

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN DI  
*RETURN SPACE & COFFEE* BAGIAN  
*DIGITAL MARKETING***



**Diajukan Oleh:**

**ADHITYA PRATAMA SYARIF**

**061190042**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan  
dan Syarat Penyusunan Laporan Tugas Akhir**

**PALEMBANG**

**2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN DI  
*RETURN SPACE & COFFEE* BAGIAN  
*DIGITAL MARKETING***



**Diajukan Oleh:**

**ADHITYA PRATAMA SYARIF**

**061190042**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan  
dan Syarat Penyusunan Laporan Tugas Akhir**

**PALEMBANG**

**2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**NAMA** : ADHITYA PRATAMA SYARIF  
**NOMOR POKOK** : 061190042  
**PROGRAM STUDI** : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
**JENJANG PENDIDIKAN** : DIPLOMA TIGA  
**JUDUL** : LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN  
*DI RETURN SPACE & COFFEE BAGIAN  
DIGITAL MARKETING*

**Tanggal : 12 Juli 2022**  
**Pembimbing**

**Mengetahui,**  
**Rektor**

**Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn.**  
**NIDN : 0208058801**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP : 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**NAMA** : ADHITYA PRATAMA SYARIF  
**NOMOR POKOK** : 061190042  
**PROGRAM STUDI** : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
**JENJANG PENDIDIKAN** : DIPLOMA TIGA  
**JUDUL** : LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN DI  
*RETURN SPACE & COFFEE BAGIAN  
DIGITAL MARKETING*

**Tanggal : 15 Juli 2022**

**Penguji 1**

**Eka Prasetya A.S., S.T., M.Kom.**

**NIDN : 0224048203**

**Tanggal : 15 Juli 2022**

**Penguji 2**

**Yasermi Svahrul, S.Pd., M.Sn.**

**NIDN : 0208058801**

**Mengetahui,**

**Rektor**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**

**NIP : 09.PCT.13**

## **MOTTO:**

*“ Tidak ada rahasia untuk sukses. Ini adalah hasil dari persiapan, kerja keras, dan belajar dari kegagalan. “*

*(Colin Powell)*

*“ Dengan kerja keras dan usaha, kamu dapat mencapai apa pun..”*

*(Antoine Griezmann)*

## **Kupersembahkan Kepada:**

1. Kedua Orang Tua tercinta yang telah mendoakan dan memberi dukungan setiap langkah penulis.
2. Dosen Pembimbing yang saya hormati, kepada Bapak Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn. yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan laporan PKL ini.
3. Rekan-rekan Seperjuangan yang membantu dan memberikan masukan.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan yang berjudul “**Laporan Praktik Kerja Lapangan Di *Return Space & Coffee Bagian Digital Marketing***”

Kerja Praktik ini dilakukan pada tanggal 21 Februari 2022 sampai dengan 23 Maret 2022 di Bagian *Digital Marketing*. Adapun tujuan penulisan laporan ini dibuat guna memenuhi persyaratan menyelesaikan mata kuliah kerja lapangan dan penyusunan laporan tugas akhir pada Jurusan Desain Komunikasi Visual Politeknik PalComTech.

Dengan hati yang tulus dan ikhlas, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih serta penghargaan yang tak terhingga sedalam-dalamnya kepada:

1. Allah Maha Esa yang telah memberikan ilmu, akal, dan kesehatan jasmani.
2. Orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan dan doa selama proses pembuatan laporan ini dan jalannya PKL.
3. Bapak Didiek Prasetya S.Pd., M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing yang sudah dengan penuh kesabaran membimbing penulis dalam proses berjalannya PKL.
4. Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom. Kaprodi Jurusan Desain Komunikasi Visual yang penulis hormati.
5. Sekeluarga Return Space & Coffee dan dosen pembimbing yang sudah membantu dan membimbing penulis selama masa PKL.
6. Teman-Teman Seperjuangan penulis yang telah memberikan bantuan dan saran yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan PKL ini tidak luput dari kekurangan dan kesalahan, hal ini dikarenakan keterbatasannya kemampuan dan pengetahuan yang Penulis miliki. Untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat Penulis harapkan sebagai perbaikan dimasa yang akan datang. Semoga Laporan PKL ini dapat bermanfaat bagi pembaca, rekan-rekan mahasiswa dan pihak yang membutuhkan sebagai penambah wawasan dan ilmu pengetahuan.

Palembang Juli 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan PKL .....	2
1.3 Manfaat PKL .....	2
1.3.1 Manfaat Bagi Mahasiswa.....	2
1.3.2 Manfaat Bagi Program Studi.....	2
1.3.3 Manfaat Bagi Perusahaan .....	2
1.4 Tempat PKL .....	3
1.5 Waktu PKL .....	3
1.6 Teknik Pengumpulan Data .....	3
1.6.1 Observasi .....	3
1.6.2 Wawancara .....	3
1.6.3 Dokumentasi .....	4

## **BAB II KEADAAN UMUM TEMPAT PKL**

2.1 Sejarah/Tentang Perusahaan .....	5
2.2 Lokasi dan Tata Letak Perusahaan .....	5
2.3 Visi dan Misi Perusahaan .....	5
2.4 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang .....	6
2.4.1 Struktur Organisasi .....	6
2.4.2 Tugas dan Wewenang .....	7

## **BAB III HASIL DAN PENCAPAIAN KEGIATAN PKL**

3.1 Pelaksanaan Kerja .....	8
3.2 Tabel Aktivitas Kegiatan Selama PKL .....	9
3.3 Deskripsi Proyek Kegiatan PKL .....	19
3.4 Kendala yang Dihadapi .....	47
3.5 Cara Mengatasi Kendala yang Dihadapi .....	47

## **BAB IV PENUTUP**

4.1 Kesimpulan .....	48
4.2 Saran .....	48

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xv</b>
-----------------------------	-----------

<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
------------------------------	------------

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi <i>Return Space &amp; Coffee</i> .....	6
Gambar 3.3.1 Pemotretan Foto Konsumen dan Staff .....	19
Gambar 3.3.2 Membuat <i>New Project</i> .....	20
Gambar 3.3.3 Hasil Desain Dokumentasi Foto Konsumen dan Staff <i>Return Space &amp; Coffee</i> .....	20
Gambar 3.3.4 Menerima File Foto Konsumen.....	21
Gambar 3.3.5 Membuat <i>New Project</i> .....	22
Gambar 3.3.6 Hasil Desain Dokumentasi Foto Konsumen dan <i>Return Space &amp; Coffee</i> .....	22
Gambar 3.3.7 Menerima File Foto Konsumen.....	23
Gambar 3.3.8 Membuat <i>New Project</i> .....	24
Gambar 3.3.9 Hasil Desain Dokumentasi Foto Konsumen dan <i>Return Space &amp; Coffee</i> .....	24
Gambar 3.3.10 Membuat <i>New Project</i> .....	25
Gambar 3.3.11 Hasil Proses Desain New Menu “ <i>Return Space &amp; Coffee</i> ” ....	26
Gambar 3.3.12 Hasil Jadi Desain <i>New Menu “Return Space &amp; Coffee</i> .....	28
Gambar 3.3.13 Membuat <i>New Project</i> .....	29
Gambar 3.3.14 Hasil Proses Desain “ <i>FREE WIFI</i> ” .....	29
Gambar 3.3.15 Penggunaan Hasil Desain “ <i>FREE WIFI</i> ” .....	31

Gambar 3.3.16 Membuat <i>New Project</i> .....	32
Gambar 3.3.17 Hasil Desain “DILARANG MEMBAWA MAKANAN DAN MINUMAN DARI LUAR” .....	32
Gambar 3.3.18 Penggunaan Hasil Desain “DILARANG MEMBAWA MAKANAN DAN MINUMAN DARI LUAR” .....	34
Gambar 3.3.19 Membuat <i>New Project</i> .....	35
Gambar 3.3.20 Hasil Desain Stiker “Jam Operasional” .....	35
Gambar 3.3.21 Penggunaan Hasil Desain Stiker “JAM OPERASIONAL”, “FREE WIFI”, Dan “DILARANG MEMBAWA MAKANAN DAN MINUMAN DARI LUAR” .....	36
Gambar 3.3.23 Membuat <i>New Project</i> .....	37
Gambar 3.3.23 Tampilan Desain Cup Minuman “ <i>Return Space &amp; Coffee</i> ” ...	37
Gambar 3.3.24 Penggunaan Hasil Desain Cup Minuman “ <i>Return Space &amp; Coffee</i> ” .....	38
Gambar 3.3.25 Membuat <i>New Project</i> .....	39
Gambar 3.3.26 Hasil Desain <i>Google Maps Discount Review</i> “ <i>Return Space &amp; Coffee</i> ” .....	40
Gambar 3.3.27 Penggunaan Hasil Desain <i>Google Maps Discount Review</i> .....	41
Gambar 3.3.28 Membuat <i>New Project</i> .....	42
Gambar 3.3.29 Hasil Desain <i>Suga Event Instagram</i> “ <i>Return Space &amp; Coffee</i> ”	42
Gambar 3.3.30 Penggunaan Hasil Desain <i>Suga Event Instagram</i> “ <i>Return Space &amp; Coffee</i> ” .....	43
Gambar 3.3.31 Membuat <i>New Project</i> .....	44
Gambar 3.3.32 Hasil Pembuatan Video Konten Kreatif “ <i>Return Space &amp; Coffee</i> ” .....	45

Gambar 3.3.33 Post Hasil Video Konten Kreatif “*Return Space & Coffee*” ..... 46

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Kegiatan Selama PKL .....	9
-------------------------------------	---

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Permohonan PKL (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Pernyataan Ujian (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Pengajuan Judul PKL (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Balasan Riset (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Penilaian Kerja Mahasiswa (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Penilaian Pembimbing PKL (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. *Form* Absensi (*Fotocopy*)
8. Lampiran 8. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
9. Lampiran 9. *Form* Revisi (Asli)

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) memiliki banyak manfaat bagi mahasiswa untuk menerapkan materi yang di pelajari di lingkungan kampus terhadap dunia karir atau dunia kerja, dengan melaksanakan program praktek kerja lapangan ini di harapkan mahasiswa akan mendapatkan ilmu pengetahuan baru dan pengalaman yang berguna nanti saat sudah lulus dari dunia Pendidikan.

Pemilihan tempat untuk melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang tepat akan sangat efektif apabila selaras dengan ilmu yang penulis pelajari ditempat kuliah, maka penulis memutuskan memilih *Return Space & Coffee* sebagai tempat untuk melaksanakan program tersebut. *Return Space & Coffee* merupakan salah satu Kafe yang menjual minuman dan makanan lewat via *online* maupun *offline*. Kafe ini cukup aktif di media sosial Instagramnya. Maka penulis memutuskan untuk bergabung di bagian *Digital Marketing* dengan tujuan agar bisa belajar dari bagian *Digital Marketing Return Space & Coffee* dan dapat mendapatkan lebih banyak pengalaman di bagian *Digital Marketing*. Penulis memilih judul Laporan Kegiatan Praktek Kerja Lapangan Di *Return Space & Coffee* Bagian *Digital Marketing* yang diarahkan oleh pembimbing selaras dengan apa yang penulis kerjakan yaitu membuat, mempelajari, serta mengaplikasikan ilmu-ilmu yang sudah penulis pelajari ke dalam proses pengerjaan di media sosial yang langsung di bimbing oleh CEO dari Bagian *Digital Marketing Return Space & Coffee* yaitu Adhy Purnomo.

## **1.2 Tujuan PKL**

Tujuan PKL adalah untuk memberikan gambaran atau uraian kegiatan yang dilakukan penulis selama melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan Bagian *Digital Marketing*, serta meningkatkan daya kreasi, produktivitas dan menumbuhkan sikap profesional yang diperlukan mahasiswa untuk memasuki dunia kerja.

## **1.3 Manfaat PKL**

### **1.3.1 Manfaat Bagi Mahasiswa**

1. Memperbanyak ilmu dan pengetahuan yang di dapat saat sedang tidak berada di perkuliahan.
2. Membangun etika kerja dan sopan santun dengan lingkungan kerja.
3. Mahasiswa dapat menerapkan ilmu pengetahuan desain yang telah dipelajari diperkuliahan ke tempat PKL atau tempat kerja.

### **1.3.2 Manfaat Bagi Program Studi**

1. Memperkenalkan kepada masyarakat bahwa mahasiswa PalComTech dapat bersaing di dunia kerja
2. Meningkatkan popularitas program studi Desain Komunikasi Visual dengan masyarakat.
3. Meningkatkan hubungan program studi Desain Komunikasi Visual dengan masyarakat.

### **1.3.3 Manfaat Bagi Perusahaan**

1. Perusahaan mendapatkan tenaga kerja tambahan pada bagian

*Digital Marketing,*

2. Membantu dalam kegiatan promosi perusahaan.

#### **1.4 Tempat PKL**

Penulis melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan di *Return Space & Coffee* yang berada Jl. Dr. Cipto No.18, 30 Ilir, Kec. Ilir Bar. II, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30146 Palembang, Sumatera Selatan.

