PERPUSTAKAAN UNIKOM BANDUNG

PROSES PEMBUATAN BILLBOARD DARI MULAI DESAIN SAMPAI APLIKASI FISIK

LAPORAN PRAKTEK KERJA

Oleh :

WAHYU HIDAYAT
DG31898046

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG
2000

PROSES PEMBUATAN BILLBOARD DARI MULAI DESAIN SAMPAI APLIKASI FISIK

O l e h :

WAHYU HIDAYAT
DG31898046

LAPORAN PRAKTEK KERJA

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program Diploma III

Jurusan : Desain Grafis & Publish

Bandung, September 2000

Direktur utama
UNIKOM

Ir. Eddy Suryanto Soegoto,MSc.

Ketua Jurusan
Desain grafis & publish

Ir. Herry Yustiana Yusuf

Pembimbing PKL



Iman Bayanullah

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah Subhanahuwataala yang telah melimpahkan taufik dan hidayah serta rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan praktek kerja ini yang berjudul : "PROSES PEMBUATAN BILLBOARD DARI MULAI DESAIN SAMPAI APLIKASI FISIK".

Pelaksanaan praktek kerja ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program diploma tiga. Laporan praktek kerja ini disusun berdasarkan observasi langsung dengan melakukan praktek kerja di Muara advertising.

Pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada pimpinan Muara Advertising yang telah membantu dalam memperlancar penyusunan laporan ini, serta pihak – pihak terkait yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungannya.

Akhir kata semoga laporan praktek kerja ini bermanfaat khususnya bagi penulis, umumnya bagi semua pihak yang membutuhkannya.

Bandung , September 2000

P e n u l i s,


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Praktek Kerja..... 1

1.2. Tujuan Praktek Kerja..... 2

1.3. Teknik Pengumpulan Data..... 2

BAB II BIODATA DAN SEJARAH PERUSAHAAN

2.1. Biodata Perusahaan..... 3

2.2. Sejarah Berdirinya Perusahaan..... 3

2.3. Struktur Organisasi..... 4

2.4. Job Deskripsi..... 5

2.4.1. Desain..... 5

2.4.2. Bagian Pembuatan Mall..... 5

2.4.3. Bagian Gambar (Visualizer)..... 6

2.4.4. Bagian Konstruksi Rangka..... 7

2.4.5. Deskripsi Tempat Kerja..... 7

BAB III KEGIATAN PRAKTEK KERJA

3.1. Jadwal Kegiatan..... 9

3.2. Tugas Pokok..... 9

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan..... 10

4.2. Saran..... 10

LAMPIRAN


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM