



3.32%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 23 OCT 2024, 1:39 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL
0.06%

● CHANGED TEXT
3.25%

Report #23359937

1 5 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Kerja Profesi merupakan salah satu program penting yang diselenggarakan oleh Universitas Pembangunan Jaya. Program ini merupakan syarat kelulusan bagi mahasiswa, yang bertujuan untuk mempersiapkan mereka dalam menjalani pekerjaan profesional. Melalui Kerja Profesi, mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk memahami dunia kerja secara menyeluruh dan mengembangkan pengetahuan yang telah diperoleh selama masa studi sesuai dengan bidang yang mereka tekuni. Kerja Profesi berperan signifikan dalam meningkatkan informasi, wawasan, serta keterlibatan mahasiswa dalam dunia kerja. Sebagai sebuah entitas yang berkomitmen untuk menciptakan sumber daya manusia berkualitas, program ini berfokus pada pembimbingan dan dorongan kepada mahasiswa. Mahasiswa diajak untuk memahami berbagai kegiatan di lapangan dan isu-isu yang berkaitan dengan lingkungan kerja. Dengan demikian, mereka dapat mengembangkan keterampilan praktis dan pengetahuan yang relevan. Tujuan utama dari Kerja Profesi adalah melahirkan para ahli yang mampu memberikan kontribusi nyata dalam berbagai disiplin ilmu dan profesi. Program ini juga mendorong mahasiswa untuk berinteraksi dan saling mengenali satu sama lain dalam konteks pekerjaan, sehingga tercipta jaringan profesional yang kuat. Dengan bekal pengalaman ini, diharapkan para lulusan dapat beradaptasi dengan cepat di dunia kerja dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat. Pendidikan kerja

profesi ini memberikan manfaat yang signifikan bagi mahasiswa, membantu mereka beradaptasi saat memasuki dunia kerja setelah lulus. Program ini memungkinkan mahasiswa untuk menghadapi dan mengatasi berbagai tantangan yang mungkin muncul dalam karier mereka di masa depan. Selain itu, pendidikan kerja profesi ini membekali mahasiswa dengan keterampilan teknis (Hard Skills) dan keterampilan interpersonal (Soft Skills) yang diperlukan untuk beradaptasi dengan lingkungan kerja serta mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan rekan kerja. Pengalaman berinteraksi dengan rekan kerja dalam konteks profesional sangat berbeda dibandingkan dengan interaksi sehari-hari dengan teman di perguruan tinggi. **4** Melalui pendidikan kerja profesi, mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk merasakan dinamika dan tuntutan dunia kerja yang sesungguhnya, sehingga mereka lebih siap dan percaya diri dalam menjalani karier mereka. Pada kerja profesi ini, Praktikan melaksanakan kerja profesi di PT. Dekorasi Cipta Indonesia (Dcraft Indonesia), yang bergerak pada bidang produk Homeware dan Wooden Craft, selama empat ratus delapan (400) jam kerja. Dari kerja profesi tersebut, mahasiswa mendapat ilmu tentang perancangan produk, pengolahan material sisa, dan proses produksi. Praktikan juga mendapatkan pengalaman kerja dengan merealisasikan desain menjadi sebuah produk dan mengimplementasikan prinsip upcycling ke dalam sebuah desain. Praktikan juga dapat mempelajari tentang strategi pemasaran produk serta manajemen waktu dan produksi, yang diharapkan dapat menjadi bekal kepada Praktikan untuk kedepannya.

1 11 12 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 1.2 1 Maksud Kerja Profesi

Maksud dilaksanakannya kerja profesi ini adalah agar mahasiswa dapat merasakan pengalaman di dunia kerja sesuai bidang yang diminati dan keahlian yang dimiliki, sehingga mereka dapat membandingkan antara proses belajar di perkuliahan dengan proses bekerja secara profesional. Selain itu, mahasiswa dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan di bidangnya serta pemahaman terhadap proses produksi yang terjadi dalam perancangan suatu produk untuk perencanaan karir jangka panjang. Hal ini memungkinkan mereka untuk memahami proses yang harus dijalani secara

lebih detail, serta merasakan tantangan yang tidak didapatkan saat masa perkuliahan, sehingga mereka lebih siap menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya.

11 1.2 2 Tujuan Kerja Profesi 1. Memperoleh pengalaman langsung di dunia kerja sesuai dengan bidang yang diminati; 2. Memahami antara proses belajar di perkuliahan dengan proses bekerja secara profesional; 3. Memperdalam ilmu pengetahuan dalam proses perancangan suatu produk sebagai seorang desainer; 4. Meningkatkan sikap tanggung jawab dan disiplin serta profesionalisme terhadap pekerjaan. 5. Memperluas jaringan relasi dengan para profesional pada bidang yang dituju untuk menjadi sumber peluang kerjasama ke depannya. 1.3 Tempat Kerja Profesi Perusahaan yang menjadi Lokasi tempat kerja Praktikan, yaitu PT. Dekorasi Cipta Indonesia (Dcraft Indonesia) terletak di kawasan Perumahan Taman Kota, Jl. Taman Kota Blok B2 No. 20, Kembangan Utara, Kec. Kembangan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11610. Kantor ini difokuskan sebagai tempat perancangan dan pengembangan produk, sekaligus dengan galeri sebagai tempat showcase produk dan workshop yang dikhususkan untuk mengerjakan produk skala kecil dan finishing produk. Jarak antara tempat tinggal Praktikan dan kantor tempat kerja profesi memiliki jarak tempuh sejauh 28 kilometer, yang dimana jarak tersebut terhitung lebih jauh dari jarak tempuh Praktikan menuju ke Universitas Pembangunan Jaya yang hanya berjarak sejauh 6.5 kilometer. Selama menjalani program kerja profesi, Praktikan menggunakan kendaraan bermotor dan Commuter Line untuk bepergian dari tempat tinggal ke kantor. Praktikan membutuhkan waktu kurang lebih 1.5 – 2 jam untuk menuju kantor dengan menggunakan Commuter Line melalui Stasiun Sudimara hingga Stasiun Taman Kota. **1** 1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi Program kerja profesi ini dilaksanakan dari tanggal 22 Juli 2024 hingga 30 September 2024, selama dua setengah bulan di PT. Dekorasi Cipta Indonesia memulai waktu kerja dari pukul 09.00 WIB hingga 17.00 WIB, dan memiliki hari kerja yaitu Senin hingga Jumat. Selama menjalani kerja profesi, Praktikan mengerjakan pekerjaan kantor dengan metode work from office yang berada di daerah Jakarta Barat.

