



4.98%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 15 JUL 2025, 8:20 AM

Similarity report

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

● IDENTICAL
0.81%

● CHANGED TEXT
4.17%

Report #27492865

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Pekerjaan profesional adalah aktivitas yang membutuhkan keterampilan spesifik, pendidikan formal, dan keahlian tertentu yang diakui oleh masyarakat. Tidak seperti pekerjaan biasa, pekerjaan profesional menekankan pada prinsip etika, wawasan mendalam, dan dedikasi jangka panjang terhadap bidang tertentu. Profesional merupakan kemampuan seseorang dalam menjalankan tugasnya sesuai dengan bidang yang ia tekuni (Jobstreet, 2024). Namun, magang juga bisa menjadi sebuah pekerjaan profesional untuk melatih para mahasiswa atau lulusan baru. Ada berbagai manfaat saat mengikuti program magang seperti pengalaman kerja, mengembangkan keterampilan, meningkatkan kepercayaan diri, membangun jaringan profesional, menambah catatan di CV, mendapatkan referensi kerja, kesempatan untuk ganti status, kesempatan mentorship, kesempatan untuk eksplorasi karier, sumber penghasilan tambahan, dan meningkatkan skill komunikasi (Adieb, 2024). Universitas Pembangunan Jaya tidak hanya membekali mahasiswa dengan memiliki kemampuan prestasi akademik (Indeks Prestasi Kumulatif (IPK)) seperti soft skill dan hard skill yang dilakukan di kelas. Namun kampus tersebut mengadakan mata kuliah kerja profesi (KP) sebagai upaya mahasiswa meningkatkan keterampilan profesional dalam dunia kerja. Mata kuliah kerja praktik profesi sebagai kewajiban semua mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya dari berbagai jurusan. Manfaat etika profesi seperti memastikan profesionalisme,

meningkatkan tanggung jawab, sistem kerja yang tertib, meningkatkan produktivitas dan efektivitas kerja (Rahmalia, 2023) . Posisi 1 Desainer Grafis menjadi salah satu peluang dari jurusan desain komunikasi visual. Peluang desainer grafis sudah banyak diminati dan dibutuhkan oleh perusahaan kecil sampai perusahaan besar dengan tujuan membantu kebutuhan menginterpretasikan kata atau kalimat menjadi visual di perusahaan. Visual berperan meningkatkan kualitas identitas merek, komunikasi, pemasaran, dan sebagainya.

4 Profesi desain grafis adalah seorang komunikator visual. Tugasnya adalah untuk menghasilkan konsep visual secara manual, atau bisa memanfaatkan perangkat lunak komputer (Rifda, 2022). Oleh karena itu, salah satu tempat praktik kerja profesi yang dapat sebagai pekerjaan profesional seperti di Biro Kemahasiswaan dan Alumni Universitas Pembangunan Jaya. Biro Kemahasiswaan dan Alumni menyediakan lowongan pekerjaan sebagai membantu mahasiswa melakukan kerja profesi untuk kebutuhan desain dalam menyampaikan informasi secara visual serta memperoleh pengalaman di dunia kerja. 3 6 1.2

Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 1.2 1 Maksud Kerja Profesi Kerja Profesi ini bermaksud sebagai kewajiban kriteria kelulusan di Universitas Pembangunan Jaya, serta memahami secara dalam tentang materi-materi yang relevan dengan bidang desain grafis di kantor perusahaan untuk keprofesionalan mahasiswa. Mahasiswa mampu menerapkan hasil materi-materi desain grafis ke tempat kerja profesi. Seorang praktikan bisa mampu menambahkan wawasan dan pengembangan selama kerja profesi berjalan. 1.2.2 Tujuan Kerja Profesi Misi pelaksanaan kerja profesi bagi mahasiswa ialah sebagai berikut: 2 ☒ Menyampaikan pengalaman sistem kerja profesional kepada mahasiswa mengenai dunia kerja dalam bidang yang sesuai ☒ Mendapatkan pengetahuan tambahan tentang teori dan praktik mahasiswa secara efisien ☒ Belajar untuk bekerja lebih profesional seperti mampu percaya diri berkomunikasi, menyelesaikan masalah, menerima masukan kritikan dan saran ide baru dari rekan kerja. ☒ Berlatih mengatur waktu saat terjadi kondisi yang tidak kondusif antara waktu kerja dan waktu kuliah. 1.3 Tempat Kerja Profesi Sistem waktu kerja menggunakan Hybrid, Hybrid adalah sistem

kerja dilakukan secara langsung di lokasi kerja dan dirumah. 1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi Pelaksanaan magang dimulai pada tanggal 9 Oktober 2024 dan berakhir pada 9 Januari 2025. 3 5 Jadwal pelaksanaan kerja dilakukan setiap Senin hingga Jumat dari pukul 08.00 sampai 17.00 WIB, dengan total jam kerja kurang lebih 400 jam. Praktikan menjalankan magang setiap hari dengan sistem hybrid atau disebut kombinasi kerja dari kantor dan kerja dari rumah. Skedul berfungsi sebagai gambaran tata tertib praktikan selama menjalani kerja profesi dan bisa ikut berkontribusi terhadap pengalaman kerja.

3 BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI 2.1

Sejarah Perusahaan Universitas<Pembangunan<Jaya<(UPJ)<adalah<institusi<pendi

dikan<swasta<yang<terletak<di<Bintaro,<didirikan<pada<tahun<2011<dengan<dukungan<dari<Kelompok<Usaha<Pembangunan<Jaya.<Kelo

mpok<Usaha<Pembangunan<Jaya<memiliki<lebih<dari<50<tahun<pen

galaman<dalam<perdagangan;<kelompok<ini<mengelola<17<unit<bi

snis<di<berbagai<bidang,<termasuk<real<

estate,<manufaktur,<konsultasi<manajemen,<konsultasi<desain,<ko

nstruksi,<pariwisata,<perdagangan,<teknik<mesin<dan<listrik,<serta< pendidikan.

Berkomitmen untuk membina kualitas sumber daya manusia di Indonesia dan juga memimpin kelompok ini berfokus pada dunia pendidikan. Univeristas swasta ini awalnya berada di sebuah bangunan sementara di kawasan komersial Bintaro. Karena jumlah mahasiswa yang semakin banyak dan kebutuhan fasilitas pendidikan yang terus meningkat, kampus Universitas Pembangunan Jaya dipindahkan ke lokasi pembangunan gedung baru di area Bintaro Jaya pada bulan Juni 2015. Dengan dukungan dari Kelompok Usaha Pembangunan Jaya dan Yayasan Pendidikan Jaya, mereka bertekad menyediakan sekitar 15 hektar lahan untuk perkembangan kampus Universitas Pembangunan Jaya dalam kurun waktu 20 tahun mendatang (Universitas Pembangunan Jaya, 2023) Visi kampus Universitas Pembangunan Jaya ialah Menjadi Universitas yang unggul dalam memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang urban development dan urban lifestyle, serta membentuk Manusia Jaya sebagai lifelong learner yang bermartabat dan berintegritas, yang memberi

manfaat bagi masyarakat dan lingkungan. Lalu, memiliki misi sebagai berikut : 4 1.

1 Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas di tingkat Sarjana dan Pasca Sarjana di bidang kajian urban yang bersifat kolaboratif dan multidisiplin sehingga lulusan yang dihasilkan adalah lulusan yang unggul dan mampu memberikan solusi inovatif dan kreatif 2. Menghasilkan penelitian yang unggul terutama di bidang kajian urban dan diakui di tingkat nasional maupun internasional 3. 1 Memberikan dampak terhadap masyarakat umum dan DUDI (Dunia Usaha dan Dunia Industri) melalui karya dan praktik profesional di bidang keilmuannya 4. Menjadi tempat untuk

menumbuhkembangkan manusia Jaya yang berintegritas, profesional dan mempunyai jiwa pembelajar sepanjang hayat (life-long learner) yang memberi manfaat bagi masyarakat dan lingkungan. (Universitas Pembangunan Jaya, 2023)

Universitas<Pembangunan<Jaya<mendirikan<unit<Biro<Kema hasiswaan<dan<Alumni<(BKAL)<pada<November<tahun<2015<yang<t ercatat<melalui<Surat<Keputusan<Rektor<Nomor<058-2/KEP-REK/ UPJ /15,<dengan<harapan<lembaga<ini<memiliki<perencanaan<strat egis<dan<pelaksanaan<yang<dapat<mendukung<pencapaian<visi<ka mpus<Universitas<Pembangunan<Jaya<(UPJ)<dalam<mewujudkan<M anusia<Jaya,<meningkatkan<kemampuan,<kualitas,<produktivitas,< dan<prestasi<mahasiswa<serta<alumni<kampus<UPJ,<dan<terakhir< membentuk<para<pemimpin<muda<di<Indonesia<yang<mampu<bert anggung<jawab<serta<memberikan<kontribusi<secara<nyata<bagi<b angsa. Selain itu, fungsi utama yang dimiliki BKAL yaitu pengelolaan alumni, pengelolaan karir, pengelolaan kesejahteraan mahasiswa, pengelolaan minat dan bakat, serta lembaga tersebut berperan untuk memajukan dan mendukung 5 pencapaian mahasiswa dalam beragam aktivitas dan kompetisi baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional. (Biro Kemahasiswaan dan Alumni, 2023)

2.2 Struktur Organisasi

Struktur<organisasi<utama<di<Universitas<Pembangunan<Jay a<yang<tercantum<dalam<Surat<Keputusan<Yayasan<Pembanguna n<Jaya<mengenai<Perbaikan<SO<memiliki<sejumlah<bagian<atau<ti

m. Berikut ini adalah level-level struktur organisasi dari seluruh U P J. Struktur organisasi yang telah direncanakan pada tanggal 1 Mei 2024 terdiri dari beberapa bagian unit yang juga dibagi menjadi sejumlah tim, setiap tim memiliki struktur organisasi yang berbeda-beda dan disusun secara rinci. Praktikan menduduki posisi magang desain grafis di bagian unit Biro Kemahasiswaan dan Alumni (BKAL), di bawah ini adalah struktur organisasi dari BKAL: Struktur organisasi yang dibuat oleh pimpinan Biro Kemahasiswaan dan Alumni membagi beberapa timnya. Diawali dengan tingkatan tertinggi yaitu kepala Biro Kemahasiswaan dan Alumni yang dipimpin oleh bapak Ronald Maraden Parlindungan Silalahi, kedua diantaranya ada kepala bagian bidang kemahasiswaan yang diisi oleh bapak Fauzan Joko Sularto, dan ada tim koordinator alumni dan pusat karir dipimpin ibu Agustina Sari yang mempunyai staf hubungan eksternal dan staf alumni, selain itu ada koordinator kemahasiswaan dan hubungan eksternal dipimpin bapak Yusuf Rifai yang mempunyai staf kemahasiswaan dan staf beasiswa, terakhir ada koordinator layanan dan pengembangan karakter dipimpin ibu Eka Sonike Sitohang mempunyai staf pengembangan karakter dan staf unit 6 layanan mahasiswa. Posisi magang desain grafis berada dibawah staf. 2.3 Kegiatan Umum Perusahaan Biro Kemahasiswaan dan Alumni Universitas Pembangunan Jaya berperan dalam mengelola pembinaan minat dan bakat mahasiswa melalui dukungan terhadap ormawa seperti BPM, BEM dan organisasi lainnya serta UKM dan Klub, mengelola kesejahteraan mahasiswa melalui fasilitasi bantuan pendidikan (beasiswa) untuk mahasiswa yang berprestasi serta untuk mahasiswa yang berasal dari keluarga tidak mampu, serta memfasilitasi pengembangan karier dan kewirausahaan mahasiswa melalui berbagai program pembekalan dan pendampingan, terakhir, mengelola Alumni sebagai memantau lebih lanjut keberadaan lulusan melalui berbagai kegiatan melalui sharing session, tracer study, temu alumni dan sebagainya. Seluruh peran tersebut dijalankan untuk mendukung fungsi Biro Kemahasiswaan dan Alumni. Lembaga ini juga berperan dalam memajukan dan menginspirasi capaian mahasiswa melalui berbagai aktifitas dan perlombaan baik di level lokal, nasional,

maupun internasional. **2** 7 BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI 3.1 Bidang Kerja Mahasiswa Praktikan melangsungkan magang di Biro Kemahasiswaan dan Alumni diposisikan pada bagian magang desain grafis oleh Bapak Fauzan. Ibu Eka, Bapak Fauzan, Bapak Rizal, dan Bapak Ronald memberikan Praktikan untuk ditugaskan membuat perancangan desain grafis dalam bentuk video dan gambar, yang bertujuan mempublikasikan di berbagai platform seperti yang paling utama yaitu di Instagram Biro Kemahasiswaan dan Alumni, serta platform lainnya. 3.2 Pelaksanaan Kerja Praktikan harus menjalani program magang ini durasi 3 (tiga) bulan dengan total waktu 400 (empat ratus) jam, jadwal hari dan jam masuk sampai pulang kantor setiap Senin sampai Jumat pukul 8 (delapan) pagi hingga 5 (lima) sore Waktu Indonesia Barat. Berikut di bawah ini merupakan alur tahapan proses pengerjaan dari awal sampai akhir: Praktikan, pertama-tama diberikan pengarahan oleh pembimbing tentang hal-hal materi konten yang nanti dibuat secara lisan maupun diketik melalui pesan WhatsApp. Setelah praktikan memperoleh isi materi konten, masuk ke tahap bertukar pikiran yang dimana mencari ide konsep visual dan melihat juga beberapa referensi yang nanti digunakan untuk membuat sebuah konten. Desain konten dilakukan setelah memperoleh konsep visual dan memulai sketsa atau menggambar desain sesuai arahan yang telah dibicarakan di awal. Pada tahapan mendesain memerlukan waktu yang berbeda prosesnya. Praktikan memberi hasil desain kepada pembimbing untuk dilihat bagaimana hasil desain sudah sesuai dengan konsep. Jika belum sesuai maka praktikan melakukan revisi untuk lebih menyesuaikan pendekatan keinginan rekan kerja sampai pembimbing memberikan persetujuan hasil rancangan desainnya. Setelah mendapat persetujuan dari pembimbing, pembimbing akan memberikan hasil desain kepada atasan, selanjutnya pihak atasan bertugas untuk menangani urusan unggahan di beberapa platform yang sesuai desain kontennya. Praktikan juga menganalisis desain konten di Biro Kemahasiswaan dan Alumni (BKAL) pada sosial media sebelumnya, memperlihatkan bahwa konsep desain yang digunakan geometris dan kesederhanaan. Tipografi menggunakan

jenis font Accordion Black dan Aoboshi One, warna yang digunakan hitam, putih, merah terang dan orange muda. BKAL biasanya mendesain menggunakan aplikasi Canva. 3.2.1 Perancangan Video Tutorial MBKM Pelaksanaan dimulai pada 9 Oktober 2024, Praktikan diberi arahan oleh Ibu Eka untuk membuat video tutorial MBKM kepada mahasiswa dan dosen. MBKM atau bisa juga disebut Merdeka Belajar Kampus Merdeka merupakan sebuah program mahasiswa yang berkesempatan belajar yang lebih fleksibel dan relevan dengan dunia kerja. Melalui MBKM, mahasiswa dapat mengikuti berbagai kegiatan seperti magang, pertukaran mahasiswa, penelitian, proyek kemanusiaan, dan lainnya, yang dapat dikonversi menjadi SKS (Satuan Kredit Semester). Pada tahapan ini, praktikan sudah mulai memikirkan bagaimana pembuatan video itu secara efektif, cepat, dan praktis. Lalu, mempunyai ide menggunakan software atau aplikasi CapCut agar lebih mudah pada saat proses editing tahapan-tahapan mendaftarkan akun mahasiswa melalui MBKM Apps. Video biasanya terdiri pembuka, isi dan penutup. Pertama, praktikan mengetik tahapan-tahapan di Microsoft Word dan juga Google Docs agar tahu bagaimana urutan perancangan video pendaftaran MBKM yang disebut pra produksi. Tahap produksi, praktikan mengambil rekaman video dari situs web MBKM Universitas Pembangunan Jaya untuk mahasiswa. Tahap pasca-produksi, praktikan sudah mulai dalam pengeditan, pemotongan atau split video, pemrosesan suara (terdiri voice over, sound effect, dan backsound), pemrosesan penambahan teks (preset style), pemrosesan transisi, dan pemrosesan penambahan sedikit efek visual. Video dibikin minimalis supaya penglihatan kepada audience lebih fokus pada tampilan situs web dan tulisan teks. Berikut dibawah ini merupakan beberapa potongan hasil video tutorial pendaftaran teruntuk mahasiswa yang praktikan lakukan sebagai berikut: Kedua, praktikan membuat video MBKM khusus dosen untuk memberi persetujuan dan penilaian terhadap mahasiswa yang mengikuti program MBKM. Prosesnya tidak beda jauh dengan proses video sebelumnya, yang berbeda adalah pada saat pra produksi praktikan tidak merekam video secara mandiri tetapi sudah disediakan oleh

pembimbing dan tahap pasca produksi, praktikan melakukan desainnya dengan simpel agar mudah dipahami oleh dosen, pada pemrosesan suara hanya memasukkan backsound tidak ada voice over, pemrosesan transisi dan penambahan teks. Berikut dibawah ini merupakan beberapa potongan hasil video tutorial pendaftaran teruntuk mahasiswa yang praktikan lakukan sebagai berikut: Praktikan tidak lupa membuat thumbnail untuk nanti jika video tersebut akan mengunggah di platform sosial media. Desain tersebut dibuat di software Adobe Illustrator.

3.2.2 Perancangan Video Mata Kuliah JSDP

Pada tanggal 1 November 2024, Praktikan diberi arahan oleh pembimbing ke bapak Ronald mengenai pembahasan membuat video dengan materi mata kuliah JSDP terkhusus jurusan ilmu komunikasi pada kode MK JSDP001 dengan memberikan pedoman buku. Praktikan memulai tahapan penggambaran menggunakan software Adobe Illustrator dan pengeditan video menggunakan software Adobe Premiere Pro dan CapCut.

3.2.3 Perancangan Postingan Prestasi Mahasiswa di Instagram

Pada tanggal 22 oktober 2024 sampai 9 januari 2025, Praktikan diberi sekumpulan data prestasi mahasiswa untuk dibuatkan desain pada postingan instagram. Tahapan desain Instagram praktikan melakukan riset terlebih dahulu bagaimana postingan sebelumnya agar bisa disesuaikan. Praktikan biasanya mendesain yang simpel menggunakan Figma karena bisa mudah di sharing kepada orang lain, data gak mudah hilang jika sistem laptop ada kendala. Praktikan membuat sedikit perubahan pada tulisan "Selamat dan Sukses Kepada: diberi efek emas muda metalik supaya terlihat bersinar, untuk elemen persegi untuk memberi efek latar belakang dan membelakangi tulisan, remove background pada foto, font yang dipakai (seperti aoboshi one dan montserrat). Praktikan juga memperhatikan copywriting terutama kontras tulisan. "Kontras tulisan atau ukuran biasanya ditemukan di judul dan subjudul atau di garis di bawah teks tubuh. (Kusumawati, 2018). Praktikan pada saat memberikan hasil desain, mendapatkan kritikan dan saran untuk segera revisi pada bagian copywriting yang salah. Praktikan membuat postingan desain khusus prestasi mahasiswa dengan total 24 buah.

3.2.4 Perancangan Postingan Testimoni di

Instagram Pada perancangan ini, praktikan melakukan 1 desain postingan sama seperti sebelumnya prosesnya. Yang berbeda hanya latar belakang dengan menggunakan elemen persegi dan diberi warna gradient. Praktikan memberi kontras warna cukup baik. Adapun yang harus diperhatikan juga seperti tata letak, “tujuan tata letak itu sendiri untuk menampilkan elemen teks dan visual yang ingin disampaikan dengan cara tertentu agar pembaca dapat memahami pesan dengan mudah. (Rahmadhani, 2022) 3.2.5 Perancangan Postingan Hari Raya di Instagram Pada tanggal 30 desember 2024, sebelum tahun baru pembimbing meminta dibuatkan sebuah postingan tentang hari raya “Selamat Tahun Baru 2025 melalui pesan WhatsApp. Desain postingan harus jadi sebelum tanggal 1 januari 2025. Pada tahapan ini praktikan melakukan desain dengan warna latar belakang gradient biru tua diatas dan biru muda dibawah, tulisan menggunakan font jenis Amerika signature demo dan Bebas neue, aset kembang api diambil dari situs web Freepik. Selama mendesain seluruh proyek yang diberikan oleh pembimbing praktikan memikirkan juga komposisi pada desain. “Komposisi merupakan prinsip dasar dalam mengorganisir elemen-elemen pada desain grafis. Ini meliputi pengaturan layout, warna, dimensi, dan bentuk dari elemen-elemen tersebut. (Kreatif, 2023) 3.3 Kendala Yang Dihadapi Berikut beberapa hambatan yang di hadapi saat bertugas di Biro Kemahasiswaan dan Alumni di Universitas Pembangunan Jaya sebagai berikut: 1. Kurang komunikatif Pada masa magang kerja, praktikan sering kurang komunikatif kepada pembimbing. Kejadian itu terjadi pada saat adanya bentrok waktu dengan mata kuliah dan lupa atau tidak sempat memberitahukan kepada pembimbing melalui WhatsApp, sehingga terjadi merasa pribadi yang kurang proaktif dalam berkomunikasi. 2. Manajemen Waktu Praktikan mendapat tantangan menghadapi persoalan manajemen waktu. Kesulitan manajemen waktu ini muncul ketika terjadi bentrok dengan tugas mata kuliah, saat itu praktikan merasa masih belum bisa mengatur waktu dengan baik. 3.4 Cara Mengatasi Kendala Berikut tindakan seperti apa yang harus praktikan untuk mengatasi kendala tersebut: 1. Mengatasi kurangnya komunikasi Praktikan berusaha untuk menjaga sikap dalam

berkomunikasi kepada pembimbing dan rekan kerja. Tetapi, rekan-rekan kerja di kantor sangat terbuka, sabar, dan menyenangkan. Jadi selama bekerja rekan-rekan kerja disini sangat rendah hati masih mau menerima keterbatasan praktikan.

