



7.91%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 5 JUL 2023, 12:27 PM

Similarity report

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

● IDENTICAL
1.5%

● CHANGED TEXT
6.4%

Report #17553365

1 BAB II PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Kerja Profesi menjadi program mata kuliah wajib untuk dilaksanakan oleh mahasiswa program studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Jaya. Kegiatan ini merupakan aktivitas magang di suatu perusahaan dalam jangka waktu tertentu. Setelah berlangsungnya kegiatan ini, mahasiswa diharapkan untuk dapat pengalaman dalam dunia kerja yang diimbangi dengan ilmu pengetahuan berdasarkan materi perkuliahan. Tempat praktikan melakukan kegiatan Kerja Profesi, merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang penyelenggara Profesional Exhibition Organizer & Digital Event . 1 PT Aira Mitra Media Aira telah menyelenggarakan lebih dari 200 event berskala nasional dan internasional dengan berbagai tema, yang didukung oleh beberapa Kementerian Republik Indonesia, Pemerintah Provinsi, Kabupaten dan kota di seluruh Indonesia . Hadirnya teknologi yang terus berkembang dengan pesat menjadikan Sistem Informasi sangat diperlukan dalam menunjang aktivitas proses bisnis, sehingga menjadikan proses tersebut menjadi lebih efektif serta efisien. Kemudahan - kemudahan tersebutlah yang menjadi alasan bahwa teknologi memang perlu kita manfaatkan dengan sebaik - baiknya. Sistem Informasi yang diterapkan dengan baik pada suatu perusahaan akan turut membantu proses monitoring dan evaluasi dari pergerakan bisnis, sehingga dapat mempermudah perusahaan dalam penyusunan strategi untuk waktu yang akan datang. Selain itu, dengan pemanfaatan

Sistem Informasi pada perusahaan, tentu kinerja kerja dari anggota tim yang bekerja pada perusahaan dapat semakin terkendali dengan baik. Sehingga produktifitas perusahaan akan meningkat dan membawa hal yang positif bagi perusahaan. Laju bisnis di PT. Aira Mitra Media, salah satunya mengandalkan peran desain grafis dalam pelaksanaannya. Desain grafis sendiri memiliki peran komunikasi visual, yang di mana dengan peranan tersebut desain grafis mampu menyampaikan informasi maupun pesan - pesan dibalik suatu karya visual. Desain juga bertujuan sebagai strategi pemasaran atau marketing. Dengan kreativitas desain grafis, mampu menggambarkan kesan identitas perusahaan yang lebih baik. Maka dari itu, dalam pelaksanaan KP yang berlangsung praktikan melihat perlunya suatu sistem informasi yang dapat membantu tim dari desain grafis di perusahaan tempat praktikan melakukan aktivitas KP. Bermula dari penemuan beberapa permasalahan yang terjadi hingga mencari solusi dari permasalahan tersebut, dengan memadukan peran dari sistem informasi terhadap situasi yang terjadi saat pelaksanaan Kerja Profesi di PT. Aira Mitra Media. Praktikan berupaya mengimplementasikan teori dari apa yang sudah diajarkan saat perkuliahan ke dalam proyek perusahaan pada aktivitas KP, sehingga mahasiswa mendapat pengalaman secara langsung dengan praktik bekerja di perusahaan tersebut. Proyek yang dikerjakan seperti membuat rancangan mockup untuk aplikasi project

