

## BAB IV

### METODE KERJA PRAKTEK DAN IMPLEMENTASI KARYA

#### 4.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktek

Prosedur dalam pelaksanaan kerja praktek adalah sesuai dengan prosedur pelaksanaan kerja praktek yang ditetapkan oleh STIKOM Surabaya. Yaitu dengan beberapa tahapan-tahapan penting yang harus dilalui sebagai berikut :

1. *Survei lapangan atau observasi*, kegiatan ini ditujukan untuk mengamati proses pembuatan produksi multimedia.
2. *Studi Kepustakaan*, dilakukan untuk mendapatkan landasan teori yang sesuai dengan permasalahan dan dapat menjadi referensi untuk pelaksanaan rencana pengembangan sistem.
3. *Analisa Permasalahan*, penganalisaan permasalahan ditujukan untuk menetapkan kebutuhan klien atau kebutuhan instalasi dan menentukan bagaimana solusi terbaik yang akan diterapkan dalam instalasi.
4. *Pembuatan produk multimedia*, pada pembuatan produk sendiri terdapat beberapa tahap, antara lain :
  - Pendahuluan, identifikasi permasalahan yang ada, evaluasi, alternatif, solusi dan prioritas pengembangan.

- Tahap analisa ruang lingkup permasalahan, ruang lingkup dan sasaran yang akan dikembangkan, identifikasi area permasalahan yang lebih terinci, evaluasi, perumusan dan penyusunan untuk menunjang perancangan desain.
- Tahap analisa kebutuhan pengguna, mendefinisikan kebutuhan fungsional dan non-fungsional untuk menunjang informasi yang akurat.
- Tahap spesifikasi media, dilakukan untuk melakukan spesifikasi fungsional, konfigurasi hardware atau software yang *support* dengan komputer klien.
- Revisi Produk, melakukan perbaikan dan pemantauan baik untuk *website* setelah dilakukan percobaan oleh klien.
- Pembuatan laporan, semua dokumentasi dalam pembuatan produk multimedia tersebut, sebagai hasil dari proyek disusun dalam sebuah laporan.

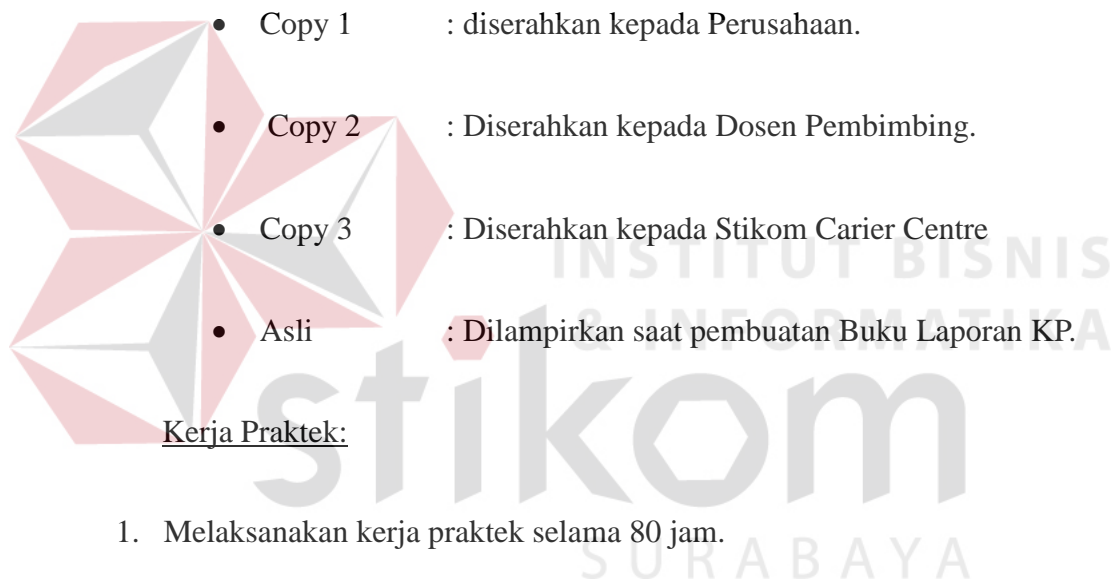
## 4.2 Acuan Kerja Praktek

### Pra-Kerja Praktek :

3. Sebelum melaksanakan kerja praktek, wajib mengisi Form Acuan Kerja yang terdiri dua halaman yang merupakan “*Kontrak Kerja*” antara

mahasiswa dengan perusahaan dimana Anda melaksanakan kerja praktek dan dosen pembimbing kerja praktek.

