BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Kerja praktek yang dilaksanakan di PT. Mandala Indonesia Technology, dalam pelaksanaannya praktikan hanya sebagai pelaku kerja praktek saja dan pihak perusahaan menempatkan penulis di bagian *desain grafis*. Bertanggung jawab kepada *general manager* perusahaan Dengan dibimbing langsung oleh *general manager* di PT. Mandala Indonesia Technology. Dalam pelaksanaan kerja praktek diberikan tugas-tugas yang berkaitan dengan desain promosi, yang merupakan salah satu tugas yang dipilih menjadi judul laporan kerja praktek. Tugas tersebut adalah merancang *layout web site* PT. Mandala Indonesia Technology.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama melaksanakan kerja praktek, praktikan diberi tanggung jawab untuk tugas yang diberikan perusahaan, seperti membuat atau merancang *layout web site*,dan juga tugas analisa tentang dunia pendidikan khususnya dalam pelatihan IT,dalam tugas ini penulis tidak mengerjakannya sendiri melainkan patner menganalisa tentang dunia pendidikan khususnya pelatihan IT dikerjakan oleh dua orang dengan waktu 3 (tiga) hari, dengan tujuan untuk menerapkannya pada PT. Mandala Indonesia Technology, dan sekaligus untuk salah satu informasi yang akan divisualisasikan dalam bentuk *element-element* dan diterapkan di tugas personal dalam hal ini *web site*.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Praktikan dalam melaksanakan kerja praktek menerapkan metode kerja sebagai disiplin pengerjaan tugas yaitu pertama memahami data-data perusahaan (profil perusahaan) baik dari sejarah, bidang yang geluti perusahaan,serta visi & misi perusahaan.kedua menentukan *visual* yang akan dimasukan didalam *web* tentunya dari beberapa *keyword* (kata kunci) yang telah ditentukan,ketiga *sketsa layout* dan menentukan *layout* yang cocok dengan profil perusahaan, keempat menentukan warna-warna serta jenis tipografi yang akan digunakan.

3.4 Perancangan layout web site

3.4.1 Konsep Perancangan

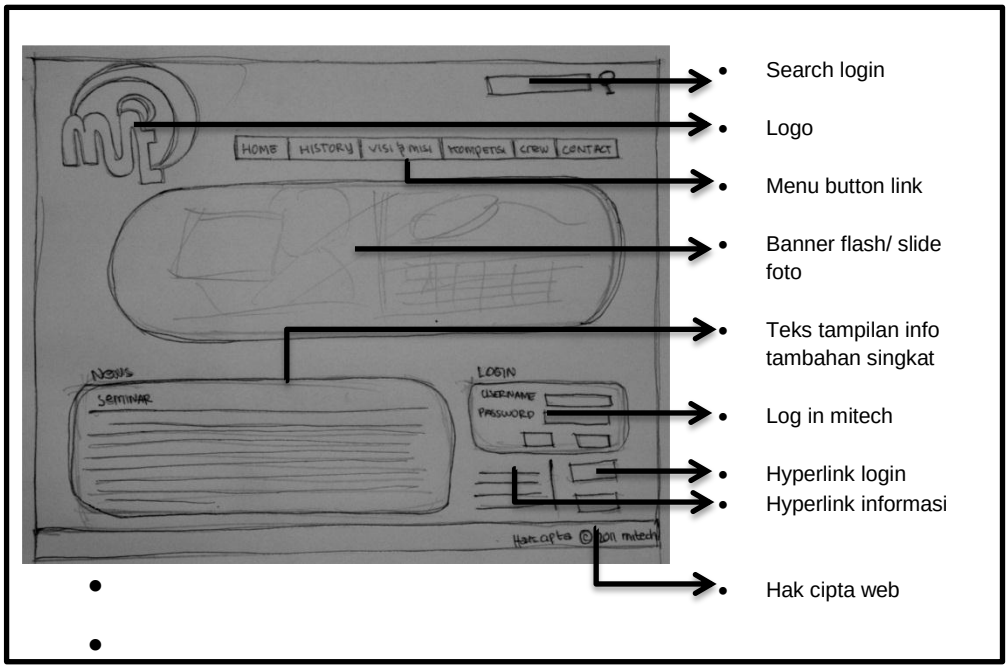
Dalam pelaksanaan kerja praktek, Praktikan menyusun beberapa konsep perancangan dan adapun beberapa point yang menjadi penilaian terhadap konsep desain yang akan terpilih, yaitu:

- Menjaga identitas perusahaan dalam pembuatan konsep desain.
- Konsep desain mengikuti perkembangan desain dan model yang berkembang.
- Berkesinambungan antara konsep grafis dan isi web serta pesan yang ingin disampaikan.

Konsep yang digunakan pada *layout web site* adalah:

- Praktikan harus memahami profil perusahaan,
- menentukan layout yang tepat untuk web PT.Mandala Indonesi Technology tentunya dengan mengikuti desain web jaman sekarang yaitu dengan menggunakan web

2.o, dan menyesuaikan dengan teknik flash yaitu aplikasi yang digunakan saat teknis pengerjaan.



Gambar III.1 Sketsa *Layout*

Gambar merupakan sketsa layout yang dibuat atas dasar permintaan perusahaan yang menginginkan layout yang sederhana,adapun alasan praktikan menglayout *element-element web* seperti gambar diatas antara lain:

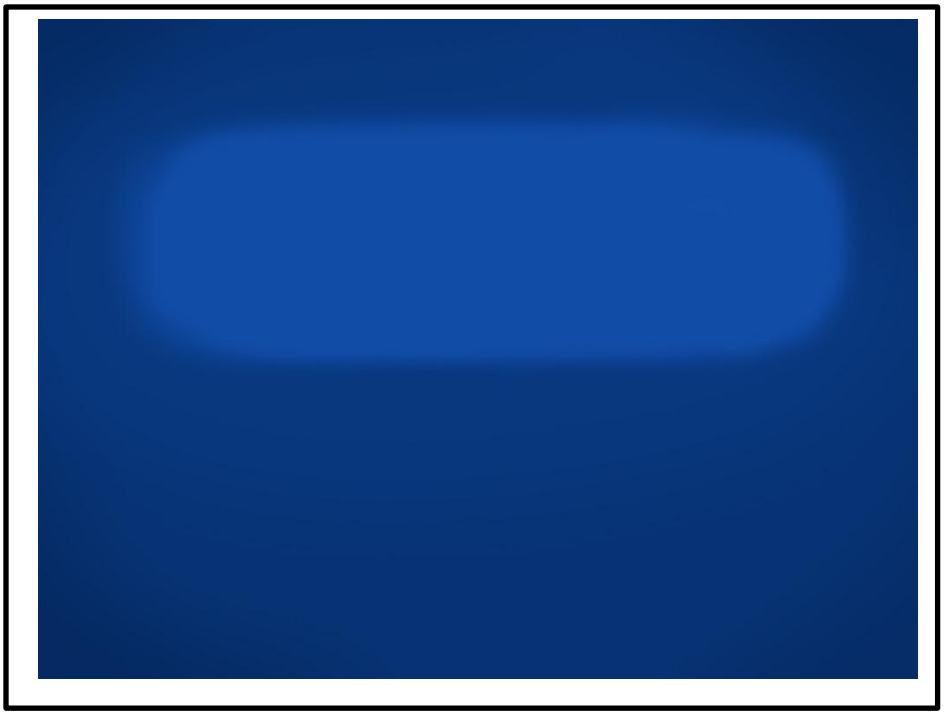
- Logo : logo diletakkan di sebelah kiri atas agar terlihat jelas, pada dasarnya orang-orang membaca dari kiri atas ke kanan bawah,sehingga element yang diletakkan disebelah kiri atas akan lebih cepat di tangkap oleh mata, dan logo merupakan identitas perusahaan yang harus lebih ditonjolkan atau lebih jelas.
- *Menu button link* : *button* diletakkan di sebelah kanan logo sebagai bentuk pengantar pengunjung *web* untuk langkah lanjut menuju informasi yang lebih lengkap*, layout* (tata letak)

button diletakkan dengan mengikuti alur seperti dasar orang saat membaca bacaan.