Praktikan telah menjalankan kerja profesi pada PT. Dekorasi Cipta Indonesia selama 10 minggu dengan 50 hari kerja, dan berdurasi 8 jam setiap hari Senin hingga Jum'at. Durasi dari total jam kerja praktikan selama menjalankan program kerja profesi adalah 40 jam. No. Jadwal Pelaksanaan Waktu Pelaksanaan 1. Senin 09.00 – 17.00 2. Selasa 09.00 – 17.00 3. Rabu 09.00 – 17.00 4. Kamis 09.00 – 17.00 5. **10** Jum'at 09.00 – 17.00 **BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI 2.1 Sejarah Perusahaan 2.1** 1

Tentang Perusahaan Nama Perusahaan : PT. Dekorasi Cipta Indonesia (Dcraft Indonesia Pendiri Perusahaan : Dewi Caprianita Alamat Perusahaan : Jl. Taman Kota Blok B2 No. 20, Kembangan Utara, Kec. Kembangan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11610 Surel Perusahaan : dekorasiciptaindonesia@gmail.com Nomor Telepon : +62 815-1010-9442 Jenis Perusahaan : Perseroan Terbatas (PT) Bidang : Homeware & Wooden Craft

PT. Dekorasi Cipta Indonesia dengan merek "Dcraft Indonesia" pertama kali didirikan pada tahun 2020 oleh sepasang suami istri, yaitu Ibu Dewi Caprianita dan Bapak Eko Setyari. Dcraft Indonesia merupakan sebuah perusahaan multidisiplin yang bergerak di bidang perdagangan umum, jasa foto & video, dan event planner yang juga berfokus menjual produk Homeware dan Wooden Craft. Pada awalnya, Dcraft Indonesia muncul untuk membantu sesama UMKM selama pandemi tahun 2020. Saat itu, banyak UMKM yang beralih ke penjualan makanan, namun kualitas foto produk yang dihasilkan sering kali kurang menarik. Untuk mengatasi masalah ini, Dcraft Indonesia menawarkan solusi dengan menyediakan foto produk yang lebih baik menggunakan properti berbahan dasar kayu, seperti talenan, mangkok, piring, dan gelas. Dari situ mulailah peluang untuk Dcraft Indonesia menjual peralatan rumah tangga berbahan dasar kayu (KKI, 2024). Keunggulan utama produk Dcraft Indonesia terletak pada penggunaan kayu sebagai bahan dasar. Kayu merupakan material yang dapat diperbarui, sehingga mendukung prinsip keberlanjutan. Dalam setiap tahap produksinya, Dcraft Indonesia berkomitmen untuk menerapkan prinsip-prinsip keberlanjutan, termasuk penggunaan kayu yang bertanggung jawab dan berkelanjutan. Lebih

jauh lagi, Dcraft Indonesia yang merupakan UMKM binaan Bank Indonesia mengedepankan konsep UMKM Hijau dengan menerapkan prinsip 3R (reduce, reuse, recycle). Ini berarti mereka berusaha untuk mengurangi limbah, menggunakan kembali bahan-bahan yang masih layak, dan mendaur ulang material yang sudah tidak terpakai. Selain itu, Dcraft Indonesia juga berkolaborasi dengan beberapa perusahaan besar seperti Uniqlo dan Ranch Market untuk menunjang konsep UMKM Hijau dalam membantu produksi dan pemasaran yang lebih efisien dan ramah lingkungan.

2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi Menjadi kerajinan kayu terbaik dan unik di pasar global sebagai representasi seni dan kerajinan Indonesia.

Misi

1. Memberikan layanan dan pengalaman terbaik kepada seluruh pemangku kepentingan.
2. Mempersiapkan sumber daya manusia yang CREATIVE.
3. Mengelola komunitas kolaboratif yang mengutamakan kehidupan berkelanjutan.
4. Menciptakan produk berkualitas tinggi untuk menjadi kebanggaan Indonesia

2.2 Struktur Organisasi

Direktur Utama : Direktur Utama bertugas untuk memimpin dan mengawasi perusahaan yang juga memiliki tanggung jawab untuk merancang dan mengimplementasikan strategi bisnis yang inovatif dan berkelanjutan. Direktur Utama juga menjalin hubungan dengan pemasok dan mitra bisnis, serta memantau seluruh operasional perusahaan dan persaingan pasar untuk mengidentifikasi peluang dan ancaman.

Direktur Operasional : Direktur Operasional bertugas untuk mengawasi dan mengelola seluruh operasional perusahaan. Direktur Operasional memastikan efisiensi operasional dengan mengatur sumber daya, mengoptimalkan proses produksi, dan menjaga kualitas produk. Selain itu, Direktur Operasional juga mengelola dan berhubungan langsung dengan para calon client perusahaan.

Admin & Finance : Admin & Finance bertugas untuk mengelola administrasi keuangan, mengelola anggaran, memantau arus kas, dan memastikan semua transaksi keuangan berjalan dengan efisien dan sesuai dengan kebijakan perusahaan. Selain itu, Admin & Finance juga mengelola dan memantau penjualan melalui platform online.

Event & Social Media : Event & Social Media bertanggung jawab untuk merencanakan dan

mengelola berbagai acara yang mempromosikan produk perusahaan, serta mengembangkan strategi media sosial yang efektif. Selain itu, Event & Social Media juga membuat konten yang menarik dan relevan, mengelola pemasaran, serta berinteraksi dengan audiens untuk meningkatkan kesadaran merek dan keterlibatan pelanggan. Produksi : Produksi bertanggung jawab untuk memastikan proses produksi berjalan lancar dan efisien dan juga berhubungan langsung dengan para pengrajin untuk mengawasi perkembangan proses produksi sebuah produk. Selain itu, bagian Produksi juga melakukan pengerjaan beberapa produk kecil dan juga finishing produk dari pengrajin. Pengrajin : Pengrajin bertugas untuk merealisasikan produk berdasarkan ide-ide yang telah dikembangkan. Pengrajin juga bertanggung jawab untuk memastikan setiap produk memiliki konsistensi dalam hal kualitas dengan melakukan finishing yang rapi dan detail.

