



# 3.48%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 9 JAN 2025, 8:18 PM

## Similarity report

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

● IDENTICAL  
0.24%

● CHANGED TEXT  
3.24%

## Report #24379759

1 BAB 1 PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Seluruh mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya, wajib untuk mengikuti program kerja profesi sebagai salah satu persyaratan wajib sebelum melaksanakan tugas akhir. Mahasiswa yang mengikuti program ini akan ditempatkan di perusahaan untuk melaksanakan kerja profesi selama periode waktu tertentu. Menurut Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Dikti), program magang atau kerja profesi bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa sebelum terjun langsung ke industri melalui pengalaman profesional yang dibimbing langsung oleh pembimbing yang sudah berpengalaman di bidangnya (Dikti, 2020). Melalui pengalaman ini, diharapkan mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh ke dalam proyek nyata yang dibutuhkan oleh perusahaan. PT Paramadaksa Teknologi Nusantara adalah perusahaan perangkat lunak yang berfokus pada sistem Point of Sales (POS). Perusahaan ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk bisa terlibat secara langsung di divisi pemasaran khususnya creative designer. Perangkat lunak andalan perusahaan ini adalah NexBiz Suite. Perusahaan ini juga menyediakan vertical software bagi pemilik usaha grosir yang bernama MitraGro. GroMart adalah bagian dari MitraGro yang menyediakan sistem POS baru yang dikembangkan oleh perusahaan untuk membantu pelaku usaha mengelola stok, manajemen pelanggan, pembayaran, dan masih banyak lainnya. Sektor usaha grosir dan ritel kini semakin mengandalkan teknologi POS

untuk mengoptimalkan manajemen stok, transaksi, dan kepuasan pelanggan (APRINDO, 2021). Perangkat lunak ini belum banyak diketahui oleh pemilik usaha grosir, sehingga perusahaan perlu untuk memasarkannya secara masif. Target pasar GroMart adalah pemilik usaha tier 2 dan 3. Perusahaan berkolaborasi dengan Nestle untuk menghadirkan digitalisasi bagi para pemilik usaha grosir di daerah- daerah yang kurang terjangkau oleh teknologi. Kerjasama antar perusahaan seperti Nestle dapat mempercepat transformasi digital di daerah yang kurang 2 terjangkau teknologi (IDC, 2022). Kemitraan ini dapat meningkatkan jangkauan teknologi dan menumbuhkan ekosistem digital lebih luas. Mahasiswa tertarik untuk berkontribusi secara langsung pada praktek kerja profesi di divisi pemasaran. Mahasiswa menjalankan program kerja profesi di PT. Paramadaksa Teknologi Nusantara dengan total durasi 528 jam kerja.

1.1.1 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi

1.1.2 Maksud Kerja Profesi Kerja Profesi bermanfaat untuk memberikan pengalaman bekerja secara langsung kepada mahasiswa. Ini adalah kesempatan bagi mahasiswa untuk bisa menerapkan ilmu yang sudah dipelajari pada semester-semester sebelumnya ke dunia nyata. Mahasiswa yang mengikuti program ini akan dibimbing langsung oleh pembimbing kerja yang sudah berpengalaman di bidangnya. Mahasiswa yang terlibat tidak hanya mendapat bekal pengalaman bekerja di industri, tetapi juga mendapat relasi profesional. Baik itu relasi terhadap pembimbing kerja, maupun

