

BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Sebagai IT Engineer yang berfokus pada pengembangan aplikasi presensi dan web company profile, tugas utama praktikan adalah merancang, mengembangkan, dan memelihara aplikasi presensi dan company profile perusahaan. Karena pertengahan pengerjaan presensi praktikan diembankan tugas lain yaitu pembuatan web company profile. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai bidang kerja tersebut:

1. Pengembangan Web Company Profile

Perancangan dan Desain Web: Sebagai IT Engineer, praktikan bekerja sendiri untuk merancang struktur dan tampilan web yang merepresentasikan identitas perusahaan dengan profesional. Web ini biasanya mencakup halaman "Tentang Kami," "Layanan," "Pimpinan," "Kontak," serta berita atau blog perusahaan.

2. Pengembangan dan Implementasi:

Menggunakan teknologi seperti HTML, CSS, JavaScript, dan framework frontend untuk membangun tampilan web yang responsif dan menarik. Anda juga akan menggunakan backend seperti Node.js atau PHP untuk memastikan fungsi web berjalan dengan lancar, seperti formulir kontak atau sistem manajemen konten (CMS) untuk memudahkan update informasi.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Dibawah ini merupakan gantt chart ataupun lebih dikenal timeplan Praktikan dalam periode magang di PT. Inti Harmoni Solusindo.

Tabel 3. 1 Gantt Chart

No	Kegiatan	Juli		Agustus				September	
		3	4	1	2	3	4	1	2
1	Memahami tugas dan kebutuhan perusahaan								

2	Mempelajari backend aplikasi presensi								
3	Persiapan pembuatan aplikasi presensi								
4	Memulai proses pembuatan aplikasi presensi								
5	Memahami konsep company profile								
6	Mempelajari identitas perusahaan								
7	Memulai proses pembuatan company profile								
8	Pengimplementasiin identitas perusahaan								
9	Laporan kepada pimpinan								

Pelaksanaan kerja profesi praktikan dimulai terhitung mulai 15 Juli hingga 15 September 2024. Dalam praktik 2 bulan ini praktikan diberi tugas mengerjakan aplikasi presensi dalam bulan pertama dan dilanjutkan pengerjaan web company profile di bulan terakhir praktikan. Kami rutin melaksanakan meeting untuk pengarahan praktikan dalam proyek yang diberikan sehingga dapat memenuhi kepuasan perusahaan. Periode 2 bulan praktikan divisualisasikan dalam gantt chart diatas.

3.2.1. Pengenalan Lingkungan Kerja

Setelah pertemuan pertama dengan presiden direktur, direktur keuangan dan head human resources, praktikan dibina langsung oleh Mba Rina Mufriharti selaku head human resources yang mengenalkan praktikan dengan lingkungan kantor dan juga fokus kerja perusahaan, praktikan juga di himbau kembali mengenai jam dan hari kerja.

3.2.2. Pembagian dan Pemberian Tugas

Dalam pemberian tugas, praktikan dan rekan diberi kepercayaan untuk merancang dan membangun aplikasi presensi mereka yang masih menggunakan form office dasar, karena adanya kekurangan dan minim validasi data yang didapatkan. praktikan dan rekan mulai mencari tahu segala informasi yang diperlukan dalam perancangannya sehingga saat mulai mengerjakan tidak ada yang terlewat. Dalam 1 bulan pengerjaan praktikan lepas tangan karena diberikan tugas lain yaitu pembuatan web company profile yang merepresentasikan identitas mereka.

Barulah di bulan ke 2 praktikan fokus dalam pengerjaannya sehingga bisa mencapai hasil yang memuaskan perusahaan.

3.2.3. Analisis Identitas Perusahaan

Dalam perancangan awal praktikan menyadari bahwa color tone mereka adalah merah dan kuning, sehingga praktikan memfokuskan kombinasi antara 2 warna itu.

Compro ditulis jangan gambar atau pdf

Praktikan juga diberikan company profile dalam bentuk pdf seperti berikut:

1. Tentang Perusahaan

Berdiri pada tahun 2023, PT. Inti Harmoni Solusindo adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang usaha konstruksi, software, pengadaan barang, pengadaan jasa serta pemeliharaan teknologi informasi dan komunikasi data. Dengan layanan tersebut, kami berharap dapat memberikan solusi terbaik dan memberikan dampak besar untuk meningkatkan nilai tambah di dalam proses bisnis pelanggan kami.

2. Visi

"Trusted, All-in-One IT Solution Partner" Menjadi perusahaan yang dapat dipercaya dalam memberikan berbagai solusi kepada partner kami di bidang IT.

3. Misi

- a. Menyediakan layanan konstruksi yang berkualitas dan tepat waktu dengan memperhatikan aspek keselamatan dan kesehatan kerja.
- b. Menyediakan solusi teknologi informasi, software, dan komunikasi data yang inovatif dan terbaru untuk membantu meningkatkan efisiensi bisnis para pelanggan.
- c. Meningkatkan kompetensi dan kinerja sumber daya manusia perusahaan secara berkelanjutan untuk mencapai tujuan perusahaan.
- d. Memperkuat jaringan kerja sama dengan mitra bisnis untuk mencapai keberhasilan bersama.

4. Produk dan Jasa

- a. Manage service IT, data center, network & software
- b. Customizable software
- c. Network, software & data maintenance
- d. Building, office, telecommunication construction
- e. Equipment & service procurement

3.2.4. Analisis Kebutuhan Sistem

Desain antarmuka dilakukan berdasarkan kebutuhan pengguna. Berikut ini adalah kebutuhan pengguna dalam bentuk elisitasi.

1. User Requirements

Tahapan user requirements adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk memahami kebutuhan dan keinginan pengguna dalam pengembangan suatu sistem atau aplikasi. Proses ini penting untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tabel 3. 2 User Requirement

Fungsional
Analisa Kebutuhan

Sistem Dapat :	
1	Mengelola Konten Perusahaan
2	Menampilkan Detail Produk/Layanan
3	Mengelola Profil Tim Manajemen
4	Menampilkan Konten Visual
5	Mengumpulkan Testimoni Klien
6	Mengelola Formulir Kontak
7	Memfasilitasi Pembaruan Konten
8	Menyediakan Aksesibilitas
Non Fungsional	
Analisa Kebutuhan	
Sistem Dapat :	
1	Sistem Responsif
2	Sistem UX Friendly
3	Sistem Dapat Diakses Dari Semua Jenis Web Browser
4	Sistem Dapat Diakses Online Sepanjang Hari

2. Elisitasi tahap I

Pada tahap ini menentukan skala prioritas (Mandatory, Desirable, Inessenstials).

Tabel 3. 3 Elisitasi Tahap I

Fungsional					
Analisa Kebutuhan					
Sistem Dapat :			M	D	I
1	Mengelola Konten Perusahaan	√			
2	Menampilkan Detail Produk/Layanan	√			
3	Mengelola Profil Tim Manajemen	√			
4	Menampilkan Konten Visual	√			
5	Mengumpulkan Testimoni Klien	√			
6	Mengelola Formulir Kontak	√			
7	Memfasilitasi Pembaruan Konten		√		

8	Menyediakan Aksesibilitas	√		
Non Fungsional				
Analisa Kebutuhan				
Sistem Dapat :		M	D	I
1	Sistem Responsif	√		
2	Sistem UX Friendly	√		
3	Sistem Dapat Diakses Dari Semua Jenis Web Browser		√	
4	Sistem Dapat Diakses Online Sepanjang Hari	√		

3. Elisitasi tahap II

Dalam proses pengumpulan kebutuhan (requirements elicitation) berfokus pada pendalaman dan analisis detail kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahap awal. Tujuannya adalah mengonfirmasi, menyaring, dan memperjelas kebutuhan untuk memastikan pemahaman yang akurat dan mengurangi ambiguitas.

Tabel 3. 4 Elisitasi Tahap II

Fungsional										
Analisa Kebutuhan		T			O			E		
Sistem Dapat :		H	M	L	H	M	L	H	M	L
1	Mengelola Konten Perusahaan		√			√		√		
2	Menampilkan Detail Produk/Layanan		√			√		√		
3	Mengelola Profil Tim Manajemen		√			√			√	
4	Menampilkan Konten Visual	√				√		√		
5	Mengumpulkan Testimoni Klien		√			√				√
6	Mengelola Formulir Kontak		√			√			√	
7	Memfasilitasi Pembaruan Konten	√				√		√		
8	Menyediakan Aksesibilitas		√			√			√	

Non Fungsional										
Analisa Kebutuhan		T			O			E		
Sistem Dapat :		H	M	L	H	M	L	H	M	L
1	Sistem Responsif		√				√	√		
2	Sistem UX Friendly		√				√	√		
3	Sistem Dapat Diakses Dari Semua Jenis Web Browser			√			√	√		
4	Sistem Dapat Diakses Online Sepanjang Hari	√					√	√		

4. Elisitasi Final

Tahapan terakhir dalam proses pengumpulan kebutuhan. Pada tahap ini, fokusnya adalah memastikan bahwa semua kebutuhan telah terdokumentasi secara lengkap, jelas, dan disepakati oleh semua pemangku kepentingan. Hasil dari elisitasi final menjadi dasar bagi proses desain dan pengembangan sistem.

Tabel 3. 5 Elisitasi Final

Fungsional	
Analisa Kebutuhan	
Sistem Dapat :	
1	Mengelola Konten Perusahaan
2	Menampilkan Detail Produk/Layanan
3	Mengelola Profil Tim Manajemen
4	Menampilkan Konten Visual
5	Mengumpulkan Testimoni Klien
6	Mengelola Formulir Kontak
7	Memfasilitasi Pembaruan Konten
Non Fungsional	
Analisa Kebutuhan	
Sistem Dapat :	

1	Sistem Responsif
2	Sistem UX Friendly
3	Sistem Dapat Diakses Dari Semua Jenis Web Browser
4	Sistem Dapat Diakses Online Sepanjang Hari

3.2.5. Analisis Kelayakan Sistem

Kelayakan Kinerja

Kelayakan kinerja mengukur kemampuan sistem informasi untuk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Dalam konteks pembuatan company profile, sistem harus mampu menampilkan informasi dengan cepat dan akurat, serta memberikan pengalaman pengguna yang baik. Kinerja sistem akan ditentukan oleh kemampuan server, desain antarmuka yang intuitif, dan optimasi konten, yang semuanya berkontribusi pada kepuasan pengguna dan efektivitas penyampaian informasi.

Kelayakan Informasi

Kelayakan informasi menilai kualitas dan relevansi data yang akan disajikan dalam company profile. Informasi yang disajikan harus akurat, terkini, dan mudah dipahami oleh audiens yang beragam. Pengumpulan dan pengelolaan data harus dilakukan secara sistematis untuk memastikan bahwa konten yang ditampilkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang perusahaan, produk, dan layanan, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan dan minat audiens.

Kelayakan Ekonomi

Kelayakan ekonomi menganalisis biaya dan manfaat yang terkait dengan pengembangan sistem informasi. Biaya awal untuk pengembangan dan implementasi sistem harus sebanding dengan manfaat yang diharapkan, seperti peningkatan citra perusahaan, penghematan biaya pemasaran, dan peningkatan penjualan. Jika manfaat jangka panjang lebih besar daripada biaya yang dikeluarkan, proyek ini dianggap layak secara ekonomi.

Kelayakan Kontrol

Kelayakan kontrol mengevaluasi sejauh mana sistem dapat dikelola dan dipantau. Dalam pembuatan company profile, penting untuk memiliki mekanisme kontrol yang efektif untuk memastikan bahwa konten diperbarui

secara berkala dan sesuai dengan kebijakan perusahaan. Sistem juga harus memiliki fitur audit yang memungkinkan admin untuk melacak perubahan dan memastikan kepatuhan terhadap standar yang ditetapkan.

Kelayakan Efisiensi

Kelayakan efisiensi menilai seberapa baik sistem dapat beroperasi dengan sumber daya yang ada. Sistem informasi company profile harus dirancang untuk meminimalkan penggunaan sumber daya sambil tetap memberikan hasil yang optimal. Efisiensi ini dapat dicapai melalui optimasi kode, penggunaan teknologi yang tepat, dan penerapan praktik terbaik dalam pengelolaan konten, sehingga dapat memberikan pengalaman pengguna yang baik tanpa membebani infrastruktur.

Kelayakan Layanan

Kelayakan layanan menilai kemampuan sistem untuk memberikan dukungan dan layanan yang memadai kepada pengguna. Dalam konteks company profile, sistem harus menyediakan informasi dan fitur yang mudah diakses, serta memiliki dukungan teknis yang siap membantu pengguna jika ada masalah. Ketersediaan layanan purna jual dan pelatihan bagi pengguna juga menjadi penting untuk memastikan sistem dapat digunakan secara efektif dan efisien.

3.2.6. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dengan Presiden Direktur Inti Harmoni Solusindo

Tabel 3. 6 Tabel Daftar Pertanyaan dalam Wawancara

Narasumber : Presiden Direktur	
Tujuan : Untuk mengetahui keperluan pembuatan Company Profile	
Apa yang membedakan layanan Anda dari pesaing?	Layanan kami berbeda karena kami mengutamakan kualitas dan inovasi. Setiap layanan dirancang dengan teknologi

	<p>terbaru dan menggunakan bahan baku berkualitas tinggi. Selain itu, kami menawarkan layanan pelanggan yang personal dan responsif, memastikan bahwa setiap pelanggan merasa dihargai dan didengar. Kami juga menerapkan praktik ramah lingkungan dalam proses produksi kami, yang menjadi nilai tambah bagi konsumen yang peduli pada keberlanjutan.</p>
<p>Bagaimana Anda ingin perusahaan Anda dipersepsikan oleh pelanggan?</p>	<p>Saya ingin perusahaan kami dipersepsikan sebagai mitra yang dapat diandalkan dan inovatif. Kami ingin pelanggan melihat kami sebagai penyedia solusi yang tidak hanya memenuhi kebutuhan mereka, tetapi juga memahami dan peduli terhadap tantangan yang mereka hadapi. Kami berharap pelanggan merasa bangga menggunakan produk kami dan mempercayakan kebutuhan mereka kepada kami.</p>

<p>Siapa target audiens utama yang ingin Anda jangkau dengan company profile ini?</p>	<p>Target audiens utama kami adalah pelanggan di sektor industri, perusahaan kecil dan menengah, serta konsumen yang peduli akan keberlanjutan. Kami ingin menjangkau mereka yang mencari produk dan layanan yang berkualitas tinggi dan inovatif, serta membangun hubungan jangka panjang yang saling menguntungkan. Company profile ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang nilai dan keunggulan yang kami tawarkan.</p>
---	---

Tabel 3.6 merupakan isi wawancara yang praktikan lakukan dengan presiden direktur PT. Inti Harmoni Solusindo mengenai kebutuhan pengguna dalam pembuatan Company Profile.

