

## **BAB IV**

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

#### **4.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktek**

Dalam pelaksanaan kerja praktek ini STIKOM Surabaya telah menerapkan beberapa aturan. Yakni dengan beberapa tahapan-tahapan penting yang harus dilalui sebagai berikut :

- a. Survey lapangan atau observasi, kegiatan ini dilakukan untuk mengamati proses pembuatan produksi multimedia.
- b. Study Kepustakaan, dilakukan untuk mendapatkan landasan teori yang sesuai dengan permasalahan dan dapat menjadi referensi untuk pelaksanaan rencana penggambaran system.
- c. Analisa Permasalahan, penganalisaan permasalahan ditujukan untuk menetapkan kebutuhan klien atau kebutuhan instalasi dan menentukan bagaimana solusi terbaik yang akan diterapkan dalam instalasi.
- d. Merancang Karya, pengerjaan desain poster dengan jadwal yang telah diberikan oleh Pembina kerja praktek dan membuat desain dengan observasi yang sudah dilakukan.

Pembuatan Produk Multimedia, pada pembuatan produk sendiri terdapat beberapa tahapan, antar 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.
- Revisi produk, melakukan perbaikan dan pemantauan untuk menghasilkan produk yang sesuai target.
- 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 :

1. Sebelum melaksanakan kerja praktek, wajib mengisi Form Acuan Kerja yang terdiri dari dua halaman yang merupakan “kontrak kerja” antara mahasiswa dengan perusahaan dimana anda melaksanakan kerja praktek dan dosen pembimbing kerja praktek.
  2. Pengisian form acuan kerja harus lengkap beserta tanda tangan parah pihak terkait.
  3. Form acuan kerja yang terisi lengkap, diperbanyak oleh mahasiswa sebanyak dua kali dengan ukuran A4.
- Copy 1 : Diserahkan kepada perusahaan.
  - Copy 2 : Diserahkan kepada PPKP
  - Asli : Dilampirkan saat pembuatan Buku Laporan Kerja Praktek.

### Kerja Praktek

1. Melaksanakan kerja praktek sesuai jangka waktu yang ditetapkan.
2. Melakukan bimbingan ke dosen pembimbing.

### Pasca Kerja Praktek

1. Mengambil Form Nilai Kerja Praktek untuk perusahaan.
2. Mahasiswa melakukan demo ke pihak perusahaan terlebih dahulu, kemudian ke dosen pembimbing.
3. Setelah demo ke perusahaan, mahasiswa menyerahkan form nilai dari perusahaan secara lengkap ke bagian PPKP untuk ditukar dengan Form Nilai Kerja Praktek untuk dosen pembimbing.
4. Melakukan demo ke dosen pembimbing dan setelah melakukan demo ke dosen pembimbing mahasiswa menyerahkan form nilai dari dosen pembimbing ke bagian PPKP.
5. Mahasiswa membuat Buku Laporan Kerja praktek dengan bimbingan dosen pembimbing kerja praktek.
6. Merevisi laporan jika ada yang perlu dibenahi
7. Buku Laporan Kerja Praktek dan CD diserahkan ke bagian PPKP/perpus.
8. Kerja Praktek berakhir, mahasiswa tinggal menunggu hasil nilainya.

### **4.3 Implementasi Karya**

Selama melaksanakan kerja praktek di media cetak Radar Surabaya, penulis telah melakukan proyek, yakni membuat desain iklan untuk dicetak pada tiap

harinya. Yang dimaksud desain iklan disini bermacam-macam, seperti iklan lowongan pekerjaan, event-event yang ada di Surabaya, dan lain sebagainya.

#### **4.3.1 Merancang Karya**

Selama kerja praktek, penulis setiap harinya mengerjakan berbagai macam desain iklan ataupun poster yang diberikan pembimbing kerja praktek kepada penulis, dimana desain tersebut merupakan permintaan dari pelanggan media cetak Radar Surabaya.

Setelah penulis mendapatkan materi desain yang harus dibuat, jika diperlukan penulis akan mencari sumber referensi dari internet. Setelah mendapatkan bahan dan ide tambahan, penulis mulai untuk mendesain dan disini penulis memakai dua software yakni Photoshop CS 3 dan Adobe Corel Draw X5. Desain yang dibuat penulis tentu merupakan sebuah desain yang sesuai dengan materi atau konsep.

#### **4.3.2 Hasil Kerja Praktek**

Konsep dari desain iklan pada media cetak Radar Surabaya ini bermacam-macam karena tugas yang diberikan setiap harinya tidak sama. Adapun hasil karya desain-desain penulis selama bekerja praktek di media cetak Radar Surabaya, antara sebagai berikut:



Gambar 4.1 Hasil Desain Rumah Sakit PHC

**FIELD TRIP**

**PELATIHAN BUDIDAYA JAMUR MERANG**

Sasaran pelatihan ini adalah para mahasiswa, dosen, dan masyarakat umum yang tertarik dengan dunia bisnis pertanian.

Disini Anda dapat mempelajari :

- Bagaimana cara bertanam Jamur Merang
- Mulai dari pemilihan tempat limbah, dari jamur merang, membuat kompos, sterilisasi media, penanaman, proses budidaya, dan bagaimana cara memanen.
- Cara mengawetkan Jamur Merang
- Cara Membuat Kambur Serbuk untuk Bumbu Masak

Demo Masak :

- Mushroom Ball with Black Pepper Sauce
- Mushroom Saring Rell

Berangkat dari Raya Trenggitis No. 68 Surabaya, Pukul 09.00 - selesai.  
Menuju ke rumah Jamur Merang di Krian.

Fasilitas : Transportasi ber-AC, snack & lunch, makalah & Jamur Merang segar

Registrasi :

Radar Surabaya Graha Pena Lt. 4 Surabaya  
Tlp. 031-8202282 (wiwin) 08123180201 (Ferry)

**RADAR SURABAYA**

4.2 Hasil Desain Pelatihan Budidaya Jamur Merang



4.3 Hasil Desain Pencegahan Demam Berdarah



### INDIKATOR KERJA PELAYANAN JASA PELABUHAN

**Waktu Tunggu**  
**Waktu pelayanan pemanduan**  
**Waktu efektif**  
**Produktivitas kerja**  
**Receiving delivery peti kemas**  
**Tingkat penggunaan dermaga**  
**Tingkat penggunaan gudang**  
**Tingkat penggunaan lapangan penumpukan**  
**Kesiapan operasi peralatan**

Sumber : Direktorat Jenderal Perhubungan Laut

4.4 Hasil Desain Jasa Pelabuhan





## TAHAPAN PEMBANGUNAN JALUR SEPEDA ONTEL

### 2012

#### ➔ Tahap I :

Jl. Raya Darmo - Urip Sumoharjo - Basuki Rahmat  
- Gubenur Surya - Panglima Sudirman -Urip Sumoharjo,  
kembali ke ke Raya Darmo. Panjang : 8.863 meter.

### 2013 - 2014

#### ➔ Tahap II :

Jl. Yos Sudarso - Walikota Musatajab  
- Gubeng Pojok - Sumatera - Biliton  
- Sulawesi - Gubeng - Pemuda. Panjang : 4.140 meter.

#### ➔ Tahap III :

Jl. Kutai - Bengawan - Adityawarman  
- Mayjen Sungkono - HR Muhammad -  
Bukit Darmo Boulevard. Panjang : 13.239 meter.

#### ➔ Tahap IV :

Jl. Kertajaya - Kertajaya Indah - Soekarno  
- Kenjeran - Mulyosari - Raya ITS. Panjang : 15.593 meter.

#### ➔ Tahap V :

Jl. Ahmad Yani - Wonokromo - Jemur  
Handayani - Jemursari - Prapen.  
Panjang : 19.079 meter.

## 4.5 Hasil Desain Tahapan Pemabangunan Jalur Sepeda Ontel

SURABAYA