2.3 Kegiatan Umum Perusahaan Dcraft Indonesia

merupakan sebuah Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang dibina oleh Bank Indonesia. Perusahaan ini bergerak di bidang homeware & wooden craft, dengan setiap produknya dibuat secara handmade. Dcraft Indonesia memberdayakan sekelompok pengrajin dari Situbondo, Jawa Timur, untuk memproduksi seluruh produk dengan bahan dasar kayu jati. Dalam upaya memaksimalkan pemanfaatan bahan kayu dan meminimalisir sisa kayu yang terbuang, Dcraft Indonesia juga menggunakan akar dari pohon jati untuk membuat produk kecil seperti gantungan kunci dan tatakan gelas. Pada awalnya, Dcraft Indonesia berfokus pada produk homeware berbahan kayu jati. Namun seiring berjalannya waktu, Dcraft Indonesia mendapat tawaran kerjasama dengan Uniqlo yang membuat Dcraft Indonesia mendapat tantangan untuk membuat produk dengan menggabungkan material kayu jati dengan limbah kain. Dari situlah Dcraft Indonesia mulai mengembangkan produk dengan bahan mix material antara kayu jati, resin, dan limbah kain. Dcraft Indonesia juga mempersiapkan sumber daya manusia dengan menanamkan nilai CREATIVE, yaitu Creative, Reduce Reuse, Recycle, Excellent, Adaptive, Team Work, Integrity, Valueables, dan Empowering. Nilai-nilai tersebut diharapkan oleh

Dcraft Indonesia agar dapat memaksimalkan konsep UMKM Hijau yang berarti mengutamakan keberlanjutan dan ramah lingkungan. Secara keseluruhan, Dcraft Indonesia dapat dilihat sebagai model UMKM yang mengintegrasikan prinsip-prinsip keberlanjutan dalam operasionalnya. Dengan memberdayakan pengrajin lokal dan memanfaatkan bahan baku secara efisien, Dcraft Indonesia tidak hanya berkontribusi pada ekonomi lokal tetapi juga mengurangi dampak lingkungan. Selain itu, kolaborasi dengan Uniqlo menunjukkan bahwa Dcraft Indonesia mampu berinovasi dan beradaptasi dengan kebutuhan pasar global, tanpa mengorbankan nilai-nilai keberlanjutan yang dipegang teguh.

2.4 Proses Kerja Perusahaan Bertemu Klien

Klien akan menghubungi admin Dcraft Indonesia atau datang langsung ke galeri Dcraft Indonesia yang kemudian diadakan meeting untuk membahas keinginan dari klien. Briefing Setelah mendapatkan apa yang diinginkan oleh klien, selanjutnya akan dilakukan brief kepada bagian produksi mengenai produk apa yang akan dibuat. Pembuatan Desain Setelah mendapat brief akan dilanjutkan ke tahap pembuatan desain menggunakan sketsa atau desain 3D menggunakan ukuran yang sudah ditentukan oleh klien. Persetujuan Hasil sketsa atau desain 3D selanjutnya akan diberikan kepada klien untuk dilakukan pengecekan apakah desain sudah sesuai dengan keinginan klien. Sampling Setelah desain dan gambar kerja disetujui oleh klien, selanjutnya akan diserahkan kepada pengrajin untuk direalisasikan menjadi sebuah produk dan dibuat sampel yang akan diberikan kepada klien untuk melihat apakah produk sudah sesuai dengan ekspektasi klien, jika belum akan dilakukan revisi. Produksi Jika produk sudah sesuai ekspektasi klien, selanjutnya pengrajin akan memproduksi sesuai dengan jumlah pesanan yang diinginkan oleh klien. Finishing Jika produk sudah selesai diproduksi oleh pengrajin, selanjutnya akan dikirimkan ke galeri Dcraft Indonesia untuk dilakukan quality control dan finishing kepada produk untuk melihat hasil kualitas produk. Distribusi Setelah selesai melalui quality control, selanjutnya produk akan langsung didistribusikan kepada klien.

2.5 Proses Pembuatan Produk

Dalam proses produksinya, Dcraft

Indonesia sangat menghargai karya pengrajin lokal. Dengan memberdayakan pengrajin dari Situbondo, Jawa Timur, Dcraft Indonesia berkomitmen untuk memastikan bahwa semua produknya dibuat secara handmade, sehingga dapat menonjolkan ciri khas dan keunikan pada setiap produk. Material kayu jati yang digunakan dipilih secara langsung oleh para pengrajin dari perkebunan yang dilestarikan oleh mereka sendiri dengan dukungan dari Dcraft Indonesia. Penggunaan bahan kayu dioptimalkan hingga mencakup bagian akar pohon, dengan tujuan untuk meminimalisir limbah sisa kayu yang terbuang. Setelah material kayu diperoleh, para pengrajin akan segera memprosesnya untuk diolah menjadi produk rumah tangga. Proses ini melibatkan berbagai tahap pengerjaan yang teliti dan detail. Setelah produk selesai dibuat, akan dilakukan tahap finishing untuk memastikan kualitas dan estetika produk. Produk yang telah melalui tahap finishing kemudian akan didistribusikan ke galeri Dcraft Indonesia di Jakarta untuk dipasarkan. Pemasaran produk Dcraft Indonesia dilakukan melalui saluran online dan offline. Produk-produk tersebut dijual melalui berbagai platform e-commerce, baik untuk pasar lokal maupun internasional. Untuk penjualan offline, produk Dcraft Indonesia tersedia di beberapa lokasi. Pelanggan dapat mengunjungi galeri Dcraft Indonesia secara langsung. Selain itu, produk Dcraft Indonesia juga tersedia di beberapa toko mitra seperti Ranch Market dan Mbloc Market. Dengan demikian, produk Dcraft Indonesia dapat dengan mudah diakses oleh calon pelanggan.

2.6 Lingkup Perusahaan

Adapun beberapa kategori produk yang ditawarkan oleh Dcraft Indonesia adalah:

1. Daily Series Merupakan produk utama dari Dcraft Indonesia yang berupa produk-produk rumah tangga seperti talenan, piring, mangkuk, gelas, sendok & garpu, tray, dll.
2. Gift Series Merupakan produk yang biasanya dapat di custom oleh pembeli sebagai bingkisan seperti hampers, plakat, souvenir, dan keychain.
3. Premium Series Merupakan produk rumah tangga premium yang menggunakan bahan mix material seperti premium dining set, coffee table, embroidery stool, dan tray.
4. Fashion Series Merupakan produk aksesoris yang baru dirintis

oleh Dcraft Indonesia seperti outer, totebag, dan lunchbag. **9 2.7 Portofolio**

Perusahaan Berikut adalah beberapa hasil produk yang telah diproduksi oleh Dcraft Indonesia. Produk-produk ini termasuk dalam kategori peralatan rumah tangga dan kerajinan kayu, yang diproduksi baik secara massal maupun custom sesuai permintaan klien. Beberapa produk unggulan dari Dcraft Indonesia yaitu seperti talenan kayu, coaster kayu, tray kayu, dan alat makan kayu. Selain itu, hampers set yang merupakan kolaborasi antara Dcraft Indonesia dengan beberapa rekan UMKM lain juga menjadi produk andalan dari Dcraft Indonesia. **2 3 7 BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

