Bab I
Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Informasi merupakan suatu hal yang sangat penting. Hampir semua kegiatan ataupun aktivitas memerlukan suatu informasi, dan bisa juga dikatakan bahwa semua kegiatan yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan suatu informasi. Untuk mendapatkan dan menghasilkan suatu informasi, komputer dan teknologinya adalah salah satu alat bantu yang paling tepat. Penggunaan komputer pada berbagai bidang, kalangan dan usia hampir kita jumpai dimana-mana. Tuntutan kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat dan penggunaan komputer yang semakin banyak, mendorong terbentuknya sebuah jaringan komputer yang mampu melayani berbagai kebutuhan tertentu. Dengan adanya jaringan komputer yang mampu melayani berbagai kebutuhan tertentu. Dengan adanya jaringan komputer, pengelolaan suatu informasi dapat berlangsung dengan baik.

Perkembangan teknologi dan kebutuhan akan informasi menyebabkan bertambah kompleksnya informasi yang harus diolah, sehingga kebutuhan pengguna jaringan komputer secara bersamaan semakin diperlukan. Dengan terus melajunya roda perkembangan teknologi, *Website* berkembang menjadi alat bantu yang tidak hanya mampu menyediakan informasi dengan memanfaatkan teknologi *Website* menyebabkan *Website* menjadi media informasi yang dinamis. Dengan adanya *Website* yang dinamis maka suatu informasi akan *up to date* atau dengan kata lain suatu halaman *Website* informasinya akan selalu berubah dengan informasi yang berkembang di perusahaan. Bahkan untuk menambahkan informasinya pun kita tidak perlu harus mempunyai keahlian yang ekstra.

Suatu instansi atau perusahaan memerlukan informasi yang tepat dan cepat, dalam memenuhi kebutuhan instansi tersebut. Manfaat suatu informasi mempunyai dampak yang cukup besar terhadap perkembangan instansi atau

perusahaan itu sendiri. Informasi yang berkualitas harus bernilai tinggi hanya bisa dihasilkan dari sebuah sistem informasi yang juga berkualitas.

Object Technology memiliki fungsi melayani masyarakat umum dengan memberikan informasi-informasi seperti informasi *Hardware* dan *Sofware* dan juga dalam usaha jual dan beli. Di dalam pelayanan disetiap bidang tersebut memiliki suatu perancangan dalam usaha perdagangan. Pada Object Technology memiliki kendala dalam Promosi dan juga kurangnya masyarakat dalam informasi *Specification Hardware* Dimana, pihak Object Technology terkadang harus menuju ketempat narasumber untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat. Dan juga,para masyarakat yang kebingungan juga ingin membeli *Hardware* tetapi tidak tau *Specification*, dan yang mengakibatkan tidak cocok atau terjadi *Crash* Atas dasar permasalahan diatas, Object Technology membutuhkan suatu *multimedia* yang dapat mengatasi suatu masalah-masalah tersebut untuk meningkatkan kepuasan masyarakat. Melihat pentingnya pelayanan terhadap masyarakat, diperlukan *Website Specification Hardware*.

Tehnik pengambilan suatu foto (*Hardware*) dan *Specification* yang akan di *edit* dalam aplikasi *software Adobe Flash CS3*.

Untuk itulah Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung jurusan Desain Komunikasi Visual fakultas Desain UNIKOM, mengadakan mata kuliah yamg dinamakan *kerja praktek* (KP). Dimana mahasiswa/i bisa dapat terjun langsung dalam dunia kerja. Ini dijadikan sebagai sarana latihan untuk meningkatkan kualitas diri, serta pengenalan diri terhadap kondisi dunia kerja yang sebenarnya dan nyata. Serta yang paling terpenting adalah mampu mengambil pelajaran dari sikap dan etika profesionalisme selama *kerja praktek* di dunia kerja yang sesungguhnya.

Dengan mengacu kepada hal-hal diatas, penulis memilih Object Technology, sebagai tempat mengaplikasikan teori-teori yang didapat dibangku perkuliahan dengan harapan mendapatkan sejumlah pengalaman yang sebelumnya tidak didapatkan saat diperkuliahan.

1.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

1.2.1 Waktu Kerja Praktek

Waktu pelaksanaan kerja praktek yaitu selama kurang lebih 1 bulan, terhitung mulai dari tanggal 18 April sampai dengan 18 May 2011. berdasarkan surat penerimaan kerja praktek dari perusahaan yang penulis tempati.

Perusahaan yang penulis pilih untuk melaksanakan kerja praktek yaitu Object Technology, Bandung. merupakan Usaha yang bergerak dibidang Perdagangan dan informasi seputar Hardware.

Penulis memilih Object Techology ini dalam menjalankan kerja praktek, dikarenakan agar penulis dapat belajar dan menerapkan ilmu yang telah dilaksanakan di perkuliahan, khususnya dalam *multimedia* yang digunakan untuk penyajian data *content Website* guna memajukan usahanya dalam mengembangkan kinerjanya.

Pelaksanaan kerja praktek :

- Waktu : 18 April s/d 18 May 2011
  Take Home
- Minggu pertama kerja praktek
  Acc sketsa dan pencarian data
- Minggu kedua
  Memulai perancangan layout
- Minggu ketiga
  Memasukan isi content website
  13.00 s/d15.00 wib
- Tempat : Object Technology
  Jl. Ahmad Yani No.416 Bandung

- Telp : 022-7215262
- Fax : (022) 70287321

1.2.2 Tujuan Kerja Praktek

Dengan melakukan Kerja Praktek diharapkan dapat

1. Mengaplikasikan Pengetahuan yang diperoleh.
2. Memahami hal-hal teknis di bidang pekerjaan Desain Komunikasi Visual di suatu Perusahaan
3. Menambah wawasan dan mampu mengembangkan keilmuan di bidang Desain pada umumnya dan di bidang Desain Komunikasi Visual khususnya.

Mendapatkan pengalaman kerja di Object Technology, sehingga dapat mempersiapkan diri secara mental, memiliki kemampuan etos kerja, dan sikap disiplin yang tinggi, untuk masuk kedunia kerja sesungguhnya dengan sikap yang professional ketika telah lulus