3.2.7. Pembuatan Wireframe

Proses perancangan desain UI/UX dan wireframe aplikasi ini diawali dengan mendefinisikan tujuan utama dan mengidentifikasi audiens target untuk memastikan desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap awal dilakukan dengan riset UI/UX guna memperoleh referensi serta memahami tren desain terkini. Kemudian, wireframe dasar dibuat untuk menentukan struktur 18 halaman dan alur navigasi.

Dalam tahap ini, fitur Komponen Figma dimanfaatkan untuk menjaga konsistensi elemen UI di seluruh antarmuka. Setelah itu, interaksi dan prototipe sederhana dikembangkan untuk mensimulasikan alur pengguna. Umpan balik dari tim dan calon pengguna diperoleh guna menyempurnakan desain, dan sistem desain disusun agar komponen UI seperti warna, font, dan ikon tetap seragam.

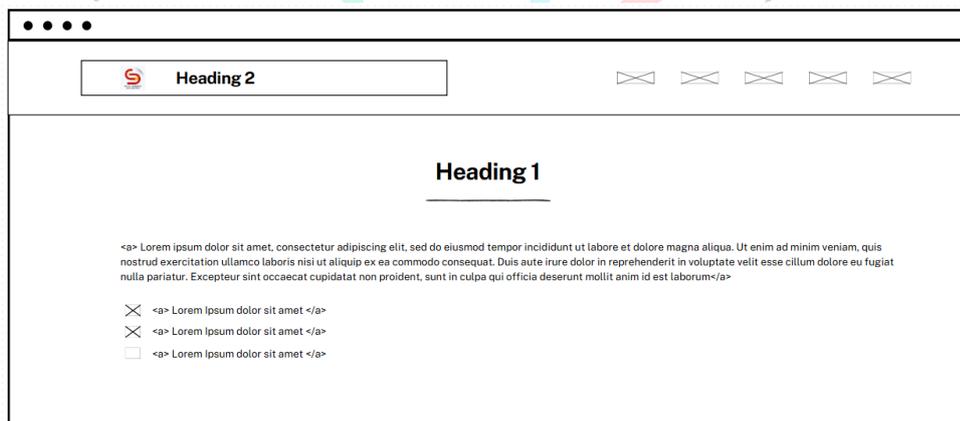
Desain wireframe juga disesuaikan agar responsif terhadap berbagai ukuran layar, serta proses kolaborasi real-time di Figma memungkinkan tim bekerja lebih efisien dan terstruktur.

Pada gambar 3.1 menunjukkan wireframe untuk landing page company profile PT. Inti Harmoni Solusindo



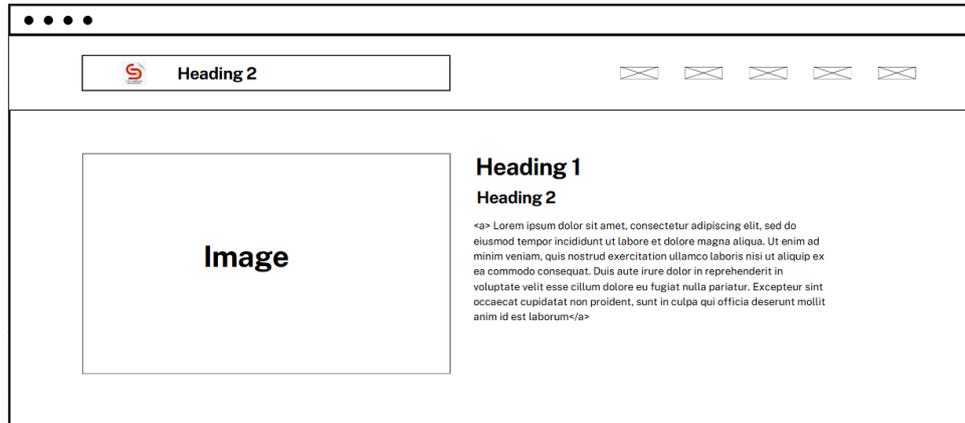
Gambar 3. 1 Wireframe Landing Page

Pada gambar 3.2 menunjukkan wireframe untuk about us company profile PT. Inti Harmoni Solusindo



Gambar 3. 2 Wireframe About Us

Pada gambar 3.3 menunjukkan wireframe untuk visi company profile PT. Inti Harmoni Solusindo



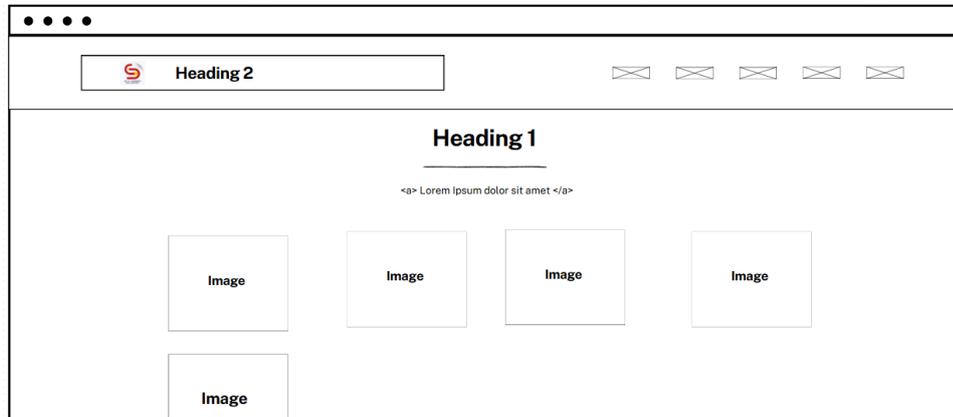
Gambar 3. 3 Wireframe Visi

Pada gambar 3.4 menunjukkan wireframe untuk misi company profile PT. Inti Harmoni Solusindo



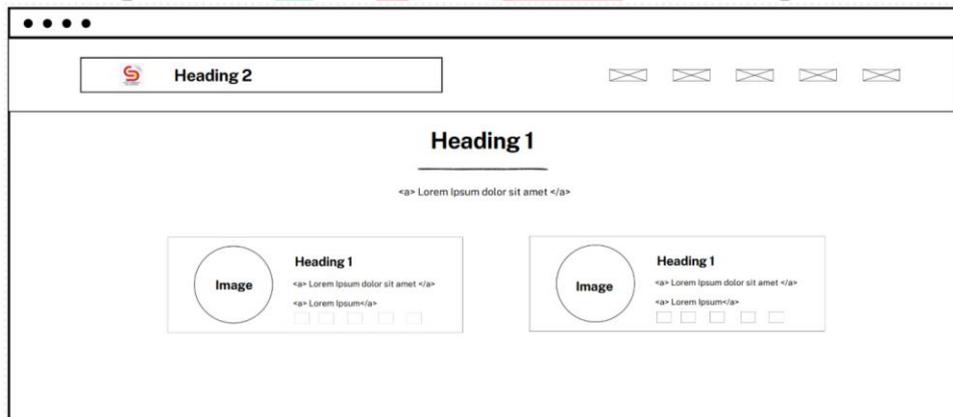
Gambar 3. 4 Wireframe Misi

Pada gambar 3.5 menunjukan wireframe untuk produk dan jasa company profile PT. Inti Harmoni Solusindo



