

**2.51%**

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 10 JAN 2025, 8:17 PM

#### Similarity report

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

● IDENTICAL 0.14%      ● CHANGED TEXT 2.37%

### Report #24388579

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Perkembangan era digital membuat desain grafis dan branding menjadi semakin krusial. Transformasi digital kini menjadi kebutuhan utama bagi perusahaan yang ingin bertahan dan tetap kompetitif di tengah persaingan industri (Kreatif, 2020). Website menjadi elemen penting dalam menampilkan citra perusahaan kepada audiens. Sebagai salah satu titik komunikasi pertama antara perusahaan dan pengguna, landing page memiliki peran strategis dalam menarik perhatian serta menyampaikan pesan dan identitas perusahaan secara efektif. Tampilan visual yang ramah bagi semua kalangan usia, navigasi yang sederhana, dan pengalaman pengguna yang optimal adalah faktor-faktor penting dalam kesuksesan produk digital (Dr. Heru Dwi Waluyanto, 2023) PT Jaya Konstruksi Manggala Pratama, terus menyesuaikan diri dengan perkembangan digital. Perusahaan berupaya memperkuat strategi bisnisnya, perusahaan membutuhkan pendekatan yang inovatif, salah satunya melalui pengembangan landing page yang responsif dan penerapan strategi branding yang kuat. Branding yang dirancang dengan baik akan menciptakan identitas perusahaan yang konsisten, sehingga dapat mempertegas posisi PT Jaya Konstruksi Manggala Pratama di tengah ketatnya persaingan industri konstruksi. Untuk memahami penerapan teori ini adalah melalui program kerja profesi, yang merupakan bagian dari kurikulum Universitas Pembangunan Jaya. Program ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk merasakan

dunia kerja secara langsung, menambah pengalaman praktis, membangun etos kerja, serta menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan. Praktikan yang menjalani Program Magang Mandiri di PT Jaya Konstruksi Manggala Pratama, berperan sebagai web designer pada Divisi IT Web Design. Program ini, praktikan bertanggung jawab atas berbagai proyek seperti pengembangan landing page bisnis, landing page redaksi nasional, serta pembuatan materi promosi seperti banner, desain baju, logo 3D, umbul-umbul, dan poster. Semua ini bertujuan untuk mendukung kebutuhan visual dan branding perusahaan. Program ini berlangsung selama 6 bulan, mulai dari 19 Februari hingga 30 Agustus 2024, memberikan kesempatan berharga bagi praktikan untuk mengaplikasikan teori yang telah dipelajari di bangku kuliah.

**1 3 4 5** 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 1.2 1 Maksud Kerja Profesi Kerja profesi ini bertujuan untuk memberikan pengalaman praktis kepada praktikan dalam bidang UI/UX dan branding di lingkungan industri yang sesungguhnya, khususnya di PT JAKON. program ini, Praktikan diharapkan dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan, seperti pembuatan desain website, pengembangan landing page, serta perancangan elemen-elemen branding untuk mendukung kebutuhan bisnis dan identitas visual perusahaan. Program MBKM juga adalah untuk membantu PT JAKON meningkatkan transformasi digitalnya melalui desain visual dan branding yang optimal.

**4** 1.2.2 Tujuan Kerja Profesi 1. Memberikan kesempatan bagi praktikan untuk memahami dan terlibat langsung dalam proyek-proyek pengembangan website dan branding di lingkungan kerja nyata, sehingga memperkaya pengalaman praktikan dalam dunia industri digital. 2. Membantu PT JAKON dalam memperkuat identitas merek melalui pengembangan landing page yang responsif dan branding yang konsisten, guna meningkatkan visibilitas digital dan citra perusahaan di industri konstruksi. 3. Menciptakan desain visual dan navigasi yang mudah digunakan pada website perusahaan, yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna serta memberikan experience audiens secara efektif. 4. Berkontribusi dalam proses digitalisasi PT JAKON dengan menciptakan desain yang sesuai dengan kebutuhan digital perusahaan,

termasuk dalam pembuatan berbagai materi promosi visual seperti banner, baju, logo 3D, umbul-umbul, dan poster. 5. Mengaplikasikan pengetahuan teoritis yang telah diperoleh praktikan selama masa perkuliahan, khususnya dalam bidang desain grafis, UI/UX, dan branding, serta memahami dinamika dan tantangan dalam proses kreatif di lingkungan kerja nyata.