4. Pengisian form acuan kerja harus lengkap beserta tanda tangan para pihak terkait.
5. Form acuan kerja yang telah terisi lengkap, diperbanyak oleh masing-masing mahasiswa sebanyak tiga kali dengan ukuran kertas A4.



Kerja Praktek:

1. Melaksanakan kerja praktek selama 80 jam.
2. Melakukan Bimbingan ke dosen pembimbing.

Pasca Kerja Praktek :

1. Mengambil Form Nilai Kerja Praktek untuk perusahaan dan formulir berakhirnya kerja praktek di STIKOM Career Centre.
2. Mahasiswa melakukan demo ke pihak perusahaan terlebih dahulu, kemudian ke dosen pembimbing.

3. Setelah demo di perusahaan, mahasiswa menyerahkan Form Nilai dari perusahaan secara lengkap ke STIKOM Career Centre untuk ditukarkan dengan Form Nilai Kerja Praktek untuk dosen pembimbing kerja praktek.
4. Melakukan demo ke dosen pembimbing.
5. Mahasiswa membuat Buku Laporan Kerja Praktek dengan bimbingan dosen pembimbing kerja praktek.
6. Merevisi laporan jika ada yang perlu dibenahi.
7. Mencetak laporan tersebut menjadi Buku Laporan Kerja Praktek
8. Buku Laporan Kerja Praktek dan CD diserahkan ke SCC.
9. Kerja praktek selesai dan mahasiswa tinggal menunggu nilainya keluar.

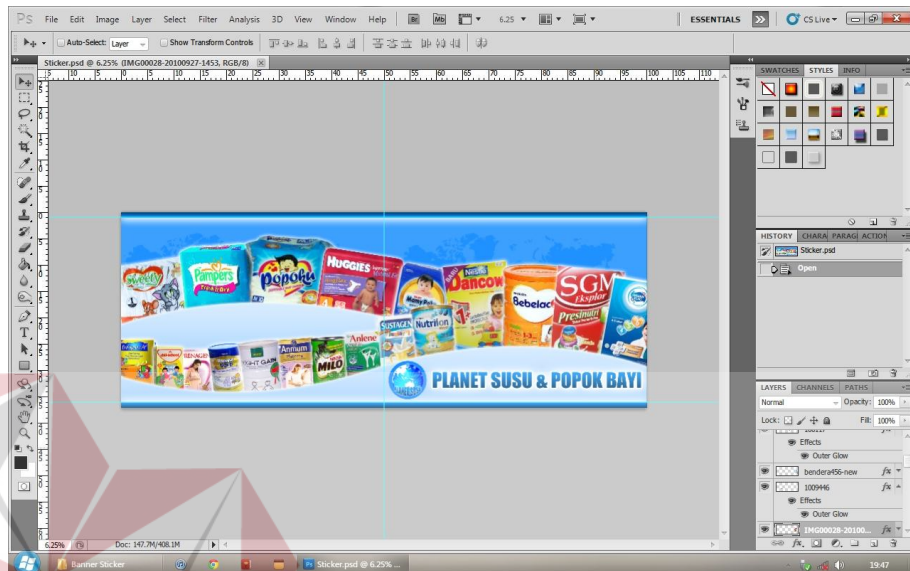
#### 4.3 Proyek Kerja Praktek di Unique Pixel

Selama kerja praktek di Unique Pixel, ada beberapa proyek yang dikerjakan selaku seorang creative designer, antara lain :

- Promosi *Grand Opening* “Planet Susu”