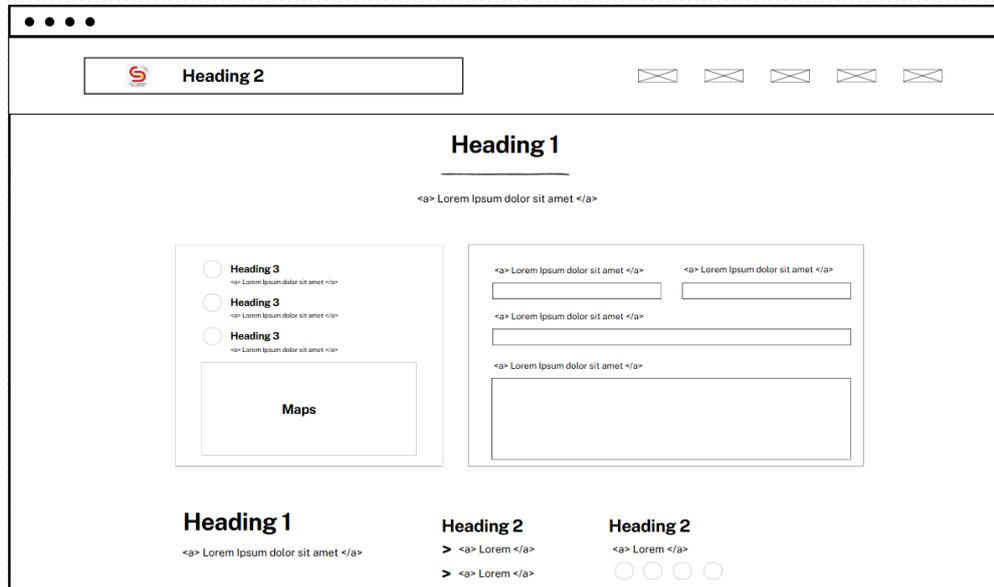
Gambar 3. 5 Wireframe Produk & Jasa

Pada gambar 3.6 menunjukan wireframe untuk pimpinan company profile PT. Inti Harmoni Solusindo



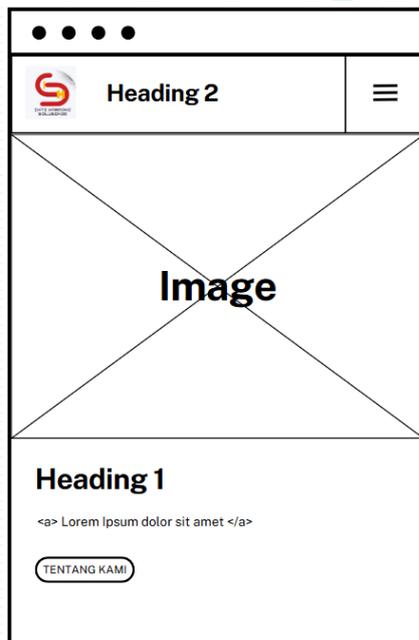
Gambar 3. 6 Wireframe Pimpinan

Pada gambar 3.7 menunjukan wireframe untuk contact company profile PT. Inti Harmoni Solusindo



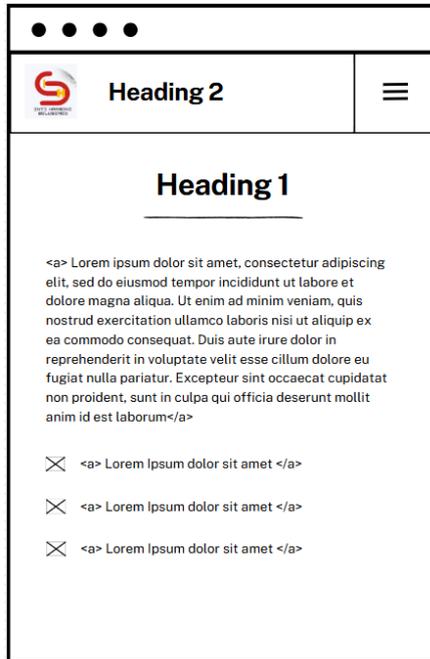
Gambar 3. 7 Wireframe Contact

Pada gambar 3.8 menunjukan wireframe mobile untuk landing page company profile PT. Inti Harmoni Solusindo



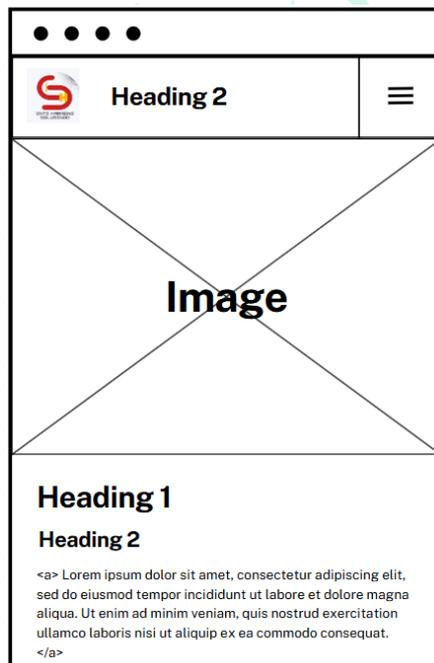
Gambar 3. 8 Wireframe Mobile Landing Page

Pada gambar 3.9 menunjukkan wireframe mobile untuk about us company profile PT. Inti Harmoni Solusindo



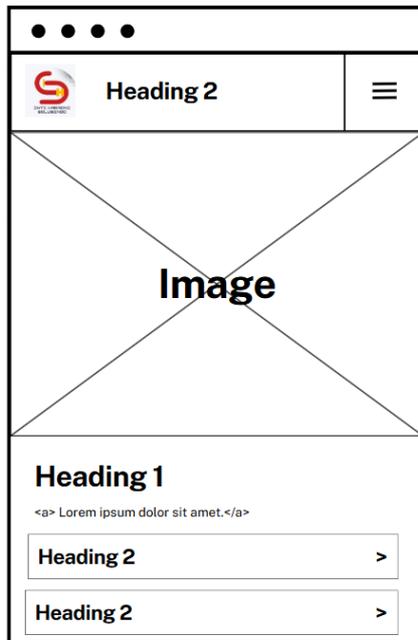
Gambar 3. 9 Wireframe Mobile About Us

Pada gambar 3.10 menunjukkan wireframe mobile untuk visi company profile PT. Inti Harmoni Solusindo



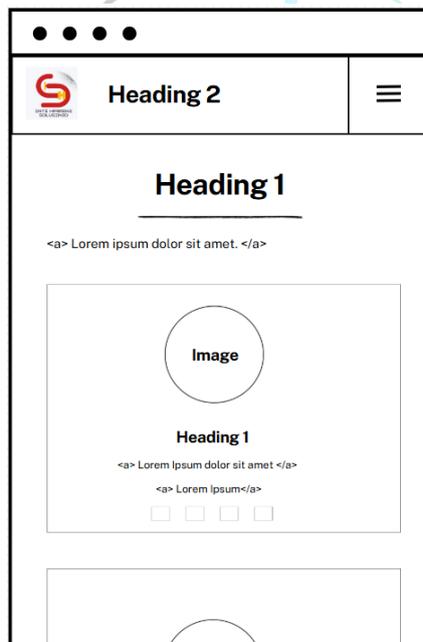
Gambar 3. 10 Wireframe Mobile Visi

Pada gambar 3.11 menunjukkan wireframe mobile untuk misi company profile PT. Inti Harmoni Solusindo



