




2.63%

SIMILARITY OVERALL


SCANNED ON: 9 JAN 2025, 7:38 AM

Similarity report

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

 CHANGED TEXT
2.63%

Report #24373713

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Penyedia layanan transportasi, PT KAI Pariwisata memiliki tanggung jawab untuk memberikan pengalaman terbaik kepada pelanggannya. Desain grafis memainkan peran penting dalam menyampaikan informasi serta menciptakan citra yang menarik bagi wisatawan. Selama magang di divisi desain grafis PT KAI Pariwisata, praktikan berkesempatan untuk terlibat langsung dalam pembuatan Key Visual, banner, backdrop, serta menyusun Guideline Book untuk acara ARCEO 2024.  Pengalaman ini memberikan pemahaman tentang penerapan desain grafis yang efektif dalam industri pariwisata, serta pentingnya kerja sama dan komunikasi dalam tim kreatif. Melalui magang di PT KAI Pariwisata, praktikan berharap dapat lebih mengembangkan keterampilan desain grafis dengan bekerja pada proyek nyata. Praktikan memiliki kesempatan untuk belajar langsung dari tim profesional, memahami proses kreatif, dan berkontribusi dalam menciptakan materi yang berdampak. Proses kolaborasi dengan berbagai departemen juga memberikan wawasan mengenai pentingnya komunikasi yang baik untuk menghasilkan karya yang sesuai dengan visi dan misi perusahaan. Praktikan menjalani Kerja Profesi di PT KAI Pariwisata sebagai Graphic Designer, dengan tanggung jawab di divisi MICE and TOUR. Tugas praktikan meliputi pembuatan berbagai materi kampanye digital, seperti key visual, banner, backdrop untuk rapat dan seminar, virtual background, laporan kegiatan, dan Guideline Book. Program

Kerja Profesi ini berlangsung selama tiga bulan, dari 22 Juli 2024 hingga 22 Oktober 2024, memberikan pengalaman yang berharga dalam menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah. **5 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 1.2**

1 Maksud Kerja Profesi Program ini bertujuan untuk membantu praktikan memahami bagaimana teori desain diterapkan dalam dunia nyata, sekaligus mengembangkan keterampilan teknis dan kreatif yang dibutuhkan dalam industri. Melalui kerja profesi, praktikan juga bisa berinteraksi dengan para profesional di bidangnya, sehingga mereka dapat mempelajari praktik terbaik dan tren terbaru yang sedang berkembang. Program ini bertujuan untuk memperluas jaringan profesional praktikan, yang sangat penting untuk pengembangan karier di masa depan. Terlibat dalam proyek nyata, mahasiswa juga mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang dinamika dan budaya kerja di industri desain, sehingga mereka lebih siap untuk menghadapi tantangan di masa mendatang.

1.2.2 Tujuan Kerja Profesi Tujuan dari dilaksanakannya kerja profesi adalah:

- Memberikan pengalaman praktik yang sangat berguna dan dapat dijadikan dasar pengembangan karir di masa mendatang.
- Mengembangkan keterampilan yang relevan dengan jurusan atau bidang magang.
- Membangun jaringan dengan para profesional di industri yang terkait dengan bidang magang.
- Mengembangkan keterampilan teknis dan non-teknis yang dibutuhkan di lapangan, terutama keterampilan komunikasi, kepemimpinan, dan kerja sama tim.

1.3 Manfaat Kerja Profesi - Bagi Universitas Universitas yang mendukung kerja profesi membantu memastikan bahwa lulusannya siap menghadapi tantangan di dunia kerja. Meningkatkan tingkat penyerapan lulusan ke dalam industri. - Bagi Praktikan Selama menjalani kerja profesi, praktikan dapat mengasah keterampilan teknis dan kreatif yang diperlukan dalam industri. Praktikan juga belajar tentang manajemen waktu, kerja tim, dan komunikasi profesional.

