

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

#### **3.1 Bidang Kerja**

Dari masa KP yang memiliki jangka waktu 3 bulan, praktikan berkesempatan melaksanakan kerja profesi pada bagian desain grafis. Bagian desain grafis memiliki peran untuk menyiapkan segala material untuk diubah ke dalam bentuk visual, agar dapat memiliki makna dan komunikasi yang mewakilkan informasi yang disampaikan oleh perusahaan. Tugas lain dari bagian ini, adalah membuat rencana dan konsep dari segala informasi dan material yang diberikan oleh perusahaan.

Secara struktural pelaksanaan KP di PT. Aira Mitra Media, bagian desain grafis menjadi pembantu bagi perusahaan yang dibawah oleh bagian Project Manager. Berikut merupakan contoh hasil dari pelaksanaan tugas di bagian desain grafis saat praktikan melaksanakan KP meliputi :

- a. Membuat desain identitas perusahaan tahun 2023
- b. Merancang desain untuk merchandise dan souvenir
- c. Merancang desain grafis untuk kebutuhan sosial media
- d. Membuat video pendek

Sebagai desainer yang memiliki tugas dasar merancang desain, praktikan juga harus memastikan adanya komunikasi visual yang diselipkan pada setiap desainnya. Dengan demikian, proses penyampaian informasi yang disampaikan melalui desain grafis dapat berfungsi dengan baik.

Pada pelaksanaan Kerja Profesi ini, dilakukan observasi terkait sistem pelaksanaan pembuatan desain grafis. Setelahnya, praktikan membuat perancangan sistem informasi berupa aplikasi *project management* dengan harapan untuk dapat memaksimalkan pekerjaan di perusahaan.

### 3.2 Pelaksanaan Kerja

Sebelum melaksanakan kegiatan KP, praktikan diberikan pengarahan terkait tugas-tugas atau pekerjaan yang dilakukan oleh masing-masing bagian di PT. Aira Mitra Media. Setelahnya, praktikan dijelaskan mengenai alur kerja untuk bagian desain grafis guna membantu laju perusahaan. Selama berjalannya masa KP, bimbingan langsung dari setiap personal khususnya pembimbing Kerja yang bertugas sebagai *Finance & Human Resource* di tempat pelaksanaan KP. Sesuai uraian tugas sebagai desainer grafis, praktikan membantu pembuatan desain yang dibutuhkan oleh bagian *Project Manager* untuk keberlangsungan proses bisnis perusahaan.

Untuk memudahkan penyusunan laporan KP, maka dalam penerapannya diurai dengan kerangka kerja yang telah disusun. Ini akan bermanfaat agar proses penelitian dapat terlaksana dengan struktur kerangka kerja yang jelas, dengan uraian kerangka sebagai berikut :

a. Mendeskripsikan Masalah

Dalam tahap kerangka kerja ini, dilakukan penjabaran dari permasalahan yang terjadi pada proses pembuatan desain grafis. Perumusan masalah akan membantu menghasilkan kesimpulan yang jelas.

b. Menganalisa Masalah

Tahap ini merupakan tahap di mana praktikan memahami dan mempelajari suatu masalah yang ditentukan dengan suatu ruang lingkup sebagai batasannya. Dengan analisa ini, proses perumusan evaluasi dapat ditentukan secara seksama.

c. Mempelajari Literatur

Perlunya mempelajari literatur dari kegiatan analisis dengan teori maupun ilmiah dari masalah-masalah yang sebelumnya terjadi. Dalam kerangka ini, literatur diambil dari buku, karya tulis ilmiah, jurnal, artikel, maupun sumber informasi lainnya.

d. Mengumpulkan Data

Data dikumpulkan lalu diolah agar menjadi informasi yang siap disampaikan. Dalam pelaksanaannya, praktikan melakukan

dengan metode observasi, yakni Teknik yang mengamati suatu hal secara langsung.

e. Merancang Mockup Aplikasi

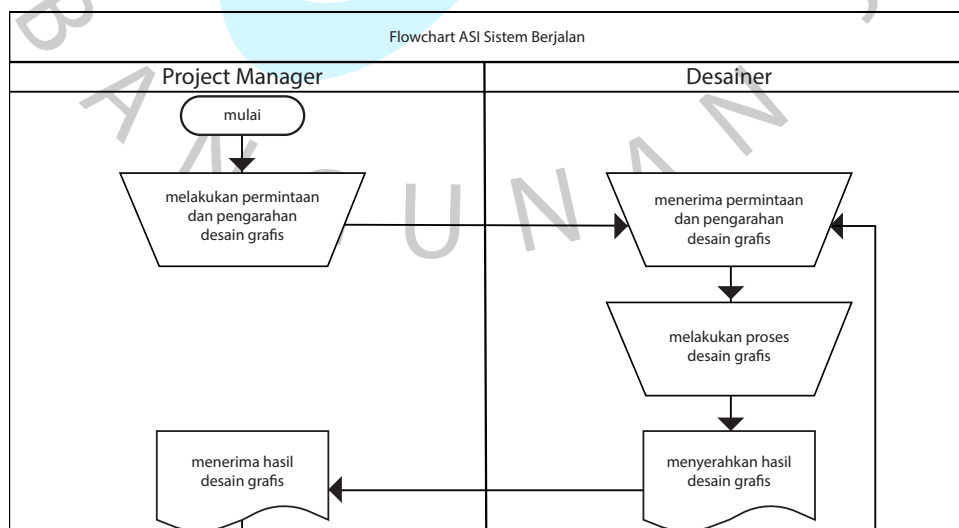
Dalam merancang sistem informasi, praktikan membatasi bahwa rancangan aplikasi yang akan dibuat dalam pelaksanaan Kerja Profesi berupa hasil mockup. Adapun pengembangan lainnya dapat dilanjutkan di lain kesempatan.

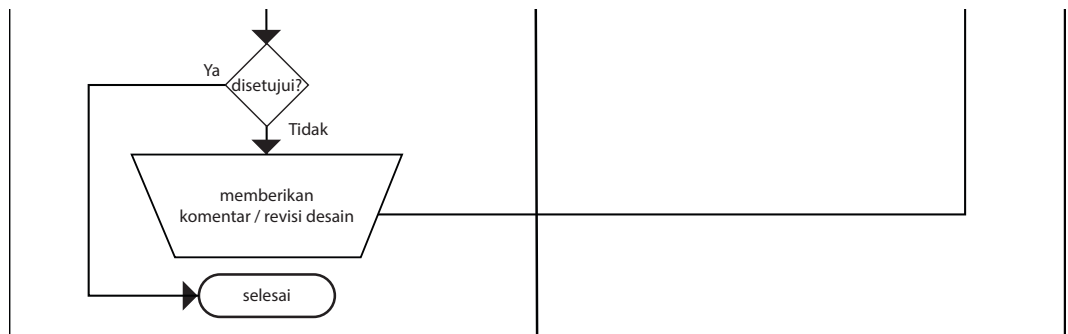
3.2.1. Analisis Sistem dan Prosedur yang Berjalan

Proses pelaksanaan pembuatan desain grafis dimulai dengan permintaan dan pengarahan desain yang diminta. Setelah itu desainer akan membuat rancangan desain sesuai dengan permintaan dan arahan. Adanya revisi perbaikan turut mewarnai proses pembuatan desain. Lalu desainer akan melakukan pengerjaan desain Kembali sesuai dengan revisi yang diminta. Hingga akhirnya desain sesuai, maka desain dapat disetujui.

Seluruh proses pembuatan desain dilakukan dengan komunikasi secara tatap muka, atau memanfaatkan sistem teknologi komunikasi. Adapun sistem teknologi komunikasi yang digunakan memakai layanan aplikasi WhatsApp.

Dari uraian sistem dan prosedur tersebut, maka digambarkan *flowchart* sistem dan prosedur yang berjalan yang digambarkan pada tabel berikut





**Tabel 3.1 Flowchart Sistem dan Prosedur berjalan**

(Sumber : Dokumentasi Praktikan)

### 3.2.2. Analisis Sistem yang Diusulkan

Analisis sistem yang praktikan usulkan menjelaskan bahwa terdapat suatu masalah pada sistem dan prosedur yang sedang berjalan. Hal tersebut akan menghambat proses pengerjaan desain hingga dapat memakan waktu yang cukup lama. Dengan demikian, proses pelaksanaan desain grafis di PT. Aira Mitra Media membutuhkan sistem baru yang dapat dikembangkan dengan bantuan teknologi informasi guna mempermudah pengolahan dan pemantauan data desain grafis. Tujuan dari sistem baru ini adalah untuk membuat sistem yang lebih baik dengan bantuan teknologi, dan menutupi beberapa kelemahan pada sistem dan prosedur yang berjalan.

Dalam pelaksanaan KP, praktikan mengusulkan untuk membuat rancangan aplikasi *project management*. Manajemen Proyek merupakan suatu proses dan kegiatan untuk merencanakan, mengorganisasi, juga mengendalikan sumber daya demi mencapai suatu tujuan. Proyek merupakan suatu usaha sementara untuk menghasilkan suatu produk, layanan atau capaian, dalam waktu pengerjaan yang sudah ditetapkan. Adapun peran dari pengelolaan proyek adalah untuk mencapai hasil atau target dari proyek yang sedang dijalankan.

Dengan dilakukannya pengembangan sistem aplikasi manajemen proyek, alur proses desain grafis di PT. Aira Mitra Media akan menjadi lebih mudah, pengawasan proyek desain menjadi lebih terkontrol, serta data yang diperlukan dapat diperoleh secara *real-time* kepada para pemangku

kepentingan perusahaan (dalam hal ini *project manager*). Metode yang akan digunakan untuk merancang aplikasi manajemen proyek ini adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model Waterfall. Metode ini menggunakan pendekatan secara sistematis serta berurutan dalam pengembangan aplikasi secara bertahap yang dimulai dari perencanaan, analisis, hingga desain dari perancangan aplikasi. Adapun implementasi, uji coba, dan pengelolaan akan dilaksanakan di luar dari pelaksanaan KP.