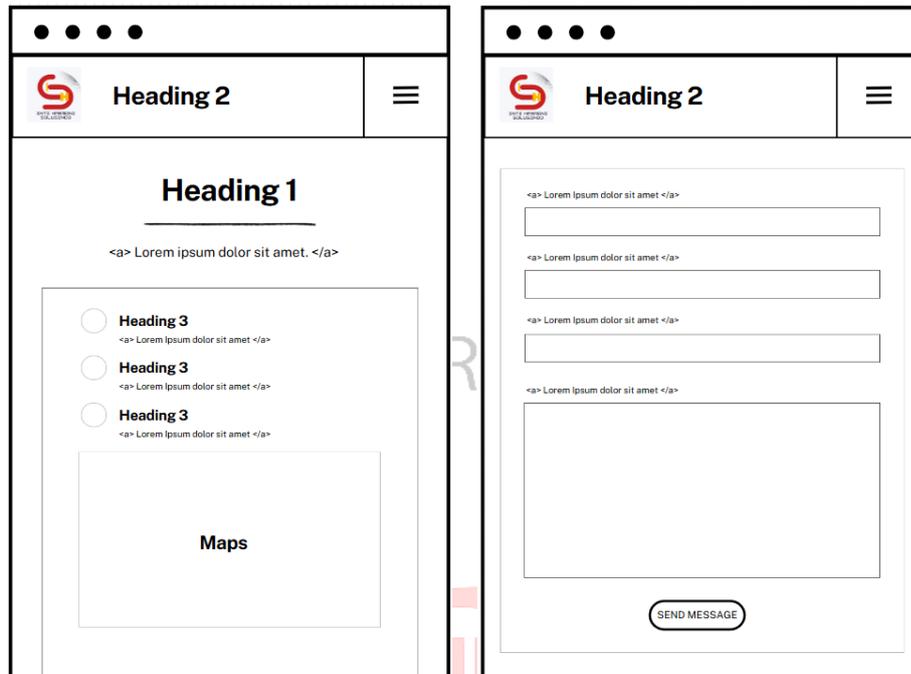
Gambar 3. 11 Wireframe Mobile Misi

Pada gambar 3.12 menunjukkan wireframe mobile untuk pimpinan company profile PT. Inti Harmoni Solusindo



Gambar 3. 12 Wireframe Mobile Pimpinan

Pada gambar 3.8 menunjukkan wireframe mobile untuk contact company profile PT. Inti Harmoni Solusindo



Gambar 3. 13 Wireframe Contact

Proses perancangan desain UI/UX dan wireframe aplikasi ini diawali dengan mendefinisikan tujuan utama dan mengidentifikasi audiens target untuk memastikan desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap awal dilakukan dengan riset UI/UX guna memperoleh referensi serta memahami tren desain terkini. Kemudian, wireframe dasar dibuat untuk menentukan struktur 18 halaman dan alur navigasi. Dalam tahap ini, fitur Komponen Figma dimanfaatkan untuk menjaga konsistensi elemen UI di seluruh antarmuka. Setelah itu, interaksi dan prototipe sederhana dikembangkan untuk mensimulasikan alur pengguna. Umpan balik dari tim dan calon pengguna diperoleh guna menyempurnakan desain, dan sistem desain disusun agar komponen UI seperti warna, font, dan ikon tetap seragam. Desain wireframe juga disesuaikan agar responsif terhadap berbagai ukuran layar, serta proses kolaborasi real-time di Figma memungkinkan tim bekerja lebih efisien dan terstruktur.

3.2.8. Desain Akhir

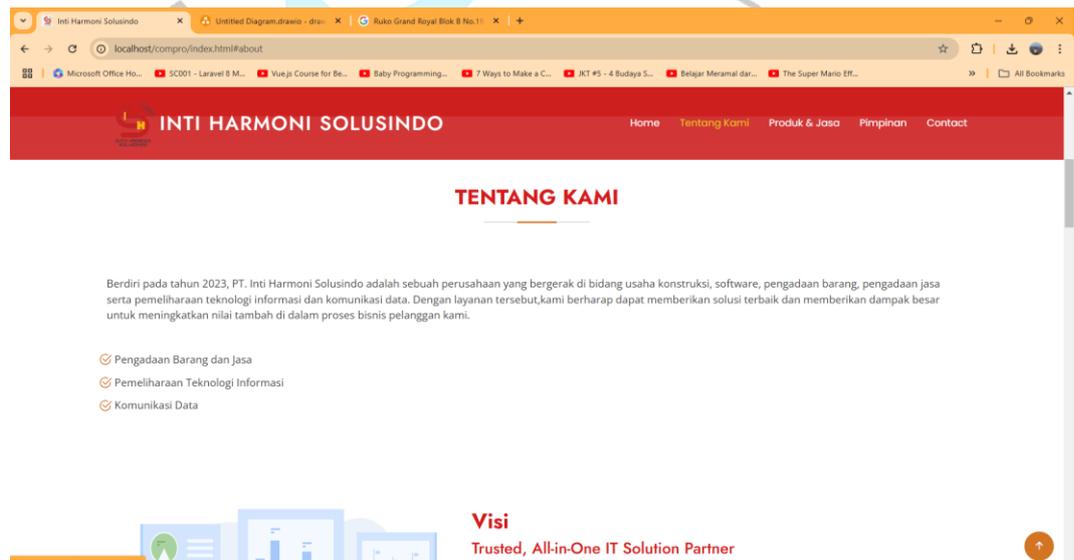
Desain akhir dilakukan berdasarkan wireframe yang praktikan buat sebelumnya, desain akhir terdiri dari dua bentuk yaitu tampilan web dan tampilan *mobile*.

Pada gambar 3.14 merupakan tampilan akhir Home dalam bentuk web yang dilanjutkan dari rancangan wireframe sebelumnya



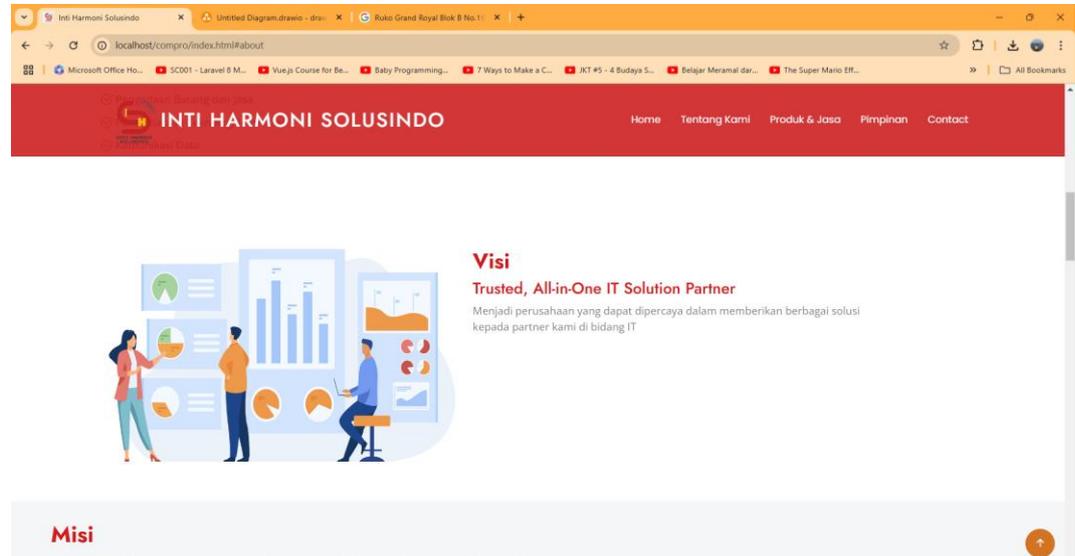
Gambar 3. 14 Desain Akhir Home

Pada gambar 3.15 merupakan tampilan akhir About Us dalam bentuk web yang dilanjutkan dari rancangan wireframe sebelumnya



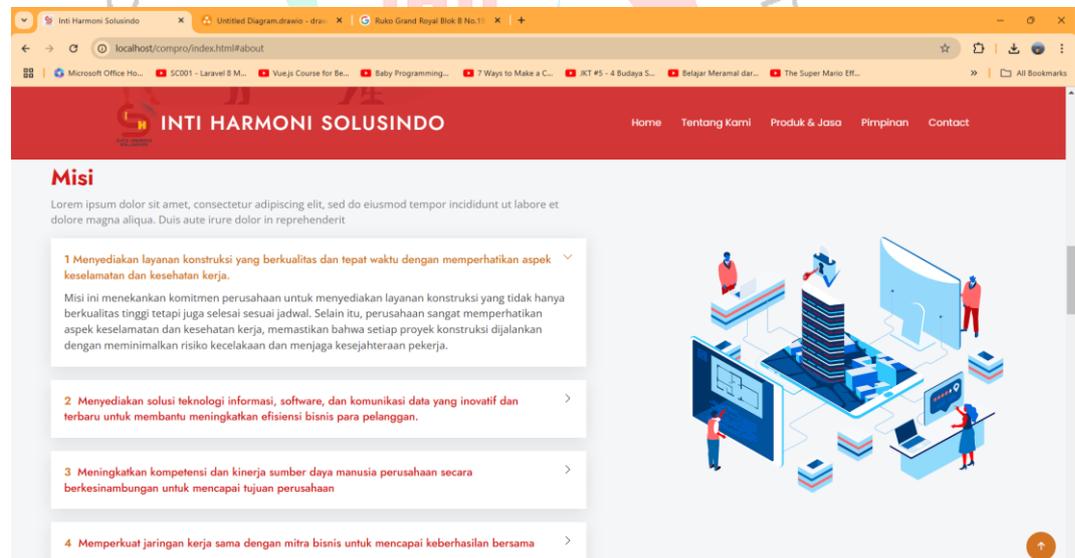
Gambar 3. 15 Desain Akhir About Us

Pada gambar 3.16 merupakan tampilan akhir Visi dalam bentuk web yang dilanjutkan dari rancangan wireframe sebelumnya



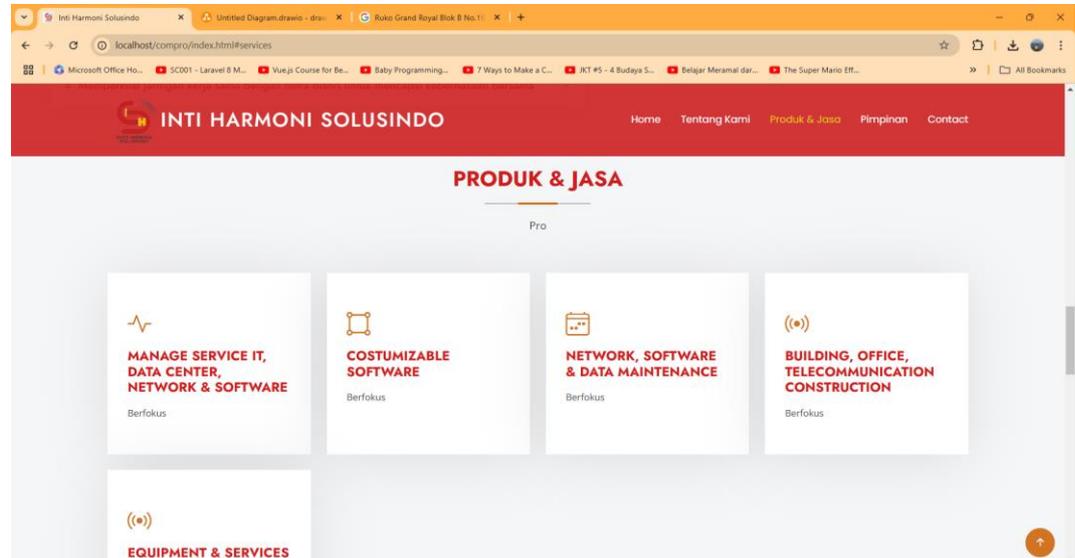
Gambar 3. 16 Desain Akhir Visi

Pada gambar 3.17 merupakan tampilan akhir Misi dalam bentuk web yang dilanjutkan dari rancangan wireframe sebelumnya



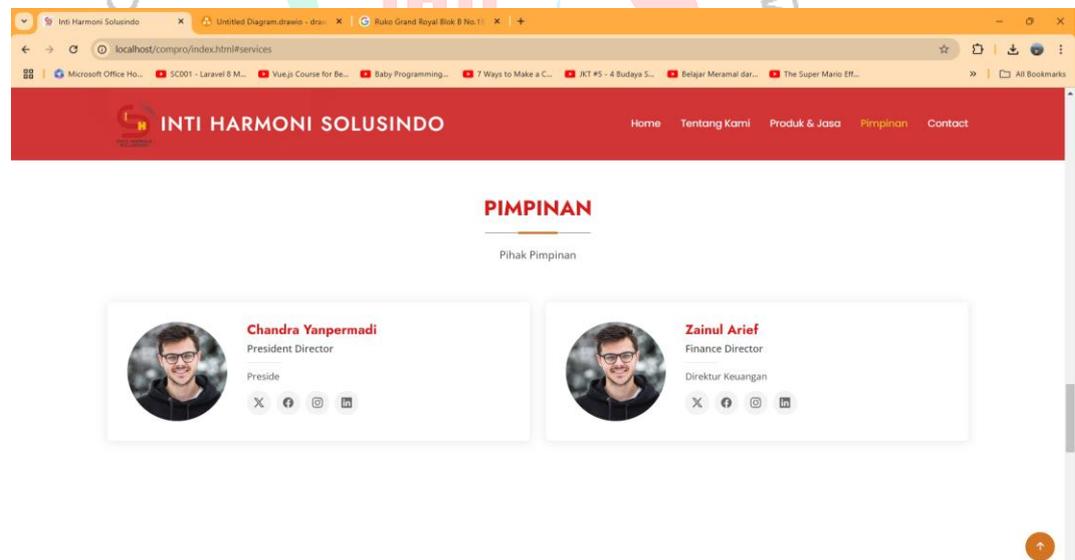
Gambar 3. 17 Desain Akhir Misi

Pada gambar 3.18 merupakan tampilan akhir produk dan jasa dalam bentuk web yang dilanjutkan dari rancangan wireframe sebelumnya