1.4 Tempat Kerja Profesi Terletak di Stasiun Gondangdia Pintu Selatan, Jl. Srikaya I, RT.17/RW.6, Kb. Sirih, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat, DKI Jakarta 10340. Lokasinya sangat strategis, dekat dengan Stasiun Gambir dan Monas, sehingga mudah



diakses menggunakan transportasi umum seperti kereta atau bus. KAI Wisata fokus pada layanan pariwisata berbasis kereta api, termasuk penyelenggaraan paket wisata, penyewaan kereta wisata, dan berbagai layanan terkait acara seperti MICE (Meetings, Incentives, Conferences, Exhibitions). Lingkungan kantor yang terletak di pusat kota ini, dekat dengan berbagai fasilitas umum, menjadikannya tempat yang nyaman dan strategis untuk menjalankan kegiatan bisnis. Praktikan mengikuti jadwal kerja profesi selama 5 hari dalam seminggu, dari Senin hingga Jumat, dengan total 528 jam kerja. Program kerja ini dimulai pada 22 Juli 2024 dan berakhir pada 22 Oktober 2024, dengan jam kerja setiap harinya dari pukul 08.30 pagi hingga 17.00 sore. Tabel 1. 1

Keterangan Kerja Lama Kegiatan Kerja Profesi 3 bulan (22 Juli 2024 – 22 Oktober 2024) Hari Pertemuan Senin - Jumat Waktu Pelaksanaan Kerja Profesi 08.30 – 17.00 3 BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFES

I 2.1 Sejarah Perusahaan (KAI) Pariwisata memiliki sejarah yang menarik

dalam perkembangan sektor pariwisata di Indonesia. Sejak awal, kereta api bukan hanya berfungsi sebagai sarana transportasi sehari-hari, tetapi juga menjadi pilihan utama untuk menikmati perjalanan wisata yang menghubungkan berbagai keindahan alam dan budaya di tanah air. Sejarah kereta api di Indonesia dimulai pada jaman penjajahan Belanda di abad ke-19, ketika jalur kereta api pertama kali dibangun untuk mengangkut hasil pertanian dan barang ke pelabuhan. Setelah Indonesia merdeka pada tahun 1945, jaringan kereta api terus berkembang pesat dan menjadi bagian penting dari infrastruktur transportasi negara, yang kini juga mendukung sektor pariwisata. 1 Perusahaan ini didirikan pada tahun 2009

telah diakui sebagai pelopor pariwisata berbasis kereta api di Indonesia dan kini menjadi salah satu pemain utama yang mapan dalam industri pariwisata nasional.

Sebagai anak perusahaan Kereta Api Indonesia (Persero), KAI Wisata menyediakan berbagai layanan, seperti paket wisata dengan kereta api wisata atau kereta api reguler sebagai transportasi utama, yang didukung oleh layanan angkutan lanjutan. KAI Wisata juga menawarkan berbagai

fasilitas tambahan yang mendukung kenyamanan dan kebutuhan para pelanggannya, serta layanan tenaga alih daya dan layanan periklanan yang dapat membantu mendukung berbagai kebutuhan bisnis. Gambar 2. 1 Logo PT KAI Wisata KAI Wisata telah berhasil membangun reputasi yang kuat berkat layanan berkualitas tinggi dan pemahaman mendalam mengenai berbagai destinasi wisata di Indonesia. Dengan 15 tahun pengalaman, perusahaan ini terus berinovasi dalam memberikan layanan yang dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan pelanggan. 2.2 Struktur Organisasi KAI Pariwisata dirancang untuk mendukung operasional dan pengembangan layanan pariwisata yang efisien.