#### **1.5 Waktu PKL**

Penulis melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan di *Return Space & Coffee* kurang lebih selama satu bulan, dimulai dari tanggal 21 Februari 2022 sampai dengan 23 Maret 2022. Jadwal Praktik Kerja Lapangan ini dimulai dari hari Senin sampai dengan Kamis pukul 10:30 sampai dengan 18:30 WIB dan hari Jumat Sabtu dari pukul 10:30 sampai dengan 15:30 WIB

#### **1.6 Teknik Pengumpulan Data**

##### **1.6.1 Observasi**

Menurut Sugiyono (2017: 203), observasi adalah teknik pengumpulan data yang memiliki ciri spesifik bila dibandingkan dengan yang lain karena observasi berkomunikasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Penulis dalam metode ini mengamati langsung di *Return Space & Coffee*. Mulai dari lingkungan ruang kerja, serta penulis melihat dan memahami terlebih dahulu konsep desain dari *Return Space & Coffee*.

##### **1.6.2 Wawancara**

Menurut Sugiyono (2017: 231) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila

peneliti ingin mengetahui hal- hal dari responden yang mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil. Penulis dalam metode ini melaksanakan wawancara dengan Andre selaku *Manager Return Space & Coffee* untuk mengumpulkan informasi perusahaan, seperti sejarah perusahaan, visi misi, dan struktur organisasi.

### **1.6.3 Dokumentasi**

Menurut Hikmawati (2019: 58), dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu dan biasanya dokumentasi ini berbentuk tulisan, gambar atau karya- karya yang monumental dari seseorang.

Metode dokumentasi yang digunakan penulis dalam penelitian ini meliputi data-data atau dokumen-dokumen tentang profil perusahaan, serta penulisan pada laporan Praktik Kerja Lapangan ini dalam bentuk gambar, dan sebuah video dokumentasi saat penulis melakukan Praktik Kerja Lapangan di *Return Space & Coffee*.

## **BAB II**

### **KEADAAN UMUM TEMPAT PKL**

#### **2.1 Sejarah/Tentang Perusahaan**

*Return Space & Coffee* adalah sebuah kafe yang resmi dibuka pada tanggal 01 Agustus 2021 (Satu Agustus Dua ribu Dua Satu), berlokasi tepat 2 gedung di sebelah kanan dari Apotek Adhitiya. *Return* merupakan kafe yang menjual makanan dan minuman seperti Es Kopi Susu, Nasi Goreng, dan lain-lain.

*Return Space & Coffee* sekarang telah bekerja sama dengan *Eggnoid*. *Eggnoid* merupakan perusahaan yang menjual makanan-makanan yaitu *Pancake, Croffle, Toast*, dan masih banyak lagi. *Eggnoid* berlokasi di tempat yang sama dengan *Return Space & Coffee*. Sekarang *Return Space & Coffee* hanya memiliki satu cabang yaitu di Palembang.

#### **2.2 Lokasi dan Tata Letak Perusahaan**

##### *1. Return Space & Coffee*

Alamat : Jl. Dr. Cipto No.18, 30 Ilir, Kec. Ilir Bar. II,  
Kota Palembang, Sumatera Selatan 30146

Telpon : (0895) 708901200

Email : [returncoffee.id@gmail.com](mailto:returncoffee.id@gmail.com)

#### **2.3 Visi dan Misi Perusahaan**

##### **Visi**

Menjadi salah satu rumah makan yang terkenal akan kualitas menu dan pelayanannya

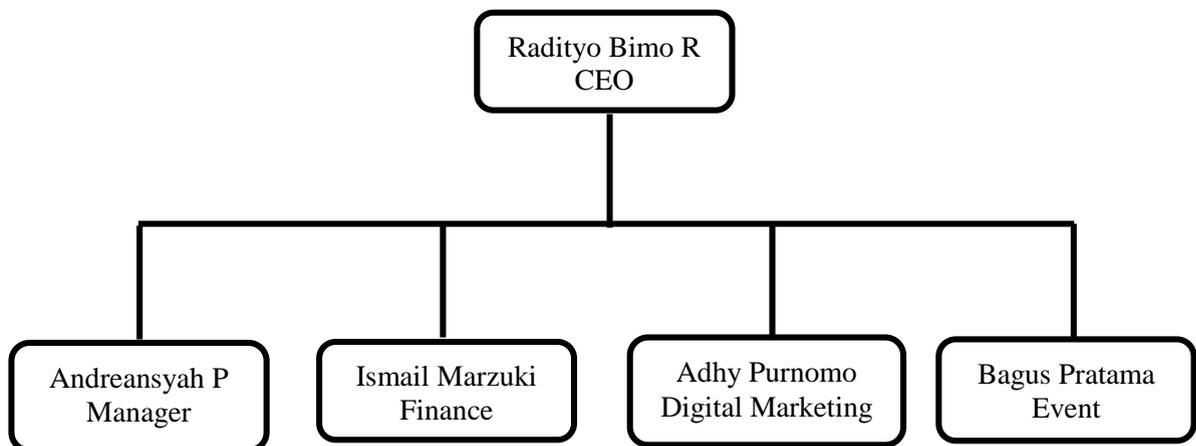
## Misi

- a. Mengutamakan kenyamanan pelanggan
  - b. Mampu mengembangkan restoran menjadi lebih populer
  - c. Mampu membuka banyak lapangan kerja
  - d. Mampu berinovasi dalam menghadirkan menu-menu baru yang banyak diminati masyarakat.
- Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

### 2.4 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

Struktur organisasi adalah bagaimana pekerjaan dibagi, dikelompokkan, dan dikoordinasikan secara formal. Struktur organisasi merupakan salah satu sarana yang digunakan perusahaan untuk mencapai sasarannya. Suatu struktur organisasi dapat dikatakan baik apabila struktur organisasi tersebut mampu menggambarkan hubungan wewenang, tanggung jawab, dan dapat mengkoordinasi masing-masing bagian dalam organisasi.

#### 2.4.1 Struktur Organisasi



(Sumber: Return Space & Coffee, 2022)

**Gambar 2.1** Struktur Organisasi *Return Space & Coffee*

## 2.4.2 Tugas dan Wewenang

### 1. CEO

Tugas pokok CEO adalah mengambil keputusan utama untuk sebuah bisnis. Meskipun tugas harian setiap divisi berbeda-beda, visi keseluruhan dari posisi ini lah yang menyediakan kerangka kerja bagi fungsionalitas semua divisi.

### 2. *Management*

Tugas pokok *Management* adalah memimpin, mengarahkan, dan mengawasi pekerja untuk bekerja sama mencapai tujuan perusahaan.

### 3. *Finance*

Tugas Finance adalah bertanggung jawab dalam pencarian, pengelolaan, pengalokasian dana, dan melakukan pembayaran di perusahaan.

### 4. *Event Relation*

Tugas pokok *Event Relation* adalah bertanggung jawab dalam mengatur event/acara yang akan diselenggarakan di perusahaan.

### 5. *Digital Marketing*

Tugas pokok *Digital Marketing* adalah bertanggung jawab atas branding produk yang dihasilkan perusahaan melalui media digital.

## **BAB III**

### **HASIL DAN CAPAIAN KEGIATAN PKL**

#### **3.1 Pelaksanaan Kerja**

Kegiatan PKL dilaksanakan di *Return Space & Coffee* selama kurang lebih satu bulan, terhitung mulai dari tanggal 21 Februari 2022 sampai dengan tanggal 23 Maret 2022. Jam operasional kegiatan PKL dimulai pada hari Senin sampai Kamis pukul 10.30 WIB sampai dengan 18.30 WIB, selama kurang lebih 8 dan hari Jumat sampai Sabtu dari jam 10.30 WIB sampai 15.30 WIB. Penulis dalam melaksanakan kegiatan PKL berada di bagian divisi *Digital Marketing* di bawah bimbingan Kak Adhy Purnomo selaku kepala divisi *Digital Marketing* di *Return Space & Coffee*.

Penulis dalam melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL). Penulis disediakan beberapa fasilitas dan menggunakan *software editor* sebagai berikut:

1. Kafe *Return Space & Coffee*

Selama kegiatan PKL berlangsung, Penulis disediakan tempat dalam kafe *Return Space & Coffee* untuk menjalankan proses *editing*. Selain sebagai tempat agar penulis bisa mengedit, namun juga agar penulis bisa diawasi oleh kepala divisi *Digital Marketing*.

2. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain. Penulis menggunakan Adobe Photoshop 2020 agar dapat memaksimalkan hasil pembelajaran penulis dalam *software* ini selama perkuliahan sehingga proses PKL dapat berjalan dengan baik.

### 3. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator adalah salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain dan membuat vector. Penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator 2020 ini supaya dapat memaksimalkan hasil pembelajaran penulis dalam *software* ini selama perkuliahan dan juga tentunya agar proses PKL dapat berjalan dengan baik.

### 4. Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro adalah salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk mengedit suatu video sesuai preferensi penggunanya. Penulis menggunakan *software* Adobe Premiere Pro 2020 ini supaya dapat memaksimalkan hasil pembelajaran penulis dalam *Editing Video* menggunakan *software* ini selama perkuliahan dan juga tentunya agar jalannya PKL dapat berjalan dengan baik

## 3.2 Tabel Aktivitas Kegiatan Selama PKL

Berikut merupakan tabel rincian kegiatan yang dilakukan penulis selama Praktik Kerja Lapangan (PKL) selama satu bulan di *Return Space & Coffee*.

Tabel 3.1 Kegiatan Selama PKL

No	Hari/Tanggal	Laporan Kegiatan	Jam Operasional	
			Masuk	Pulang
1	Senin 21 Februari 2022	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pemotretan foto model konsumen dan Staff di <i>Cafe Return Space &amp; Coffee</i></li><li>- Mengedit hasil dokumentasi foto yang sudah diambil menggunakan Adobe Photoshop</li><li>- Mengirim hasil foto yang sudah di edit kepada Kak Adhy selaku Kepala divisi</li></ul>	10:30	18:30

		<p><i>Digital Marketing Return Space &amp; Coffee.</i></p> 		
2	Selasa 22 Februari 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari ide/referensi untuk konten di aplikasi TikTok</li> <li>- Merekam video konten dengan staff <i>Return Space &amp; Coffee.</i></li> <li>- Mengedit video yang telah diambil untuk diunggah ke Instagram @return.plg dan TikTok <i>Return @returncoffee</i></li> <li>- Mengirim file video yang sudah diedit kepada Kak Adhy sebagai kepala divisi <i>Digital Marketing Return Space &amp; Coffee</i></li> </ul>	10:30	18:30
3	Rabu 23 Februari 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menerima File Foto yang sudah diambil oleh Kak Adhy</li> <li>- Menentukan foto konsumen yang telah di kirim di <i>Cafe Return Space &amp; Coffee</i></li> <li>- Mengedit foto yang telah ditentukan menggunakan Adobe Photoshop</li> <li>- Mengirim hasil foto yang sudah di edit ke Kak Adhy selaku Kepala divisi <i>Digital Marketing Return Space &amp; Coffee.</i></li> </ul>	10:30	18:30

4	Kamis 24 Februari 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menerima File <i>Menu</i> baru makanan dan minuman <i>Return Space &amp; Coffee</i>.</li> <li>- Mengedit <i>Menu</i> baru makanan dan minuman <i>Return Space &amp; Coffee</i>.</li> <li>- Mengirim hasil desain <i>Menu</i> baru kepada Kak Adhy sebagai Kepala Divisi <i>Digital Marketing Return Space &amp; Coffee</i>.</li> </ul>	10:30	18:30
5	Jumat 25 Februari 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari ide/referensi untuk konten di aplikasi TikTok</li> <li>- Merekam video konten dengan staff <i>Return Space &amp; Coffee</i>.</li> <li>- Mengedit video yang telah diambil untuk diunggah ke Instagram @return.plg dan TikTok <i>Return @returncoffee</i></li> <li>- Mengirim file video yang sudah diedit kepada Kak Adhy selaku kepala divisi <i>Digital Marketing Return Space &amp; Coffee</i></li> </ul> 	10:30	15:30
6	Sabtu 26 Februari 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari ide/referensi untuk konten di aplikasi TikTok</li> <li>- Merekam video konten dengan staff <i>Return Space &amp;</i></li> </ul>	10:30	15:30

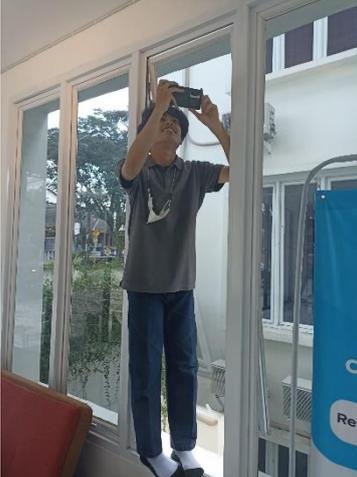
		<p><i>Coffee.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengedit video yang telah diambil untuk diunggah ke Instagram @return.plg dan TikTok <i>Return</i> @returncoffee</li> <li>- Mengirim file video yang sudah diedit kepada Kak Adhy sebagai kepala divisi <i>Digital Marketing Return Space &amp; Coffee</i></li> </ul>		
7	Selasa 1 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari ide/referensi untuk konten di aplikasi TikTok</li> <li>- Merekam video konten dengan staff <i>Return Space &amp; Coffee.</i></li> <li>- Mengedit video yang telah diambil untuk diunggah ke Instagram @return.plg dan TikTok <i>Return</i> @returncoffee</li> <li>- Mengirim file video yang sudah diedit kepada Kak Adhy selaku kepala divisi <i>Digital Marketing Return Space &amp; Coffee</i></li> </ul>	10:30	18:30
8	Rabu 2 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menerima File Foto yang sudah diambil oleh Kak Adhy</li> <li>- Menentukan foto konsumen yang telah di kirim di <i>Cafe Return Space &amp; Coffee</i></li> <li>- Mengedit foto yang telah ditentukan menggunakan Adobe Photoshop</li> <li>- Mengirim hasil foto yang sudah di edit kepada Kak Adhy sebagai Kepala divisi <i>Digital Marketing Return Space &amp; Coffee.</i></li> </ul>	10:30	18:30
9	Jumat 4 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menerima jobdesk hari ini dari Kak Adhy yaitu Membuat Design Sticker berupa FREE WIFI, DILARANG MEMBAWA MAKAN DARI LUAR, dan JAM OPERASIONAL yang akan ditempel di depan pintu masuk <i>Return</i></li> <li>- Mencari ide/referensi dari internet</li> </ul>	10:30	15:30

