1 Manfaat Bagi Mahasiswa .....	2
1.3.2 Manfaat Bagi Program Studi .....	3
1.3.3 Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL .....	3
1.3.4 Manfaat Bagi Akademi .....	3
1.4 Tempat PKL .....	3
1.5 Waktu PKL .....	3
1.6 Teknik Pengumpulan Data .....	4
1.6.1 Observasi .....	4
1.6.2 Wawancara .....	4

1.6.3 Dokumentasi .....	5
<b>BAB II KEADAAN UMUM TEMPAT PKL</b>	
2.1 Sejarah Perusahaan .....	6
2.2 Visi Misi Perusahaan .....	6
2.2.1 Visi .....	6
2.2.2 Misi.....	6
2.3 Struktur Organisasi .....	7
2.4 Tugas Wewenang .....	8
<b>BAB III HASIL DAN CAPAIAN KEGIATAN PKL</b>	
3.1 Pelaksanaan Kerja .....	9
3.2 Kendala yang Dihadapi .....	17
3.2.1 Kendala yang Dihadapi Diri Sendiri .....	17
3.2.2 Kendala yang Dihadapi Perusahaan.....	18
3.3 Cara Mengatasi Kendala .....	18
3.3.1 Cara Mengatasi Kendala yang Dihadapi Diri Sendiri.....	18
3.3.2 Cara Mengatasi Kendala yang Dihadapi Perusahaan.....	18
<b>BAB IV PENUTUP</b>	
4.1 Simpulan.....	29
4.2 Saran .....	29
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xxx</b>
<b>HALAMAN LAMPIRAN .....</b>	<b>xxxi</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV. Nice Shop .....	7
Gambar:3.1 Desain Brosur Instagram .....	12
Gambar 3.2 Proses Mengepres Kaos Sebelum di Sablon .....	13
Gambar 3.3 Proses Penyemprotan Cairan <i>Treatment</i> .....	14
Gambar 3.4 Proses Penyablonan Mengatur <i>Layout</i> Pada Kaos .....	15
Gambar 3.5 Proses Penyablonan.....	15
Gambar 3.6 Selesai Penyablonan .....	16
Gambar 3.7 Proses Pengepresan Setelah Disablon dan Diberi <i>Treatment</i> .....	16
Gambar 3.8 Sketsa Baju Seragam Pegawai .....	19
Gambar 3.9 Sketsa Baju Seragam Pegawai yang Dipilih .....	20
Gambar 3.10 Tampilan Hasil Pemindahan Sketsa ke dalam Aplikasi .....	21
Gambar 3.11 <i>Tracing</i> Baju Seragam Pegawai .....	22
Gambar 3.12 Setelah Memasukan Logo .....	22
Gambar 3.13 Setelah Memasukan Deskripsi Tulisan .....	23
Gambar 3.14 Konsep Desain Baju Seragam .....	23
Gambar 3.15 Pewarnaan Baju Seragam .....	24
Gambar 3.16 Desain Baju Seragam Pegawai .....	25
Gambar 3.17 Konsep Warna Baju Seragam.....	26
Gambar 3.18 Huruf <i>Helvetica Neue LT Com 77 Bold Condensed</i> .....	27

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Kegiatan Selama PKL .....	9
---	---

## 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)

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

CV. Nice Shop merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa konveksi di Palembang yang dikenal dan dipercaya sejak tahun 2012. Keunggulannya yaitu hasil jahitan, sablon dan bordir yang sangat memuaskan serta tepat waktu dalam pengerjaan sesuai kesepakatan.

CV. Nice Shop selalu memberikan pelayanan yang prima serta produk-produk yang berkualitas sehingga mempunyai klien dari berbagai kalangan, mulai dari pemerintah, perusahaan swasta, organisasi masyarakat, sekolah, universitas, partai politik, komunitas hingga perorangan, yang tersebar di Sumatera Selatan pada umumnya dan Palembang khususnya.

Pada pengamatan penulis, diketahui bahwa CV. Nice Shop sudah memiliki identitas perusahaan berupa nama dan logo, namun belum memiliki seragam pegawai. Seragam pegawai berfungsi sebagai identitas pegawai yang bekerja di bawah naungan CV. Nice Shop. Dunia usaha, seragam memiliki peran yang penting bagi keberlangsungan usaha. Seragam merupakan salah satu bentuk investasi perusahaan kepada pegawainya. Sejalan dengan hal tersebut seragam yang diberikan perusahaan kepada pegawai merupakan salah satu bentuk standarisasi yang dilakukan perusahaan, yang menggambarkan bahwa perusahaan memiliki kontrol terhadap pegawainya. Berdasarkan hal tersebut, sebuah perusahaan penting memiliki seragam sebagai identitas perusahaannya (Aritonang, 2018: 503).

Membuat seragam diawali dengan pembuatan desain. Desain merupakan pengaturan terhadap garis, bentuk, ruang, warna, dan tekstur menjadi satu kesatuan yang terhubung (Deny Arifiana, 2018: 82). Ini berarti bahwa desain seragam merupakan sebuah pengaturan garis, bentuk, ruang, warna dan tekstur dari suatu seragam sehingga membentuk kesatuan rancangan seragam yang terhubung. Begitu pentingnya perancangan desain sehingga sangat dibutuhkan dalam mengawali pembuatan sebuah seragam.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan perusahaan membutuhkan desain seragam pegawai. Untuk itu penulis mengambil judul laporan praktik kerja lapangan di CV. Nice Shop “PERANCANGAN DESAIN SERAGAM PEGAWAI”.

## **1.2 Tujuan PKL**

Tujuan pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan adalah memberikan pengalaman kepada mahasiswa tentang sistem kerja di instansi perusahaan atau dunia kerja.

## **1.3 Manfaat PKL**

Manfaat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan adalah untuk mengasah keterampilan dalam dunia kerja, membentuk mental dan memberi motivasi agar serius dan bersemangat dalam mencapai cita- cita, menambah pengetahuan tentang dunia kerja, dan menambah kreativitas untuk mengembangkan bakat dan minat.

### **1.3.1 Manfaat Bagi Mahasiswa**

Manfaat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan bagi mahasiswa adalah mendapatkan ilmu yang tidak didapatkan semasa kuliah mendapatkan pengalaman kerja, belajar kerjasama dengan tim, dan menerapkan ilmu yang didapatkan semasa kuliah.

### **1.3.2 Manfaat Bagi Program Studi**

Manfaat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan bagi program studi adalah menjalin dan meningkatkan hubungan kerja sama yang harmonis antara perusahaan dengan perguruan tinggi, mendapat masukan dari laporan Praktik Kerja Lapangan yang dilakukan mahasiswa tentang penerapan konsep-konsep yang ada di perusahaan, dan mengetahui kebutuhan tenaga kerja yang diinginkan oleh perusahaan tersebut.

### **1.3.3 Manfaat Bagi Perusahaan**

Manfaat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan bagi perusahaan membantu membuat desain seragam pegawai, mendapatkan tenaga kerja sementara, meningkatkan citra perusahaan, dan membantu mempromosikan produk perusahaan.

## **1.4 Tempat PKL**

Penulis melakukan kegiatan Praktik Kerja Lapangan di CV. Nice Shop jalan Mandi Api 1 ruko no. 5 RT. 33 RW. 10, Kelurahan Sriwijaya Km 5,5 Palembang 30153.

## **1.5 Waktu PKL**

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di CV. Nice Shop mulai dari tanggal 3 September 2020 sampai dengan 3 Oktober 2020. Jam operasional pada hari Senin sampai dengan Sabtu pukul 09:00 WIB - 16:30 WIB.

## **1.6 Teknik Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yaitu teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.

### **1.6.1 Observasi**

Menurut Indarti (2017: 188) observasi merupakan pengamatan langsung menggunakan alat indera atau alat bantu untuk penginderaan suatu objek, dimana dapat melihat dan mengamati sehingga diperoleh data maupun fakta. Penulis melakukan observasi dengan cara mengamati dan memahami secara langsung kekurangan maupun kelebihan di CV. Nice Shop.

### **1.6.2 Wawancara**

Menurut Arikunto (2013: 199) menjelaskan bahwa wawancara bebas terpimpin adalah wawancara yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara bebas namun masih tetap berada pada pedoman wawancara yang sudah dibuat. Penulis melakukan metode ini dengan mewawancarai pegawai dan pimpinan dari CV. Nice Shop untuk mendapatkan informasi tentang perusahaan lebih lanjut.

### **1.6.3 Dokumentasi**

Dokumentasi menurut Sugiyono (2015: 329) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian agar dapat lebih dipercaya. Penulis melakukan metode pengumpulan data dari dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan laporan, kemudian ditelaah.