Planet Susu merupakan sebuah toko susu dan perlengkapan bayi yang akan dibuka di daerah Ampel. Untuk mempromosikan usahanya, maka dibuatlah berbagai macam hal untuk mendukung pembukaan Toko Planet Susu ini. Proyek yang penulis terima di antaranya adalah pembuatan *Sticker*, Spanduk, Kartu Nama,

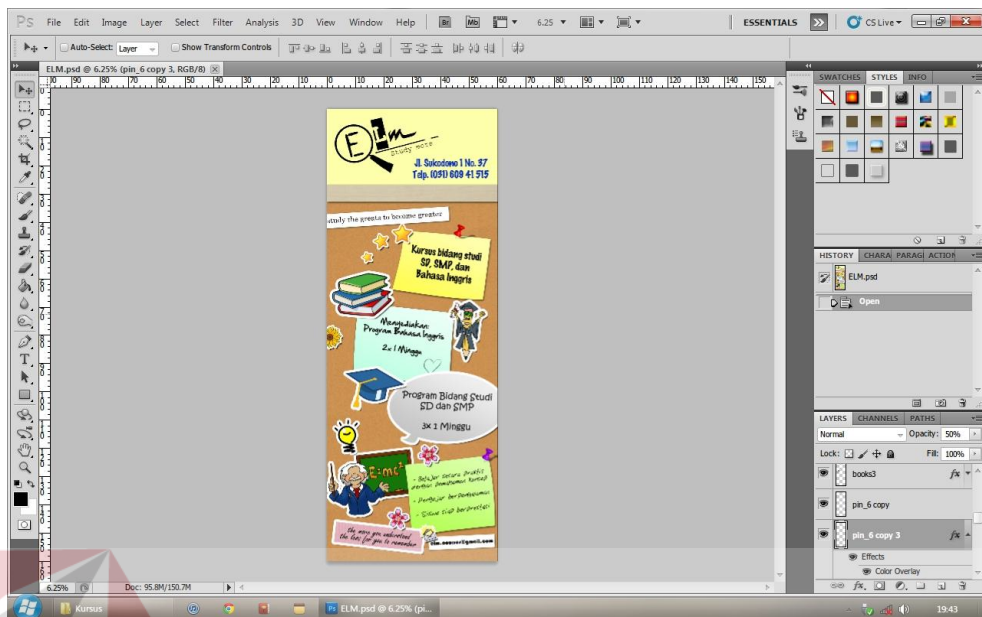
dan *Flyer* promosi. Dalam proyek ini menggunakan *software* Adobe Photoshop CS5.



Gambar 4.1 *Workspace* dalam pembuatan Spanduk Planet Susu

- *X-Banner* ELM Educations

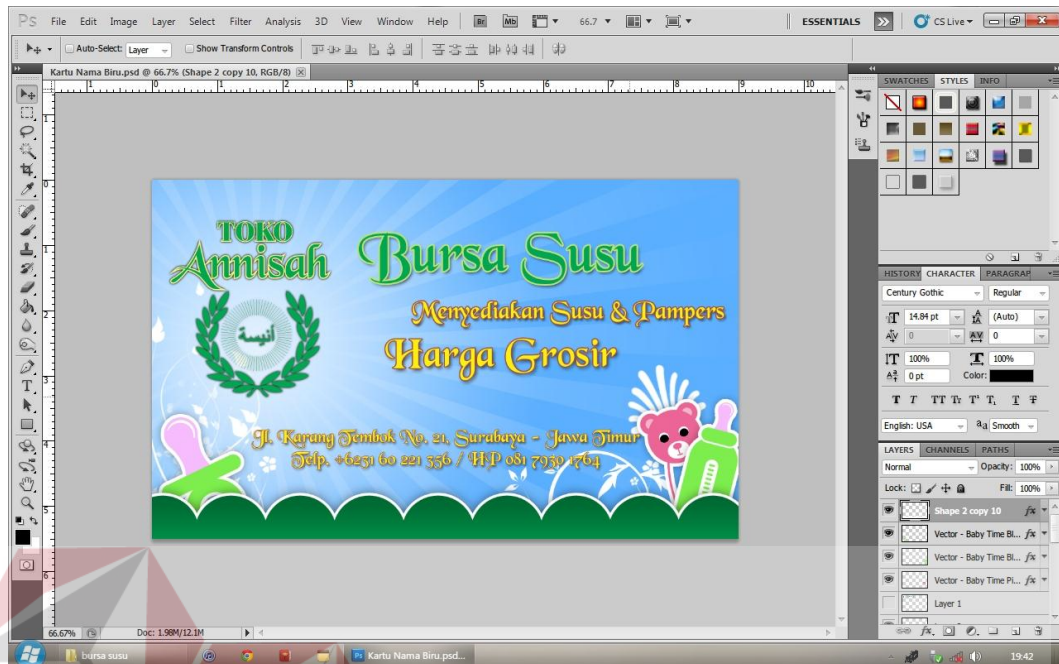
Elm Educations, sebuah lembaga pendidikan di daerah Sukodono, membutuhkan sebuah *redesign* untuk *X-Banner* yang mereka miliki. Dalam pembuatan *X-Banner* ini, menggunakan Adobe Photoshop CS5.



Gambar 4.2 *Workspace* dalam pembuatan *X-Banner* ELM Educations

- Kartu Nama Bursa Susu

Untuk menyaingi kompetitornya, Bursa Susu membutuhkan sebuah kartu nama yang berbeda untuk kliennya. Dalam pembuatan kartu nama ini, menggunakan CorelDraw X5 dan Adobe Photoshop CS5.



Gambar 4.3 *Workspace* dalam pembuatan kartu nama Bursa Susu

- *Neon Box Safiir*

Safiir merupakan sebuah lembaga untuk mengantarkan Jemaah Haji ke Arab Saudi. Mereka membutuhkan sebuah desain untuk *neon box* dengan menampilkan ciri desain yang elegan dan religius. Dalam pembuatan *neon box* ini, menggunakan Adobe Photoshop CS5.

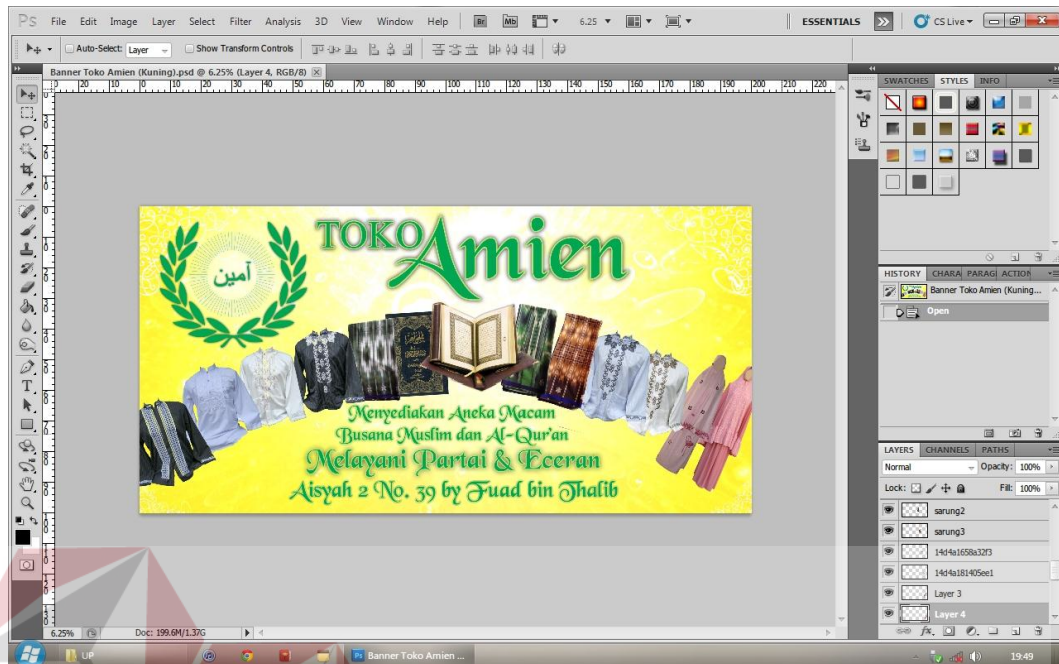


Gambar 4.4 *Workspace* dalam pembuatan *Neon Box* Safiir

- Spanduk Toko Amien

Toko Amien memiliki satu atap dengan Bursa Susu, namun Toko Amien menjual pakaian-pakaian Muslim. Menjelang Ramadhan, Toko Amien membutuhkan spanduk yang berwarna cerah dan kontras untuk menarik pembeli dan dalam spanduk tersebut ditunjukkan produk apa saja yang mereka jual. Dalam pembuatan spanduk ini, menggunakan Adobe Photoshop CS5.





