

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**LAPORAN KEGIATAN PEMBUATAN KONTEN PADA DIVISI
DIGITAL MARKETING PADA PT. ENIGMA DATA INDONESIA**



Diajukan Oleh :

ADE HERMAWAN

031200042

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

PALEMBANG

2023

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**LAPORAN KEGIATAN PEMBUATAN KONTEN PADA DIVISI
DIGITAL MARKETING PADA PT. ENIGMA DATA INDONESIA**



Diajukan Oleh :

ADE HERMAWAN

031200042

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

PALEMBANG

2023

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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : ADE HERMAWAN

NOMOR POKOK : 031200042

PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA

**JUDUL : LAPORAN KEGIATAN PEMBUATAN
KONTEN PADA DIVISI DIGITAL
MARKETING PADA PT. ENIGMA DATA
INDONESIA**

Tanggal : 5 Juli 2023
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.
NIDN: 0224048203

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

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

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : ADE HERMAWAN
NOMOR POKOK : 031200042
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA
**JUDUL : LAPORAN KEGIATAN PEMBUATAN
KONTEN PADA DIVISI DIGITAL
MARKETING PADA PT. ENIGMA DATA
INDONESIA**

Tanggal : 20 Juli 2023
Penguji 1

Tanggal : 20 Juli 2023
Penguji 2

Adelin, S.T., M.Kom.
NIDN : 0211127901

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

Menyetujui,
Rektor

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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

" Jangan pergi mengikuti kemana jalan akan berujung. Buat jalanmu sendiri dan tinggalkanlah jejak."

-Ralph Waldo Emerson-

Kupersembahkan Kepada:

- Ayah dan Ibu Tercinta
- Dosen Pembimbing Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M. Kom.
- Rekan-rekan PT Enigma Data Indonesia, dan
- Teman Seperjuangan.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat-nya. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada junjungan kami Nabi Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelenggarakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan dan menyelesaikan laporan kegiatan Praktik Kerja Lapangan dengan judul **“Laporan Kegiatan Pembuatan Konten Pada Divisi Digital Marketing Pada PT. Enigma Data Indonesia”**.

Sebagai rasa syukur dan hormat, melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu, serta memberikan segala saran, motivasi dalam penulisan laporan PKL ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta dan kakak kami yang telah memberikan doa serta motivasi dan segalanya.
2. Kepada Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T. Selaku Rektor Institut Teknologi Dan Bisnis PalComTech.
3. Kepada Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom., Selaku Ketua Program Studi D3 Sistem Informasi.
4. Kepada Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing Praktik Kerja Lapangan.

Demikian kata pengantar ini, dengan harapan besar semoga laporan Praktik Kerja Lapangan ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca. Dengan segala kesadaran, penulis menyadari bahwa laporan Praktik Kerja Lapangan ini masih mempunyai banyak kekurangan sehingga harapan penulis mendapatkan kritik dan saran untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik.

Palembang, Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x

BAB IPENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Praktik Kerja Lapangan	2
1.3 Manfaat Praktik Kerja Lapangan	2
1.3.1 Manfaat Bagi Mahasiswa	3
1.3.2 Manfaat Bagi PT Enigma Data Indonesia	3
1.3.3 Manfaat Bagi Institut Teknologi Dan Bisnis PalComTech	3
1.4 Tempat Praktik Kerja Lapangan	4
1.5 Waktu Praktik Kerja Lapangan	4
1.6 Teknik Pengumpulan Data	4
1.6.1 Observasi	4
1.6.2 Wawancara	4
1.6.3 Dokumentasi	5

BAB II PEMBAHASAN

2.1 Sejarah Berdirinya PT Enigma Data Indonesia	6
---	---

2.2	Kondisi Umum PT Enigma Data Indonesia	7
2.3	Visi & Misi PT Enigma Data Indonesia	7
2.3.1	Visi PT Enigma Data Indonesia	7
2.3.2	Misi PT Enigma Data Indonesia	8
2.4	Struktur Organisasi PT Enigma Data Indonesia	8
2.5	Uraian Tugas dan Wewenang	9
2.6	Logo PT Enigma Data Indonesia	12

BAB III PELAKSANAAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

3.1		Pelaksanaan Kerja	13
3.2	Dihadapi	Kendala yang	20
3.3	Kendala	Cara Mengatasi	21

BAB IV PENUTUP

1.1		Kesimpulan	22
1.2		Saran	22

DAFTAR PUSTAKAxi

HALAMAN LAMPIRANxii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT Enigma Data Indonesia.....	9
Gambar 2.2 Logo PT Enigma Data Indonesia	12
Gambar 3.1 Pengenalan Produk PT Enigma Data Indonesia	15
Gambar 3.2 Posting Konten Melalui Facebook.....	16
Gambar 3.3 Hasil Postingan Konten Facebook	16
Gambar 3.4 <i>Broadcast Message</i> Produk Melalui Telegram.....	17
Gambar 3.5 Posting Konten Melalui Instagram	18
Gambar 3.6 Hasil Postingan Konten Instagram.....	18
Gambar 3.7 Hasil Desain Poster.....	19
Gambar 3.8 Dokumentasi Melayani Customer.....	20

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Laporan kegiatan harian praktik kerja lapangan	13
--	----

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 Pengajuan Ujian PKL Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech (Fotokopi)
10. Lampiran 10. *Form* Revisi (Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini kita hidup di era serba praktis. Salah satunya dalam hal pemasaran. Dahulu, ketika seseorang hendak mempromosikan bisnis harus mencetak brosur sampai memasang poster. Kini bermodalkan handphone pun sudah bisa mempromosikan bisnis lewat sosial media marketing (Afif Nur Afandi & Mahmud Mahmud, 2023; Al-Adawiyah et al., 2023; Annisa, 2017; Artyan & Widyanto, 2021; Ayu & Setiawan, 2023; Budiono & Sugara, n.d.; Hassanah & Sriyeni, 2022; Indriana & Octafian, 2022; Juliansyah & Aprizal, 2021; Kristiadi & Aprizal, 2022; Lismeni & Pertiwi, 2023; Musdalipah, 2021; Novanto, 2022; Rini, 2017; Saputra & Hartati, 2023; Siagian & Hadiwijaya, 2022; Susanti & Annisa, 2023; Syafriandi & Pratama, 2022; Vernanda Septia Wanandi & Andri Saputra, 2022; Wahyu Saputra & Mahmud, 2021). Sosial media marketing sebagai bentuk pemasaran internet yang melibatkan pembuatan dan membagikan konten di jejaring sosial dalam rangka mencapai tujuan branding dan promosi. Penerapan sosial media marketing dirasakan berdampak besar bagi proses serta kemajuan suatu bisnis (Jefferly, 2021).

Dalam hal ini, penulis melakukan Praktik Kerja Lapangan di PT. Enigma Data Indonesia yang berada di Komplek Ruko Taman Permata Indah Jl Angkatan 45 Blok H No.41 Kelurahan Lorok Pakjo, Kecamatan Ilir Barat I Palembang. Perusahaan ini cukup aktif di media sosial Instagram dan Facebooknya. Maka penulis memutuskan untuk bergabung di bagian *Digital Marketing* dengan tujuan agar bisa belajar dari bagian *Digital Marketing* PT. Enigma Data dan dapat mendapatkan lebih banyak pengalaman di bagian *Digital Marketing* (AE & Sriyeni, 2022; Alfarizi & Effendi, 2021; Anggraini & Hadiwijaya, 2022; Annisa, 2020; Asyura, 2022; Barkah et al., n.d.; Barokah & Pratama, 2023; Dwiagung &

Purnama, 2023; Fadhil, 2022; Hadiwijaya et al., 2023; Hadiwijaya & Febrianty, 2020; Handayani, 2014; Kusmiati & Effendi, 2019; Mahendra, 2022; Mayasari et al., 2022; Nawawi I H, 2022; Nida Amelia Saida & Dini Hari Pertiwi, 2021; Nurfatriana & Purnama, 2020; Ricant, 2023; Triana & Syaftriandi, 2022).