6. Membangun etos kerja, tanggung jawab, dan kemampuan bekerja dalam tim di lingkungan profesional, yang akan menjadi bekal penting bagi praktikan dalam menghadapi dunia kerja di masa depan.

### 1.3 Manfaat Kerja Profesi

#### 1.3.1 Manfaat bagi universitas

Program kerja profesi ini memberikan berbagai manfaat bagi universitas, termasuk peningkatan reputasi institusi melalui keberhasilan mahasiswa dalam dunia kerja, serta membuka peluang kolaborasi dengan industri, seperti PT JAKON. Umpan balik dari pengalaman praktikan dapat digunakan untuk memperbaiki kurikulum, sehingga lebih relevan dengan kebutuhan industri. Peningkatan kualitas lulusan juga menjadi keuntungan, karena mahasiswa yang terlibat langsung dalam proyek nyata akan memiliki keterampilan yang lebih siap untuk diterapkan di dunia kerja. Keberhasilan program ini dapat mendorong pengembangan program magang lebih lanjut, menarik minat mahasiswa, dan memperluas jaringan kerja sama dengan perusahaan-perusahaan lain.

#### 1.3.2 Manfaat bagi Praktikan

Program kerja profesi menawarkan pengalaman kerja nyata yang sangat penting untuk mengembangkan keterampilan profesional dalam desain grafis, branding, dan pengembangan website. Kesempatan ini meningkatkan kesiapan kerja praktikan dengan membekali mereka untuk menghadapi tantangan di dunia industri, serta membangun jaringan profesional yang akan sangat berguna dalam mencari pekerjaan di masa depan. Keterlibatan dalam proyek nyata dan pencapaian hasil yang dapat diukur meningkatkan rasa percaya diri praktikan.

1 Program ini juga memungkinkan mereka menerapkan teori yang dipelajari di bangku kuliah ke dalam situasi nyata, memperkuat pemahaman dan meningkatkan kemampuan analisis serta. Melalui seluruh rangkaian kegiatan kerja profesi, Praktikan memiliki kesempatan untuk memberikan kontribusi yang signifikan terhadap transformasi digital perusahaan, yang dapat

memberikan rasa pencapaian dan kebanggaan. 1.4 Tempat Kerja Profesi PT Jaya Konstruksi Manggala Pratama adalah perusahaan yang beroperasi di bidang konstruksi dan didirikan pada tahun 1982. PT JAKON juga terlibat dalam pengembangan infrastruktur, manajemen proyek, dan konsultasi teknik. Lokasi kantor PT JAKON terletak di Jl. Taman Bintaro, RT.17/RW.8, Bintaro, Kec. Pesanggrahan, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12330.

3 Jadwal kerja profesi yang diikuti oleh praktikan adalah 5 hari dalam seminggu, dari Senin hingga Jumat, dengan total durasi 1,120 jam. Kegiatan kerja profesi ini berlangsung mulai dari 19 Februari 2024 hingga 30 Agustus 2024 Lama Kegiatan Kerja Profesi 7 bulan (19 Februari – 30 Agustus 2024) Hari Pertemuan Senin - Jumat Waktu Pelaksanaan Kerja Profesi 08.30 – 17.30 WIB BAB 2 TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI 2. 2 Struktur Organisasi Gambar 2. 3 Struktur Besar Organisasi Perusahaan Jaya Konstruksi Struktur perusahaan PT Jaya Konstruksi Manggala Pratama Tbk terdiri dari Dewan Komisaris, Direksi, dan beberapa direktorat utama. Dewan Komisaris, yang dipimpin oleh Presiden Komisaris, bertugas mengawasi dan menjaga transparansi perusahaan dengan dukungan dari komisaris independen. Direksi, di bawah kepemimpinan Presiden Direktur dan beberapa Direktur, membawahi berbagai unit penting seperti Komite Risiko, Kepatuhan Anti Penyuapan, Hukum, Manajemen, Teknologi Informasi, Audit Internal, dan Sekretaris Korporasi. Direktorat Operasi, yang dipimpin oleh Yerri Go, bertanggung jawab atas pelaksanaan proyek operasional, mencakup Unit A2B, Planning & Monitoring, UPP, serta Divisi Operasi Wilayah I hingga VIII. Direktorat Marketing, yang dikepalai oleh Ka-Budi Silaipar, berfokus pada pemasaran dan pengembangan bisnis dengan dukungan dari Departemen Marketing, Estimasi, Building Information Modeling (BIM), dan Unit Pengembangan Usaha. Sementara itu, Direktorat Keuangan, HRD, dan Umum, di bawah kepemimpinan Lukiman D., bertugas mengelola sumber daya manusia, keuangan, dan aspek umum perusahaan melalui Departemen Akuntansi, Keuangan, serta HRD & Umum. Gambar 2. 4 Struktur Organisasi Mengarah ke Praktikan Praktikan sebagai Website Designer dan Graphic Designer, dapat