## **BAB II**

### **KEADAAN UMUM TEMPAT PKL**

#### **2.1 Sejarah Perusahaan**

CV. Nice Shop adalah Lembaga yang bergerak di bidang sablon dan konveksi. Bermula pada tanggal 1 April 2008, Pak Ahmad Rohim beserta istri pisah dengan orang tua dan memutuskan menyewa tempat untuk tinggal bersama istri, dengan kemampuan masing-masing mereka berencana membuka usaha dengan peralatan alakadarnya, dulu belum ada yang namanya CV. Nice Shop melainkan Nur Rohim Taylor dan dan saat usaha berjalan selama 6 bulan akhirnya pun bisa melengkapi peralatan-peralatan untuk melanjutkan usaha.

Setelah 1 tahun berjalan usaha Nur Rohim Taylor pun keadaan usaha pun terlihat berjalan normal. Pada tahun 2009 pun baru mendapatkan tawaran pinjaman dari Bank BTPN. Sampailah pada tahun 2010 usaha pun tidak memiliki kendala sampai akhirnya memutuskan untuk pindah ke ruko. Pada tahun 2010 menjalani masa keritis penurunan pendapatan. Pada tahun 2011 pun memutuskan untuk pindah ke tempat awal membuka usaha dan usaha pun kembali normal dari 2011 sampai 2014. Di tengah 2011-2014 tepatnya pada tahun 2012 Bapak Ahmad Rohim pun menambah usaha lagi yaitu sablon dan akhirnya mempunyai dua usaha yaitu *taylor* dan sablon.

Pada tahun 2014 Bapak Ahmad Rohim mendapat tawaran dari bengkel print yang menjual mesin-mesin print. Bapak Ahmad Rohim memutuskan untuk menerima berbagai macam orderan seperti sablon konveksi tempah jahit di daerah Palembang. usaha terus berjalan pada tahun 2015-2016 orderan pun semakin banyak dari berbagai macam kalangan. Pertengahan tahun 2015-2016 pun Nur Rohim Taylor berganti nama menjadi CV Nice Shop dan memiliki anak usaha *Taylor*, konveksi sablon, bengkel print. tahun 2016-2017 menambah usaha fotokopi 2017-2018 menambah usaha percetakan tetapi usaha fotokopi dan percetakan tidak berjalan lancar bukan masalah omset penjualan tetapi ada karyawan yang melakukan korupsi akhirnya pun Bapak Ahmad Rohim memutuskan untuk menutup usaha fotokopi dan percetakan dan usaha yang lain pun tetap berjalan lancar sampai sekarang.

## **2.2 Visi Misi Perusahaan**

### **2.2.1 Visi CV. Nice Shop**

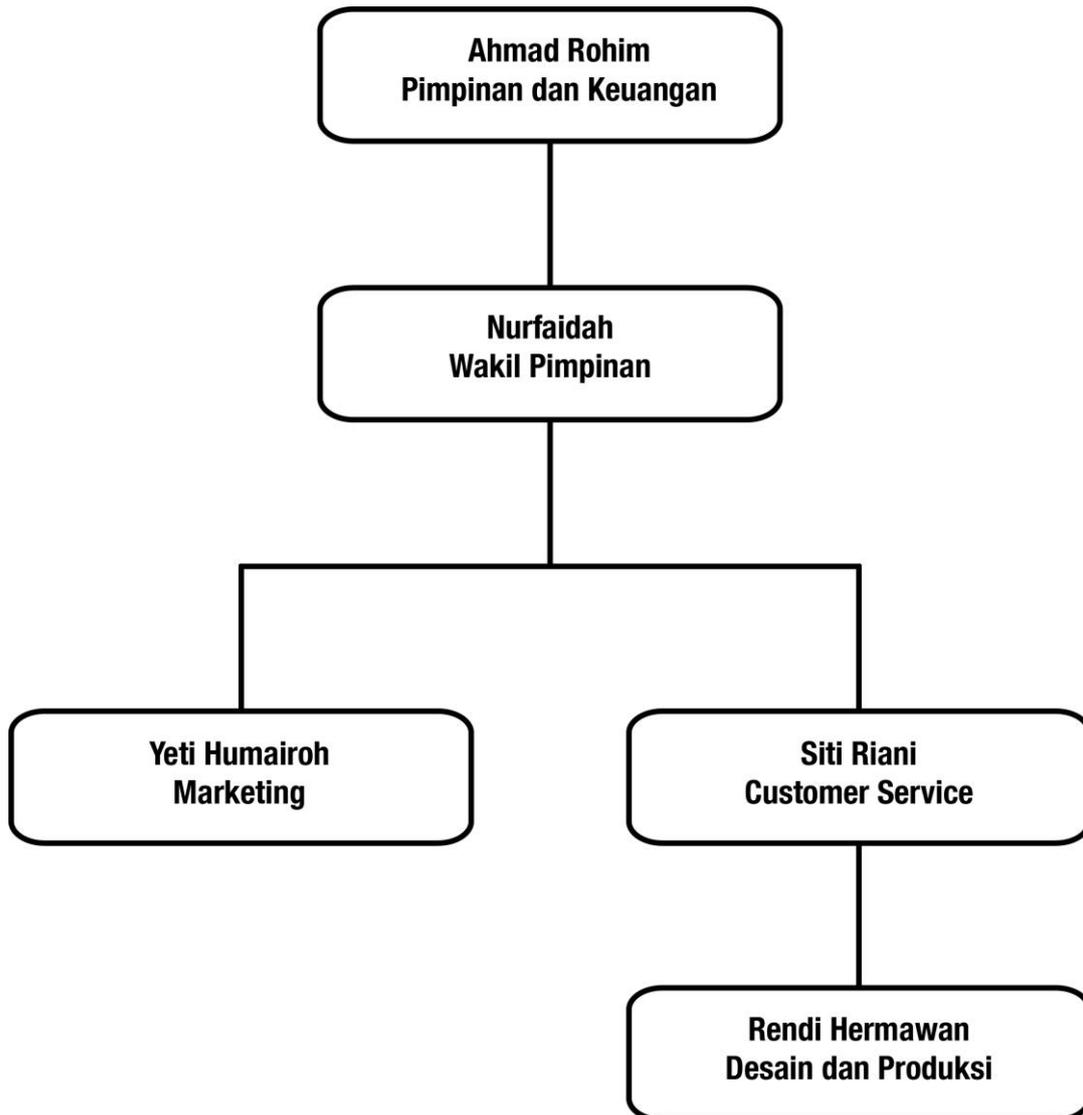
Menjadi konveksi yang unggul di Indonesia, dengan pelayanan dan produk jasa yang berkualitas.

### **2.2.2 Misi CV. Nice Shop**

1. Memproduksi pakaian yang berkualitas sesuai permintaan pelanggan.
2. Memberikan pelayanan terbaik.
3. Bertanggung jawab dan komitmen dengan kesepakatan order.
4. Menjadi contoh teladan bagi konveksi lain.
5. Membuka kesempatan, lapangan kerja seluas-luasnya.
6. Menjadi perantara untuk kebaikan dunia dan akhirat.
7. Menyejahterahkan karyawan dan karyawan serta masyarakat sekitar.

### 2.3 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

Struktur organisasi adalah susunan dan hubungan pada setiap bagian atau posisi yang ada di dalam suatu organisasi untuk menjalankan berbagai kegiatan oprasionalnya. Bermaksud untuk mencapai tujuanya yang telah di tentukan.



(Sumber: Penulis, 2020 )

**Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV. Nice Shop.**

### 2.4 Tugas dan Wewenang

Berikut ini adalah pembagian tugas dan wewenang berdasarkan struktur organisasi yang ada di CV. Nice Shop :

#### **2.4.1 Pimpinan dan Keuangan**

- a. Memberikan kebijakan.
- b. Memfasilitasi kegiatan (sarana dan prasarana).
- c. Mempersiapkan anggaran.
- d. Membuat rencana anggaran biaya.
- e. Membuat laporan dan pengiriman (harian, mingguan, bulanan).
- f. Mencatat dan mengontrol keluar masuknya uang.
- g. Mengontrol absensi seluruh staff dan karyawan.

#### **2.4.2 Wakil pimpinan**

- a. Mendampingi pimpinan menjalankan tugas.
- b. Membantu pimpinan menyelesaikan tugas sehari-hari
- c. Melakukan pengawasan terhadap karyawan-karyawan

#### **2.4.3 Marketing**

- a. Mempromosikan produk-produk.
- b. Pengembangan produk.