4 Berikut adalah gambaran umum mengenai struktur organisasi perusahaan ini: Gambar 2.

2 Struktur organisasi perusahaan 5 Gambar 2. 3 Struktur organisasi

Tour and MICE 2.3 Kegiatan Umum Perusahaan KAI Pariwisata menjalankan berbagai kegiatan yang bertujuan untuk mempromosikan kereta api sebagai moda transportasi wisata yang menarik dan nyaman. Kegiatan ini mencakup pengembangan layanan, penyediaan paket wisata, serta promosi destinasi-destinasi menarik di Indonesia. Memanfaatkan jaringan kereta api yang luas, KAI Pariwisata berusaha menghadirkan pengalaman perjalanan yang unik bagi para wisatawan. Salah satu layanan utama yang ditawarkan oleh KAI Pariwisata adalah kereta wisata dengan fasilitas premium. Kereta-kereta ini dirancang untuk memberikan kenyamanan dan kemewahan bagi penumpang, dengan tempat duduk yang luas, layanan makanan berkualitas, serta hiburan selama perjalanan. KAI Pariwisata berusaha menarik minat wisatawan yang ingin merasakan pengalaman perjalanan yang berbeda, sambil menikmati pemandangan indah sepanjang jalur kereta. KAI Pariwisata juga menyediakan berbagai paket wisata yang mencakup perjalanan dengan kereta api, akomodasi, dan tur di destinasi yang dikunjungi. Paket-paket ini sering kali dirancang untuk memberikan pengalaman menyeluruh bagi wisatawan, termasuk kesempatan untuk menjelajahi budaya lokal, mencicipi kuliner khas, serta mengunjungi situs-situs bersejarah dan alam yang menakjubkan. KAI Pariwisata tidak hanya menjual tiket kereta, tetapi juga menawarkan pengalaman yang lebih kaya dan bermakna. Kegiatan

promosi juga merupakan bagian penting dari strategi PT KAI Pariwisata. Perusahaan secara aktif melakukan kampanye pemasaran melalui media sosial, situs website, dan berbagai platform digital lainnya untuk menjangkau audiens yang lebih luas. KAI Pariwisata mampu menjelaskan keunggulan perjalanan menggunakan kereta api dan berbagai paket wisata yang ditawarkan, mereka juga berpartisipasi dalam pameran pariwisata dan acara promosi lainnya untuk memperkenalkan produk dan layanan kepada masyarakat luas. KAI Pariwisata juga berkomitmen untuk menjaga standar kualitas layanan dan kepuasan pelanggan. Untuk itu, perusahaan secara rutin mengadakan pelatihan bagi staf dan petugas layanan guna memastikan mereka siap memberikan pelayanan terbaik kepada para wisatawan. Pelatihan ini mencakup berbagai aspek, seperti keterampilan komunikasi, penanganan keluhan, serta penyampaian informasi yang akurat mengenai destinasi yang dilalui. KAI Pariwisata juga menjalin kemitraan dengan berbagai pihak, termasuk pemerintah daerah, pengelola destinasi wisata, dan industri pariwisata lainnya. Kolaborasi ini bertujuan untuk menciptakan paket wisata yang lebih menarik dan komprehensif, serta mendukung pengembangan pariwisata di daerah-daerah yang dilalui oleh jalur kereta. KAI Pariwisata berharap dapat menciptakan dampak positif bagi perekonomian lokal dan memperkuat sektor pariwisata secara keseluruhan. KAI Pariwisata berupaya meningkatkan jumlah penumpang kereta api dan berkontribusi terhadap promosi budaya dan pariwisata Indonesia. KAI Pariwisata menghadirkan pengalaman perjalanan unik, berkesan, dan berharap menarik lebih banyak wisatawan untuk menjelajahi keindahan alam serta kekayaan budaya Indonesia. Perjalanan dengan kereta api menjadi pilihan utama dalam pengalaman berwisata.