diarahkan lewat Direktorat Marketing yang dibawahnya terdapat Departemen Marketing dan Departemen Estimasi, untuk bagian IT dan Website designer ada di bawah Estimasi. Dan di bagian desain masuk ke Departemen Marketing (Pratama, Struktur Organisasi Jaya Konstruksi Manggala Pratama).

2.3 Kegiatan Umum Perusahaan PT Jaya Konstruksi Manggala Pratama Tbk adalah perusahaan konstruksi terkemuka di Indonesia yang memiliki peran besar dalam pembangunan infrastruktur dan properti di seluruh negeri. Kegiatan perusahaan ini melibatkan Gambar 2. 5 Cawang Priok 1988 Jaya Konstruksi bergerak di berbagai bidang, seperti konstruksi, infrastruktur, energi, dan manajemen proyek. Salah satu aktivitas utamanya adalah pembangunan gedung, yang mencakup fasilitas seperti perkantoran, perumahan, pusat perbelanjaan, hotel, rumah sakit, dan berbagai fasilitas umum lainnya. Perusahaan sering bertindak sebagai kontraktor utama, memastikan bahwa desain, kualitas, dan jadwal penyelesaian proyek memenuhi standar yang telah ditetapkan. Selain gedung, Jaya Konstruksi juga berperan besar dalam pengembangan infrastruktur utama di Indonesia, seperti jalan tol, jembatan, bandara, dan fasilitas transportasi lainnya, dengan tujuan meningkatkan konektivitas wilayah dan mendukung pertumbuhan ekonomi nasional. Perusahaan juga aktif dalam melaksanakan proyek EPC (Engineering, Procurement, and Construction), yang mencakup layanan rekayasa, pengadaan material, serta konstruksi untuk sektor-sektor seperti minyak dan gas, energi, pertambangan, dan manufaktur. Proyek-proyek ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan infrastruktur industri di Indonesia dengan efisien dan tepat waktu. Jaya Konstruksi turut terlibat dalam pembangunan dan pemeliharaan jalan serta jembatan, termasuk layanan perawatan dan perbaikan infrastruktur jalan, seperti jalan raya dan jalan tol. Dengan cakupan operasional nasional, perusahaan memastikan proyek-proyek ini berjalan lancar untuk mendukung mobilitas serta distribusi barang dan manusia di seluruh Indonesia. Dalam bidang sipil, perusahaan menangani pembangunan bendungan, saluran irigasi, dan fasilitas kelistrikan yang penting untuk mendukung ketahanan energi dan distribusi air. Di sektor energi, Jaya Konstruksi

berperan dalam pengembangan dan pembangunan fasilitas pembangkit listrik, termasuk tenaga air, panas bumi, dan tenaga surya. Hal ini mendukung transisi Indonesia menuju penggunaan energi terbarukan serta mengurangi ketergantungan pada bahan bakar fosil. Gambar 2. 6 Pembuatan BX2 Jaya Konstruksi juga menawarkan layanan pemeliharaan dan renovasi untuk bangunan serta infrastruktur. Layanan ini mencakup perawatan rutin hingga renovasi besar untuk memperpanjang masa pakai fasilitas dan menjaga kinerja konstruksi dalam jangka panjang. Selain itu, perusahaan memiliki peran strategis dalam manajemen proyek, mulai dari tahap perencanaan, pengendalian kualitas, pengawasan anggaran, hingga pelaksanaan konstruksi. Dengan pendekatan yang terorganisir dan profesional, Jaya Konstruksi memastikan setiap proyek selesai sesuai dengan spesifikasi yang ditargetkan, baik dari segi waktu, biaya, maupun kualitas. Berbagai kegiatan ini menjadikan PT Jaya Konstruksi Manggala Pratama Tbk sebagai salah satu pelaku utama di industri konstruksi dan infrastruktur, sekaligus memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pembangunan nasional Indonesia.