- *Search login* : diletakkan disebelah kanan atas agar jelas dan untuk memudahkan pengunjung saat searching dari *web* PT Mandala Indonesia Technology ini.
- *Banner flash* : *banner* diletakkan di tengah-tengah sebagai bentuk informasi sekaligus sebagai bentuk promosi PT Mandala Indonesia Technology, *banner* menggunakan *flash* atau animasi agar terlihat lebih menarik, pengunjung *web* tidak bosan, dan *web* tidak monoton.
- Tampilan teks info atau berita : diletakkan disebelah kiri sehingga niat pengunjung untuk membacanya lebih besar, dan dengan diletakkan dibawah *banner flash* pada saat mata puas melihat banner tampilan teks info dapat dengan cepat di tanggap oleh mata.
- *Login* PT Mandala Indonesia Technology : dengan sifatnya yang membatasi atau tidak semua orang yang dapat *login* dan hanya orang-orang yang telah terdaftar di PT Mandala Indonesia Technology saja yang dapat *login* seperti staf dan anggota dari PT Mandala Indonesia Technology, sehingga tabel *login* diletakkan dikanan bawah tampilan *web.*
- *Hyperlink login* : diletakkan dibawah tabel login sebagai pengantar pengunjung web yang ingin *online* sehingga dapat *online browsing web* dari web PT Mandala Indonesia Technology.

- *Hyperlink informasi* : sebagai tambahan tampilan, dan sebagai alamat menuju informasi yang lebih lengkap.
- Hak cipta : di letakkan di bawah sebelah kanan sebagai penanda hak cipta *web* dan sekaligus sebagai penutup dari *web*.

- Menentukan *background* yang akan digunakan, untuk background praktikan membuat langsung dengan aplikasi adobe photoshop.

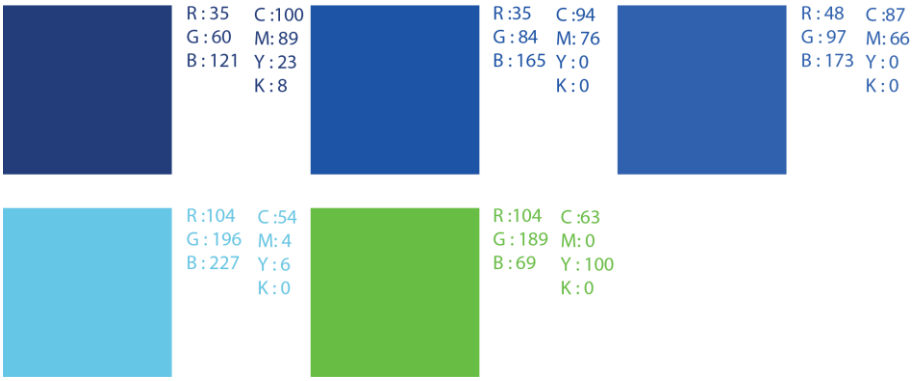


Gambar III.2 *background*

Background menggunakan *block* biru dan di bagian tengah diberi warna komplementer dari warna biru yaitu biru muda,sehingga terlihat jelas bagian yang diberi warna biru muda lebih terang, bagian yang terlihat terang tepat dengan peletakan *banner* agar terlihat lebih fokus, penerangan pada bagian tertentu menandakan bagian element yang sengaja diperjelas

atau diutamakan dalam hal ini adalah *banner* sebagai bahan promosi.

- Pemberian warna pada bidang atau element-element yang terdapat pada web,



Gambar III.3 Warna yang digunakan

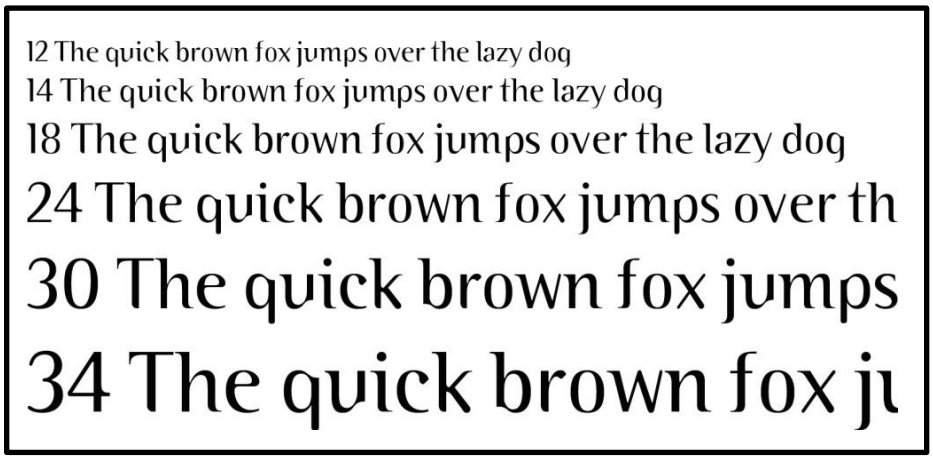
Praktikan memilih warna-warna komplementer dari warna biru, pemilihan warna biru disebabkan praktikan menjaga identitas PT Mandala Indonesia Technology sebagai perusahaan yang bergerak dibidang teknologi, warna biru mempunyai makna canggih, *modern*, teknologi, luas, & bersih, sebagaimana isi dari visi PT Mandala Indonesi Technology yaitu Menjadi perusahaan IT terdepan dalam menghasilkan produk dan jasa IT sebagai solusi di era Globalisasi, dan menjadi sentral pengembangan SDM yang berkualitas dan profesional dibidang teknologi informasi.

Modern : PT Mandala Indonesia Technology menghasilkan produk dan jasa IT mengikuti era globalisasi yang serba *modern*

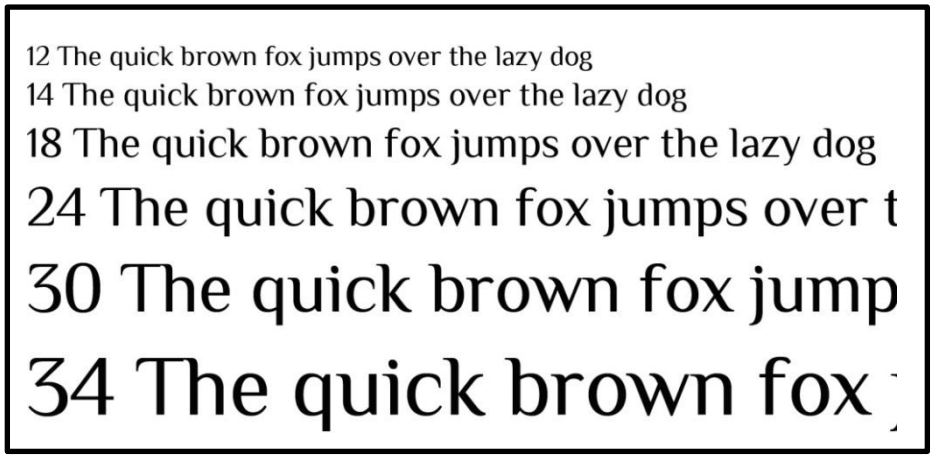
Luas : PT Mandala Indonesia Technology memberikan pelatihan dibidang IT secara meluas, potensi yang luas dan akan bersaing secara mendunia.

Teknologi : PT Mandala Indonesia Technology bergerak dibidang jasa yang berasaskan teknologi.