7 BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI 3.1 Bidang Kerja

Pada saat melakukan Kerja Profesi, praktikan menjadi graphic designer di Graphic Designer di Divisi Tour and Mice selama 3 bulan. Praktikan bertanggung jawab atas berbagai proyek yang mendukung pengembangan bisnis dan identitas visual perusahaan. Beberapa tugas yang dilaksanakan oleh praktikan termasuk pembuatan Key Visual, Banner,

Backdrop, Guidance Book, serta mendesain Itinerary. 3.2 Pelaksanaan Kerja Praktikan bertugas sebagai Graphic Designer di divisi TOUR and MICE diberikan briefing mengenai berbagai acara yang diselenggarakan oleh divisi TOUR and MICE setiap bulannya. Selama masa kerja, praktikan lebih fokus mempelajari informasi pemasaran perusahaan serta memahami gaya desain yang diterapkan oleh perusahaan. 3.2.1 Perancangan Visual untuk event dan aktivitas di PT KAI Pariwisata Praktikan terlibat dalam serangkaian tugas yang berfokus pada pengembangan desain pemasaran yang bertujuan untuk menyatukan semua layanan bisnis yang dikelola oleh Perusahaan. Briefing Mencari referensi Perancangan Preview Revisi Selesai

Gambar 3. 1 Alur Kerja Praktikan Tabel 3. 1 pelaksanaan kerja alur pembuatan key visual

No Kegiatan Proses Kegiatan 1 Briefing Pada tahap ini, praktikan berpartisipasi dalam diskusi awal bersama atasan. Diskusi ini bertujuan untuk memahami kebutuhan proyek dan menentukan teks apa saja yang harus ditampilkan pada Banner dan Backdrop. Praktikan juga mencatat semua informasi penting, termasuk deadline yang ditentukan oleh atasan. 2 Mencari Referensi Praktikan melakukan mencari inspirasi dari berbagai sumber, seperti situs desain, media sosial, dan karya desain lainnya. Ini berfokus pada brief yang diinginkan atasan. Proses ini sangat membantu praktikan agar bisa mengeksplorasi dan menentukan arah layout, text serta color palette yang akan dirancang sebagai langkah awal dalam pembuatan Banner dan Backdrop. 3 Perancangan (Layout) Pada tahap ini praktikan membuat beberapa konsep dasar berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan. Praktikan akan mendiskusikan dengan atasan untuk memilih satu atau beberapa konsep yang paling sesuai. setelah konsep disetujui, praktikan melanjutkan dengan pembuatan desain sampai final dengan menambahkan elemen visual seperti warna, tipografi, dan gambar. 9

Gambar 3. 2 Backdrop Gambar 3. 3 Banner 4 Preview Praktikan menampilkan desain yang telah dibuat, menunjukkan setiap bagian dari banner, seperti konsistensi warna yang sesuai dengan warna logo KAI, pemilihan font yang simple. Praktikan juga mencatat semua saran dan

kritik yang diberikan untuk perbaikan. 5 Revisi Praktikan melakukan penyesuaian berdasarkan feedback dari atasan dan tim MICE. Revisi mencakup perubahan elemen, warna, dan layout. 6 Selesai Setelah revisi, praktikan menyiapkan dan mengirimkan versi final dari desain dengan semua elemen yang telah disepakati. Tabel 3. 2 Pelaksanaan Kerja Alur Pembuatan Guidance Book ARCEO 2024 No Kegiatan Proses Kegiatan 1 Briefing Pada tahap ini, praktikan berpartisipasi dalam diskusi awal bersama atasan. Diskusi ini bertujuan untuk memahami kebutuhan proyek dan menentukan teks apa saja yang harus ditampilkan pada Guidance book. Briefing ini bertujuan agar praktikan mendapatkan arahan tentang informasi utama yang akan di-input ke dalam guidance book. Praktikan juga mencatat semua informasi penting, termasuk deadline yang ditentukan oleh atasan. 2 Mencari referensi Praktikan melakukan mencari inspirasi dari berbagai sumber, seperti situs desain, media sosial, dan karya desain lainnya. Ini berfokus pada brief yang diinginkan atasan. Proses ini sangat membantu praktikan agar bisa mengexplore dan menentukan arah layout, text serta color palette yang akan dirancang sebagai langkah awal dalam pembuatan Guidance Book. 3 Perancangan Pada tahap ini praktikan membuat beberapa konsep dasar berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan. Praktikan akan mendiskusikan dengan atasan untuk memilih satu atau beberapa konsep yang paling sesuai. setelah konsep disetujui, praktikan melanjutkan dengan pembuatan desain sampai final dengan menambahkan elemen visual seperti warna yang sesuai dengan tema ARCEO 2024, tipografi, dan gambar. 11 Gambar 3. 4 Desain Cover dari Guidebook Gambar 3. 5 Desain pada bagian Participant Data Gambar 3. 6 Desain pada bagian Dresscode 4 Preview Praktikan menampilkan desain yang telah dibuat, menunjukkan setiap bagian dari Guidancebook, seperti konsistensi warna yang sesuai dengan warna logo ARCEO 2024, pemilihan font yang sederhana, Cover depan, bagian Dresscode, Itinerary, Participant data, peta lokasi dimana saja acara akan diadakan, dan cover belakang. Praktikan juga mencatat semua saran dan kritik yang diberikan untuk