2 BAB 3 PELAKSANAAN KERJA PROFESI 3.1 Bidang Kerja Selama melakukan kerja profesi di Jaya Konstruksi Manggala Pratama praktikan berperan sebagai web designer di Divisi IT selama 6 bulan. Jl. Taman Bintaro, RT.17/RW.8, Bintaro, Kec. Pesanggrahan, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12330. Praktikan bertanggung jawab atas berbagai proyek yang mendukung pengembangan bisnis dan identitas visual website perusahaan. Beberapa tugas yang dilaksanakan oleh praktikan termasuk pembuatan UI/UX dari Website SIMPRO, Website Resmi dari Jaya Konstruksi yang dapat dikunjungi oleh orang umum, serta berbagai materi promosi lainnya seperti x-banner, Baju, Poster, dan Hal-hal lainnya. untuk Jaya Konstruksi Manggala Pratama. 3.2 Pelaksanaan Kerja Pelaksanaan kerja profesi yang dilakukan oleh praktikan di PT Jaya Konstruksi Manggala Pratama bertujuan untuk mendukung upaya perusahaan dalam melakukan transformasi digital dan memperkuat branding perusahaan di tengah persaingan industri konstruksi yang semakin ketat. Praktikan berperan sebagai web designer pada Divisi

IT Web Design dengan tanggung jawab utama mengembangkan tampilan digital perusahaan melalui proyek pembuatan landing page yang responsif, serta berbagai materi promosi visual yang inovatif. Gambar 3. 1 Tahapan pelaksanaan Kerja 3.2.1 Perancangan UI/UX Website Jaya Konstruksi Simpro Untuk Pegawai Praktikan bertugas untuk membuat Website yang dapat membantu sistem kerja dalam mempermudah tampilan dari UI/UX Website. No Kegiatan Proses Kegiatan 01 Briefing Divisi IT memulai proyek dengan briefing yang melibatkan seluruh tim, mulai dari mentor hingga kepala divisi. Dalam sesi ini, diberikan penjelasan tentang tujuan dan alur kerja yang akan dilalui, mulai dari pembuatan UI/UX hingga pengembangan website. Selain itu, dilakukan pembagian tugas yang spesifik untuk setiap anggota tim, memberikan pemahaman menyeluruh mengenai sistem dan ekspektasi dari masing-masing peran dalam tim. 02 Brainstorming Dalam sesi brainstorming, seluruh anggota tim bertukar ide mengenai desain antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta fungsionalitas yang diinginkan. Diskusi ini membantu membentuk konsep awal tampilan dan fitur yang akan dikembangkan, memastikan website dapat berfungsi dengan efisien dan menarik minat pengguna. 03 Perancangan Landing Page Website SIMPRO (Sistem Manajemen Proyek) Jaya Konstruksi Setelah brainstorming, tim memulai pembuatan wireframe sederhana untuk menggambarkan tata letak dasar website, yang kemudian dilanjutkan dengan mockup yang lebih detail mencakup elemen visual seperti palet warna dan tipografi. Setelah mockup disetujui, dilakukan penyesuaian dan perbaikan untuk menghasilkan desain UI final. Desain ini kemudian dikembangkan menjadi prototype interaktif yang memungkinkan tim mensimulasikan alur navigasi dan pengalaman pengguna yang diharapkan, sehingga mendapatkan gambaran yang lebih nyata sebelum pengembangan website. 04 Revisi Tim melakukan revisi akhir berdasarkan feedback yang telah diterima, memastikan tidak ada bug atau masalah lain yang tersisa. Setelah website dalam kondisi stabil dan sesuai dengan standar yang diharapkan, website siap untuk diluncurkan dan dapat digunakan oleh pengguna. 05 Selesai Setelah website diluncurkan, dilakukan