Pada masa Praktik Kerja Lapangan, penulis berkesempatan dapat mengenal langsung lingkungan yang ada disana. Kemudian penulis diarahkan mengenai tugas-tugas apa saja yang harus dilakukan selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan dan dapat mengetahui sistem kerja yang ada disana seperti proses pembuatan konten serta tahapan dalam memposting sebuah konten di sosial media (Abdurrahman & Ike, 2022; Adelin & Adam Jaya, 2017; Afif Himami Artha Nugroho et al., 2021; Ajismanto & Widyanto, 2020; Amelia, 2023; Dwiagung & Purnama, 2023; Farhan & Aprizal, 2022; Guntoro, 2020; Kurniawan, 2021; Pertiwi et al., 2022; Pratama & Mahmud, 2016; Priyadi, 2023; Purnama & Aprizal, 2020; Purnama Zidane, 2022; Putri & Bobby, 2020; Sari, 2022; Sugara & Khotop, 2023; Syafitri & Annisa, 2022; Yanti & Annisa, 2023; Yudistira & Fatmariansi, 2022).

Penulis memilih judul Laporan Kegiatan Pembuatan Konten Pada Divisi Digital Marketing Pada PT. Enigma Data Indonesia yang diarahkan oleh pembimbing selaras dengan apa yang penulis kerjakan yaitu membuat, mempelajari, serta mengaplikasikan ilmu-ilmu yang sudah penulis pelajari ke dalam proses pengerjaan di media sosial yang langsung di bimbing oleh Johar Arifin dari Bagian Digital Marketing PT. Enigma Data Indonesia(Ajismanto & Surahmat, 2021; Amalia & Annisa, 2022; Angelina & Annisa, 2021; Aprizal & Saputra, 2022; Eka Prasetya Adhy Sugara & Dini Hari Pertiwi, 2019; Elhaz & Aprizal, 2022; *Fatma-Febrianty-337612244*, n.d.; Fatmariansi & Alfasyah, 2022; Handayani & Putri, 2018; Hardina & Hadiwijaya, 2021; Junoko et al., 2020; Karlina, 2022; Marsolino & Widyanto, 2022; Nurcahyo & Yunifa, 2022; H. K. Putra, 2021; Rivani, 2023; SAPUTRA, 2022; Septiani W E, 2023; Wulandari & Effendi, 2023; Zamzuridha & Mahmud Mahmud, n.d.).

1.1 Tujuan Praktik Kerja Lapangan

Tujuan PKL adalah untuk memberikan gambaran atau uraian kegiatan yang dilakukan penulis selama melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan Bagian Digital Marketing, serta meningkatkan daya kreasi, produktivitas dan menumbuhkan sikap profesional yang diperlukan mahasiswa untuk memasuki dunia kerja.

1.2 Manfaat Praktik Kerja Lapangan

1.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa:

1. Memperbanyak ilmu dan pengetahuan yang di dapat saat sedang tidak berada di perkuliahan.
2. Membangun etika kerja dan sopan santun dengan lingkungan kerja.

3. Mahasiswa dapat menerapkan ilmu pengetahuan desain yang telah dipelajari diperkuliahan ke tempat PKL atau tempat kerja.

1.2.2 Manfaat Bagi PT Enigma Data Indonesia :

1. Mendapatkan masukan atau usulan yang bersifat membangun terkait konten di divisi digital marketing.

2. Terbantunya sebagian pekerjaan karyawan divisi digital marketing selama proses Praktik Kerja Lapangan.
3. Mendapatkan pemikiran baru mengenai kendala yang dialami penulis selama melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan.

1.2.3 Manfaat bagi Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

1. Perusahaan/instansi tempat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan menjadi lebih tahu mengenai Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
2. Menambah referensi bacaan laporan Praktik Kerja Lapangan bagi mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.

1.3 Tempat Praktik Kerja Lapangan

Penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan pada PT Enigma Data Indonesia pada divisi digital marketing, berikut ini merupakan informasi data perusahaan tempat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan:

Nama Perusahaan : PT Enigma Data Indonesia

Alamat : Jl. Angkatan 45 Komplek Ruko Taman Permata
 Indah Blok H No.41 Palembang Sumatera
 Selatan.

Telpon/*Faxmile* : (0711) 355864

Website : <https://daringplus.com/>

E-mail : daringplus@gmail.com

1.4 Waktu Praktik Kerja Lapangan

Praktik Kerja Lapangan dilaksanakan selama 30 hari terhitung sejak tanggal 03 Maret sampai dengan 03 April 2023. Waktu pelaksanaan PKL dimulai hari Senin sampai dengan hari Jumat, pada hari senin sampai jumat dengan jam kerja mulai dari pukul 17.00 WIB sampai dengan pukul 22.00 WIB.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

Selama melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan di PT. Enigma Data Indonesia penulis ikut berpartisipasi secara langsung dalam melaksanakan kegiatan yang ada (Agustiansyah Putra & Adelin, 2020; Albadri & Setiawan, 2023; Fathoni & Sriyeni, 2021; Hadiwijaya et al., 2022; Hadiwijaya & Nurussama, 2016; Hamzah et al., 2019; Hamzah & Annisa, 2022; Ibrahim & Fatmariansi, 2022; Indriana, 2022; Muhammad1 et al., 2019; Penulis et al., 2023; Pernanda, 2023; A. P. Putra & Triwahyuni, 2022; Putri, n.d.; Rafli, 2023; Rahmadaya & Ajismanto, 2023; Syarifudin & Widyanto, 2022; Triwahyuni, 2012; Widyanto, 2015; Yasermi Syahrul, 2021). Adapun beberapa metode yang dilakukan selama melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan adalah sebagai berikut :

1.6.1 Observasi

Menurut Pantiyasa (2019:48) observasi adalah studi yang disengaja dan sistematis tentang keadaan/fenomena sosial dan sengaja mengamati dan mencatat (Dimara, 2022). Penulis dalam metode ini mengamati langsung di PT. Enigma Data Indonesia. Mulai dari lingkungan ruang kerja, serta penulis melihat dan memahami terlebih dahulu konsep desain konten dari sosial medianya.

1.6.2 Wawancara

Menurut Tersiana (2018:12) wawancara adalah suatu cara pengumpulan data penelitian dengan cara tanya-jawab secara langsung

dengan subjek yang berkontribusi langsung dengan objek yang teliti (Dimara, 2022). Penulis dalam metode ini melaksanakan wawancara dengan melakukan wawancara dengan Sdr Johar Arifin dan Dimas selaku Staf *Digital Marketing* di PT. Enigma Data Indonesia untuk mengumpulkan informasi perusahaan, seperti sejarah perusahaan, visi misi, dan struktur organisasi.

1.6.3 Dokumentasi

Menurut Sudaryono (2017:219) dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data yang relevan penelitian (Handayani et al., 2018).

Dokumentasi yang penulis dapatkan pada PT. Enigma Data Indonesia berupa foto dan video kegiatan yang dilakukan selama penulis melakukan Praktik Kerja Lapangan. Dokumentasi yang didapat berupa kegiatan pengeditan foto konten, kemudian kegiatan *broadcast message* dan kegiatan saat memposting konten di sosial media.

BAB II

KEADAAN UMUM TEMPAT PKL

2.1 Sejarah Berdirinya PT Enigma Data Indonesia

PT. Enigma Data Indonesia merupakan perusahaan terbatas yang didirikan berdasarkan undang-undang Republik Indonesia, berkedudukan di Komplek Ruko Taman Permata Indah Jl Angkatan 45 Blok H No.41 Kelurahan Lorok Pakjo, Kecamatan Ilir Barat I Palembang.

PT. Enigma Data Indonesia berdiri sejak tahun 2000 merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang transaksi elektronik seperti penjualan pulsa, paket data dan pembayaran tagihan. Saat ini PT. Enigma Data Indonesia sudah memiliki mitra baik di dalam maupun di luar kota Palembang. Dalam mengembangkan usahanya, PT Enigma Data Indonesia telah memiliki aplikasi berbasis *mobile* bernama Daring Plus yang dapat mempermudah pengguna dalam melakukan transaksi.