- Menentukan font yang akan digunakan font yang di gunakan dalam *web site* adalah *"binary ITC ligth & binary ITC bold"*



Gambar III.4 *font Binary ITC std Light*



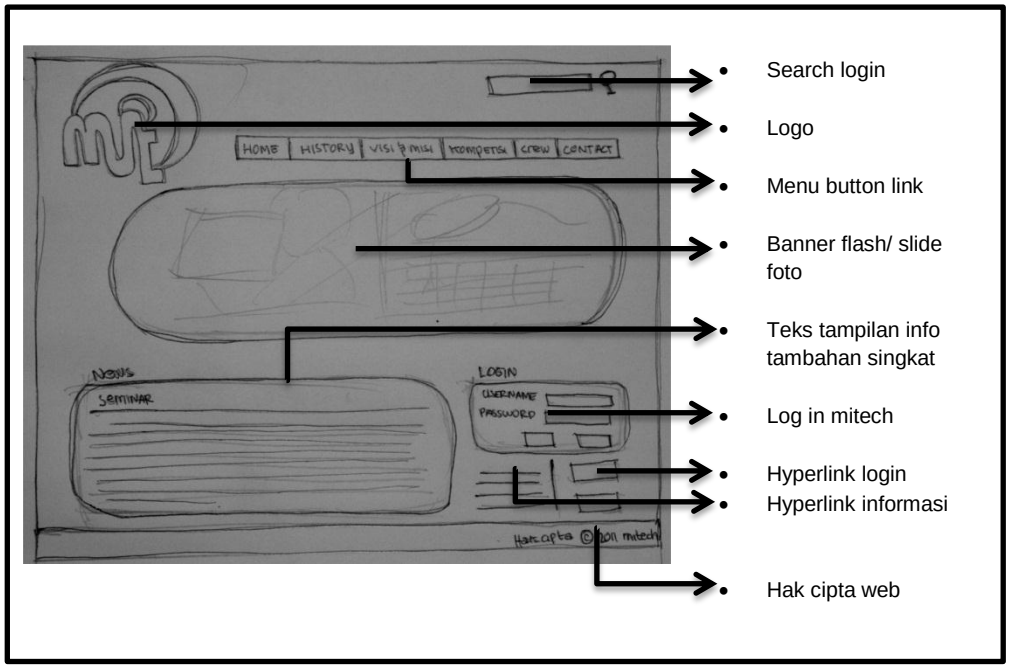
Gambar III.5 *font Philoshoper*

Font digunakan oleh praktikan karena mempunyai karakter sama dengan teknologi, praktikan memilih font atau tipografi yang *semi rounded* dan *light*.mempunyai makna remaja, teknologi, *fleksibel*, tidak kaku, & modern.

3.4.2 Teknis Perancangan

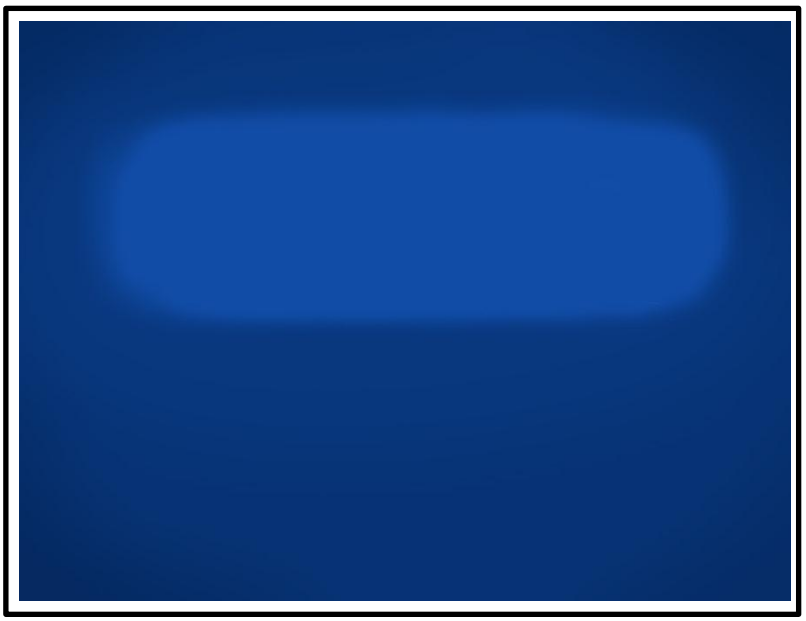
a. Sketsa Desain

Tahap awal perancangan praktikan membuat beberapa sketsa *layout web site* 2.o berdasarkan konsep yang telah ditentukan.



Gambar III.6 sketsa *layout*

Proses selanjutnya setelah ditentukannya sketsa yaitu menentukan *background* yang akan digunakan. Praktikan menggunakan aplikasi adobe photoshop untuk membuat atau memproses background.



Gambar III.7 *Background*

penataan (*layout*) menggunakan aplikasi adobe ilustrator, element-element yang dibuat tidak jauh dari sketsa yang sudah dibuat, hanya ada beberapa element yang mengalami perubahan.gambar dibawah merupakan hasil dari pengaplikasian sketsa ke dalam komputer.



Gambar III.8 *Layout web*

Setelah menentukan *background* praktikan menentukan layout web*, layout* ditentukan sesuai dengan permintaan pembimbing kerja praktek, beberapa element didesain diantaranya:

- *Button*: didesain *semi rounded* agar terlihat elatis tidak kaku mempunyai makna bahwa didalam perusahaan PT Mandala Indonesia Technology, karyawan dan pimpinan menggunakan sistem kekeluargaan,sehingga karyawan tidak bosan dan kaku.
- Logo: logo diletakkan disebelah kiri atas tampilan, agar terlihat jelas karena pada dasarnya seperti membaca buku orang membaca buku melihat dari kiri ke kanan sehingga element yang diletakkan disebelah kiri lebih cepat terlihat.
- Dan content lain menggunakan kotak agar terlihat tegas,

Perancangan web dibagi menjadi empat bagian dengan content-content didalamnya yaitu diantaranya seperti gambar dibawah.



Gambar III.9 Menu hyperlink



Content :

Logo MITECH

Flash slide image Consultan IT

Gambar III.10 Banner



Content :

Teks *News* *Hyperlink info*

Contact Form Hyperlink Login *Login*

Gambar III.11 Content



Content :

Hak cipta PT Mandala Indonesia Technology

Gambar III.12 Hak Cipta



Gambar III.11 Hasil akhir

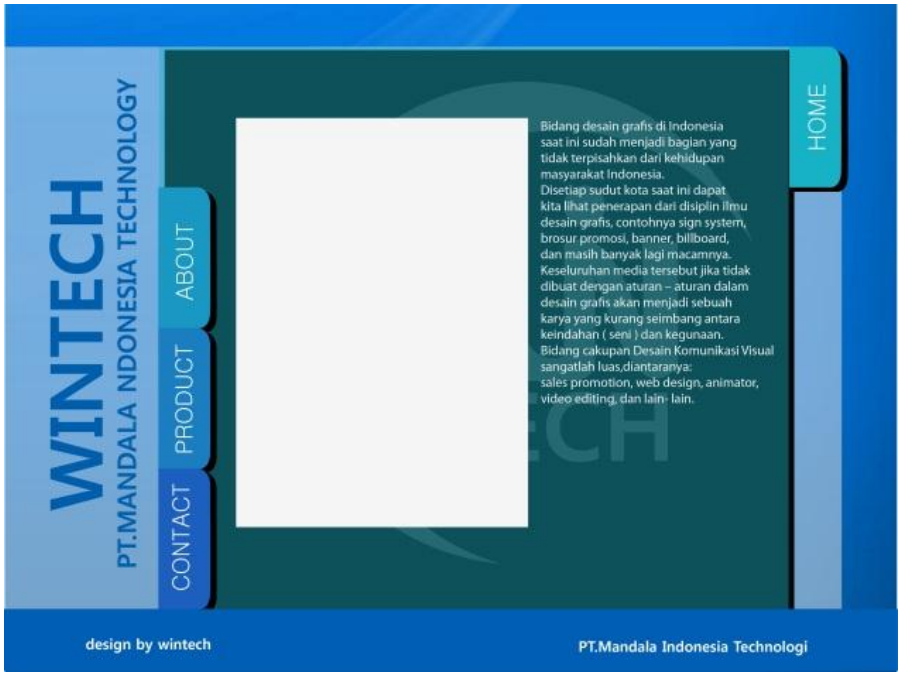
Hasil akhir mengalami perubahan atau penambahan element sehingga hasil akhir terlihat seperti gambar diatas, dengan penambahan *content* yang dianimasikan dengan menggunakan *flash.*