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat Desain Stiker berupa FREE WIFI, DILARANG MEMBAWA MAKAN DARI LUAR, dan JAM OPERASIONAL menggunakan <i>software</i> Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator.</li> <li>- Mengirim hasil desain stiker yang sudah di edit ke Kak Adhy selaku Kepala divisi <i>Digital Marketing Return Space &amp; Coffee</i>.</li> </ul>		
10	Sabtu 5 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menerima desain <i>discount 30% Review Return Space &amp; Coffee</i> di Google Maps dari Kak Adhy</li> <li>- Mengedit desain untuk <i>discount 30% review Return Space &amp; Coffee</i> di Google Maps untuk dishare ke Instagram @Return.plg</li> <li>- Mengirim hasil desain kepada Kak Adhy sebagai Kepala Divisi <i>Digital Marketing Return Space &amp; Coffee</i>.</li> </ul>	10:30	15:30
11	Senin 7 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari ide/referensi untuk pemotretan foto produk minuman cup.</li> <li>- Pemotretan Foto produk minuman <i>Return</i> dengan cup yang baru untuk mengganti foto cup lama dalam Shopefood dan Gofood.</li> <li>- Memindahkan file Foto produk minuman <i>Return</i> dengan cup baru dari HP ke laptop.</li> </ul>	10:30	18:30
12	Selasa 8 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menerima Revisi dari kak Adhy untuk desain <i>discount 30% review Return Space &amp; Coffee</i> di Google Maps.</li> <li>- Mengedit desain untuk <i>discount 30% review Return Space &amp; Coffee</i> di Google Maps untuk dishare ke Instagram @Return.plg</li> <li>- Mengirim hasil desain kepada</li> </ul>	10:30	18:30

		Kak Adhy sebagai Kepala Divisi <i>Digital Marketing Return Space &amp; Coffee</i> .		
13	Rabu 9 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengedit hasil foto produk minuman Return dengan cup yang baru yang telah diambil untuk mengganti foto cup lama dalam Shopeefood dan Gofood.</li> <li>- Mengirim hasil desain produk minuman Return dengan cup baru kepada Kak Adhy sebagai Kepala Divisi <i>Digital Marketing Return Space &amp; Coffee</i>.</li> </ul>	10:30	18:30
14	Kamis 10 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menerima Revisi dari Kak Adhy untuk desain produk minuman Return dengan cup baru.</li> <li>- Mengedit Revisi foto produk minuman Return dengan cup yang baru.</li> <li>- Mengirim hasil desain produk minuman Return dengan cup baru kepada Kak Adhy sebagai Kepala Divisi <i>Digital Marketing Return Space &amp; Coffee</i>.</li> </ul>	10:30	18:30
15	Jumat 11 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menerima Revisi dari Kak Adhy untuk desain produk minuman Return dengan cup baru.</li> <li>- Mengedit Revisi foto produk minuman Return dengan cup yang baru.</li> <li>- Mengirim hasil desain produk minuman Return dengan cup baru kepada Kak Adhy sebagai Kepala Divisi <i>Digital Marketing Return Space &amp; Coffee</i>.</li> </ul>	10:30	15:30

16	Sabtu 12 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menerima <i>file</i> desain dari Kak Adhy sebagai referensi untuk membuat desain poster <i>Event SUGA Birthday</i>.</li> <li>- Mencari Ide/referensi desain melalui internet.</li> <li>- Membuat desain untuk poster <i>event SUGA Birthday</i> tanggal 20 Maret yang akan diupload ke Instagram @Return.plg</li> </ul>	10:30	15:30
17	Senin 14 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan edit desain untuk poster <i>event SUGA Birthday</i> tanggal 20 Maret</li> <li>- Mengirim hasil desain poster <i>Event SUGA Birthday</i> kepada Kak Adhy sebagai Kepala Divisi <i>Digital Marketing Return Space &amp; Coffee</i>.</li> </ul>	10:30	18:30
18	Selasa 15 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari Ide/Referensi untuk Desain cupsleeve di internet.</li> <li>- Membuat Desain Cupsleeve untuk Cup minuman dingin <i>Return Space &amp; Coffee</i> pada <i>event SUGA Birthday</i></li> <li>- Mengirim hasil Desain Cupsleeve untuk <i>event SUGA Birthday</i> kepada Kak Adhy sebagai Kepala Divisi <i>Digital Marketing Return Space &amp; Coffee</i>.</li> </ul>	10:30	18:30
19	Rabu 16 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menerima Revisi untuk desain poster <i>Event SUGA Birthday</i></li> <li>- Menerima file foto SUGA sebagai tambahan referensi pada desain poster <i>event SUGA Birthday</i>.</li> <li>- Melanjutkan revisi edit desain poster <i>event SUGA Birthday</i>.</li> <li>- Mengirim hasil Desain Cupsleeve untuk <i>event SUGA Birthday</i> kepada Kak Adhy sebagai Kepala Divisi <i>Digital Marketing Return Space &amp; Coffee</i>.</li> </ul>	10:30	18:30

20	Kamis 17 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain-desain <i>Photocard</i> dan Stiker sebagai freebies pada event <i>SUGA Birthday</i> tanggal 20 Maret</li> <li>- Mengirim hasil Desain <i>Photocard</i> dan Stiker untuk event <i>SUGA Birthday</i> kepada Kak Adhy sebagai Kepala Divisi <i>Digital Marketing Return Space &amp; Coffee</i>.</li> </ul>	10:30	18:30
21	Jumat 18 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menerima Revisi untuk desain <i>Photocard</i> dan Stiker <i>Event SUGA Birthday</i>.</li> <li>- Melanjutkan revisi desain <i>Photocard</i> dan Stiker sebagai freebies pada event <i>SUGA Birthday</i> tanggal 20 Maret.</li> </ul>	10:30	15:30
22	Sabtu 19 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari Ide/Referensi untuk konten Tiktok melalui internet.</li> </ul>	10:30	15:30
23	Senin 21 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari Ide/Referensi untuk konten Tiktok melalui internet.</li> <li>- Mengajak staff untuk membuat video konten Tiktok.</li> <li>- Merekam staff sesuai dengan konten yang akan dibuat untuk TikTok.</li> <li>- Memindahkan hasil rekaman video dari HP ke Laptop</li> <li>- Mengedit video konten tiktok yang sudah diambil menggunakan Adobe Premiere Pro.</li> <li>- Mengirim hasil edit video konten kepada Kak Adhy sebagai Kepala Divisi <i>Digital Marketing Return Space &amp; Coffee</i>.</li> </ul>	10:30	18:30
24	Selasa 22 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari Ide/Referensi untuk konten Tiktok melalui internet.</li> <li>- Mengajak staff untuk membuat video konten Tiktok.</li> </ul>	10:30	18:30

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merekam staff sesuai dengan konten yang akan dibuat untuk TikTok.</li> <li>- Memindahkan hasil rekaman video dari HP ke Laptop</li> <li>- Mengedit video konten tiktok yang sudah diambil menggunakan Adobe Premiere Pro.</li> <li>- Mengirim hasil edit video konten kepada Kak Adhy sebagai Kepala Divisi <i>Digital Marketing Return Space &amp; Coffee</i>.</li> </ul> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;">   </div>		
25	Rabu 23 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari Ide/Referensi untuk konten Tiktok melalui internet.</li> <li>- Mengajak staff untuk membuat video konten Tiktok.</li> <li>- Merekam staff sesuai dengan konten yang akan dibuat untuk TikTok.</li> <li>- Memindahkan hasil rekaman video dari HP ke Laptop</li> </ul>	10:30	18:30

		<ul style="list-style-type: none"><li>- Mengedit video konten tiktok yang sudah diambil menggunakan Adobe Premiere Pro.</li><li>- Mengirim hasil edit video konten kepada Kak Adhy sebagai Kepala Divisi <i>Digital Marketing Return Space &amp; Coffee</i>.</li></ul>		
--	--	--	--	--

(Sumber: Adhitya Pratama Syarif 2022)

### 3.3 Deskripsi Proyek Kegiatan PKL

Dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di *Return Space & Coffee* penulis diberikan beberapa proyek oleh kepala divisi *Digital Marketing*, yang perinciannya adalah sebagai berikut:

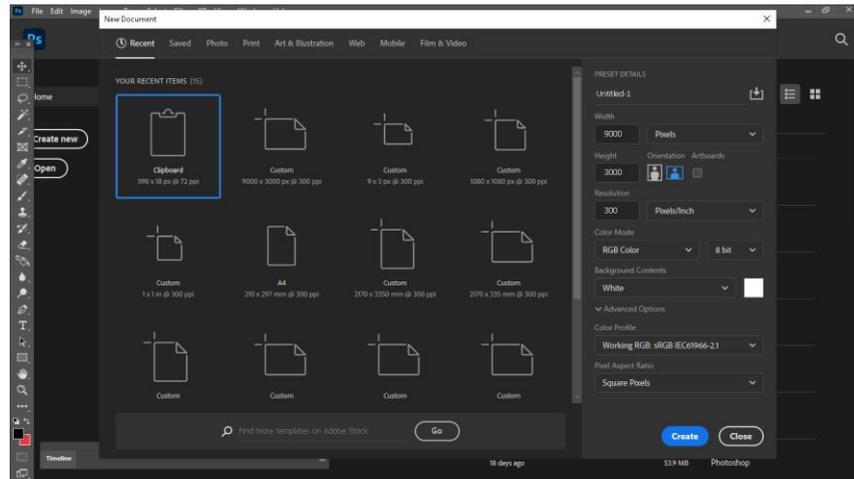
#### 1. Proyek Dokumentasi Foto Konsumen dan Staff *Return Space & Coffee*



(Sumber: Adhitya Pratama Syarif 2022)

#### **Gambar 3.3.1 Pemotretan Konsumen dan Staff**

Ini merupakan proyek pertama yang diberikan pada penulis, yaitu mendokumentasi foto konsumen atau staff. Dalam menyelesaikan proyek yang diberikan, Penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop 2020. Penulis menggunakan Adobe Photoshop 2020 karena untuk proses *editing* foto itu lebih cocok menggunakan Adobe Photoshop dan juga karena penulis dapat memaksimalkan hasil pembelajaran selama perkuliahan ke dalam proses mengedit foto ini.



(Sumber: Adhitya Pratama Syarif, 2022)

### Gambar 3.3.2 Membuat *New Project*

Membuat *new project* pada Adobe Photoshop dan memasukkan format *setting* dengan ukuran  $9000 \times 3000$  Pixel dengan *color mode* RGB.



### Gambar 3.3.3 Hasil Desain Dokumentasi Foto Konsumen dan Staff *Return Space & Coffee*

Gambar di atas merupakan salah satu tampilan hasil desain Dokumentasi Foto Konsumen dan Staff. Foto ini nantinya akan di bagi menjadi tiga foto dengan ukuran 1:1 menggunakan Slice Tool pada Adobe Photoshop. Ketiga foto ini akan diupload di instagram *Return Space & Coffee*. Desain grime ini mengikuti gaya desain dari foto-foto *Return Space & Coffee* sebelumnya.. Gaya Desain yang di pakai adalah gaya ciri khas *Return* dengan “Grime” di belakang orang yang menjadi titik utama di

gambar. “Grime” ini memberi kesan layaknya cairan dari minuman-minuman *Return Space & Coffee* yang beragam. Untuk desain yang ini penulis memilih perpaduan warna merah dan warna oranye karena merah dan oranye adalah perpaduan warna yang memberi kesan semangat dan panas. Dengan tujuan agar disaat panas, enakya minum minuman *Return Space & Coffee* pastinya. Pemotretan menggunakan kamera *Handphone* “Poco F3” Teknik *Medium Long Shot, Medium Shot dan Medium Close Up Shot*

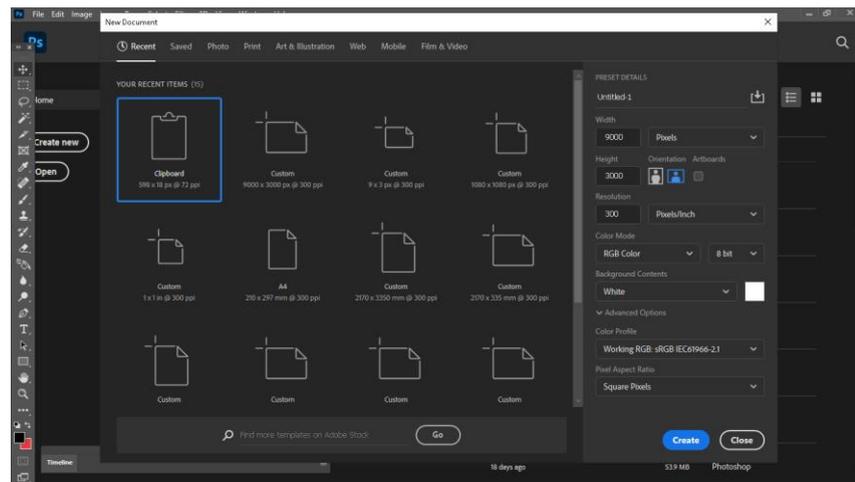


(Sumber: Adhy Purnomo, 2022)

### **Gambar 3.3.4 Menerima File Foto Konsumen**

Ini termasuk dari proyek pertama yang diberikan pada Penulis, yaitu membuat desain Foto Konsumen atau Staff. Kali ini penulis menerima file

foto yang telah diambil oleh Kak Adhy. Dalam menyelesaikan proyek yang diberikan, Penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop 2020.