PT. Enigma Data Indonesia didukung oleh staf yang profesional dan berpengalaman di bidangnya juga memiliki ilmu pengetahuan yang tinggi serta komitmen dalam menjalankan pekerjaannya.

2.2 Kondisi Umum PT Enigma Data Indonesia

PT. Enigma Data Indonesia merupakan perusahaan yang menjadi pusat layanan untuk pembayaran atau transaksi elektronik yang berlokasi di Palembang. Koneksi internet menjadi bagian penting dalam PT. Enigma Data Indonesia untuk menjalankan usahanya. PT. Enigma Data Indonesia menggunakan dua Internet Service Provider yaitu Bizznet dan Smartfren sebagai penyedia jaringan internet.

PT Enigma Data Indonesia memperlakukan 6 (enam) hari kerja dalam seminggu dengan jadwal jam kerja sebagai berikut:

- 1 Hari Senin sampai dengan Jumat, masuk pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 16.00 WIB, istirahat pukul 12.00 WIB sampai dengan pukul 13.00 WIB.
- 2 Hari Sabtu masuk pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 12.00 WIB (setengah hari).

2.3 Visi & Misi PT Enigma Data Indonesia

Berikut ini merupakan visi dan misi PT Enigma Data Indonesia:

2.3.1 Visi PT Enigma Data Indonesia

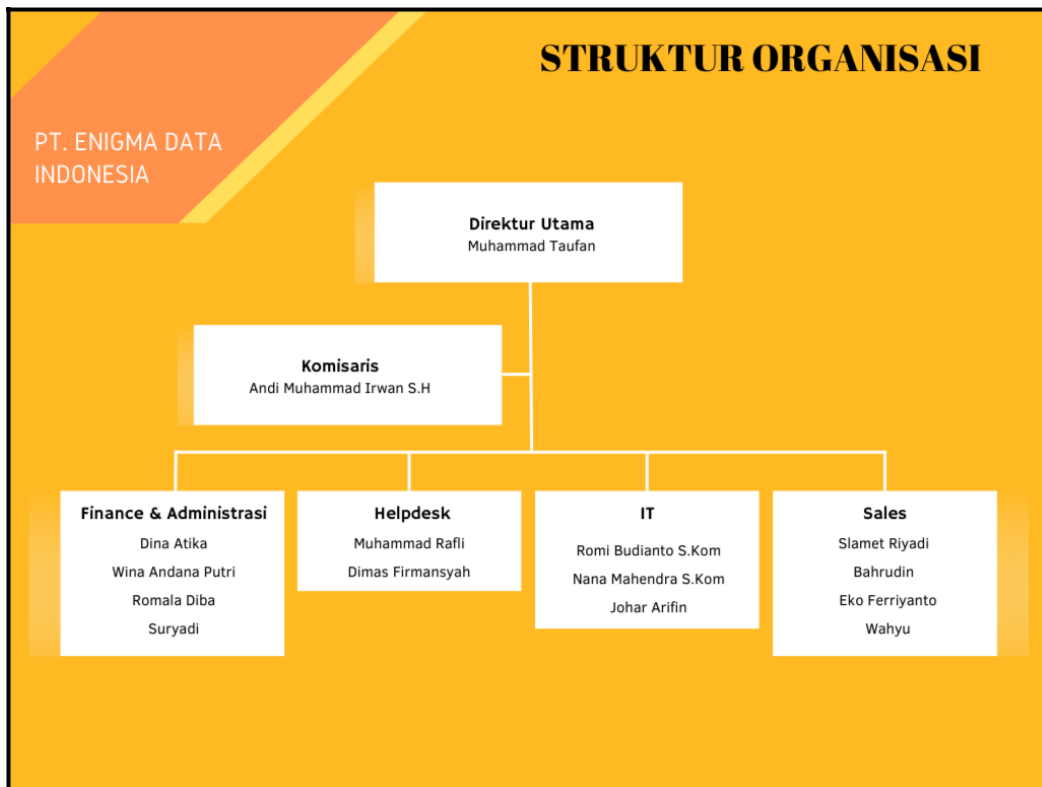
“Menjadi mitra kerja/penyedia 1 Chip *All* Operator dan Pusat Pembayaran Online Bersama terdepan, tangguh dan terpercaya serta selalu mengedepankan kenyamanan yang dapat menciptakan kepuasan pelanggan”.

2.3.2 Misi PT Enigma Data Indonesia

“Memberikan pelayanan kepada mitra PT Enigma Data Indonesia secara mudah, murah, cepat dan akurat sehingga masyarakat dapat melakukan pembelian dan pembayaran di loket pembayaran mitra PT Enigma Data Indonesia terdekat dari rumah tinggal, Menciptakan peluang usaha Pusat Pembayaran Online Bersama kepada perorangan dan korporasi dengan cepat, tepat dan akurat”.

2.4 Struktur Organisasi PT Enigma Data Indonesia

Menurut (Juru & Gorda, 2021) Penyusunan struktur organisasi merupakan langkah awal dalam memulai pelaksanaan kegiatan organisasi, dengan kata lain penyusunan struktur organisasi adalah langkah terencana dalam suatu perusahaan untuk melaksanakan fungsi perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengawasan. Adapun struktur organisasi PT Enigma Data Indonesia dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT Enigma Data Indonesia

2.5 Tugas Dan Wewenang

Berdasarkan struktur organisasi diatas, dapat dilihat susunan tugas pokok dan wewenang dari masing-masing jabatan pada PT Enigma Data Indonesia adalah sebagai berikut :

1. Direktur Utama

Deskripsi pekerjaan Direktur Utama antara lain:

1. Memimpin perusahaan PT.Enigma Data Indonesia dengan menetapkan kebijakan-kebijakan perusahaan.

2. Memilih, menetapkan, mengawasi tugas dari karyawan PT. Enigma Data Indonesia.
3. Merencanakan dan menetapkan berbagai strategi strategis untuk mencapai visi dan misi perusahaan.
4. Menjadi perwakilan perusahaan dalam hubungannya dengan dunia luar perusahaan.

2. Komisaris

Deskripsi pekerjaan Komisaris yaitu:

1. Mengawasi jalannya perusahaan secara berkala dan mempunyai kewajiban untuk mengevaluasi tentang hasil yang diperoleh perusahaan.
2. Memberikan masukan-masukan yang berguna dalam hal memajukan perusahaan.
3. Menyetujui rencana yang akan diajukan oleh Direktur

3. Finance & Administrasi

Deskripsi pekerjaan Finance & Administrasi yaitu:

1. Melakukan penyusunan keuangan perusahaan.
2. Melakukan penginputan semuanya transaksi keuangan perusahaan.
3. Melakukan transaksi keuangan perusahaan.
4. Mengontrol transaksi keluar masuk keuangan perusahaan.
5. Melakukan verifikasi pada keabsahan dokumen.
6. Membuat faktur pajak kepada mitra perusahaan.
7. Membuat laporan keuangan.

4. Information And Technology

Deskripsi pekerjaan IT yaitu:

1. Memastikan komputer yang dipakai karyawan berjalan dengan baik.
2. Memastikan komputer terhubung di jaringan perusahaan dan dapat berkomunikasi.
3. Memastikan aplikasi yang digunakan karyawan dapat berjalan dengan lancar.
4. Melakukan *update software* secara berkala.
5. Melakukan backup dan restore data.
6. Memperbaiki komputer jika mengalami kerusakan.
7. Melakukan troubleshoot dalam menangani jaringan jika ada kendala.
8. Membuat dokumentasi teknis.