#### **2.4.4 Costumer Service**

- a. Mencatat data donatur yang datang.
- b. Melayani setiap tamu yang datang.

#### **2.4.5 Desain dan Produksi**

- 1) Desain : Mendesain pesanan yang datang atau memperbaiki desain yang telah dibuat pelanggan.
- 2) Produksi : Memproduksi pesanan dari desain yang dibuat menjadi sebuah baju.

## BAB III

### HASIL DAN CAPAIAN KEGIATAN PKL

#### 3.1 Pelaksanaan Kerja

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di CV. Nice Shop Palembang berlangsung selama satu bulan, terhitung mulai tanggal 03 September 2020 sampai dengan 03 Oktober 2020. Jam operasional pada hari senin sampai sabtu pukul 09:00 WIB sampai dengan pukul 16:30 WIB. Memakai pakaian bebas pantas.

Penulis berada di bagian divisi produksi sablon yang bertanggung jawab untuk membantu kebutuhan di bidang produksi sablon di CV. Nice Shop yang nantinya dapat menunjang kebutuhan kantor tersebut. Selama 30 hari penulis mendapat tugas dari Bapak Ahmad Rohim, membantu promosi dan produksi sablon kaos. Adapun kegiatan yang dilaksanakan selama Praktik Kerja Lapangan (PKL) dari awal masuk sampai selesai yang terdapat pada tabel 3.1.

**Tabel 3.1 Aktifitas Kegiatan Selama PKL.**

No	Hari dan Tanggal	Kegiatan	Waktu	
			Jam Datang	Jam Pulang
1.	Kamis, 03 September 2020	Membuat Desain Brosur untuk Facebook	09.00 WIB	16.30 WIB
2.	Jumat, 04 September 2020	Membuat Desain Brosur untuk Instagram	09.00 WIB	16.30 WIB
3.	Sabtu, 05 September 2020	Membuat Desain Brosur untuk Whatsapp	09.00 WIB	16.30 WIB
4.	Minggu, 06 September 2020	Libur	-	-

No	Hari dan Tanggal	Kegiatan	Waktu	
			Jam Datang	Jam Pulang
5.	Senin, 07 September 2020	Belajar Produksi	09.00 WIB	16.30 WIB
6.	Selasa, 08 September 2020	Belajar Produksi	09.00 WIB	16.30 WIB
7.	Rabu, 09 September 2020	Belajar Produksi	09.00 WIB	16.30 WIB
8.	Kamis, 10 September 2020	Produksi Kaos Pelanggan	09.00 WIB	16.30 WIB
9.	Jumat, 11 September 2020	Produksi Kaos Pelanggan	09.00 WIB	16.30 WIB
10.	Sabtu, 12 September 2020	Produksi Kaos Pelanggan	09.00 WIB	16.30 WIB
11.	Minggu, 13 September 2020	Libur	-	-
12.	Senin, 14 September 2020	Produksi Kaos Pelanggan	09.00 WIB	16.30 WIB
13.	Selasa, 15 September 2020	Produksi Kaos Pelanggan	09.00 WIB	16.30 WIB
14.	Rabu, 16 September 2020	Produksi Kaos Pelanggan	09.00 WIB	16.30 WIB
15.	Kamis, 17 September 2020	Izin( Sakit )	-	-
16.	Jumat, 18 September 2020	Produksi Kaos Pelanggan	09.00 WIB	16.30 WIB
17.	Sabtu, 19 September 2020	Izin (Ada Keperluan di Kampus)	-	-
18.	Minggu, 20 September 2020	Libur	-	-
19.	Senin, 21 September 2020	Produksi Kaos Pelanggan	09.00 WIB	16.30 WIB
20.	Selasa, 22 September 2020	Produksi Kaos Pelanggan	09.00 WIB	16.30 WIB
21.	Rabu, 23 September 2020	Produksi Kaos Pelanggan	09.00 WIB	16.30 WIB

No	Hari dan Tanggal	Kegiatan	Waktu	
			Jam Datang	Jam Pulang
22.	Kamis, 24 September 2020	Produksi Kaos Pelanggan	09.00 WIB	16.30 WIB
23.	Jumat, 25 September 2020	Produksi Kaos Pelanggan	09.00 WIB	16.30 WIB
24.	Sabtu, 26 September 2020	Produksi Kaos Pelanggan	09.00 WIB	16.30 WIB
25.	Minggu, 27 September 2020	Libur	-	-
26.	Senin, 28 September 2020	Produksi Kaos Pelanggan	09.00 WIB	16.30 WIB
27.	Selasa, 29 September 2020	Produksi Kaos Pelanggan	09.00 WIB	16.30 WIB
28.	Rabu, 30 September 2020	Produksi Kaos Pelanggan	09.00 WIB	16.30 WIB
29.	Kamis, 1 Oktober 2020	Produksi Kaos Pelanggan	09.00 WIB	16.30 WIB
30.	Jumat, 2 Oktober 2020	Produksi Kaos Pelanggan	09.00 WIB	16.30 WIB

(Sumber: Penulis, 2020 )

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di CV. Nice Shop penulis diberikan beberapa proyek oleh pimpinan, yang perinciannya adalah sebagai berikut :

#### 1. Desain Brosur Sosial Media

Pada proyek ini penulis ditugaskan oleh pimpinan untuk membuat desain brosur yang nantinya diunggah ke sosial media antara lain facebook, instagram dan whatsapp. Hasil akhir dari pembuatan desain brosur dengan menggunakan perangkat lunak *Canva* terdapat pada gambar 3.1.



(Sumber: Penulis, 2020 )

### Gambar 3.1 Desain Brosur Instagram.

Penulis menggunakan konsep yang sederhana dalam pembuatan desain brosur. Penulis membagi 4 bagian, atas kiri terdapat logo dan nama perusahaan, atas kanan terdapat foto baju lapangan yang di produksi oleh perusahaan, kiri bawah terdapat foto *template* baju yang disablon oleh perusahaan, dan kanan bawah terdapat keterangan jasa yang disediakan oleh perusahaan. Untuk penggunaan latar belakang atas kiri dan bawah kanan menggunakan hitam agar sama dengan warna logo. Dengan memadukan jenis huruf sans serif yang

berwarna putih ke dalam desain tersebut, akan menambah kesan sederhana dan modern.

## 2. Produksi Kaos Pelanggan

Selain membuat desain brosur, penulis ditugaskan oleh pimpinan di bagian produksi kaos untuk pelanggan. berikut beberapa kegiatan yang dilakukan penulis ketika proses produksi sablon kaos yang dimulai dari mengepres kaos sampai menyablon dengan menggunakan mesin DTG (*Direct To Garment*). Tahap pertama yaitu pengepresan, untuk meratakan bulu pada kaos atau serat-serat kaos, minimal 10 detik untuk tahap pengepresan pertama pada suhu 150 derajat keatas terdapat pada gambar 3.2.



(Sumber: Penulis, 2020 )

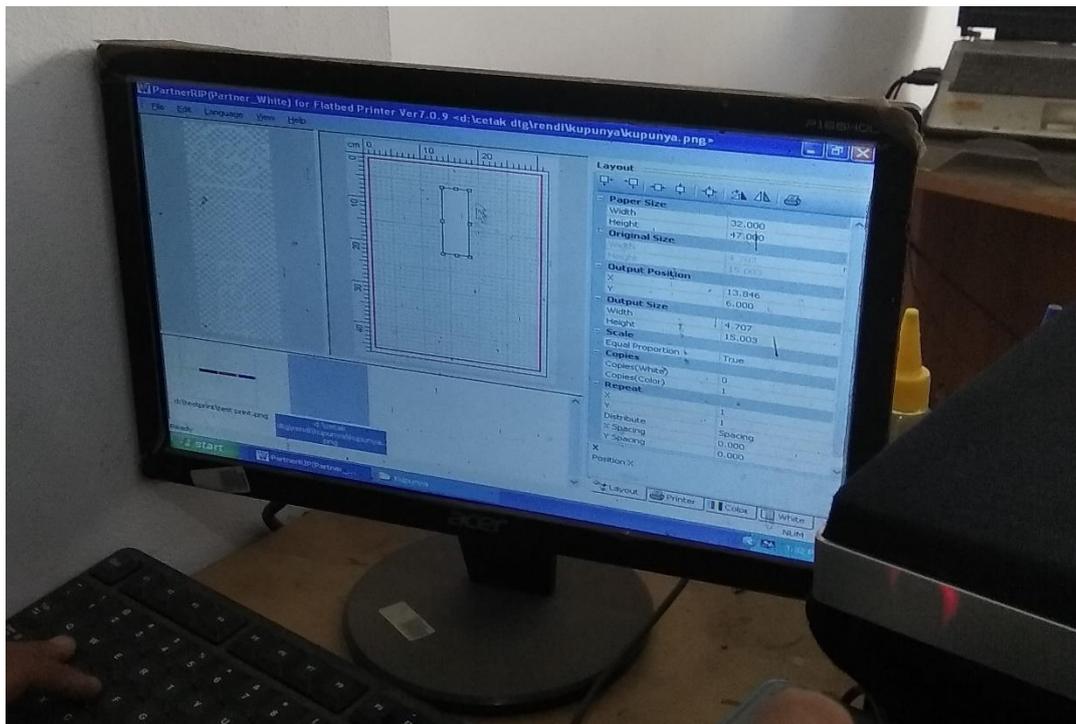
**Gambar 3.2 Proses Mengepres Kaos Sebelum Disablon.**



