



2.18%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 31 DEC 2024, 10:04 AM

Similarity report

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

● IDENTICAL
0.15%

● CHANGED TEXT
2.02%

Report #24309175

i BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi PT Racer Robotic Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang teknologi robotika, dengan fokus pada pengembangan solusi robotik yang inovatif untuk berbagai sektor industri. Seiring dengan perkembangan era digital, kehadiran di platform media sosial menjadi sangat penting bagi perusahaan untuk membangun merek, memperluas jangkauan pasar, dan meningkatkan keterlibatan pelanggan. Media sosial tidak hanya berfungsi sebagai saluran komunikasi antara perusahaan dan audiens, tetapi juga sebagai medium untuk menunjukkan identitas merek, nilai-nilai perusahaan, dan memperkenalkan produk serta layanan secara efektif. Namun, tantangan dalam dunia digital semakin besar, dengan banyaknya konten yang bersaing untuk menarik perhatian audiens. Untuk itu, pendekatan kreatif dalam perancangan desain media sosial sangat diperlukan agar PT Racer Robotic Indonesia dapat tampil menonjol dan menarik perhatian target audiensnya. Pendekatan kreatif ini mencakup penggunaan elemen visual yang menarik, pesan yang relevan, serta penyampaian yang dinamis, sehingga dapat meningkatkan interaksi dan engagement di media sosial. Melalui laporan kerja profesi ini, diharapkan dapat diuraikan strategi desain yang efektif, yang memanfaatkan pendekatan kreatif dalam setiap aspek desain media sosial PT Racer Robotic Indonesia. Laporan ini bertujuan untuk memberikan panduan bagi perusahaan dalam memperkuat kehadirannya di dunia digital, memanfaatkan media sosial

sebagai alat branding yang kuat, dan meningkatkan interaksi dengan pelanggan potensial.

3 4 1.1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 1.2 1Maksud Kerja Profesi Kerja profesi ini bertujuan untuk mengembangkan strategi desain media sosial yang kreatif dan efektif bagi PT Racer Robotic Indonesia. Dengan pendekatan kreatif, diharapkan dapat tercipta desain yang mampu meningkatkan daya tarik visual, memperkuat identitas merek, serta memaksimalkan engagement dengan audiens di berbagai platform media sosial.

1.2.2 Tujuan Kerja Profesi Tujuan dari kerja profesi bagi praktikan adalah sebagai berikut: a. Meningkatkan Brand Awareness: Menghasilkan desain media sosial yang menarik dan informatif untuk memperluas jangkauan serta meningkatkan pengenalan merek PT Racer Robotic Indonesia di kalangan audiens digital. b. Memperkuat Identitas Merek: Membangun citra yang kuat melalui desain media sosial yang konsisten dan sesuai dengan nilai-nilai serta visi perusahaan. c. Meningkatkan Engagement: Menciptakan konten yang mampu menarik perhatian, mengundang interaksi, dan meningkatkan keterlibatan pengguna, sehingga dapat memperkuat hubungan antara perusahaan dan audiens. d. Menyampaikan Informasi Secara Efektif: Merancang visual dan pesan yang komunikatif dan mudah dipahami, agar dapat menyampaikan informasi tentang produk dan layanan PT Racer Robotic Indonesia dengan cara yang menarik dan relevan bagi audiens. e. Mengembangkan Strategi Konten yang Kreatif: Menyusun strategi konten yang inovatif dan bervariasi, sehingga perusahaan dapat tampil menonjol dan berbeda dari pesaing di dunia media sosial. f. Mengukur Efektivitas Desain dan Konten: Melakukan evaluasi terhadap efektivitas pendekatan kreatif dalam desain media sosial dengan memantau metrik kinerja seperti engagement rate, reach, dan jumlah interaksi, untuk memastikan desain tersebut berdampak positif bagi PT Racer Robotic Indonesia. 2 1.3

Manfaat Kerja Profesi Adanya program Kerja Profesi ini, diharapkan banyak manfaat yang dapat dirasakan oleh praktikan, universitas, dan masyarakat. Berikut adalah manfaat yang dapat diperoleh: 1. Bagi Universitas Melalui kerja profesi ini, universitas dapat memperluas jaringan dengan perusahaan

seperti PT Racer Robotic Indonesia, yang dapat berkontribusi pada peningkatan reputasi universitas dalam hal kerjasama dengan industri teknologi. 2. Bagi Praktikan Kerja profesi ini memberikan praktikan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang dipelajari dalam perkuliahan dalam situasi kehidupan nyata. sehingga memperkuat pemahaman mengenai desain media sosial dan penerapan strategi kreatif dan juga melalui kerja profesi ini, praktikan dapat mengembangkan portofolio profesional dengan hasil desain dan strategi yang dirancang selama masa kerja profesi, yang dapat menjadi nilai tambah saat melamar pekerjaan di masa depan. 3 1.4

Tempat Kerja Profesi Gambar 1. 1 Tempat kerja profesi PT. Racer Robotic Indonesia di Tangerang Selatan memiliki dua tempat pembelajaran, yaitu Rumah Robot Tangsel dan Kampung Robot. Rumah Robot Tangsel adalah kursus robotika yang terletak di Jalan Vila Tol Dago. Sedangkan Kampung Robot adalah tempat workshop untuk 3 memperkenalkan robot-robot yang sudah dibuat dan memberikan pemahaman robot-robot tentang mekanisme cara gerak, elektrikal part dan metode pembelajarannya. edukasi tantang robot, gallery robot, dan drone coding. Kampung Robot terletak di Jl. Cilalung 3, Jombang, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan. Gambar 1. 2 Logo Racer Robotic Jadwal kerja profesi yang dilaksanakan oleh praktikan adalah 6 hari dalam seminggu, dengan total 621 jam. Kegiatan profesi ini dimulai pada tanggal 1 April 2024 sampai dengan tanggal 30 Juni 2024. Jadwal kerja praktijan adalah jam 8 pagi sampai jam 5 sore.

Tabel 1. 1 Keterangan Kerja Lama Kegiatan Kerja Profesi 3 bulan (01 April – 30 Juni 2024) Hari Pertemuan Senin - Sabtu Waktu Pelaksanaa n Kerja Profesi 08.00 – 17.00 4 BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJ

A PROFESI 2.1 Sejarah Perusahaan PT Racer Robotic, sebuah perusahaan swasta nasional, telah menjadi pelopor dalam memperkenalkan dunia robotika kepada anak- anak Indonesia sejak tahun 2008. didirikan oleh FIRDIANSYAH, M.IT IYRA Indonesia Chairman CEO PT RACER ROBOTIC. Racer Robotic telah berhasil mentransformasi cara kita memandang pendidikan STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics). Perjalanan Racer Robotic dimulai

dengan membuka kelas robotika untuk anak-anak dan remaja. Melihat antusiasme yang tinggi dari peserta, perusahaan ini kemudian mengembangkan program-program edukasi robotika yang lebih komprehensif. Materi yang diajarkan tidak hanya sebatas merakit robot, tetapi juga mencakup pemrograman, mekanika, dan elektronika. Seiring berjalannya waktu, Racer Robotic semakin dikenal luas dan dipercaya oleh banyak sekolah, lembaga pendidikan, dan komunitas. Jumlah peserta kelas robotika pun terus meningkat, menunjukkan bahwa minat masyarakat terhadap pendidikan STEM semakin besar. IYRA (International Youth Robot Association) adalah sebuah organisasi internasional yang fokus pada pengembangan pendidikan robotika untuk anak-anak dan remaja di seluruh dunia. PT Racer Robotic memiliki hubungan yang sangat erat dengan IYRA. Perusahaan ini merupakan salah satu anggota aktif IYRA di Indonesia dan sering kali menjadi penyelenggara event-event IYRA di tingkat nasional. Visi: Menjadi lembaga pelatihan teknologi dibidang robotic dan coding terdepan di Indonesia untuk membangun kualitas bangsa Indonesia yang lebih baik. 5 Misi : Mengajarkan anak mengenal teknologi dengan mempelajari mekanika, elektronika dan pemrograman robot, meningkatkan kreativitas, imajinasi, kemandirian dan mengembangkan pemikiran logis anak.

2.2 Struktur Organisasi PT Racer Robotic

PT Racer Robotic memiliki struktur organisasi yang dirancang untuk mendukung operasional dan strategi bisnisnya secara efektif. Struktur ini mencakup berbagai posisi kunci yang memastikan pengelolaan perusahaan berjalan lancar dan dapat memenuhi tujuan jangka panjangnya. Berikut adalah gambaran umum mengenai struktur organisasi PT Racer Robotic. Gambar 2.1 Gambar Struktur Organisasi Racer Robotic

2.3 Kegiatan Umum

Perusahaan PT Racer Robotic merupakan perusahaan yang fokus mengembangkan pendidikan STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) dengan menggunakan media robotik. Perusahaan secara aktif terlibat dalam berbagai kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan dan mempromosikan minat terhadap robot di kalangan anak-anak dan remaja Indonesia. Berikut adalah beberapa kegiatan umum yang dilakukan oleh PT Racer Robotic:

1. Program Edukasi

Robotika

- ☒ Kelas Robotika: Menyelenggarakan kelas-kelas robotika untuk anak-anak hingga remaja.
- ☒ Kurikulum Robotika: Mengembangkan kurikulum robotika yang komprehensif dan sesuai dengan standar internasional.
- ☒ Workshop dan Pelatihan: Menyelenggarakan workshop dan pelatihan robotika untuk guru, pelatih, dan orang tua.

2. Penyelenggaraan Event Robotika

- ☒ Kompetisi Robotika: Mengadakan berbagai kompetisi robotika, seperti Line Tracer, Sumo Robot, Robot Penjelajah, dan Robot Kreasi, baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional.
- ☒ Pameran Robot: Mengikuti berbagai pameran robot untuk memperkenalkan teknologi robotika kepada masyarakat luas.

3. Kerjasama dengan Sekolah dan Lembaga Pendidikan

- ☒ Program Ekstrakurikuler: Menyediakan program ekstrakurikuler robotika di berbagai sekolah.
- ☒ Kerjasama Pengembangan Kurikulum: Bekerjasama dengan sekolah dan lembaga pendidikan dalam mengembangkan kurikulum yang berbasis robotika.

4. Pengembangan Produk dan Teknologi

- ☒ Kit Robot : Mengembangkan dan memproduksi kit robot edukasi yang berkualitas dan mudah digunakan.

7 ☒ Perangkat Lunak: Mengembangkan perangkat lunak untuk pemrograman robot.

5. Konsultasi dan Layanan Lainnya

- ☒ Konsultasi : Memberikan konsultasi terkait pengembangan program robotika.
- ☒ Penyewaan Peralatan: Menyewakan peralatan robotika untuk keperluan pelatihan atau event.

BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI 3.1 Bidang Kerja Praktikan melakukan

Kerja Profesi di PT Racer Robotic dan berperan sebagai Sosial Media

Designer pada Divisi Multimedia. Berlokasi di Jl. Vila Dago Tol No.6 Blok

B1, RT.009/RW.19, Serua, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten.

Praktikan bertanggung jawab dalam membuat dan mengedit berbagai jenis konten multimedia, termasuk video, gambar, audio, dan animasi. Merancang grafis untuk keperluan pemasaran, presentasi, dan publikasi. Mengelola proyek multimedia dari awal hingga selesai, memastikan semua elemen sesuai dengan spesifikasi dan tenggat waktu. Selain itu praktikan juga memiliki tanggungjawab sebagai trainer/pengajar, yaitu mengajar dasar-dasar dan konsep lanjutan robotik kepada siswa, termasuk pemrograman, desain, dan aplikasi praktis

9 Gambar 3. 1 Alur kerja Praktian 3.2

Pelaksanaan Kerja Praktikan melaksanakan kerja profesi di PT Racer Robotic sebagai Sosial Media Designer pada Divisi Multimedia, pada tahap awal praktikan melakukan orientasi dengan perusahaan untuk mengetahui lingkungan kerja dan bisnis PT racer robotic. Praktikan juga belajar mengenai desain sosial media Perusahaan. 3.2.1 Membuat desain IYRC 2024 IYRC (Indonesian Youth Robotic Competition) 2024 merupakan lomba robotik nasional yang diselenggarakan oleh PT Racer Robotic Indonesia, Praktikan ikut serta dalam pembuatan desain lomba IYRC 2024 di sosial media yang akan diselenggarakan oleh perusahaan dengan tujuan menarik minat partisipan dan membuat desain sosial media menarik. Tabel 3. 1

Pelaksanaan proses kegiatan membuat desain IYRC 2024 10 NO KEGIATAN PROSES KEGIATAN 1 BRIEF Pada tahap ini, praktikan berpartisipasi dalam diskusi awal bersama tim Divisi Multimedia. Diskusi ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai alur acara dan memahami kebutuhan untuk menunjang proyek IYRC 2024 demi meningkatkan ketertarikan audiens melalui feeds sosial media . 2 PRA PRODUKSI Praktikan melakukan pra produksi seperti brainstorming untuk menghasilkan ide-ide kreatif terkait desain dan konten IYRC 2024. Proses pra produksi ini membantu tim dalam 11 menentukan konsep atau arah desain yang akan dirancang sebagai langkah awal dalam pembuatan feeds Instagram. 3 PRODUKSI Tahap berikutnya adalah produksi, dimana praktikan menerapkan konsep yang disepakati bersama untuk desain feeds sosial media Instagram racer. Praktikan melanjutkan dengan pembuatan desain awal dengan menambahkan elemen visual seperti warna, tipografi, dan gambar sampai ke tahap final sehingga menghasilkan desain yang berisi informasi lebih rinci dan menarik. Gambar 3. 2 Desain Sosial Media IYRC 2024 3.2.2 Membuat Video Company Profile Racer Robotic Dalam video ini, praktikan akan menampilkan visi dan misi perusahaan, berbagai produk dan layanan unggulan, inovasi teknologi yang dihadirkan, serta tim yang bekerja di perusahaan. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang peran Racer Robotic dalam menjawab kebutuhan akan teknologi robotika di era moder dan sektor lainnya. Tabel 3. 2

REPORT #24309175

Membuat Video Company Profile Racer Robotic 12 4 PREVIEW Praktikan mempresentasikan desain yang telah dibuat, seperti, konsistensi warna, pemilihan tipografi yang tepat, dan tata letak yang memudahkan audiens mendapatkan informasi tentang IYRC 2024 dengan mudah. 5 REVISI Praktikan melakukan penyesuaian berdasarkan feedback dari koor Divisi Multimedia. Revisi mencakup perubahan isi gambar, layout, dan beberapa informasi. 6 UPLOAD PRODUKSI Praktikan membuat caption dan memposting desain yang sudah di acc di media sosial racer robotic. NO KEGIATAN PROSES

KEGIATAN 1 BRIEF Pada tahap ini, praktikan berpartisipasi dalam diskusi awal bersama tim Divisi Multimedia. Diskusi ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai alur 13 video dan memahami kebutuhan untuk menunjang proyek video Company Profile demi meningkatkan ketertarikan audiens. 2 PRA PRODUKSI Praktikan melakukan pra produksi seperti brainstorming untuk menghasilkan ide-ide kreatif terkait konten video. Proses pra produksi ini membantu tim dalam menentukan konsep atau arah story board, menentukan properti dan mencari talent sebagai langkah awal dalam pembuatan video. 3 PRODUKSI Tahap berikutnya adalah produksi, dimana praktikan menerapkan konsep yang disepakati bersama untuk pembuatan. Praktikan melanjutkan dengan melakukan tahap editing dan menambahkan elemen visual seperti penyesuaian warna (color grading), tipografi, dan gambar sampai ke tahap final sehingga menghasilkan video yang berisi informasi lebih rinci dan menarik Gambar 3. 3 Company profile 3.2.3Membuat Buku Company Profile Buku Company Profile Racer Robotic adalah panduan komprehensif yang menggambarkan identitas, visi, misi, dan keunggulan perusahaan dalam industri robotika. Buku ini memuat informasi tentang sejarah pendirian perusahaan, kegiatan yg dilakukan, robotika yang sudah di buat, serta produk dan layanan unggulan yang ditawarkan. Tabel 3.

3 Membuat Buku Company Profile 14 4 PREVIEW Praktikan mempresentasikan video yang telah dibuat, seperti, konsistensi warna, informasi dalam video, pemilihan tipografi yang tepat, dan tata letak yang memudahkan audiens mendapatkan informasi tentang IYRC 2024 dengan mudah. 5 REVISI

Praktikan melakukan penyesuaian berdasarkan feedback dari koor Divisi Multimedia. Revisi mencakup perubahan isi gambar, layout, dan beberapa informasi. 6 UPLOAD PRODUKSI Praktikan membuat caption dan memposting desain yang sudah di acc di Youtube racer robotic. NO KEGIATAN PROSES KEGIATAN 15 1 BRIEF Pada tahap ini, praktikan berpartisipasi dalam diskusi awal bersama tim Divisi Multimedia. Diskusi ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai PT Racer Robotic dan memahami kebutuhan untuk menunjang buku company profile demi meningkatkan ketertarikan audiens. 2 PRA PRODUKSI Praktikan melakukan pra produksi seperti brainstorming untuk menghasilkan ide-ide kreatif terkait desain buku company profile. Proses pra produksi ini membantu tim dalam menentukan konsep atau arah desain yang akan dirancang sebagai langkah awal dalam pembuatan buku company profile. 3 PRODUKSI Tahap berikutnya adalah produksi, dimana praktikan menerapkan konsep yang disepakati bersama untuk desain buku company profile. Praktikan melanjutkan dengan pembuatan desain awal dengan menambahkan elemen visual seperti warna, tipografi, dan gambar sampai ke tahap final sehingga menghasilkan desain yang berisi informasi lebih rinci dan menarik. 3.3 Kendala yang Dihadapi Kendala yang praktikan hadapi selama menjalani kerja profesi di PT Racer Robotic Indonesia sebagai Sosial Media Designer meliputi beberapa aspek. Pertama, volume proyek yang tinggi dengan deadline yang ketat menuntut praktikan untuk bekerja secara cepat dan efisien, sekaligus mempertahankan kualitas desain yang diharapkan. Selain itu, 16 Gambar 3. 4 Buku Company Profile Racer Robotic 4 PREVIEW Praktikan mempresentasikan desain yang telah dibuat, seperti, konsistensi warna, pemilihan tipografi yang tepat, dan tata letak yang memudahkan audiens mendapatkan informasi tentang Racer Robotic dengan mudah. 5 REVISI Praktikan melakukan penyesuaian berdasarkan feedback dari koor Divisi Multimedia. Revisi mencakup perubahan isi gambar, layout, dan beberapa informasi. 6 SELESAI Setelah dilakukan revisi oleh koor Divisi Multimedia praktikan melakukan penyesuaian sampai final, apabila sudah tidak ada revisi buku bisa di

gunakan perusahaan sebagai media informasi. perubahan brief yang sering terjadi di tengah proses desain menjadi tantangan tersendiri, karena praktikan harus segera menyesuaikan konsep yang sudah dibuat sebelumnya tanpa mengganggu jadwal proyek lainnya. Koordinasi dengan berbagai tim, seperti tim pemasaran, produk, dan pengembangan, juga terkadang menambah kompleksitas pekerjaan. Perbedaan prioritas antar tim bisa memengaruhi alur kerja dan sering memerlukan adaptasi yang cepat. Terakhir, keterbatasan sumber daya desain, seperti kurangnya elemen visual spesifik atau aset berkualitas tinggi, memerlukan kreativitas tambahan untuk mengatasi kekurangan tersebut. Semua kendala ini menuntut manajemen waktu yang baik, kemampuan beradaptasi, dan kolaborasi yang efektif sehingga proyek dapat diselesaikan dengan hasil optimal sesuai dengan standar perusahaan.

3.4 Cara Mengatasi Kendala Dalam peran praktikan sebagai Sosial Media Designer di PT Racer Robotic Indonesia, praktikan telah mengembangkan beberapa strategi kunci untuk mengatasi kendala yang dihadapi. Pertama, manajemen waktu dan prioritas proyek menjadi penting untuk mengelola beban kerja yang tinggi dan deadline ketat, di mana praktikan menyusun jadwal yang jelas dan memprioritaskan tugas. Selanjutnya, praktikan menerapkan sistem revisi yang terstruktur untuk memastikan setiap perubahan brief dikelola dengan baik, menghindari kesalahan yang bisa mengganggu alur kerja. Peningkatan komunikasi dan kolaborasi dengan tim lain juga praktikan anggap krusial, agar semua pihak memiliki pemahaman yang sama dan dapat menyelesaikan kendala bersama. Untuk meningkatkan efisiensi, praktikan menggunakan library aset desain yang memuat elemen visual siap pakai, sehingga mempercepat proses kreatif. Terakhir, praktikan berkomitmen pada adaptasi dan pengembangan diri melalui pelatihan dan pembaruan pengetahuan mengenai tren desain, untuk terus meningkatkan keterampilan dan kualitas pekerjaan praktikan.

17 BAB IV PENUTUP 4.1 Simpulan Praktikan berhasil menyelesaikan kerja profesi di PT Racer Robotic selama kurang lebih 3 bulan, dari 1 April 2024 hingga 30 Juni 2024, dengan posisi sebagai Sosial Media Designer, di mana praktikan bertanggung jawab atas

berbagai tugas desain untuk kebutuhan digital, serta terlibat dalam keikutsertaan sebagai panitia di event IYRC 2024, praktikan juga berpartisipasi dalam banyak kegiatan tambahan seperti workshop, yang memberikan kesempatan bagi praktikan untuk mempelajari banyak hal dan menambah insight baru untuk praktikan. Praktikan juga mempelajari bagaimana skill baru, sehingga membuktikan dedikasi dan pencapaian Praktikan dalam mencapai tujuan kerja profesi untuk pengembangan keterampilan di perusahaan tersebut.

4.2 Saran

4.2.1 Saran Untuk Perusahaan Praktikan

menyarankan PT Racer Robotic Indonesia untuk melakukan investasi dalam teknologi dan sumber daya yang lebih mutakhir, sehingga dapat mendukung kreativitas tim. Selain itu, mengadakan program pelatihan dan pengembangan untuk karyawan secara rutin akan membantu mereka meningkatkan keterampilan dan pengetahuan, terutama dalam menghadapi teknologi dan tren desain terkini. Penting juga untuk memperkuat komunikasi internal agar kolaborasi antar tim dapat berjalan lebih lancar, dengan memanfaatkan platform komunikasi yang memudahkan interaksi dan mengurangi kemungkinan miskomunikasi. Kebijakan kerja yang fleksibel, seperti opsi work from home atau jam kerja yang dapat disesuaikan, juga dapat Meningkatkan kepuasan dan produktivitas karyawan serta menciptakan lingkungan kerja yang lebih positif.

Selanjutnya, PT Racer Robotic perlu memberikan perhatian 18 lebih pada riset dan inovasi, dengan mengalokasikan sumber daya untuk pengembangan produk dan layanan baru agar tetap kompetitif di pasar.

- 1 Mengumpulkan dan menganalisis umpan balik dari pelanggan secara teratur akan memberikan wawasan berharga mengenai kebutuhan mereka, untuk memungkinkan perusahaan beradaptasi dan meningkatkan kualitas produk dan layanan yang mereka tawarkan.

Di sisi pemasaran, memperkuat strategi branding dan pemasaran digital akan meningkatkan visibilitas perusahaan, menjangkau audiens yang lebih luas melalui media sosial dan konten kreatif. Terakhir, mendorong karyawan untuk terlibat dalam komunitas dan jaringan industri dapat membuka peluang kolaborasi dan meningkatkan reputasi perusahaan. Dengan mengimplementasikan saran-saran ini, PT Racer Robotic Indonesia dapat

meningkatkan kinerjanya secara keseluruhan dan memperkuat posisinya di pasar. 4.2.2 Saran Untuk Praktikan Praktikan sebaiknya memanfaatkan kesempatan ini untuk menggali sebanyak mungkin pengalaman dan pengetahuan tentang strategi pemasaran digital. Dalam menjalankan tugas, penting untuk selalu mengikuti tren terbaru di media sosial dan beradaptasi dengan perubahan algoritma atau platform yang digunakan. Selain itu, Anda sebaiknya aktif berkolaborasi dengan tim pemasaran dan desain lainnya untuk memahami proses kreatif yang lebih luas, sehingga dapat menghasilkan konten yang lebih menarik dan relevan bagi audiens. Mengajukan pertanyaan kepada mentor atau rekan kerja juga dapat membantu mempercepat pemahaman Anda mengenai praktik terbaik dalam desain sosial media. Jangan ragu untuk bereksperimen dengan berbagai format konten, seperti video, infografis, atau carousel, untuk melihat apa yang paling efektif dalam menarik perhatian audiens. Memanfaatkan analitik untuk melacak kinerja konten yang Anda buat juga sangat penting, karena hal ini akan memberikan praktikan wawasan berharga tentang apa saja yang berhasil dan bidang apa saja yang perlu ditingkatkan. 19 Terakhir, tetaplah terbuka terhadap umpan balik dan kritik, karena hal ini akan membantu praktikan berkembang sebagai desainer. Dengan pendekatan yang proaktif dan semangat untuk belajar, Anda akan dapat memaksimalkan pengalaman magang ini dan memberikan kontribusi positif bagi tim di PT Racer Robotic Indonesia. 20



REPORT #24309175

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	1.03% www.tredio.id	●
	https://www.tredio.id/2024/10/cara-memanfaatkan-marketplace.html	
INTERNET SOURCE		
2.	0.81% eprints.upj.ac.id	●
	https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/10037/13/13.%20BAB%203.pdf	
INTERNET SOURCE		
3.	0.33% eprints.upj.ac.id	● ●
	https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3632/11/11.BAB%20I.pdf	
INTERNET SOURCE		
4.	0.17% kerma.esaunggul.ac.id	●
	https://kerma.esaunggul.ac.id/upload/kerjasama/3557-Laporan%20Magang%20..	