relasi terhadap sesama rekan magang di perusahaan yang sama. Pengalaman yang didapat oleh mahasiswa selama periode program kerja profesi dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk mempersiapkan diri ketika lulus. 1.1 **1** **3 Tujuan** Kerja Profesi Tujuan dari Kerja Profesi adalah sebagai berikut : a. Mendapat pengalaman bekerja secara langsung di perusahaan. b. Melatih mahasiswa untuk berdiskusi bersama menyelesaikan masalah. c. Memperoleh bekal untuk mempersiapkan diri di dunia kerja. d. Mengembangkan kemampuan mahasiswa yang sesuai dengan kebutuhan industri. e. Memenuhi salah satu persyaratan wajib di Universitas Pembangunan Jaya. f. Melatih kemampuan berkomunikasi, disiplin, etika, dan kualitas hasil kerja. 3 g. Menjalin relasi dengan rekan dan pembimbing kerja. 1.2 Manfaat Kerja Profesi Program kerja profesi memiliki beberapa manfaat. Baik itu berupa manfaat bagi mahasiswa dan juga bagi universitas. Berikut adalah keuntungan yang dapat diperoleh : - Bagi Universitas PT. Paramadaksa Teknologi Nusantara dan universitas dapat bekerja sama saling bersinergi dalam bidang penelitian, program magang kedepannya, dan peluang penempatan kerja. - Bagi Mahasiswa Mendapat pelatihan kerja langsung yang dibimbing oleh pembimbing kerja berpengalaman di perusahaan. Pengalaman yang diperoleh dapat digunakan kelak ketika lulus dari universitas. 1.3 Tempat Kerja Profesi PT Paramadaksa Teknologi Nusantara adalah perusahaan perangkat lunak untuk kebutuhan bisnis yang berfokus pada manajemen distribusi. Berdiri sejak tahun 1995, perusahaan ini berlokasi di Jalan Boulevard Raya Gading Serpong, Curug Sangereng, Kelapa Dua, Tangerang Regency, Banten 15810. Selain mengembangkan perangkat lunak untuk kebutuhan manajemen distribusi, perusahaan ini juga mengembangkan perangkat lunak lain untuk kebutuhan layanan Point of Sales (POS) bagi pemilik usaha grosir di Indonesia. **1** **2** **1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi** Kerja profesi dilaksanakan selama 3 bulan sejak tanggal 15 Juli 2024 sampai 15 Oktober 2024. Jadwal kerja sama seperti pekerja kantor pada umumnya, 5 hari dalam satu minggu. Dari hari Senin - Jumat, pukul 08:00 - 17:00 WIB. Kerja Profesi dilakukan secara offline di kantor. Table 1.1 Keterangan Kerja 4 Lama Kegiatan Kerja Profesi 3

bulan (15 Juni – 15 Oktober 2024) Hari Pertemuan Senin - Jumat Waktu Pelaksanaan Kerja Profesi 08.00 – 17.00 5 BAB 2 TINJAUAN UMUM KERJA PROFESI 2.1 Sejarah Perusahaan Gambar 2.1 Kantor NexSoft PT. Paramadaksa Teknologi Nusantara didirikan pada tahun 1995 oleh Albertus Lie. Perangkat lunak pertama yang dikembangkan diberi nama Nexus Distribution. Perangkat lunak ini ditujukan kepada para distributor produk konsumen untuk membantu proses manajemen distribusi. Setelah satu tahun berjalan, Nexus Distribution berganti nama menjadi ND 95. Untuk mempermudah pengelolaan keuangan para distributor, pada tahun 1995 NexSoft mengembangkan dua modul keuangan. Yakni kas bank dan general ledger (GL).

3 Di tahun 2010, GL mengalami pengembangan dengan adanya pengembangan pada modul konsolidasi pajak dan stock card di ND95. Setelah berdiri selama kurang lebih 20 tahun. Pada tahun 2005 NexSoft kembali mengembangkan generasi baru dari ND 95, yaitu ND6. 3 5 ND6 adalah sistem manajemen distribusi paling lengkap di Indonesia. Lalu kemudian pada tahun 2024, NexSoft kembali mengembangkan sistem POS terbaru yang bernama GroMart. Sejak berdiri hingga sekarang, NexSoft terus berkomitmen untuk mengembangkan perangkat lunak yang dapat membantu memberikan efisiensi pada kegiatan operasional kepada perusahaan di Indonesia dengan biaya terjangkau. Perusahaan ini sudah menjadi partner bagi ratusan bisnis di Indonesia. Baik bisnis menengah dan kecil melalui software ND95. NexSoft memiliki tujuan untuk mendukung UKM melalui pengembangan sistem operasi yang dapat meningkatkan efisiensi melalui teknologi yang dikembangkan. Untuk memenuhi kebutuhan pelanggan di lapangan, kemudian NexSoft mengembangkan vertical software dengan menambahkan sistem keuangan dan akuntansi, sistem manajemen pramuniaga, dan sistem manajemen penyalur. Gambar 2.2 Logo NexSoft Perusahaan ini juga memiliki prinsip-prinsip dasar yang dipegang. Prinsip tersebut adalah sebagai berikut : a) Pelanggan (Customer Focus) Berfokus pada kepuasan pelanggan dengan memastikan produk selalu memenuhi spesifikasi yang sesuai. b) Ketelitian dan Ketepatan (Fidelity) c) Menggunakan teknologi untuk memberikan

fleksibilitas dalam menyelesaikan permasalahan yang ada terkait dengan operasional tanpa mengesampingkan ketepatan dan ketelitian. 7 d) Kepantasan (Fairness) Menjaga nilai-nilai keantasan dalam berhubungan dengan mitra dan para stakeholder untuk mempertahankan kemitraan jangka panjang. e) Integritas (Integrity) Menjunjung tinggi nilai-nilai integritas dalam memenuhi proses bisnis sehari-hari. f) Keandalan (Reliability) Terus mengembangkan produk supaya terus relevan dengan kebutuhan mitra. **6 Struktur**

### Organisasi Gambar 2.3 Struktur organisasi PT. Paramadaksa Teknologi Nusantara

(NexSoft) PT. Paramadaksa Teknologi Nusantara (NexSoft) terbagi menjadi beberapa divisi yang langsung dikepalai oleh para direktur. Divisi yang ada pada struktur organisasi nexSoft meliputi : a) HRD&GA b) Finance & Accounting c) Customer Support d) Implementasi e) Sales & Marketing f) Product Development g) UI/UX h) Business Analyst 8 i) Development j) Quality Control k) Infrastruktur 2.2 Kegiatan Umum Perusahaan Dimulai sebagai pengembang DMS (Sistem Manajemen Distribusi) yang sederhana pada tahun 1995, NexSoft berkembang menjadi penggerak teknologi bagi ritel FMCG tradisional di Indonesia. Visi perusahaan adalah untuk mendukung digitalisasi pelaku usaha kecil dan menengah melalui penerapan teknologi digital agar dapat meningkatkan efisiensi operasional dan produktivitas. Berbagai layanan digitalisasi dari perusahaan adalah sebagai berikut : a) Aktivitas pengembangan aplikasi manajemen distribusi untuk distributor FMCG. b) Aktivitas pengembangan aplikasi manajemen dan visibilitas untuk principal brand. c) Aktivitas pengembangan aplikasi mobile untuk salesman.

9 BAB 3 PELAKSANAAN KERJA PROFESI 3.1 Bidang Kerja Selama melaksanakan kerja profesi, mahasiswa berperan sebagai creative designer di divisi marketing & sales. Mahasiswa bertanggung jawab untuk membuat materi promosi sesuai arahan dari pembimbing kerja. Tidak hanya memberikan arahan, pembimbing kerja juga sering mengajak diskusi untuk menentukan strategi visual media pemasaran perusahaan. Beberapa proyek yang dipercayakan oleh pembimbing kerja adalah ; desain banner aplikasi, poster tutorial, Instagram feed, brosur promosi untuk salesman, video