diperbaiki. 5 Revisi Praktikan melakukan revisi berdasarkan umpan balik yang diterima dari atasan. Perubahan mencakup penyesuaian posisi layout, seperti memperjelas beberapa bagian foto dresscode, memperbaiki visual agar lebih mencerminkan identitas perusahaan, serta memastikan bahwa setiap informasi yang disajikan sesuai dengan kecepatan yang tepat dan dapat dipahami oleh audien tanpa terasa terburu-buru ataupun terlalu lama. 6 Selesai Setelah revisi selesai dan semua umpan balik disesuaikan, praktikan memberikan preview kembali Guidance book yang sudah di revisi. Guidance book yang telah final akan dicetak dan dibagikan kepada para 13 peserta Factory Visit VCSA-& FAT Inspection VCM Jakarta-Paris. Tabel 3. 3 Pelaksanaan alur kerja pembuatan guidebook Factory Visit VCSA-& FAT Inspection VCM Jakarta-Paris No Kegiatan Proses Kegiatan 1 Briefing Pada tahap ini, praktikan berpartisipasi dalam diskusi awal bersama atasan. Diskusi ini bertujuan untuk memahami kebutuhan proyek dan menentukan teks dan icon apa saja yang harus ditampilkan pada Guidance book. Briefing ini bertujuan agar praktikan mendapatkan arahan tentang informasi utama yang akan diinput ke dalam guidance book. Praktikan juga mencatat semua informasi penting, termasuk deadline yang ditentukan oleh atasan. 2 Mencari referensi Praktikan melakukan mencari inspirasi dari berbagai sumber, seperti situs desain, media sosial seperti pinterest. Ini berfokus pada brief yang diinginkan atasan. Proses ini sangat membantu praktikan agar bisa mengexplore dan menentukan arah layout, text serta color palette yang akan dirancang sebagai langkah awal dalam pembuatan Gudencebook. 3 Perancangan Pada tahap ini parktikan membuat beberapa konsep dasar berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan. Praktikan akan mendiskusikan dengan atasan untuk memilih satu atau beberapa konsep yang paling sesuai. setelah konsep disetujui, praktikan melanjutkan dengan pembuatan desain sampai final dengan menambahkan beberapa icon yang menggambarkan negara Paris dan Malaysia, warna yang sesuai dengan tema negara yang akan dikunjungi, tipografi, dan gambar yang akan dimasukkan ke dalam Guidance book.

Gambar 3. 7 Desain Cover dari Guidebook Gambar 3. 8 Desain pada bagian Participant Data 15 Gambar 3. 9 Desain pada bagian Dresscode 4