management yang menunjang proses pelaksanaan keberlangsungan desain grafis di perusahaan tempat praktikan melakukan aktivitas KP. **6 7** 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 1.2. 1 Maksud Kerja Profesi Berikut merupakan maksud dan tujuan Praktikan melakukan KP, antara lain : a. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat memahami pekerjaan diiringi dengan pelaksanaan secara langsung sesuai apa yang menjadi prosedur yang berjalan pada perusahaan, 2 b. Meningkatkan wawasan pengetahuan, dengan suasana dan lingkungan kerja yang seb enarnya di suatu perusahaan, c. Menambah pengalaman, kemampuan, dan keterampilan mahasiswa dalam dunia kerja, d. Mempelajari perkembangan teknologi yang terdapat di ruang lingkup perusahaan . 1.2.2 Tujuan Kerja Profesi Adapun tujuan dari pelaksanaan Kerja Profesi (KP) ini adalah sebagai berikut : a. Implementasi dari ilmu Sistem Informasi yang telah dipelajari Praktikan di Universitas Pembangunan Jaya, b. Menganalisa proses bisnis perusahaan, c. Menyediakan platform berupa aplikasi manajemen proyek. 1.3 Tempat Kerja Profesi Berikut merupakan informasi tempat praktikan dalam melaksanakan aktivitas KP : Perusahaan : PT. Aira Mitra Media Alamat : GRAHA AIRA Jl. Pondok Kopi Blok PA No.9B/C, RT.10/RW.1, Pd. Kopi, Kec. Duren Sawit, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13460 Gambar 1.1 Citra satelit PT. Aira Mitra Media (Sumber : Google Earth) 1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi Kerja Profesi di PT. Aira Mitra Media ini berlangsung mulai dari bulan Januari Maret tahun 2023, dengan rincian jadwal yang dirangkum sebagai berikut : No. Bulan Hari Pelaksanaan Waktu 1. Januari 2023 Senin s/d. Jumat 08.00 - 17.00 WIB 2. Februari 2023 Senin s/d. Jumat 08.00 - 17.00 WIB 3. Maret 2023 Senin s/d. Jumat 08.00 - 17.00 WIB Tabel 1 . **6** 1 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi di PT. Aira Mitra Media (Sumber : Dokumentasi Praktikan)

Pelaksanaan KP yang berlangsung di PT. Aira Mitra Media memiliki jadwal sesuai yang tertera pada table di atas. Hari pelaksanaan menyesuaikan dengan hari libur nasional/cuti bersama. **3** 3 Dari pukul 08.00 WIB pelaksanaan KP diselingi istirahat siang selama satu jam pada pukul

12.00 WIB dan dilanjutkan dengan pelaksanaan KP Kembali hingga pukul 17.00 WIB. BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI 2.1 Sejarah Perusahaan Diawali dengan niat mulia untuk berbuat dan berbagi lebih, Drs. Nurhadi, pria kelahiran banyuwangi, 17 Agustus 1965. Dengan pengalaman di dunia marketing di beberapa perusahaan event organizer bertekad untuk memulai perusahaan Event Organizer sendiri. 1 Dengan seiring berjalannya waktu, pengalaman membawa beliau hingga masuk nominasi Manager of The Year Award dari Europe Business Assembly, Oxford Pada tahun 2020. Perusahaan yang baginya bukan semata hanya untuk dirinya, tapi juga menjadi media untuk mengoptimalkan berbagai sumber daya, nilai kebaikan, potensi positif untuk saling bersinergi demi kehidupan bersama yang lebih baik. Aira menjadi nama pilihan pendiri untuk perusahaan yang berasal dari kata Air, zat yang memiliki kandungan filosofi kebaikan tinggi dan bermanfaat bagi semua. 1 PT. Aira Mitra Media berdiri sejak 14 Januari 2010 sebagai Profesional Exhibition Organizer & Digital Event. 1 Selama sepuluh tahun terakhir, Aira terus berkembang dan juga turut berperan aktif dalam industri MICE (Meeting Incentive Conference Exhibition). Industri tersebut merupakan salah satu pendorong utama untuk pengembangan destinasi pariwisata dan juga merupakan penghasil pendapatan yang penting bagi masyarakat lokal, menciptakan berbagai lapangan pekerjaan, serta mendorong perkembangan investasi asing. Gambar 1. 2 Logo PT. Aira Mitra Media (Sumber : Dokumentasi Praktikan) PT. 1 Aira Mitra Media telah berhasil menyelenggarakan lebih dari 200 event berskala nasional dan internasional dengan berbagai tema, yang didukung oleh beberapa Kementerian Republik Indonesia, Pemerintah Provinsi, Kabupaten dan Kota di seluruh Indonesia, juga BUMN /BUMD, serta para korporasi baik lokal maupun asing. 2.2 Visi Misi dan Budaya Kerja Berikut merupakan Visi dan Misi dari PT. Aira Mitra Media, sebagai pedoman dan acuan bagi perusahaan dalam membuat langkah-langkah perubahan dalam menentukan perkembangan perusahaan, yang dijelaskan sebagai berikut : a. Visi Menjadi Perusahaan MICE terdepan Kelas Dunia 4 b. Misi Membawa produk & budaya Indonesia mendunia untuk semua