(Sumber: Penulis, 2020 )

### **Gambar 3.3 Proses Penyemprotan Cairan *Treatment*.**

Tahap kedua menyemprotkan *treatment* di bagian yang akan disablon, rata-rata semprotan *treatment* dengan menggunakan kuas, selanjutnya pres kembali selama 30 detik supaya serat-serat dan basah karena *treatment* lebih kering dan halus. Tujuan pengepresan dan penyemprotan cairan *treatment* agar ketika disablon tinta kaos dapat menyerap dengan maksimal. Kalau tidak melewati tahap pengepresan dan penyemprotan cairan *treatment* produksi sablon akan gagal, karena ketika proses sablon sampai selesai tinta tidak menyerap dengan maksimal, akan terlihat seperti berbulu terdapat pada gambar 3.3.



(Sumber: Penulis, 2020 )

**Gambar 3.4** Proses Penyablonan Mengatur *Layout* Pada Kaos.



(Sumber: Penulis, 2020 )

**Gambar 3.5** Proses Penyablonan.



(Sumber: Penulis, 2020 )

**Gambar 3.6 Selesai Penyablonan.**



(Sumber: Penulis, 2020 )

**Gambar 3.7 Proses Pengepresan Setelah Disablon dan Diberi *Treatment*.**

Setelah melewati tahap pertama dan kedua, tahap ketiga yaitu menata kaos yang sudah dipres dan disemprot *treatment*, letakan kaos pada tatakan yang ada di mesin DTG (*Direct To Garment*), letakan dengan rapi agar saat proses sablon tidak miring terdapat pada gambar 3.5. Aturilah *layout* pada desain yang

sudah ada, atur sesuai permintaan pelanggan, pastikan kaos yang pada tatakan sudah rapi dan *layout* sudah diatur dengan benar sesuai permintaan pelanggan terdapat pada gambar 3.4.

Setelah itu langsung proses penyablonan, selesai di sablon yang terdapat pada gambar 3.6, angkat kaos yang sudah di sablon dengan hati-hati supaya tidak menempel pada bagian kaos yang tidak di sablon, selanjutnya tahap keempat pres kembali selama 30 detik, semprot lagi dengan menggunakan cairan *treatment* ratakan pada bagian yang di sablon dengan menggunakan kuas, pres kembali selama 30 detik yang terdapat pada gambar 3.7. Sesudah itu kaos sudah siap di bungkus dan produksi kaos pelanggan pun selesai.

### **3.2 Kendala yang Dihadapi**

Adapun kendala yang dihadapi penulis selama melakukan kegiatan Praktik Kerja Lapangan di CV. Nice Shop, yaitu:

#### **3.2.1 Kendala yang dihadapi Diri Sendiri**

Ada dua kendala yang dihadapi penulis selama PKL, yaitu:

1. Kendala yang dialami ketika menghadapi pelanggan karena kurangnya pengalaman dalam bekerja langsung menghadapi pelanggan, jadi penulis masih bingung bagaimana cara yang baik dan benar dalam menghadapi pelanggan.
2. Mengalami kendala dibagian produksi ketika menggunakan mesin DTG (*Direct To Garment*). Karena kurangnya pengalaman dan arahan, penulis juga takut apabila terjadi kesalahan dalam menggunakan mesin DTG (*Direct To Garment*) yang mengakibatkan gagal produksi atau kerusakan pada mesin.

### **3.2.1 Kendala yang Dihadapi Perusahaan**

Setelah diamati penulis, diketahui bahwa CV. Nice Shop belum memiliki identitas perusahaan berupa seragam pegawai.

### **3.3 Cara Mengatasi Kendala**

Cara untuk mengatasi kendala berbagai permasalahan di atas adalah:

#### **3.3.1 Cara Mengatasi Kendala yang dihadapi Diri Sendiri**

1. Penulis harus menjaga sikap sopan, ramah, dan selalu berlaku tenang dan yang terpenting itu harus selalu tersenyum kepada pelanggan
2. Meminta bantuan pimpinan ketika mengalami kendala atau lupa tahap dalam produksi sablon kaos ,apabila pimpinan berada di lokasi. Sedangkan kalau pimpinan tidak ada di lokasi penulis menghubungi pimpinan dengan cara menelpon untuk meminta bantuan ketika mengalami kendala.

#### **3.3.2 Cara Mengatasi Kendala yang dihadapi Perusahaan**

##### **a. Membuat Desain Baju Seragam Pegawai**

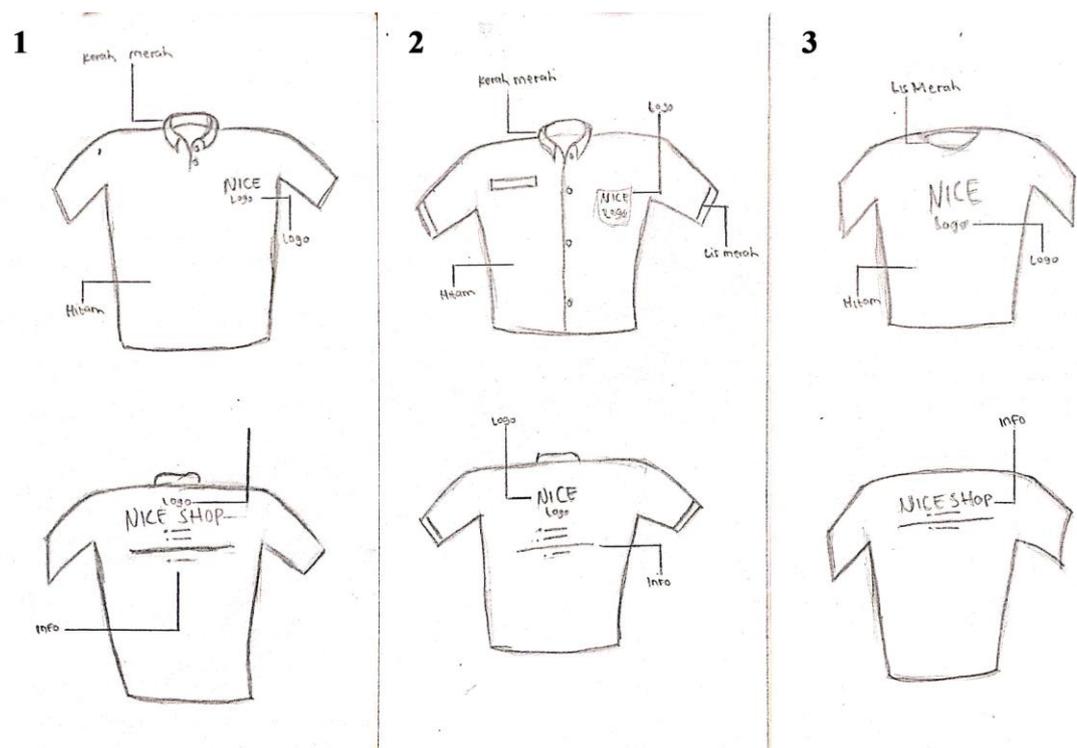
Mengatasi kendala yang dihadapi perusahaan maka penulis membuat sebuah desain baju seragam karyawan yang bertujuan untuk menunjang salah satu sarana promosi dalam mendongkrak popularitas dari perusahaan. Adanya baju seragam ini, karyawan perusahaan mempunyai identitas sehingga lebih mudah dikenal orang, selain itu hal ini dapat memberikan kesan positif kepada perusahaan agar lebih dipercaya bahwa perusahaan ini merupakan perusahaan yang profesional.

Berikut adalah tahap pembuatan desain baju seragam karyawan CV. Nice Shop.