tvc, video tutorial aplikasi, dsb. Selain mengerjakan untuk kebutuhan media promosi perusahaan, mahasiswa juga berkesempatan untuk membantu proses brainstorming ketika perusahaan membutuhkan desain untuk kebutuhan interior. Dalam melaksanakan kerja profesi, mahasiswa mendapat banyak pengalaman yang baru didapatkan ketika melaksanakan kerja profesi. **2** 3.2 Pelaksanaan Kerja Mahasiswa melaksanakan kerja profesi selama tiga bulan terhitung sejak tanggal 15 Juli 2024 - 15 Oktober 2024. Selama tiga bulan, mahasiswa bertugas untuk mengerjakan beberapa materi promosi perusahaan. Materi promosi perusahaan meliputi ; brosur, flyer, Instagram feed, video tvc, dan video tutorial aplikasi. Selama melaksanakan kerja profesi, mahasiswa belajar banyak mengenai gaya desain perusahaan sebelumnya, mengikuti brief dari pembimbing kerja, serta mengembangkan softskills seperti berkomunikasi dan belajar menyampaikan pendapat. Mahasiswa selalu diberi brief di awal mengenai bagaimana gaya desain dan isi dari desain itu sendiri sebelum dilaksanakan. Setelah menyelesaikan desain, akan ada proses asistensi terlebih dahulu hingga desain di acc. 10 3.2.1 Desain Sosial Media Desain mengikuti gaya desain yang sudah ada sebelumnya, baik NexSoft maupun MitraGro. Tabel 3.1 Alur kerja desain sosial media No. Tahapan Kegiatan Deskripsi 1. Briefing Mahasiswa diberikan tugas membuat desain postingan untuk hari besar ulang tahun kemerdekaan Indonesia. Mahasiswa diminta untuk menyesuaikan gaya desain dengan key visual sebelumnya. 2. Perancangan Mencari referensi di internet, seperti ; pinterest, dribbble, behance, dsb. Lalu gaya desain yang menarik akan di simpan. Tujuannya adalah untuk memberikan referensi lain di dalam gaya desain. Desain dibuat dengan menggabungkan aplikasi adobe illustrator dan adobe photoshop. 3. Preview Desain diserahkan kepada pembimbing kerja untuk mendapatkan approval. Kemudian pembimbing kerja akan memberikan umpan balik terkait dengan desain. 4. Revisi Pembimbing kerja memberi masukan bagian mana dalam desain yang bisa diperbaiki/ditambahkan untuk membuat desain menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya. 5. Final Desain Setelah melalui proses approval, desain yang sudah sesuai kriteria akan disetujui

oleh pembimbing kerja. Kemudian mahasiswa mengirimkan hasil desain dengan kualitas hd ke google drive sebagai tempat untuk menyimpan beberapa data. Salah satunya untuk hasil desain.

11 Gambar 3.1 Desain Kemerdekaan Indonesia . 12 Gambar 3.2 Template IG NexSoft Gambar 3.3 Template IG MitraGro 13 3.2.2 Redesain Banner Website NexSoft Perusahaan sedang ingin melakukan redesain website. Untuk itu, perlu ada referensi desain untuk diajukan. Mahasiswa bertugas untuk membantu mencari dan memberikan referensi.

Tabel 3.2 Alur kerja redesain banner website NexSoft No. Tahapan Kegiatan Deskripsi 1. Briefing Pembimbing kerja memberikan instruksi untuk mencari gaya desain dan tata letak desain. Kemudian membuat dummy design versi website. 2. Perancangan Menggabungkan beberapa referensi gaya desain yang diperoleh. Karena ini adalah perusahaan perangkat lunak, jadi gaya desain disesuaikan dengan sedikit menambahkan elemen futuristik untuk memberikan kesan teknologi. 3. Preview Melakukan proses asistensi desain kepada pembimbing kerja. 4. Revisi Desain tidak melalui proses revisi karena pembimbing kerja sudah cukup puas dengan desain ini. 5. Final Desain Hasil desain yang sudah melalui proses approval dikirimkan ke tim UI/UX untuk kembali diolah.

14 Gambar 3.4 Redesain Banner Website NexSoft 15 3.2.3 Redesain Brosur GroMart Divisi pemasaran memerlukan brosur dengan gaya desain yang baru. Sebelumnya sudah ada, tetapi berbahasa Inggris dan sudah lama. Sehingga perlu ada brosur baru dalam bahasa Indonesia.

Tabel 3.3 Alur kerja desain brosur GroMart No. Tahapan Kegiatan Deskripsi 1. Briefing Tim sales dilapangan memerlukan brosur. Brosur lama berbahasa Inggris dan sudah lama tidak diperbarui. Sehingga perlu ada brosur baru dan dalam bahasa Indonesia untuk memudahkan pengguna yang mencari info lebih lanjut. 2. Perancangan Mengartikan isi brosur yang sebelumnya berbahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia secara sederhana tapi tetap mengikuti aturan baku dalam berbahasa. 3. Preview Hasil redesain dalam bentuk brosur digital ukuran A5 di dalam satu pdf yang berisi informasi tentang GroMart. 4. Revisi Menambahkan grafis yang merepresentasikan

teknologi ke dalam brosur. Kemudian menambahkan warna gradient yang sedikit kompleks supaya memberikan kesan teknologi. 5. Final Desain Hasil desain brosur digabungkan menjadi satu file dalam bentuk pdf. 16

Gambar 3.5 Redesain Brosur GroMart 17 3.2.4 Iklan GroChat Untuk memasarkan layanan baru, perusahaan perlu memasarkannya secara masif. Dalam upaya tersebut, diperlukan media promosi yang akan ditampilkan di dalam aplikasi internal dan media iklan. Tabel 3.4 Alur kerja banner iklan GroChat No. Tahapan Kegiatan Deskripsi 1. Briefing Divisi pemasaran ingin mempromosikan salah satu fitur terbaik dari GroMart yang bisa digunakan oleh pemilik grosir untuk memudahkan proses pemesanan. Untuk memaksimalkan promosi, perlu ada strategi visual yang tepat. Mahasiswa bertugas untuk mengembangkan visual yang akan digunakan sebagai media promosi. 2. Perancangan Mahasiswa melakukan proses digital imaging terlebih dahulu. Kemudian mencari beberapa aset grafis yang mendukung. Untuk membuat desain tetap relevan, mahasiswa hanya menggunakan tone warna yang sudah ditetapkan. Supaya desain tetap terlihat menarik dan tidak flat, mahasiswa melakukan sedikit manipulasi warna dan foto menggunakan Photoshop. 3. Preview Hasil desain dengan ukuran 1920 x 1080 , orientasi landscape. 4. Revisi Terdapat beberapa aset kurang merepresentasikan pesan yang ingin disampaikan lewat iklan. Jadi mahasiswa perlu untuk eksplor lagi dan mengganti aset 18 grafis yang tidak relevan dengan pesan yang ingin disampaikan. 5. Final Desain Menggunakan beberapa aset dari perusahaan langsung supaya menjaga visual tetap relevan dengan perusahaan dan juga selaras dengan pesan yang ingin disampaikan. 19 Gambar 3.6 Iklan GroChat 3.2.5 Redesain Banner Promo Mahasiswa bertugas untuk memperbarui design banner promosi yang baru di aplikasi GroUp karena design yang lama terasa sedikit usang. Sehingga perlu ada desain baru yang lebih fresh. Tabel 3.5 Alur kerja redesain banner promo No. Tahapan Kegiatan Deskripsi 1. Briefing Banner promosi di aplikasi sudah terlihat sedikit usang dan perlu ada desain baru yang lebih fresh. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian pengguna

dengan visual yang lebih fresh. Terdapat 2 banner yang akan di redesain. 2. Perancangan Masih menggunakan tone warna dari brand dalam bentuk warna gradient. Kemudian menambahkan elemen grafis yang mendukung. Banyak menggunakan proses digital imaging supaya menghasilkan gaya yang diinginkan. 20 3. Preview Hasil desain dengan ukuran 1920 x 1080 , orientasi landscape. 4. Revisi Menggunakan manipulasi warna yang sedikit kompleks sehingga sedikit menghilangkan identitas brand karena warna mengalami pergeseran seperti terlalu cerah, dsb. 5. Final Desain Masih tetap menggunakan grafis yang sebelumnya. Hanya perlu untuk sedikit menyesuaikan tone warna yang dihasilkan dari proses manipulasi warna.

Gambar 3.7 Redesign Banner Aplikasi 21 3.3 Video Iklan TVC Perusahaan ingin mempromosikan GroMart lebih gencar lagi. Terlebih perusahaan juga melakukan promosi lewat undian akhir tahun. Sehingga mahasiswa ditugaskan untuk membuat video tv iklan tentang layanan dan hadiah undian akhir tahun. Tabel 3.6 Alur kerja membuat video iklan TVC No. Tahapan Kegiatan Deskripsi 1. Briefing Pembimbing kerja menugaskan mahasiswa untuk membuat video tentang GroMart untuk diberikan kepada sales di lapangan. Tujuannya adalah untuk membantu sales memberikan informasi dan menarik perhatian. 2. Perancangan Mahasiswa terlibat dalam proses brainstorming sebelum akhirnya memutuskan untuk membuat video iklan TVC. Selain itu mahasiswa juga terlibat langsung dalam proses foto talent, editing foto talent, dan membantu proses editing video. 3. Preview Iklan TVC GroMart dengan talent, background foto yang sudah dimanipulasi, menampilkan fitur-fitur layanan dari GroMart, kemudian informasi undian akhir tahun. Voice over dan alur cerita dirancang oleh pembimbing kerja. Mahasiswa lebih banyak di proses developing visual dan editing video. 4. Revisi Sedikit perubahan di visual background yang digunakan karena terdapat identitas brand lain di dalam iklan. Jadi perlu untuk mengganti dengan aset lain yang aman. 22 5. Final Desain Tidak banyak perbedaan dari sebelumnya. Di tahap ini terdapat sedikit penyesuaian seperti urutan penyampaian informasi dalam iklan, latar belakang musik, dan elemen

visual yang lebih relevan. 23 Gambar 3.8 Iklan TVC 3.4 Kendala Yang Dihadapi Mahasiswa terkadang sering artblock, merasa kebingungan karena desain terasa kosong dan datar. Perlu ditambahkan elemen desain tapi tidak tahu elemen desain apalagi yang harus ditambahkan. Hal ini disebabkan oleh mahasiswa perlu mendesain dengan gaya desain yang berbeda di satu lingkup yang sama. Karena perusahaan memiliki lebih dari satu gaya desain pemasaran seperti desain untuk NexSoft berbeda dengan desain untuk Mitragro. Sehingga perlu waktu dan banyak uji coba untuk bisa menyesuaikan.

### 3.5 Cara Mengatasi Kendala Cara mengatasi kendala yang dihadapi

adalah dengan mencari referensi sumber - sumber desain di internet, seperti ; pinterest, behance, dribbble, dsb. Kemudian mencari kata kunci yang sesuai dengan gaya desain yang sedang dicari. Lalu mahasiswa mencoba mencocokkan gaya desain referensi dengan desain yang sedang dikerjakan. Setelah mendapatkan referensi gaya atau elemen desain yang cocok, mahasiswa mencoba untuk mengaplikasikannya ke dalam desain yang sedang dikerjakan. Selain itu, mahasiswa juga terkadang berhenti sejenak untuk beristirahat dan melihat sekitar untuk mendapatkan ide. 24 3.6

Pembelajaran Yang Diperoleh Dari Kerja Profesi Program kerja profesi memberikan pengalaman yang banyak bagi mahasiswa. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk bisa mengaplikasikan pengetahuan yang didapat selama perkuliahan ke dalam dunia kerja nyata. Selama program, mahasiswa dibekali banyak sekali pengalaman yang akan berguna setelah lulus nanti di dunia kerja. Mahasiswa belajar tentang pentingnya komunikasi. Dalam dunia kerja, mahasiswa menyadari bahwa kelak mahasiswa tidak akan hanya bekerja sendirian, melainkan tim. Komunikasi menjadi salah satu faktor terpenting dalam dunia kerja. Ketika ingin menyampaikan ide atau gagasan perlu adanya komunikasi yang baik supaya rekan dapat memahami maksud yang ingin disampaikan. Begitu juga ketika tidak setuju dengan gagasan orang lain, perlu adanya gaya komunikasi yang baik supaya masukan yang diberikan dapat diterima dengan baik tanpa menyakiti orang lain. Secara hardskill, mahasiswa memperoleh pengalaman lebih dalam mengenai alat yang