Preview Praktikan menampilkan desain yang telah dibuat kepada atasan, menunjukkan setiap bagian dari Guidancebook, seperti konsistensi warna yang sesuai dengan tema paris, pemilihan font yang simple, Cover depan, bagian hal apa saja yang diperhatikan, Itinerary, waktu sholat, Roomlist, dan cover belakang. Praktikan juga mencatat semua saran dan kritik yang diberikan untuk perbaikan. 5 Revisi Praktikan melakukan revisi berdasarkan umpan balik yang diterima dari atasan. Perubahan mencakup penyesuaian posisi layout, seperti memperjelas beberapa bagian foto Vossloh dan foto bandara, memperbaiki visual agar lebih mencerminkan identitas perusahaan Vossloh, serta memastikan bahwa setiap informasi yang disajikan sesuai dengan kecepatan yang tepat dan dapat dipahami oleh audien tanpa terasa terburu-buru ataupun terlalu lama. 6 Selesai Setelah revisi selesai dan semua umpan balik disesuaikan, praktikan memberikan preview kembali Guidance book yang sudah di revisi. Guidance book yang telah final akan dicetak dan dibagikan kepada para peserta Factory Visit VCSA-& FAT Inspection VCM Jakarta-Paris 3.3

Kendala Yang Dihadapi Saat melaksanakan program ini, salah satu kendala yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman atasan terhadap aspek-aspek desain. membuat proses kerja menjadi kurang efektif dan membuat tantangan dalam mewujudkan konsep yang telah direncanakan. Fasilitas untuk software desain yang tidak disediakan juga menjadi hambatan signifikan dalam menyelesaikan tugas dengan baik. Tanpa akses ke perangkat lunak yang memadai, praktikan terpaksa mengandalkan alat yang terbatas, yang mengurangi kualitas hasil kerja. Situasi ini mengharuskan praktikan untuk lebih kreatif dalam menggunakan sumber daya yang ada, tetapi tetap saja, keterbatasan ini membuat sulit untuk memenuhi standar desain profesional yang diharapkan dalam proyek. 3.4 Cara Mengatasi Kendala

Praktikan memulai dengan membangun komunikasi yang baik dengan atasan. Praktikan menjelaskan dengan cara yang sederhana mengenai aspek- aspek

desain yang mungkin kurang dipahami, menggunakan contoh visual yang mudah dimengerti. Selain itu, praktikan mengajukan kebutuhan hardware dan software yang diperlukan agar pekerjaan dapat dilakukan dengan lebih efisien. 

Praktikan juga mendiskusikan hal ini dengan atasan untuk memastikan fokus pada peningkatan produktivitas dan hasil kerja yang lebih optimal. Untuk menangani masalah dengan aset foto berukuran besar, praktikan menyarankan untuk mengompres gambar sebelum digunakan, agar tidak mengganggu kinerja software. Praktikan juga menekankan pentingnya menggunakan gambar dengan resolusi yang sesuai dengan kebutuhan proyek.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi Selama magang sebagai desain grafis di PT KAI Pariwisata, praktikan memperoleh banyak pelajaran berharga yang memperkaya pengalaman dan 17 keterampilannya. Salah satu hal penting yang dipelajari adalah betapa krusialnya komunikasi dalam tim. Bekerja di lingkungan profesional mengajarkan praktikan bahwa komunikasi yang efektif antara anggota tim sangat diperlukan untuk mencapai tujuan bersama. Praktikan juga belajar tentang manajemen waktu dan cara mengutamakan prioritas, terutama saat menghadapi tenggat waktu yang ketat untuk berbagai proyek. Praktikan kini menyadari pentingnya merencanakan dan mengatur waktu dengan bijak, yang membuatnya lebih mudah dikelola dan diselesaikan tepat waktu.

BAB IV PENUTUP

4.1 Simpulan

Selama empat bulan menjalani kerja profesi di KAI Pariwisata, praktikan memperoleh berbagai pengalaman yang sangat berharga. Pengalaman magang ini memberikan wawasan yang mendalam tentang industri pariwisata serta bagaimana desain berperan penting dalam menarik minat pelanggan. Meski menghadapi beberapa tantangan, seperti kurangnya pemahaman atasan tentang desain dan terbatasnya fasilitas perangkat lunak, praktikan tetap berhasil mengembangkan keterampilan komunikasi dan kreativitasnya. Secara keseluruhan, program kerja profesi ini menjadi langkah awal yang sangat berarti dalam perjalanan karier praktikan, yang mempersiapkan mereka untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