kalangan generasi dengan mengoptimalkan potensi UMKM PT. Aira Mitra Media mengemukakan kualitas layanan, menjunjung tinggi nilai - nilai budaya kerja sebagai berikut : a. Sociability / terhubung Komunikasi yang ramah dalam memberikan pelayanan prima b. **1** Integrity / terpercaya Menyampaikan informasi dan hasil kerja dengan jujur dan aktual c. Professionality / profesionalitas Melaksanakan tugas dengan pengetahuan dan keahlian yang tinggi d. Advantages / manfaat Kegiatan dan pelayanan yang menjamin kemanfaatan e . Continuous Improvement / berkelanjutan Peningkatan kualitas secara sustainable f. Customer Orientation / orientasi klien Mengutamakan kepuasan para mitra secara handal

2.3 Struktur Organisasi Gambar 2. 2

Struktur Organisasi PT. Aira Mitra Media (Sumber : Company Profile PT. Aira Mitra Media) Seorang Project manager menjadi seorang pemimpin yang menaungi bagian - bagian dari organisasi perusahaan PT. Aira mitra Media. Adapun berikut merupakan gambaran umum terkait deskripsi singkat dari tugas masing - masing bagian dalam menggerakkan roda perusahaan: President Director Event & Development Manager Finance & Human Resource Project Manager Secretary

- 5 a. President Director Bertanggung jawab dalam pelaksanaan kegiatan perusahaan yang sesuai dengan visi dan misi perusahaan. Selain itu , President Director juga berperan dalam memberikan arah perkembangan tujuan jangka panjang maupun jangka pendek , anggaran , kebijakan, dan juga rencana operasional perusahaan .
- b. Secretary Berperan membantu President Director selaku pimpinan perusahaan di PT. Aira Mitra Media . Selain itu, Sekretaris memiliki tugas utama dalam memastikan kelancaran hubungan antar tim di perusahaan, serta kelancaran hubungan perusahaan dengan instansi lainnya (pihak eksternal) .
- c. Event & Development Manager Mengorganisir berbagai kegiatan event yang akan dilaksanakan. Selain itu, bagian ini memiliki tugas untuk mendorong pertumbuhan keuangan yang berkelanjutan melalui peningkatan profit perusahaan serta menjalin hubungan yang baik dengan mitra - mitra dan klien perusahaan .
- d. Finance & Human Resource Dalam menjalankan tugasnya, bagian Finance & Human Resource memiliki

peran secara umum untuk melakukan pengaturan transaksi keuangan perusahaan dan persiapan rekrutmen seleksi tenaga kerja, mulai dari persiapan yang meliputi faktor internal dan eksternal. e. Project Manager Secara umum, Project Manager memiliki prinsip manajemen proyek yang meliputi beberapa tanggung jawab utama seperti perencanaan proyek, pengorganisasian, dan pengendalian. Manajer Proyek juga bertanggung jawab dan berwenang penuh untuk menyelesaikan seluruh proyek yang ditugaskan oleh perusahaan.