### 1). Sketsa

Sebelum penulis membuat desain baju seragam, penulis terlebih dahulu membuat sketsa. Sketsa merupakan suatu rancangan awal atau sebuah rencana pada saat akan membuat karya lukis. Sketsa adalah bentuk gambar sementara yang dibuat diatas sebuah kertas atau kanvas dengan tujuan akan digunakan sebagai tahapan awal untuk proses pembuatan lukisan yang asli (Rada, 2020:

1). Penulis membuat beberapa gambaran yang akan dipilih salah satu untuk dijadikan contoh. Hasil sketsa yang telah dibuat oleh penulis dapat dilihat pada gambar 3.8.

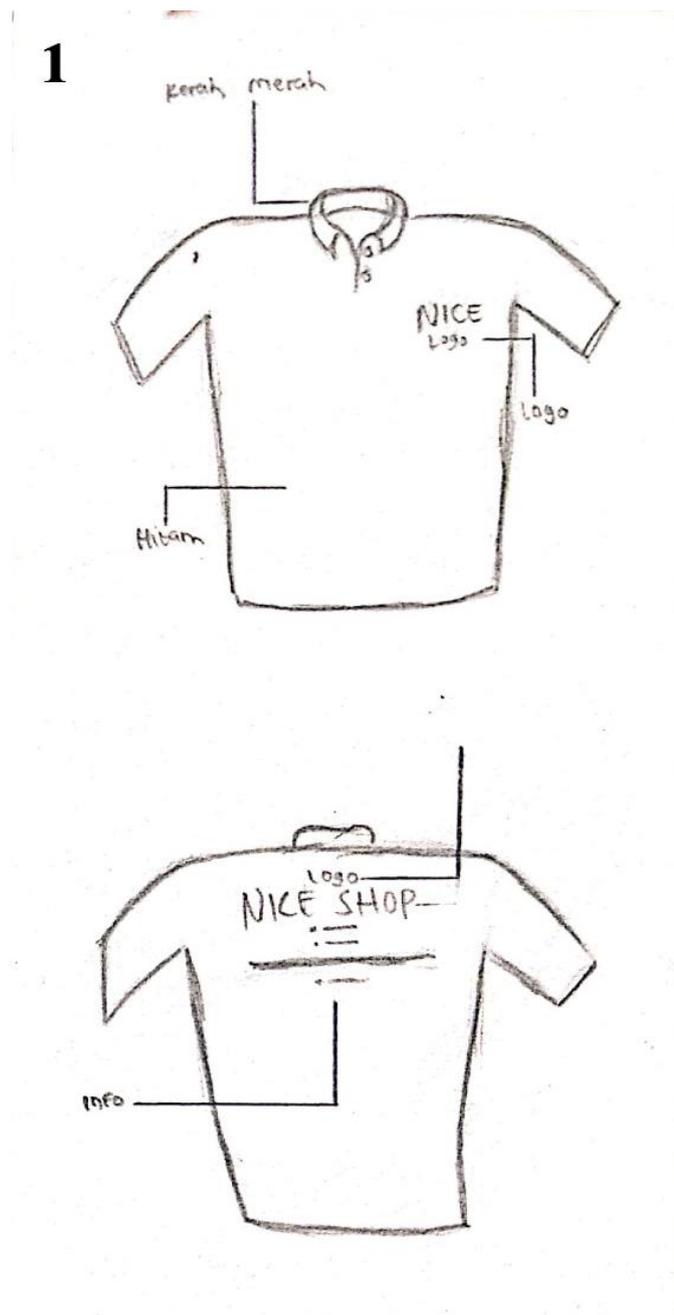


(Sumber: Penulis, 2020 )

**Gambar 3.8 Sketsa Baju Seragam Pegawai.**

## 2). Memilih Sketsa

Berdasarkan ke tiga sketsa di atas, penulis memilih sketsa nomor satu. Alasannya karena lebih memiliki kesan formal dan tidak terlalu kaku namun tetap elegan. Hasil pemilihan sketsa dapat dilihat pada gambar 3.9.

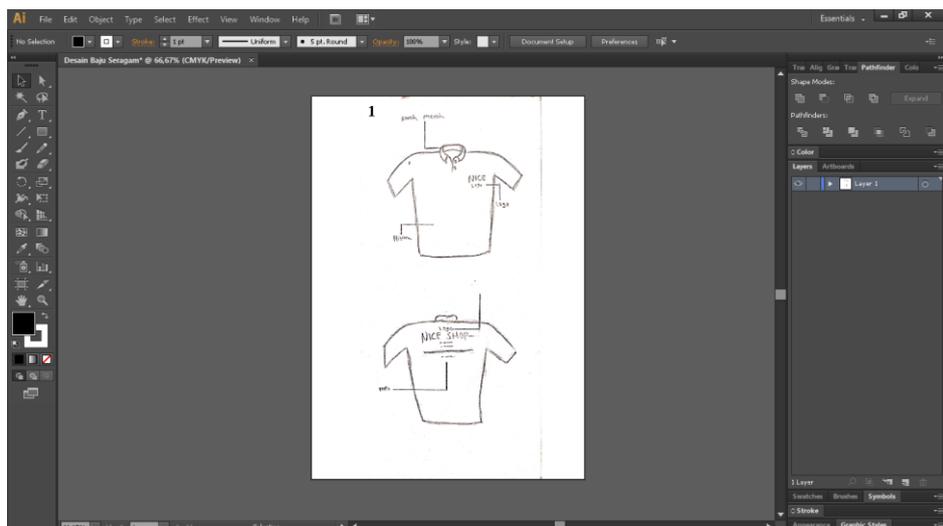


(Sumber: Penulis, 2020 )

**Gambar 3.9 Sketsa Baju Seragam Pegawai yang Dipilih.**

### 3). Mengolah Sketsa

Pada proses pembuatan desain baju seragam pegawai CV. Nice Shop, penulis menggunakan *Software Adobe Illustrator CS6*. Sketsa di atas penulis *scan* untuk mendapatkan file *.JPG*. Lalu penulis memasukan file tersebut ke dalam aplikasi. Dengan cara membuka aplikasi Adobe Illustrator CS6 lalu, Klik *File* → *New* → *Dialog Box New Document* → *A4* → *Potrait* → *RGB* → *Create*. Setelah itu memasukan gambar sketsa dengan cara, Klik *File* → *Place* → pilih gambar → *Place* → Klik *Drag* Kursor hingga gambar muncul pada *Artboard*. Hasil dapat dilihat pada gambar 3.10.

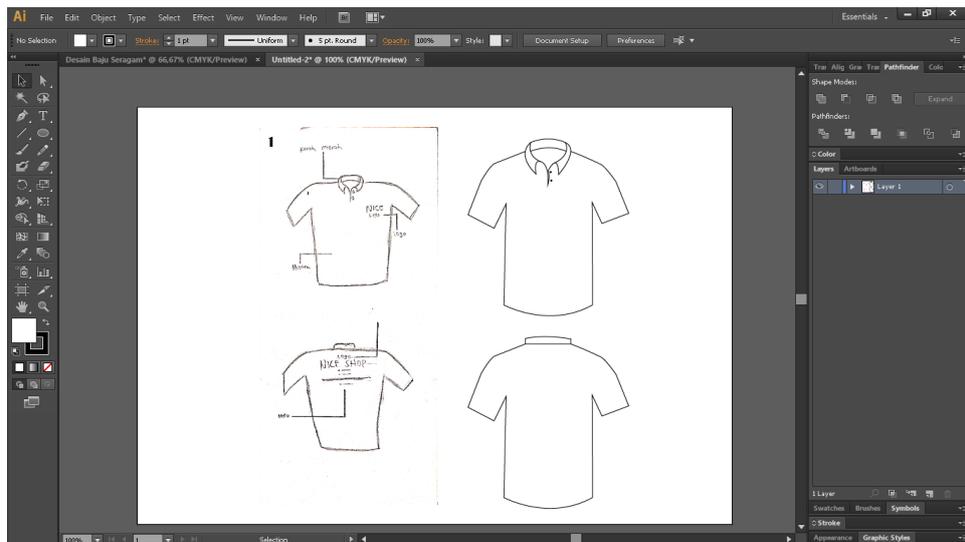


(Sumber: Penulis, 2020 )

