

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Mengikuti zaman sekarang yang sedang ramai pembicaraan tentang pandemik Covid19 membuat seseorang menjadi sulit untuk mengikuti suatu kegiatan pembelajaran yang dapat berkomunikasi secara langsung dengan banyak orang. Maka dari itu diadakannya seminar *online*, kelas *online*, *event online*, serta segala sesuatu yang berhubungan dengan *online* mempermudah masyarakat bersosialisasi serta mendapatkan ilmu pengetahuan secara tidak langsung.

Ada beberapa sistem kelas *online* atau seminar *online* yang memungkinkan diberikan secara *online*. Dengan *tools* yang tepat, berbagai proses dapat dilakukan secara *online* seperti pemberian tes, sertifikat *online* atau pembuatan konten yang menarik dan kreatif tentang bisnis. Kelas *online* memberi peserta arahan untuk menyesuaikan pembelajaran tentang bisnis dengan kesibukan masing-masing peserta, dan gaya hidup masing - masing . Hal ini memungkinkan orang yang memiliki kesibukan sekali pun untuk memperoleh ilmu (*knowledge*), dan keahlian (*skills*).

Kerja Praktek bagi mahasiswa di perusahaan dan lembaga - lembaga pemerintah ataupun lembaga non pemerintah adalah salah satu mata kuliah program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) di Universitas Komputer Indonesia yang wajib diikuti oleh mahasiswa semester VI dengan bobot 3 Satuan Kredit Semester (SKS). Program kerja praktek di Universitas Komputer Indonesia merupakan suatu proses belajar mengajar atau praktek langsung bagi mahasiswa untuk menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan dan etika pergaulan khususnya pada lingkungan kerja nyata bagi mahasiswa sebelum mahasiswa tersebut memasuki dunia bisnis yang sebenarnya, sehingga diharapkan setelah mahasiswa lulus bukan hanya menguasai ilmu pemasaran didunia nyata dengan baik, namun bermanfaat bagi dirinya maupun bagi perusahaan dimana tempat mahasiswa tersebut bekerja nantinya.

Program kerja praktek ini dilaksanakan lebih kurang selama 2 bulan atau kurang lebih 50 hari kerja, mahasiswa akan memilih topik dan judul magang serta memilih tempat dan lokasi perusahaan swasta, lembaga - lembaga pemerintah maupun non pemerintah serta perusahaan swasta tempat tujuan magang yang dituju.

Berdasarkan uraian diatas maka praktikan tertarik melaksanakan program kerja praktek ini di salah satu perusahaan yang ada di daerah Bandung, yaitu di PT. Edukasi Kompleks Indonesia (Eduplex) sebuah tempat berupa café yang menyediakan area belajar yang dapat disewakan. Alasan praktikan melaksanakan kerja praktek di perusahaan ini, karena praktikan merasa ingin mencoba hal baru membuka wawasan lebih luas dengan lebih mengetahui dan lebih mengulik ilustrasi *Educlass Online* yang termasuk ke dalam program kerja disana. Eduplex ini sendiri berada di jalan Jl. Ir. H. Djuanda No 84 kota Bandung, Jawa Barat.

I.2 Tujuan pelaksanaan Kerja Praktek

Kerja Praktek memiliki beberapa tujuan, diantaranya untuk menambah ilmu pengetahuan yang luas bagi para mahasiswa, untuk mempraktikan apa yang telah dipelajari di kampus, serta untuk memberikan gambaran yang lebih jelas kepada mahasiswa mengenai pekerjaan dalam bidang desain di lapangan secara nyata, yang selama ini hanya diketahui secara teoritis maupun praktikum di kampus.

I.2.1. Tujuan Umum

Kerja Praktek adalah suatu bentuk penyelenggara dari kampus yang memadukan secara sistematis dan sinkron antara program pendidikan di universitas dan perusahaan yang diperoleh melalui kegiatan bekerja langsung di dunia kerja untuk mencapai suatu tingkat keahlian profesional

Kerja Praktek merupakan sarana pengenalan lapangan kerja bagi peserta didik sehingga dapat melihat, mengetahui, menerima, dan menyerap teknologi komputer khususnya desain yang ada di masyarakat/lapangan. Sehingga hasil yang diharapkan setelah melaksanakan kerja praktek adalah para mahasiswa dapat memahami dunia kerja yang sebenarnya serta menambah wawasan dan pengetahuan tentang Desain Komunikasi Visual, meningkatkan cara berfikir, dan

bertindak bahwa dalam dunia kerja atau usaha sangat dibutuhkan kreativitas, efektivitas, disiplin, dan kejujuran untuk menunjang produktifitas kerja.

I.2.2 Tujuan Khusus

- a. Para mahasiswa diharapkan dapat memperoleh wawasan dan pengetahuan yang lebih luas.
- b. Menerapkan pengetahuan dan mengembangkan semua teori yang di terima selama belajar di kampus.
- c. Meningkatkan kemampuan dan memantapkan keterampilan para mahasiswa sebagai bekal kerja yang sesuai dengan program keahlian Desain Komunikasi Visual.
- d. Dapat menambah pengetahuan dan pengenalan yang lebih jelas akan pekerjaan Desain Komunikasi Visual di lapangan secara nyata.

I.2.3 Tujuan Penulisan Laporan

Penulisan laporan Kerja Praktek ini memiliki tujuan diantaranya:

- a. Untuk memenuhi salah satu syarat dalam melaksanakan studi di Universitas Komputer Indonesia.
- b. Sebagai salah satu bukti bahwa penulis telah menyelesaikan Kerja Praktek (magang).

I.3 Waktu & Tempat Kerja Praktek

Kerja Praktek Universitas Komputer Indonesia tahun ajaran 2020/2021, dilaksanakan oleh praktikan selama kurang lebih 2 bulan, dari tanggal 13 April sampai tanggal 13 Juni 2020. Praktikan melaksanakan Praktik Kerja Lapangan di PT. Edukasi Kompleks Indonesia (Eduplex) tepatnya di Jl. Ir. H. Djuanda No 84 Kota Bandung, Jawa Barat. Tetapi karena adanya dampak pandemi COVID-19 sehingga kerja praktek ini di laksanakan dengan sistem jarak jauh (*work from home*) melalui *whatsapp*.