5. Helpdesk

Deskripsi pekerjaan Helpdesk yaitu:

1. Menjaga hubungan baik (customer relation) dengan pelanggan.
2. Menyampaikan informasi tentang perusahaan kepada pelanggan.
3. Melayani keluhan pelanggan.
4. Melakukan promosi produk perusahaan melalui media sosial

6. Sales

Deskripsi pekerjaan Sales yaitu:

1. Melakukan penjualan produk perusahaan.
2. Melakukan penagihan kepada pelanggan.
3. Menjamin kepuasan pelanggan.
4. Merekap hasil penjualan

2.6 Logo PT Enigma Data Indonesia

Berikut logo PT Enigma Data Indonesia dapat dilihat pada Gambar 2.2



Gambar 2.2 Logo PT Enigma Data Indonesia

Hexagon adalah bentuk geometri yang paling tepat untuk penggunaan maksimum suatu ruang. Melalui bentuk ini, diharapkan dapat menggambarkan Enigma yang mampu memberikan kebermanfaatan sebanyak-banyaknya kepada karyawan. Selain itu, bentuk dasar hexagon ini juga diartikan sebagai sebuah roda dimana menggambarkan bisnis Enigma yang harus selalu berputar maju untuk berkembang dan mencapai visinya.

BAB III

PELAKSANAAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

3.1 Pelaksanaan kerja

Praktik Kerja Lapangan ini dilaksanakan di PT Enigma Data Indonesia, pada hari jumat tanggal 03 Maret 2023 sampai pada hari jumat tanggal 03 April 2023. Waktu pelaksanaan kerja dimulai hari senin sampai dengan hari jumat, dengan jam kerja mulai dari pukul 17.00 WIB sampai dengan pukul 22.00 WIB dengan mengenakan pakaian bebas pantas.

Penulis berada di divisi digital marketing tepatnya, di bagian media promosi yang bertanggung jawab mengenai promosi melalui sosial media PT Enigma Data Indonesia yaitu Instagram, Facebook dan Telegram. Berikut merupakan tabel rincian kegiatan yang dilakukan penulis selama Praktik Kerja Lapangan (PKL) selama satu bulan di PT Enigma Data Indonesia.

Tabel 3.1 Laporan kegiatan harian praktik kerja lapangan

No	Hari dan Tanggal	Waktu	Keterangan
1.	Jumat, 03 Maret 2023	17.00 – 22.00	Pengenalan lingkungan PKL
2.	Senin, 06 Maret 2023	17.00 – 22.00	Dijelaskan tata cara promosi produk di PT Enigma Data Indonesia melalui media sosial
3.	Selasa, 07 Maret 2023	17.00 – 22.00	Mencari referensi desain <i>feed</i> instagram dan memfoto produk untuk bahan desain <i>feed</i> instagram
4.	Rabu, 08 Maret 2023	17.00 – 22.00	Membuat postingan tentang produk yang ada di PT Enigma Data Indonesia di Facebook
5.	Kamis, 09 Maret 2023	17.00 – 22.00	Membuat postingan di Instagram dan broadcast di Telegram
6.	Jumat, 10 Maret 2023	17.00 – 22.00	Membuat desain promosi top up e-Wallet melalui aplikasi daringplus
7.	Senin, 13 Maret 2023	17.00 – 22.00	Membuat desain promosi pembayaran melalui aplikasi daringplus

No	Hari dan Tanggal	Waktu	Keterangan
8.	Selasa, 14 Maret 2023	17.00 – 22.00	Melakukan promosi pembayaran kesejumlah calon customer di facebook.
9.	Rabu, 15 Maret 2023	17.00 – 22.00	Melakukan penawaran kepada grup di Telegram
10.	Kamis, 16 Maret 2023	17.00 – 22.00	Membuat postingan penawaran di grup grup Facebook
11.	Jumat, 17 Maret 2023	17.00 – 22.00	Membuat keterangan diseluruh postingan social media PT Enigma Data Indonesia
12.	Senin, 20 Maret 2023	17.00 – 22.00	Mendesign poster untuk bahan postingan produk di sosial media PT Enigma Data Indonesia
13.	Selasa, 21 Maret 2023	17.00 – 22.00	Izin tidak masuk
14.	Rabu, 22 Maret 2023	17.00 – 22.00	Membantu salah satu proses transaksi customer baru di PT Enigma Data Indonesia
15.	Kamis, 23 Maret 2023	17.00 – 22.00	Tidak ada kegiatan
16.	Jumat, 24 Maret 2023	17.00 – 22.00	Memposting konten instagram jenis produk yang dapat dipesan di PT Enigma Data Indonesia
17.	Senin, 27 Maret 2023	17.00 – 22.00	Membuat postingan di Instagram tentang pembayaran cicilan dan tagihan melalui aplikasi daringplus
18.	Selasa, 28 Maret 2023	17.00 – 22.00	Promisi produk melalui telegram
19.	Rabu, 29 Maret 2023	17.00 – 22.00	Membuat postingan tentang produk yang ada di PT Enigma Data Indonesia di Facebook
20.	Kamis, 30 Maret 2023	17.00 – 22.00	Membuat desain <i>feed</i> instagram untuk promosi produk Pods
21.	Jumat, 31 Maret 2023	17.00 – 22.00	Membantu salah satu proses transaksi customer baru di PT Enigma Data Indonesia
22.	Senin, 03 April 2023	17.00 – 22.00	Perpisahan kepada karyawan PT Enigma Data Indonesia

(Sumber: Ade Hermawan, 2023)

Berdasarkan tabel di atas penulis melakukan kegiatan Praktik Kerja Lapangan setiap hari Senin sampai dengan Jumat pukul 17.00 sampai 22.00 WIB Selama pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan, penulis berusaha secara maksimal sesuai arahan yang diberikan agar memberikan hasil yang baik.

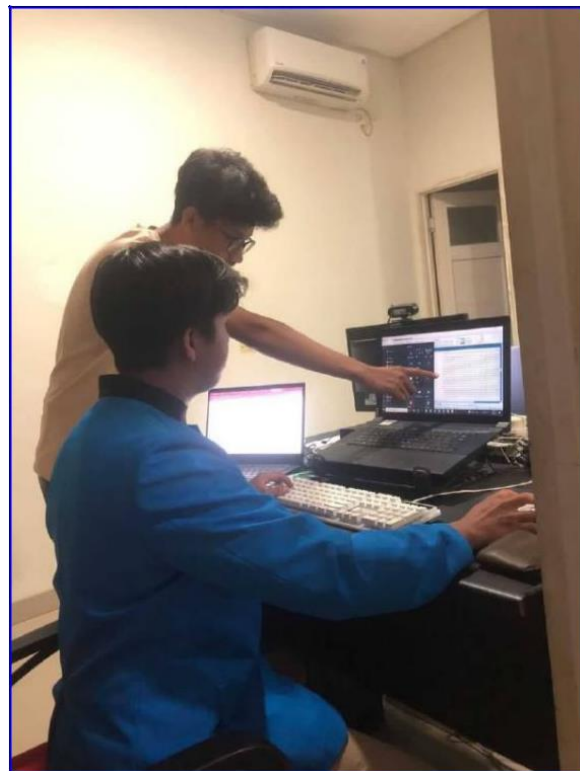
Berikut adalah beberapa penjelasan selama melakukan masa Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT

Enigma Data Indonesia.