Gambar 4.5 *Workspace* dalam pembuatan Spanduk Toko Amien

- Mug sebagai Suvenir untuk Dokter pada Pengobatan Gratis Masjid Al-Irsyad

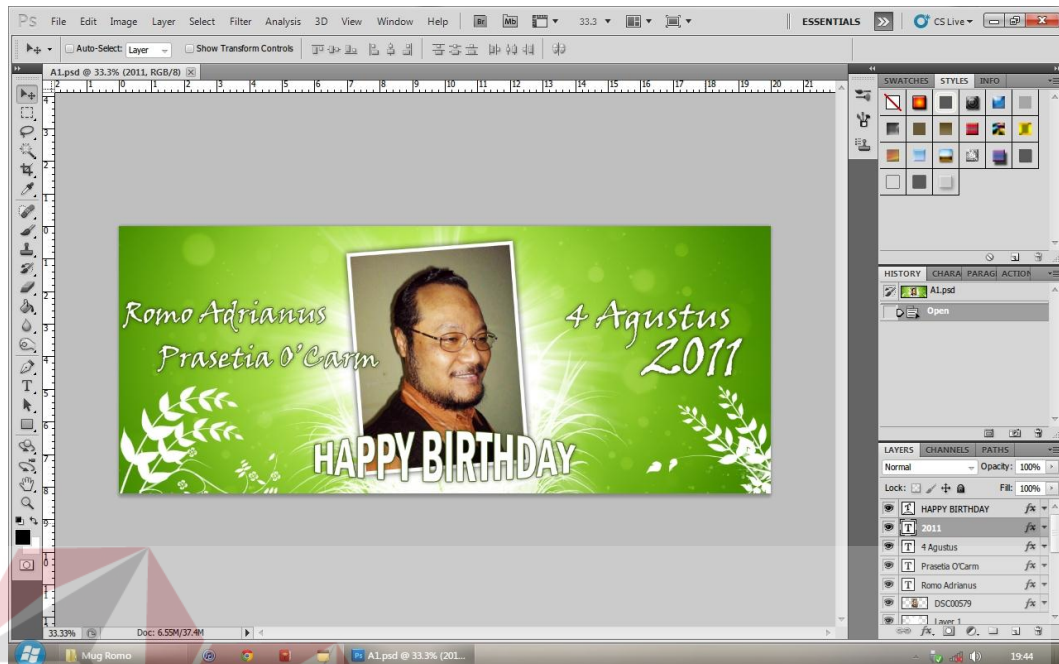
Dalam rangka menyambut bulan Ramadhan, Al Irsyad mengadakan sebuah acara pengobatan secara gratis. Mereka membutuhkan sebuah suvenir yang akan diberikan kepada dokter-dokter yang turut berpartisipasi dalam pengobatan gratis ini. Dalam pembuatan desain mug ini, menggunakan Adobe Photoshop CS5.