(Sumber: Adhitya Pratama Syarif, 2022)

### **Gambar 3.3.5 Membuat *New Project***

Membuat *new project* pada Adobe Photoshop dan memasukkan format *setting* dengan ukuran 9000 × 3000 Pixel dengan *color mode* RGB.



### **Gambar 3.3.6 Hasil Desain Dokumentasi Foto Konsumen dan *Return Space & Coffee***

Gambar di atas merupakan salah satu tampilan hasil desain Dokumentasi Foto Konsumen dan Staff. Foto ini nantinya akan di bagi

menjadi tiga foto dengan ukuran 1:1 menggunakan Slice Tool pada Adobe Photoshop. Ketiga foto ini akan diupload di instagram *Return Space & Coffee*. Desain grime ini mengikuti gaya desain dari foto-foto *Return Space & Coffee* sebelumnya. Gaya Desain yang di pakai adalah gaya ciri khas Return dengan “Grime” di belakang orang yang menjadi titik utama di gambar. “Grime” ini memberi kesan layaknya cairan dari minuman-minuman *Return Space & Coffee* yang beragam. Untuk desain yang ini penulis memilih perpaduan warna Biru dan warna Kuning pastel. Penulis memilih perpaduan warna ini dengan tujuan agar dapat memberi kesan warna yang seru dan asik. Juga dipadu dengan warna dari gambar dan minuman *Return Space & Coffee*. Pemetretan menggunakan kamera *Handphone* “Poco F3 “ Teknik *Medium Close Up Shot, Medium Long Shot,* dan *Medium Shot.*

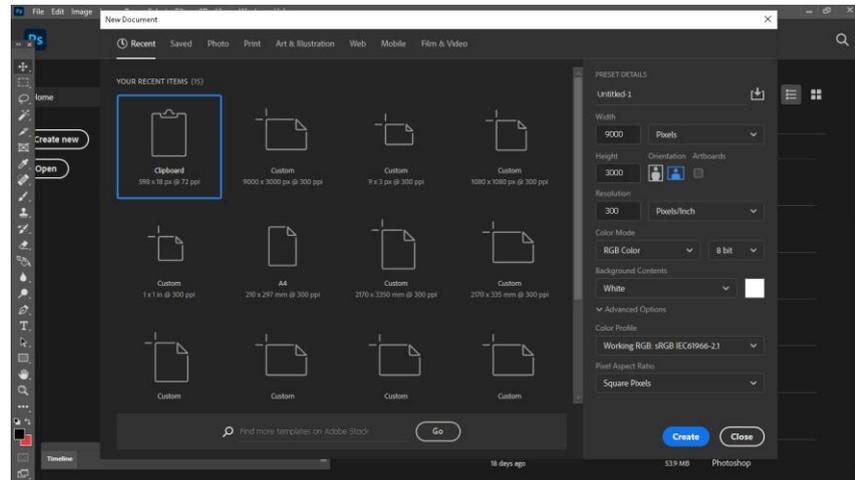


(Sumber : Adhy Purnomo,2022)

### **Gambar 3.3.7 Menerima File Foto Konsumen**

Ini termasuk di proyek pertama yang diberikan pada Penulis, yaitu mendokumentasi Foto Konsumen. Dalam menyelesaikan proyek yang diberikan, Penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop 2020. Penulis menggunakan Adobe Photoshop 2020 karena untuk proses Editing foto itu lebih cocok menggunakan Adobe Photoshop dan juga karena penulis dapat

memaksimalkan hasil pembelajaran selama perkuliahan ke dalam proses mengedit foto ini.



(Sumber: Adhitya Pratama Syarif, 2022)

### Gambar 3.3.8 Membuat *New Project*

Membuat *new project* pada Adobe Photoshop dan memasukkan format *setting* dengan ukuran  $9000 \times 3000$  Pixel dengan *color mode* RGB.



(Sumber: Adhy Purnomo, 2021)

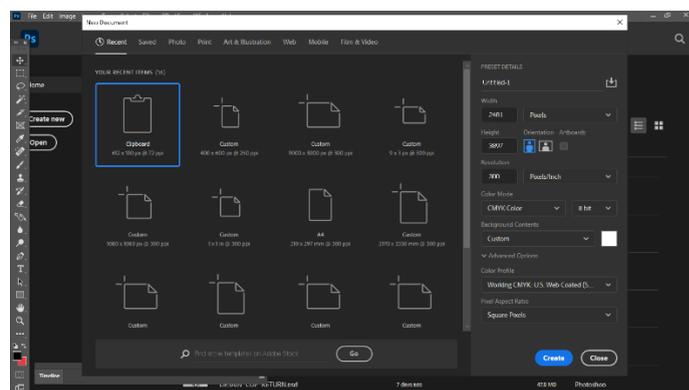
### Gambar 3.3.9 Hasil Desain Dokumentasi Foto Konsumen dan Return Space & Coffee

Gambar di atas merupakan salah satu tampilan hasil desain Dokumentasi Foto Konsumen dan Staff. Foto ini nantinya akan di bagi menjadi tiga foto dengan ukuran 1:1 menggunakan Slice Tool pada Adobe Photoshop. Ketiga foto ini akan diupload di instagram *Return Space & Coffee*. Desain grime ini mengikuti gaya desain dari foto-foto Return Space

& Coffee sebelumnya. Gaya Desain yang di pakai adalah gaya ciri khas Return dengan “Grime” di belakang orang yang menjadi titik utama di gambar. “Grime” ini memberi kesan layaknya cairan dari minuman-minuman *Return Space & Coffee* yang beragam. Untuk desain ini penulis memilih perpaduan warna ungu pastel dan warna abu-abu muda. Penulis memilih perpaduan warna ini dengan tujuan agar dapat memberi visual warna yang berkelas. Juga dipadu dengan warna dari gambar dan minuman *Return Space & Coffee*. Pemotretan menggunakan kamera *Handphone* “Poco F3 “ Teknik *Medium Shot, Long Shot, dan Long Shot*.

## 2. Proyek Desain *New Menu Return Space & Coffee*

Ini merupakan proyek kedua yang diberikan kepada penulis, yaitu membuat Desain *New Menu “Return Space & Coffee“* Menu di Return dibagi menjadi lima kategori. Yaitu ada FOOD, COFFEE, MILK-BASED, TEA, dan MOCKTAIL. Dalam menyelesaikan proyek yang diberikan, penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop 2020



(Sumber: Adhitya Pratama Syarif, 2022)

### Gambar 3.3.10 Membuat *New Project*

Membuat *new project* pada Adobe Photoshop dan memasukkan format *setting* dengan ukuran  $2481 \times 3897$  Pixel dengan *color mode* CMYK.

## MILKBASED

<b>Bright Strawberry Milk</b> 🍓	25
<small>Susu Strawberry yang manisnya gak kalah sama doi.</small>	
<b>Tokyo Banana</b>	20
<small>Susu yang dituang dengan pisang dan almond.</small>	
<b>Honey Milk Steam</b>	25
<small>Susu di-steam dengan madu yang kaya rasa.</small>	
<b>Black Forest</b> 🍷	25
<small>Rasa Coke Black Forest tapi minuman, bingung kan?</small>	
<b>Choco Banana</b> 🍌	20
<small>Susu Pisang Coklat yang pastinya nagih bet.</small>	
<b>White Toblerone</b> 🍫	20
<small>Yang ini rasanya tuh kaya jadi anak Jember. Kaya.</small>	
<b>Red Velvet</b>	18
<small>Rasa kue baru Red Velvet yang manis dan gak ninggalin.</small>	
<b>Taro Latte</b>	18
<small>Harusbut kamu yang dulu pernah mian taro? rasa nyaman.</small>	
<b>Matcha Latte</b>	18
<small>Susu dengan rasa Matcha yang ngangenin Matcha ah?</small>	
<b>Re:Milo</b>	18
<small>Milo yang bikin kamu bantah bapaknya Ruzah ke Rumah.</small>	
<b>Re:Chocolate</b>	18
<small>Cokelat manis yang mengikat jani suci, bukan jiwa.</small>	
<b>Re:Chocolate Hazelnut</b>	18
<small>Sama kayak diatas, tapi si kacang kluah jani.</small>	

### RETURN

## TEA

<b>Honey Lemon Tea</b>	20
<small>Manis kayaknya kamu manggil honey sama yang kamu sayang.</small>	
<b>Lemon Tea</b>	15
<small>Sama kayak diatas, tapi si "honey" pengi nyari yang baru.</small>	
<b>Lychee Ice Tea</b> 🍷	20
<small>Leci yang pendem, abuuat maleh gara-gara manggil ke lain.</small>	
<b>Ice Tea</b>	10
<small>Es Teh Manis dah, kalo gausah manis lic yang ngasih aja.</small>	
<b>Thai Tea</b> 🍷	15
<small>Rasa teh khas dari Thailand. Tapi gak bakal ya. 5555.</small>	

## MOCKTAIL

<b>Strawberry Mojito</b> 🍓	22
<small>Strawberry dengan kujutan unik gas dibalut. Coba deh.</small>	
<b>Honey Mojito</b>	22
<small>Sama kayak diatas, tapi strawberry nya diganti madu.</small>	
<b>Lychee Squash</b>	20
<small>Soda apasid dengan buah keci yang langsung apesik.</small>	
<b>Mango Squash</b> 🍌	20
<small>Soda dengan mangga. Cocoli buat kamu yang bosanan.</small>	
<b>Lychee Yoghurt</b>	20
<small>Leci dengan varian rasa yoghurt yang ga bakal "hurri" kamu.</small>	
<b>Mango Yoghurt</b>	20
<small>Mangga yang kebalikan sama yoghurt.</small>	
<b>Milk Soda</b>	15
<small>Susu Soda. Iya polak gampang.</small>	

### RETURN

## COFFEE

<b>Es Kopi Susu</b> 🍓	20	<b>Basic latte</b>	20
<small>Espresso House bland dengan racikan susu spesial.</small>		<small>Back to Basic, Espresso + Freshmilk gat pernah salah.</small>	
<b>White Geisha</b> 🍷	25	<b>Hazelnut Latte</b> 🍫	25
<small>Boleh dicari kemana-mana yang ini cuma di RETURN.</small>		<small>Yang ini kaya diatasnya tapi ditambah Hazelnut.</small>	
<b>Es Kopi Susu Aren</b> 🍌	20	<b>Salted Caramel Latte</b>	20
<small>Sama kaya yang NOT tapi pake Aren.</small>		<small>Ini agak ada cam-asin nya, soalnya yang manis kamu.</small>	
<b>Es Kopi Susu Hazelnut</b>	25	<b>Almond Latte</b>	25
<small>Masih Sama aja kayak yang di atas tapi pake Hazelnut.</small>		<small>Masih Sama aja kayak yang di atas tapi pake Hazelnut.</small>	
<b>Es Kopi Susu Pisang</b>	25	<b>Americano</b>	16.5
<small>Sama lagi kaya NOT tapi rasanya Pisang.</small>		<small>Bukan sembarang Kopi Hitam.</small>	
<b>Es Kopi Susu Almond</b>	25	<b>Arenicano</b>	18
<small>Iya, masih dari NOT tapi rasanya Almond.</small>		<small>Bukan sembarang Kopi Hitam tapi pake Aren.</small>	
<b>Coffee Mocha</b>	25	<b>Espresso</b>	10
<small>Ini fun Coffee tapi ada Coklat nya.</small>		<small>No Espresso.</small>	



### RETURN

## FOOD

<b>Nasi Goreng</b> 🍷	25
<small>Nasi Goreng sederhana dengan rasa extravaganza.</small>	
<b>Mie Nyemek</b> 🍷	18
<small>Mie goreng gak basah gak kering. Jaallah Nyemek.</small>	
<b>Sate Taichan</b>	25
<small>Sate taichan yang enak bet dah. Which is literally enak.</small>	
<b>Platter</b> 🍷	25
<small>Kolaborasi antara para French Fries dan Nugget.</small>	
<b>French Fries</b>	18
<small>Ya kentang. Iya kayak yang ngasih.</small>	
<b>OG Chicken Nugget</b>	20
<small>Nugget dengan rasa ayam pastinya original bet.</small>	
<b>Onion Ring</b> 🍷	18
<small>Bawang bombay. Digoreng dadakan.</small>	