3.1 Bidang Kerja Selama melaksanakan kerja profesi di Dcraft Indonesia, praktikan bertugas sebagai Product Designer. Praktikan bertanggung jawab untuk mengembangkan ide-ide baru atau memberikan inovasi pada produk yang sudah ada dengan mempertimbangkan prinsip upcycle. Upcycle, atau penggunaan kembali kreatif, adalah proses daur ulang yang mengubah barang asli menjadi barang yang memiliki kemanfaatan baru tanpa menghilangkan bentuk asli suatu barang (Defitri, 2022). Dengan menerapkan prinsip upcycle, Praktikan tidak hanya berkontribusi pada pengurangan limbah, tetapi juga pada penciptaan produk yang lebih berkelanjutan dan ramah lingkungan. Pada bagian Product Designer, Praktikan berada di bawah bimbingan Bapak Eko Setyari yang menjabat sebagai Direktur Operasional. Praktikan diberikan tanggung jawab yang signifikan untuk mengembangkan ide-ide dan desain-desain yang inovatif dengan mengusung konsep upcycling. Selain itu, Praktikan juga diberi tugas untuk berpartisipasi dalam proses produksi beberapa produk kecil, sehingga dapat memperoleh pengalaman praktis dalam pembuatan produk. Praktikan juga diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan berbagai produk yang merupakan hasil kolaborasi dengan pihak lain maupun produk yang dipesan secara khusus. Setiap ide desain yang telah dikembangkan akan melalui tahap brainstorming yang komprehensif. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap ide tidak hanya sesuai dengan keinginan, tetapi juga sejalan dengan prinsip dan tujuan strategis perusahaan. Dengan demikian,

ide-ide tersebut dapat diimplementasikan secara efektif dan mendukung visi jangka panjang perusahaan. Setelah semua ide dianggap telah sesuai dan memenuhi keinginan perusahaan, tahap selanjutnya adalah memasuki proses pembuatan desain 3D modelling. Tujuan dari pembuatan desain 3D modelling ini adalah untuk memperoleh visualisasi yang jelas dari ide-ide yang telah dikembangkan. Dengan demikian, Praktikan dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi kekurangan atau kelemahan dari ide-ide tersebut, sehingga memungkinkan perbaikan dan penyempurnaan sebelum implementasi lebih lanjut. Selain itu, Praktikan juga berperan aktif dalam berbagai kegiatan di luar lingkup desain produk, seperti kegiatan business matching dan exhibition. Praktikan berpartisipasi dalam kegiatan ini bertujuan untuk memperluas jaringan profesional, mempromosikan produk, serta meningkatkan pemahaman Praktikan mengenai dinamika pasar dan strategi bisnis yang efektif. Praktikan juga memiliki kesempatan untuk bertemu dan berdialog secara langsung dengan para calon buyer. Interaksi ini bertujuan untuk memahami kebutuhan dan preferensi mereka secara lebih mendalam, serta untuk membangun hubungan bisnis yang potensial. Dengan demikian, Praktikan dapat mengembangkan keterampilan komunikasi dan negosiasi yang esensial dalam dunia bisnis, serta berkontribusi pada pencapaian target pemasaran perusahaan. Dengan demikian, Praktikan dapat mengembangkan keterampilan yang lebih komprehensif dan mendukung pencapaian tujuan perusahaan secara keseluruhan.

3.2 Pelaksanaan Kerja Praktikan melaksanakan kerja profesi di Dcraft Indonesia dalam periode yang telah ditetapkan oleh pihak universitas, yaitu selama 400 jam, dimulai pada 22 Juli 2024 dan berakhir pada 30 September 2024. Selama periode 400 jam ini, Praktikan diberikan kesempatan untuk memperoleh pengalaman kerja yang berharga serta pengetahuan dan keterampilan yang relevan dalam dunia kerja. Melalui program kerja profesi ini, Praktikan diharapkan dapat mengembangkan kompetensi profesional yang mendukung kesiapan Praktikan dalam menghadapi tantangan di lingkungan kerja yang sesungguhnya. Dengan berbekal pengetahuan desain yang telah diperoleh selama studi di perguruan

tinggi, Praktikan telah memahami prinsip-prinsip dasar dalam perancangan, termasuk berbagai istilah yang umum digunakan dalam lingkungan kerja profesional. Praktikan juga telah menguasai software desain dan memiliki pemahaman mendalam tentang solusi-solusi yang efektif untuk mengatasi masalah yang muncul selama proses produksi. Dengan demikian, Praktikan mampu menerapkan teori dan praktik desain secara komprehensif dalam konteks dunia kerja yang sesungguhnya. Dalam pelaksanaan kerja profesi, Praktikan telah mengerjakan beberapa proyek yang berfokus pada pembuatan produk homeware berbahan dasar kayu. Beberapa produk yang dihasilkan menggunakan bahan sisa dari Dcraft Indonesia yang tidak lolos quality control atau produk yang dianggap reject. Produk-produk reject tersebut kemudian di-upcycle menjadi lampu meja dan lampu stand. Proses upcycling ini tidak hanya memberikan nilai tambah pada bahan yang sebelumnya dianggap tidak layak, tetapi juga menunjukkan kemampuan Praktikan dalam mengaplikasikan prinsip-prinsip desain berkelanjutan dan inovatif. **8** Dengan demikian, Praktikan mampu menghasilkan produk yang tidak hanya estetis tetapi juga fungsional dan ramah lingkungan. Selain mengerjakan tugas-tugas di bidang desain, Praktikan juga berperan aktif dalam berbagai kegiatan seperti pameran (exhibition). Dalam kegiatan tersebut, Praktikan terlibat secara langsung mulai dari tahap persiapan, termasuk perencanaan dan pengaturan logistik untuk pameran, hingga proses loading-in barang-barang yang akan dipamerkan. **2** Selama pameran berlangsung, Praktikan juga bertanggung jawab untuk menjaga booth dan berinteraksi secara langsung dengan para pengunjung serta calon buyer. Melalui kegiatan ini, Praktikan tidak hanya mengembangkan keterampilan komunikasi dan presentasi, tetapi juga memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang dinamika pasar dan strategi pemasaran yang efektif. Hal ini memungkinkan Praktikan untuk mengaplikasikan pengetahuan teori dalam konteks praktis, sehingga mendukung pencapaian tujuan perusahaan secara keseluruhan.