2.4 Kegiatan Umum Perusahaan PT. 2 Aira Mitra Media tumbuh sebagai Professional Exhibition Organizer & Digital Event, yang perlahan-lahan mulai memfokuskan diri dalam berbagai acara & pameran untuk segmen UKM (Usaha kecil menengah). Terbukti disaat kebaikan yang difokuskan, PT. Aira Mitra Media dengan diberi kepercayaan penuh sampai saat ini untuk membuat dan melaksanakan 200 event lebih berskala nasional dan internasional.

1 Kegiatan tersebut mendapatkan dukungan langsung oleh pihak Kementerian Republik Indonesia, Pemerintah Provinsi, Kabupaten dan Kota di seluruh Indonesia, juga BUMN/BUMD serta para korporasi baik lokal maupun asing. Dalam mengoptimalkan potensi dan memenuhi kebutuhan para mitra, PT. 2 Aira Mitra Media menyediakan beberapa layanan unggulan, yaitu:

- Exhibition Organizer Berpengalaman dalam pembuatan event promosi dan lainnya, khususnya bagi UKM dengan konsep yang selalu diperbarui dan selalu mengutamakan nilai-nilai keunggulan budaya lokal. Mengadakan Pameran untuk mengenalkan potensi pariwisata, produk unggulan daerah dan potensi investasi berskala nasional dan internasional. Serta Bekerjasama untuk memasarkan pameran
- Event Marketing Dengan berbagai terobosan ide, konsep segar dan adaptif, PT. 2 Aira Mitra Media telah beberapa kali dipercaya dalam pembuatan event pemasaran skala lokal atau nasional, hingga skala internasional.
- Business Matching Kolaborasi dan sinergi merupakan nilai penting bagi perusahaan. Karenanya PT. 2 Aira Mitra Media sangat fokus, berani berinovasi dan dipercaya dalam membuat event business matching antar pelaku UKM dan para mitra buyer di beberapa provinsi dan kabupaten. Pengembangan terhadap sektor UKM juga

turut diperhatikan dari segi kualitas, manajemen penjualan, dan media promosi hingga lebih dikenalnya lagi potensi bagi se tiap daerah . Kiprah perjalanan perusahaan yang sudah berjalan hampir 13 tahun, PT. Aira Mitra Media sangat bangga bekerjasama dengan para mitra - mitra yang telah memberikan kepercayaan untuk mewujudkan karya - karya masterpiece bersama . Dalam menjalankan perkembangan bisnis yang berfokus pada industri MICE (Pertemuan, Insentif, Konvensi, dan Pameran) , perusahaan ini sudah menjalin dengan banyak mitra - mitra dan klien. Adapun berikut merupakan mitra - mitra dan klien yang sudah menjalin koneksi bersama PT. Aira Mitra Media : Gambar 2.3 Mitra dan Klien PT. Aira Mitra Media (Sumber : Profil Perusahaan PT. Aira Mitra Media) Berikut merupakan beberapa proyek yang telah PT. Aira Mitra Media kerjakan : a. BATAM TTI EXPO (2015) b. JOGJA FASHION WEEK (2015) c. INDONESIA FASHION ACCESSORIES & CRAFT (2016) d. EAST ASIA INTER - REGIONAL TOURISM FORUM (2016) e. MTQ NASIONAL (2019) f. FODEX JAPAN (2019) g. SENI KRIYA (2021)

7 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 mewakili 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 :

- Membuat desain identitas perusahaan tahun 2023
- Merancang desain untuk merchandise dan souvenir
- Merancang desain grafis untuk kebutuhan sosial media
- 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. - 5 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

melakukan permintaan pengarahan desainer grafis

Flowchart ASI Sistem Berjalan

menerima permintaan pengarahan desainer grafis melakukan proses desain grafis

menyerahkan hasil desain grafis

mulai Project Manager Desainer menerima hasil desain grafis

9 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 mana

gement . 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. A ira 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 gunakan 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 disetujui? Tidak Ya selesai memberikan komentar / revisi desain 10 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 :