### RETURN

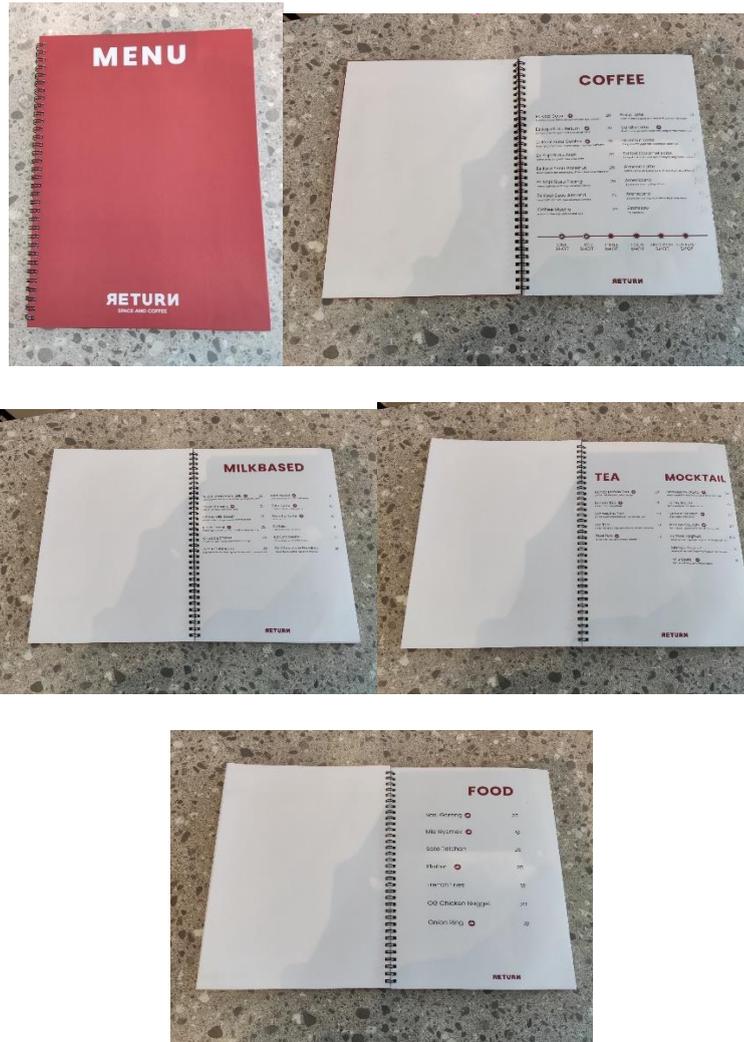
(Sumber: Adhitya Pratama Syarif,2022)

Gambar 3.3.11 Hasil Proses Desain New Menu “Return Space & Coffee”

Gambar tersebut merupakan salah satu tampilan hasil desain penulis.

Desain menu ini akan diaplkasikan di menu baru yang nantinya akan

berformat buku halaman. Di halaman-halaman itulah desain menu ini akan diaplikasikan. Hasil desain mengikuti permintaan dari kepala divisi *Digital Marketing* dan CEO. Gaya Desain yang di pakai adalah gaya yang minimalis. Dengan begitu tidak terlalu banyak detail desain yang ditambahkan. Sehingga menu ini dapat lebih terlihat lebih jelas dan pastinya nyaman di mata konsumen saat melihatnya. Penulis memilih warna merah karena merah, menyesuaikan dengan warna dari logo *Return* sendiri. Agar menu dapat terlihat lebih elegan dan dapat bersatu dengan logo. Tulisan FOOD, COFFEE, MILK-BASED, TEA, dan MOCKTAIL menggunakan font Poppins Bold dengan *size* 59.95. Tiap nama minuman dan makanan menggunakan font Poppins Light dengan *size* 16.1. Untuk harga tiap makanan dan minuman menggunakan font Poppins Light Italic dengan *size* 14.5. Untuk deskripsi tiap makanan dan minuman menggunakan font Poppins Light Italic dengan *size* 8.88.



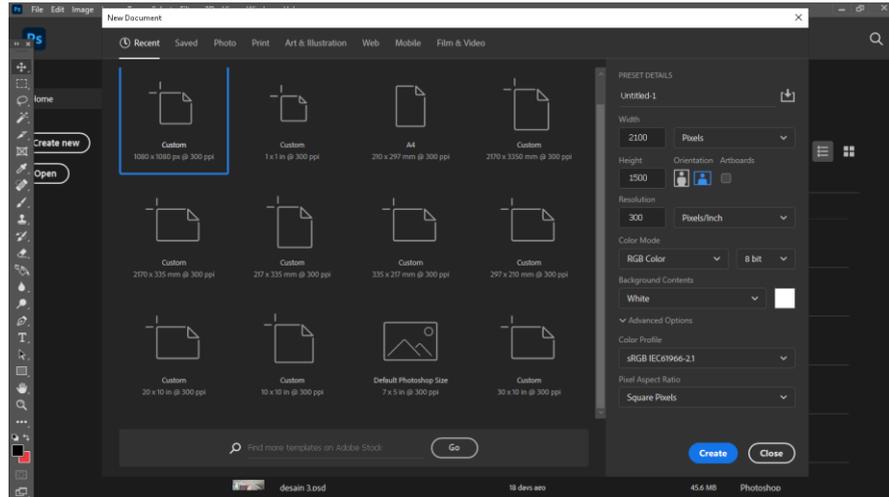
(Sumber: Adhitya Pratama Syarif,2022)

**Gambar 3.3.12 Hasil Jadi Desain *New Menu “Return Space & Coffee”***

### **3. Proyek Desain Stiker *Return Space & Coffee***

Ini merupakan proyek ketiga yang diberikan kepada penulis, yaitu membuat *Desain Stiker “FREE WIFI” “Return Space & Coffee “* Dalam menyelesaikan proyek yang diberikan, penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop 2020 dan Adobe Illustrator 2020. Penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop karena Adobe Photoshop memiliki alat-alat yang pas untuk mendesain suatu poster ataupun stiker dan juga penulis telah diajarkan menggunakan *software* tersebut selama perkuliahan sehingga

penulis bisa memaksimalkan kemampuan-nya ke dalam proses pembuatan stiker ini. Pengguna menggunakan Adobe Illustrator karena penulis akan membuat gambar yang berbentuk-bentuk sehingga membutuhkan penggunaan Pen Tool yang tersedia di Adobe Illustrator.



(Sumber: Adhitya Pratama Syarif, 2022)

**Gambar 3.3.13 Membuat *New Project***

Membuat *new project* pada Adobe Photoshop dan memasukkan format *setting* dengan ukuran  $2100 \times 1500$  Pixel untuk Cetak dengan *color mode* CMYK



(Sumber: Adhitya Pratama Syarif, 2022)

**Gambar 3.3.14 Hasil Proses Desain “FREE WIFI”**

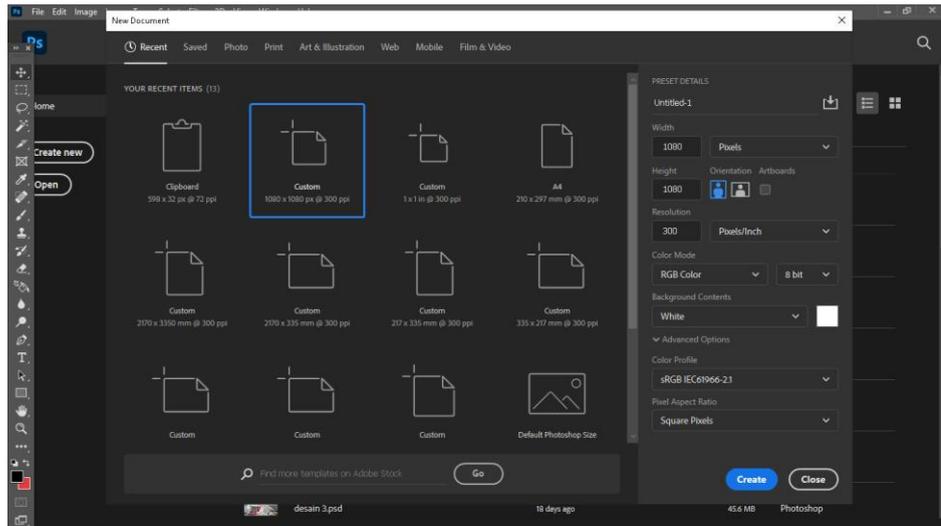
Gambar tersebut merupakan salah satu tampilan hasil desain

penulis. Tampilan tersebut merupakan desain untuk stiker yang akan ditempel di pintu masuk Return Space & Coffee. Mengikuti permintaan dari kepala divisi Digital Marketing dan CEO. Gaya Desain yang di pakai adalah gaya yang sederhana namun tetap menarik Yaitu tidak begitu banyak detail dan meminimalis info-info yang ingin disampaikan. Gaya Desain yang di pakai adalah gaya yang sederhana namun tetap menarik yaitu tidak begitu banyak detail dan meminimalis info-info yang ingin disampaikan. Gambar Wifi yang penulis desain pada stiker ini menyesuaikan layarknya bentuk sinyal Wifi pada hape. Tujuannya agar konsumen dapat menangkap informasi Wifi Gratis tersedia dalam tempat ini. Font yang dipakai menggunakan font Poppins Light untuk tulisan FREE dan Poppins Bold untuk WIFI.



(Sumber: Adhitya Pratama Syarif,2022)

**Gambar 3.3.15 Penggunaan Hasil Desain “FREE WIFI”**



(Sumber: Adhitya Pratama Syarif, 2022)

### Gambar 3.3.16 Membuat *New Project*

Gambar diatas merupakan tampilan Adobe Photoshop penulis saat akan membuat *Design Stiker* “*Dilarang Membawa Makanan dan Minuman Dari Luar* ”. Dengan *format* ukuran 1080 × 1080 untuk Cetak dengan perbandingan 1 : 1. Format warna CMYK.



(Sumber: Adhitya Pratama Syarif, 2022)

### Gambar 3.3.17 Hasil Desain “DILARANG MEMBAWA MAKANAN DAN MINUMAN DARI LUAR”

Gambar di atas merupakan hasil dari penulis mendesain stiker kedua. Tampilan tersebut merupakan desain untuk stiker yang akan ditempel di pintu masuk Return Space & Coffee. Mengikuti permintaan dari kepala

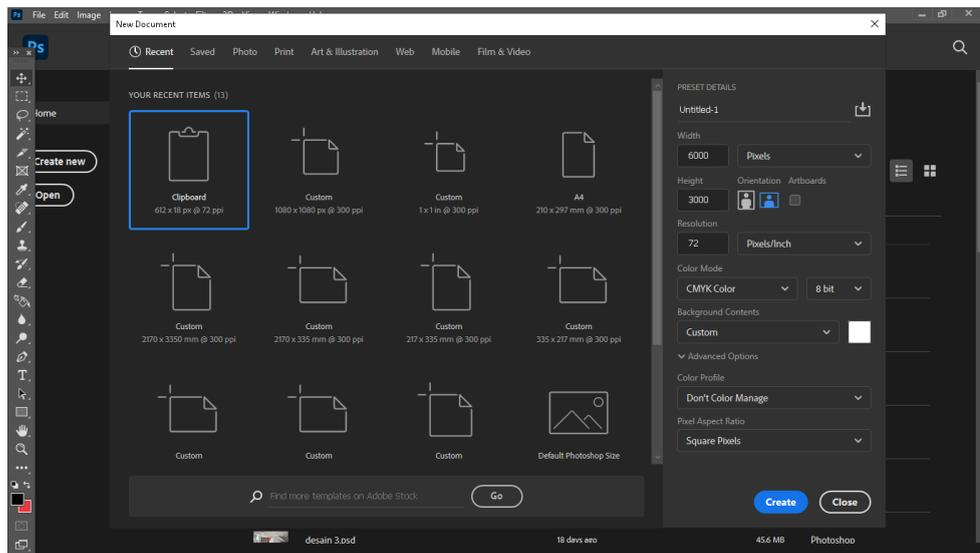
divisi Digital Marketing dan CEO. Gaya Desain yang dipakai dalam perancangan ini adalah Gaya desain yang minimalis. Dimana tidak begitu banyak detail dan desain yang memenuhi stiker. Gaya minimalis yang ditunjukkan pada desain ini ialah melalui desain yang memanfaatkan keseimbangan dari teks dan gambar. Penulis hanya menggunakan satu warna yaitu warna putih. Agar saat ditempel bersebelahan dengan stiker-stiker lain. Desain ini dapat menyesuaikan dengan stiker-stiker lainnya. (Untuk warna abu-abu itu tidak penulis gunakan, penulis menggunakan warna abu-abu hanya sebagai tambahan agar desain dapat terlihat lebih jelas untuk gambar “Dilarang Membawa Makanan Dan Minuman dari Luar”). Gambar ini penulis buat menggunakan *software* Adobe Illustrator 2020. Lalu di-export dalam format PNG. Lalu di-import file PNG tersebut ke Adobe Photoshop. Font yang digunakan adalah font Poppins Light.



(Sumber: Adhitya Pratama Syarif,2022)

### **Gambar 3.3.18 Penggunaan Hasil Desain “DILARANG MEMBAWA MAKANAN DAN MINUMAN DARI LUAR”**

Melanjutkan dari proyek ketiga yang diberikan kepada penulis, stiker terakhir adalah Desain Stiker “Jam Operasional”. Dalam menyelesaikan proyek yang diberikan, penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop 2020.



(Sumber: Adhitya Pratama Syarif, 2022)

### **Gambar 3.3.19 Membuat *New Project***

Gambar diatas merupakan tampilan Adobe Photoshop penulis saat akan membuat Desain Stiker “Jam Operasional”. Menggunakan *setting* dengan *format* ukuran 6000 × 3000 landscape. Format warna CMYK.