3.2.1 Table Lamp Upcycle

Pada tahap awal kerja profesi di Dcraft Indonesia, Praktikan diberikan tugas untuk merancang desain lampu meja. Proses desain ini melibatkan

penggunaan material sisa dari produk reject yang dihasilkan oleh Dcraft Indonesia. Material tersebut kemudian dikombinasikan dengan bahan dari pakaian reject yang diperoleh dari Uniqlo. Tujuan dari tugas ini adalah untuk mengembangkan produk yang sebelumnya sudah tidak layak digunakan menjadi suatu produk baru yang memiliki nilai estetika dan nilai fungsionalitas yang berbeda. Konsep desain lampu ini memanfaatkan mangkuk sebagai elemen utama, dengan tujuan agar produk ini tidak hanya berfungsi sebagai lampu meja, tetapi juga dapat digunakan sebagai wadah untuk menyimpan benda-benda kecil. Desain lampu meja ini terinspirasi oleh estetika Jepang, khususnya penggunaan ikatan-ikatan sumpit, yang menambah nilai artistik dan fungsionalitas pada produk. Hal pertama yang dilakukan adalah memilih beberapa mangkuk reject dengan berbagai ukuran dan juga sumpit yang akan digunakan. Mangkuk yang digunakan memiliki ukuran yang berbeda-beda agar menambah kesan estetis. Kemudian setelah material dipilih, selanjutnya akan diukur untuk mendapatkan ukuran asli dari produk tersebut. Langkah awal dalam proses ini adalah memilih beberapa mangkuk reject dengan berbagai ukuran, serta sumpit yang akan digunakan. Pemilihan mangkuk dengan ukuran yang berbeda-beda bertujuan untuk menambah nilai estetis pada desain akhir. Setelah material dipilih, langkah berikutnya adalah melakukan pengukuran untuk mendapatkan dimensi asli dari produk tersebut. Jika sudah memperoleh ukuran dari mangkuk dan sumpit, Praktikan melanjutkan dengan membuat visualisasi dalam bentuk model 3D menggunakan software Rhinoceros. Pembuatan model 3D ini memungkinkan Praktikan untuk memahami detail desain secara mendalam dan mempelajari proses produksi yang akan dilakukan. Model 3D tersebut dibuat dengan skala 1:1, sesuai dengan ukuran asli mangkuk dan sumpit yang telah dipilih. Setelah model 3D selesai dibuat menggunakan software Rhinoceros, langkah berikutnya adalah merender model tersebut dengan menggunakan software Keyshot. Proses rendering ini bertujuan untuk menghasilkan visualisasi yang realistis dari desain lampu meja, sehingga memungkinkan Praktikan untuk melihat tampilan

akhir produk sebelum tahap produksi dimulai. Tahap akhir setelah seluruh proses desain selesai adalah pembuatan prototipe dari desain yang telah dirancang. Prototipe ini dibuat langsung oleh Praktikan dengan bantuan dari bagian Produksi. Proses ini memungkinkan Praktikan untuk memahami secara mendalam setiap tahap pembuatan dari desain yang telah dibuat, serta memberikan pengalaman praktis dalam realisasi konsep desain menjadi produk fisik. Proses pengerjaan prototipe dilakukan dalam dua tahap utama, yaitu pembuatan rangka bawah lampu dan pembuatan kap lampu. Pada tahap pembuatan rangka bawah lampu, Praktikan menggunakan alat-alat sederhana seperti bor, amplas, dan lem untuk menggabungkan tiga mangkuk dengan tiang di bagian tengah. Setelah mangkuk-mangkuk tersebut tersusun, piting lampu akan dipasang pada bagian rangka bawah lampu. Tahap berikutnya adalah pembuatan kap lampu, di mana kap lampu dibuat menggunakan sumpit yang diikat dengan tali rami, kemudian ditutup dengan kain dari potongan pakaian reject Uniqlo. Proses ini tidak hanya melibatkan keterampilan teknis, tetapi juga kreativitas dalam memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia.

3.2.2 Standing Lamp Upcycle Proyek berikutnya

yang dirancang oleh Praktikan adalah standing lamp. Proses desain untuk standing lamp ini mirip dengan lampu meja sebelumnya, di mana produk reject dari Dcraft Indonesia digunakan sebagai bahan utama. Pendekatan ini tidak hanya memanfaatkan bahan yang ada, tetapi juga mengurangi limbah dan mendukung prinsip desain berkelanjutan. Namun, berbeda dengan lampu meja yang sebelumnya dirancang untuk meningkatkan nilai fungsionalitas dari mangkuk yang tidak terpakai, standing lamp ini lebih menekankan pada nilai estetika. Desain standing lamp ini bertujuan untuk menciptakan karya seni yang menarik secara visual, meskipun tidak memiliki fungsi lain selain sebagai lampu. Hal ini menunjukkan bagaimana elemen estetika dapat diintegrasikan ke dalam produk sehari-hari untuk menciptakan nilai tambah yang unik. Proses desain standing lamp ini dimulai dengan langkah yang sama seperti pada desain lampu meja, yaitu memilih produk reject yang akan digunakan. Dalam proyek ini, Praktikan

memilih piring kayu sebagai material utama untuk standing lamp. Piring kayu yang digunakan memiliki enam ukuran yang berbeda-beda, memberikan variasi dalam desain dan struktur lampu. Setelah material dipilih, langkah berikutnya adalah mengukur piring kayu tersebut. Pengukuran ini penting untuk memastikan setiap bagian dapat disusun dengan tepat dan harmonis, menciptakan desain yang estetik dan fungsional. Dengan pendekatan ini, Praktikan tidak hanya memanfaatkan bahan yang ada tetapi juga menciptakan produk yang unik dan menarik secara visual. Selanjutnya jika ukuran piring kayu sudah ditentukan, Praktikan segera memvisualisasikannya ke dalam 3D model menggunakan software Rhinoceros. Dalam proses pembuatan 3D model ini, Praktikan mengembangkan dua alternatif desain untuk standing lamp tersebut. Alternatif desain pertama menekankan pada estetika desain yang lebih minimalis dengan alur penataan piring kayu yang lebih rapih dan konsisten, sementara pada alternatif desain kedua penataan piring kayu dibuat lebih abstrak namun tetap seimbang. Kedua desain ini kemudian dievaluasi berdasarkan kriteria fungsionalitas, estetika, dan kemudahan produksi untuk menentukan pilihan terbaik yang akan diimplementasikan. Kemudian setelah kedua desain 3D model sudah dibuat menggunakan software Rhinoceros, Praktikan melakukan rendering menggunakan software Keyshot. Setelah proses rendering ini akhirnya terlihat visualisasi dari kedua desain tersebut. Setelah dikonsultasikan kepada Direktur Operasional, akhirnya desain yang terpilih adalah desain alternatif satu. Setelah kedua desain selesai dibuat menggunakan software Rhinoceros, Praktikan melanjutkan keproses rendering menggunakan software Keyshot. Proses rendering ini menghasilkan visualisasi yang jelas dari kedua desain tersebut, memungkinkan evaluasi yang lebih mendalam. Setelah hasil render ini dikonsultasikan dengan Direktur Operasional, dilakukan analisis terhadap aspek estetika dan efisiensi produksi dari kedua desain. Berdasarkan hasil konsultasi dan analisis tersebut, desain alternatif pertama dipilih sebagai desain yang akan diimplementasikan, karena dianggap paling memenuhi kriteria yang telah