digunakan. Mahasiswa juga diberi kebebasan untuk menggunakan perangkat lunak desain yang ada, sehingga mahasiswa dapat bebas explore serta menambah pengetahuan perangkat lunak desain lebih dalam lagi. Tidak hanya dalam desain, mahasiswa juga memperoleh pengetahuan tentang bahasa pemrograman yang digunakan oleh perusahaan mahasiswa magang. 25 BAB 4

**PENUTUP 4.1 Simpulan** Mahasiswa memperoleh banyak pengalaman berharga selama tiga bulan program di PT. Paramadaksa Teknologi Nusantara (NexSoft). Pengalaman yang didapat tidak hanya tentang mendesain, tetapi juga pengalaman untuk bisa menyampaikan pendapat mengenai desain, belajar menganalisis desain, belajar menentukan desain sesuai dengan kategori konsumen, dan masih banyak lainnya. Mahasiswa juga diberikan kesempatan untuk bisa bebas explore banyak hal, baik dalam lingkup desain maupun bukan. Pemahaman dalam lingkup desain dapat meningkatkan pengalaman mahasiswa yang akan berguna saat sudah lulus nanti ketika ingin memasuki dunia kerja. Secara keseluruhan mahasiswa merasa ada peningkatan baik softskills dan hardskills.

**4.2 Saran - Saran untuk perusahaan** Perusahaan dapat melibatkan mahasiswa tidak hanya dalam hal tugas untuk mendesain, tetapi juga dilibatkan dalam melakukan riset pasar untuk bisa mempelajari aspek pemasaran yang lebih luas. Dengan begitu, dapat memberikan mahasiswa pengalaman yang lebih beragam.

**- Saran untuk universitas** Universitas dapat memberikan pembekalan kepada mahasiswa sebelum melaksanakan program kerja profesi. Seperti pembekalan dalam bentuk workshop tentang desain terkini yang relevan, aplikatif, dan yang paling sering digunakan untuk industri tertentu. Pembekalan ini dapat membantu mempersiapkan mahasiswa untuk terjun ke program kerja profesi di perusahaan.

**- Saran untuk mahasiswa** Mahasiswa tidak hanya berfokus di hardskill tetapi juga softskills seperti komunikasi, kerjasama tim, dan manajemen waktu. Mahasiswa juga perlu selalu mengikuti tren supaya mampu menghasilkan desain yang relevan sesuai kebutuhan. Selain itu, dengan mengikuti tren, mahasiswa juga akan mampu memberikan ide-ide yang segar dan inovatif.

REPORT #24379759

## Results

Sources that matched your submitted document.

 IDENTICAL  CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	<b>1.19%</b> eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8987/11/BAB%20I.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8987/11/BAB%20I.pdf</a>	
INTERNET SOURCE		
2.	<b>1.16%</b> eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7016/11/BAB%20I.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7016/11/BAB%20I.pdf</a>	
INTERNET SOURCE		
3.	<b>0.83%</b> kc.umn.ac.id <a href="https://kc.umn.ac.id/23409/3/BAB_II.pdf">https://kc.umn.ac.id/23409/3/BAB_II.pdf</a>	
INTERNET SOURCE		
4.	<b>0.62%</b> eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3380/12/BAB%20III.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3380/12/BAB%20III.pdf</a>	
INTERNET SOURCE		
5.	<b>0.3%</b> nexsoft.co.id <a href="https://nexsoft.co.id/about.html">https://nexsoft.co.id/about.html</a>	
INTERNET SOURCE		
6.	<b>0.24%</b> repository.uinjkt.ac.id <a href="https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/71469/1/VAHIYA%20...">https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/71469/1/VAHIYA%20...</a>	