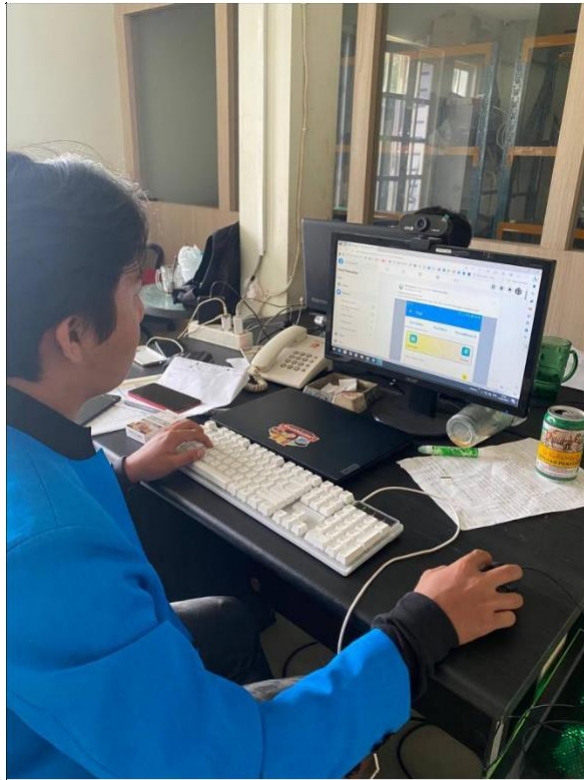
1. Cara mempromosikan produk di PT Enigma Data Indonesia baik Telegram, Instagram, maupun Facebook

Menurut Tjiptono (2020:206) produk merupakan segala sesuatu yang diterima konsumen dalam proses perukaran dengan produsen, berupa manfaat pokok; produk fisik dan kemasannya; serta elemen-elemen tambahan yang menyertainya. Produk mencakup segala sesuatu yang memberikan nilai (*value*) untuk memuaskan kebutuhan atau keinginan, seperti barang fisik, jasa dan informasi.

Pada saat pertama kali penulis diajarkan, penulis diperlihatkan pada akun sosial media PT Enigma Data Indonesia. Dimana divisi yang akan penulis tangani ialah Pembuatan Konten pada Divisi Marketing seperti pada gambar 3.1. Disini penulis mulai diajarkan tentang cara mempromosikan dan membuat postingan untuk menawarkan produk produk yang ada di PT Enigma Data Indonesia.



Gambar 3.1 Pengenalan produk pada PT Enigma Data Indonesia



Gambar 3.2 Posting konten melalui facebook

Banyak event game yang hadir tapi kesulitan untuk top up ?
 Jangan khawatir, daring plus menyediakan top up game terlengkap seperti:

- ✓ PUBG
- ✓ Free Fire
- ✓ Mobile Legends
- ✓ Call of Duty Mobile
- ✓ Light of Thel
- ✓ Point Blank
- ✓ Life After
- ✓ Genshin Impact
- ✓ Lords Mobile

dan masih banyak yang lainnya

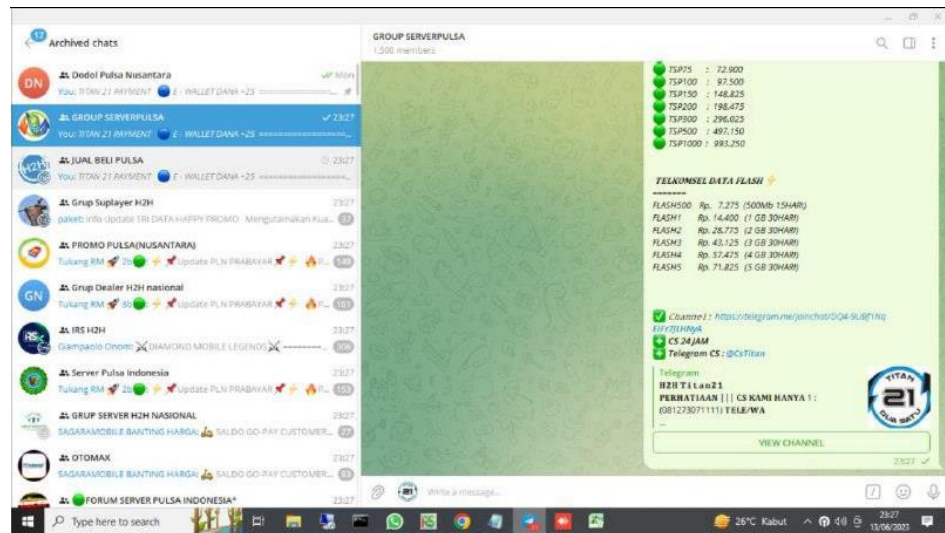
Yuk gunakan Daring Plus dan jangan sampai ketinggalan event-event menarik

📌 Playstore : <https://play.google.com/store/apps/details...>
 📌 Channel Whatsapp: <https://chat.whatsapp.com/IXT0359M5Tm0eATLfglok4>
 📌 Channel Telegram: <https://t.me/infodaringplus>

Gambar 3.3 Hasil postingan konten facebook

2. Membuat *broadcast message* tentang produk yang ada di PT Enigma Data Indonesia

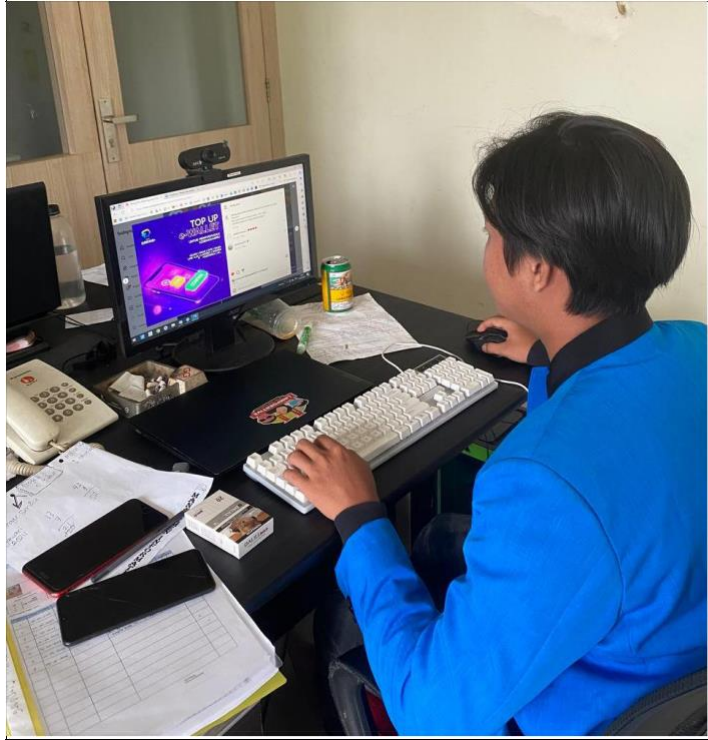
Pada gambar 3.4 penulis membuat *broadcast message* tentang produk yang ada di PT. Enigma Data Indonesia, salah satu cara marketing yang dilakukan PT. Enigma Data Indonesia yaitu memberikan penawaran tentang produk customer dengan cara *broadcast message* seperti dibawah ini.



Gambar 3.4 Broadcast message produk melalui telegram

3. Membuat promosi di instagram

Instagram merupakan salah satu platform populer yang memiliki jangkauan pengguna sangat luas. Penulis melakukan promosi melalui postingan instagram PT Enigma Data Indonesia seperti gambar 3.5. Selama melakukan promosi penulis mendapatkan customer atau pelanggan baru. Dengan cara ini dapat membantu PT Enigma Data Indonesia menarik lebih banyak pelanggan baru.



Gambar 3.5 Posting konten melalui instagram



Gambar 3.6 Hasil postingan konten instagram

4 . Mendesign poster produk untuk postingan baru

Tujuan dari sebuah poster adalah untuk menarik perhatian, menyampaikan pesan dengan mudah dibaca, dan mendorong audiens untuk melakukan tindakan tertentu, seperti menghadiri acara, membeli produk, atau mendukung suatu penyebab. Poster yang baik harus menciptakan daya tarik visual yang kuat, memberikan informasi yang relevan, dan mengkomunikasikan pesan dengan cara yang efektif. Pada gambar 3.7 penulis mendesign poster untuk mempromosikan kesejumlah pelanggan baik di telegram, instagram maupun facebook agar menarik pengguna/pelanggan baru terhadap produk yang ada di PT. Enigma Data Indonesia.

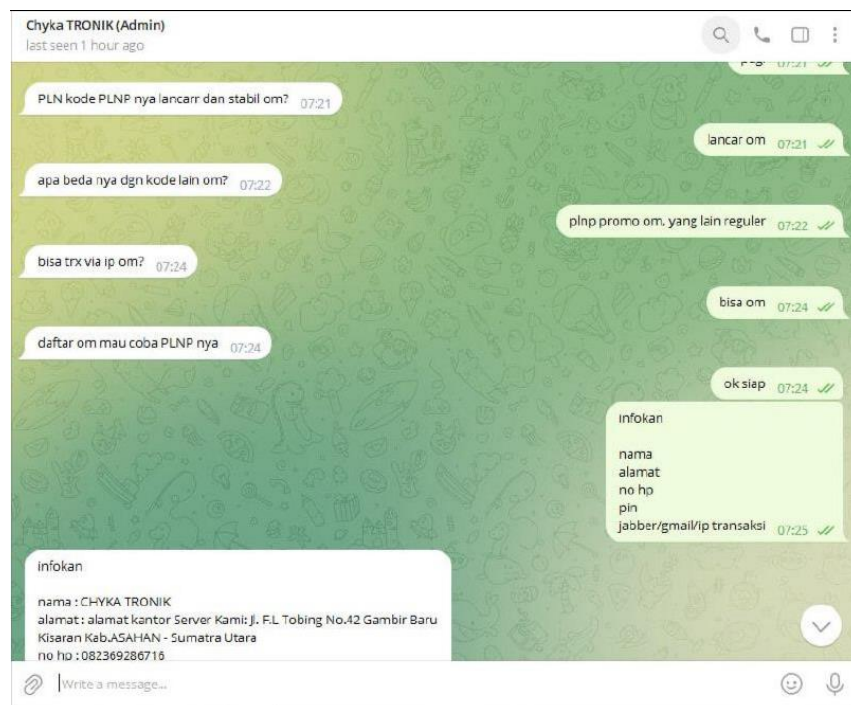


Gambar 3.7 Hasil desain poster

5. Membantu proses transaksi pelanggan baru

Menurut Damiati (2019:4) konsumen secara harfiah adalah pembeli. Pengertian lain dari konsumen sangat luas, beragam dan sangat terkait erat dengan tujuan seseorang membeli suatu produk misalnya sebagai pengguna. Pengertian lain dari konsumen adalah pemakai, penikmat, pemanfaat, pemakan, penerima, pendengar dan masih banyak lagi.

Pada gambar 3.8 penulis membantu salah satu customer yang baru saja bergabung menjadi salah satu pelanggan di PT Enigma Data Indonesia. Dengan cara customer baru mendaftarkan identitas diri pelanggan melalui aplikasi telegram. Proses selanjutnya customer akan di *follow up* langsung oleh bagian customer service.



Gambar 3.8 Dokumentasi melayani customer

3.2 Kendala yang dihadapi

Kendala pada divisi digital marketing di PT Enigma Data Indonesia

1. Dalam melakukan design produk harus mencari gambar yang sesuai dengan PT Enigma Data Indonesia
2. Tidak boleh sembarangan mengutip sumber keterangan dalam postingan

3. Penulisan kata yang berulang ulang
4. Kekurangan ide

3.3 Cara Mengatasi Kendala

Adapun cara mengatasi kendala yang telah dihadapi oleh penulis selama kegiatan Praktik Kerja Lapangan, yaitu :

1. Memberikan beberapa contoh design/referensi kepada karyawan bagian konten agar tidak terjadinya suatu design yang tidak sesuai dengan keinginan karyawan PT Enigma Data Indonesia
2. Penulis harus lebih berhati hati dalam pemilihan kata agar tidak terjadi kesalahan yang dapat merugikan perusahaan
3. Penulis kekurangan ide dalam melakukan promosi setiap hari yaitu penulis mencari refrensi dari berbagai sumber baik google,instagram dan lain-lain.

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Setelah penulis melakukan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT Enigma Data Indonesia, penulis melakukan semua kegiatan tersebut berdasarkan apa yang dipelajari di perkuliahan. Penulis memperoleh banyak manfaat dalam melakukan kegiatan PKL, diantaranya Penulis memahami apa itu dunia kerja yang menuntut penulis untuk siap ketika memasuki dunia kerja setelah lulus dari dunia perkuliahan, sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKL membantu penulis mengembangkan kreativitas dan pemikiran dalam konten yang akan diposting di akun Instagram PT Enigma Data Indonesia. Selama PKL, penulis belajar bagaimana berpikir dan membuat konten yang menarik, yang akan membantu penulis dalam mengembangkan akun media sosial penulis dan perusahaan di masa mendatang.

4.2. Saran

1. PT Enigma Data Indonesia diharapkan dapat membuat desain *feed* Instagram yang bersifat informatif dengan menyertakan *caption* yang jelas dan singkat yang menjelaskan gambar tersebut, dan menggunakan elemen desain seperti judul, *bullet point*, atau *icon* untuk membuat konten lebih mudah dibaca dan dipahami.

2. Selain itu, pastikan untuk menambahkan tautan pada *caption* atau bio untuk mengarahkan *followers* ke halaman web atau produk yang terkait agar konten terlihat teratur dan *estetis*.
3. PT Enigma Data Indonesia diharapkan menambahkan fasilitas seperti komputer agar pekerjaan mendesain dapat berjalan dengan lancar tanpa hambatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, & Ike, Y. (2022). *APLIKASI INVENTARIS ASET PERANGKAT KOMPUTER PADA LABORATORIUM KOMPUTER SMK NEGERI 6 PALEMBANG BERBASIS WEB*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Adelin, A., & Adam Jaya, R. (2017). IMPLEMENTASI METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) PADA APLIKASI PENGOLAHAN DATA SALVAGE ASURANSI PT. AUTO 2000 TAA. *Seminar Nasional Teknologi Informasi*.
- AE, K., & Sriyeni, Y. (2022). *Aplikasi Perpustakaan Pada SMA N 1 Sungai Keruh Berbasis Web*.
- Afif Himami Artha Nugroho, Muhammad Ardiansyah, & Dini Hari Pertiwi. (2021). *Sistem Informasi Pengiriman dan Penerimaan Barang di CV Najwa Express Berbasis Web*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Afif Nur Afandi, & Mahmud Mahmud. (2023). *Pengujian Aplikasi Posaja Menggunakan Teknik State Transition*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Agustiansyah Putra, K., & Adelin, A. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Online dan Media Promosi Pada SMK Pembangunan YPT Palembang*. STMIK Palcomtech.
- Ajismanto, F., & Surahmat, S. (2021). Information Technology Governance Analysis Of Stmik Palcomtech In The New Normal Era Using Cobit 2019 Method. *Journal of Computer Networks, Architecture and High Performance Computing*, 3(2), 263–272. <https://doi.org/10.47709/cnahpc.v3i2.1097>
- Ajismanto, F., & Widyanto, A. (2020). Analisa Strategi Teknologi Informasi Pemasaran UKM Kuliner di Media Sosial Menggunakan Metode SWOT. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(6).
- Al-Adawiyah, R., Febiola, E., Prasetya, E., & Sugara, A. (2023). Media Edukasi Pengenalan Islam Bagi Anak Usia Dini Melalui Perancangan Buku Pop Up. *CORISINDO*.
- Albadri, M. M. R., & Setiawan, E. (2023). *Aplikasi Peminjaman Barang Instalasi IT Berbasis Website Pada RSUD Siti Fatimah*. Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.
- Alfarizi, S., & Effendi, H. (2021). *Rancang Bangun Website Perumahan Griya Berkah Mandiri*. STMIK Palcomtech.
- Amalia, R. F., & Annisa, M. L. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Finansialku Dalam Menyusun Rencana Keuangan Bagi Guru SMK Nurul Iman Palembang. *Jurnal IKRAITH-ABDIMAS No 1 Vol 5 Maret 2022*.
- Amelia, N. (2023). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Bagian Pelayanan Akta dan Konsolidasi Di Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Palembang*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.

- Angelina, M., & Annisa, M. L. (2021). Analisis Laporan Keuangan Dalam Mengukur Kinerja Keuangan Pada Perusahaan Manufaktur Sub Sektor Semen Yang Terdaftar Pada Bursa Efek Indonesia. *Http://Repo.Palcomtech.Ac.Id/Id/Eprint/753/1/LTA_AK_2021_MIA%20ANGELINA.Pdf*.
- Anggraini, R. R. A. R., & Hadiwijaya, H. (2022). Laporan Kegiatan Arus Kas Masuk dan Keluar Pada PT Digital Solusindo Bestama. In *http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/917/*.
- Annisa, M. L. (2017). ANALISIS PENGARUH SUKU BUNGA DAN NILAI TUKAR RUPIAH TERHADAP RETURN SAHAM. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi*.
- Annisa, M. L. (2020). Strategi Peningkatan Kualitas Pelayanan Berbasis SWOT Pada Online Store Shopee. *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, 4(1), 199–210. <https://doi.org/10.36778/jesya.v4i1.305>
- Aprizal, Y., & Saputra, C. E. (2022). Penerapan Metode Extreme Programming dalam Merancang Aplikasi Pengolahan Angka Kredit Pustakawan pada UPT Perpustakaan Universitas Sriwijaya APPLICATION OF THE EXTREME PROGRAMMING METHOD IN DESIGNING APPLICATIONS FOR PROCESSING LIBRARIAN CREDIT SCORES AT UPT SRIWIJAYA UNIVERSITY LIBRARY. *Maret 2022 IJCCS*, 12(01), 1–5.
- Artyan, A. I., & Widyanto, A. (2021). *Pengembangan Sistem Informasi Praktik Kerja Lapangan Pada SMK Pembangunan YPT Palembang Berbasis Web Mobile*. STMIK Palcomtech.
- Asyura, D. (2022). *Aplikasi Pengajuan Cuti Pegawai Biro Organisasi Sekretariat Daerah Provinsi Sumatera Selatan Berbasis Web*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Ayu, D. S., & Setiawan, E. (2023). *LAPORAN KEGIATAN HARIAN BAGIAN ACCOUNTING DI PABRIK KELAPA SAWIT PT. TANIA SELATAN PKS BURNAI TIMUR*. Insitut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Barkah, O., Pradana, V. D. R., & Sugara, E. P. A. (n.d.). *Perancangan Motion Graphic Tentang Resiko Inn-App Purchase Game Online Oleh Anak*.
- Barokah, F., & Pratama, R. (2023). *LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN DI PERCETAKAN CABE KECIK SEBAGAI DIVISI KONTEN PERIKLANAN*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Budiono, M., & Sugara, E. P. A. (n.d.). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Pada Divisi Content Creator Marco Digital Partner*.
- Dwiagung, P., & Purnama, J. (2023). *APLIKASI PENGAJUAN DAN PENDATAAN BARANG LAB TEKNIK DAN BISNIS SEPEDA MOTOR (TBSM) DI SMK SWAKARYA PALEMBANG*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Eka Prasetya Adhy Sugara, & Dini Hari Pertiwi. (2019). *Dini Hari Pertiwi [PDF] from stmikpontianak.ac.id Pelatihan Pembuatan Desain Kalender Bagi Siswa SLB Negeri Pembina Palembang*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Elhaz, A. A., & Aprizal, Y. (2022). *Aplikasi Penjadwalan Pada Computer Plus IT Education Center Berbasis Web*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.

- Fadhil, M. (2022). *Pengolahan Data E-Arsip Pengajuan Kredit Mobil Mandiri Tunas Finance Berbasis Web*. STMIK Palcomtech.
- Farhan, M., & Aprizal, Y. (2022). Aplikasi Pengajuan Cuti Pegawai Berbasis Web Di Kantor Lurah Demang Lebar Daun. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1217/>.
- Fathoni, A., & Sriyeni, Y. (2021). *Media Informasi Madrasah Aliyah Al-Pu'adiyah Berbasis Web*. *fatma-febrianty-337612244*. (n.d.).
- Fatmariansi, F., & Alfasyah, R. (2022). Pelatihan dan Pendampingan jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) SMK Bina Cipta Palembang. *Jurnal Pemberdayaan Umat*, 1(2), 121–131. <https://doi.org/10.35912/jpu.v1i2.1231>
- Guntoro, G. B. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI SEBAGAI MEDIA BANTU EDUKASI AGAMA ISLAM UNTUK ANAK USIA DINI. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i1.3339>
- Hadiwijaya, H., & Febrianty. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Penjualan dan Stok Barang untuk Pengrajin Perkakas Rumah Tangga Berbahan Aluminium. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 3(3), 84–90.
- Hadiwijaya, H., & Nurussama. (2016). Analysis of Working Environment's Effect on Working Motivation of Employee's. *Proceedings of International Conference on Creative Industries*, 3(2016), 288–295.
- Hadiwijaya, H., Sulastri, Hanafi, A., & Widiyanti, M. (2022). Courtesy Attitude To Motivation And The Implications On The Performance Of Civil Servants In Banyuasin Regency. *Seybold Report*, 17(9), 1435–1445.
- Hadiwijaya, H., Sulastri, S., Hanafi, A., & Widiyanti, M. (2023). Interpersonal Communication and Work Motivation on the Performance of Civil Servants in Banyuasin Regency. *Kilisuci International Conference on Economic & Business*, 1(1), 10–19.
- Hamzah, R. S., & Annisa, M. L. (2022). Altman's Z"-Scores for financial distress predictions among food and beverages industry in Indonesia. *Owner*, 6(1), 1056–1068. <https://doi.org/10.33395/owner.v6i1.696>
- Hamzah, R. S., Annisa, M. L., & Patmawati. (2019). The Determinant Analysis of Capital Structure Policy at Listed Companies on Jakarta Islamic Index. *5th Sriwijaya Economics, Accounting, and Business Conference (SEABC 2019)*.
- Handayani, F. S. (2014). Pemodelan Basis Data Pendaftaran Berobat Online Pada Klinik Ratu Sianum Palembang. *Jurnal Teknomatika*, 4(2), <http-news>.
- Handayani, F. S., & Putri, M. P. (2018). Perancangan Basis Data Instrumen Bimbingan Konseling Alat Ungkap Pemahaman Diri Siswa. *Creative Information Technology Journal*, 4(2), 128–140.
- Hardina, E. S. Y., & Hadiwijaya, H. (2021). Laporan Kegiatan Input Materi Online Mata Kuliah Akuntansi Pada Aplikasi Pembelajaran Palcomtech. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/449/>.
- Hassanah, I., & Sriyeni, Y. (2022). *APLIKASI PERPUSTAKAAN PADA SMA NEGERI 1 TALANG KELAPA*