11 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 : Flowchart ASI Sistem yang Diusulkan menerima permintaan dan pengarahandesain gra!s menyerahkan hasildesain gra!s melakukan prosesdesain gra!s disetujui? Tidak Ya selesai mulai Project Manager Desainer menerima hasildesain gra!s Login isi form permintaan dan pengarahan desain gra!s memberikan komentar / revisi desain Aplikasi Project Management untuk Pelaksanaan Desain Gra!s di PT. Aira Mitra Media data permintaan dan pengarahan desain komentar revisi desain persetujuan desain Hasil desain Update hasil desain Diagram Konteks Project Manager Desainer 12 Gambar 3.1 Diagram Konteks (Sumber : Dokumentasi Praktikan) 3.2.4. Rich Picture yang Diusulkan Gambar 3.2 Rich Pictuture (Sumber : Dokumentasi Praktikan) 3.2.5. Analisis Permasalahan, Solusi, dan Kebutuhan Informasi Sasaran

Permasalahan Solusi Kebutuhan Informasi Efektif itas 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 r uangan meeting
(bila diskusi secara offline), tautan video conference (bila disk usi
dilakukan secara online), serta waktu yang diajukan untuk melakukan
meeting 3. KomentarPermintaan Revisi 4. Revisi Desain Project Manager
Desainer 1. Form Permintaan dan??C?,?,?,C?S??,?C?D?,9? D??Y,??S???,?C?D?,9?
J??aC9?=?,??S???,?C 13 Antisipasi tingkat revisi desain yang tinggi
Kurangnya penjelasan kebutuhan desain yang diminta, sehingga seringkali
terjadi revisi desain dengan tingkat yang tinggi Penambah an fitur
input rincian kebutuhan desain yang dapat diisi oleh project manager
sesuai dengan kebutuhan desain yang diperlukan. Informasi kebutuhan desain
dengan contoh desain sebagai referensi pengerjaan desain 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 pemberia h arahan revisi yang baik. Setelahnya, maka
purwarupa dapat dicetak. Memastikan bahwa sebelum mencetak purwarupa,
dengan rincian revisi yang diperlukan Mengurangi di s komunikasi antara
project manager dengan desainer Diskomunikasi tentu memperhambat proses
pengerjaan desain Perlu ruang diskusi antara project manager dengan
desainer. Adanya fitur chat dalam rancangan aplikasi Kesiediaan 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 diselenggarakan dalam waktu
dekat atau jauh Informasi yang disajikan masih terbatas dan sulit

diakses oleh desainer Akses informasi terkini dari perusahaan berupa rentetan event yang akan diselenggarakan dalam waktu dekat atau jauh dapat ditampilkan pada laman beranda aplikasi informasi yang disajikan mencakup berbagai aspek kegiatan perusahaan 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 14 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) RANCANGAN APLIKASI PROJECT MANAGEMENT UNTUK PELAKSANAAN DESAIN GRAFIS DI PT. AIRA MITRA MEDIA USE CASE DIAGRAM APLIKASI PROJECT MANAGEMENTUNTUK PELAKSANAAN DESAIN GRAFIS DI PT. AIRA MITRA MEDIA Project Manager Desainer menerima permintaan pengarahandesain gra!s menyerahkan hasilrevisi desain melakukan prosesdesain gra!s menyetujui hasil desain menerima hasildesain gra!s mengisi form permintaan pengarahan desain gra!s memberikan komentar / revisi desain 15 b. Mockup Halaman Beranda Gambar 3.5 Mockup Halaman Beranda (Sumber : Dokumentasi Praktikan) c. Mockup Halaman Form Permintaan dan Pengarahan Desain Gambar 3.6 Mockup Halaman Form Permintaan dan Pengarahan Desain (Sumber : Dokumentasi Praktikan) d. Mockup Halaman Upload Hasil Desain 16 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 17 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