ditetapkan. 3.2.3 Fabric Coaster RE.UNIQLO Fabric Coaster RE.UNIQLO adalah produk kolaborasi yang telah ada sebelumnya antara Uniqlo dan Dcraft Indonesia dalam rangka program Arigato Indonesia. Arigato Indonesia merupakan event tahunan yang diselenggarakan oleh Uniqlo terinspirasi dari salah satu kebudayaan Jepang, Kanshasai, yang secara bahasa terbagi menjadi dua kata, yakni Kansha berarti terima kasih atau apresiasi dan Sai berarti festival dan secara makna berarti festival apresiasi. (Uniqlo, 2020) Proses pembuatan coaster ini memanfaatkan bahan dari sisa pakaian reject yang dikirim langsung oleh pihak Uniqlo. Sisa-sisa pakaian ini di-upcycle menjadi coaster dengan menggunakan kombinasi material seperti kayu, resin, dan kain. Setiap coaster dibuat dengan motif yang berbeda-beda, menciptakan keunikan tersendiri untuk setiap produk. Proses ini tidak hanya mendukung prinsip keberlanjutan dengan mengurangi limbah tekstil, tetapi juga menggabungkan elemen desain yang inovatif dan estetis. Dengan demikian, setiap coaster tidak hanya berfungsi sebagai barang utilitarian, tetapi juga sebagai karya seni yang mencerminkan kreativitas dan komitmen terhadap lingkungan. Proses pembuatan coaster ini dibagi menjadi dua batch, dengan total produksi mencapai 600 buah coaster. Selama proses pembuatan, beberapa coaster mengalami kegagalan akibat faktor resin maupun tumpukan kain yang menghasilkan warna kurang optimal. Untuk mengatasi masalah ini, sebelum membuat pola, Praktikan biasanya melakukan uji coba dengan menumpukan kain-kain yang akan digunakan dan membasahinya dengan air. Hal ini dilakukan untuk memastikan apakah kain tersebut akan menerawang saat diberi resin atau tidak, sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang berkualitas. Setelah pola kain selesai dibuat, langkah berikutnya adalah mengaplikasikan resin pada pola kain tersebut. Pemberian resin ini bertujuan untuk membuat pola kain menjadi solid dan tahan air, sehingga dapat berfungsi dengan baik sebagai tatakan gelas. Proses ini memastikan bahwa coaster yang dihasilkan memiliki kekuatan dan daya tahan yang diperlukan untuk penggunaan sehari-hari. Langkah terakhir

REPORT #23359937

setelah coaster selesai diberi resin adalah proses pengemasan. Coaster tersebut dikemas menggunakan tas serut kecil yang disertai dengan kartu petunjuk perawatan. Kartu ini berisi informasi tentang cara merawat coaster agar tetap awet dan fungsional, seperti cara membersihkan dan menyimpannya. Setelah proses pengemasan selesai, coaster-coaster tersebut akan dikirim kepada pihak Uniqlo.

3.2.4 Custom Tray & Mangkuk Sandjong Spa

Untuk proyek kali ini, Praktikan diberikan tugas untuk merancang dan membuat set tray dan mangkuk untuk klien perusahaan spa bernama Sandjong Spa. Berdasarkan brief yang diterima oleh Praktikan, tray ini akan digunakan untuk menaruh berbagai kebutuhan spa seperti handuk dan mangkuk untuk menaruh beberapa essential oil. Proyek ini bertujuan untuk menciptakan tray yang tidak hanya fungsional, tetapi juga estetik, sesuai dengan suasana relaksasi dan kenyamanan yang diinginkan oleh Sandjong Spa. Selain itu, klien menginginkan agar bentuk tray ini diadaptasi dari logo Sandjong Spa. Permintaan ini bertujuan untuk menciptakan keselarasan visual antara produk dan identitas merek, sehingga tray tidak hanya berfungsi sebagai alat praktis, tetapi juga sebagai elemen branding yang memperkuat citra Sandjong Spa. Praktikan memilih bentuk daun semanggi berdaun empat sesuai dengan permintaan klien sebagai bentuk utama tray. Tray ini akan memiliki tiga coakan yang dirancang khusus untuk menaruh mangkuk di atasnya. Desain ini tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga mencerminkan identitas visual Sandjong Spa, menciptakan produk yang estetik dan selaras dengan branding perusahaan. Setelah mendapatkan ukuran yang diinginkan oleh klien, Praktikan segera membuat 3D model dari tray dan mangkuk menggunakan software Rhinoceros. Pada 3D model ini, perhatian khusus diberikan pada detail ukuran untuk menciptakan visualisasi yang sesuai dengan keinginan klien. Setelah model 3D selesai dibuat, Praktikan melanjutkan dengan pembuatan gambar kerja yang lebih detail. Gambar kerja ini bertujuan untuk memastikan bahwa ukuran dan spesifikasi desain dapat dipahami dengan jelas oleh klien dan pengrajin, sehingga proses

produksi dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan desain yang direncanakan. Untuk mendapatkan visualisasi yang lebih detail dari 3D model tray dan mangkuk, langkah selanjutnya adalah melakukan rendering menggunakan perangkat lunak Keyshot. Proses rendering ini melibatkan penentuan pencahayaan, material, dan tekstur untuk 3D model. Dengan menentukan elemen-elemen ini, Praktikan dapat menghasilkan visualisasi yang realistis dan mendetail, yang membantu dalam memahami tampilan akhir produk serta memastikan bahwa desain memenuhi ekspektasi klien. Selanjutnya, setelah proses rendering selesai, hasilnya akan dikonsultasikan dengan klien untuk memastikan bahwa desain produk tray dan mangkuk tersebut sesuai dengan keinginan dan kebutuhan klien. Konsultasi ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dari klien mengenai aspek-aspek desain yang mungkin perlu disesuaikan atau diperbaiki. Apabila desain tersebut telah disetujui oleh klien, gambar kerja dan hasil render akan diserahkan kepada bagian Produksi. Bagian Produksi kemudian akan mengkoordinasikan kepada pengrajin untuk merealisasikan desain tersebut dan memastikan bahwa setiap detail sesuai dengan spesifikasi yang telah disepakati.