Pemilihan perancangan dari aplikasi *project management* pada alur pengerjaan proses desain dinilai tepat sararan, khususnya untuk membantu dalam memaksimalkan sumber daya manusia di perusahaan, membantu dan menjaga kualitas desain yang baik, serta menciptakan proses yang urut dan runut sehingga pengerjaan proyek menjadi lebih lancar. Dari ragam aplikasi yang tersedia secara umum, rancangan aplikasi *project management* ini memiliki beberapa keunggulan yang dapat dimanfaatkan oleh perusahaan, antara lain :

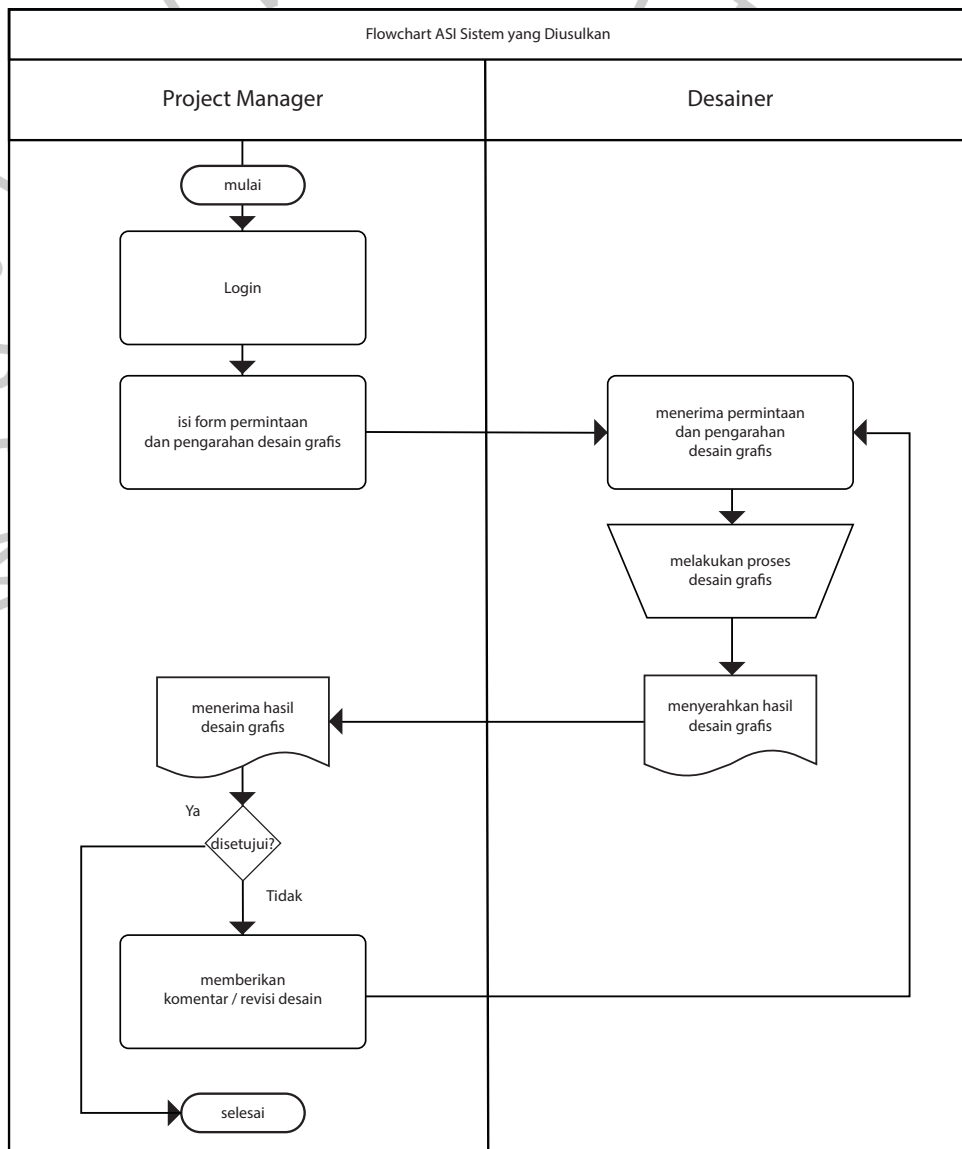
- a. Perusahaan dapat memegang kendali penuh dari perancangan aplikasi
- b. Mudah digunakan sesuai dengan alur kerja perusahaan
- c. Kerahasiaan data lebih terjamin
- d. Tidak bergantung pada pihak ketiga
- e. Dapat melakukan ekspansi untuk diaplikasikan ke bagian lain dalam perusahaan

Pada tahap analisis sistem ini, praktikan akan memaparkan rancangan dari sistem aplikasi *project management* untuk pelaksanaan desain grafis di PT. Aira Mitra Media dengan alur sistem yang dijelaskan sebagai berikut:

- a. Diperlukannya registrasi atau login bagi pengguna untuk memulai proses permintaan dan pengarahan desain
- b. Project Manager dapat memasukkan entry data berupa permintaan dan pengarahan desain agar dapat segera dikerjakan. Dalam proses Permintaan dan pengarahan, dapat dilakukan kegiatan diskusi/meeting secara *online* dengan layanan *video conference* maupun rapat secara *offline* di suatu ruangan
- c. Desainer dapat mengunggah hasil pekerjaan desain

- d. *Project Manager* dapat memberikan komentar untuk mengarahkan revisi dari desain yang sudah dibuat.
- e. Desainer dapat mengunggah kembali hasil pekerjaan desain berdasarkan revisi yang diberikan oleh *Project Manager*
- f. *Project Manager* dapat menyetujui hasil desain yang sesuai

Dari uraian tersebut, maka digambarkan melalui penjelasan *flowchart* analisis sistem yang diusulkan untuk menunjang proses alur desain grafis di PT. Aira Mitra Media seperti yang tertera pada tabel 3.2 dibawah ini :