menelesaikan permasalahan tersebut. Hal ini tentu akan melatih praktikan agar semakin dapat berlatih dalam menyelesaikan suatu masalah yang terjadi. 18 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 Didiperoleh 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 - baiknya 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. 19 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. BAB IV PENUTUP 4.1 Simpulan PT. Aira Mitra Media merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang Penyelenggara Pameran Profesional. Perusahaan ini menyelenggarakan pameran, event marketing, business matching dan Pengembangan UKM . Dengan pengalaman yang selama 13 tahun ini, PT. Aira Mitra Media telah melakukan penyelenggaraan di industry MICE. Tidak menutup kemungkinan, bahwa perusahaan ini akan terus berinovasi demi perkembangannya yang semakin luas. Dalam pelaksanaan kerja profesi pada PT. Aira Mitra Media, desain grafis merupakan hal yang penting dalam mengkomunikasikan suatu informasi melalui karya visual. Dengan demikian, desain dapat membantu pelaksanaan proses bisnis pada perusahaan tersebut. Perkembangan teknologi yang semakin pesat perlu kita

manfaatkan dengan sebaik - baiknya. Untuk itu, praktikan berinisiatif untuk merancang suatu aplikasi yang dapat mendorong kinerja kerja dalam proses desain. Rancangan tersebut adalah rancangan aplikasi project management untuk pelaksanaan desain grafis di PT. Aira Mitra Media, sebagai output dari kegiatan Kerja Profesi yang praktikan lakukan. Saat membangun suatu sistem informasi, perlu diadakannya analisa - analisa yang mendalam dengan perencanaan yang baik. Terlebih sistem informasi ini merupakan hal yang baru dalam konteks project management pada proses pelaksanaan desain grafis di PT. Aira Mitra Media. Harapannya, proyek perancangan aplikasi ini dapat memudahkan perusahaan untuk laju proses pembuatan desain grafis, antara Project Manager dengan seorang desainer grafis. Sehingga apa yang dikerjakan semakin lebih teratus, mudah dimonitoring, hingga proses yang dilakukan dapat menjadi lebih singkat. Dengan hal tersebut, tentu produktifitas perusahaan akan meningkat.

4.2 Saran

Dari rancangan aplikasi project management untuk pelaksanaan desain grafis di PT. Aira Mitra Media, besar harapan dapat direalisasikan di kemudian hari. Masukan kritik dan saran sangat berarti bagi praktikan, khususnya sebagai wadah penyempurnaan dari rancangan aplikasi tersebut. Dengan rancangan aplikasi ini, berpeluang untuk meningkatkan produktifitas perusahaan, khususnya untuk proses pembuatan desain grafis yang menunjang laju bisnis di PT. Aira Mitra Media. Dengan pengaplikasian Sistem Informasi yang tepat, tentu dapat membantu proses bisnis perusahaan. Walau Batasan dalam pelaksanaan yang dibuat oleh praktikan yaitu sebatas mockup aplikasi, tidak menutup ke mungkinan bahwa proyek ini dapat dilanjutkan kembali dengan penyempurnaan di lain kesempatan. Sehingga penyempurnaan rancangan aplikasi dapat dilakukan kembali berdasarkan saran dan masukan untuk keseimbangan rancangan aplikasi.



REPORT #17553365

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	4.12% airamitramedia.com https://airamitramedia.com/about	● ●
INTERNET SOURCE		
2.	2.27% dm1.co.id https://dm1.co.id/kepada-pemprov-gorontalo-pt-aira-serius-ulurkan-kerja-sama..	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.5% repository.fe.unj.ac.id http://repository.fe.unj.ac.id/9586/1/LAPORAN%20PKL_SHOFIYAH%20NURUL%2..	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.38% www.gramedia.com https://www.gramedia.com/best-seller/desain-grafis/	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.37% kumparan.com https://kumparan.com/berita-hari-ini/pengertian-literatur-dan-jenis-jenisnya-un..	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.25% eprints.upj.ac.id http://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1961/1/1.%20Halaman%20Judul.pdf	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.13% eprints.upj.ac.id http://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3499/11/bab%201.pdf	●