Gambar 4.6 *Workspace* dalam mendesain mug Al Irsyad

- Mug untuk Romo

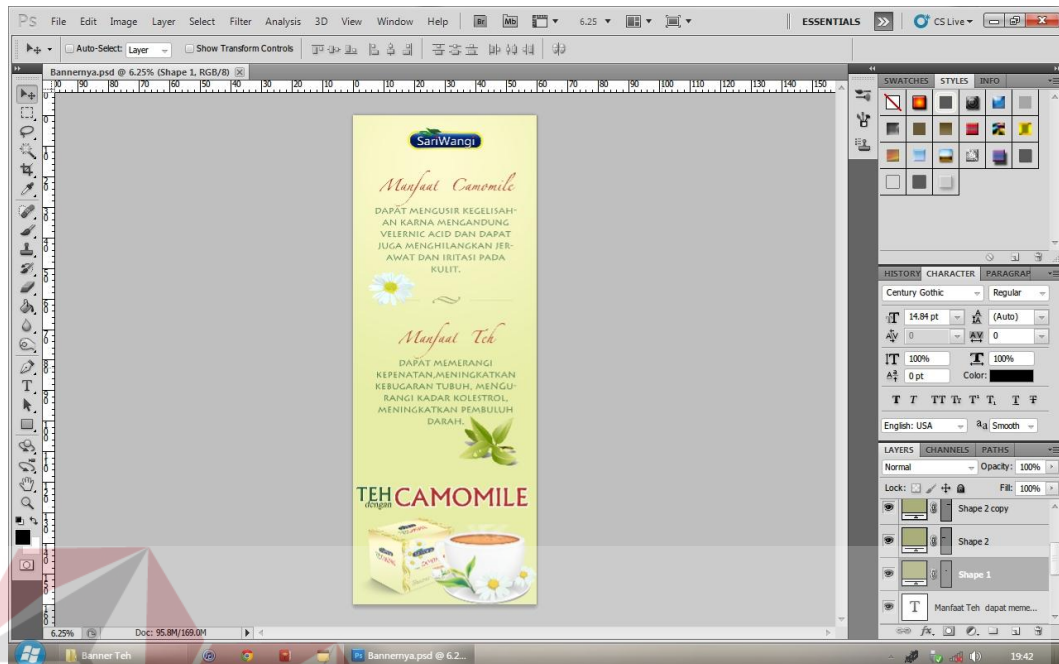
Untuk merayakan ulang tahun Romo, seorang klien ingin memberikan sebuah hadiah untuk Romo. Penulis ditantang untuk membuat 2 desain. Dalam mendesain mug ini, menggunakan Adobe Photoshop CS5.



Gambar 4.7 *Workspace* dalam salah satu desain mug untuk Romo

- Bendera Teh Camomile

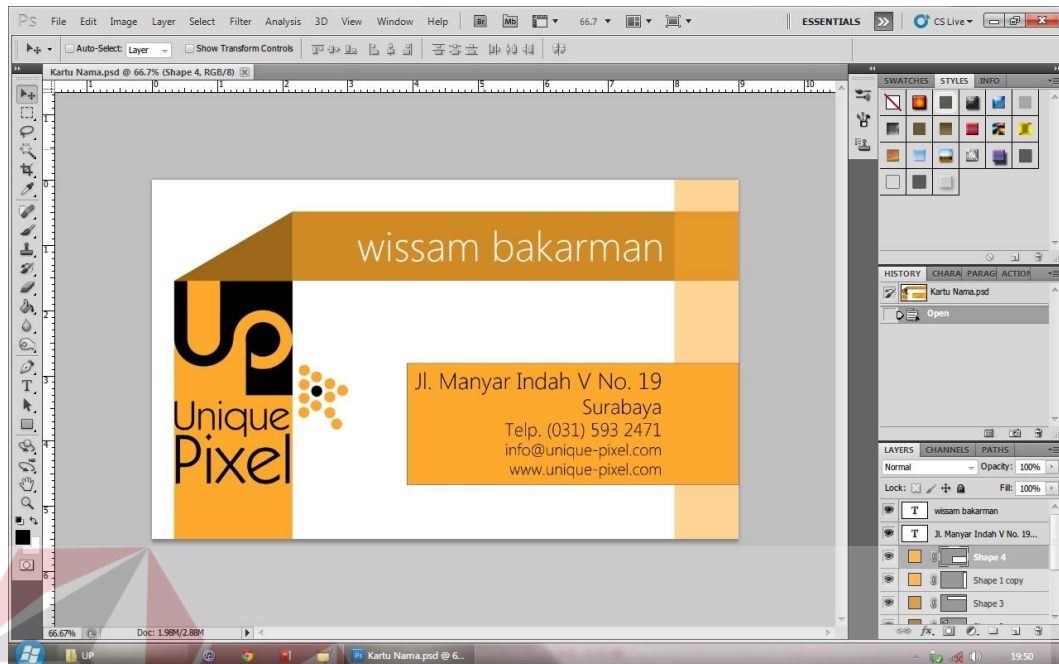
The Camomile adalah produk teh celup milik Sariwangi. Untuk mempromosikan usahanya sekaligus edukasi kepada masyarakat manfaat Camomile, maka dibutuhkan bendera iklan. Dalam mendesain, menggunakan Adobe Photoshop CS5 dan menggunakan *proprietary resources* dari Sariwangi.