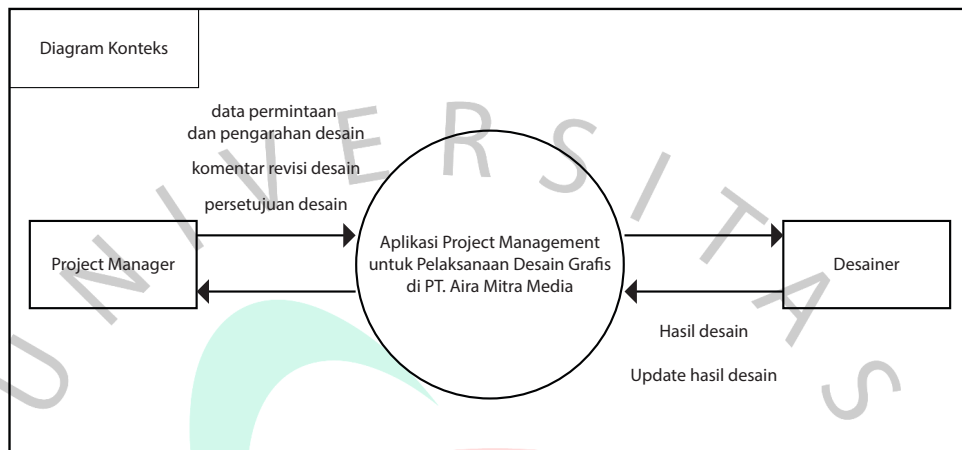


**Tabel 3.2 Flowchart Analisis Sistem yang Diusulkan**

(Sumber : Dokumentasi Praktikan)

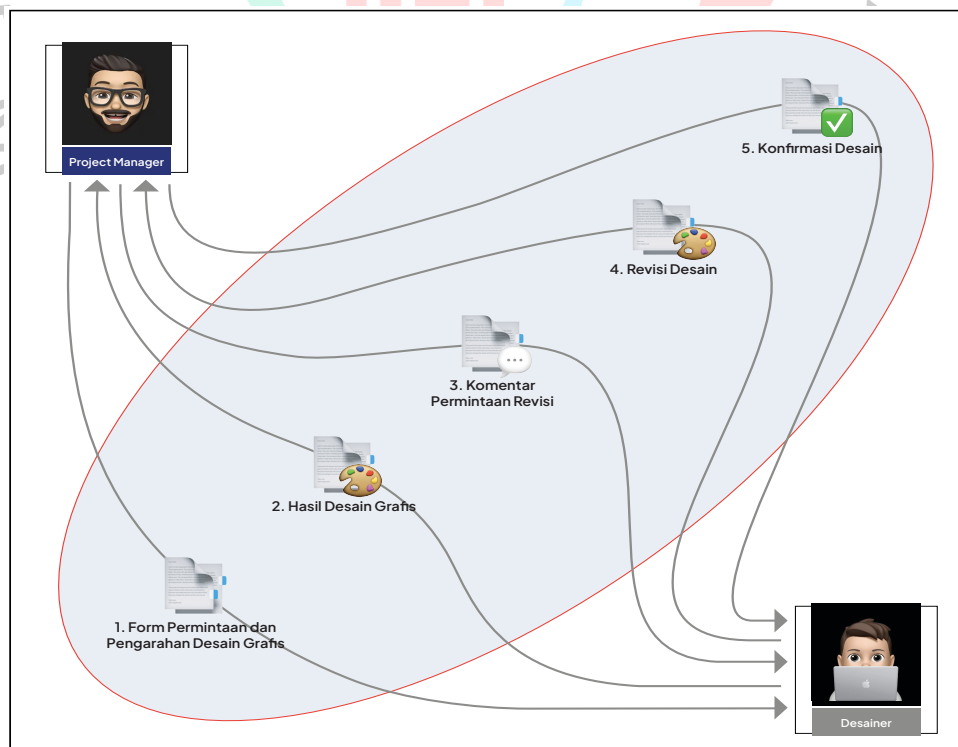
### 3.2.3. Diagram Konteks yang Diusulkan

Berikut merupakan gambar Diagram Konteks yang diusulkan pada PT. Aira Mitra Media dalam rancangan aplikasi *project management* untuk pelaksanaan proses desain grafis yang dijelaskan melalui gambar berikut ini :



Gambar 3.1 Diagram Konteks (Sumber : Dokumentasi Praktikan)

### 3.2.4. Rich Picture yang Diusulkan



Gambar 3.2 Rich Picture (Sumber : Dokumentasi Praktikan)

### 3.2.5. Analisis Permasalahan, Solusi, dan Kebutuhan Informasi

Sasaran	Permasalahan	Solusi	Kebutuhan Informasi
Efektifitas pengerjaan desain	Desain dapat diproses tepat waktu agar informasi atau hasil desain dapat dipublikasi secara tepat waktu	Menambahkan jadwal deadline/ due date desain pada aplikasi	Diperlukan adanya input jadwal saat project manager melakukan permintaan dan pengarahan desain
Kehadiran aplikasi diharapkan tidak melunturkan budaya berdiskusi	Pengarahan brief desain dapat dilakukan melalui video conference, atau meeting offline	Ditambahnya fitur jadwal diskusi antara project manager dengan desainer	Data ruangan meeting (bila diskusi secara offline), tautan video conference (bila diskusi dilakukan secara online), serta waktu yang diajukan untuk melakukan meeting
Antisipasi tingkat revisi desain yang tinggi	Kurangnya penjelasan kebutuhan desain yang diminta, sehingga seringnya terjadi revisi desain	Penambahan fitur input rincian kebutuhan desain yang dapat diisi oleh project manager sesuai dengan kebutuhan	Informasi kebutuhan desain dengan contoh desain sebagai referensi pengerjaan desain