b. Alternatif Desain

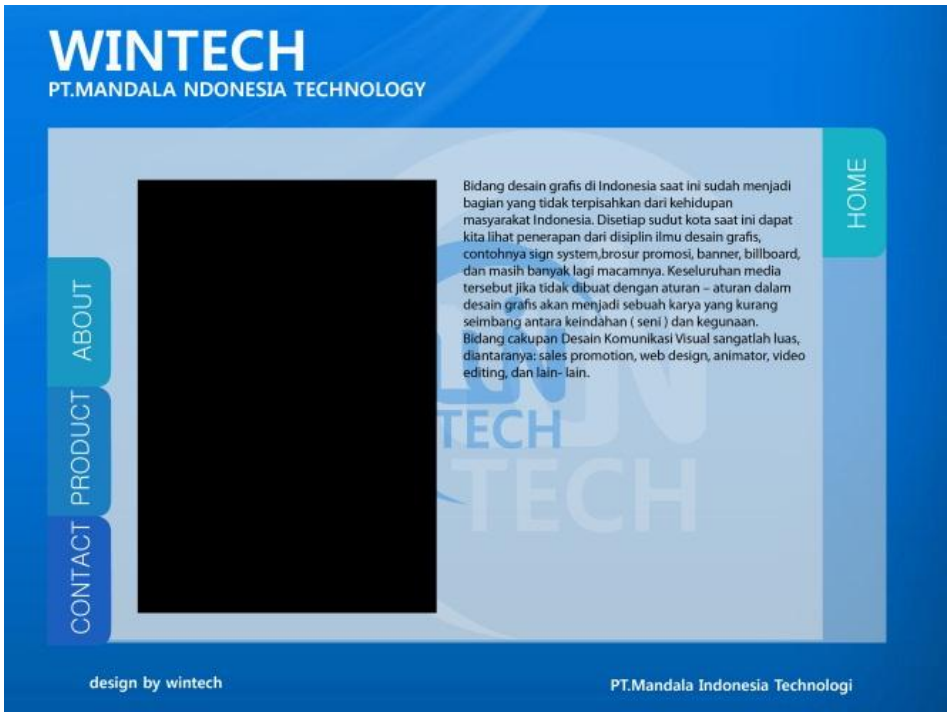
Berikut beberapa alternatif desain yang praktikan buat. Beberapa revisi ini masih dalam proses, dan belum ada persetujuan dari pembimbing kerja praktek.



Gambar III.12 alternatif1



Gambar III.13 alternatif2



Gambar III.14 alternatif4

BAB IV
KESIMPULAN

Selama melaksanakan kerja praktek dan berdasarkan hasil laporan kerja praktek yang telah praktikan selesaikan, praktikan menarik kesimpulan bahwa Tampilan *web* sangat berpengaruh dengan isi dari *web* itu sendiri, sebab tampilan *web* mewakili isi yang terdapat pada isi *web* tersebut, *web* merupakan senjata ampuh untuk melakukan promosi produk perusahaan dengan menampilkan tampilan atau *layout web* yang menarik menjadi faktor utama dalam meningkatkan nilai jual produk perusahaan, selain itu sebuah tampilan *web* merupakan salah satu element perusahaan sebagai identitas perusahaan itu sendiri.

Praktikan menemukan banyak pengalaman baru dan menarik selama melaksanakan kerja praktek di PT Mandala Indonesi Technology. Pengalaman baru yang didapat memicu semangat Praktikan untuk lebih giat, fokus, dan cermat dalam memvisualisasikan ide serta pesan yang akan disampaikan, dalam melaksanakan sebuah tugas yang diberikan oleh pihak perusahaan.