

**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**DESAIN GRAFIS PERUSAHAAN SEVEN INC**



**Disusun oleh:**

**Muhammad Azzam Azhari M.**

**NIM:412020611033**

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

**LAPORAN PKL**  
**DESAIN GRAFIS DI SEVEN INC**

Dipersiapkan dan ditulis oleh:



**Muhammad Arzam Ahari M**  
412020611053

Dipertanggung jawabkan di depan Dosen Pembimbing Lapangan:

Pada Rabu, 14 Februari 2024



**Falva Reza Pradhana, S.Kom, M.Kom**

**NIY. 160574**

Laporan ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Pembuktian PKL

Mengetahui,

**Ketua Prodi Teknik Informatika**



**Dihin Murvatmoko, S.ST., MT**

**NIY. 150489**

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	1
DAFTAR ISI	2
DAFTAR GAMBAR	3
BAB 1	4
PENDAHULUAN	4
1.1 Latar belakang	4
1.2 Rumusan masalah	4
1.3 Tujuan	5
1.4 Manfaat	6
BAB 2	7
LANDASAN KEPUSTAKAAN	7
2.1 Profil Seven Inc.	7
BAB 3	12
METODOLOGI	12
3.1 Metodologi	12
3.1.1 Brief Desain dan Pengumpulan Informasi	12
3.1.2 Riset dan Strategi	13
3.1.3 Pengembangan Konsep	13
3.1.4 Desain dan Iterasi	13
3.1.5 Implementasi dan Produksi	13
3.1.6 Evaluasi dan Pelaporan	14
BAB 4	15
HASIL DAN PEMBAHASAN	15
4.1 Tampilan Desain	15
BAB 5	23
KESIMPULAN	23
6.1 Kesimpulan	23
6.2 Saran	23

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Struktur Organisasi Seven Inc	6
Gambar 2 Unsur Desain Grafis	12
Gambar 3 Logo Express Janti & Express Izumi	15
Gambar 4 Feed Instagram magangjogja.com	15
Gambar 5 Feed Instagram areakeja.com	15
Gambar 6 Rolling Banner	15
Gambar 7 Feed Instagram Open Item	16
Gambar 8 Poster Penyewaan Kos Seven Inc	17
Gambar 9 Desain Sertifikat Cyber Security untuk Moderator	17
Gambar 10 Desain PPT Career Hack	17
Gambar 11 Desain Sertifikat Cyber Security	18
Gambar 12 Desain Pamflet Kantor PRX	18
Gambar 13 Poster Career Hack	18
Gambar 14 Feed Instagram Jas Konveksi	18
Gambar 15 Kritik Saran Kantor Seven Inc	19
Gambar 16 Feed Magangjogja.com Desain Copywriting	19
Gambar 17 Poster Pulsa	19
Gambar 18 Logo Jas Jogja	20
Gambar 19 Desain Jasa Website & Ux Desain untk Marketplace	20
Gambar 20 Feed Desain Copywriting Area Kerja	20
Gambar 21 Republikweb PPT Magang Mahasiswa	21
Gambar 22 Pamflet Kantor Seven Inc	22
Gambar 23 Banner Pengiriman Paket	22
Gambar 24 Pemberian Kenangan	24

# BAB 1

## 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.

Sering dengan perkembangan teknologi, desain grafis telah menjadi elemen krusial dalam membangun identitas merek dan menarik 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.

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 dan 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 berkesan dan terpadu.

Dengan merumuskan tujuan ini, diharapkan dapat mengatasi permasalahan umum 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 2

### LANDASAN KEPUSTAKAAN

#### 2.1 Profil Seven Inc

Seven Inc, yang sebelumnya bernama Twelve Inc didirikan di kota Gudeg, Jogja, tepatnya di daerah Banguntapan, Bantul oleh Rakario 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 berunyi "Pitu", diharapkan menjadi "Pituhungan" 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 Crowa Denim, Goog On, Alphawear, dan Granada. 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. Setelah 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

Crowa Denim yang berfokus pada clothing bertema animasi, lalu Goog On yaitu clothing seputar Korean Style, Full Metal Spirit berupa t-shirt bertema Indonesia. Di tahun 2014, Seven Inc memiliki kantor tetap yang beralamat di Jl. Raya Janti, Gang Arjuna No. 59, Karangambe, 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 Wilda Beton:

### Divisi

Divisi yang ada yaitu:

1. Administrasi (Marketplace, Stok, Pengualan, 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 meselisi 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 tujuan misi perusahaan.
- g. Mengawasi kualitas produk.