**Gambar 3.10 Tampilan Hasil Pemindahan Sketsa ke dalam Aplikasi.**

### 4). Pengerjaan Desain Seragam Pegawai

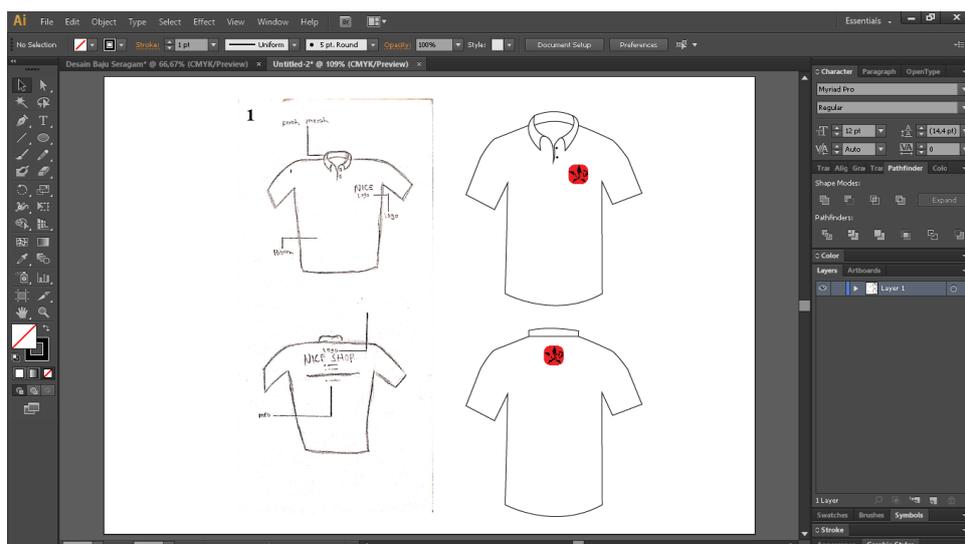
Langkah selanjutnya dalam proses pembuatan desain baju seragam, penulis meng-tracing sketsa baju menggunakan *Pen Tool* → *Tracing* hasil gambar sketsa → Rapihkan hingga terlihat menjadi pola baju yang rapih. Hasil pengerjaan desain seragam pegawai dapat dilihat pada gambar 3.11.



(Sumber: Penulis, 2020 )

**Gambar 3.11 Tracing Baju Seragam Pegawai.**

Setelah melakukan *Tracing* hasil sketsa hingga terbentuk menjadi sebuah pola baju, lalu memasukkan logo CV. Nice Shop. Setelah itu memasukkan gambar logo dengan cara, Klik *File* → *Place* → pilih gambar → *Place* → Klik *Drag* Cursor hingga logo muncul pada *Artboard*, letakan logo sesuai yang telah dibuat pada sketsa. Hasil desain dapat dilihat pada gambar.



(Sumber: Penulis, 2020 )

**Gambar 3.12 Setelah Memasukan Logo.**

Setelah logo dimasukkan, selanjutnya memasukan deskripsi tulisan atau informasi pada bagian belakang baju. Dengan cara, Klik *Type Tool* → Ketik tulisan yang ingin di diskripsikan → Atur Komposisi → Atur ukuran huruf → *Line Segment Tool* untuk memberi garis bawah pembatas antara deskripsi dan alamat *website* yang terdapat pada gambar 3.13.



(Sumber: Penulis, 2020 )

**Gambar 3.13 Setelah Memasukan Deskripsi Tulisan.**

Hasil desain pola baju yang telah terbentuk lalu di ekspor yang terdapat pada gambar 3.14 .



(Sumber: Penulis, 2020 )

**Gambar 3.14 Konsep Desain Baju Seragam**

Tahap selanjutnya setelah pola baju telah terbentuk adalah memasukan warna pada desain baju. Dengan cara, Klik Desain Baju → *Fill* → Masukan RGB dan CMYK yang telah di tentukan terlebih dahulu → OK. Setelah memasukan warna baju, tidak lupa memasukan warna pada bagian kerah baju dengan cara yang sama. Hasil pewarnaan desain baju dapat dilihat pada gambar 3.15.



(Sumber: Penulis, 2020 )

**Gambar 3.15 Pewarnaan Baju Seragam.**

Konsep desain minimalis inilah yang diterapkan penulis pada desain baju seragam tersebut. Pada bagian belakang baju menggunakan sedikit mungkin elemen-elemen desain yang dibuat sehingga terlihat sederhana agar deskripsi atau informasi yang disampaikan lebih mudah tersampaikan. Hasil desain baju seragam pegawai dapat dilihat pada gambar 3.16.



(Sumber: Penulis, 2020 )

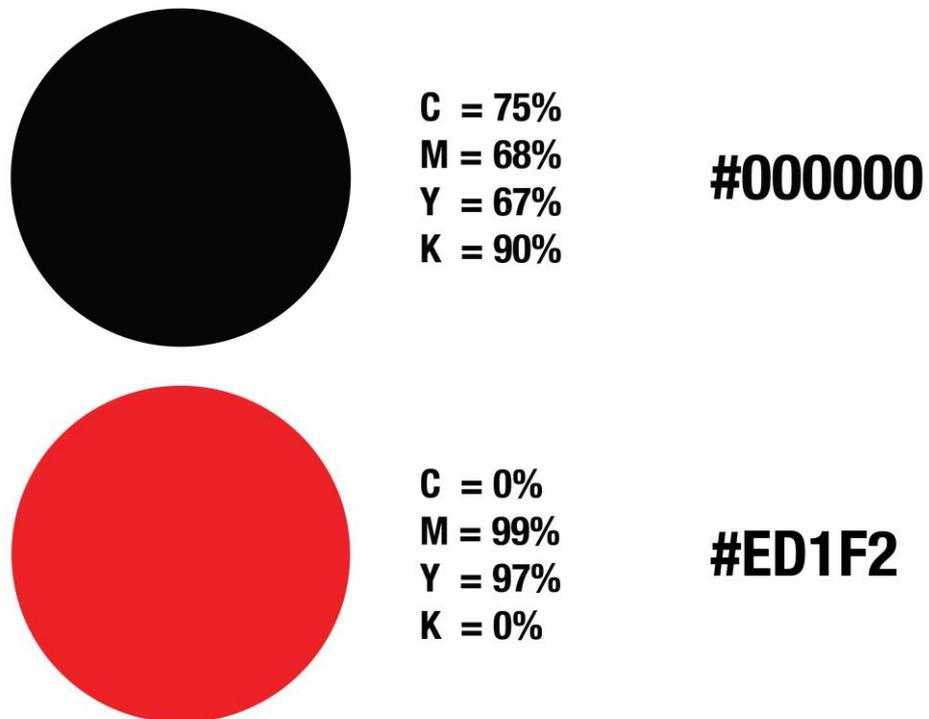
**Gambar 3.16 Desain Baju Seragam Pegawai.**

#### 5). Konsep Warna

Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Dengan warna anda dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan baik dalam menyampaikan pesan atau membedakan sifat secara jelas. Warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan mood, menggambarkan citra perusahaan, dan lainnya (Triyadi, 2016: 74).

Warna yang digunakan lebih dominan menggunakan warna hitam, karena warna tersebut merupakan warna ciri khas perusahaan yang terdapat di logo CV. Nice Shop. Selain warna hitam yaitu warna merah, merupakan warna ke dua ciri khas pada logo perusahaan. Warna yang digunakan memakai konsep ‘menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan’. Yaitu: warna yang menyampaikan pesan atau membedakan sifat secara jelas yang dapat menarik perhatian, menggambarkan citra

perusahaan. Warna yang digunakan di desain baju seragam pegawai CV. Nice Shop terdapat pada gambar 3.17.

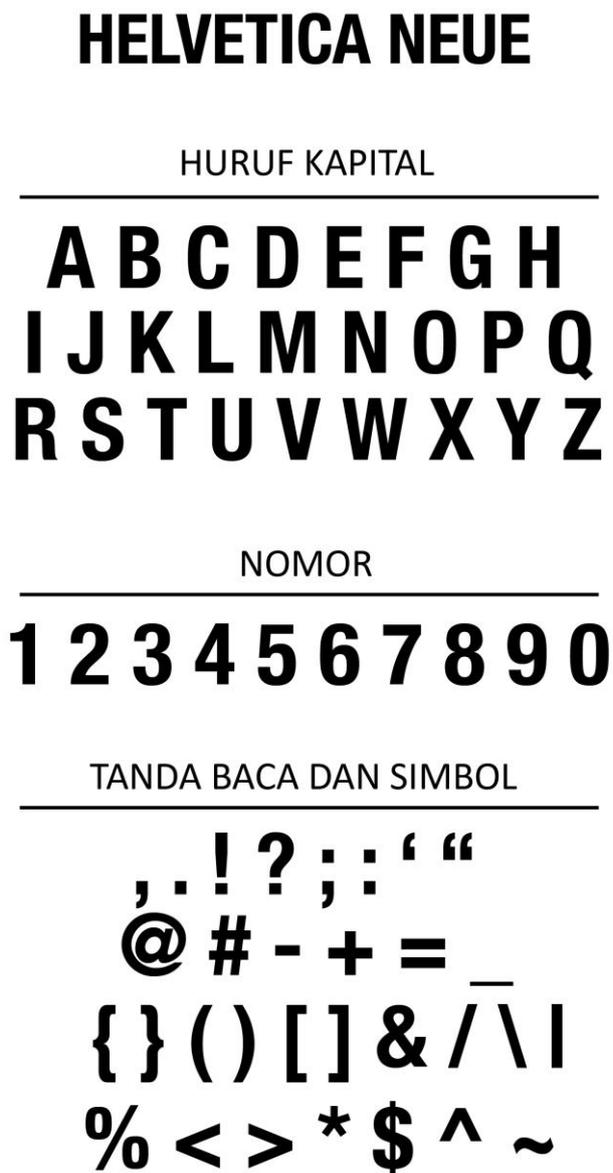


(Sumber: Penulis, 2020 )