OPEN FROM  
10:30 AM – 22:00 PM

(Sumber: Adhitya Pratama Syarif, 2022)

### **Gambar 3.3.20 Hasil Desain Stiker “Jam Operasional”**

Gambar sebelumnya merupakan tampilan Design Stiker “*Jam Operasional*”. Mengikuti permintaan dari kepala divisi *Digital Marketing* dan CEO. Gaya Desain yang penulis pilih adalah desain yang minimalis dan seimbang. Yaitu hanya meng-highlight font tulisannya dengan memainkan tipis dan ketebalan fontnya. Penulis menggunakan

warna putih. Dengan tujuan agar desain ini bisa bersatu dengan stiker-stiker yang lain. Agar tidak terjadinya keseimbangan. (Untuk warna abu-abu itu tidak penulis gunakan, penulis menggunakan warna abu-abu hanya sebagai tambahan agar desain dapat terlihat lebih jelas di laporan ini) Penulis menggunakan Poppins Light untuk tulisan OPEN FROM dan untuk tulisan 10:30 AM – 22:00 PM menggunakan Poppins Bold.

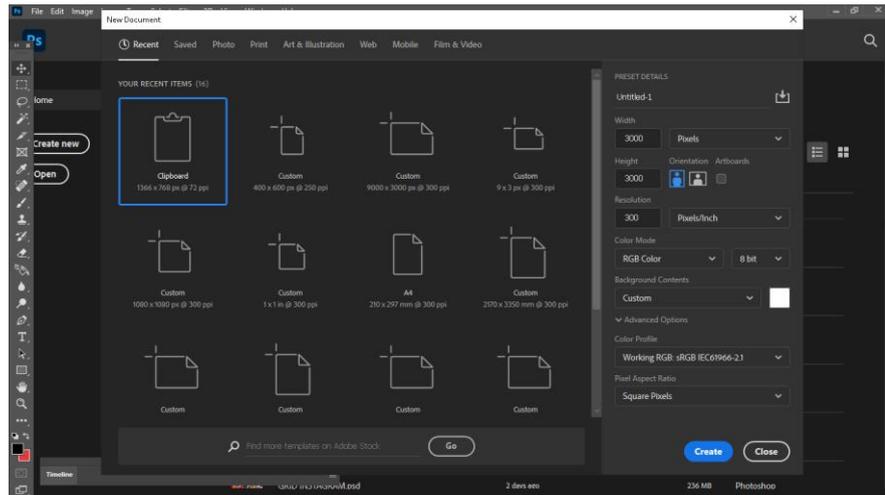


(Sumber: Adhitya Pratama Syarif,2022)

**Gambar 3.3.21 Penggunaan Hasil Desain Stiker “JAM OPERASIONAL”, “FREE WIFI”, Dan “DILARANG MEMBAWA MAKANAN DAN MINUMAN DARI LUAR”**

## **5. Foto Ulang *Cup Minuman Return Space & Coffee***

Ini adalah proyek kelima yang diberikan kepada penulis, yaitu Foto Ulang *Cup Minuman “Return Space & Coffee”*. Dalam menyelesaikan proyek yang diberikan, penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop 2020.



(Sumber: Adhitya Pratama Syarif, 2022)

### Gambar 3.3.22 Membuat *New Project*

Membuat *new project* pada Adobe Photoshop dan memasukkan format *setting* dengan ukuran  $3000 \times 3000$  pixel dengan perbandingan 1 : 1, dengan *color mode* RGB.

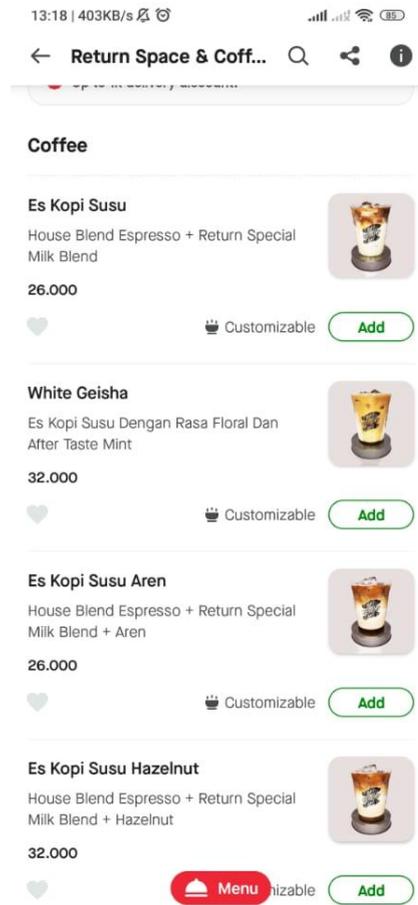


(Sumber: Adhitya Pratama Syarif, 2022)

### Gambar 3.3.23 Tampilan Desain *Cup Minuman "Return Space & Coffee"*

Gambar di atas merupakan tampilan Hasil desain *Cup Minuman "Return Space & Coffee"* dengan ukuran  $1080 \times 1080$  pixel dengan perbandingan 1:1. Teknik yang penulis gunakan untuk mengambil gambar cup ini adalah *Eye Level Shot*. Penulis menggunakan HP POCO F3 dengan

setting default dibantu dengan alat pencahayaan *light ring*.

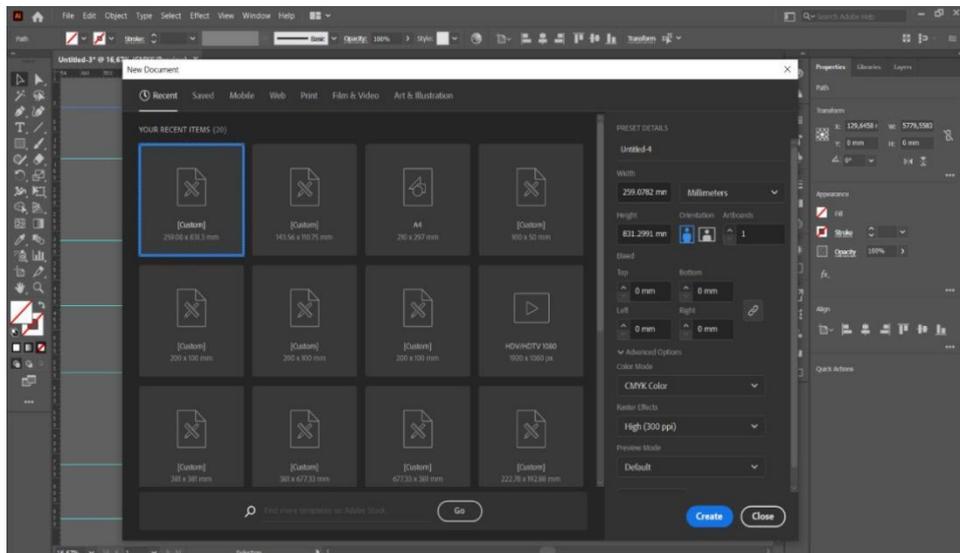


(Sumber: Adhitya Pratama Syarif,2022)

**Gambar 3.3.24** Penggunaan Hasil Desain “Cup Minuman *Return Space & Coffee*”

## 6. Membuat Desain *Google Maps Discount Review Return Space & Coffee*

Ini adalah proyek keenam yang diberikan kepada penulis, yaitu Membuat Desain *Google Maps Discount Review "Return Space & Coffee"*. Dalam menyelesaikan proyek yang diberikan, penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop 2020.



(Sumber: Adhitya Pratama Syarif, 2022)

### Gambar 3.3.25 Membuat *New Project*

Membuat *new project* pada Adobe Photoshop dan memasukkan format *setting* dengan ukuran  $1280 \times 1280$  pixel dengan perbandingan 1 : 1, dengan *color mode* RGB.

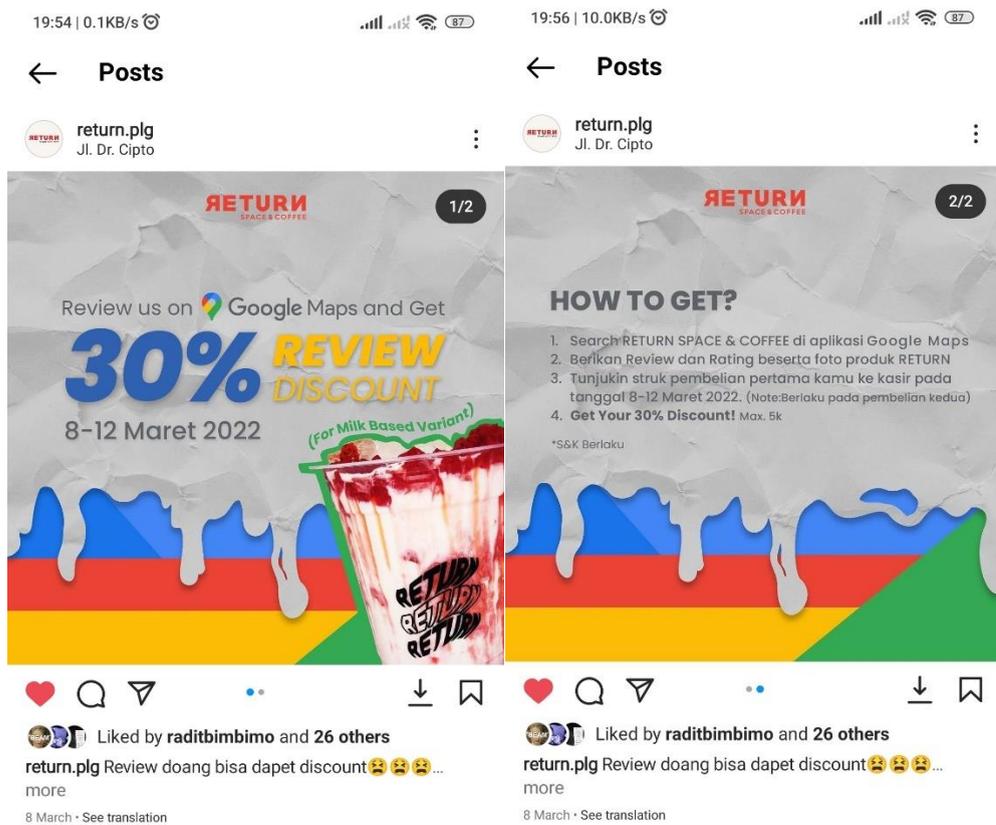


(Sumber: Adhitya Pratama Syarif, 2022)

**Gambar 3.3.26 Hasil desain *Google Maps Discount Review* “Return Space & Coffee”**

Gambar di atas merupakan tampilan Hasil desain *Google Maps Discount Review* “Return Space & Coffee”. Gaya Desain yang di pakai adalah gaya desain *Grime* dari *Return* juga penulis tambahkan kesan yang dinamis. Dengan garis-garis dan detail yang tidak begitu banyak. Juga memainkan *size* setiap teks dengan komposisi yang seimbang. Di page ke 1, Font yang di pakai untuk “Review Us On” dan “And Get” adalah Poppins Regular. Font yang dipakai untuk 30% dan “REVIEW” adalah Poppins Extra Bold. Font yang dipakai untuk “DISCOUNT” adalah Poppins Italic. Untuk “8-12 Maret 2022” adalah Poppins Medium dan “(For Milk Based Variant)” adalah Poppins Bold. Di page ke 2, Font yang di pakai untuk HOW TO GET adalah Poppins Extra Bold. Font yang dipakai untuk isi dari nomor 1,2,3 adalah Poppins Medium. Font yang dipakai untuk nomor 4 adalah Poppins Bold dan untuk S&K Berlaku adalah Poppins Light. Warna yang di pakai adalah warna yang bervariasi menyesuaikan dari warna logo *Google Maps*. Palet warna yang

digunakan adalah warna-warna primer seperti Merah, Kuning, Hijau, dan Biru. Penulis pun juga menambahkan warna abu-abu sebagai warna untuk background dari logo *Google Maps*.

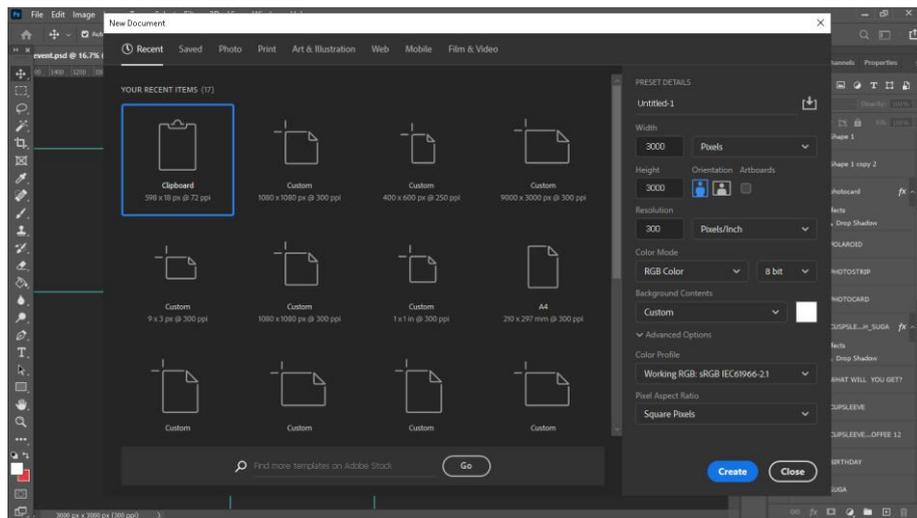


(Sumber: Adhitya Pratama Syarif,2022)

**Gambar 3.3.27 Penggunaan Hasil Desain “Google Maps Review Discount”**

## **7. Membuat Desain Suga Birthday Event Instagram Poster Return Space & Coffee**

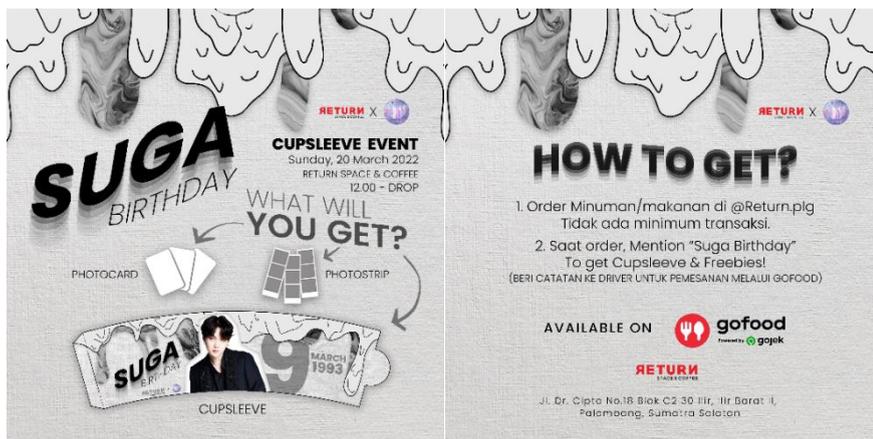
Ini adalah proyek ketujuh yang diberikan kepada penulis, yaitu Membuat Desain Suga Birthday Event Instagram “Return Space & Coffee”. Dalam menyelesaikan proyek yang diberikan, penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop 2020.



(Sumber: Adhitya Pratama Syarif, 2022)

**Gambar 3.3.28 Membuat *New Project***

Penulis membuat Desain *Suga Event Instagram “Return Space & Coffee”*. Dengan mulai membuat *New Project* dengan ukuran 3000 x 3000 Pixel dengan rasio 1 : 1.

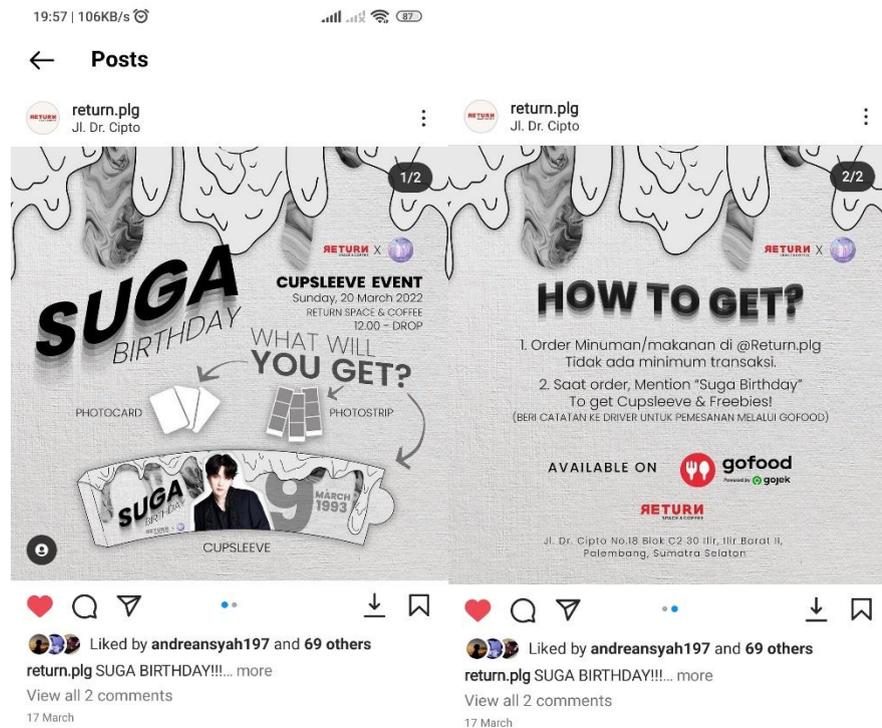


(Sumber: Adhitya Pratama Syarif, 2022)

**Gambar 3.3.29 Hasil desain *Suga Birthday Event Instagram “Return Space & Coffee”***

Hasil desain *Suga Birthday Event Instagram “Return Space & Coffee* dengan menggunakan Adobe Photoshop 2020. Gaya Desain yang di pakai adalah gaya khas “*Grime*” *Return*. Dipadukan dengan gaya desain yang *simple* dan juga *aesthetic*. Dengan tekstur kertas.

Warna yang digunakan adalah warna *Broken White*. Warna tersebut penulis gunakan karena merupakan warna favorit dari “Suga” yang event ulang tahunnya ini diadakan. Font yang di pakai menggunakan font Poppins Light dan Extra Bold.

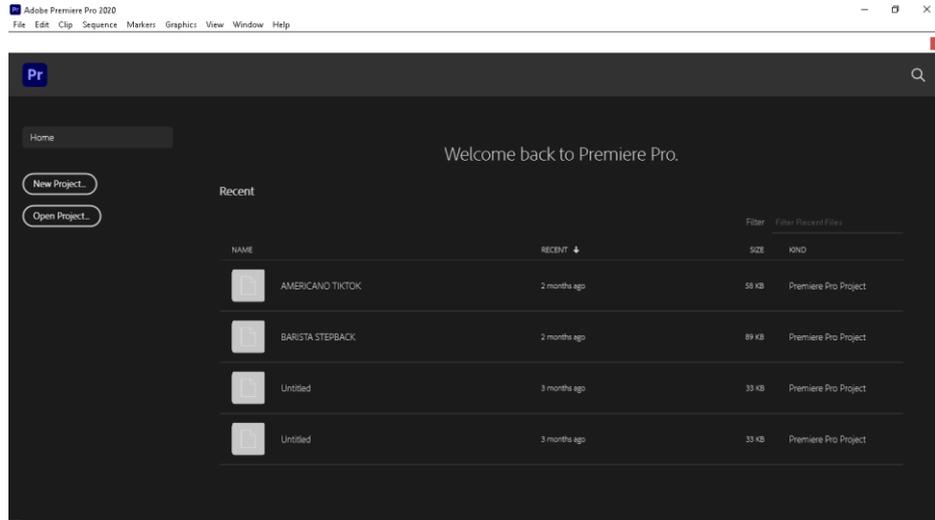


(Sumber: Adhitya Pratama Syarif,2022)

**Gambar 3.3.30 Post Hasil Desain *Suga Birthday Event Instagram* “Return Space & Coffee”.**

## **8. Membuat Video Konten Kreatif “Return Space & Coffee”**

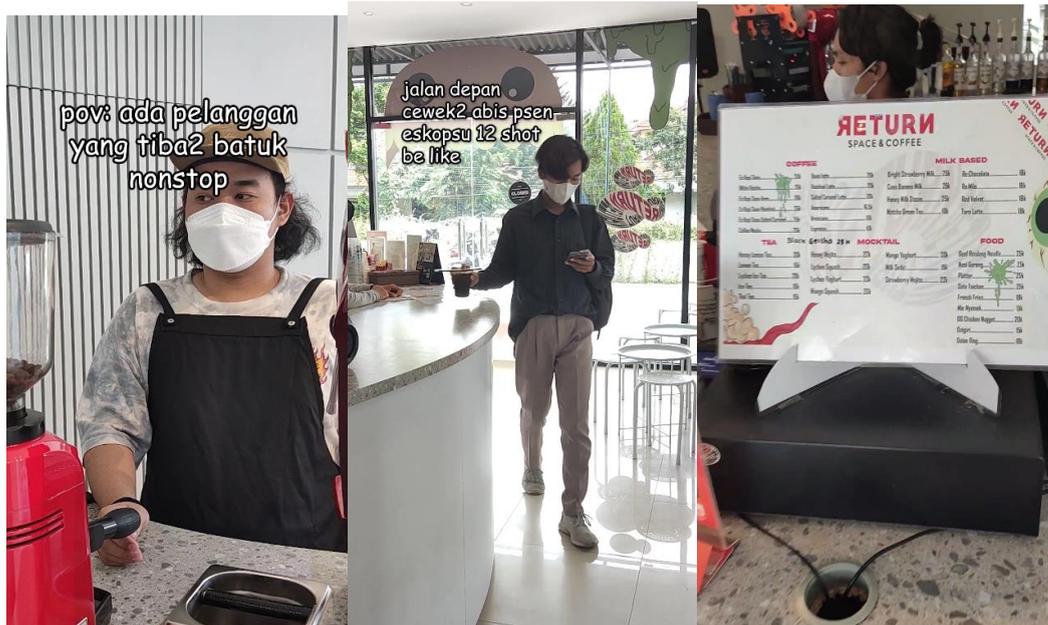
Ini adalah proyek kedelapan yang diberikan kepada penulis, yaitu Membuat Video Konten Kreatif “Return Space & Coffee”. Dalam menyelesaikan proyek yang diberikan, penulis menggunakan *software* Adobe Premiere Pro 2020.

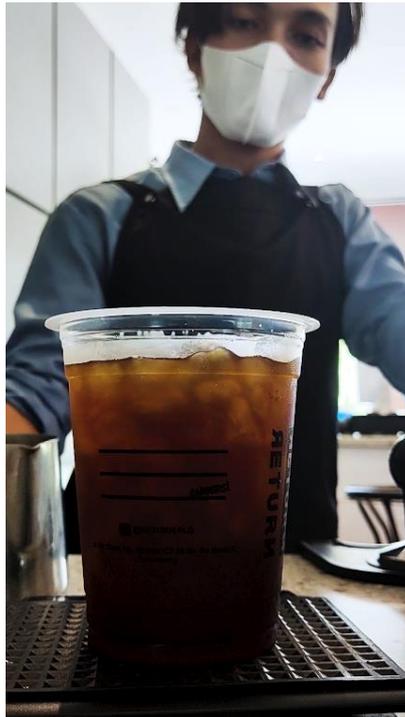


(Sumber: Adhitya Pratama Syarif, 2022)

### Gambar 3.3.31 Membuat *New Project*

Penulis membuat Desain *Suga Event* Instagram “*Return Space & Coffee*”. Dengan mulai membuat *New Project* dengan ukuran 1920 x 1080 dengan rasio layar 16:9.

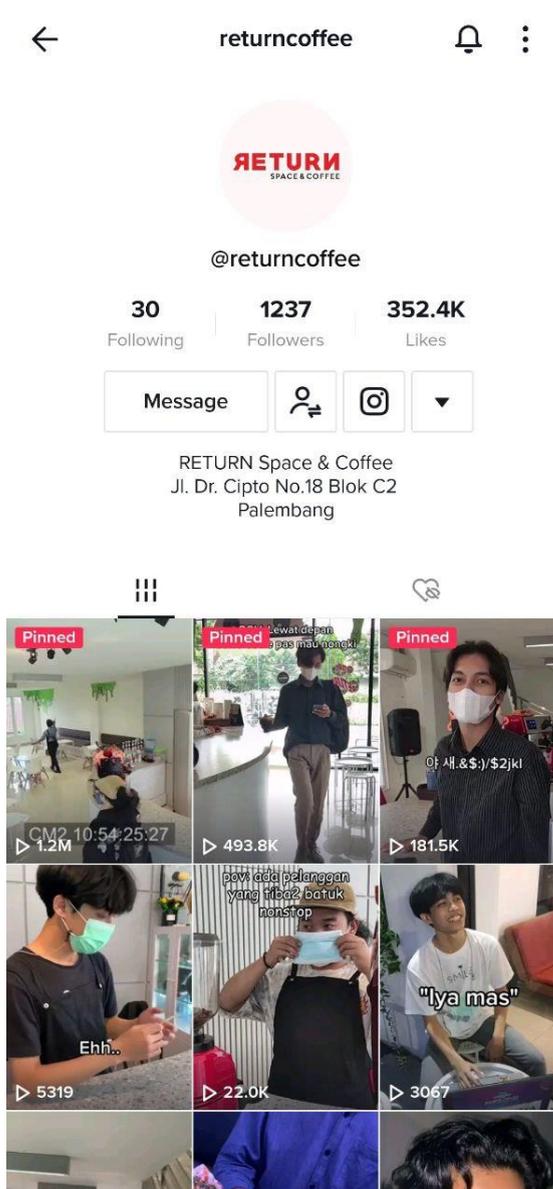




(Sumber: Adhitya Pratama Syarif, 2022)

**Gambar 3.3.32 Hasil Pembuatan Video Konten Kreatif  
“Return Space & Coffee”**

Hasil pembuatan Video Konten Kreatif “Return Space & Coffee” diedit menggunakan Adobe Premiere Pro 2020. Font yang Penulis gunakan adalah font Comic Sans MS. Video direkam menggunakan HP POCO F3.



**Gambar 3.3.33 Post Hasil Video Konten Kreatif Instagram “Return Space & Coffee”.**

### **3.4 Kendala yang Dihadapi**

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di Return Space & Coffee tentunya tidak terlepas dari kendala-kendala yang terjadi di lapangan, antara lain:

1. Jam Masuk kerja pagi pukul 10.30 WIB yang membuat penulis terkadang terlalu santai sehingga tidak tepat waktu datang ke tempat kerja.
2. Tempat tinggal penulis memiliki jarak yang cukup jauh dari lokasi PKL sehingga tidak dapat diduga jikalau mendapati kendala saat di perjalanan ke lokasi PKL.
3. Sistem kerja dari perusahaan dengan memberikan deadline yang relative cepat membuat penulis harus melakukan hal-hal kreatif tetapi dengan deadline yang terbatas dikhawatirkan pengerjaan yang kurang maksimal.
4. Penulis masih canggung untuk beradaptasi dengan anggota tim lain maupun ketua *Digital Marketing* sehingga sering terjadi *miss communication* antara penulis dan tim yang berkerja.

