

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### 1. Latar Belakang

Design grafis adalah salah satu kegiatan utama pada dimensi studio Pangkalpinang. Oleh karena itu diperlukan spesifikasi dan tenaga ahli yang handal dalam bidangnya. Terutama dalam pembuatan design grafis, yang dapat membantu jalannya proses penjualan yang ada pada dimensi studio agar memperoleh hasil yang optimal.

Dalam perkembangan dunia fotografi yang serba instan dan praktis, memerlukan dukungan teknologi komputer. Salah satunya banyak permintaan dibidang design grafis dan fotografi, pembuatan Kartu nama, baliho, undangan, untuk menunjang kemajuan dimensi studio Pangkalpinang harus memiliki alat bantu yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan dengan cepat. Dalam hal ini komputer sangat lah berpengaruh besar untuk memajukan studio foto dan perlu dukungan juga oleh sumber daya manusia yang dapat mengelola dan menangani serta memelihara.

Tujuan dari KKP ini memberikan pengalaman bagi mahasiswa untuk menerapkan dan memperluas wawasan teori dan pengetahuan yang telah diterima selama dalam bangku kuliah pada kegiatan yang nyata, sehingga nantinya dapat memudahkan mahasiswa dalam beradaptasi dengan lingkungan kerja setelah menyelesaikan pendidikan dan menjadi tenaga ahli professional yang sesuai dengan bidangnya.

## 2. Masalah

Untuk melakukan pembuatan kartu nama, baliho, pin Masih melakukan dengan cara pemesanan dan banyaknya pesanan. dalam jangka waktu yang ditentukan berupa foto dan Baliho terhadap pelanggannya, STUDIO pada dimensi studio ini masih menggunakan sistem manual dimulai dengan pemesanan barang dan persediaan barang oleh konsumen dan apabila pengisian nota pesanan oleh konsumen telah dilakukan maka pihak studio akan mengeluarkan nota.

Masalah – masalah yang dihadapi adalah perekaman data mulai dari pengisian pemesanan barang masih secara manual yaitu dengan menggunakan pembukuan saja. Hal ini memungkinkan satu orang pelanggan memiliki nomor pelanggan lebih dari satu ataupun nama pelanggannya sama tetapi alamatnya tidak sama, serta memerlukan waktu yang cukup lama dalam pembuatan design.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan suatu alat bantu sebagai mitra pelaksanaan kerja. Dalam sistem pencatatan pemesanan konsumen untuk pembuatan kartu nama, baliho, atau pun foto .komputer dan diterapkan dengan sistem yang dikomputerisasi akan dihasilkan informasi yang tepat waktu.

## 3. Tujuan Penulisan

Tujuan dari KKP(Kuliah Kerja Praktek) adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan perbandingan antara ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan dengan dunia kerja. Dan dapat dijadikan sebagai gambaran untuk memasuki lapangan kerja yang benar – benar nyata atau yang sesungguhnya merupakan wadah pengabdian kepada masyarakat, Sehingga diharapkan dapat memahami dan mampu mengatasi tugas-tugas pekerjaan yang diembannya serta mempunyai wawasan berpikir yang luas. Sehingga mereka tidak merasa canggung lagi untuk berinteraksi atau bergabung dengan masyarakat sekitar.

#### 4. Batasan Permasalahan

Dalam memusatkan masalah yang ada dan agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan maka pada tugas design grafis ini, batasan masalah hanya akan membahas proses pembahasan tentang design grafis pada dimensi studio, mulai dari pembuatan kartu nama, baliho ,pin sampai pembuatan foto . Dimana sistem yang dipakai saat ini masih bersifat manual sehingga penggunaan komputer diperlukan agar aktifitas dapat dilakukan lebih efektif, efisien dan mendukung perkembangan usaha dan peningkatan proses pemesanan di dimensi studio tersebut. Dan pada dimensi studio hanya mencakup pembuatan kartu nama, pin, baliho, dan weding dan praweding dll.

#### 5. Metode Penelitian

Dalam rangka penyusunan Kuliah Kerja Praktek ini dilakukan penelitian sebagai berikut :

##### a. Observasi

Meninjau dan mengunjungi langsung ke dimensi studio untuk mengetahui secara keseluruhan tentang masalah yang dibahas dalam proses pembuatan yang ada dalam dimensi studio seperti kartu nama, pin , baliho dan weding dan praweding .

##### b. Wawancara

Wawancara secara langsung orang-orang yang berkepentingan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan.

##### c. Studi Literatur

Mengumpulkan dan melengkapi data yang diperlukan melalui wawancara ketempat tersebut.

## 6. Sistematika Penulisan

### BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menjelaskan mengenai latar belakang, masalah, tujuan penulisan, batasan permasalahan, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan KKP (Kuliah Kerja Praktek).

### BAB II : ORGANISASI

Dalam bab ini diterangkan secara singkat mengenai sejarah dari organisasi yang bersangkutan, struktur organisasi serta tugas dan wewenang organisasi, unit kegiatan tempat riset.

### BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini membahas mengenai analisis dan perancangan hardware dan software, dan design yang akan digunakan pada dimensi studio

### BAB IV : IMPLEMENTASI DESIGN

Dalam bab ini menggambarkan tentang Design promosi

### BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan tentang apa yang telah dilakukan selama KKP pada dimensi studio serta memberikan saran-saran terhadap sistem untuk meningkatkan usaha pemesanan ditempat riset.