**Gambar 3.17 Konsep Warna Baju Seragam.**

#### 6). Konsep Huruf

Seni memilih dan menata jenis huruf saja karena di dalamnya sering memuat nilai-nilai estetika yang dibentuk berdasarkan media komunikasi visual yang prosesnya melibatkan “seni desain huruf” yang lebih maju dari sekedar menata huruf. Selain itu juga, seni menata huruf ini juga dibuat untuk menciptakan kesan khusus, sehingga pembaca dapat membaca semaksimal mungkin (Rahman, 2017: 354).



(Sumber: Penulis, 2020 )

**Gambar 3.18 Huruf *Helvetica Neue LT Com 77 Bold Condensed*.**

Huruf yang digunakan oleh penulis adalah huruf *Helvetica Neue LT Com 77 Bold Condensed* yang terdapat pada gambar 3.18. Termasuk

jenis huruf *Sans Serif* yang memiliki garis tumpul pada ujung huruf dan memiliki ketebalan huruf yang sama. Bentuk dan tingkat kejelasan yang nyata, serta mempunyai kesan keterbacaan yang tinggi dan lebih sederhana. Karakter seperti itu, *Helvetica* menjadi pilihan utama yang bisa diterapkan dalam berbagai media dan digabungkan ke arah yang modern.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Simpulan**

Setelah penulis melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di CV. Nice Shop, maka diambil kesimpulan:

1. Membuat penulis mengetahui proses penyablonan.
2. Perusahaan membutuhkan sebuah identitas seperti seragam pegawai agar memberikan kesan positif kepada perusahaan lebih dipercaya bahwa perusahaan ini merupakan perusahaan yang profesional.
3. Perusahaan mendapatkan master file desain seragam pegawai yang dibuat oleh penulis.

#### **4.2 Saran**

1. Perusahaan diharapkan bisa lebih rapi dalam penyusunan alat dan barang di dalam ruangan maupun di luar ruangan.
2. Perusahaan diharapkan memiliki identitas perusahaan tidak hanya berupa logo tapi juga seragam pegawai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifiana, Deny. (2018). Pakaian Seragam Perawat . *Corak Jurnal Seni Kriya*, 8088.
- Aritonang, Johannes. (2018). Analisis Sengketa Pajak Atas Biaya Seragam. *Simposium Nasional Keuangan Negara*, 497-519.
- Arikunto, Suharsini. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Indarti. (2017). Keefektifan Project Based Learning dengan Observasi pada Materi Keanekaragaman. *Journal of Biology Education* , 187-194.
- Rahman, Gelora Gustafa dan Yanuar Rahman. (2017). Perancangan Buku Panduan Wisatakebun Raya Bogor. *e-Proceeding of Art & Design*, 352-355.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Triyadi, Agus. (2016). Perancangan Desain Kemasan Koffie Prabu Sebagai Media Promosi Kopi Gula Aren. *Jurnal Sketsa*, 73-82.

### Sumber laman

- Rada. (2020, July 8). pengertian-sketsa. Diakses pada 10 desember 2020 dari <https://dosenpintar.com/pengertian-sketsa/>



	<b>FORMULIR PERMOHONAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN</b>	
	Kode Formulir : <b>FM-PCT-BAAK-PSB-013</b>	INSTITUSI : POLITEKNIK PALCOMTECH PROGRAM STUDI : <i>Desain Komunikasi Visual (DKV)</i>

Kepada Yth.  
Direktur Politeknik PalComTech

Palembang, ..... ~~September~~ *September* 2020

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: <i>Pahmat Husein Fadhillah</i>
Nomor Pokok Mahasiswa	: <i>061180015</i>
Semester	: <i>5</i>
IPK	: <i>3.29</i>
Program Studi	: <i>Desain Komunikasi Visual</i>
No.HP/WhatsApp	: <i>0895634384215</i>

Mengajukan PKL pada perusahaan/instansi (*nama perusahaan/instansi dan alamat dengan lengkap*) :

*Nice Shop Konveksi, Jl. Manali Api 1, ruko no.5 Rt 33. Rw10, depan Chobuchi  
Km 5.5 Palembang. 30153*

Besar harapan Saya, kiranya Bapak/Ibu dapat mengabulkan permohonan ini. Atas perhatian Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing Akademik

Pemohon,  
Mahasiswa

  
(Sande Mastadireja, S.Pd., M.Su)  
NIDN : 0209038903

  
(Pahmat Husein Fadhillah)  
NPM : 061180015

Mengetahui,  
Ketua Program Studi MI/AK/DKV

  
(Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom)  
NIP. 0205108901

**SURAT PERNYATAAN**  
**UJIAN LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL)**

---

---

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Pahmat Husein Fadhillah  
Tempat/Tanggal Lahir : Sembawa / 10 November 2000  
Prodi : D3 Desain Komunikasi Visual  
NPM : 061180015  
Semester : 5 (lima)  
No.Telp/Hp : 0895634384215  
Alamat : Desa Sungai Pengit RT 21 Kec. Talang Kelapa  
Kab. Banyuwangi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan PKL ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan PKL berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA Sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan PKL ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/ dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk Lap.PKL ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila dikemudian hari ternyata saya kedapatan telah melanggar salah satu dari pernyataan saya ini, saya bersedia untuk menerima sanksi skorsing, DO (*Drop Out*), hingga Penghapusan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini.

Talang Kelapa, 27 Januari 2021

Yang menyatakan,



Pahmat Husein Fadhillah



FORMULIR PENGAJUAN JUDUL  
PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Kode Formulir : FM-PCT-BAAK-PSB-013	INSTITUSI : POLITEKNIK PALCOMTECH
	PROGRAM STUDI : DKV

Palembang, 8 Oktober 2020

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fahmat Husein Fadhillah  
Nomor Pokok Mahasiswa : 061180015  
Semester : 5  
IPK : 3,29  
Program Studi : DKV  
No.HP/WhatsApp : 0895634389215  
Dosen Pembimbing PKL : Sonda Martadikera, S.Pd., M.Sn.

Mengajukan PKL judul Laporan Praktik Kerja Lapangan :

Revisi :

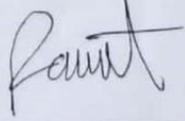
1. Perancangan Desain baru pegawai Nice Shop Konveksi Palembang
2. Perancangan Desain Seragam pegawai CV. Nice Shop

Besar harapan Saya, kiranya Bapak/Ibu dapat mengabulkan permohonan ini. Atas perhatian Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

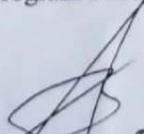
Menyetujui,  
Dosen Pembimbing PKL

  
(Sonda Martadikera, S.Pd., M.Sn.)  
NIDN : 0209038903

Pemohon,  
Mahasiswa

  
NPM : 061180015

Mengetahui,  
Ketua Program Studi D3 SI/AK/DKV

  
(Alfred Peruggano, S.Kom., M.Kom.)  
NIP. 0205108901



**NICE SHOP**

Jl. Mandi Api Ruko No. 5 RT. 33 RW. 10 Depan Chobuci dekat alfamart  
Kelurahan Srijaya Km 5,5 Palembang 30153 telp. 081273249901

**Prihal : Surat Balasan Praktik Kerja Lapangan**

Kepada Yth.  
Benedictus Effendi, S.T., M.T.  
Ketua STMK-POLITEKNIK Palcomtech  
Di Palembang,

Dengan hormat,

Berdasarkan surat permohonan praktik kerja lapangan pada mahasiswa :

No	Nama	NPM	Semester	Prodi
1	EGI RIYONO	061180041	V (lima)	D3 Desain Komunikasi Visual
2	Muhammad kholillur Rohman	061180018	V (lima)	D3 Desain Komunikasi Visual
3	Rahmat Husein Fadhillah	061180015	V (lima)	D3 Desain Komunikasi Visual