3.2.5 Booth Mbloc Design Week Proyek ini merupakan

partisipasi Dcraft Indonesia dalam kegiatan tahunan Mbloc Design Week 2024 di Posbloc Jakarta. Kegiatan ini mengusung tema 'Daur Rupa,' untuk mendukung karya-karya desainer dan arsitek muda. Tidak hanya menampilkan karya yang fungsional dan estetis, kegiatan ini juga mendukung keberlanjutan lingkungan serta membawa kemajuan bagi budaya Indonesia yang beragam (Sindy, 2024). Dalam kegiatan ini, Dcraft Indonesia berkesempatan untuk membuka booth dan memamerkan produk-produk unggulan mereka. Partisipasi ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan produk kepada khalayak luas, tetapi juga untuk menunjukkan komitmen Dcraft Indonesia terhadap praktik desain yang berkelanjutan dan ramah lingkungan. Pada proyek ini, Praktikan bekerja secara langsung dengan Direktur Operasional untuk merumuskan konsep yang tepat bagi kegiatan ini. Melalui sesi brainstorming yang intensif, Praktikan dan

Direktur Operasional berhasil mengidentifikasi dan mengembangkan konsep yang sesuai, yaitu 'The House of Re-'. 'The House of Re-' adalah konsep kreatif yang mengusung prinsip 4R, yaitu reduce, reuse, recycle, dan redesign. Konsep ini bertujuan untuk memberi kehidupan baru pada barang-barang yang dibuang dengan mengubahnya menjadi produk yang berguna dan inovatif. Dari konsep tersebut, Praktikan menuangkan ide-idenya ke dalam 3D model dasar untuk mendapatkan gambaran keseluruhan mengenai booth yang akan dibuat. Proses ini bertujuan untuk memvisualisasikan desain secara menyeluruh dan memastikan semua elemen sesuai dengan konsep yang telah disepakati. Desain keseluruhan booth ini menggunakan bambu sebagai rangka utama, yang dipilih untuk menekankan nilai-nilai keberlanjutan dan ramah lingkungan. Setelah layout booth selesai dibuat, langkah berikutnya adalah memilih produk-produk yang akan dipamerkan. Pemilihan produk ini dilakukan dengan cermat untuk memastikan bahwa setiap item yang dipamerkan sesuai dengan konsep keberlanjutan yang diusung. Produk-produk yang dipilih harus mencerminkan komitmen terhadap praktik desain yang ramah lingkungan dan inovatif. Proses seleksi ini melibatkan evaluasi mendalam terhadap bahan, proses produksi, dan dampak lingkungan dari setiap produk, sehingga booth dapat menjadi representasi yang kuat dari nilai-nilai keberlanjutan yang ingin disampaikan kepada pengunjung.

3.2.6 Kegiatan Lainnya

Selain bertanggung jawab di bidang desain, Praktikan juga berpartisipasi dalam berbagai kegiatan lain seperti business matching dan exhibition. Dalam kegiatan business matching di Gedung PPEJP Kementerian Perdagangan, Praktikan memiliki kesempatan untuk mengamati dan mempelajari secara langsung proses penjualan singkat yang ditargetkan kepada konsumen asing. Kegiatan ini memberikan wawasan berharga mengenai strategi pemasaran internasional dan interaksi dengan berbagai profil konsumen. Melalui pengalaman ini, Praktikan dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika pasar global dan teknik penjualan yang efektif, yang sangat berguna untuk pengembangan profesional di masa depan. Sementara itu, dalam kegiatan

exhibition di acara JITEX 2024, Praktikan berkesempatan untuk terjun langsung menjaga booth dan berinteraksi dengan calon pembeli. Pengalaman ini memungkinkan Praktikan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan penjualan secara praktis. Dengan berinteraksi langsung dengan calon pembeli, Praktikan dapat memahami kebutuhan dan preferensi konsumen, serta menyampaikan informasi mengenai produk secara efektif. Keterlibatan ini juga memberikan wawasan sehingga memperkaya pengalaman dan pengetahuan Praktikan dalam bidang pemasaran dan penjualan.

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Kendala yang dihadapi oleh Praktikan selama menjalani program kerja profesi di Dcraft Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan bagi Praktikan untuk mengeksplor suatu ide produk yang baru.
2. Keterbatasan sumber daya manusia di Dcraft Indonesia yang terkadang membuat pekerjaan Praktikan menumpuk terutama Ketika volume pesanan sedang meningkat.
3. Lokasi produksi yang sangat jauh sehingga Praktikan tidak dapat memantau langsung proses pembuatan produk.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Adapun beberapa usaha yang dilakukan Praktikan untuk menghadapi kendala-kendala yang dialami ketika menjalani program kerja profesi di Dcraft Indonesia yaitu dengan cara:

1. Brainstorming bersama tim untuk mendapatkan untuk mendapatkan ide-ide yang tidak terpikirkan sebelumnya.
2. Membagi-bagi tugas dengan anggota tim yang lain, serta dengan mengidentifikasi tugas yang mendesak dan penting terlebih dahulu.
3. Meminta bantuan dari tim di lokasi produksi untuk mendokumentasikan proses produksi melalui rekaman video atau foto untuk memastikan setiap langkah dalam proses produksi terdokumentasi dengan baik untuk tujuan evaluasi dan pelaporan.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Selama menjalani kerja profesi selama kurang lebih tiga bulan, Praktikan memperoleh banyak pembelajaran berharga dan pengetahuan mendalam dalam bidang perancangan produk. Pengalaman kerja profesi ini memberikan wawasan yang komprehensif tentang praktik-praktik yang terlibat dalam merealisasikan suatu produk sebelum akhirnya dijual ke pasaran. Praktikan terlibat langsung dalam setiap tahap proses perancangan, mulai dari diskusi awal