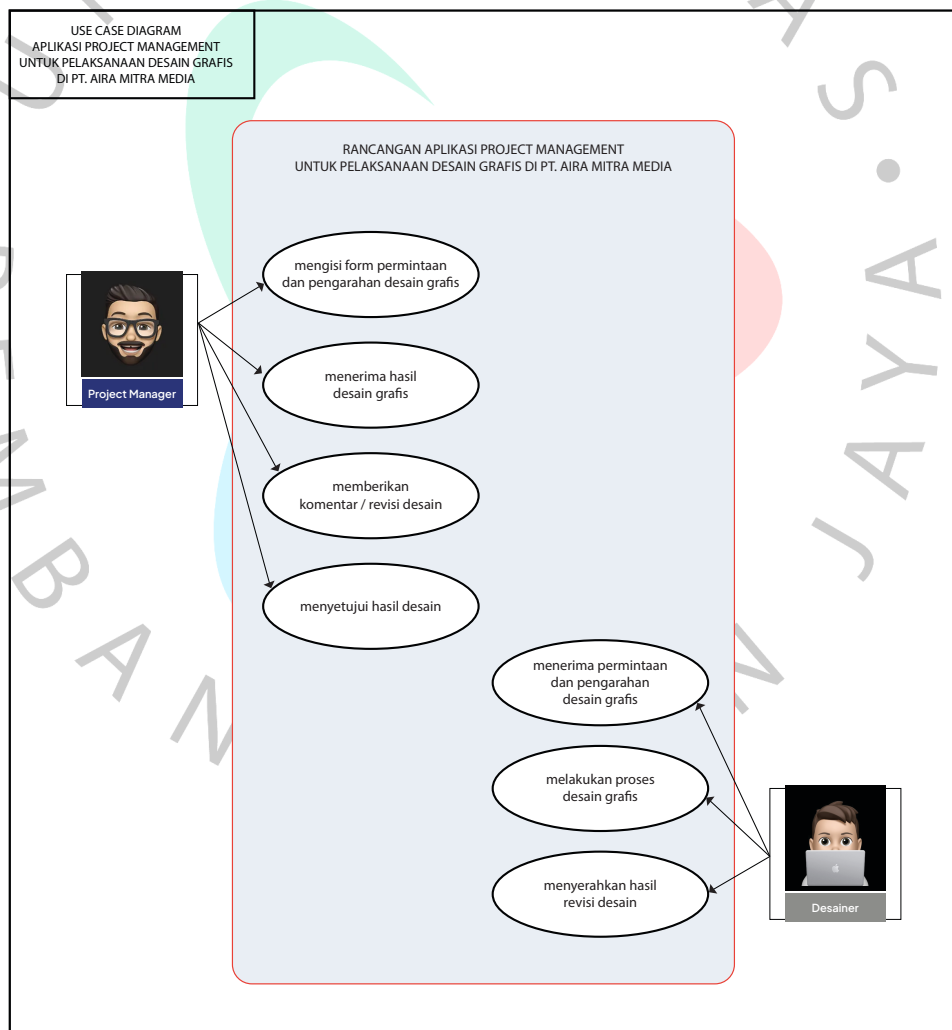


	dengan tingkat yang tinggi	desain yang diperlukan.	
Efisiensi alur pengerjaan desain perusahaan	Diperlukan beberapa cetak desain sebagai media purwarupa (prototipe) yang menghabiskan biaya produksi cetak purwarupa tersebut	Menampilkan desain pada aplikasi, hingga setelah diskusi hasil desain dengan pemberi arahan revisi yang baik. Setelahnya, maka purwarupa dapat dicetak.	Memastikan bahwa sebelum mencetak purwarupa, dengan rincian revisi yang diperlukan
Mengurangi diskomunikasi antara project manager dengan desainer	Diskomunikasi tentu memperlambat proses pengerjaan desain  Perlu ruang diskusi antara project manager dengan desainer.	Adanya fitur chat dalam rancangan aplikasi	Kesediaan pengguna dalam berkomunikasi dengan baik, sehingga kerekatan dapat terjaga untuk berkomunikasi sesama tim kerja
Menyediakan berbagai informasi terkini dari perusahaan berupa rentetan event yang akan	Informasi yang disajikan masih terbatas dan sulit diakses oleh desainer	Akses informasi terkini dari perusahaan berupa rentetan event yang akan diselenggarakan	informasi yang disajikan mencakup berbagai aspek kegiatan perusahaan

diselenggarakan dalam waktu dekat atau jauh		dalam waktu dekat atau jauh dapat ditampilkan pada laman beranda aplikasi	berupa rentetan event yang akan diselenggarakan dalam waktu dekat atau jauh
---	--	---	---