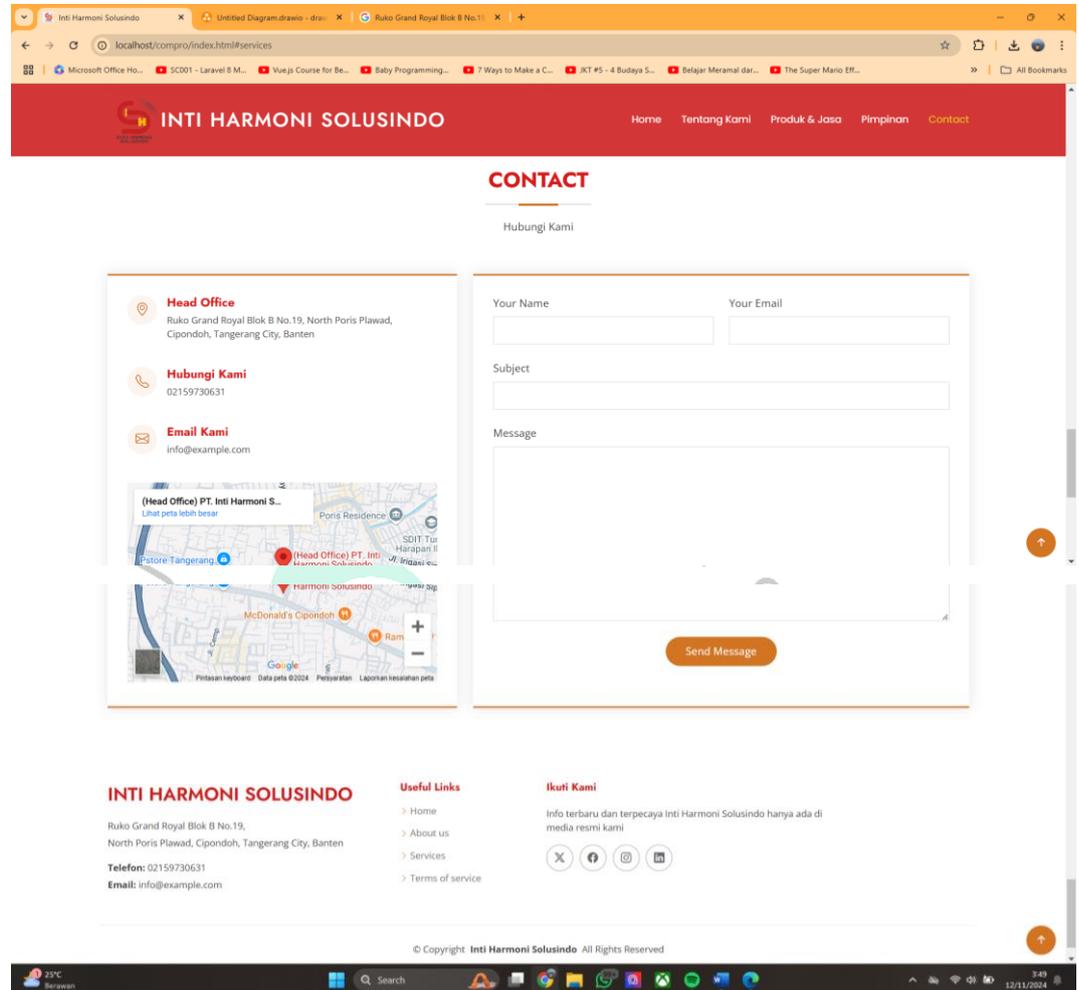
Gambar 3. 18 Desain Akhir Produk & Jasa

Pada gambar 3.19 merupakan tampilan akhir pimpinan dalam bentuk web yang dilanjutkan dari rancangan wireframe sebelumnya



Gambar 3. 19 Desain Akhir Pimpinan

Pada gambar 3.20 merupakan tampilan akhir contact dalam bentuk web yang dilanjutkan dari rancangan wireframe sebelumnya



Gambar 3. 20 Desain Akhir Contact

3.2.9. Desain Akhir Mobile

Pada gambar 3.21 merupakan tampilan akhir Home dalam bentuk mobile yang dilanjutkan dari rancangan wireframe sebelumnya



TENTANG KAMI

Gambar 3. 21 Desain Responsive Home

Pada gambar 3.22 merupakan tampilan akhir About Us dalam bentuk mobile yang dilanjutkan dari rancangan wireframe sebelumnya



Gambar 3. 22 Desain Responsive About Us

Pada gambar 3.23 merupakan tampilan akhir Visi dalam bentuk mobile yang dilanjutkan dari rancangan wireframe sebelumnya



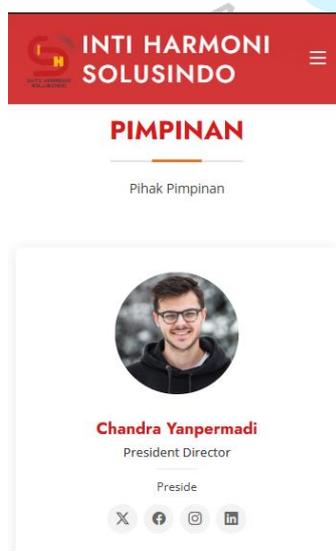
Gambar 3. 23 Desain Responsive Visi

Pada gambar 3.24 merupakan tampilan akhir Misi dalam bentuk mobile yang dilanjutkan dari rancangan wireframe sebelumnya



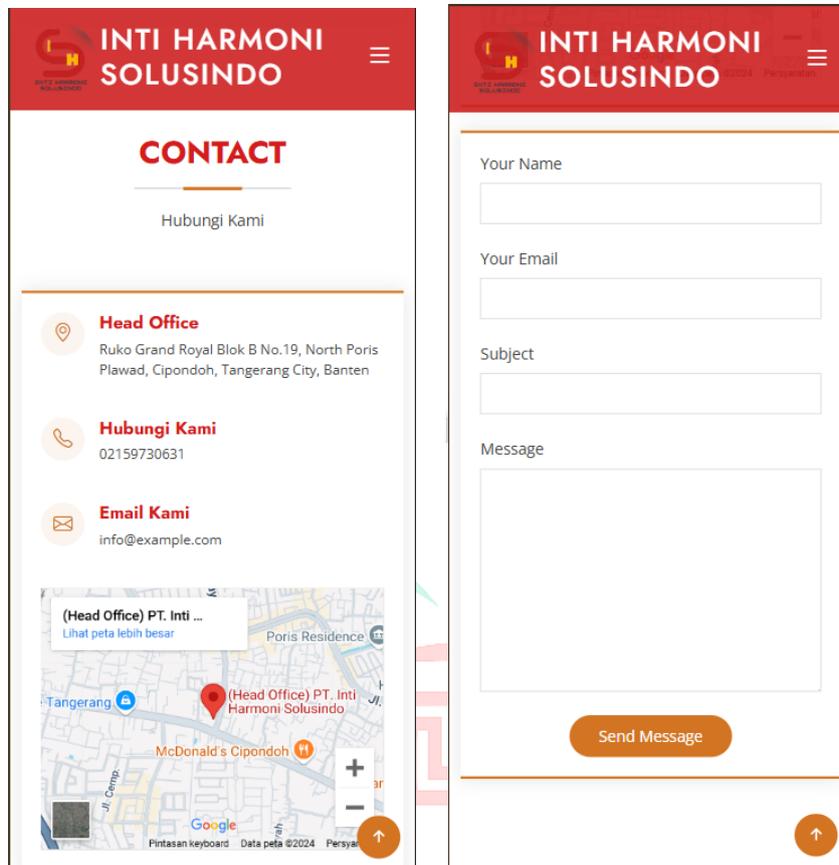
Gambar 3. 24 Desain Responsive Misi

Pada gambar 3.25 merupakan tampilan akhir Pimpinan dalam bentuk mobile yang dilanjutkan dari rancangan wireframe sebelumnya



