

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

DESAIN GRAFIS SEVEN INC Yogyakarta



Disusun oleh:

Zhakia Luthfi Ari Azizah

NIM: 412020618057

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR
2024/1445**

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	3
1.1 Latar Belakang	3
1.2 Rumusan masalah	4
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat	5
BAB II LANDASAN KEPUSTAKAAN	6
1.2 Profil Seven Inc	6
BAB III METODOLOGI	11
3.1 Metodologi	11
3.1.1 Brief Desain dan Pengumpulan Informasi	11
3.1.2 Riset dan Strategi	11
3.1.3 Pengembangan Konsep	12
3.1.4 Desain dan Iterasi	12
3.1.5 Implementasi dan Produksi	12
3.1.6 Evaluasi dan Pelaporan	12
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN	13
4.1 Tampilan Desain	13
BAB V PENUTUP	17
1 Kesimpulan	17
6.2 Saran	17
LAMPIRAN	18

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain grafis adalah seni visual yang menggunakan elemen-elemen gambar dan teks untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dalam era digital ini, desain grafis memiliki peran yang semakin penting dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari iklan, branding, hingga komunikasi visual.

Seiring dengan perkembangan teknologi, desain grafis telah menjadi elemen krusial dalam membangun identitas merek dan memikat perhatian target audiens. Profesional desain grafis tidak hanya membutuhkan keterampilan artistik, tetapi juga pemahaman mendalam tentang psikologi warna, tipografi, dan tren desain terkini.

Desain grafis bukan hanya tentang menciptakan visual yang menarik, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan yang diinginkan. Kreativitas dan inovasi menjadi landasan utama dalam menciptakan desain grafis yang unik dan berdaya saing.

Berkembangnya media sosial dan kebutuhan akan konten visual telah membuka peluang baru bagi para desainer grafis. Mereka tidak hanya bekerja dalam industri periklanan dan perusahaan desain, tetapi juga dapat menjadi pengusaha mandiri atau berkontribusi dalam industri kreatif secara global.

Desain grafis lebih dari apa yang telah dijelaskan diatas. Pengertian desain grafis terus berkembang mengikuti siklus masa, karena bidang ini adalah salah satu bidang studi yang paling cepat dalam beradaptasi terhadap perkembangan zaman. Jenis produk yang dihasilkannya juga semakin beragam, tidak hanya terbatas pada media cetak.

Desain grafis bermula dari berbagai produk statis noncetak seperti poster, borsur, majalah, dsb. Namun seiring perkembangan zaman, media non cetak juga menjadi media yang digelutinya. Seiring perkembangan zaman juga pengertian desain grafis semakin meluas dan sering digantikan oleh istilah lain yang lebih umum seperti: Grafis Komunikasi dan Desain Komunikasi Visual.

Tugas utama seorang desainer grafis adalah menjadi pemecah masalah untuk kebutuhan komunikasi visual. Seorang desainer grafis bukanlah hanya seseorang yang mampu menggunakan perangkat lunak komputer grafis. Seorang desainer juga tidak hanya harus piawai dalam menggambar menggunakan pensil.

Dengan demikian, pemahaman mendalam terhadap prinsip-prinsip desain grafis dan kemampuan beradaptasi dengan perkembangan teknologi adalah kunci untuk sukses dalam bidang

ini. Latar belakang dalam desain grafis bukan hanya mengasah keterampilan artistik, tetapi juga mempersiapkan individu untuk menjadi bagian dari dunia yang terus berubah dan berkembang ini.

1.2 Rumusan masalah

Adanya beberapa permasalahan umum yang sering terjadi dalam industri desain grafis:

- 1) Pelaksanaan konsep desain grafis seringkali terhambat oleh kendala teknis, mempersulit pengembangan ide-ide kreatif dan inovatif di dalam perusahaan.
- 2) Pengaruh media sosial dapat merubah fokus strategi desain grafis perusahaan, memicu perubahan dalam pendekatan pemasaran dan interaksi dengan audiens.
- 3) Tantangan terbesar adalah memastikan bahwa desain grafis perusahaan tidak hanya menarik secara visual, melainkan juga efektif dalam memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna.
- 4) Perkembangan teknologi terbaru, seperti kecerdasan buatan, mengubah cara perusahaan menggunakan desain grafis dalam komunikasi dan representasi merek.
- 5) Sistem pendidikan dan pengembangan profesional desainer grafis perusahaan perlu diperbarui agar dapat menghasilkan tenaga kerja yang dapat mengikuti perubahan dinamis dalam industri ini.

1.3 Tujuan

Berdasarkan penjelasan rumusan masalah yang sudah diuraikan, tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Menciptakan Identitas Visual yang Kuat:

Menjadi desain grafis di perusahaan bertujuan untuk menciptakan identitas visual yang kuat, mencerminkan nilai-nilai dan kepribadian perusahaan secara kreatif dan menarik.

2. Memperkuat Branding:

Tujuan utama adalah memperkuat branding perusahaan melalui desain grafis yang konsisten dan dapat dikenali, meningkatkan daya ingat merek di mata konsumen.

3. Menyampaikan Pesan dengan Efektif:

Desain grafis di perusahaan bertujuan untuk menyampaikan pesan perusahaan dengan efektif melalui elemen visual yang menarik dan relevan.

4. Meningkatkan Pengalaman Pengguna:

Fokus pada desain grafis adalah meningkatkan pengalaman pengguna, baik melalui produk fisik, situs web, atau materi pemasaran, untuk menciptakan interaksi positif dengan audiens.

5. Memastikan Konsistensi Visual:

Tujuan menjadi desain grafis adalah memastikan konsistensi visual di seluruh platform komunikasi, sehingga menciptakan citra perusahaan yang bersatu dan terpadu.

Dengan merumuskan tujuan ini, diharapkan dapat mengatasi permasalahan umum dalam dalam perusahaan Seven Inc, menciptakan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna, serta meningkatkan keberlanjutan dan daya saing dalam pasar.

1.4 Manfaat

Penulisan laporan ini diharapkan mempunyai manfaat yang baik dan berguna bagi pembaca dan penulis. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
 - a) Menerapkan ilmu yang telah diperoleh dari kampus ke dalam dunia kerja secara nyata.
 - b) Mendapatkan pemahaman dan pengalaman mengenai Desain Grafis.
 - c) Merasakan pengalaman di dunia kerja secara langsung dilapangan.
2. Bagi Seven Inc

Dengan adanya website, perusahaan dapat menjangkau pasar yang lebih luas, termasuk pelanggan potensial di daerah yang jauh dari lokasi fisik perusahaan.

BAB II LANDASAN KEPUSTAKAAN

1.2 Profil Seven Inc

Seven Inc, yang sebelumnya bernama Twelve Inc didirikan di kota Gudeg, Jogja, tepatnya di daerah Banguntapan, Bantul oleh Rekario Danny bersama dengan rekan-rekan bisnisnya sejak tahun 2012. Perusahaan e-commerce ini identik dengan anak muda sebagai punggawanya. Di tahun 2017, nama Twelve Inc berganti menjadi Seven Inc dengan harapan membawa semangat baru, dari kata “Seven” yang dalam bahasa Jawa berbunyi “Pitu”, diharapkan menjadi “Pitulungan” atau “Pertolongan” alias “Solusi” untuk kebutuhan pelanggan. Tahun 2013 sampai 2016, Seven Inc berkembang dengan berfokus pada industri clothing/apparel pria.

Brand-brand apparel pria yang dikembangkan diantaranya adalah Crows Denim, Goog On, Alphawear, dan Grenade. Produk apparel pria yang dirilis sejak awal berdirinya perusahaan ini berupa jaket, blazer, jas, t-shirt, kemeja, celana dan slayer/bandana. Dua tahun berkembang & mulai dikenal masyarakat luas, item produk baru pun diluncurkan seperti tas denim, dompet kulit dan aksesoris pria lainnya. Dengan sistem online, Seven Inc selalu memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi customer dalam membeli baju tanpa harus mencari toko.

Sejarah singkat SEVEN INC Awal mula merintis bisnis online, Danny (owner) mengelola sendiri pada tahun 2010 dengan sebuah toko online clothing bernama Limited Shopping (sampai saat ini toko online ini masih dikelolanya). Makin kedepan ternyata makin keteteran saat dikelola sendiri karena customer makin banyak. Maka Danny mulai menambah beberapa orang karyawan untuk membantunya. Bersama dengan dua orang karyawannya di tahun 2011, produk clothing online-nya semakin digemari.