Gambar 4.8 *Workspace* dalam mendesain bendera Teh Camomile

- Kartu Nama Unique Pixel

Atasan Unique Pixel menantang penulis untuk mendesain ulang kartu nama yang mereka miliki. Dengan menggunakan warna dari perusahaan, dan juga desain kartu nama harus minimalis, mudah dimengerti, dan sesuai dengan karakter perusahaan dan tidak boleh tergantung dari desain-desain sebelumnya. Dalam pembuatan kartu nama ini, menggunakan CorelDraw X5 dan Adobe Photoshop CS5.

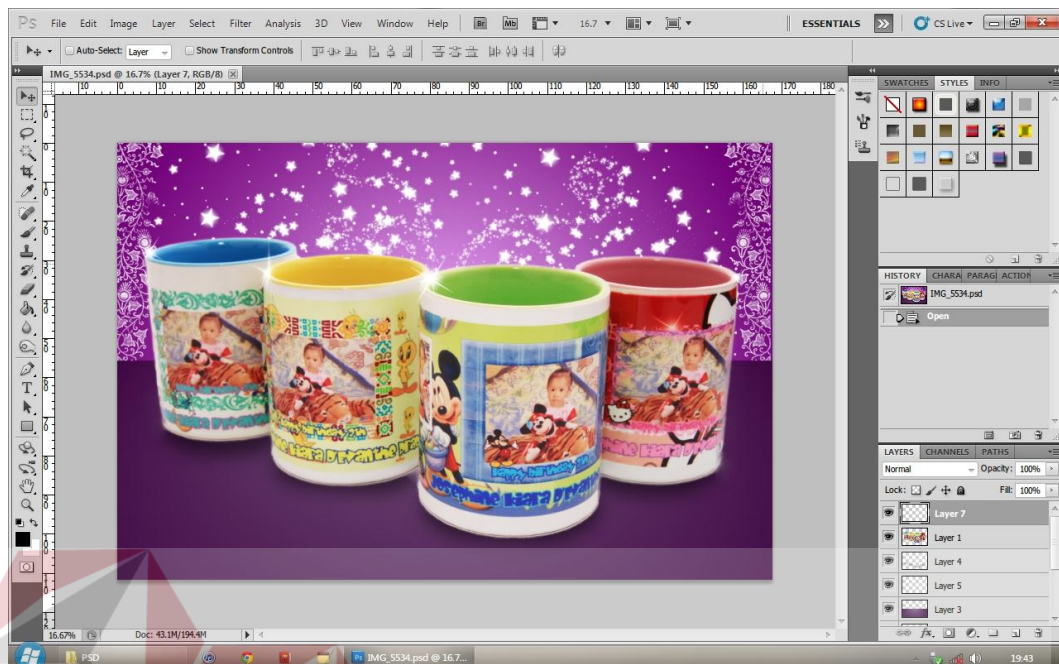


Gambar 4.9 *Workspace* dalam mendesain kartu nama Unique Pixel

- Digital Editing Katalog Produk Unique Pixel

Untuk mengisi konten dan membangun kembali situs Unique Pixel, penulis diberi pekerjaan untuk mengedit foto-foto katalog produk yang Unique Pixel telah buat. Foto-foto yang diberikan berjumlah 17 buah, dan ditujukan untuk situs Unique Pixel yang akan dibuat. Dalam melakukan pengeditan, penulis menggunakan Adobe Photoshop CS5.