#### **Tugas dan fungsi Produksi**

Memproses permintaan naik produksi dan membuatkan 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 Pengualan** 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 ialah melakukan identifikasi fungsi pekerjaan, kompetensi

karyawan serta keterampilan individu karyawan. Selain itu, HRD juga harus melakukan tindakan 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 melingkupi 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 disiplin tanpa harus melakukan perubahan pada pemetaan sumber daya.
- c. Tanggung jawab penghargaan yang dilekatkan kepada HRD meliputi tugas-tugas 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. Designer Grafis : membuat desain-desain tools marketing, branding, maupun segala desain visual keperluan produksi.
- b. Photographer/Videographer : membuat content visual berupa video dan foto yang menarik.
- 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. Perbaikan secara terus menerus dalam hal kualitas produk dan jasa serta kualitas SDM.

## BAB 3

### 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 3. Unsur Desain Grafis

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

##### 3.1.1 Brief Desain dan Pengumpulan Informasi

- **Penerimaan Brief dari Stakeholder:** Memulai dengan menerima brief desain dari stakeholder (internal atau eksternal), yang merinci tujuan, target audiens, pesan kunci, dan batasan proyek.
- **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

- **Riset Pasar dan Audiens:** Melakukan riset untuk memahami tren pasar, preferensi audiens, dan posisi pesaing.
- **Riset Desain:** Mengumpulkan inspirasi desain, menganalisis studi kasus relevan, dan memahami praktik terbaik dalam konteks serupa.
- **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

- **Brainstorming dan Ideation:** Melakukan sesi brainstorming bersama tim desain dan stakeholder terkait untuk menghasilkan berbagai ide dan konsep.
- **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

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

### 3.1.5 Implementasi dan Produksi

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

### 3.1.6 Evaluasi dan Pelaporan

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

## BAB 4

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Tampilan Desain

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

1. HOTLINE: Lion Express Janti & Express Janti



Gambar 3 Lion Express Janti & Express Janti

2. Feed & Story Instagram magang@oja.com



Gambar 4 Feed Instagram magang@oja.com

3. Feed & Story Instagram areakerja.com Feed & Story Instagram areakerja.com



Gambar 5 Feed Instagram areakerja.com



#### 4. Rolling Banner



Gambar 6 Rolling Banner

#### 5. Open Item



Gambar 7 Feed Instagram Open Item

6. Poster Untuk Penyewaan Kos



Gambar 1 Desain Penyewaan Kos Sesuai Dnt

7. Sertifikat Cyber Security Mentor



Gambar 2 Desain Sertifikat Cyber Security untuk Mentor

8. PPT Karir Hack



Gambar 10 Desain PPT Career Hack

### 9. Sertifikat Cyber Security



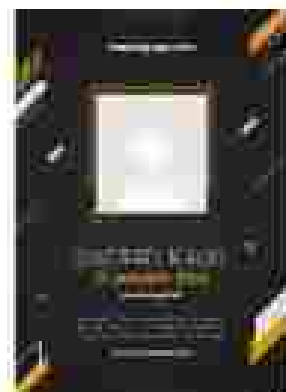
Gambar 11 Desain Sertifikat Cyber Security

### 10. Pamflet Kantor RPX



Gambar 12 Desain Pamflet Kantor RPX

### 11. Poster Career Hack



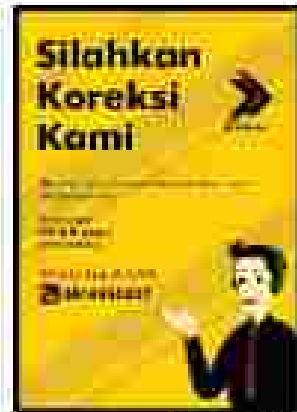
Gambar 13 Poster Career Hack

### 12. Feed Jas Konteksi Desain Copywriting



Gambar 14 Feed Instagram Jas Konteksi

13. Kritik Saran Kantor Service Inc.



Gambar 13 Kritik Saran Kantor Service Inc.

