

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Kerja Praktek

Di era modern seperti saat ini, orang-orang cenderung lebih sering menghabiskan waktu untuk mengakses *smartphone*-nya. Semakin hari, semakin banyak transaksi yang dilakukan secara online. Saat ini berbelanja tidak perlu datang langsung ke toko, cukup dengan mengakses website atau *market place* yang menyediakan kebutuhan yang diinginkan kemudian menyelesaikan pesanan dan barang akan diantarkan hingga tujuan. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan Badan Pusat Statistik menunjukkan sebanyak 27,20% responden mengalami peningkatan aktivitas belanja online selama pandemi COVID-19. Kenaikan tersebut membuat para pelaku bisnis online terus berinovasi dengan berbagai media sosial yang dapat menunjang penjualan tokonya. Dibalik transaksi online tersebut, ada orang-orang yang berperan di dalamnya. Salah satunya yaitu seorang desainer grafis. Seorang desainer grafis memiliki berbagai peran dalam sebuah perusahaan, seperti meningkatkan citra perusahaan dan kepercayaan pelanggan dengan komunikasi visual yang dapat meyakinkan pelanggan untuk membeli barang atau jasa yang disediakan oleh perusahaan.

Semakin tingginya jumlah dan persaingan diantara para pelamar kerja, semakin sulit pula tantangan yang akan dihadapi oleh lulusan saat ini. Oleh karena itu, kegiatan kerja praktek sangat dibutuhkan untuk menjadi bekal awal yang dapat membantu para mahasiswa terjun ke dunia kerja yang sebenarnya. Kegiatan ini menjadi sarana bari para mahasiswa yang belum pernah memiliki pengalaman kerja untuk merasakan bagaimana rasanya bekerja dan mencari relasi sebanyak-banyaknya sebagai bekal nantinya saat melamar dan memiliki pekerjaan.

Penulis melakukan kerja praktek di perusahaan bernama Seven Inc. Perusahaan ini bergerak di bidang barang dan jasa dengan penjualan utamanya berupa busana pria yang dipasarkan dengan metode *online* dan

offline. Selain itu, Seven Inc juga memiliki usaha lain berbasis *e-commers* seperti; titipsini.com, republikweb.net, tukanglas.org, rumahkonveksi.com, jagoandropship.com, dan ambilpaket.com. tidak hanya di bidang komersial, Seven Inc juga memiliki program yang sangat bermanfaat seperti Magang Jogja, Area Kerja, dan Magangku. Dari semua itu, penulis lebih cenderung mengerjakan desain untuk mengembangkan program Magang Jogja dan Area Kerja.

1.2. Tujuan Kerja Praktek

Tujuan dari kerja praktek ini yaitu untuk memperoleh ilmu dan pengalaman baru di dunia kerja sesuai dengan bidang studi yang diminati penulis dan juga memenuhi nilai mata kuliah Kerja Praktek.

1.3. Batasan Kerja Praktek

Dalam melaksanakan kerja praktek, penulis memiliki beberapa batasan kerja praktek yang meliputi tugas-tugas sebagai desainer grafis di Seven Inc antara lain:

- a. Pembuatan desain konten instagram @magangjogja.com
- b. Pembuatan maskot Area Kerja (areakerja.com)

1.4. Manfaat Kerja Praktek

- a. Bagi Penulis

Manfaat kerja praktek bagi penulis yaitu sebagai sarana mendapat pengalaman di dunia kerja, menambah relasi, dan menambah portofolio di bidangnya.

- b. Bagi Institusi

Manfaat kerja praktek bagi institusi yaitu untuk menambah relasi institusi dengan perusahaan tempat dilaksanakan kerja praktek dengan harapan dapat menambah wawasan mahasiswanya untuk memilih perusahaan tempat kerja praktek.

c. Bagi Perusahaan

Manfaat kerja praktek bagi perusahaan yaitu dengan dibuatnya desain konten istagram dan maskot diharapkan dapat meningkatkan citra dan kepercayaan pelanggan terhadap perusahaan.