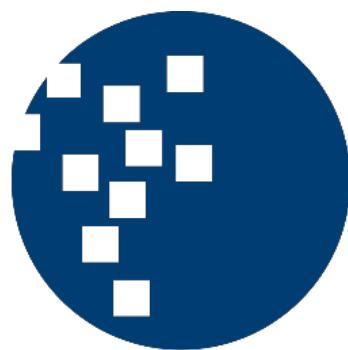


**PERAN DESAINER GRAFIS DALAM
MEMPROMOSIKAN JASA PADA PT. ZANNA INFINITI
FIXINDO**



LAPORAN MAGANG

RYAN ANANDA

00000037523

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

**PERAN DESAINER GRAFIS DALAM
MEMPROMOSIKAN JASA PADA PT. ZANNA INFINITI**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar



**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ryan Ananda

Nim : 00000037523

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

“PERAN DESAINER GRAFIS DALAM MEMPROMOSIKAN JASA PADA PT. ZANNA INFINITI FIXINDO” merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik, yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 22/12/2022

UMN


(Ryan Ananda)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul

PERAN DESAINER GRAFIS DALAM MEMPROMOSIKAN JASA PADA PT.

ZANNA INFINITI FIXINDO

Oleh

Nama : Ryan Ananda

NIM : 00000037523

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 11 Januari 2023

Pukul 11.30 s.d 12.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Penguji

Pembimbing

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.

041042

Natalia Depita, M.Sn.

037265

Ketua Program Studi Film

UNIVERSITAS
Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN DESAINER GRAFIS DALAM MEMPROMOSIKAN JASA PADA PT. ZANNA INFINITI FIXINDO” sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya selaku penulis sadar bahwa penulisan ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Banyak sekali masa sulit yang saya alami dalam menyelesaikan penulisan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Natalia Depita., M.Sn. , sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn. , sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

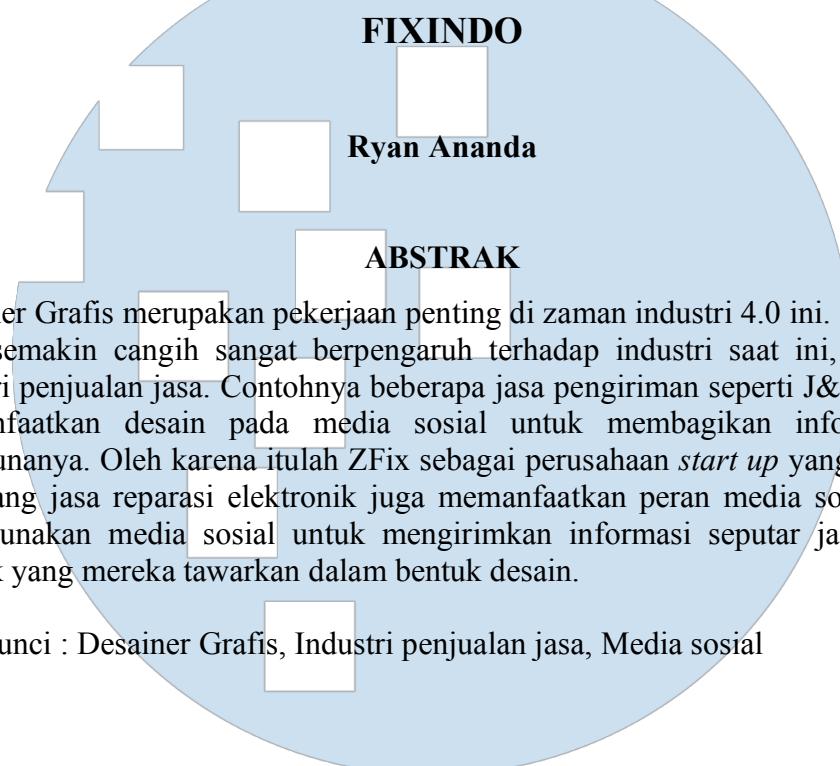
Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 22 Desember 2022