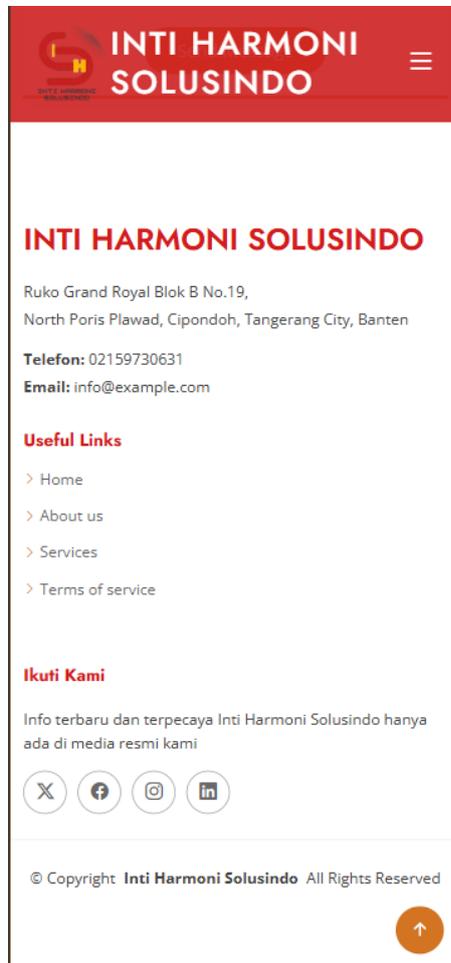
Gambar 3. 25 Desain Responsive Pimpinan

Pada gambar 3.26 merupakan tampilan akhir Contact dalam bentuk mobile yang dilanjutkan dari rancangan wireframe sebelumnya



Gambar 3. 26 Desain Responsive Contact

Pada gambar 3.27 merupakan tampilan akhir footer dalam bentuk mobile yang dilanjutkan dari rancangan wireframe sebelumnya



Gambar 3. 27 Desain Responsive Footer

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Dalam periode kerja profesi praktikan di PT. Inti Harmoni Solusindo, praktikan menemui beberapa kendala seperti berikut,

1. Perubahan Kebutuhan Bisnis

Tuntutan bisnis yang dinamis dapat mengakibatkan perubahan mendadak dalam desain, fitur, atau konten web, yang menambah beban pekerjaan serta membuat pengembangan menjadi tidak efisien dan berpotensi menunda peluncuran web.

2. Adaptasi Lingkungan Kerja

Sistem dan dinamika politik di perusahaan merupakan pengalaman baru yang belum pernah ditemui selama masa perkuliahan. Pada awalnya, praktikan menghadapi kesulitan untuk menyampaikan ide-ide dan memberikan kontribusi maksimal, karena masih berada dalam proses adaptasi dengan lingkungan kerja profesional.

3. Desain Responsif dan User Experience (UX)

Memastikan web tampil dan berfungsi dengan baik di berbagai ukuran layar (desktop, tablet, mobile) serta memiliki pengalaman pengguna yang baik merupakan tantangan tersendiri. Terkadang, desain yang diinginkan oleh perusahaan tidak sejalan dengan prinsip UX yang baik, sehingga Anda harus mampu menjembatani kebutuhan estetika dan fungsionalitas.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Untuk mengatasi kendala terkait company profile dalam konteks pengembangan aplikasi atau proyek perusahaan, ada beberapa langkah yang bisa diambil untuk menyusun dan menyempurnakan profil perusahaan.

1. Tinjau dan Perbarui Informasi Dasar

Deskripsi Perusahaan: Pastikan deskripsi perusahaan Anda jelas, mencakup sejarah singkat, visi, misi, dan nilai-nilai perusahaan. Hal ini memberikan gambaran umum yang dapat dipahami oleh klien dan mitra bisnis.

Struktur Organisasi: Jelaskan dengan jelas siapa yang terlibat di dalam perusahaan, mulai dari tim manajemen hingga tim operasional.

Layanan atau Produk Utama: Jelaskan layanan atau produk yang ditawarkan secara rinci, terutama yang relevan dengan audiens yang dituju, apakah itu dalam bidang konstruksi, software, atau layanan teknologi informasi.

2. Menonjolkan Keunggulan dan Sertifikasi

Keunggulan Kompetitif: Soroti apa yang membedakan perusahaan Anda dari pesaing, seperti pengalaman, teknologi canggih yang digunakan, atau tim yang sangat terampil.

Sertifikasi dan Penghargaan: Sertakan informasi mengenai sertifikasi atau penghargaan yang dimiliki perusahaan untuk menunjukkan kredibilitas dan kualitas.

3. Tata Letak dan Desain Profil yang Profesional

Desain yang Menarik dan Mudah Dibaca: Pastikan desain profil perusahaan Anda sederhana dan profesional. Gunakan elemen visual seperti logo, warna, dan gambar yang mendukung citra perusahaan.

Format yang Tepat: Gunakan format yang mudah diakses dan dipahami, baik dalam bentuk dokumen, presentasi, atau web.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Pembelajaran yang diperoleh dari pengalaman kerja profesi antara lain:

1) Keterampilan Teknis dan Praktis: Mengasah keahlian dalam menggunakan alat, perangkat lunak, atau teknologi yang relevan dengan profesi, serta mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah secara praktis.

2) Manajemen Waktu dan Prioritas: Mempelajari cara mengelola waktu dengan baik, mengatur prioritas, dan bekerja sesuai tenggat waktu serta mengelola beban kerja yang besar. Komunikasi dan Kolaborasi:

3) Meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan jelas dan bekerja sama dalam tim, serta mengembangkan keterampilan interpersonal untuk menyelesaikan tugas bersama.

4) Etika dan Tanggung Jawab: Memahami pentingnya integritas, menjaga profesionalisme, dan memenuhi standar etika serta tanggung jawab dalam pekerjaan sehari-hari.

5) Adaptasi dan Fleksibilitas: Belajar untuk beradaptasi dengan perubahan cepat, baik dalam teknologi, prosedur, atau kebutuhan klien, dan berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah.

6) Pengembangan Kepemimpinan: Meningkatkan keterampilan kepemimpinan, pengambilan keputusan, dan kemampuan menyelesaikan konflik dalam tim atau organisasi.

7) Pengembangan Diri: Pembelajaran berkelanjutan untuk mengikuti perkembangan industri dan memperbarui keterampilan agar tetap relevan di pasar kerja.

Semua pembelajaran ini membentuk keterampilan profesional yang kuat dan membantu seseorang untuk terus berkembang dalam karier.