### **3.5 Cara Mengatasi Kendala yang Dihadapi**

1. Penulis berusaha untuk bangun lebih awal agar dapat bersiap-siap dengan waktu yang cukup untuk pergi ke lokasi Praktek Kerja Lapangan.
2. Penulis mencari jalur yang lebih cepat agar dapat terhindar dari kendala-kendala yang tidak diinginkan di perjalanan.
3. Penulis mencoba untuk memaksimalkan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh CEO, *Ketua Digital Marketing*, dan Tim.
4. Penulis mencoba terus membangun komunikasi bersama Ketua *Digital Marketing* dan tim agar desain yang dihasilkan bisa lebih layak untuk "*Return Space & Coffee*".

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Kesimpulan**

Setelah penulis melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di *Return Space & Coffee*. Penulis menghasilkan beberapa proyek yang telah diberikan dan digunakan oleh pihak *Return Space & Coffee*. Penulis mendapatkan banyak pengalaman dan ilmu baru tentang dunia *Digital Marketing*.

Praktik kerja lapangan memiliki efek yang sangat baik untuk meningkatkan skill mahasiswa. Di karenakan kegiatan praktik kerja lapangan ini memang benar-benar mengasah skill dan kemampuan penulis dalam membuat design.

#### **4.2 Saran**

1. Perusahaan diharapkan bisa melakukan promosi dengan cara yang lebih efektif dan menarik untuk mendatangkan para konsumen.
2. Perusahaan diharapkan dapat merekrut lebih banyak desainer/editor untuk mengisi pada divisi *Digital Marketing*, agar proses *Digital Marketing* dapat berjalan lebih baik sehingga setiap anggota tim dapat fokus pada tugas kerja masing-masing.
3. Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL), Sebaiknya dilaksanakan sebelum Tahun ajaran baru perkuliahan dimulai agar nantinya mahasiswa dapat lebih fokus dan jam perkuliahan pun tidak terganggu

## DAFTAR PUSTAKA

Hikmawati, Fenti.2019, *Metode Penelitian*. PT. Raja Grafindo Persada.Depok.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.  
Bandung

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*.: Alfabeta. Bandung

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran 1. Form Permohonan PKL

 Kode Formulir : FM-PCT-BAAK-PSB-013	FORMULIR PERMOHONAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN	
	INSTITUSI	POLITEKNIK PALCOMTECH
	PROGRAM STUDI	D3 Desain Komunikasi Visual

Kepada Yth.  
Direktur Politeknik PalComTech

Palembang, 7 Februari 2022

Dengan hormat,  
Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Adhitya Pratama Syarif  
Nomor Pokok Mahasiswa : 061190042  
Semester : 5 (Lima)  
IPK : 3,62  
Program Studi : D-3Desain Komunikasi Visual  
No.HP/WhatsApp : 081273739700

Mengajukan PKL pada perusahaan/instansi (*nama perusahaan/instansi dan alamat dengan lengkap*) :

Return Space & Coffee  
Jl. Dr. Cipto No.18 Blok C2 30 Ilir, Ilir Barat II,  
Palembang, Sumatera Selatan.

Besar harapan Saya, kiranya Bapak/Ibu dapat mengabulkan permohonan ini. Atas perhatian Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing Akademik



(Didiek Prasetya, Spd., M.Sn)  
NIDN : 0226028201

Pemohon,  
Mahasiswa



(Adhitya Pratama Syarif)  
NPM : 061190042

Mengetahui,  
Ketua Program Studi D3 SHAK/DKV



(Eka Prasetya A. S., ST., M.Kom)  
NIP. 30.PCT.11

## Lampiran 2. Surat Pernyataan Ujian

### SURAT PERNYATAAN UJIAN LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL)

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Adhitya Pratama Syarif  
Tempat/Tanggal Lahir : Palembang / 10 Juli 2001  
Prodi : Politeknik Desain Komunikasi Visual  
NPM : 061190042  
Semester : 6 (Enam)  
No.Telp/Hp : 081273739700  
Alamat : KOMP TAMAN BUKIT RAFFLESIA BLOK E1

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan PKL ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan PKL berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA Sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan PKL ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/ dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk Lap.PKL ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila dikemudian hari ternyata saya kedapatan telah melanggar salah satu dari pernyataan saya ini, saya bersedia untuk menerima sanksi skorsing, DO (*Drop Out*), hingga Penghapusan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini.

Palembang, 6 Juli 2022

Yang menyatakan,

  
Pratama Syarif



Lampiran 3. Form Pengajuan Judul PKL

	FORMULIR PENGAJUAN JUDUL PRAKTIK KERJA LAPANGAN	
	Kode Formulir : FM-PCT-BAAK-PSB-013	INSTITUSI : POLITEKNIK PALCOMTECH PROGRAM STUDI : Desain Komunikasi Visual

Palembang, 21 Februari 2022

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Adhitya Pratama Syarif  
Nomor Pokok Mahasiswa : 061190042  
Semester : 5 (Lima)  
IPK : 3.62  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
No.HP/WhatsApp : 081273739700  
Dosen Pembimbing PKL : Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn

Mengajukan PKL judul Laporan Praktik Kerja Lapangan :

Laporan Praktik Kerja Lapangan di Return Space & Coffee Palembang Bagian Digital Marketing

Revisi :

- .....  
.....
- .....  
.....

Besar harapan Saya, kiranya Bapak/Tbu dapat mengabulkan permohonan ini. Atas perhatian Bapak/Tbu disampaikan terima kasih.

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing PKL



(Didiek Prasetya, Spd., M.Sn)  
NIDN : 0226028201

Pemohon,  
Mahasiswa



( Adhitya Pratama Syarif )  
NPM : 061190042

Mengetahui,  
Ketua Program Studi D3 SI/AK/DKV



(Eka Prasetya A. S., ST., M.Kom)  
NIP. 30.PCT.11

#### Lampiran 4. Surat Balasan Riset



### RETURN SPACE AND COFFEE

Jl. Dr. Cipto No 18, 30 Ilir, Kec. Ilir Barat II, Kota Palembang,  
Sumatera Selatan 30146

No : 001/03/SR/V/2022  
Hal : Surat Keterangan Riset/Magang

### SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Adhy Purnomo, S.Kom  
Jabatan : Kepala Divisi *Digital Marketing*

Dengan ini menerangkan bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Adhitya Pratama Syarif  
NPM : 061190042  
Alamat : Jl. HBR Motik Komplek Taman Bukit Rafflesia Blok E No 1

Adalah benar telah melakukan Riset/magang pada Return Space and Coffee terhitung sejak 21 Februari 2022 sampai dengan 23 Maret 2022, dan yang bersangkutan telah melaksanakan tugasnya dengan baik dan penuh tanggung jawab.

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

Palembang, 30 Mei 2022

  
Adhy Purnomo, S.Kom  
Kepala Divisi Digital Marketing

Lampiran 5. Form Penilaian Kerja Mahasiswa



## RETURN Space & Coffee

Jl. Dr. Cipto No. 18 Blok C21 30 Ilir, Ilir Barat II  
Palembang, Sumatra Selatan

### FORMULIR PENILAIAN KERJA MAHASISWA PRAKTIK KERJA LAPANGAN POLITEKNIK PALCOMTECH

Dengan ini kami menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama Mahasiswa : Adhitya Pratama Syarif  
NPM : 061190042  
Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual

Telah menyelesaikan kegiatan magang di instansi kami. Dengan mempertimbangkan segala aspek, baik dari segi bobot pekerjaan maupun pelaksanaan magang, maka kami memutuskan bahwa yang bersangkutan telah menyelesaikan kewajibannya dengan hasil sebagai berikut:

No	Unsur yang dinilai	*Nilai
1	Penggunaan teknologi informasi	90
2	Keterampilan dalam kerja	90
3	Kedisiplinan	90
4	Integritas (etika dan moral)	95
5	Kemampuan menyerap hal baru	90
6	Inovasi dan kreativitas	95
7	Kemampuan memberikan solusi	90
8	Kemampuan bekerja sama	90
9	Kemampuan komunikasi	90
10	Keahlian berdasarkan bidang ilmu	96
<b>Jumlah</b>		<b>916</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>91,6</b>

\*Nilai 0 sampai 100

Palembang, 23 Maret 2022  
Pembimbing Lapangan



Adhy Purnomo

Catatan: dicetak diatas kop Surat perusahaan/instansi PKL

## Lampiran 6. Form Penilaian Pembimbing PKL

	<b>FORMULIR PENILAIAN BIMBINGAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN MAHASISWA POLITEKNIK PALCOMTECH</b>
Kode Formulir <b>FM-PCT-BAAK-PSB-025</b>	Institusi : POLTEK PALCOMTECH

### Hasil Penilaian Bimbingan Praktik Kerja Lapangan Mahasiswa Politeknik PalComTech

Dengan ini saya menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Adhitya Pratama Syarif  
Nomor Pokok Mahasiswa : 061190042  
Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual  
Semester : 6 (Enam)  
Judul PKL : Laporan Praktik Kerja Lapangan di Return Space & Coffee  
Palembang Bagian Digital Marketing

Telah menyelesaikan bimbingan Praktik Kerja Lapangan, dengan hasil sebagai berikut:

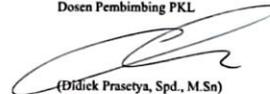
No	Kriteria Penilaian	Skor Maksimal	Skor
1	Kehadiran bimbingan	15	13
2	Keaktifan dalam bimbingan	25	20
3	Kemampuan belajar dan mengikuti arahan	30	25
4	Laporan	30	25
Jumlah		100	83

\*Mahasiswa dapat di rekomendasikan mengikuti ujian apabila nilai lebih besar sama dengan 60

Rekomendasi Pembimbing:

- Direkomendasikan  
 Tidak direkomendasikan

Palembang, 6 Juli 2022  
Dosen Pembimbing PKL



(Djedek Prasetya, Spd., M.Sn)  
NIDN. 0226028201



Lampiran 8. Form Konsultasi

FORMULIR				
KONSULTASI LAPORAN PKL POLITEKNIK				
Kode Formulir FM-PCT-BAAK-PSB-015	Institusi : POLITEKNIK PALCOMTECH Tahun Akademik : 2021/2022			
Nama Mahasiswa NPM Program Studi Semester Judul Laporan PKL No HP / Telp	: Adhitya Pratama Syarif : 061190042 : Desain Komunikasi Visual : 6 (enam) : Laporan Praktik Kerja Lapangan di Return Space & Coffee Bagian Digital Marketing : 081273739700			
Pertemuan Ke -	Tanggal Konsultasi	Batas Waktu Perbaikan	Materi yang Dibahas / Catatan Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	31 Maret 2022	1 Minggu	Perbaikan pemilihan teks bab 1-3	
2	7 April 2022	1 Minggu	Perbaikan penaruhan margin teks	
3.	12 April 2022	1 Minggu	Perbaikan pemilihan teks	
4	19 April 2022	1 Minggu	Perbaikan penambahan foto dokumentasi	
5	26 April 2022	1 Minggu	Perbaikan pemilihan teks pada karya	
6	28 April 2022	1 Minggu	Perbaikan spacing pada teks	
7	29 April 2022	1 Minggu	Perbaikan spacing pada teks	
8	13 Mei 2022	1 Minggu	Perbaikan spacing pada teks ACC ujian PKL	

Palembang,  
Dosen Pembimbing  
  
(Didiek Prasetya, Spd., M.Sn)  
NIDN. 0226028201

Lampiran 9. Form Revisi PKL

	<b>FORMULIR REVISI UJIAN PKL INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH</b>
	Kode Formulir : <b>FM-IPCT-BAAK-PSB-026</b> Institusi : <b>INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH</b>

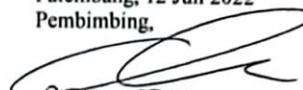
**Hasil Ujian PKL  
Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech**

Nama : Adhitya Pratama Syarif  
 Nomor Pokok Mahasiswa : 061190042  
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual Program Diploma Tiga  
 Semester : V (Lima)  
 Ujian ke- : I (Satu)  
 Tanggal Pelaksanaan : 12 Juli 2022  
  
 Judul PKL : Laporan Praktik Kerja Lapangan di Return Space & Coffe Palembang Bagian Digital Marketing

**PELAKSANAAN KOREKSI**

No	Uraian Perbaikan	Nama Penguji	Paraf
1	Penulisan - cek spasi di halaman 1 - latar belakang jadi 3 paragraf	Elle Karhya AS	 11/7/22
2	Hasil PKL - dokumentasi project yg sudah dikerjakan		
3	Kesimpulan - berupa bagel project yg dikerjakan & berupa bagel yg sudah dimanfaatkan peminat		
4	Daftar pustaka - surin skripsi atjad		
1.	Tata Letak	Yanani Syahri	 15/7-2022
2.	Cover Logo		
3.	Kemudahan		

Palembang, 12 Juli 2022  
Pembimbing,

  
**DIDIEK PRASETYA**  
 (Tanda tangan & nama jelas)

**Lampiran 10. Dokumentasi**

**LINK Video:**

**<https://drive.google.com/file/d/1Hwp7gAFuPWkcb1w4TOLd4VLiJHZpebUe/view?usp=sharing>**