**Tabel 3.3 Tabel Analisis Permasalahan, Solusi, dan Kebutuhan Informasi** (Sumber : Dokumentasi Praktikan)

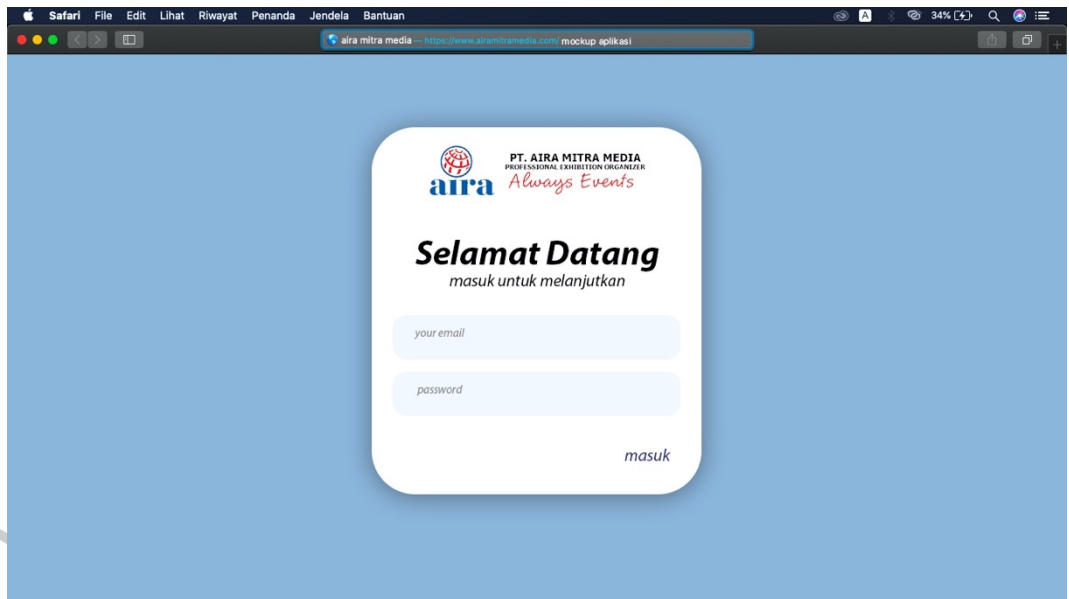
3.2.6. Use Case Diagram yang Diusulkan



**Gambar 3.3 Use Case Diagram yang Diusulkan**  
(Sumber : Dokumentasi Praktikan)

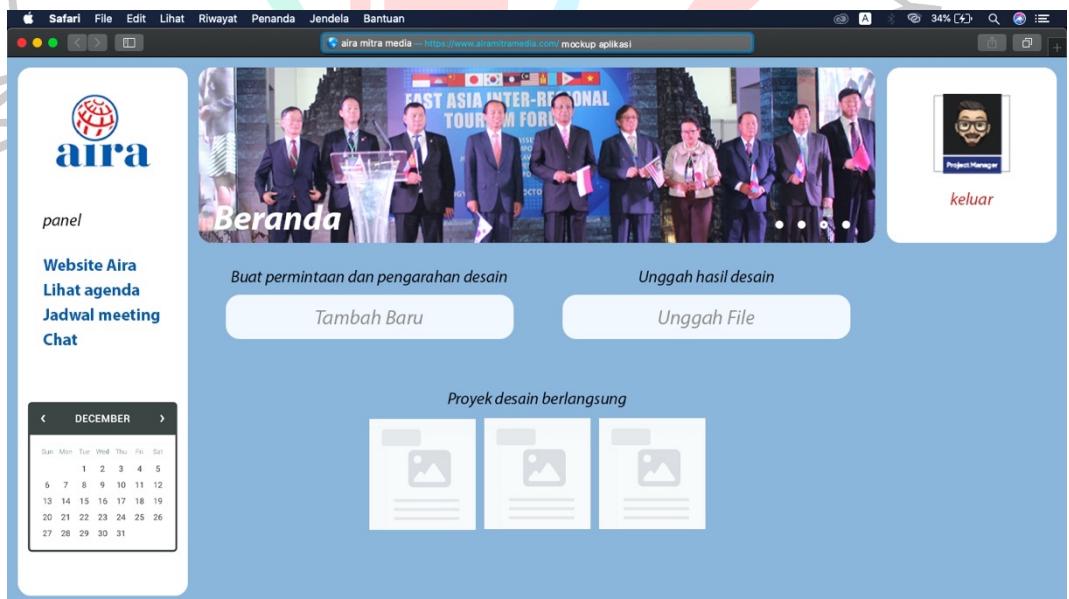
### 3.2.7. Perancangan Mockup Website

#### a. Mockup Halaman Login



Gambar 3.4 Mockup Halaman Login (Sumber : Dokumentasi Praktikan)

#### b. Mockup Halaman Beranda



Gambar 3.5 Mockup Halaman Beranda (Sumber : Dokumentasi Praktikan)

c. Mockup Halaman Form Permintaan dan Pengarahan Desain

**Form Permintaan dan Pengarahan Desain**  
PT. Aira Mitra Media

input judul proyek

deadline

DECEMBER

Sab	Men	Tan	Wed	Thu	Fri	Sab
	1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

kategori

waktu meeting

lokasi meeting / tautan video conference

catatan

unggah referensi

batalan kirim

Gambar 3.6 Mockup Halaman Form Permintaan dan Pengarahan Desain (Sumber : Dokumentasi Praktikan)