evaluasi performa dan pengalaman pengguna untuk melihat dampak desain UI/UX terhadap penggunaan website. Tim IT melakukan maintenance secara rutin, serta memperbaiki dan memperbarui sistem jika diperlukan untuk menjaga kualitas website tetap optimal. Tabel 3. 1 Tabel Perancangan UI/UX Website Jaya Konstruksi Simpro Untuk pegawai Kantor 3.2.2 Perancangan UI/UX Website Jaya Konstruksi Simpro Untuk Pegawai Proyek Praktikan juga bertanggung jawab untuk membuat, UI/UX website untuk pegawai yang bekerja di proyek agar mereka dapat lebih mudah untuk mengakses website SIMPRO demi membuat lebih efektif dalam melaksanakan kinerja mereka. No Kegiatan Proses Kegiatan 01 Briefing Divisi IT memulai proyek dengan sesi briefing yang melibatkan seluruh tim, mulai dari mentor hingga kepala divisi IT. Dalam briefing ini, disampaikan tujuan, alur kerja, dan panduan umum yang akan dilalui dalam pengembangan website SIMPRO untuk Pegawai Proyek. Selain itu, dilakukan pembagian tugas yang jelas untuk setiap anggota tim, serta dijelaskan sistem kerja dan ekspektasi dari setiap peran, agar seluruh tim memiliki pemahaman yang sama dalam pelaksanaan proyek ini. 02 Brainstorming Dalam sesi brainstorming, seluruh anggota tim saling bertukar ide mengenai desain antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan Pegawai Proyek. Diskusi ini membantu membentuk konsep awal dari tampilan dan fitur yang akan dikembangkan, agar website SIMPRO dapat berfungsi dengan optimal serta menawarkan navigasi yang intuitif dan mudah digunakan. Hasil dari brainstorming ini menjadi dasar bagi pengembangan konsep UI/UX yang mendukung kebutuhan Pegawai Proyek. 03 Perancangan Landing Page Website SIMPRO (Sistem Manajemen Proyek) Jaya Konstruksi Untuk Pegawai proyek Setelah brainstorming, tim memulai pembuatan wireframe sederhana untuk menggambarkan tata letak dasar website sesuai kebutuhan Pegawai Proyek. Kemudian, wireframe ini dikembangkan menjadi mockup yang lebih detail, mencakup elemen visual seperti palet warna, tipografi, dan ikonografi yang mendukung kemudahan visualisasi bagi pengguna. Mockup ini diperbaiki berdasarkan masukan dan disetujui sebagai desain UI final. Selanjutnya, desain ini dikembangkan menjadi prototype



interaktif untuk mensimulasikan alur penggunaan, membantu tim memahami lebih baik bagaimana Pegawai Proyek akan berinteraksi dengan website. 04 Revisi Berdasarkan feedback yang diperoleh, tim melakukan revisi akhir untuk memastikan tidak ada bug atau masalah lain yang tersisa. Setelah website dalam kondisi stabil dan memenuhi standar yang diharapkan, website SIMPRO siap untuk diluncurkan dan digunakan oleh Pegawai Proyek secara resmi. 05 Selesai Setelah website diluncurkan, dilakukan evaluasi secara berkala untuk melihat performa dan mengumpulkan insight dari pengalaman Pegawai Proyek dalam menggunakan website. Tim IT terus melakukan maintenance, serta memperbaiki dan memperbarui sistem jika diperlukan, memastikan bahwa website tetap berfungsi optimal untuk mendukung pekerjaan Pegawai Proyek. Tabel 3. 2 Tabel Perancangan UI/UX Website Jaya Konstruksi Simpro Untuk pegawai Proyek 3.3 Kendala Yang Dihadapi - Desain tidak boleh terlalu kompleks Desain tidak boleh terlalu kompleks karena Coding yang terlalu tua sehingga susah di aplikasikan. Maka dari itu bersambung pada pengadaptasian design. Sebagai designer harus belajar untuk beradaptasi dengan desain korporat yang digunakan. -Tugas di Luar Lingkup Kerja Praktikan diberikan tanggung jawab di luar lingkup divisi desain, menggunakan Microsoft Word, Excel dan lain-lain untuk kebutuhan website. Tugas ini biasanya termasuk dalam peran seorang akuntan atau manajemen. Tantangan ini dapat diatasi karena untuk pengaplikasiannya masi bisa dipelajari lewat berbagai macam sosial media. Pengalaman ini memberikan kesempatan bagi praktikan untuk mempelajari keterampilan baru dalam pengembangan soft skill dan meningkatkan kemampuan adaptasi di lingkungan kerja. 3.4 Cara Mengatasi Kendala Praktikan perlu melakukan penyesuaian desain agar tetap sederhana dan mudah diimplementasikan dengan memperhatikan batasan teknis coding yang ada, untuk mengatasi kendala desain yang terlalu kompleks dan tugas di luar lingkup kerja, serta menyesuaikan dengan gaya korporat. Tanggung jawab tambahan seperti menggunakan Microsoft Word atau Excel yang biasanya bukan bagian dari tugas desain, praktikan dapat memanfaatkan