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

(Ryan Ananda)

PERAN DESAINER GRAFIS DALAM MEMPROMOSIKAN JASA PADA PT. ZANNA INFINITI



UMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

**GRAPHIC DESIGNER ROLE IN PROMOTING SERVICES AT
PT. ZANA INFINITI FIXINDO**

Ryan Ananda

ABSTRACT

Graphic Designer holds crucial role in the current 4.0 industry era. With the advances of the technology that was very important in the current industry including the service provider industry. The perfect example will be some deliveries company like J&T Express took advantage of graphic design in social media to share informations to their user base. The same reason the company ZFix as a startup company that specified in electronic repair service also took advantages of social media role from advertising to sharing information to their user base with the help of graphic design.

Key word : Graphic Designer, service provider industry, social media



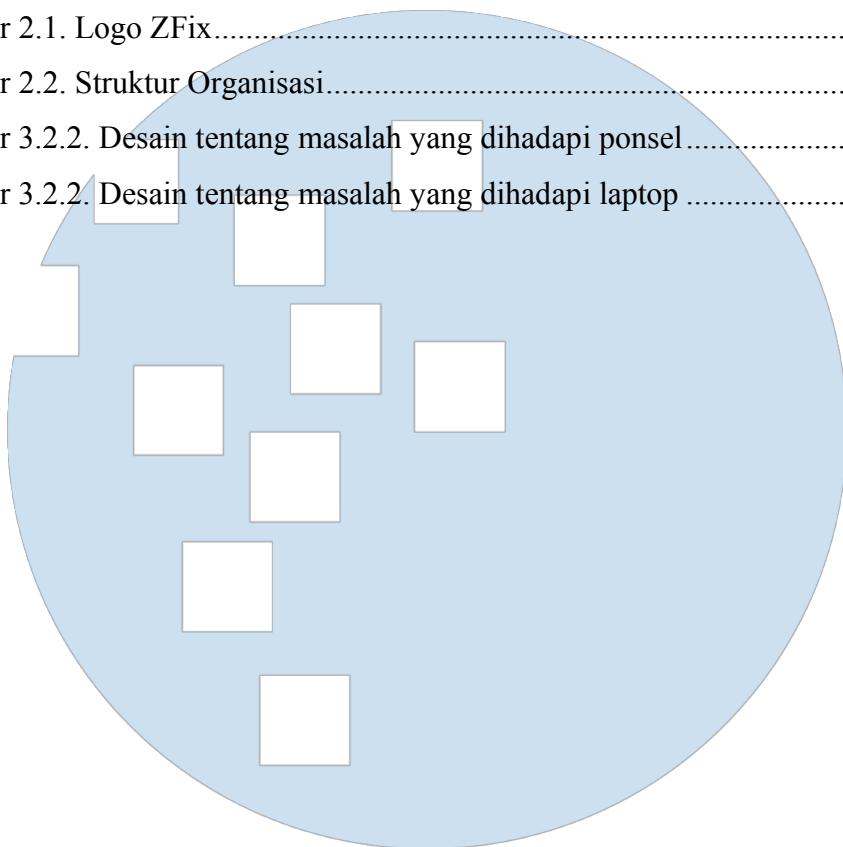
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I	1
2.1 Latar Belakang	1
2.2 Maksud dan Tujuan Magang	1
2.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan kerja Magang	1
BAB II	2
1. Sejarah Singkat Perusahaan	2
2. Struktur Organisasi	3
BAB III	4
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	4
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	4
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	4
3.2.2 Uraian Kerja Magang	5
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	8
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	9
BAB IV	10
4.1 Simpulan	10
4.2 Saran	10
Daftar Pustaka	12
DAFTAR LAMPIRAN	13

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo ZFix.....	3
Gambar 2.2. Struktur Organisasi.....	3
Gambar 3.2.2. Desain tentang masalah yang dihadapi ponsel	7
Gambar 3.2.2. Desain tentang masalah yang dihadapi laptop	7



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA