

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN DI UI3
MEDIA ADVERTISING DAN INTERIOR BAGIAN DIGITAL
PRINTING PROVINSI SUMATERA SELATAN**



Diajukan Oleh:

BUDIMIN

031200039

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan
dan Syarat Penyusunan Laporan Tugas Akhir**

PALEMBANG

2023

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN
TEKNOLOGI INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN DI UI3
MEDIA ADVERTISING DAN INTERIOR BAGIA DIGITAL
PRINTING PROVINSI SUMATERA SELATAN**



Diajukan Oleh:

BUDIMIN

031200039

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan
dan Syarat Penyusunan Laporan Tugas Akhir**

PALEMBANG

2022

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN
TEKNOLOGI INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

NAMA : BUDIMIN
NOMOR POKOK : 031200039
PROGRAM STUDI : D3 SISTEM INFORMASI
JEJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA
**JUDUL PKL : LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK
KERJA LAPANGAN DI UI3MEDIA
ADVERTISIN DAN INTERIOR
BAGIAN DIGITAL PRINTING**

Tanggal : 27 januari 2023
Pembimbing

Megetahui,
Rektor

Eko Setiawan, S.Kom., M.Kom.
NIDN: 0208098703

Benedictus Effendi,S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAN, RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PEGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : BUDIMIN
NOMOR POKOK : 031200039
PROGRAM STUDI : D3 SISTEM INFORMASI
JEJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA
**JUDUL PKL : LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK
KERJA LAPANGAN DI UI3 MEDIA
ADVERTISING DAN INTERIOR
BAGIAN DIGITAL PRINTING**

Tanggal : 06 Febuari 2023
Penguji 1

Tanggal : 06 Febuari 2023
Penguji 2

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng.
NIDN: 0215028002

**Mengetahui,
Rektor**

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Fa inna ma'al-usri yusra
"Karena Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan"

(Qur'an Surat Al-Insyirah Ayat 5)

Kupersembahkan Kepada :

- Allah SWT
- Kedua orang tua
- Keluarga
- Saudara – Saudaraku
- Dosen pembimbing
- CV Ui3 Media Advertising dan Interior
- Teman-Teman Seperjuang

KATA PENGANTAR

Dengan Segala puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah Yang Maha Kuasa serta limpahan rahmat-nya, sehingga penulisan dapat menyelenggarakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan dan menyelesaikan laporan kegiatan Praktik Kerja Lapangan dengan judul **“Laporan kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Ui3 Media Advertising dan Inrerior bagian Digital Printing.”**

Dalam penyusunan laporan menyadari bahwa tanpa dukungan, serta harapan dari berbagai pihak tidak akan tercapai dalam menyelenggarakan kegiatan dan menyelesaikan lapooran Praktik Kerja Lapangan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu.pihak-pihak yang terkait itu diantaranya sebagai berikut:

1. Kepada Bapak Benedictus Effendi,S.T., M.T. selaku Rektor Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech. orang
2. Kepada Bapak Eko Setiawan,S.Kom., M.Kom. Pembimbing Praktik Kerja Lapangan.
3. Kepada Ibu Fatmariansi. S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
4. Kepada kedua tua dan keluarga kami yang telah memberikan doa serta motivasi dan segalanya.

Demikian laporan Praktik Kerja Lapangan ini disusun dan masih jauh dari Sempurnaan, tetapi penulis sudah berusaha sebaik mungkin. Semoga dapat memberikan manfaat untuk kita semua khususnya untuk mahasiswa D3 Sistem Informasi.

Palembang,

Budimin

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Praktik Kerja Lapangan.....	2
1.3 Manfaat Praktik Kerja Laporan	2
1.3.1. Manfaat Bagi Mahasiswa	2
1.3.2. Manfaat Bagi Program Studi.....	2
1.3.3. Manfaat bagi CV Ui3 Media Advertising dan Interior	2
1.4 Tempat Prakti Kerja Lapangan.....	2
1.5 Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan.....	3
1.6 Tenik Pengumpulan Data	3
1.6.1 Metode Wawancara.....	4
1.6.2 Metode Observasi.....	4
1.6.3 Dokumentasi.....	4

BAB II KEADAAN UMUM TEMPAT PKL	6
2.1 Sejarah CV Ui3 Media	6
2.2 Visi dan Misi CV Ui3 Media	6
2.2.1 Visi	6
2.2.2 Misi	7
2.3 Struktur Organisasi CV Ui3 Media	7
2.4 Tugas dan Wewenang	8
BAB III PELAKSANAAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN	10
3.1 Kegiatan yang dilaksanakan	10
3.1.1 Mendata Stok Barang	12
3.1.2 Mencetak Spanduk Iklan HP Redmi	13
3.1.3 Proses Pemotongan Stiker	13
3.1.4 Memasukan Stok Barang Alat Tulis Kantor (ATK)	14
3.1.5 Mendata Kontrol Ambil Barang	14
3.1.6 Menambahkan Barang Masuk ke Aplikasi Stok Barang	15
3.1.7 Menambahkan Stok Gudang	17
3.2 Kendala yang dihadapi	19
3.2.1 Kendala pada saat mendata Stok Barang	19
3.2.2 Kendala pada saat Mencetak Spanduk Iklan HP Redmi	20
3.2.3 Kendala pada saat proses Pemotongan Stiker	20
3.2.4 Kendala pada saat Memasukan Stok Barang Alat Tulis Kantor	20
3.3 Cara Mengatasi Kendala	20

3.3.1 Cara Mengatasi kendala pada saat Mendata Stok Barang	20
3.3.2 Cara Mengatasi Kendala pada saat Mencetak Spanduk Iklan HP Redmi...	21
3.3.3 Cara mengatasi Kendala pada saat Pemotongan Stiker	21
3.3.4 Cara mengatasi Kendala pada saat Memasukan Stok Barang Alat Tulis Kantor (ATK)	21
BAB IV PENUTUP	22
4.1 Simpulan	22
4.2 Saran	23
4.2.1 Bagi Mahasiswa	23
4.2.2 Bagi CV Ui3 Media Advertising & Interior	24
DAFTAR PUSTAKA	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sruktur Organisasi CV Ui3 Media	7
Gambar 3.1 Mendata Stok Barang	12
Gambar 3.2 Mencetak Spanduk	13
Gambar 3.3 Hasil Percetakan.....	13
Gambar 3.4 Proses Pemotongan Stiker	14
Gambar 3.5 Memasukan stok Alat Tulis Kantor (ATK)	15
Gambar 3.6 Mendata Form kontrol Stok Barang	15
Gambar 3.7 Menambahkan Barang Masuk ke aplikasi stok barang	16
Gambar 3.8 barang yang sudah di tambah didalam Aplikasi Stok arang	17
Gambar 3.9 Menambahkan Stok Gudang	18
Gambar 3.10 Hasil Stok Gudang yang ditambahkam	19

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kerja Praktik Kerja Lapangan	3
Tabel 3.1 Laporan harian Praktik Kerja Lapangan	10

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Permohonan PKL (Fotokopi)
2. Lampiran 2. Surat Pernyataan Ujian (Fotokopi)
3. Lampiran 3. *Form* Pengajuan Judul PKL (Fotokopi)
4. Lampiran 4. Surat Balasan Riset (Fotokopi)
5. Lampiran 5. *Form* Penilaian Kerja Mahasiswa (Fotokopi)
6. Lampiran 6. *Form* Penilaian Pembimbing PKL (Fotokopi)
7. Lampiran 7. *Form* Absensi (Fotokopi)
8. Lampiran 8. *Form* Konsultasi (Fotokopi)
9. Lampiran 9. *Form* Revisi (Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Praktik Kerja Lapangan (PKL) merupakan kegiatan permagangan bagi mahasiswa Program Studi Diploma (Tiga) Sistem Informasi dan untuk memperoleh suatu gambaran yang lebih komprehensif mengenai dunia kerja dan biasanya dilakukan minimal satu bulan. Setiap mahasiswa diwajibkan melaksanakan Praktik Kerja Lapangan dikarenakan kegiatan ini adalah salah satu syarat untuk penyusunan Laporan Tugas Akhir. Praktik Kerja Lapangan ini dilaksanakan untuk pembelajaran dan pendidikan mahasiswa, agar mendapatkan pengalaman serta ilmu baru yang tidak didapatkan dari kampus, selain itu kita juga bisa menerapkan ilmu serta teori yang di dapat dari kampus

CV Ui3 Media yaitu usaha yang bergerak didalam bidang percetakan dengan proses industri untuk memproduksi secara massal dan gambar, terutama dengan tinta di atas kertas menggunakan sebuah mesin cetak.

Penulis memilih tempat Praktik Kerja Lapangan di CV Ui3 Media *Advertising dan Interior* karena ingin belajar mengenai dunia kerja serta ingin mengetahui kinerja untuk menciptakan sikap dan mental yang sudah siap jika berada di suatu ruangan lingkup kerja.

Dengan ini penulis telah selesai dalam melaksanakan Praktik Kerja Lapangan maka penulis Menyusun laporan yang berjudul **“Laporan kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Ui3 Media Adertising & Interior bagian Digital Printing”**

1.2 Tujuan Praktik Kerja Lapangan

Tujuan Praktik Kerja Lapangan yaitu untuk membantu penulis beradaptasi, serta berkompetisi dengan berkerja secara maksimal, dan membantu penulis memahami etika, tata tertib, dan siap mental dalam menghadapi lingkungan kerja.

1.3 Manfaat Praktik Kerja Laporan

1.3.1. Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Menambah wawasan tentang cara kerja dan sikap yang sesuai saat berkerja, dan mendapatkan pengetahuan di dalam dunia kerja
2. Mencerdaskan pola berfikir dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi di lapangan.

1.3.2. Manfaat Bagi Program Studi

1. Mengembangkan dan menyesuaikan ilmu pengetahuan mahasiswa sesuai dengan bidangnya.
2. Sebagai pertimbangan dalam kurikulum yang telah ditetapkan.

1.3.3. Manfaat bagi CV Ui3 Media Advertising dan Interior

Dapat tenaga bantuan sementara, serta dapat meringankan tugas-tugas, meningkatkan citra perusahaan, membantu perusahaan dalam menyelesaikan perkerjaan.

1.4 Tempat Prakti Kerja Lapangan

Dilaksanakan di CV Ui3 Media Advertising dan Interior, Kec. Alang-Alang Lebar, Kota Palembang, Sumatera Selatan 3012.

1.5 Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan

Kegiatan PKL (Praktik Kerja Lapangan) di CV Ui3 Media *Advertising & Interior* di laksanakan selama 30 hari terhitung sejak 01 Oktober 2022 Sampai dengan 31 Oktober 2022. Jadwal Praktik Kerja Lapangan dapat di lihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Jadwal Kerja Praktik Kerja Lapangan

Hari	Jam Kerja	Keterangan
Senin – jum'at	08:00 – 17:00	
	12:00 -13:00	Istirahat
Sabtu	08:00 – 15:00	

Sumber CV Ui3 Media *Advertising dan Interior*

Tabel berikut merupakan jadwal Penulis dalam melakukan Praktik Kerja Lapangan di CV Ui3 Media *Advertising dan Interior*. Dalam memberikan kebijakan kepada penulis untuk melaksanakan Praktik Kerja Lapangan setiap hari kecuali hari minggu.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik mengumpulkan informasi atau fakta-fakta yang ada dilapangan (Febrianty et al., 2022; Handayani et al., 2021; Hartati et al., 2020; Kertarajasa, 2023; Meilani et al., 2023; Octafian et al., 2021; Pertiwi et al., 2022; Purnama & others, 2022; Puteri & Effendi, 2018; Saputra, 2022). Adapun teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam membuat Laporan Praktik Kerja Lapangan.

1.6.1 Metode Wawancara

Menurut Sugiyono (2016:317) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menentukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

1.6.2 Metode Observasi

Menurut Widoyoko (2014:46) observasi merupakan “pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Observasi yang dilakukan pada saat Praktik Kerja Lapangan berupa kegiatan yang dikerjakan di CV Ui3 Media Advertising dan Interior bagian Digital Printing.

1.6.3 Dokumentasi

Dokumentasi. Menurut Sugiyono (2018:476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

1.6.4 Studi Pustaka

Studi pustaka, menurut Nazir (2013, h. 93) teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Teknik ini digunakan untuk

memperoleh dasar-dasar dan pendapat secara tertulis yang dilakukan dengan cara mempelajari berbagai literatur yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

BAB II

KEADAAN UMUM TEMPAT PKL

2.1 Sejarah CV Ui3 Media

CV Ui3 Media yaitu sebuah perusahaan yang didirikan oleh bapak Ali dan ibu Betti Gustiana pada tanggal 27 November 2013, Nomor 19. Perusahaan ini yang terletak di Jl.Kelapa Sawit, RT.15/RW.5, Srijaya,Kec. Alang-Alang Lebar Kota Palembang. CV Ui3 Media didukung oleh staf yang profesional dan berpengalaman di bidangnya juga ilmu pengetahuan yang tinggi serta komitmen dalam menjalankan pekerjaan. Perusahaan ini bergerak disuatu bidang digital printing, Advertising dan Interior. Untuk digital printing bergerak disuatu bidang percetakan sepeeti cetak spanduk, stiker, dan masih baanyak lagi. Advertising dibidang pembuatan seprti *backdrop*, shop board, papan nama toko, baliho. Interior membuat seperti lemari pakaian, lemari tv, meja kontor, mini bar dan lain-lainya.

2.2 Visi dan Misi CV Ui3 Media

2.2.1 Visi

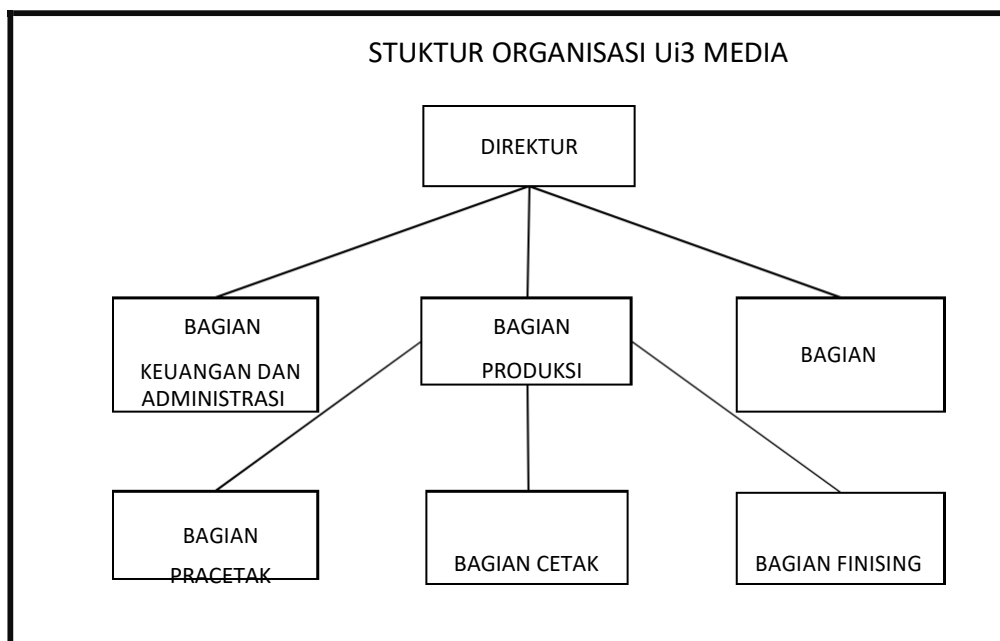
Menjadi Perusahaan jasa Advertising dan Interior yang handal, Aman, tepat waktu, dan Amanah yang berorientasi kepada kepuasan pelanggan.

2.2.2 Misi

1. Membangun SDM yang bertaqwa loyal, profesional, dan berkomitmen pada kepuasan pelanggan agar perusahaan mempunyai daya saing yang optimal
2. Membangun hubungan yang saling mendukung dengan mitra yang terpercaya dengan prinsip mutual benefit.

2.3 Struktur Organisasi CV Ui3 Media

Berikut merupakan suatu sistem yang menggambarkan garis perkerjaan, tujuan struktur organisasi agar mempermudah menjalankan tugas. Adapun struktur organisasi CV Ui3 Media Advertising dan Interior dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Sumber CV Ui3 Media Advertising dan Interior

Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV Ui3 Media

2.4 Tugas dan Wewenang

1. Direktur

Deskripsi pekerjaan Direktur antara lain:

- 1) Bertanggung jawab atas tercapainya tujuan perusahaan
- 2) Bertanggung jawab menjalani kelancaran perusahaan
- 3) Bertanggung jawab dalam bidang perencanaan, pelaksanaan dan pengembangan.

2. Bagian Keuangan dan Administrasi

Deskripsi pekerjaan Keuangan dan Administrasi yaitu :

- 1) Melancarkan arus kas perusahaan
- 2) Mencatat penerimaan dan pengeluaran sehari-hari
- 3) Membuat laporan keuangan harian, mingguan, bulanan, dan tahunan.
- 4) Menjalankan fungsi administrasi perusahaan
- 5) Mengkalkulasi orderan

3. Bagian Produksi

Deskripsi pekerjaan Produksi yaitu :

- 1) Bertanggung jawab terhadap kualitas, ketepatan waktu dan kelancaran seluruh kegiatan produksi.

- 2) Mengkordinasi dan mengawasi antara bagian pracetak, cetak dan finising

4. Bagian Pemasaran

Deskripsi bagian Pemasaran yaitu :

- 1) Merencanakan dan melaksanakan strategis pemasaran
- 2) Bertanggung jawab atas tercapainya target pemasaran

5. Bagian Pracetak

Deskripsi bagian pracetak yaitu :

- 1) Bertanggung jawab atas kualitas dan ketepatan waktu dalam menyiapkan setting.

6. Bagian Cetak

Deskripsi bagian cetak yaitu :

- 1) Bertanggung jawab atas kualitas dan ketepatan waktu hasil cetakan
- 2) Bertanggung jawab atas kebersihan dan kelancaran pelaratan cetak yang dipegangnya.

7. Bagian Finising

Deskripsi bagian finising yaitu :

- 1) Bertanggung jawab atas penyelesaian akhir setiap oder cetakan. Baik pemotongan maupun pengepakan.

BAB III

PELAKSANAAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

3.1 Kegiatan yang dilaksanakan

Selama Melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di CV Ui3 Media penulis diberikan tugas Membantu mencetak spanduk dan membuat sebuah aplikasi stok barang CV Ui3 Media.

Tabel 3.1 Laporan harian Praktik Kerja Lapangan

No	Tanggal	Hari	Keterangan
1	01 Oktober 2022	Sabtu	Perkenalan lingkungan Ui3 media
2	03 Oktober 2022	Senin	Mengamati cara kerja
3	04 Oktober 2022	Selasa	Mempelajari cara mencetak spanduk
4	05 Oktober 2022	Rabu	Mendata stok barang yg ada di Gudang
5	06 Oktober 2022	Kamis	Mencatat stok ATK kantor
6	07 Oktober 2022	Jumat	Melanjutkan mendata barang ATK
7	08 Oktober 2022	Sabtu	Libur
8	10 Oktober 2022	Senin	Membantu cara cetak spanduk
9	11 Oktober 2022	Selasa	Membantu cetak spanduk
10	12 Oktober 2022	Rabu	Membuat database di phpmyadmin
11	13 Oktober 2022	Kamis	Membuat aplikasi stok barang menggunakan phpmyadmin

No	Tanggal	Hari	Keterangan
12	14 Oktober 2022	Jumat	kuliah
13	15 Oktober 2022	Sabtu	Membuat perbaikan aplikasi
15	17 Oktober 2022	Senin	Membuat aplikasi stok barang
16	18 Oktober 2022	Selasa	Melanjutkan membuat apk stok barang
17	19 Oktober 2022	Rabu	Membantu mencetak spanduk
18	20 Oktober 2022	Kamis	Memperbaiki terjadinya eror di aplikasi
19	21 Oktober 2022	Jumat	kuliah
20	22 Oktober 2022	Sabtu	Membantu Cara Finising spanduk
21	24 Oktober 2022	Senin	Memperbaik aplikasi stok barang
22	25 Oktober 2022	Selasa	Melanjutkan membuat aplikasi
23	26 Oktober 2022	Rabu	Membantu cara finising stiker
24	27 Oktober 2022	Kamis	Uji coba aplikasi stok barang
25	28 Oktober 2022	Jumat	Kuliah
26	29 Oktober 2022	Sabtu	Membantu cetak spanduk
27	31 Oktober 2022	Senin	Menjalankan Aplikasi Stok Barang

(Sumber CV Ui3 Media Advertising dan Interior)

Berikut adalah beberapa penjelasan penulis selama menjalankan masa Praktik Kerja lapangan (PKL) di CV Ui3 Media.

3.1.1 Mendata Stok Barang

Stok barang adalah salah satu dokumen yang sangat penting untuk keperluan dan kegiatan persediaan barang di sebuah gudang atau perusahaan, di perusahaan ini mendata stok barang masih secara manual dengan proses dicatat terlebih dahulu stok-stok yang ada digudang lalu selanjutnya

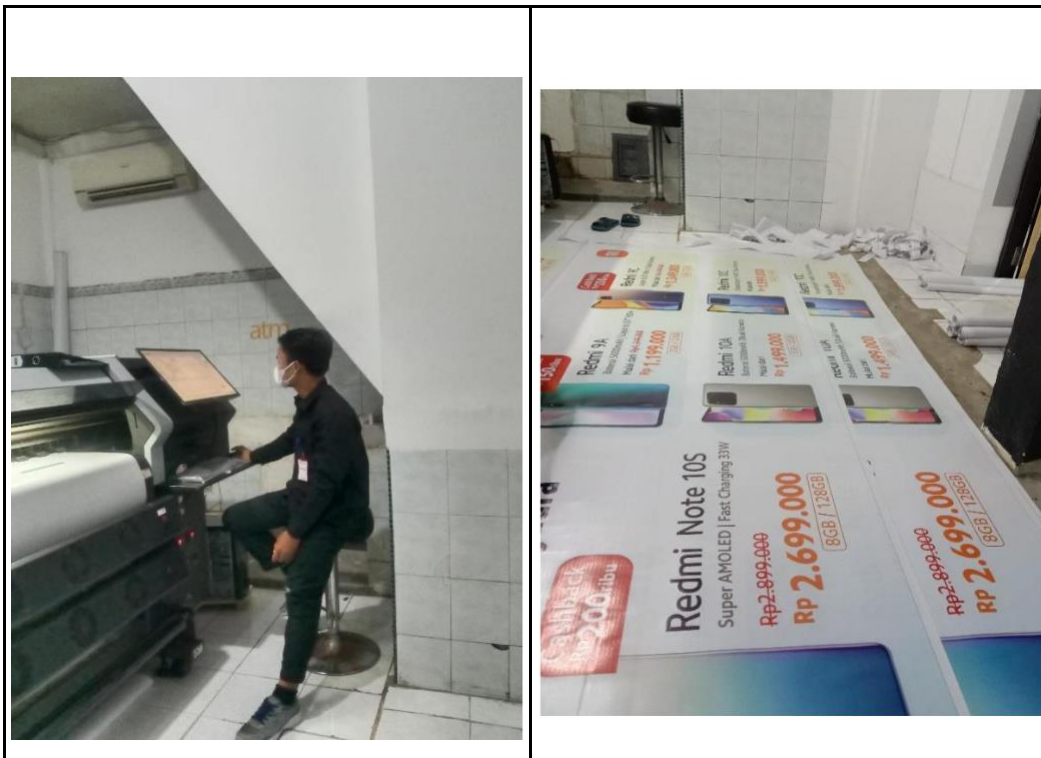
dipindahkan kedalam Microsoft Excel dengan mendata barang tersebut dapat mempermudah karyawan melihat stok barang yang masih tersedia. Pada gambar 3.1 merupakan mendata stok barang untuk pembukuan barang secara akurat.



Gambar 3.1 Mendata Stok Barang

3.1.2 Mencetak Spanduk Iklan HP Redmi

Iklan adalah sebuah promosi yang memberi pesan melalui media cetak, iklan ini bertujuan memasarkan sebuah produk barang yang kita jual membangun citra perusahaan dan agar meyakinkan pelanggan untuk berkunjung ke toko tersebut. pada gambar 3.2 dan gambar 3.3 proses pencetakan spanduk iklan.



Gambar 3.2 Mencetak Spanduk

Gambar 3.3 hasil percetakan

3.1.3 Proses Pemoangan Stiker

Stiker adalah suatu media informasi visual yang berupa Lembaga kertas kecil atau plastik yang dapat ditempelkan, dengan adanya stiker ini pengunjung dapat melihat pengumuman atau

pemberitahuan yang diterapkan. Dokumentasi gambar 3.4 merupakan proses pemotongan stiker yang telah selesai di cetak.



Gambar 3.4 proses pemotongan stiker

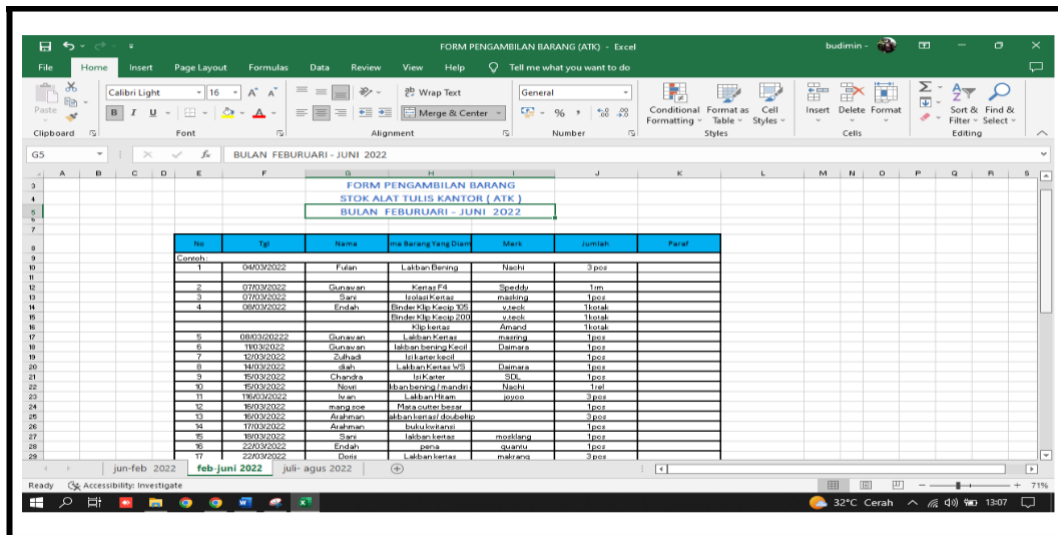
3.1.4 Memasukan Stok Barang Alat Tulis Kantor (ATK)

Alat tulis kantor suatu yang mencakup baik kertas, buku-buku, tinta, pensil, karet penghapus, jepitan kertas, kartu dan sebagainya. Dengan mendata stok alat tulis ini agar dapat mempermudah kita untuk mengecek stok yang masih tersedia. Dokumentasi gambar 3.5 merupakan memasukan stok alat tulis kantor.

Gambar 3.5 Memasukan stok Alat Tulis Kantor (ATK)

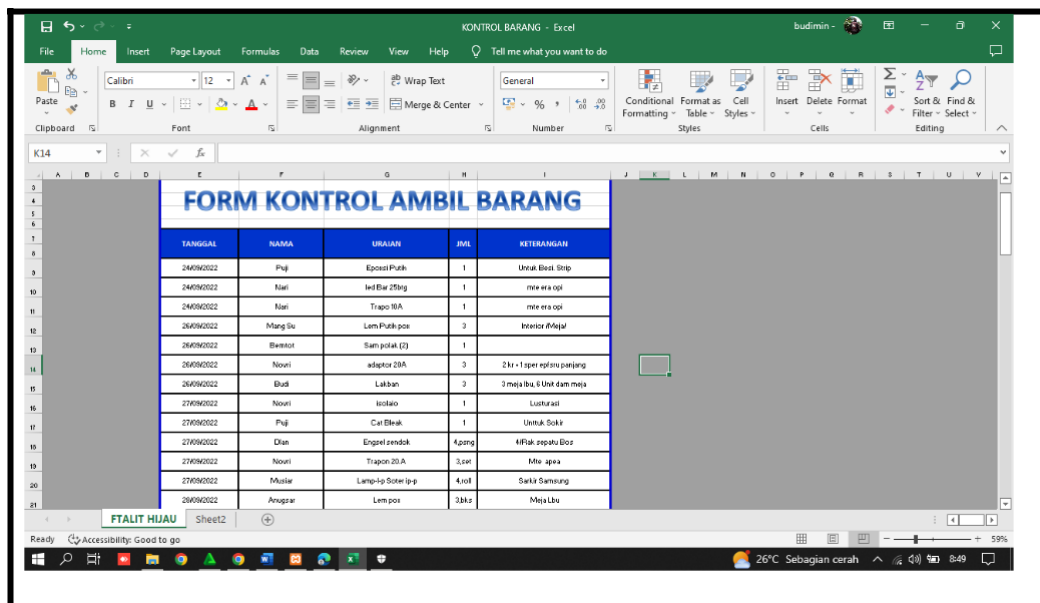
3.1.5 Mendata Kontrol Ambil Barang

Dengan mendata kontrol barang agar dapat mempermudah melihat barang yang sudah diambil dan digunakan buat apa proses



perkerjaan ini mengunakan Microsoft Excel. Dapat dilihat di gambar

3.6.

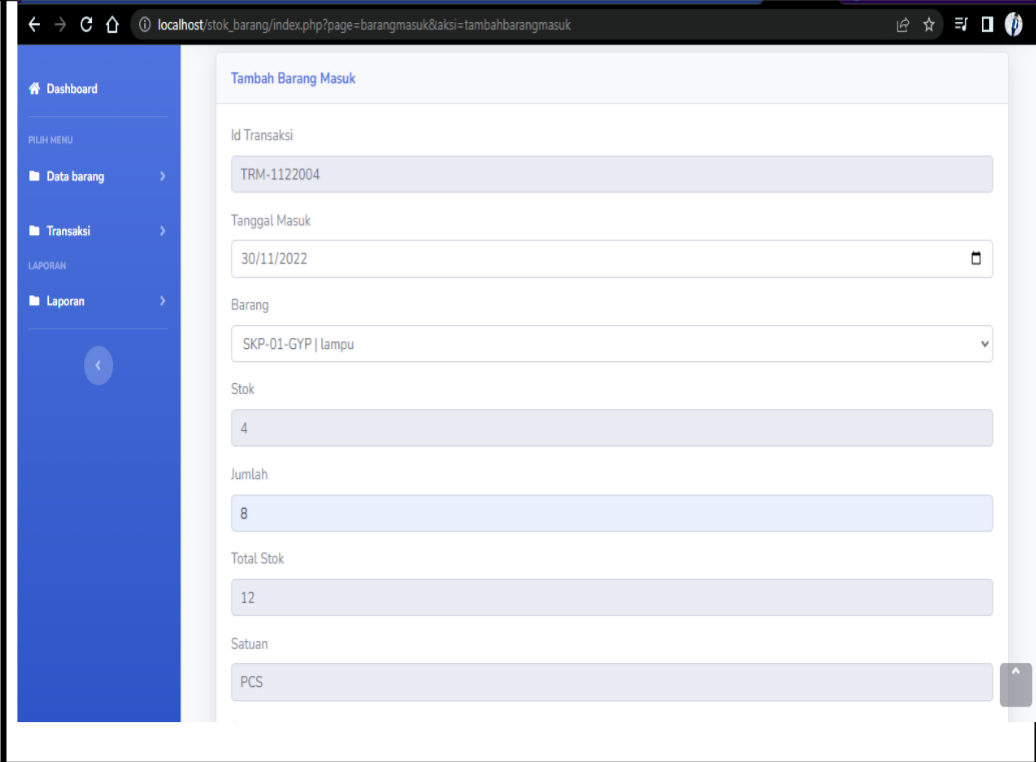


Gambar 3.6 Mendata Form kontrol Stok Barang

3.1.6 Menambahkan Barang Masuk ke Aplikasi Stok Barang

Dengan adanya aplikasi stok barang ini dapat mempermudah karyawan memasukan barang dan tidak menggunakan cara manual lagi, proses perkerjaannya dengan memindahkan data yang sudah di

catat kedalam aplikasi stok barang ini. yang dapat dilihat pada gambar 3.7 dan gambar 3.8 merupakan menambahkan stok barang.



The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/stok_barang/index.php?page=barangmasuk&aksi=tambahbarangmasuk`. The page is titled "Tambah Barang Masuk" and contains a form with the following fields:

Field	Value
Id Transaksi	TRM-1122004
Tanggal Masuk	30/11/2022
Barang	SKP-01-GYP lampu
Stok	4
Jumlah	8
Total Stok	12
Satuan	PCS

Gambar 3.7 Menambahkan Barang Masuk ke Aplikasi Stok Sarang

The screenshot shows a web application interface for 'CV.U13 MEDIA'. The main content area displays a table titled 'Barang Masuk' (Goods In). The table has the following columns: No, Id Transaksi, Tanggal Masuk, Kode Barang, Nama Barang, Pengirim, Jumlah Masuk, Satuan Barang, and Pengaturan. There are three entries in the table, each with a 'Hapus' (Delete) button. The interface also includes a sidebar menu with options like Dashboard, Data barang, Transaksi, and Laporan, and a 'Tambah' (Add) button at the bottom.

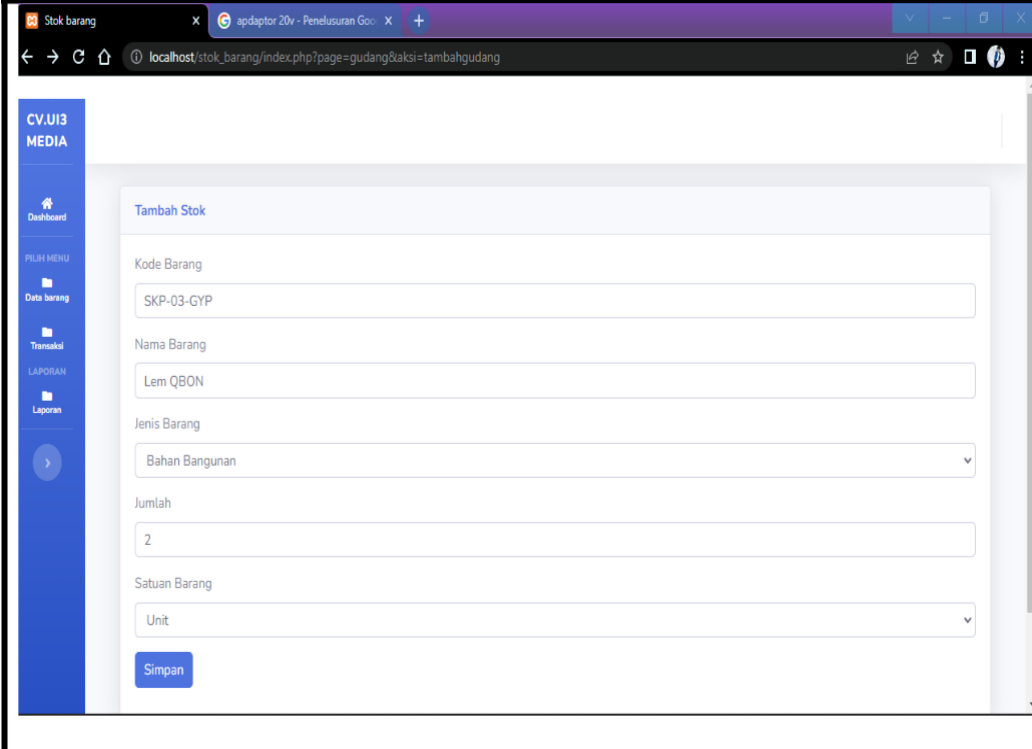
No	Id Transaksi	Tanggal Masuk	Kode Barang	Nama Barang	Pengirim	Jumlah Masuk	Satuan Barang	Pengaturan
1	TRM-1122002	2022-10-17	SKP-02-GYP	lem putih1		2	kotak	Hapus
2	TRM-1122003	2022-11-30	SKP-02-GYP	lem putih1		2	kotak	Hapus
3	TRM-1122004	2022-11-30	SKP-01-GYP	lampu		8	PCS	Hapus

Gambar 3.8 Barang yang Sudah di tambah didalam Aplikasi Stok Barang

3.1.7 Menambahkan Stok Gudang

Gudang merupakan suatu fasilitas yang berfungsi sebagai lokasi penyaluran barang dari supplier (pemasok), Dalam praktek operasional setiap perusahaan cenderung memiliki suatu ketidakpastian akan permintaan. Hal ini mendorong timbulnya kebijakan dari perusahaan untuk melakukan sistem persediaan (*inventory*) agar permintaan dapat diantisipasi dengan cermat. Dengan adanya kebijakan mengenai *inventory* ini mendorong perusahaan untuk menyediakan fasilitas gudang sebagai tempat untuk menyimpan barang *inventory*. Dengan adanya aplikasi stok

barang ini dapat mempermudah karyawan melihat stok barang tersebut. (Dapat dilihat pada gambar 3.9 dan gambar 3.10).



The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/stok_barang/index.php?page=gudang&taksi=tambahgudang`. The page title is "Tambah Stok". On the left, there is a blue sidebar for "CV.U13 MEDIA" with a "Dashboard" icon and a "PILIH MENU" section containing "Data barang", "Transaksi", and "LAPORAN" (with a sub-item "Laporan"). The main content area contains a form with the following fields: "Kode Barang" (text input with value "SKP-03-GYP"), "Nama Barang" (text input with value "Lem QBON"), "Jenis Barang" (dropdown menu with value "Bahan Bangunan"), "Jumlah" (text input with value "2"), and "Satuan Barang" (dropdown menu with value "Unit"). A blue "Simpan" button is located at the bottom of the form.

Gambar 3.9 Menambahkan Stok Gudang

CV.U13 MEDIA

Dashboard

PILIH MENU

Data barang

Transaksi

LAPORAN

Laporan

Stok Gudang

Show 10 entries Search:

No	Kode Barang	Nama Barang	Jenis Barang	Jumlah Barang	Satuan	Pengaturan
1	SKP-01-GYP	lampu	Alat-Alat kelistrikan	12	PCS	Ubah Hapus
2	SKP-02-GYP	lem putih1	Bahan Bangunan	17	kotak	Ubah Hapus
3	SKP-03-GYP	Lem QBON	Bahan Bangunan	2	Unit	Ubah Hapus

Showing 1 to 3 of 3 entries

Previous 1 Next

Tambah Data Barang

Budimin©2022.

Gambar 3.10 Hasil Stok Gudang yang ditambahkan

3.2 Kendala yang dihadapi

Dalam pelaksanaan Pratik Lapangan CV Ui3 Media *Advertising & Interior* penulis menghadapi beberapa kendala yaitu :

3.2.1 Kendala pada saat mendata Stok Barang

Kendala yang dihadapi pada saat mendata stok barang yaitu data yang ditulis kurang jelas sehingga mengakibatkan data yang dicatat tidak sama.