4.2 Saran

4.2.1 Saran untuk perusahaan

Disarankan agar dapat fokus pada pengembangan layanan,

inovasi pemasaran, dan peningkatan pengalaman pelanggan. Perusahaan dapat terus berinovasi dalam hal penyediaan layanan kereta wisata yang lebih beragam dan menarik. Misalnya, mengembangkan tema-tema perjalanan yang sesuai dengan musim atau perayaan tertentu, sehingga menarik lebih banyak minat dari berbagai segmen pasar. Penawaran pengalaman budaya, seperti workshop seni dan kuliner di dalam kereta, juga dapat menambah daya tarik. Penting untuk meningkatkan keterlibatan digital. Dengan semakin banyaknya konsumen yang beralih ke platform online untuk merencanakan perjalanan, KAI Pariwisata perlu memperkuat kehadiran digitalnya. Hal ini mencakup peningkatan fungsi website dan aplikasi mobile untuk kemudahan pemesanan dan informasi perjalanan. Mengoptimalkan pemasaran melalui media sosial juga penting untuk menarik generasi muda, yang sering kali mencari pengalaman unik dan berbagi di platform-platform tersebut.

B-21 Dari segi layanan pelanggan, PT KAI Pariwisata harus terus berupaya meningkatkan kualitas layanan yang diberikan. Pelatihan rutin bagi staf untuk memperkuat keterampilan dalam hal pelayanan dan komunikasi sangat penting.

4.2.2 Saran untuk praktikan

Praktikan diharapkan senantiasa terbuka terhadap umpan balik dan kritik dari atasan serta rekan kerja. Penting untuk mengembangkan keterampilan desain dan meningkatkan hasil kerja. Penting juga bagi praktikan untuk terus memperbaharui pengetahuan tentang tren desain terbaru serta teknik yang relevan, agar dapat menghadirkan ide-ide yang segar dan inovatif dalam proyek yang dikerjakan. Praktikan juga disarankan untuk membangun jaringan dengan sesama praktikan dan profesional di bidang desain, karena kolaborasi dapat memperluas wawasan dan memperkaya pengalaman. Terakhir, meskipun mungkin ada kendala dalam fasilitas atau sumber daya, berusahalah untuk tetap kreatif dan adaptif dalam menyelesaikan tugas, sehingga setiap tantangan dapat dijadikan peluang untuk belajar dan tumbuh.

4.2.3 Saran untuk Universitas

Universitas diharapkan lebih aktif mempromosikan program-program pelatihan atau workshop mengenai tren terbaru dalam desain grafis dan teknologi terkini juga akan sangat bermanfaat

REPORT #24373713

bagi mahasiswa, agar mereka lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja. Mendorong mahasiswa untuk aktif berpartisipasi dalam proyek kolaboratif dengan industri juga akan membantu meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama, yang merupakan keterampilan penting dalam bidang desain, dengan menjalin kerjasama yang lebih erat, universitas dapat membantu memastikan bahwa fasilitas dan sumber daya yang diperlukan untuk praktik desain tersedia bagi mahasiswa, sehingga mereka dapat bekerja secara optimal. B-23



REPORT #24373713

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	0.84% kaiwisata.id https://kaiwisata.id/	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.69% journals.ldpb.org https://journals.ldpb.org/index.php/eljbn/article/download/189/159/696	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.55% bcomms.telkomuniversity.ac.id https://bcomms.telkomuniversity.ac.id/cara-meningkatkan-ilmu-komunikasi-ef...	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.36% repository.unja.ac.id https://repository.unja.ac.id/65805/6/SKRIPSI__HARDIANTINUS.SITINJAK_JUNI%..	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.17% kerma.esaunggul.ac.id https://kerma.esaunggul.ac.id/upload/kerjasama/3557-Laporan%20Magang%20..	●