

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mahardhika Creative Indoensia adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa komunikasi pemasaran terpadu, khususnya dalam penyelenggaraan berbagai kegiatan below the line. Berlokasi di Jalan Ryacudu, Perumahan Korpri Blok A7 No. 8, Sukarame, Bandar Lampung, perusahaan ini menawarkan berbagai layanan, antara lain:

- *Event Organizer & Brand Activation*: pameran, wedding organizer, sampling, gathering, dan program pemasaran.
- *Training & Tour Travel*: outbound & inbound training, seminar & workshop, serta layanan tur dan perjalanan.
- *Equipment Supplier*: penyediaan sound system, lighting, genset, AC, sarnavil, rigging stage, barikade, dan dekorasi.

Dengan visi menjadi mitra pemasaran yang tangguh dan terpercaya di Indonesia, Mahardhika Creative Event berkomitmen memberikan solusi tepat dan strategis bagi klien untuk membangun kepercayaan dan kemitraan yang menghasilkan nilai pelanggan superior. Tim perusahaan terdiri dari tenaga muda yang kreatif, inovatif, dan profesional, siap melaksanakan berbagai acara baik di tingkat lokal maupun nasional.

1.2 Ruang Lingkup Kerja Program KP

Ruang lingkup program Kerja Praktek (KP) mencakup berbagai aspek yang berhubungan dengan pelaksanaan kegiatan mahasiswa di suatu instansi atau perusahaan. Program ini bertujuan untuk memberikan pengalaman praktis yang relevan dengan bidang studi mahasiswa.

1.2..1 Manfaat Dan Tujuan

1.2.1.1Manfaat 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.

1.2.1. Manfaat bagi institusi

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

1.2.1.3,Manfaat bagi perusahaan

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

1.2.2 Tujuan

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

1.3 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan

1.3.1 Waktu Pelaksanaan

Kegiatan kerja praktek ini dilakukan dalam waktu satu bulan,terhitung sejak sejak 30 Januari 2025 sampai dengan 28 Febuari

1.3.2 Tempat Pelaksanaan

Penulis memperoleh kesempatan untuk melaksanakan KP pada:

Nama Instansi : PT, Mahardhika Creative Indonesia

Alamat: Blk. A6, Harapan Jaya, Kec. Sukarame, Kota Bandar Lampung,Lampung 35131

1.4 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 III Hasil dan Pembahasan

Mendeskripsikan hasil kerja praktik dan membahas hasil penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Medeskripsikan kesimpulan dan memberikan rekomendasi untuk perusahaan.