mengenai ide yang diinginkan, hingga tahap desain dan produksi produk. Melalui keterlibatan ini, Praktikan dapat memahami secara mendalam berbagai aspek teknis dan kreatif yang diperlukan untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan standar kualitas dan kebutuhan pasar. 6 Pengalaman ini tidak hanya memperkaya pengetahuan teoritis Praktikan, tetapi juga meningkatkan keterampilan praktis untuk pengembangan karier di masa depan. Selain itu, Praktikan juga memperoleh kesempatan untuk mempelajari bagaimana sebuah bisnis berjalan, terutama dalam konteks Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Melalui pengamatan dan keterlibatan langsung, Praktikan dapat memahami berbagai aspek operasional yang penting dalam menjalankan UMKM. Ini mencakup tantangan pemasaran dan strategi untuk memperkenalkan produk kepada masyarakat luas. Praktikan belajar tentang teknik-teknik pemasaran yang efektif, seperti penggunaan media sosial, partisipasi dalam pameran, dan pengembangan jaringan bisnis. Pengalaman ini memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana membangun brand awareness dan menarik minat konsumen, yang sangat penting untuk keberhasilan UMKM di pasar yang kompetitif. Praktikan juga merasakan pentingnya kerja sama tim selama menjalankan kerja profesi ini. Meskipun Praktikan berada di bidang Product Designer, namun Praktikan dapat menunjukkan kemampuan dan keinginan untuk mempelajari dan membantu tim dalam berbagai bidang lain. Pengalaman ini memperkuat pemahaman Praktikan tentang dinamika kerja tim dan kolaborasi lintas fungsi, yang sangat penting dalam lingkungan kerja profesional. Praktikan belajar bagaimana berkontribusi secara efektif dalam tim, berbagi pengetahuan, dan mendukung rekan kerja untuk mencapai tujuan bersama. Keterlibatan dalam berbagai aspek pekerjaan juga memperkaya keterampilan Praktikan dan meningkatkan fleksibilitas serta adaptabilitas dalam menghadapi berbagai tantangan di tempat kerja

BAB IV
PENUTUP 4.1 Simpulan Kerja Profesi merupakan program penting yang diselenggarakan oleh Universitas Pembangunan Jaya untuk mempersiapkan mahasiswa dalam menjalani pekerjaan profesional. Program ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa didalam dunia kerja,

meningkatkan wawasan dan pengetahuan mahasiswa, serta mengembangkan keterampilan teknis dan interpersonal yang diperlukan dalam lingkungan kerja. Melalui Kerja Profesi, mahasiswa dapat memahami tuntutan dunia kerja yang sesungguhnya, sehingga mereka lebih siap dan percaya diri dalam menjalani karier mereka. Praktikan melaksanakan kerja profesi di PT. Dekorasi Cipta Indonesia (Dcraft Indonesia), sebuah perusahaan yang bergerak di bidang produk homeware & wooden craft. Selama periode kerja profesi, Praktikan memperoleh pengetahuan tentang perancangan produk, pengolahan material sisa, dan proses produksi. Praktikan juga mendapatkan pengalaman dalam merealisasikan desain menjadi produk fisik dan mengimplementasikan prinsip upcycling. Praktikan juga terlibat langsung dalam berbagai proyek, termasuk pembuatan table lamp dan standing lamp dari bahan sisa, serta kolaborasi dengan Uniqlo untuk membuat coaster dari limbah kain. Praktikan juga berpartisipasi dalam kegiatan business matching dan exhibition, yang memberikan wawasan tentang strategi pemasaran dan interaksi dengan konsumen. Selain itu, Praktikan belajar tentang dinamika kerja tim dan pentingnya kolaborasi lintas fungsi. Pengalaman ini memperluas pengetahuan dan keterampilan Praktikan dalam bidang perancangan produk serta manajemen waktu dan produksi, yang diharapkan dapat menjadi bekal untuk pengembangan karier di masa depan.

4.2 Saran Berdasarkan dari pengalaman Praktikan selama menjalani kerja profesi di PT. Dekorasi Cipta Indonesia, terdapat beberapa saran yang dapat Praktikan sampaikan baik bagi pihak universitas, perusahaan, maupun mahasiswa, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Universitas a. Mengadakan sosialisasi sebagai persiapan bagi mahasiswa dalam melaksanakan program Kerja Profesi bertujuan untuk memperluas wawasan mahasiswa mengenai ketentuan-ketentuan yang berlaku selama pelaksanaan program tersebut. b. Memperbaiki prosedur pengurusan dokumen untuk Kerja Profesi bertujuan meningkatkan efisiensi dan kemudahan dalam pengurusan dokumen. Dengan demikian, mahasiswa dapat mengurus dokumen dengan lebih mudah dan cepat, memungkinkan fokus pada persiapan dan pelaksanaan program tanpa hambatan

REPORT #23359937

administratif. 2. Bagi Perusahaan a. Mampu mengatur jadwal kegiatan dengan memprioritaskan kepentingan yang lebih mendesak, sehingga dapat menghindari keterbatasan waktu, terutama saat persiapan suatu kegiatan atau mengerjakan pesanan. b. Penambahan tenaga kerja diperlukan untuk meningkatkan efektivitas dalam menyelesaikan pekerjaan, sehingga perusahaan dapat mengalokasikan tugas secara lebih efisien, mengurangi beban kerja individu, dan meningkatkan produktivitas keseluruhan. 3. Bagi Mahasiswa a. Mahasiswa mampu mempersiapkan diri secara optimal sebelum melaksanakan Kerja Profesi, terutama dalam bidang yang dituju. b. Mahasiswa mampu meningkatkan proaktivitas dalam pelaksanaan Kerja Profesi, sehingga dapat memperluas wawasan dan pengetahuan secara lebih optimal.



REPORT #23359937

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	0.78% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8987/11/BAB%20I.pdf	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.65% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8226/12/BAB%20III.pdf	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.63% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1501/13/BAB%20III%20-%20FIX.pdf	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.45% baraka.uma.ac.id https://baraka.uma.ac.id/manfaat-magang-bagi-pengembangan-karir-mahasisw..	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.36% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/871/3/11.%20BAB%20I.pdf	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.34% jurnal.fkip.unmul.ac.id https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/JLPF/article/download/2878/1619/	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.32% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7908/13/BAB%20III.pdf	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.25% www.wyndhamhoteltampa.com https://www.wyndhamhoteltampa.com/2024/06/	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.22% repository.dinamika.ac.id https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5448/1/17420100038-2021-UNIVERSI...	●



REPORT #23359937

INTERNET SOURCE

10. **0.21%** core.ac.uk

<https://core.ac.uk/download/pdf/159371782.pdf>



INTERNET SOURCE

11. **0.15%** eprints.upj.ac.id

<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3633/11/11.%20BAB%20I.pdf>



INTERNET SOURCE

12. **0.08%** kerma.esaunggul.ac.id

<https://kerma.esaunggul.ac.id/upload/kerjasama/3557-Laporan%20Magang%20..>

