



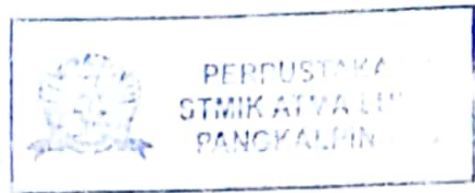
**DESAIN SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA  
FOOT TO HEAD BANGKA di PANGKALPINANG**

**LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

**Oleh :**

<b>NIM</b>	<b>NAMA</b>
<b>1. 1522300004</b>	<b>RISKA FARLIANI</b>
<b>2. 1522300005</b>	<b>MEIRYUBER SYAMAL</b>
<b>3. 1522300017</b>	<b>IFFA KARIMAH</b>

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
STMIK ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2017/2018**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN  
KOMPUTER ATMA LUHUR**

**PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

Program Studi : Manajemen Informatika

Jenjang : Diploma III (D3)

Judul : DESAIN SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA FOOT TO  
HEADBANGKA DI PANGKALPINANG

NIM	NAMA
1. 1522300004	Riska Farliani
2. 1522300005	Meiryuber Syamal
3. 1522300017	Iffa Karimah

Pangkalpinang, 29 Desember 2017

Menyetujui,  
Manajemen Informatika

Melati Suci Mayasari, S.Kom, M.Kom

NIDN : 0206098301

Pembimbing Lapangan,

Hendri Deviko Putra, ST

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Manajemen Informatika



  
Hamiddah, M.Kom

NIDN : 0210048302

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan Bahwa :

1. Riska Farliani (1522300004)
2. Meiryuber Syamal (15223000005)
3. Ifa Karimah (1522300017)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Kerja Praktek pada

Nama Instansi : Foot To Head Bangka

Alamat : Jl. Usman Ambon, Gang Jambu 136

Pembimbing Praktek

Tanggal : Desember 2017



(HENDRI DENKO P.)

## ABSTRAK

*Foot To Head Bangka adalah anak dari perusahaan PT. Line Gallery. PT. Line Gallery adalah perusahaan yang bergerak dibidang Jasa Konsultasi. Jasa konsultasi adalah jasa layanan profesional yang membutuhkan keahlian tertentu diberbagai bidang ilmu yang mengutamakan adanya pola pikir, dan Pt. Line Gallery ini menyediakan Jasa Konsultasi dibidang Perancangan dan Perencanaan Bangunan. Sedangkan Foot To Head Bangka bergerak dibidang Jasa Pencucian. Awal terbentuknya Foot To Head Bangka itu karena orang - orang dari PT. Line Galley banyak bekerja di luar kantor atau dilapangan dan tentu saja banyak resiko yang didapat, seperti cuaca yang berubah - ubah dalam mengunjungi TKP, sehingga mereka berfikir bagaimana caranya agar pakaian dan alat-alat kerja mereka tetap bersih, maka terbentuknya Foot To Head Bangka. Foot To Head Bangka ini baru berdiri di awal tahun 2017, masih bisa dikatakan usaha muda yang baru dirintis, dan pengerjaan di Foot To Head Bangka sendiri masih dibilang secara manual, hanya untuk pengeringan Foot To Head Bangka menggunakan mesin pengering, tapi pun itu hanya untuk helm dan yang lainnya masih dengan pengeringan manual. Alasan kami memilih topik tentang medesain di usaha Foot To Head Bangka ini adalah agar Foot To Head Bangka bisa lebih meningkatkan promosi pemasarannya dan agar lebih dikenal oleh calon konsumen.*

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya, akhirnya Laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) yang berjudul “Sistem Informasi Penilaian Mata Kuliah berbasis WEB” di Amik Wahana Mandiri dapat diselesaikan.

Dalam kesempatan kali ini, izinkanlah penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek, antara lain:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada penulis untuk menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini.
2. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM, MBA selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Ibu Hamidah, M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
5. Ibu Melati Suci Mayasari, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kuliah Kerja Praktek.
6. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
7. Bapak Hendri Deviko Putra,ST selaku pemilik yang telah memberikan izin dan informasi serta pengarahan kepada penulis selama melakukan riset di Foot To Head Bangka.
8. Sahabat serta teman-teman yang telah turut membantu dan mendukung dalam menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini.

Dalam menyusun laporan kuliah kerja praktek ini penulis sadar masih banyak kekurangan, dan penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan laporan ini. Semoga Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini bermanfaat dan semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan KaruniaNya kepada kita semua, amin.

Pangkalpinang, 29 Desember 2017

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II. 1: Struktur Organisasi .....	7
Gambar IV. 1: Sketsa Spanduk.....	14
Gambar IV. 2: Sketsa Brosur .....	15
Gambar IV. 3: Sketsa Katalog .....	16
Gambar IV. 4: Sketsa Depan Kartu Nama .....	17
Gambar IV. 5: Sketsa Belakang Kartu Nama .....	17
Gambar IV. 6: Spanduk .....	18
Gambar IV. 7: Brosur .....	19
Gambar IV. 8: Katalog .....	20
Gambar IV. 9: Depan Kartu Nama .....	21
Gambar IV. 10: Belakang Kartu Nama .....	22

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV. 1: Penjelasan Spanduk .....	19
Tabel IV. 2: Penjelasan Brosur .....	20
Tabel IV. 3: Penjelasan Katalog .....	21
Tabel IV. 4: Penjelasan Kartu Nama .....	22



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. 1: Surat Penerimaan KK.....	25
Lampiran A. 2: Konsultasi dengan Dosen Pembimbing KKP .....	26
Lampiran A. 3: Berita Acara Kunjungan ke Instansi .....	27

# DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar .....	i
Daftar Gambar .....	iii
Daftar Tabel .....	iv
Daftar Lampiran .....	v
Daftar Isi .....	vi

## BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	2
1.3. Rumusa Masalah .....	2
1.4. Batasan Masalah .....	3
1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	3
1.5.1. Tujuan Penelitian .....	3
1.5.2. Manfaat Penelitian .....	4
1.6. Metode Penelitian .....	4
1.7. Sistematika Penulisan .....	5

## BAB II. TINJAUAN ORGANISASI

2.1. Sejarah Tempat Riset .....	6
2.2. Struktur Organisasi .....	7
2.3. Tugas dan Wewenang Organisasi .....	8

## BAB III. ANALISIS

3.1. Analisis Berjalan .....	9
3.2. Spesifikasi Hardware dan Software .....	9
3.2.1. Spesifikasi Hardware .....	9
3.2.2. Spesifikasi Software .....	11
3.2.3. Hubungan Hardware dan Software .....	12
3.3. Analisis SWOT .....	12

## **BAB IV. KONSEP DESAIN**

4.1. Layout Desain Ajuan .....	14
4.1.1. Layout Kasar .....	14
4.1.2. Layout Komprenship .....	18
4.2. Analisi Target Audience .....	22

## **BAB V. PENUTUP**

5.1. Kesimpulan .....	23
5.2. Saran .....	23