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut diatas dapat kami **TERIMA** untuk melaksanakan Praktik Kerja Lapangan di NICE SHOP Terhitung mulai tanggal 3 September 2020 sampai dengan selesai, minimal 1(satu) bulan. Guna mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh mahasiswa tersebut.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

Palembang, 2 September 2020

**NICE SHOP**

**AKHMAD ROHIM, S.III.**



## NICE SHOP

Jl. Mandi Api Ruko No. 5 RT. 33 RW. 10 Depan Chobusi dekat alfamart  
Kelurahan Srijaya Km 5,5 Palembang 30153 telp. 081273249901

### FORMULIR PENILAIAN KERJA MAHASISWA PRAKTIK KERJA LAPANGAN POLITEKNIK PALCOMTECH

Dengan ini kami menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama Mahasiswa : Rahmat Husein Fadhillah  
NPM : 061180015  
Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual

Telah menyelesaikan kegiatan magang di instansi kami. Dengan mempertimbangkan segala aspek, baik dari segi bobot pekerjaan maupun pelaksanaan magang, maka kami memutuskan bahwa yang bersangkutan telah menyelesaikan kewajibannya dengan hasil sebagai berikut:

No	Unsur yang dinilai	*Nilai
1	Penggunaan teknologi informasi	85
2	Keterampilan dalam kerja	80
3	Kedisiplinan	80
4	Integritas (etika dan moral)	80
5	Kemampuan menyerap hal baru	85
6	Inovasi dan kreativitas	83
7	Kemampuan memberikan solusi	82
8	Kemampuan bekerja sama	85
9	Kemampuan komunikasi	85
10	Keahlian berdasarkan bidang ilmu	90
Jumlah		835
Rata-Rata		83,5

\*Nilai 0 sampai 100

Palembang.....  
Pembimbing Lapangan

  
(\_\_\_\_\_)

NIP.

Catatan: dicetak diatas kop Surat perusahaan/instansi PKL



**FORMULIR PENILAIAN BIMBINGAN  
PRAKTIK KERJA LAPANGAN MAHASISWA  
POLITEKNIK PALCOMTECH**

Kode Formulir **FM-PCT-  
BAAK-PSB-025**

Institusi : POLTEK PALCOMTECH

**Hasil Penilaian Bimbingan Praktik Kerja Lapangan  
Mahasiswa Politeknik PalComTech**

Dengan ini saya menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Rahmat Husein Fadhillah  
Nomor Pokok Mahasiswa : 061180015  
Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual  
Semester : 5  
Judul PKL : Perancangan Desain Seragam Pegawai Cv. Nice Shop

Telah menyelesaikan bimbingan Praktik Kerja Lapangan, dengan hasil sebagai berikut:

No	Kriteria Penilaian	Skor Maksimal	Skor
1	Kehadiran bimbingan	15	10
2	Keaktifan dalam bimbingan	25	25
3	Kemampuan belajar dan mengikuti arahan	30	25
4	Laporan	30	20
Jumlah		100	80

\*Mahasiswa dapat di rekomendasikan mengikuti ujian apabila nilai lebih besar sama dengan 60

Rekomendasi Pembimbing

- Direkomendasikan  
 Tidak direkomendasikan

Palembang, 27 Januari 2021

Dosen Pembimbing PKL

( Sonde Martadireja, S.Pd., M.Sn. )

NIDN. 0204038903





## FORMULIR

## DAFTAR HADIR MAHASISWA/I PKL POLITEKNIK

Kode Formulir FM-PCT-BAAK-PSB-007	Institusi : POLITEKNIK PALCOMTECH
	Tahun Akademik : 2020 / 2021

Nama Perusahaan/Instansi : Nice Shop Konveksi  
 Alamat Perusahaan/Instansi : Jl. Mandi Api 1, Ruko No. 5 Rt 33 Rw. 10, depan chobaci km 5,5 Palembang 30153  
 Nama Mahasiswa : Rahmat Husein Fadhillah  
 NPM : 061180015  
 Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual

No	Tanggal	Hari	Laporan Kegiatan	Paraf Pembimbing Lapangan
1	3 September '20	Kamis	Membuat Desain Brosur Untuk Facebook	#
2	4 September '20	Jum'at	Membuat Desain Brosur Untuk Instagram	#
3	5 September '20	Sabtu	Membuat Desain Brosur Untuk Whatsapp	#
4	6 September '20	Minggu	Libur	
5	7 September '20	Senin	Belajar Produksi	#
6	8 September '20	Selasa	Belajar Produksi	#
7	9 September '20	Rabu	Belajar Produksi	#
8	10 September '20	Kamis	Produksi kaos Pelanggan	#
9	11 September '20	Jum'at	Produksi kaos Pelanggan	#
10	12 September '20	Sabtu	Produksi kaos Pelanggan	#
11	13 September '20	Minggu	Libur	
12	14 September '20	Senin	Produksi kaos Pelanggan	#
13	15 September '20	Selasa	Produksi kaos Pelanggan	#
14	16 September '20	Rabu	Produksi kaos Pelanggan	#
15	17 September '20	Kamis	Libur (sakit)	#
16	18 September '20	Jum'at	Produksi kaos Pelanggan	#
17	19 September '20	Sabtu	Libur (ada keperluan di kampus)	#
18	20 September '20	Minggu	Libur	
19	21 September '20	Senin	Produksi kaos Pelanggan	#
20	22 September '20	Selasa	Produksi kaos Pelanggan	#
21	23 September '20	Rabu	Produksi kaos pelangan	#
22	24 September '20	Kamis	Produksi kaos Pelanggan	#
23	25 September '20	Jum'at	Produksi kaos Pelanggan	#
24	26 September '20	Sabtu	Produksi kaos Pelanggan	#
25	27 September '20	Minggu	Libur	
26	28 September '20	Senin	Produksi kaos Pelanggan	#
27	29 September '20	Selasa	Produksi kaos Pelanggan	#
28	30 September '20	Rabu	Produksi kaos Pelanggan	#
29	1 Oktober '20	Kamis	Produksi kaos Pelanggan	#
30	2 Oktober '20	Jum'at	Produksi kaos Pelanggan	#
31				

KaProdi

Palembang,  
Pembimbing Lapangan

Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom


 Nurfaidah

	<b>FORMULIR</b>	
	<b>KONSULTASI LAPORAN PKL POLITEKNIK</b>	
Kode Formulir FM-PCT-BAAK-PSB-015	Institusi	: POLITEKNIK PALCOMTECH
	Tahun Akademik	: 2020/2021

**Nama Mahasiswa** : Rahmat Husein Fadhillah  
**NPM** : 061180015  
**Program Studi** : D3 Desain Komunikasi Visual  
**Semester** : 5  
**Judul Laporan PKL** : Perancangan Desain Seragam Pegawai Cv. Nice Shop  
**No HP / Telp** : 0895634384215

Pertemuan Ke -	Tanggal Konsultasi	Batas Waktu Perbaikan	Materi yang Dibahas / Catatan Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	Rabu, 7 Oktober 2020	1 Hari	Membahas judul Laporan PKL	<i>sp</i>
2	Kamis, 8 Oktober 2020	2 Minggu	Revisi judul Laporan PKL & Bab 1	<i>sp</i>
3	Rabu, 14 Oktober 2020	2 Minggu	Bab 1 Latar Belakang Sampai dengan selesai	<i>sp</i>
4	Rabu, 4 November 2020	2 Minggu	Revisi Bab 1 & lanjut ke Bab II	<i>sp</i>
5	Rabu, 18 November 2020	2 Minggu	Revisi Bab II	<i>sp</i>
6	Rabu, 2 Desember 2020	2 Minggu	Lanjut ke Bab III	<i>sp</i>
7	Rabu, 16 Desember 2020	2 Minggu	Revisi ke Bab III	<i>sp</i>
8	Rabu, 30 Desember 2020	1 Minggu	Lanjut ke Bab IV	<i>sp</i>
9	Rabu, 6 Januari 2021	1 Minggu	Revisi Bab IV dan Lanjut daftar Pustaka	<i>sp</i>
10	Rabu, 13 Januari 2021	2 Minggu	Revisi Seluruh isi Laporan	<i>sp</i>
11	Rabu, 15 Januari 2021	2 Minggu	Pengecekan & Konsultasi	<i>sp</i>
12	Senin, 17 Januari 2021	-	Pengumpulan Laporan PKL	<i>sp</i>

Palembang,

Dosen Pembimbing

*sp*

Sonde Martadireja, S.Pd., M.Sn