BAB I
PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Kerja Praktek

Di Indonesia saat ini ada puluhan ribu pengusaha restoran. Omsetnya pun bisa jutaan rupiah setiap bulan. Perusahaan jasa boga ini banyak berkembang seiring dengan persaingan yang sangat meningkat.

Melihat perkembangan bisnis kuliner pada saat ini khususnya di bidang restoran atau rumah makan yang semakin kompetitif, untuk itu berdasarkan survey yang kami dapatkan dan miliki dalam bidang pengolahan makanan maupun pengelolaan rumah makan (restoran), maka muncul sebuah gagasan untuk mengembangkan usaha tersebut.

Konsep Rumah Makan yang di tawarkan adalah Rumah Makan yang multi fungsi yaitu konsep restoran lesehan Taman yang terletak dipinggiran kota ataupun ditengah kota, yang dilengkapi dengan taman bunga.

Untuk mendukung usaha tersebut, maka dibutuhkan arena atau lahan maupun bahan bangunan yang bernuansa alami (Natural). Dimana bahan bangunan tersebut adalah aneka jenis bambu yang dipadukan dengan Rapak (Daun tebu) sebagai atapnya.

Dalam fasilitas event atau acara kuliner tentunya sangat digandrungi berbagai kalangan, dari mulai pribumi sampai wisatawan kuliner. Selain menguntungkan restoran, pengunjung dengan mudah dapat mengetahui tempat restoran yang bermutu, Maka restoran sangat membutuhkan media promosi yang produktif untuk memberikan pelayanan kepada pelanggan dan calon pelanggan selanjutnya diluar fasilitas kuliner tersebut.

Kesempatan penulis dalam melakukan kerja praktek ini adalah mempromosikan restoran untuk menerapkan pelayanan dalam acara kuliner sehingga bisa kembali menikmati masakan restoran dalam fasilitas yang sebenarnya.

1. 2 Tujuan Kerja Praktek

Mengacu pada kurikulum akademi, khususnya pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia, tujuan kegiatan Kerja Praktek adalah:

1. Memenuhi kewajiban melaksanakan mata kuliah Kerja Praktek yaitu memenuhi persyaratan kurikulum yang ada pada perguruan tinggi kami
2. Belajar mengolah kreatifitas dalam mengembangkan promosi restoran.
3. Mencari dan mengolah data sebagai bahan yang kami perlukan dalam penulisan Kerja Praktek ini.
4. Menambah pengetahuan dan pengalaman di bidang desain dalam penerapannya di lapangan industri kuliner.
5. Mempersiapkan dan mengkondisikan diri sebagai seorang pekerja yang nantinya diharapkan bisa melaksanakan tugas dengan baik apabila telah terjun di dunia kerja.
6. Mencoba mengukur seberapa jauh kemampuan penulis dalam membuat aplikasi desain sesuai dengan perkuliahan yang telah ditempuh.
7. Memberikan kepuasan pelayanan desain terbaik kepada restoran.

1. 3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Waktu pelaksanaan dalam melakukan kerja praktek penulis adalah pada tanggal 11 Oktober s/d 6 November 2010 terhitung dari awal penerimaan kerja.

Penulis melaksanakan kerja praktek di perusahaan restoran Anisa 3 Flora beralamat di Jalan Temu Putih, Ciwaduk – Cilegon Banten**.**

Alasan penulis memilih bekerja dalam industri kuliner adalah ingin memberikan pengaruh desain dan memberikan pengukuran tingkat manfaat ilmu pengetahuan pada restoran, khususnya membandingkan ilmu pengetahuan teori dengan pengetahuannya di

pasar kerja dan mengaplikasikannya dengan teknologi desain yang ada.

1. 4 Skema Kerja Praktek

Diagram 1.1 Skema Kerja Praktek