14. 10 Feed Magangjogja.com Desain Copywriting



Gambar 14 Feed Magangjogja.com Desain Copywriting

15. Poster Pulsa



Gambar 15 Poster Pulsa

16. Logo Jas Joga



Gambar 16 Logo Jas Joga

17. UI Desain Jasa Website & UI ux Desain untuk Marketplace



Gambar 17 Desain Jasa Website & UI ux Desain untuk Marketplace

18. 5-120 Feed Desain Copywriting Area Kerja



Gambar 18 Feed Desain Copywriting Area Kerja

## 19. Republiksweb PPT Magang Mahasiswa



Gambar 11 Republiksweb PPT Magang Mahasiswa

## 20. Pamflet Kantor Seven Inc



Gambar 20 Pamflet Kantor Seven Inc

## 21. Banner Pengiriman Paket



Gambar 21 Banner Pengiriman Paket

## BAB 5

### KESIMPULAN

#### 6.1 Kesimpulan

Secara keseluruhan, penelitian ini menggambarkan di dalam Praktek Kerja Lapangan ini bahwa desain grafis memiliki peran sentral 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 templat 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 memperkuat 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
















Gambar 14. Pemberian Kamangan

**PELAKSANAAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

Nama Mahasiswa :	Muhammad Azam Achari Madali
NIM/Program Studi :	412020611033 / Teknik Informatika
Pembimbing Lapangan PKL :	Rekario Danny Sanjaya, S.Kom
Judul Laporan PKL :	Desain Grafis Di Kantor Seven Inc.
Waktu Pelaksanaan PKL :	24 November 2023 – 24 Februari 2024

Timestamp	Tanggal Mengrat Activity Log	Daftar Aktivitas Kerjanya Hari Ini:	Tanda Tangan Pembimbing Lapangan
11/28/2023 20:54:00	11/28/2023	Membuat rolling banner aresterja.com	
11/30/2023 20:50:48	11/30/2023	Mendesain feed Instagram lain dan open item	
12/1/2023 21:00:02	12/1/2023	Membuat desain poster kps-30sah untuk cowo	
12/2/2023 20:58:46	12/2/2023	Mendesain Sertifikat Webinar Magangggga Cyber Security	
12/4/2023 12:49:20	12/4/2023	Desain Sertifikat Webinar Magangggga tema Cyber Security	
12/5/2023 12:33:40	12/5/2023	Final Desain Sertifikat Webinar Magangggga Beserta nama peserta webinar	
12/6/2023 12:55:45	12/6/2023	Mendesain PPT Career Hack	
12/7/2023 12:18:15	12/7/2023	Modifikasi desain Power Point Career Hack	
12/8/2023 13:00:54	12/8/2023	Membuat Parafid Career Hack	
12/14/2023 20:54:57	12/14/2023	Membuat Desain Feed Instagram Jessi Kowakki	

12/15/2023 20:16:29	12/15/2023	Menyelesaikan orang Feed Instagram Jas Kanyetal	
12/16/2023 20:58:28	12/16/2023	Membuat 9 Desain feed Instagram Jas Kanyetal	
12/23/2023 12:57:01	12/23/2023	Merancang 9 Feed Instagram Jas Kanyetal	
12/24/2023 18:01:54	12/24/2023	Menyelesaikan 9 feed Instagram Jas Kanyetal	
12/27/2023 20:58:47	12/27/2023	Mengajukan Desain Feed Instagram "Jas Kanyetal"	
1/8/2024 20:58:20	1/8/2024	Mendesain KIR & Slogan untuk Seven Inc	
1/10/2024 20:54:14	1/10/2024	Mendesain Feed Instagram dan copywriting	
1/12/2024 20:46:23	1/12/2024	Menyelesaikan Desain Feed Instagram magangjoga.com	
1/14/2024 12:42:07	1/14/2024	Menyelesaikan 5 Feed Instagram magangjoga.com	
1/15/2024 12:55:38	1/15/2024	Membuat 3 desain (satu website dari copywriting)	
1/17/2024 12:57:39	1/17/2024	Membuat 4 desain feed Instagram MagangJoga	
1/18/2024 19:01:24	1/18/2024	Menyelesaikan 2 desain feed Instagram MagangJoga	
1/18/2024 12:48:19	1/18/2024	Membuat 3 desain feed Instagram MagangJoga	
1/20/2024 12:57:44	1/20/2024	Membuat 2 desain feed Instagram MagangJoga dan merancang logo jas Joga	
1/22/2024 20:58:58	1/22/2024	Merancang Logo Jas Joga	
1/24/2024 20:55:26	1/24/2024	Menyelesaikan Logo Jas Joga dan membuat desain poster Jasa Pembuatan Website dan UI UX	
1/25/2024 20:59:07	1/25/2024	Membuat desain Jasa Pembuatan UI UX dan menyelesaikan Logo Jas Kanyetal	
1/26/2024 20:57:33	1/26/2024	Menyelesaikan desain "Jasa Pembuatan Website & UI UX" dan membuat desain lain dari itu	
1/27/2024 20:54:25	1/27/2024	Membuat 4 desain poster "Jasa Pembuatan Website" Membuat 4 desain poster "Jasa Pembuatan UI/UX"	

