

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kerja Praktik (KP) adalah bentuk penerapan langsung dari perkuliahan di sebuah instansi atau perusahaan. Mahasiswa diharapkan mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang kondisi nyata di dunia kerja, sekaligus menambah pengalaman dan memperluas pandangan yang diperoleh selama masa studi. Melalui KP, mahasiswa bisa mendapatkan pengalaman, mengasah keterampilan, dan memperkuat keahlian dalam dunia kerja. Kerjasama dengan Nyodok Pool & Bistro memungkinkan mahasiswa melaksanakan KP di tempat tersebut.

Dalam era digital saat ini, Media Sosial memiliki peran penting dalam pengembangan bisnis. Perusahaan yang dapat memanfaatkan platform digital dengan baik akan memperoleh keunggulan kompetitif yang signifikan. Instagram dan Tiktok, sebagai salah satu platform media sosial paling populer, menyediakan peluang besar untuk mempromosikan produk dan layanan kepada pengguna yang lebih luas.

Pesatnya perkembangan Media Sosial telah membawa perubahan besar di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bisnis Industri Alat Permainan. Salah satu Media Sosial yang bisa dimanfaatkan di industri Alat Permainan adalah Instagram Dan Tiktok Yang Bisa Digunakan Untuk Brading Sosial Media, Dikarenakan Semakin Menarik Promosi Pemasarannya Semakin Banyak Engagetment Yang Didapatkan.

Melalui kerja praktek ini, penulis mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan berbagai strategi pemasaran digital. Penulis mendalami pembuatan konten menarik untuk story dan feed Instagram Dan Juga Live Membuat Konten Menarik Ditiktok Lalu Live , yang tidak hanya meningkatkan interaksi tetapi juga membantu membangun Persona Branding

dan juga penulis membuat Landing Page sebagai bagian dari strategi pemasaran digital untuk Nyodok Pool & Bistro.

1.2 Ruang Lingkup Kerja Program KP

Kerja Praktek dilaksanakan di Nyodok Pool & Bistro yang berlokasi di Jl.Ryacudu Blok A8, Way Dadi, Kec Sukarame, Kota Bandar Lampung, Lampung. Ruang lingkup Kerja Praktik ini meliputi :

- Merancang dan mengembangkan landing page berbasis HTML dan CSS yang berisi informasi tentang Nyodok Pool & Bistro, termasuk harga, layanan, dan kontak bisnis.
- Memanfaatkan platform digital yang tengah populer di kalangan masyarakat, salah satunya Instagram dan Tiktok, untuk memperluas pemasaran Nyodok Pool & Bistro.

1.3 Manfaat dan Tujuan

1.3.1 Manfaat

1. Manfaat bagi Mahasiswa

Mahasiswa memperoleh pengalaman langsung dalam mengimplementasikan pengetahuan yang telah dipelajari di perkuliahan ke dalam proyek nyata, seperti pembuatan Pamflet Event Perlombaan Atau pun Ide Ide Konten Untuk Menarik Engagement dan Persona Branding. Kegiatan ini menjadi bagian penting dari portofolio mahasiswa yang dapat digunakan untuk melamar pekerjaan di masa depan.

2. Manfaat bagi Institusi

Institusi dapat melihat bagaimana kurikulum yang diajarkan diimplementasikan dilapangan, memberikan *feedback* untuk penyempurnaan kurikulum di masa depan.

3. Manfaat bagi Perusahaan

Perusahaan mendapatkan sistem informasi berbasis *social media* yang memudahkan pemberitahuan Informasi ataupun Promo Menarik Ke Customers.

1.3.2 Tujuan

Tujuan utamanya adalah untuk memudahkan pelanggan dengan menyediakan sistem informasi Jam Operasional Dan Promo Promo menarik berbasis *Sosial Media* yang dapat diakses dengan mudah Selain itu, penting juga untuk memastikan bahwa pemilik usaha memahami nilai promosi melalui platform Instagram dan platform digital lainnya di era ini.

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

1.4.1 Waktu Pelaksanaan

Kegiatan kerja praktek ini dilakukan dalam waktu satu bulan yang terhitung Mulai tanggal 30 Januari 2025 sampai dengan 27 Februari 2025.

1.4.2 Tempat Pelaksanaan

Penulis memperoleh kesempatan untuk melaksanakan KP pada :

Nama Instansi : Nyodok Pool & Bistro
Tempat : Jl. Ryacudu, Way Dadi, Kec. Sukarame
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, visi dan misi dari lokasi Penelitian serta menggambarkan lokasi Perusahaan dan juga struktur organisasi.

Bab III Permasalahan Instansi

Menggambarkan analisa permasalahan yang dihadapi perusahaan berupa temuan masalah, perumusan masalah, dan kerangka pemecahan masalah, kemudian landasan teori, metode dan rancangan program yang akan dibuat

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Mendeskripsikan hasil kerja praktik dan membahas hasil penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Medeskripsikan kesimpulan dan memberikan saran untuk perusahaan.