

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kerja praktek merupakan salah satu mata kuliah dan merupakan program dari jurusan DIV Komputer Multimedia STIKOM SURABAYA yang harus diikuti oleh setiap Mahasiswa DIV Komputer Multimedia STIKOM sebagai syarat untuk kelulusannya, oleh sebab itu kami melaksanakan Program Kerja Praktek tersebut.

Melalui adanya kerja praktek Mahasiswa mampu mempraktekan ilmu yang telah diperoleh di perguruan tinggi, sekaligus memperoleh ilmu pengalaman yang nantinya bisa menjadi bekal untuk terjun ke dunia kerja setelah lulus dan mempunyai kualitas dalam bersaing di dunia kerja.

Coffee Corner, kini sedang ingin memperbesar promosinya di kalangan masyarakat seperti mempromosikan menu-menu best seller atau menu-menu baru, event-event yang diselenggarakan, berbagai macam diskon dll. Oleh sebab itu saya bermaksud untuk membantu mempromosikannya di bidang multimedia, niat untuk mempermudah promosi Coffee Corner. Dan selama saya kerja praktek di Coffee Corner saya akan senantiasa membantu dengan totalitas untuk mendesain apa yang Coffee Corner butuhkan guna untuk menarik minat para pengunjung.

Kebutuhan akan media promosi sangatlah besar, apalagi didukung dengan perkembangan teknologi yang semakin maju. Untuk melakukan promosi yang efektif dan efisien, maka tak luput juga mempromosikan lewat jejaring social

seperti Facebook, Twitter, Instagram dll, karena hampir seluruh masyarakat kini, membuka jejaring social tiap hari, lagipula Coffe Corner punya banyak followers, jadi promosi lewat jejaring social adalah alat yang tepat untuk mempromosikan Coffee Corner di media elektronik.

Coffee Corner adalah salah satu senior caafe di Surabaya, oleh sebab itu promosi harus dimaksimalkan supaya tidak kalah saing dengan café-café yang baru.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membuat iklan Coffee Corner dan promotion tool pada media elektronik, supaya bisa menarik minat para customer untuk datang ke Cofffee Corner ?.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dapat diambil dari rumusan masalah tersebut, yaitu membuat fasilitas kepada perusahaan berupa promosi di media elektronik seperti di jejaring sosial dengan menggunakan tools software Adobe Photoshop, Corel Draw.

## **1.4 Tujuan**

Tujuan utama dari pembuatan promosi ini adalah untuk memberikan informasi pada customer.

## 1.5 Kontribusi

Kerja praktek ini dapat bermanfaat bagi penyusun yaitu :

1. Mempermudah customer menerima informasi
2. Tampilan yang mudah dipahami
3. Merangkul lebih banyak customer
4. Portofolio

## 1.6 Sistematika Penulisan

Laporan kerja praktek ini terdiri dari beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari sub-sub bab yang bertujuan untuk menjelaskan pokok-pokok bahasan dalam penyusunan laporan ini. Adapun sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, kontribusi, dan sistematika penulisan.

### **BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Dalam bab ini diuraikan tentang sejarah singkat perusahaan, visi, misi, logo perusahaan, dan tempat usaha.

### **BAB III LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini dibahas berbagai teori dasar desain, dan bagaimana cara mempromosikan dengan benar.

## **BAB IV METODE KERJA PRAKTEK DAN IMPLEMENTASI KARYA**

Dalam bab ini menjelaskan metode-metode kerja selama melakukan kerja praktek. Dan proses pengerjaan desain tersebut. Dimana nantinya metode-metode ini dapat digunakan dalam proses pembuatan karya atau proyek multimedia selama kerja praktek.

## **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini saya mengemukakan kesimpulan dan saran dari kerja praktek.

