

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 LATAR BELAKANG

Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah sebuah ajang bagi mahasiswa/i untuk menerapkan teori-teori yang diterima saat proses pembelajaran di bangku kuliah kedalam dunia kerja yang sebenarnya.

Perguruan tinggi adalah salah satu lembaga pendidikan yang mempersiapkan mahasiswa untuk dapat bermasyarakat, khususnya pada disiplin ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti perkuliahan. Dalam dunia pendidikan hubungan antara teori dan praktek merupakan hal penting untuk membandingkan serta membuktikan sesuatu yang telah dipelajari dalam teori dengan keadaan sebenarnya dilapangan.

Untuk itu, STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG mewajibkan setiap mahasiswanya melaksanakan Praktek Kerja Lapangan di instansi pemerintah atau perusahaan swasta sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan pendidikan Diploma III Manajemen Informatika di STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG. Melalui Praktek Kerja ini mahasiswa akan dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh di bangku perkuliahan kedalam lingkungan kerja yang sebenarnya serta mendapat kesempatan untuk mengembangkan cara berfikir, menambah ide-ide yang berguna dan dapat menambah pengetahuan mahasiswa terhadap apa yang ditugaskan kepadanya.

Sehubungan dengan itu maka semua teori-teori yang dipelajari dibangku perkuliahan dapat secara langsung dipraktekkan di usaha *distro Trendy Fashion*, terutama yang berhubungan dengan komputer. Dalam hal ini dapat diketahui bahwa teori yang dipelajari sama dengan yang ditemui dalam prakteknya sehingga teori tersebut dapat dilaksanakan dengan baik. Sebagaimana diketahui bahwa teori merupakan suatu ilmu pengetahuan dasar bagi perwujudan Praktek Kerja Lapangan.

Mengingat sulitnya untuk menghasilkan tenaga kerja yang terampil dan berkualitas maka banyak perguruan tinggi berusaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan cara meningkatkan mutu pendidikan dan menyediakan sarana-sarana pendukung agar dihasilkan lulusan yang baik dan handal

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Permasalahan yang ada di Distro Trendy Fashion sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara menentukan konsep yang sesuai dengan profil Distro Trendy Fashion yang nantinya akan di terapkan dalam pembuatan *branding*, media promosi dan *company profile* .
- b. Menentukan software apa yang akan di gunakan dalam pembuatan *branding*, *stationary*, dan media promosi.
- c. Bagaimana cara mendesain *branding*, *stationary*, dan media promosi yang menarik mulai dari warna, teks, dan penempatan gambar

## 1.3 TUJUAN DAN MANFAAT PRAKTEK KERJA

### A. Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Kegiatan Praktek Kerja Lapangan bertujuan untuk menambah pengalaman dan ilmu pengetahuan mahasiswa/i dari berbagai kegiatan yang direncanakan dalam perusahaan atau industri, sehingga dapat menerapkan apa yang diperolehnya dibangku perkuliahan agar sesuai dengan tuntutan yang dibutuhkan didunia industri.

Secara umum pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan bertujuan untuk "Penerapan dan pengembangan pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki selama belajar diperusahaan / di dunia kerja".

Secara Khusus, tujuan dari Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah :

1. Membekali mahasiswa/i dengan pengalaman kerja sebenarnya didalam dunia kerja dan masyarakat.
2. Memantapkan keterampilan mahasiswa/i yang diperoleh selama masa perkuliahan.
3. Menetapkan disiplin, rasa tanggung jawab dan sikap profesional dalam bertugas sehingga menambah pengalaman dalam persiapan untuk terjun langsung kedunia kerja yang sesungguhnya.
4. Memperoleh pengalaman dan perluasan terhadap ilmu-ilmu di tempat Kerja Praktek yang belum dikenal oleh mahasiswa/i.

## **B. Manfaat Praktek Kerja Lapangan**

1. Bagi Mahasiswa, memberikan manfaat dalam penerapan teori-teori yang diperoleh di bangku kuliah dengan praktek yang nyata di dunia kerja dan masyarakat serta melatih diri dan menambah pengalaman untuk beradaptasi dengan dunia kerja yang sesungguhnya.
2. Bagi Akademik, Praktek Kerja Lapangan ini diharapkan berguna bagi perkembangan ilmu komputer, sehingga dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa selanjutnya. Dan dapat memperluas pengenalan jurusan Diploma III Manajemen Informatika Komputer serta mempererat kerjasama antara akademik dengan perusahaan atau instansi.
3. Bagi Toko, dapat memberikan masukan dan pertimbangan untuk lebih meningkatkan kualitas dan kuantitas toko serta ikut memajukan pembangunan dalam bidang pendidikan.

### **1.4 BATASAN MASALAH**

Setelah penulis melakukan wawancara dengan berbagai rangkaian penelitian, penulis akan mendesain logo, katalog, isi katalog, brosur, spanduk. Agar penyusunan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini dapat terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang hendak di capai maka di perlukan batas –batasan masalah dalam waktu pembahasannya.

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam rangka pengumpulan data –data atau keterangan yang di perlukan , maka dalam hal ini menggunakan beberapa metode dia antaranya :

### A. Observasi.

Observasi (pengamatan), yaitu Kegiatan mencermati langsung secara visual terhadap kondisi objek penelitian. Observasi di lakukan setelah mencermati data serta memperoleh masukan dari narasumber

### B. Wawancara

Yaitu metode Pengumpulan data yang di gunakan untuk mencari data dengan cara tanya jawab secara langsung kepda pemilik Distro Trendy Fashion

### C. Studi Pustaka

Selain melakukan observasi, juga mengumpulkan data dengan cara studi pustaka. Di dalam metode ini penulis berusaha melengkapi data-data yang diperoleh dengan membaca dan mempelajari dari buku-buku dan data-data yang relevan dan yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan dibahas.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk mengetahui secara ringkas permasalahan Laporan penulisan Kerja Praktek (KP) ini, Kerja Praktek ini akan disusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini, menguraikan latar belakang secara umum, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan secara langsung.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan organisasi, spesifikasi teknologi Hardware dan software

### **BAB III ORGANISASI**

Dalam bab ini akan diuraikan tentang Distro Trendy Fashion, struktur organisasi serta segala yang terlibat di dalamnya dan berhubungan dengan yang penulis lakukan.

### **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini diuraikan perancangan multimedia yaitu konsep yang akan di buat, desain tampilan yang berupa gambaran tentang desain apa yang di buat nantinya setelah di cetak

### **BAB V IMPLEMENTASI**

Bab ini berisi daftar hasil implementasi sesuai laporan KKP beserta dengan gambarnya dalam bentuk foto. Kemudian memuat tentang Kesimpulan dan saran tentang masalah penelitian,