

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kerja Praktek (KP) adalah kegiatan yang menjadi wadah penerapan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan, sekaligus aktivitas sosial atau praktek kerja yang dilaksanakan oleh sekelompok mahasiswa dengan komitmen terhadap masyarakat. Melalui kegiatan ini, mahasiswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar baru yang mampu memperluas pengetahuan, meningkatkan keterampilan, serta memperdalam pemahaman mengenai kehidupan masyarakat. Kerja praktek juga menjadi wadah untuk mengembangkan ide dan kreativitas mahasiswa dalam bentuk usaha yang memiliki nilai tambah. Hal ini menunjukkan keselarasan dengan perguruan tinggi sebagai fasilitator khususnya dalam mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kerja Praktek tersebut akan berlangsung dari 7 Juli hingga 22 Agustus 2025. Tujuannya untuk menciptakan kegiatan usaha dimana program dilakukan.

Dalam pelaksanaan KP, media dan pelaksanaan kegiatan tersebut adalah dalam Program Kreativitas Mahasiswa Kewirausahaan (PKM-K). PKM-K adalah hibah pendanaan dari Kemendikbudristek. Program ini dijalankan melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi dan Riset serta Lembaga Kemahasiswaan di tingkat kampus, dimana menjadi pertanggungjawaban IIB Darmajaya. Sehingga KP ini di

tempatkan di unit Kemahasiswaan dengan program kerja PKM-K. Melalui PKM-K, mahasiswa dilatih untuk mengelola usaha dengan manajemen yang lebih terarah, memanfaatkan teknologi, dan mengembangkan produk yang memiliki nilai jual tinggi.

Salah satu bentuk implementasi PKM-K adalah Jasmine Gallery, sebuah usaha kreatif yang berfokus pada pengembangan produk berbasis wastra Lampung. Usaha ini tidak hanya melestarikan budaya lokal, tetapi juga berperan dalam meningkatkan daya saing produk tradisional agar dapat diterima oleh pasar modern. Melalui pemanfaatan teknologi digital, Jasmine Gallery berupaya memperluas jangkauan pemasaran sehingga produk yang dihasilkan dapat dikenal lebih luas. Jasmine Gallery telah menghasilkan karya berbasis wastra yang unggul, namun dalam proses promosi dan pemasaran masih dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan teknologi. Oleh karena itu, tim PKM-K melakukan modifikasi berupa penerapan teknologi 3D sebagai media visualisasi produk. Visualisasi 3D ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi konsumen dalam melihat detail produk secara interaktif, meningkatkan daya tarik promosi, serta memperluas jangkauan pemasaran melalui platform digital.

Oleh karena itu, kegiatan Kerja Praktek di Jasmine Gallery diharapkan dapat memberikan manfaat ganda, baik bagi mahasiswa sebagai pengalaman belajar

kewirausahaan, maupun bagi Jasmine Gallery sebagai bentuk kontribusi dalam mengembangkan strategi bisnis yang lebih efektif dan berkelanjutan.

1.2 Ruang Lingkup Kerja Program Kerja Praktek

Kerja Praktek ini dilakukan pada Program Kreativitas Mahasiswa Kewirausahaan (PKM-K) Jasmine Gallery dari tanggal 7 Juli sampai dengan 22 Agustus 2025.

1.3 Manfaat dan Tujuan

1.3.1 Manfaat Kerja Praktek

a. Bagi Perguruan Tinggi

Melalui PKM-K, perguruan tinggi turut berperan dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan mahasiswa serta mendukung pengembangan usaha kreatif berbasis budaya lokal.

b. Bagi Mahasiswa

Melalui kegiatan KP ini, mahasiswa memperoleh pengalaman praktis dalam mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari di bangku perkuliahan, khususnya dalam bidang kewirausahaan digital. Mahasiswa juga dapat meningkatkan keterampilan dalam penggunaan teknologi 3D serta strategi pemasaran digital yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif saat ini.

c. Bagi Jasmine Gallery

Kegiatan KP memberikan kontribusi dalam bentuk inovasi teknologi 3D sebagai sarana promosi produk berbasis wastra Lampung. Kehadiran visualisasi 3D diharapkan dapat memperkuat daya tarik produk, meningkatkan interaksi dengan konsumen, serta membuka peluang pemasaran yang lebih luas melalui platform dan kegiatan digital.

1.3.2 Tujuan Program Kerja Praktek

1. Menerapkan ilmu dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktek nyata di dunia usaha.
2. Mendukung pengembangan strategi promosi Jasmine Gallery melalui visualisasi produk berbasis teknologi 3D.
3. Melatih kemampuan mahasiswa dalam mengelola kegiatan kewirausahaan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi.
4. Memberikan kontribusi nyata dalam pelestarian budaya lokal dengan cara menghadirkan inovasi teknologi yang selaras dengan identitas Jasmine Gallery.

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Program kerja Praktek

1.4.1 Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan Program Kreativitas Mahasiswa Kewirausahaan dilakukan selama empat bulan dari tanggal 7 Juli sampai dengan 12 November 2025.

1.4.2 Tempat Pelaksanaan

Tempat pelaksanaan kegiatan adalah di Jasmine Gallery, beralamat di Jl. Ridwan Rais Bakti Praja IV No.64, Kalibalau Kencana, Kec. Kedamaian, Bandar Lampung 35122.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun susunan penulisannya adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang, ruang lingkup kerja praktek, manfaat dan tujuan, waktu serta tempat pelaksanaan, hingga sistematika penulisan laporan. Bab ini menjadi dasar pemahaman mengapa kegiatan kerja praktek dilaksanakan dan apa yang ingin dicapai.

Bab II Gambaran Umum Perusahaan

Menjelaskan profil Jasmine Gallery sebagai tempat pelaksanaan kerja praktek, meliputi sejarah singkat, visi dan misi, bidang usaha, serta struktur organisasi yang mendukung jalannya kegiatan.

Bab III Permasalahan Perusahaan

Menguraikan permasalahan yang dihadapi Jasmine Gallery, analisis situasi, serta pendekatan yang digunakan untuk memberikan solusi melalui program PKM-K.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Berisi uraian hasil kegiatan kerja praktek yang telah dilakukan, termasuk penerapan inovasi berupa teknologi 3D, strategi promosi, serta analisis efektivitas kegiatan yang dilaksanakan.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Menyajikan rangkuman dari keseluruhan kegiatan kerja praktek, kesimpulan yang diperoleh, serta saran yang dapat menjadi bahan evaluasi maupun pengembangan di masa mendatang.

Lampiran:

Bukti foto kegiatan Kerja Praktek.