berbagai sumber belajar dari media sosial guna memahami dasar-dasar penggunaan alat tersebut. Melalui tantangan ini, praktikan tidak hanya memperoleh keterampilan baru tetapi juga mengasah kemampuan adaptasi dan soft skill, yang sangat berguna dalam lingkungan kerja yang dinamis.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi Pengalaman magang di PT Jaya Konstruksi Manggala Pratama memberikan pelajaran berharga dalam beradaptasi dengan berbagai kendala dan tuntutan kerja yang ada. Kendala utama yang dihadapi meliputi penyesuaian desain agar tidak terlalu kompleks sesuai dengan keterbatasan coding perusahaan, serta tugas tambahan di luar lingkup desain yang melibatkan penggunaan alat seperti Microsoft Word dan Excel. Tantangan ini memaksa praktikan untuk belajar beradaptasi dengan gaya desain korporat yang sederhana dan memenuhi batasan teknis, serta memperoleh keterampilan baru di luar area desain. Pengalaman ini meningkatkan kemampuan praktikan dalam hal soft skill dan adaptasi, memberikan wawasan mengenai fleksibilitas yang dibutuhkan dalam lingkungan kerja profesional. Magang ini secara keseluruhan memperkuat kemampuan teknis dan non-teknis yang sangat berguna untuk pengembangan karier di masa mendatang

BAB 4 PENUTUP. 4.1 Kesimpulan Selama menjalani program magang selama tujuh bulan di PT Jaya Konstruksi Manggala Pratama, saya memperoleh pengalaman berharga dalam bidang desain web dan branding. Keterlibatan langsung di lapangan memperkuat pemahaman saya terhadap teori yang telah dipelajari sebelumnya, sekaligus meningkatkan keterampilan teknis serta komunikasi. Pengalaman ini turut memperluas jaringan profesional saya dan memberikan kontribusi signifikan terhadap kesiapan saya untuk memasuki dunia kerja di industri konstruksi dan desain.

4.2 Saran Dalam pengalaman yang saya jalani, terlihat jelas bahwa kebutuhan tenaga IT sangat mendesak dan tidak dapat dipenuhi hanya dengan dua anggota saja. Divisi desain juga perlu ditambah, baik yang berfokus pada desain website maupun desain grafis secara umum. Dikarenakan kompleksitas pekerjaan dalam desain dan pengembangan website yang memerlukan perhatian lebih serta berbagai keterampilan khusus. Dengan adanya tambahan anggota

di bidang IT dan desain, diharapkan beban kerja dapat lebih terbagi dan hasil yang diharapkan bisa dicapai dengan lebih efisien. PT Jaya Konstruksi Manggala Pratama (Jakon) memerlukan pembenahan dalam cara kerjanya, terutama dalam pemanfaatan teknologi. Cara kerja yang ada terasa kurang efisien jika dibandingkan dengan perusahaan lainnya yang telah mengadopsi sistem yang lebih modern. Penggunaan website sebagai alat bantu utama perlu dimaksimalkan dengan pendekatan yang lebih efektif dan terintegrasi. Hal ini hanya dapat tercapai jika website yang ada dirombak dan dibangun kembali dari awal dengan memperhatikan kebutuhan spesifik perusahaan, sehingga dapat berfungsi optimal dalam mendukung produktivitas dan efisiensi kerja tim.

REPORT #24388579

## Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	<b>0.96%</b> eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9796/11/Bab%20I.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9796/11/Bab%20I.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
2.	<b>0.84%</b> eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/10170/13/BAB%20III.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/10170/13/BAB%20III.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
3.	<b>0.74%</b> eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7220/18/BAB%201.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7220/18/BAB%201.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
4.	<b>0.32%</b> eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9627/11/BAB%20I%20Laporan%20Kerja%20P...">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9627/11/BAB%20I%20Laporan%20Kerja%20P...</a>	● ●
INTERNET SOURCE		
5.	<b>0.18%</b> kerma.esaunggul.ac.id <a href="https://kerma.esaunggul.ac.id/upload/kerjasama/3557-Laporan%20Magang%20..">https://kerma.esaunggul.ac.id/upload/kerjasama/3557-Laporan%20Magang%20..</a>	●