Dengan pengalaman suksesnya, Danny mengajak teman-temannya untuk memulai bisnis bersama dan dibentuklah Twelve Inc (nama awal sebelum menjadi Seven Inc) pada tanggal 12 April 2012. Masih digarap dengan konsep online shop, sekumpulan anak muda yang dipimpin oleh Danny ini, membuat Seven Inc makin berkembang. Berkantor di kos-kosan Gang Bimo (daerah Janti), saat itu Danny beserta dua rekannya memulai usaha dengan hanya segelintir karyawan.

Mereka bekerja dengan fasilitas seadanya, yaitu laptop, meja kecil & duduk lesehan di lantai. Usaha online yang dikembangkan adalah fashion pria ; jaket, blazer, t-shirt. Setahun berjalan, kantor berpindah ke Gang Mawar, Karangbendo (masih di daerah Janti). Jumlah karyawan di tahun 2013 mengalami peningkatan. Di tahun inilah Seven Inc makin membesarkan beberapa label clothingnya yaitu

Crows Denim yang berfokus pada clothing bertema anime, lalu Goog On yaitu clothing seputar Korean Style, Full Metal Spirit berupa t-shirt bernuansa Indonesia. Di tahun 2014, Seven Inc memiliki kantor tetap yang beralamat di Jl. Raya Janti, Gang Arjuna No. 59, Karangjambe, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta 55198. Kantor ini berfungsi sebagai kantor pusat dimana kegiatan operasional administrasi berlangsung, sekaligus store tempat customer yang ingin berbelanja transaksi langsung atau Cash On Delivery. Berikut penjelasan portofolio bisnis Wika Beton:

Divisi

Divisi yang ada yaitu:

1. Administrasi (Marketplace, Stok, Penjualan, Keuangan)
2. Produksi
3. Customer Service
4. IT & Kreatif (Programmer, Designer Grafis)
5. HRD

Berikut penjelasan struktur yang lebih rinci dari Seven Inc pada gambar 1.1



Gambar 1. Struktur Organisasi Seven Inc

Tugas dan Fungsi CEO

- a. Membangun Tim yang Solid. Seorang CEO harus dapat menjadi jembatan penghubung antara para pegawai dengan dewan direksi dalam perusahaan.
- b. Alokasi Anggaran Belanja. Menganalisis dan mengevaluasi rencana investasi finansial distribusi anggaran belanja suatu proyek menjadi tepat sasaran sehingga risiko dan keuntungan perusahaan di masa depan menjadi tanggung jawab seorang *Chief Executive Officer*.
- c. Budaya Kerja yang Positif. Memperhatikan kondisi lingkungan kerja dan menyampaikan pesan/motivasi kepada pegawainya. Selain itu, CEO juga harus mengetahui dan dapat meneliti apa yang sedang terjadi di perusahaan terkait masalah kepegawaian karena akan berpengaruh pada budaya kerja.
- d. Perencanaan Tujuan Perusahaan. Membuat perencanaan bisnis suatu perusahaan dan mengevaluasi profitabilitas dari rencana tersebut serta mengawasi kinerja setiap departemen agar bekerja sesuai dengan visi dan misi perusahaan.
- e. Mewakili Perusahaan. Menjadi citra perusahaan dan mewakili kualitas produk.

Tugas dan fungsi Manager Operasional

- a. Menekan biaya pengeluaran operasional seminim mungkin.
- b. Melakukan eliminasi terhadap pengeluaran operasional yang tidak penting.
- c. Mengembangkan inovasi tentang operasional agar berjalan dengan baik.
- d. Meningkatkan efektivitas operasional perusahaan.
- e. Mengawasi persediaan barang distribusi, penyedia jasa, dan letak fasilitas operasional.
- f. Melakukan pertemuan rutin secara berkala dengan direktur, guna mencapai visi dan misi perusahaan.
- g. Mengawasi kualitas produk.

Tugas dan fungsi Produksi

Memproses permintaan naik produksi dan membuat produk yang sesuai permintaan *customer* maupun standar perusahaan.

Tugas dan fungsi Administrasi

Admin akan bertugas untuk mengelola administrasi yang berhubungan dengan mengumpulkan dan menyusun aneka macam dokumen. Baik dokumen umum, perusahaan dokumen pribadi pegawai lainnya dan hal lainnya. Di *SEVEN*

INC Admin bercabang menjadi 3, yaitu

- a. Admin Penjualan yang berfungsi untuk memproses pesanan, mempersiapkan pengiriman dan pelaporan pendataan penjualan.
- b. Admin Stok/Gudang yang berfungsi untuk mendata permintaan naik produksi, menjaga stok tetap *update* dan memastikan kualitas barang jadi sesuai standar.
- c. Admin Keuangan yang berfungsi untuk mendata dan memantau keluar masuknya keuangan dan menganalisis keuangan perusahaan.

Tugas dan fungsi HR

- a. Membuat desain organisasi perusahaan. Tugas yang harus dilakukan oleh HRD adalah melakukan identifikasi fungsi pekerjaan, kompetensi karyawan serta keterampilan individu karyawan. Selain itu, HRD juga harus melakukan tinjauan terhadap segala permasalahan yang terjadi pada perusahaan. Kemudian memberikan sebuah rekomendasi untuk perbaikan masalah dan melakukan perubahan desain organisasi perusahaan jika diperlukan.
- b. Tanggung jawab pemetaan sumber daya yang melekat pada bagian HRD meliputi tugas-tugas seperti menganalisis kebutuhan karyawan, merekrut karyawan dan pengembangan yang dilakukan untuk kompetensi karyawan. Pemetaan sumber daya ini berhubungan

secara langsung dengan tanggung jawab HRD yang berkaitan dengan manajemen kinerja karyawan. Pemetaan yang dilakukan HRD harus sesuai dengan kebutuhan perusahaan tanpa meninggalkan kompetensi yang dimiliki karyawan. Sehingga dengan pemetaan yang benar, maka akan diperoleh sebuah analisis kinerja karyawan yang tepat. Penilaian kinerja yang adil dilakukan pada karyawan yang telah dipetakan sesuai dengan kemampuan dan latar belakang pendidikannya masing-masing. Dengan begitu, kinerja karyawan dapat dinilai secara baik dan benar. Jika sampai ada karyawan yang kinerjanya tidak baik, maka HRD hanya perlu memberikan peringatan atau sanksi in-disiplin tanpa harus melakukan perombakan pada pemetaan sumber daya.

- c. Tanggung jawab penghargaan yang dilekatkan kepada HRD meliputi tugastugas yang berkaitan dengan upah atau gaji karyawan. Sebagai sebuah bagian terpenting dari perusahaan yang berhubungan langsung dengan karyawan, maka bagian HRD harus jeli dalam menjalankan kebijakan upah yang diterapkan perusahaan. Jika ternyata ada salah satu pihak yang dirugikan, maka tugas HRD untuk melakukan perbaikan.

Tugas dan fungsi Marketing

Marketing dibagi menjadi 3 cabang yaitu social media marketing, marketplace marketing, dan ads marketing. Social media marketing tugas dan fungsinya mendatangkan lead pasar dengan beriklan dan memasarkan produk ke social media. Marketplace marketing tugas dan fungsinya mendatangkan lead pasar dengan beriklan dan memasarkan produk ke marketplace online yang ada.

Tugas dan fungsi CS

CS (Customer Service) tugas dan fungsinya adalah menanggapi lead yang datang, membuat penjualan closing dan melayani transaksi sampai tuntas.

Tugas dan fungsi IT Programmer

Membuat tools yang support untuk kegiatan branding, marketing dan juga kegiatan operasional administrasi maupun penjualan. Divisi ini terdiri dari :

- a. Backend : membuat dan memastikan agar Website dan app Android dapat bekerja semaksimal mungkin sesuai keperluan perusahaan.
- b. Frontend : membuat tampilan Website dan app Android sesuai keperluan perusahaan.

Tugas dan fungsi R&D

Merencanakan, melaksanakan, dan melaporkan semua aktifitas research and development untuk tujuan perbaikan dan pengembangan produk perusahaan.

Tugas dan fungsi Team Kreatif

- a. Desainer Grafis : membuat disain-disain tools marketing, branding, maupun segala disain visual keperluan produksi.
- b. Photographer/Videographer : membuat content visual berupa video dan foto yang menjual.
- c. Content Writer : membuat content tulisan berupa caption, artikel, ulasan/review untuk keperluan perusahaan.

Visi dan Misi

Visi

Visi utama Seven Inc adalah Menjadi salah satu perusahaan digital terbesar di Indonesia yang mengutamakan kepuasan pelanggan dengan memberikan pilihan produk dan jasa terbaik serta pelayanan terbaik.

Misi

Untuk mendukung & menunjang visi tersebut, misi *Seven Inc* meliputi tiga poin, yaitu:

- a. Memberikan pelayanan yang memuaskan kepada pelanggan.
- b. Mempermudah pemesanan produk atau jasa serta proses penyelesaian yang cepat.
- c. Perbaiki secara terus menerus dalam hal kualitas produk dan jasa serta kualitas SDM.
- d. Dengan adanya website, perusahaan dapat menjangkau pasar yang lebih luas, termasuk pelanggan potensial di daerah yang jauh dari lokasi fisik perusahaan.

BAB III METODOLOGI

3.1 Metodologi

Metodologi desain grafis di perusahaan sering kali memerlukan pendekatan yang lebih terstruktur dan kolaboratif, mengingat kompleksitas proyek dan kebutuhan berbagai stakeholder. Metodologi ini tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan desain yang efektif dan menarik secara visual, tetapi juga untuk memastikan bahwa desain tersebut sesuai dengan strategi merek dan tujuan bisnis perusahaan.

Unsur desain grafis merupakan elemen-elemen dasar yang membentuk komposisi visual dan memberikan identitas estetika pada sebuah karya desain. Penggunaan unsur desain yang tepat dapat menghasilkan desain yang menarik, mudah dipahami, dan efektif dalam menyampaikan pesan. Berikut adalah beberapa unsur desain grafis yang umumnya digunakan:



Gambar 2. *Unsur Desain Grafis*

Dan Berikut adalah kerangka metodologi desain grafis yang disesuaikan untuk lingkungan perusahaan:

3.1.1 Brief Desain dan Pengumpulan Informasi

- a) Penerimaan Brief dari Stakeholder: Memulai dengan menerima brief desain dari stakeholder internal atau eksternal, yang merinci tujuan, target audiens, pesan kunci, dan batasan proyek.
- b) Analisis dan Validasi Brief: Memastikan bahwa semua informasi dan kebutuhan proyek dipahami sepenuhnya. Ini bisa melibatkan sesi tanya jawab dengan stakeholder untuk mengklarifikasi poin-poin penting.

3.1.2 Riset dan Strategi

- a) Riset Pasar dan Audiens: Melakukan riset untuk memahami tren pasar, preferensi audiens, dan posisi pesaing.

- b) Riset Desain: Mengumpulkan inspirasi desain, menganalisis studi kasus relevan, dan memahami praktik terbaik dalam konteks serupa.
- c) Penyusunan Strategi Desain: Menyusun strategi desain yang akan mengarahkan semua keputusan desain, termasuk pemilihan warna, tipografi, dan gaya visual yang akan digunakan.

3.1.3 Pengembangan Konsep

- a) Brainstorming dan Ideation: Melakukan sesi brainstorming bersama tim desain dan stakeholder terkait untuk menghasilkan berbagai ide dan konsep.
- b) Pembuatan Mood Boards dan Sketsa Awal: Membuat mood boards untuk menangkap feel dan arah desain, dan mengembangkan sketsa awal dari ide-ide terpilih.

3.1.4 Desain dan Iterasi

- a) Pengembangan Desain Awal: Mengembangkan desain awal berdasarkan konsep yang telah disepakati.
- b) Presentasi dan Feedback: Menyajikan desain kepada stakeholder dan mengumpulkan feedback.
- c) Iterasi Desain: Melakukan revisi desain berdasarkan feedback, mengulangi proses ini sampai mencapai kesepakatan.

3.1.5 Implementasi dan Produksi

- a) Pengembangan Asset Final: Mempersiapkan semua asset desain untuk produksi, termasuk file desain dalam format yang diperlukan.
- b) Koordinasi dengan Vendor: Jika diperlukan, berkoordinasi dengan vendor eksternal, seperti percetakan atau pengembang web, untuk memastikan bahwa desain diterapkan dengan benar.
- c) Pengawasan Kualitas: Melakukan pemeriksaan kualitas untuk memastikan bahwa output akhir sesuai dengan standar yang ditetapkan.

3.1.6 Evaluasi dan Pelaporan

- a) Evaluasi Proyek: Menilai kesuksesan proyek berdasarkan tujuan yang ditetapkan dan feedback dari stakeholder serta target audiens.
- b) Pelaporan: Membuat laporan yang mendokumentasikan proses, keputusan desain, dan hasil evaluasi untuk pembelajaran di masa mendatang.
- c) Pembelajaran dan Penyesuaian: Mengidentifikasi pelajaran yang didapat dan menyesuaikan proses untuk proyek mendatang berdasarkan pengalaman.

BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tampilan Desain

Pada proses tahap pengerjaan desain menggunakan FIGMA sebagai tool utama dalam pembuatan desain. Berikut hasil desain yang sudah saya kerjakan untuk Perusahaan.

1. Feed Desain Instagram magangjogja.com



2. Desain feed & Story Webinar (The Powerful Mindset)



3. Desain feed & Story Instagram DIVISI Areakerja.com



4. Rolling Banner



5. Desain Sertifikat



6. Desain Feed Instagram (Basiswa Intern-Paid Project Manager)



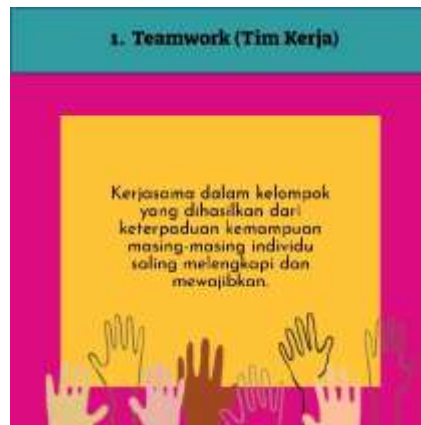
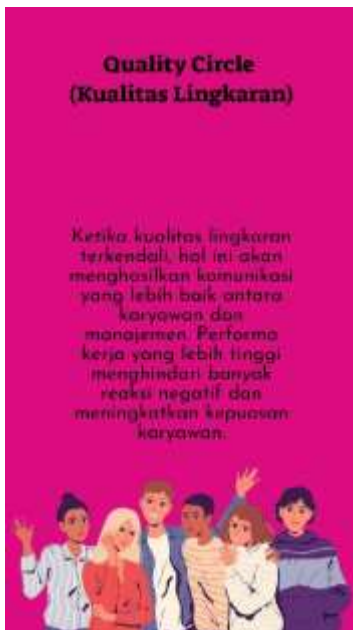
7. Rolling Banner (Lowongan Pekerjaan Areakerja.com)



8. Desain Feed (Per DIVISI Magangjogja.com)



Desain Feed Instagram SEVEN INC magangjogja.com



9. Desain Feed Instagram (Desain jas Resmi)



BAB V PENUTUP

1 Kesimpulan

Secara keseluruhan, penelitian ini menggambarkan di dalam Praktek Kerja Lapangan ini bahwa desain grafis memiliki peran central dalam mengoptimalkan komunikasi visual. Dengan fokus pada elemen-elemen seperti warna, tipografi, dan identitas merek, desain grafis mampu menciptakan pesan yang jelas, meningkatkan interaksi, dan memperkuat pengenalan merek. Keberhasilan desain tidak hanya terletak pada estetika visual, tetapi juga pada kemampuannya untuk memicu respons positif dari audiens, menciptakan hubungan yang lebih dalam, dan memfasilitasi engagement yang berarti. Inovasi dalam pendekatan desain, seperti pengembangan template adaptif, menandai potensi untuk meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas dalam penggunaan desain grafis. Evaluasi terus-menerus dan pembelajaran dari setiap proyek menjadi landasan untuk meningkatkan kualitas desain dan mengantisipasi perubahan tren serta kebutuhan audiens di masa mendatang. Secara keseluruhan, Praktek Kerja Lapangan ini menegaskan bahwa desain grafis bukan hanya sekadar elemen visual, melainkan instrumen strategis yang memberikan kontribusi nyata dalam membentuk komunikasi yang efektif dan memperkuat identitas merek suatu perusahaan.

6.2 Saran

Dalam konteks peningkatan dan pengembangan praktik desain grafis berdasarkan hasil Praktek Kerja Lapangan ini, disarankan desain grafis memprioritaskan pemahaman mendalam tentang audiens sasaran melalui riset yang berkelanjutan. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan tidak hanya relevan dan menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam komunikasi. Lebih lanjut, ada kebutuhan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan metodologi desain terkini, yang dapat membantu dalam menciptakan solusi desain yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan pasar. Penting juga untuk menanamkan pendekatan desain yang inklusif, memastikan aksesibilitas bagi semua audiens, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan. Akhirnya, kolaborasi antardisiplin dan pemanfaatan feedback secara konstruktif dapat memperkaya proses kreatif dan meningkatkan kualitas output desain. Implementasi saran-saran ini dapat membantu dalam mengoptimalkan potensi desain grafis sebagai alat komunikasi yang kuat dan efektif.

LAMPIRAN





SEVEN INC.

Jl. Raya Janti, Gang Arjuna No. 59, Karangjambe,
Banguntapan, Bantul, Yogyakarta
KodePos: 55198 | Telp: 0274-4534571

ACTIVITY LOG MAGANG DI SEVEN INC. ZHAKIA LUTHFI ARI AZIZAH UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR DIVISI DESAIN GRAFIS

Timestamp	Tanggal Mengisi Activity Log	Daftar Aktivitas Kerjaku Hari Ini:	Tanda Tangan Pembimbing Lapangan
12/4/2023 16:59:08	12/4/2023	Menyelesaikan pasang iklan lowongan arsakerja.com	
12/6/2023 16:50:19	6/12/2023	Menyelesaikan rolling banner penawaran iklan lowongan kerja	
12/7/2023 11:50:10	7/12/2023	Mengerjakan tugas like comment YouTube	
12/8/2023 14:02:22	8/12/2023	Menyelesaikan tugas like dan comment YouTube dan membuat 120 feed Instagram	
12/9/2023 14:29:14	9/12/2023	Melanjutkan tugas membuat feed Instagram	
12/11/2023 15:02:10	11/12/2023	Menyelesaikan tugas feed Instagram	
12/12/2023 13:39:36	12/12/2023	Tugas melanjutkan 120 feed Instagram	
12/13/2023 10:37:58	12/13/2023	Melanjutkan Tugas feed Instagram	
12/19/2023 16:59:15	12/19/2023	Menyelesaikan 120 feed Instagram perdivisi	
12/21/2023 9:12:44	12/21/2023	Mengerjakan desain feed & story Instagram sevenincojaja	
12/22/2023 16:20:45	12/22/2023	Menyelesaikan tugas membuat desain feed & story Instagram sevenincojaja	
12/26/2023 14:21:09	12/26/2023	Mengerjakan desain 120 feed Instagram	
12/27/2023 14:29:45	12/27/2023	Melanjutkan tugas membuat 120 feed Instagram	
12/28/2023 14:10:20	12/28/2023	Melanjutkan tugas desain 120 feed Instagram	
1/2/2024 17:05:27	1/2/2024	Melanjutkan tugas membuat 120 feed Instagram	



SEVEN INC.

Jl. Raya Janti, Gang Arjuna No. 59, Karangjambe,
Banguntapan, Bantul, Yogyakarta
KodePos: 55198 | Telp: 0274-4534571

2/7/2024 16:53:24	2/7/2024	Mengerjakan feed desain Instagram perayaan hari nasional & menyitol copywriting	
2/8/2024 16:29:54	2/8/2024	Melanjutkan feed desain Instagram perayaan hari nasional 2024 & menyelesaikan revisi	
2/9/2024 17:02:47	2/9/2024	Menyelesaikan revisi desain feed Instagram perayaan hari nasional 2024	
2/10/2024 16:27:27	2/10/2024	Menyelesaikan feed desain Instagram perayaan hari nasional 2024	
2/12/2024 20:55:50	2/12/2024	Menyelesaikan revisi membuka basiswa magang "project manager" & menyelesaikan feed desain Instagram perayaan hari nasional 2024	
2/13/2024 17:02:01	2/13/2024	Menyelesaikan feed desain Instagram dan kolase perayaan hari2 besar nasional 2024	
2/15/2024 18:18:30	2/15/2024	Mengumpulkan tugas sebelumnya dan mengerjakan project baru copywriting	
2/16/2024 18:23:09	2/16/2024	Menyelesaikan revisi desain feed Instagram basiswa project manager IT	

Yogyakarta, 20 Februari 2024
Direktur SEVEN INC



Rekario Danny Sanjaya, S.Kom



SEVEN INC.

Jl. Raya Janti, Gang Arjuna No. 59, Karangjambe,
Banguntapan, Bantul, Yogyakarta
KodePos: 55198 | Telp: 0274-4534571

1/15/2024 16:57:24	1/15/2024	Melanjutkan 120 feed dan 7 feed Instagram dengan desain yang berbeda	
1/16/2024 16:59:03	1/16/2024	Menyelesaikan 120 feed dan 7 desain lowongan kerja accounting	
1/17/2024 16:58:09	1/17/2024	Menyelesaikan 120 feed dan desain lowongan kerja accounting 7 desain berbeda	
1/18/2024 14:05:12	1/18/2024	Mengumpulkan tugas 120 feed Instagram dan melanjutkan project selanjutnya	
1/19/2024 15:03:58	1/19/2024	Mengerjakan desain Instagram Story lowongan kerja accounting dengan 7 desain berbeda	
1/20/2024 16:59:52	1/20/2024	Menyelesaikan 7 desain lowongan pekerjaan accounting	
1/25/2024 16:55:52	1/25/2024	Menyelesaikan project pamflet	
1/26/2024 17:03:51	1/26/2024	Menyelesaikan pamflet seminar	
1/28/2024 15:34:28	1/28/2024	Menyelesaikan project desain instastory lowongan kerja accounting	
1/29/2024 17:01:39	1/29/2024	Menyelesaikan desain lowongan kerja accounting	
1/30/2024 16:17:47	1/30/2024	Membuat desain copywriting 120 feed. Baru dapat 3 feed.	
1/31/2024 17:01:11	1/31/2024	Revisi Desain dan menambahkan 3 desain WEBINAR (The Powerful Minse)	
2/1/2024 17:02:26	2/1/2024	Membuat 120 feed copywriting	
2/2/2024 16:58:07	2/2/2024	Membuat desain feed Instagram perayaan hari nasional 2024	
2/3/2024 20:52:15	2/3/2024	Menyelesaikan desain feed perayaan hari nasional 2024	
2/4/2024 16:57:04	2/4/2024	Menyelesaikan tugas feed desain perayaan hari nasional 2024	
2/5/2024 17:01:24	2/5/2024	Menyelesaikan tugas feed desain Instagram perayaan hari nasional 2024	
2/6/2024 16:58:50	2/6/2024	Menyelesaikan desain feed Instagram	



SEVEN INC.

Jl. Raya Janti, Gang Arjuna No. 59, Karangjambe,
Banguntapan, Bantul, Yogyakarta
Kode Pos: 55198 | Telp: 0274-4534571

SURAT KETERANGAN KERJA MAGANG

011/SK.Magang/HRD/SEVEN/II/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ari Setia Husbana, S.Psi
Jabatan : HR Manager

Dengan ini menerangkan bahwa, yang tersebut di bawah ini:

Nama : Zhakia Luthfi Ari Azizah
NIM : 412020618057
Program Studi : Teknik Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Darussalam Gontor

adalah benar telah melakukan Magang Kerja di SEVEN INC Yogyakarta di bidang **Desain Grafis** sejak **15 November 2023 sampai 15 Februari 2024 (3 Bulan)** dan yang bersangkutan telah melaksanakan magang kerja dengan baik dan penuh tanggung jawab.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan benar, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 Februari 2024

Ari Setia Husbana, S.Psi
HR Manager

magangjogja.com



Sertifikat

Di Berikan Kepada :

Zhakia Luthfi Ari Azizah

Telah menyelesaikan magang bidang Desainer Grafis di Seven Inc. selama 3 bulan yaitu mulai dari 15 November 2023 sampai dengan 15 Februari 2024

Yogyakarta, 13 Januari 2024

HR Departement

Ari Setia Husbana

Owner Seven Inc.

Rekario Danny