2. Mengatasi manajemen waktu Saat mengalami kesulitan mengatur waktu, praktikan selalu berusaha mengerjakan proyek yang cukup baik secara efektif dan efisien. Sehingga tugas mata kuliah juga masih bisa dipegang dan memperoleh hasil yang memuaskan.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi Selama periode magang yang sudah dijalankan, praktikan memperoleh pelajaran tentang pengetahuan pembentukan karakter seperti profesionalisme, kedisiplinan waktu, sikap dan paling utama dalam wawasan bidang desain grafis. Berikut ini beberapa perolehan pembelajaran oleh praktikan:

- Memperbaiki cara mengatur waktu dengan lebih efektif dan efisien.
- Membangun karakter sikap kedisiplinan dan tanggung jawab.
- Meningkatkan komunikasi yang lebih proaktif.
- Meningkatkan kualitas desain grafis dalam pemrosesan pembuatan postingan instagram dan video.
- Meningkatkan cara penulisan yang benar dalam desain.
- Mempelajari aplikasi pengeditan yang belum pernah dipakai oleh desainer dalam pembuatan sebuah video maupun postingan. Itu dia beberapa hal penting dalam menghadapi tantangan kerja untuk masa depan nanti saat memasuki dunia kerja di tempat lain.

BAB IV PENUTUP

4.1 Simpulan Program Kerja Profesi yang diselenggarakan oleh Universitas Pembangunan Jaya membagikan kesempatan bekerja dengan pengalaman penerapan pembelajaran yang diperoleh. Sehingga, praktikan bisa melakukan pekerjaan dengan durasi waktu yang sudah diberikan. Lalu, mendapat pemahaman mengenai sistem kerja yang ada di bidang Biro Kemahasiswaan dan Alumni, wawasan desain grafis, dan etika sikap kerja yang profesional.

4.2 Saran Praktikan telah memberikan beberapa saran berharga yang diharapkan dapat menjadi panduan bagi mahasiswa yang ingin menjalani magang kerja atau kerja profesi guna meningkatkan kualitas kinerja di masa depan. Pertama-tama, sangat penting bagi mahasiswa untuk mempersiapkan diri dengan baik sebelum memasuki dunia kerja. Mempelajari pengetahuan tentang perusahaan

REPORT #27492865

dan kualifikasi pekerjaan yang akan dihadapi sangat membantu dalam meminimalisir kesulitan yang mungkin muncul, serta membuat mahasiswa lebih siap menghadapi berbagai tantangan bersama rekan kerja. Selain itu, kemampuan untuk bersikap adaptif dan proaktif juga sangat diharapkan. Dengan bersikap adaptif, mahasiswa dapat lebih mudah berintegrasi dalam lingkungan kerja, sementara sikap proaktif menunjukkan inisiatif dan komitmen yang tinggi. Selanjutnya, kemampuan untuk berkontribusi baik secara individu maupun dalam tim sangat penting. Kontribusi dari semua pihak akan mendukung pencapaian tujuan perusahaan dengan cara yang efektif dan efisien. Tak kalah pentingnya, mahasiswa juga diharapkan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi dan disiplin dalam menyelesaikan tugas-tugas. Menyelesaikan pekerjaan dengan teliti dan tepat waktu akan sangat membantu dalam memenuhi standar perusahaan. Terakhir, peningkatan kualitas sumber daya manusia, terutama di kalangan senior desain grafis, menjadi harapan bagi Biro Kemahasiswaan dan Alumni. Dengan mendapatkan wawasan dari ahli di bidang desain, diharapkan para mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka lebih lanjut.

REPORT #27492865

Results

Sources that matched your submitted document.

 IDENTICAL  CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	2.5% www.lpmu.upj.ac.id https://www.lpmu.upj.ac.id/static-page/64/visi-misi	 
INTERNET SOURCE		
2.	0.87% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8506/13/13.%20BAB%203.pdf	
INTERNET SOURCE		
3.	0.82% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3632/11/11.BAB%20I.pdf	 
INTERNET SOURCE		
4.	0.78% www.oktapriyana.com https://www.oktapriyana.com/2023/03/Pengenalan-Desain-Grafis-dan-Multimed..	
INTERNET SOURCE		
5.	0.65% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1227/4/BAB%201%20PENDAHULUAN.pdf	
INTERNET SOURCE		
6.	0.16% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8987/11/BAB%20I.pdf	