1/29/2024 12:56:46	1/29/2024	Membuat 11 Desain Jasa Pembuatan Website dan UI UX	
1/30/2024 12:10:49	1/30/2024	Membuat 8 desain Feed Instagram Anasterja dan copywriting	
1/31/2024 12:53:22	1/31/2024	Membuat Desain KIRK & Sahur Seven Inc dan mencetaknya di Prensikan. Membuat 7 Desain Feed Instagram Area Kerja Com dan merensi Karakter 3D untuk Feed Instagram	
2/1/2024 13:02:22	2/1/2024	Membuat 30 Desain ulang Posermain magangogja ke Republikka.net	
2/4/2024 16:02:11	2/4/2024	Membuat 3 Desain Feed Instagram Anasterja	
2/5/2024 21:01:11	2/5/2024	Membuat desain Republikweb.net Membuat Desain Fampier SEVEN INC	
2/6/2024 21:00:06	2/6/2024	Membuat Desain Republikweb Membuat 2 Desain Banner Antar Ponsel	
2/7/2024 20:00:41	2/7/2024	Membuat Desain Fampier SEVEN INC Membuat 2 Desain Banner AMBILPAKET.COM Merensi Desain PPT Republikweb.net	
2/13/2024 12:55:29	2/13/2024	Membuat 2 Desain Promosi Lion Parcel	
2/16/2024 14:01:11	2/16/2024	1. Revisi 3 Desain PPT Republikweb.net 2. Membuat Fampier Kantor Seven Inc	
2/17/2024 12:00:02	2/17/2024	Membuat desain Hatten Antipakul 1. Lion Parcel Janti 2. Express Janti	
2/19/2024 21:03:34	2/19/2024	Menyelesaikan Desain 4 Feed & Story Antipakul Lion Parcel Janti dan Express Janti. Membuat Desain Poster Pulsa	
2/20/2024 21:02:07	2/20/2024	Menyelesaikan Desain Fampier kantor SEVEN INC Menyelesaikan Desain Fampier kantor RPX	

Yogyakarta, 22 Februari 2024  
Direktur SEVEN INC



Rebarjo Danny Setiyo, S.Kom

Lampiran 2. Lembar Penilaian oleh Pembimbing Lapangan PKL

FORM A1  
PENILAIAN PEMBIBING LAPANGAN  
PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Nama Mahasiswa	: Muhammad Azam Athari M
NIM/Program Studi	: 412020611033 / Teknik Informatika
Pembimbing Lapangan PKL	: Retario Danny Saugaya
Judul Laporan PKL	:
Waktu Pelaksanaan PKL	: 15 November 2023 – 15 Februari 2024

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor*	Nilai*
1.	Kemampuan Teknis	50 %	95	28,5
2.	Kemampuan dalam mengatasi permasalahan	30 %	95	28,5
3.	Perilaku Profesional: <ul style="list-style-type: none"><li>- Disiplin</li><li>- Tanggung jawab</li><li>- Hubungan dengan rekan kerja</li><li>- Komunikasi</li></ul>	40 %	95	38
<b>Jumlah</b>		<b>100 %</b>		<b>95</b>

**Keterangan:**

- Skor = 0 - 100 (Bentuk nilai sesuai standar UINIA Gunung Sili di halaman sebelumnya)
- Nilai = Bobot \* Skor

**Komentar Penilai:** Secara umum kemampuan teknis terkait bidang yang dikuasai sudah sangat baik, dan perlu ditugaskan kembali kreativitas dan perilaku profesional dalam dunia kerja.

Yogyakarta, 21 Februari 2024  
Pembimbing Lapangan PKL

  
**SEVEN**  
(Retario Danny Saugaya, S.Kom)