3.2.2 Kendala pada saat Mencetak Spanduk Iklan HP Redmi

Kendala yang dihadapi pada saat mencetak spanduk iklan HP Redmi yaitu ukuran file terlalu besar sehingga mengakibatkan kerja mesin sedikit melambat.

3.2.3 Kendala pada saat proses Pemotongan Stiker

Kendala pada saat proses pemotongan stiker yaitu menggunakan gunting/karter, gunting yang digunakan tidak tajam karena menyebabkan pekerjaan sedikit melambat dan kurang rapi.

3.2.4 Kendala pada saat Memasukan Stok Barang Alat Tulis Kantor

Kendala yang dihadapi pada saat memasukan stok barang alat tulis kantor (ATK) yaitu penulis sedikit kesulitan karena data stok yang diberikan kurang jelas.

3.3 Cara Mengatasi Kendala

Adapun cara penulis lakukan untuk mengatasi kendala yang telah dihadapi selama kegiatan Praktik Kerja Lapangan yaitu :

3.3.1 Cara Mengatasi kendala pada saat Mendata Stok Barang

Kendala yang dihadapi mendata stok barang yaitu data yang ditulis kurang jelas sehingga mengakibatkan data yang dicatat tidak

sama. Penulis mengatasi kendala yang ada yaitu dengan cara mendata ulang dan menulis dengan benar agar mudah dibaca.

3.3.2 Cara Mengatasi Kendala pada saat Mencetak Spanduk Iklan HP Redmi

Kendala yang dihadapi pada saat mencetak spanduk iklan HP Redmi yaitu ukuran file terlalu besar sehingga mengakibatkan kerja mesin sedikit melambat. Penulis cara mengatasi kendala mintak kecilkan ukuran file kepada bagian desain agar mesin dapat berkerja normal.

3.3.3 Cara mengatasi Kendala pada saat Pemotongan Stiker

Kendala yang dihadapi pada saat pemotongan stiker menggunakan gunting / karter, gunting yang digunakan tidak tajam karena menyebabkan perkerjaan sedikit melambat dan kurang rapi. Penulis mengatasi kendala yang ada yaitu dengan mencari gunting lebih tajam agar berkerjar bisa lebih cepat dan hasilnya maksimal.

3.3.4 Cara mengatasi Kendala pada saat Memasukan Stok Barang Alat Tulis Kantor (ATK)

Kendala yang dihadapi pada saat memasukan stok barang alat tulis (ATK) yaitu penulis sedikit kesulitan karena data stok yang diberikan kurang jelas, penulis mengatasi kendala yang ada yaitu dengan menanyakan kepada karyawan yang bersangkutan stok alat tulis tersebut.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Simpulan

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang dilaksanakan di Ui3 media advertising & interior selama kurang lebih satu bulan. Dalam Praktik Kerja Lapangan (PK) yang dilaksanakan selama satu bulan ini berbagai kegiatan yang dilakukan seperti uraian pada penjelasan diatas. Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini tentunya memiliki manfaat yang beragam terutama pada dunia kerja bagian percetakan, dan juga manfaat lainnya memberikan kesempatan dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapatkan selama perkuliahan serta menambah pengetahuan baru pada bidang percetakan, yang nantinya dapat diaplikasikan pada dunia kerja sesungguhnya.

Berdasarkan hasil laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang dilaksanakan di Ui3 media advertising dan interior. Pada bagian Digital printing dapat diperoleh kesimpulan yaitu

1. CV Ui3 Media yaitu sebuah perusahaan yang didirikan oleh bapak Ali dan ibu Betti Gustiana pada tanggal 27 November 2013, Nomor 19. Perusahaan ini yang terletak di jl.Kelapa Sawit, RT.15/RW.5, Srijaya, Kec. Alang-Alang Lebar Kota Palembang. CV Ui3 Media didukung oleh staf yang profesional dan berpengalaman di bidangnya juga ilmu pengetahuan yang tinggi serta komitmen dalam menjalankan perkerjaan.

2. Penulis banyak mendapatkan pengetahuan serta pengalaman tentang karyawan berkenaan dengan keprofesional dan tanggung jawab dalam bekerja.
3. Penulis juga mendapatkan ilmu baru tentang digital *printing* dengan mesin flora digital system, dimana mesin ini membantu dalam digital printing yang dilakukan.
4. Penulis mendapatkan ilmu baru mengenai cara yang dilakukan dalam digital printing di Ui3 media Advertising & interior.

4.2 Saran

Setelah melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) selama kurang lebih satu bulan, penulis memiliki beberapa saran yang ingin disampaikan bagi Ui3 media advertising & interior dan juga bagi mahasiswa itu sendiri adapun sarannya sebagai berikut

4.2.1 Bagi Mahasiswa

1. Memiliki jiwa sosialisasi yang baik agar tidak kesulitan dalam melakukan pekerjaan yang nantinya akan dilakukan, jika sosialisasi baik maka terciptalah pekerjaan yang nyaman dan juga tidak takut-takut bertanya.
2. Memahami bidang pekerjaan yang diberikan baik itu sesuai dengan jurusan atau tidak. Jika memang tidak mengerti sebaiknya

ditanyakan kepada karyawan yang lebih mengerti sehingga lebih memahami cara berkerjanya perusahaan.

3. Berdasarkan dengan lingkungan sekitar, dengan menjalin komunikasi yang baik antar lingkungan kerja.
4. Dalam suatu keberhasilan dimana harus ditanamkan sifat kedisiplinan dalam diri kita. Jika kita tepat waktu dalam melakukan pekerjaan atau dari segi datang ke perusahaan tempat berkerja tidak sesuai jadwal maka tentunya kita sendiri tidak maju-maju dalam bidang pekerjaan yang dilakukan.

4.2.2 Bagi CV Ui3 Media Advertising & Interior

Setelah kurang lebih satu bulan, melaksanakan Praktek Kerja Lapangan di Ui3 *advertising & Interior*. Banyak sekali ilmu pengetahuan dan pemahaman yang penulis dapatkan. Namun, di sini penulis memberikan sedikit saran kepada Ui3 *Advertising & Interior*, dengan harapan perusahaan menjadi lebih baik lagi di masa yang akan datang, dan juga dari segi percetakan, pengeditan dan dalam pembuatan spanduk-spanduk bisa ditingkatkan lebih baik lagi, dan juga pada bagian pemotongan spanduk masih manual saran penulis kedepannya bisa menggunakan mesin sehingga pemotongan spanduk lebih rapi lagi. Dan dari segi kedisiplinan para karyawan dan staf lainnya semoga dapat ditingkatkan lagi. Sehingga Ui3

Advertising dan Interior kedepannya menjadi perusahaan yang terbaik.

DAFTAR PUSTAKA

- Febrianty, F., Annisa, M. L., Pratiwi, Y. N., Putri, T., Utami, P., & Lestari, E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Pengelolaan Keuangan Usaha dan Pemanfaatan Aplikasi Akuntansi UKM. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(4), 229–237.
- Handayani, F. S., Putri, M. P., Octafian, D. T., Pertiwi, D. H., Santoso, A. B., Ardiana, D. P. Y., Triwahyuni, A., Ramdhani, R. F., Hartati, E., Cahyono, B. D., & others. (2021). *REKAYASA KUALITAS PERANGKAT LUNAK (TEORI & PRAKTIK)*. Penerbit Widina.
- Hartati, E., Indriyani, R., & Trianingsih, I. (2020). Analisis Kepuasan Pengguna Website SMK Negeri 2 Palembang Menggunakan Regresi Linear Berganda. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 20(1), 47–58.
- Kertarajasa, A. Y. (2023). Meta Analisis: Kualitas audit berdasarkan persepsi auditor eksternal Indonesia Periode 2007-2022. *Jesya (Jurnal Ekonomi Dan Ekonomi Syariah)*, 6(1), 1074–1087.
- Meilani, Y. I., Purnama, J., & Zalika, Z. (2023). MANAJEMEN DOKUMEN SEKOLAH DENGAN PEMANFAATAN PLATFORM PENYIMPANAN FILE PADA SMA SJAKHYAKIRTI PALEMBANG. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 2(2).
- Octafian, D. T., Putri, M. P., & Andriani, E. (2021). Penggunaan Aplikasi Google Meet Sebagai Pendukung Kegiatan Mengajar Saat Menghadapi Pandemi Covid-19 Bagi Guru SD N 149 Palembang. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(1), 154–160.

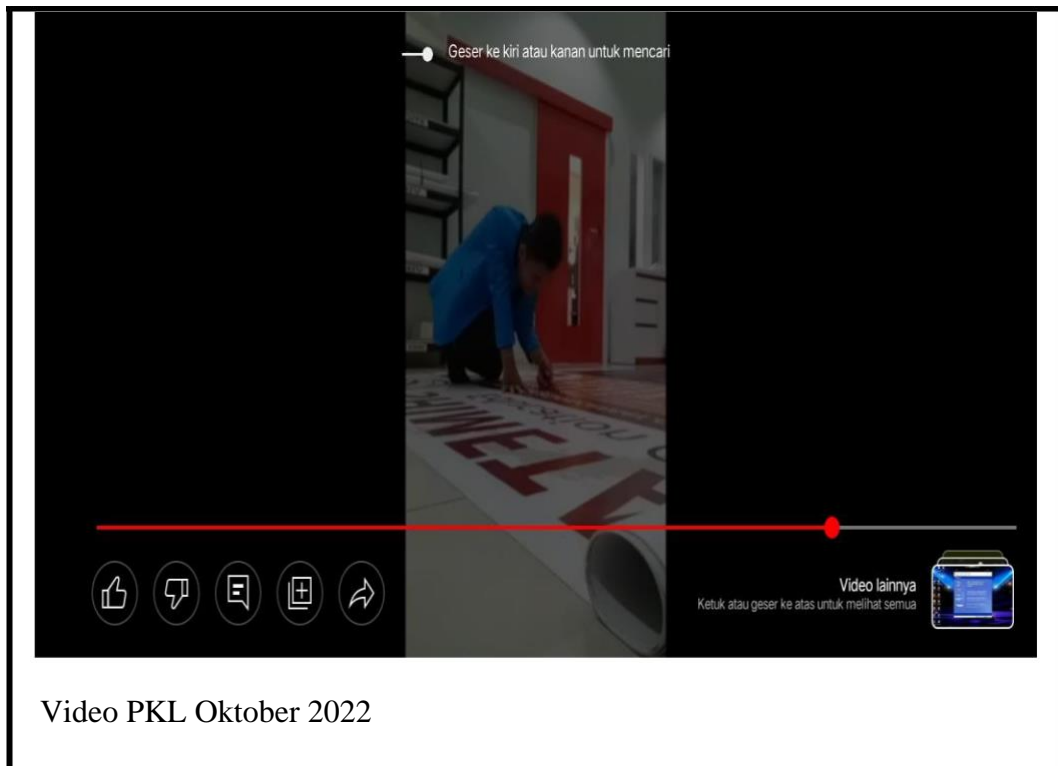
- Pertiwi, D. H., Pratiwi, A., & Veronica, M. (2022). APLIKASI PENJUALAN PRODUK DAN PELAYANAN JASA GROOMING DI CV. HIKMA PETSHOP BERBASIS WEB. *JIKI (Jurnal Ilmu Komputer & Informatika)*, 3(2), 321–327.
- Purnama, J., & others. (2022). ANALISIS PENGUKURAN WAKTU KERJA PADA ALAT PENUANG AIR PROSES MIXING UNTUK MENINGKATKAN KAPASITAS PRODUKSI BATA TAHAN API. *Senakama: Prosiding Seminar Nasional Karya Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 171–181.
- Puteri, M. P., & Effendi, H. (2018). Implementasi Metode RAD Pada Website Service Guide “Tour Waterfall South Sumatera.” *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 7(2), 130–136.
- Saputra, A. (2022). Sistem Informasi Monitoring Kinerja Kepala Sekolah dan Guru Pada Koordinator Wilayah Kecamatan Muara Kuang Berbasis Web. *Teknomatika*, 12(01), 59–70.
- Hanafi, H. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *SAINTIFIKA ISLAMICA: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150.
- Wicaksana 2016. Astutik, Mega, Puput Wanarti Rusimamto, and Teknik. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Di Smk Negeri 2 Surabaya.” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 5(1): 107–14.
- Wicaksana, Arif. 2016. “STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN MEDIA MASSA(Studi Pada Harian Disway Surabaya).” [https://medium.com/02\(03\): 14–19. https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf](https://medium.com/02(03): 14–19. https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf).
- Yasifa, T. A., Syahidin, Y., & Herfiyanti, L. (2022). Design and Build Information System for Bpjs Polyclinic Claim File Completeness At

Muhammadiyah Hospital Bandung. *Jurnal Teknik Informatika*
(*Jutif*), 3(4), 1089-1097.

HALAMAN LAMPIRAN

Lampiran video dokumentasi penulis selama melakukan Praktik Kerja Lapangan di CV.Ui3 Media Advartising dan Interior.

Link youtube <https://youtu.be/IRfB5LMOJkw>



Video PKL Oktober 2022