

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kerja Praktek (KP) ialah salah satu kurikulum yang harus ditempuh oleh mahasiswa Intitut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Selain untuk memenuhi kewajiban Akademik, diharapkan kegiatan tersebut dapat menjadi jembatan penghubung antara dunia industri dengan dunia Pendidikan sehingga dapat menambah pengetahuan tentang dunia industri/Pendidikan sehingga mahasiswa mampu mengatasi persaingan dunia kerja.

Kerja Praktek (KP) merupakan suatu bentuk implementasi perkuliahan yang dilakukan secara langsung ke suatu instansi atau suatu Perusahaan. Mahasiswa diharapkan dapat memiliki gambaran yang lebih mendalam tentang kondisi nyata di dunia kerja sekaligus dapat menambah pengalaman serta membuka pandangan yang lebih luas yang didapatkan selama masa perkuliahan. Dengan adanya kegiatan Kerja Praktik mampu memberikan pengalaman, mengasah keahlian dalam dunia kerja.. Dengan adanya hubungan kerja sama dari pihak CV.Qatrunnada Bumi Lampung, yang telah mengizinkan mahasiswa untuk melaksanakan Kerja Praktek (KP) di CV. Qatrunnada Bumi Lampung.

Desain dalam sebuah *event organizer* merupakan peran penting karena tidak hanya mencerminkan identitas acara tetapi mempengaruhi promosi dan pemasaran, desain yang menarik dan profesional memainkan peran penting dalam menarik calon konsumen, baik itu melalui media sosial, situs web, atau iklan ceta, desain yang menarik dapat meningkatkan visibilitas dan daya tarik acara

1.2 Ruang Lingkup Kerja Program KP

Kerja Praktek dilaksanakan di CV. Qatrunnada Bumi Lampung, yang beralamat di Jl. Basuki Rahmat Gg.Rajawali No. 02, Kec. Telukbetung Utara, Kota Bandar Lampung, Lampung. Laporan ini membahas tentang “Peran Desain dalam sebuah *Event Organizer*”, maka dari itu, ruang lingkup program Kerja Praktek ini hanyalah untuk mengobservasi guna meningkatkan efesiensi pada CV. Qatrunnada Bumi Lampung.

1.3 Manfaat dan Tujuan

1.3.1 Manfaat

1. Manfaat bagi Mahasiswa

Manfaat bagi mahasiswa adalah untuk menambah wawasan yang luas tentang dunia bisnis, khususnya dibidang multimedia dan bisa mengaplikasikan ilmu yang sudah didapatkan selama di perkuliahan dan mahasiswa dapat meningkatkan keterampilan dalam bidang praktek, dan dapat memperoleh kemudahan untuk memahami dan menekuni pekerjaan yang diberikan Perusahaan.

2. Manfaat bagi Institusi

Memperoleh berbagai kasus yang dapat digunakan sebagai contoh dalam memberikan materi perkuliahan dan menemukan berbagai masalah untuk pengembangan penelitian

3. Manfaat bagi Perusahaan

Desain dapat membantu menciptakan identitas visual yang konsisten dan menarik untuk acara, memperkuat branding dan memberikan kesan yang mendalam kepada konsumen

1.3.2 Tujuan

Tujuan desain dalam sebuah *organizer* untuk menciptakan identitas dan branding, meningkatkan pengalaman konsumen, dan efisiensi dalam operasional

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

1.4.1 Waktu Pelaksanaan

Kegiatan kerja praktek ini dilakukan dalam waktu satu bulan yang terhitung Mulai tanggal 31 Juni 2024 sampai dengan 31 Agustus 2024.

1.4.2 Tempat Pelaksanaan

Penulis memperoleh kesempatan untuk melaksanakan KP pada :

Nama Instansi : CV. Qatrunnada Bumi Lampung

Tempat : Jl. Basuki Rahmat Gg.Rajawali No. 02, Kec. Telukbetung
Utara, Kota Bandar Lampung,

1.5 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Mendeskripsikan bagaimana ruang lingkup program kerja yang dilakukan serta tujuan dan manfaat penelitian dan juga menjelaskan waktu tempat pelaksanaan.

Bab II Gambaran Umum Instansi

Menggambarkan bagaimana Sejarah, bidang usaha dari lokasi Penelitian serta menggambarkan lokasi Perusahaan dan juga struktur organisasi.

Bab III Permasalahan Instansi

Pemanfaatan desain dalam sebuah *event organizer*

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Mendeskripsikan hasil kerja praktik dan membahas hasil penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Medeskripsikan kesimpulan dan memberikan rekomendasi untuk perusahaan.