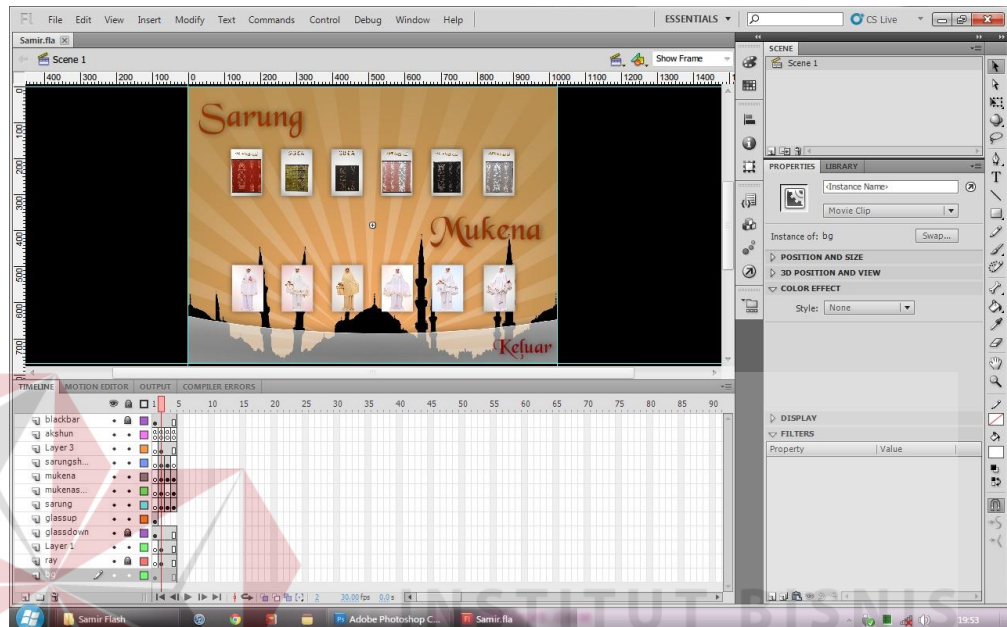


Gambar 4.10 *Workspace* dalam mengedit salah satu foto

- Sampel katalog Produk Interaktif dari Samir

Samir adalah sebuah toko yang menjual berbagai macam jenis dan motif sarung. Dalam rangka menyambut Bulan Suci Ramadhan, maka Samir ingin membuat sebuah katalog produk yang interaktif untuk aplikasi komputer. Unique Pixel sendiri tidak mengharuskan penulis untuk menyelesaikan proyek ini, karena apa yang mereka butuhkan adalah sebuah sampel atau contoh dari aplikasi tersebut untuk ditunjukkan ke klien mereka, yaitu Samir. Dalam pembuatannya, mereka menginginkan warna-warna yang lembut dan kalem dengan tetap memancarkan suasana Islami mengingat pada saat itu adalah bulan Ramadhan.

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis menggunakan *software* Adobe Flash Professional CS 5.5 dengan menggunakan *ActionScript* 3.0.



Gambar 4.11 *Workspace* dalam pembuatan aplikasi interaktif Samir

#### 4.4 Analisis pada Unique Pixel

Di Unique Pixel, setiap staff memiliki tugas sendiri-sendiri, mulai dari yang mencetak produk, mendesain produk, pemasangan spanduk, mendesain web, dan membuat aplikasi interaktif. Unique Pixel sendiri sebenarnya memiliki 2 divisi, yaitu divisi percetakan produk, dan divisi Multimedia.

Relasi antara klien cukup kuat dan interaktif. Klien bisa merequest desain seperti apa yang mereka inginkan, bahkan diijinkan untuk berinteraksi dengan desainernya sendiri. Proyeknya sendiri memiliki tanggal *deadline* yang bervariasi. Ada beberapa proyek yang harus diselesaikan pada hari itu juga, ada juga yang harus diselesaikan besok atau minggu depan.

Pada bulan Ramadhan, *demand* untuk proyek meningkat. Kami mendapat berbagai macam proyek mulai dari pembuatan spanduk, hingga membuat aplikasi katalog interaktif, meskipun hanya sebatas sampel untuk tampilan. Hasil proyek yang telah jadi langsung dikirimkan kepada klien melalui e-mail, apabila ada revisi, maka desainer harus merevisi desain mereka secepatnya.