d. Mockup Halaman Upload Hasil Desain

**Form Unggah File Desain**  
PT. Aira Mitra Media

judul proyek 1 pilih

judul proyek 2 dipilih

judul proyek 3 pilih

judul proyek 4 pilih

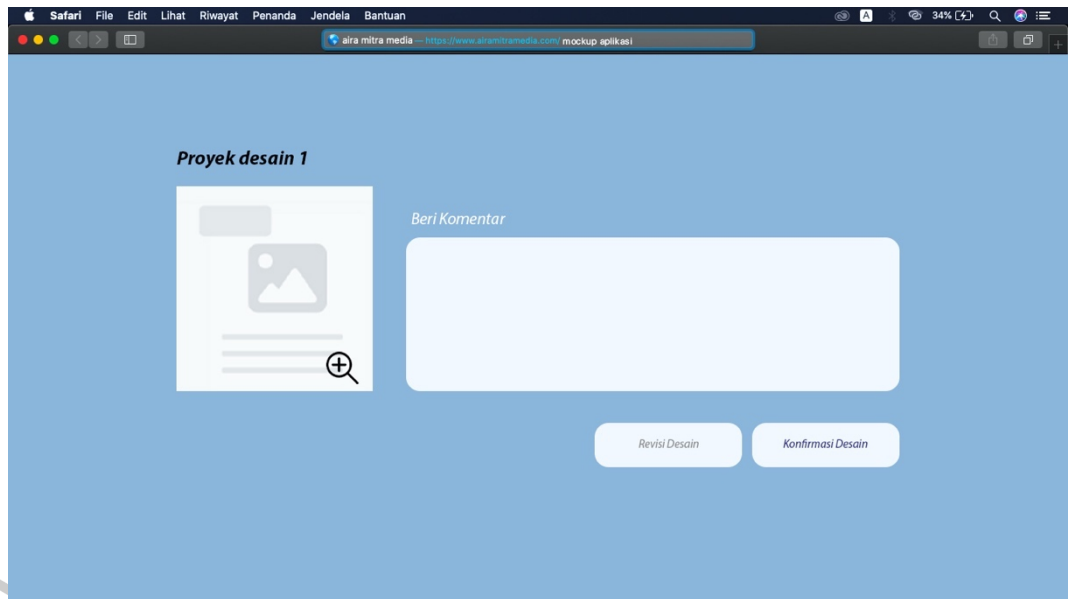
halaman selanjutnya

Ungah File (browse)

batalan kirim

Gambar 3.7 Mockup Halaman Upload Hasil Desain (Sumber : Dokumentasi Praktikan)

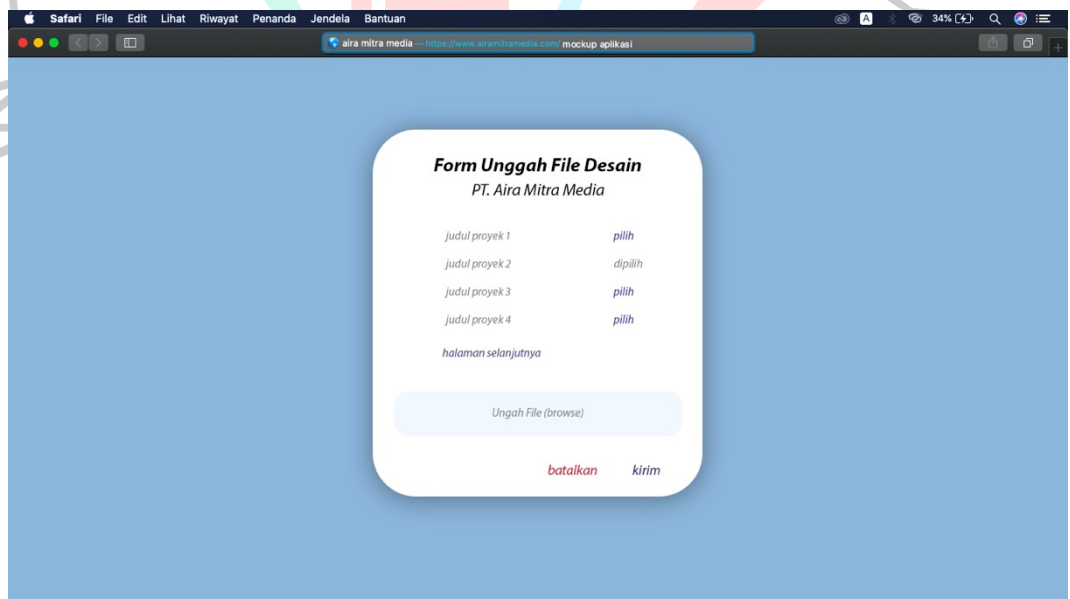
e. Mockup Halaman Komentar dan Revisi Desain



Gambar 3.8 Mockup Halaman Komentar dan Revisi Desain

(Sumber : Dokumentasi Praktikan)

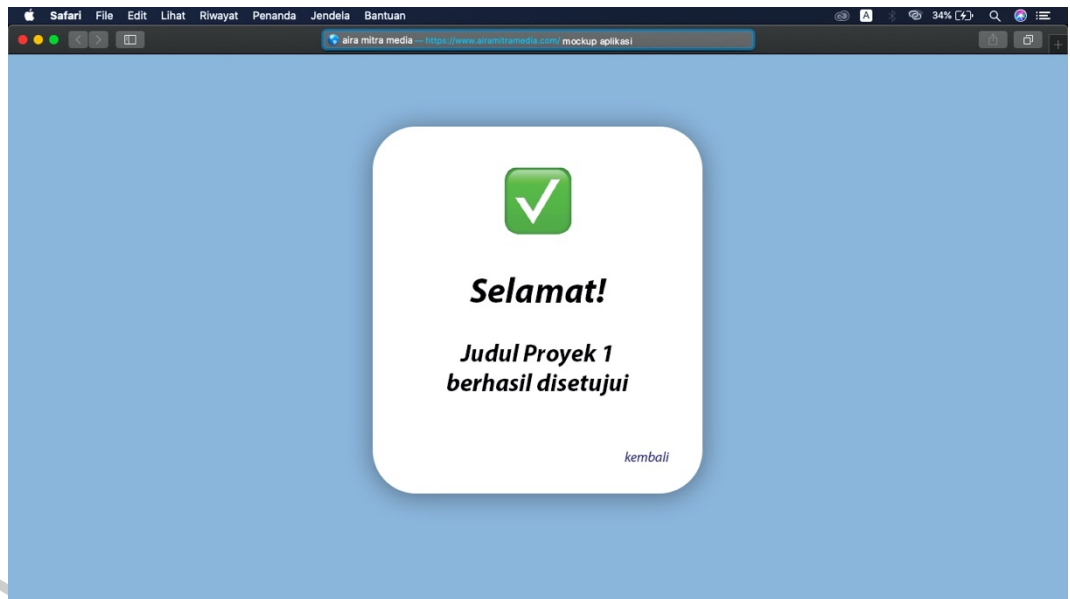
f. Mockup Halaman Update Hasil Desain



Gambar 3.9 Mockup Halaman Update Hasil Desain

(Sumber : Dokumentasi Praktikan)

### g. Mockup Popup Persetujuan Desain



**Gambar 3.10 Mockup Popup Persetujuan Desain**

(Sumber : Dokumentasi Praktikan)

### 3.3 Kendala Yang Dihadapi

Kendala merupakan hal yang lumrah dalam suatu pekerjaan. Dengan kendala-kendala, praktikan akan dihadapi suatu masalah yang harus diselesaikan dengan baik. Semakin banyak permasalahan yang dihadapi, semakin sering juga praktikan mencoba untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Hal ini tentu akan melatih praktikan agar semakin dapat berlatih dalam menyelesaikan suatu masalah yang terjadi.

Adapun dalam pelaksanaan KP di PT. Aira Mitra Media, terdapat beberapa kendala yang dijumpai oleh praktikan, diantaranya adalah :

- a. Penyesuaian tampilan mockup yang diminta agar dapat mewakili citra perusahaan, sehingga diharapkan dapat memuat beberapa gambar dan foto suatu event yang pernah diselenggarakan oleh perusahaan.
- b. Kendala lainnya ialah penyesuaian *taste design* yang menyebabkan praktikan cukup lama dalam melaksanakan proses desain sesuai dengan yang diminta.

Namun segala kendala bukanlah hal yang menghalangi proses pelaksanaan KP, sehingga praktikan terus mencoba mengatasi kendala-kendala tersebut.

### **3.4 Cara Mengatasi Kendala**

Problem Solving merupakan salah satu softskills yang perlu dimiliki oleh masing-masing pelaksana KP. Kendati demikian, dengan praktik kerja yang diadakan oleh pihak universitas memberikan wadah yang baik untuk terus memecahkan suatu masalah yang ditemukan saat pelaksanaan KP. Dari berbagai kendala yang telah dilalui oleh praktikan, maka berikut merupakan hasil cara praktikan untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, dengan uraian sebagai berikut :

- a. Praktikan mencoba menyesuaikan permintaan untuk menyisipkan foto kegiatan yang pernah diselenggarakan oleh perusahaan. Dalam konteks tersebut, praktikan menyusunnya pada bagian atas di halaman beranda aplikasi berupa slide foto-foto. Alasan dibuatnya slide agar foto-foto tidak menumpuk, tetapi dapat memuat beberapa gambar di dalamnya. Menurut praktikan, secara estetika ini merupakan hal yang baik hingga akhirnya memuat gambar sesuai permintaan ke dalam mockup aplikasi.
- b. Eksplorasi desain agar sesuai dengan yang diarahkan, sehingga dapat menghasilkan karya desain yang sesuai dengan permintaan.

Masalah terkait kerja profesi dan juga perancangan aplikasi project management ini dapat diatasi seiring berjalannya waktu kerja profesi.

### **3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi**

Masa kerja profesi merupakan waktu di mana praktikan sebagai mahasiswa memiliki peran untuk belajar bekerja dengan mengaplikasikan teori dari materi-materi selama perkuliahan. Selama berlangsungnya aktivitas KP di PT. Aira Mitra Media, praktikan dapat mengambil banyak pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dengan sebaik-bainya di kemudian hari, diantaranya:

- a. Menambah wawasan juga pengetahuan baru seputar dunia kerja yang sebenarnya. Dengan demikian, praktikan mendapati banyak peristiwa yang dapat menjadi media pembelajaran untuk dapat berkomunikasi dengan lancar, bersosialisasi, menyampaikan pendapat, hingga menghargai pendapat orang lain. Praktikan menyadari bahwa hal-hal tersebut merupakan beberapa diantara banyak hal yang perlu kita junjung dalam dunia kerja.
- b. Praktikan mendapatkan banyak pengalaman berharga dengan melaksanakan pekerjaan-pekerjaan yang diberikan oleh PT. Aira Mitra Media selama masa KP.
- c. Belajar untuk bertanggung jawab dalam mengemban tugas dan amanat, khususnya dalam pelaksanaan pembuatan rancangan aplikasi project management untuk menunjang proses desain grafis di PT. Aira Mitra Media.
- d. Memperluas koneksi dan relasi dalam dunia kerja.

Dengan banyak pembelajaran yang disebutkan di atas, tentu masih banyak hal-hal lain yang didapati selama masa kerja profesi di PT. Aira Mitra Media. Dari apa yang telah disebutkan, besar harapan bagi praktikan untuk dapat mengamalkan kembali dari segala pembelajaran yang didapati sehingga menjadi ilmu yang bermanfaat.