- BERBASIS WEB*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Ibrahim, I., & Fatmariyani. (2022). Aplikasi Pendaftaran Ekstrakurikuler Pada SMK PGRI 2 Palembang Berbasis Website. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1233/>.
- Indriana, N. (2022). *APLIKASI E-VOTING PEMILIHAN PERANGKAT RT/RW DI WILAYAH KELURAHAN 20 ILIR D II KOTA PALEMBANG*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Indriana, N., & Octafian, D. T. (2022). Aplikasi E-Voting Pemilihan Perangkat RT/RW di Wilayah Kelurahan 20 Ilir D II Kota Palembang. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/912/>.
- Juliansyah, M., & Aprizal, Y. (2021). Aplikasi Absensi Pegawai PT. Lambung Karang Sakti Berbasis Web. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/780/>.
- Junoko, S., Yulius, Y., & Prasetya, D. (2020). PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL DAMPAK GAME ONLINE BAGI REMAJA DI KOTA PALEMBANG. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 5(2).
- Karlina, A. E. (2022). *Aplikasi Perpustakaan Pada SMA N 1 Sungai Keruh Berbasis Web*. STMIK Palcomtech.
- Kristiadi, A., & Aprizal, Y. (2022). *Rancang Bangun Aplikasi Elektronik Data Magang Berbasis Web Pada Distrik Navigasi Kelas I Palembang*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Kurniawan, I. (2021). *Perpustakaan Digital SMA Negeri 1 Rantau Alai*. STMIK Palcomtech.
- Kusmiati, H., & Effendi, H. (2019). Pelatihan Pemanfaatan Infografis untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat presentasi bagi Siswa SMA IBA Palembang. *SINDIMAS*, 1(1), 96–100.
- Lismeni, A., & Pertiwi, D. H. (2023). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Bagian Pelayanan Dan Penjualan Barang Di PT Jaya Masawan Putra Sejahtera Palembang Sumatera Selatan*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Mahendra, R. (2022). *Rancang Bangun Website SMA Nurul Iman Palembang*. STMIK Palcomtech.
- Marsolino, R., & Widyanto, A. (2022). *Pengukuran Kualitas Web Portal Diskominfo Kota Prabumulih Menggunakan Pemodelan Usability Nielsen*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Mayasari, R., Febriantoko, J., Putra, R. R., Hadiwijaya, H., & Kurniawan, D. (2022). *Digitalisasi Desa: Pilar Pembangunan Ekonomi Desa*. Penerbit NEM.
- Muhammad1, R., Prasetya, E., & Sugara2, A. (2019). SEJARAH PEMBANGUNAN MASJID AGUNG PALEMBANG DALAM VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI. *GESTALT*, 1(2), 227–240.
- Musdalipah, M. (2021). *Aplikasi Pendaftaran Siswa dan Mahasiswa Magang Pada Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan Berbasis Web*. STMIK Palcomtech.
- Nawawi I H. (2022). *APLIKASI PENCATATAN PEMBAYARAN SPPSMK NURUL HIDAYAH AIR GADINGBERBASIS WEB*.
Http://Repo.Palcomtech.Ac.Id/Id/Eprint/1231/1/PKL_SI_2022_HABIB%20IRWAN%20NAWAWI.Pdf
http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1231/1/PKL_SI_2022_HABIB_IRWAN_NAWAWI.pdf
- Nida Amelia Saida, & Dini Hari Pertiwi. (2021). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Bagian*

- Administrasi dan Keuangan di Perum Bulog Kantor Wilayah Sumsel dan Babel*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Novanto, R. S. (2022). *Laporan Kegiatan Pembuatan Konten Berita Website Koran Suara Nusantara*. Politeknik Palcomtech.
- Nurchahyo, O., & Yunifa, W. (2022). Aplikasi Penerimaan Karyawan Baru Berbasis Web Pada PT Swadaya Indopalma. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1189/>.
- Nurfatriana, D., & Purnama, J. (2020). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Bagian Pemesanan Tiket Transportasi Umum Pada PO. Telaga Indah Armada*. Politeknik Palcomtech.
- Penulis, T., Permata Putri, M., Nadeak, E., Rahmi, N., Rini, A., Novita Sari, D., Kusmiati, H., & Almaheri Adhi Pratama, R. (2023). *SISTEM MANAJEMEN BASIS DATA MENGGUNAKAN MySQL*. Widina. <https://repository.penerbitwidina.com/id/publications/565168/sistem-manajemen-basis-data-menggunakan-mysql>
- Pernanda, D. (2023). *Perancangan Manajemen Bandwidth Menggunakan Hotspot Mikrotik Pada Wireless Local Area Network di Hotel Tania*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Pertiwi, D. H., Jiwa, R. A. P., Ajismanto, F., Susanti, R., Sukmawati, F., Andrian, R., Wardani, K. D. K. A., Handayani, F. S., Amalia, R., Ardiansyah, M. R., & others. (2022). *Literasi TIK dan Media Pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Pratama, R. A. A., & Mahmud. (2016). Analisis Uji Usability Testing Pada Layanan Google Apps Untuk Mengukur User Acceptance Menggunakan Metode Rubin dan Chisnell. *SNTIBD*, 1(1), 327–332. <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/SNTIBD/article/view/427/302>
- Priyadi, R. (2023). *APLIKASI MANAJEMEN SHIFT KARYAWANTVRI BERBASIS WEB*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Purnama, M. E., & Aprizal, Y. (2020). *Implementasi Management Bandwidth dan Radius Server Pada SMK Telenika Palembang*. STMIK Palcomtech.
- Purnama Zidane, A. O. (2022). Analisis Pemanfaatan Teknologi Lintramax Pada PT. Melania Indonesia Menggunakan Model Task Technology Fit. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/969/>.
- Putra, A. P., & Triwahyuni, A. (2022). Aplikasi Peminjaman Buku Paket Pada SMA Negeri 1 Talang Kelapa Berbasis Website . In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/865/>.
- Putra, H. K. (2021). *Analisis Website Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Palembang Dengan Metode Pieces*. STMIK Palcomtech.
- Putri, M. P. (n.d.). *Evaluasi Sistem Informasi Perpustakaan STMIK dan Politeknik PalComTech Kerangka Kerja Cobit 4.1 Domain Plan dan Organise*.
- Putri, M. P., & Bobby, B. (2020). Sistem Informasi Manajemen Proyek PT. Samudera Perkasa Konstruksi Berbasis Web. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 20(1), 85–96.

- Rafli, M. (2023). *PEMBANGUNAN APLIKASI REKAM MEDIS BERBASIS WEBSITE PRAKTEK MANDIRI BIDAN ERMAYANI MZ KABUPATEN BANYUASIN*.
[http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1514/1/PKL_SI_2023_MUHAMMAD RAFLI.pdf](http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1514/1/PKL_SI_2023_MUHAMMAD_RAFLI.pdf)
- Rahmadaya, A., & Ajismanto, F. (2023). *APLIKASI BIMBINGAN KONSELINGMAAL-FATAH PALEMBANGBERBASIS WEBSITE*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Ricant, L. (2023). *WEBSITE PELAYANAN PERPUSTAKAAN PADA SMK SWAKARYA PALEMBANG*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Rini, A. (2017). *Penerapan Metode RAD Pada Sistem Pengajuan Pengambilan Data Penelitian Bankesbangpol Kota Palembang RAD IMPLEMENTATION IN BANKESBANGPOL PALEMBANG'S SUBMISSION SYSTEM OF RESEARCH DATA RETRIEVAL* (Vol. 4, Issue 1).
- Rivani, M. (2023). *LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN DI BIDANG SEKRETARIAT PADA DINAS KEPENDUDUKAN DAN PENCATATAN SIPIL KOTA PALEMBANG*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Saputra, G. T. R., & Hartati, E. (2023). *APLIKASI PELAYANAN JASA PERBAIKAN PERALATANKOMPUTER PADACV. ISTANA KOMPUTERPALEMBANG*.
- SAPUTRA, T. (2022). *APLIKASI PERPUSTAKAAN SMK NEGERI 1 LEMPUING OKI BERBASIS WEB*.
In http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1178/1/PKL_IF_2022_TONI%20SAPUTRA.pdf.
- Sari, N. A. (2022). *Laporan Praktik Kerja Lapangan Bagian Kasi Pelayanan di Kantor Kelurahan Sumber Hidup Kabupaten Banyuasin Palembang*. Politeknik Palcomtech.
- Septiani W E. (2023). *LAPORAN KEGIATAN PROSEDUR PEMBAYARAN TABUNGANHARI TUA PADA PT TASPEN (PERSERO)PALEMBANG*.
[http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1421/1/PKL_AK_2023_ELPIRA WILDA SEPTIANI.pdf](http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1421/1/PKL_AK_2023_ELPIRA_WILDA_SEPTIANI.pdf)
- Siagian, A. V., & Hadiwijaya, H. (2022). *Laporan Kegiatan Sistem Pemberian Kredit Sampai Penyelesaian Kredit Pada PT BPR Catur Mas*. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/854/>.
- Sugara, E. P. A., & Khotop, K. (2023). *PENERAPAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN BUMI SEBAGAI RUANG KEHIDUPAN (STUDI KASUS: SMA NEGERI 6 PALEMBANG)*. In *JURNAL ILMU KOMPUTER DAN INFORMATIKA* (Vol. 4, Issue 1).
- Susanti, & Annisa, M. L. (2023). *Analisis Return On Investment (ROI) dan Residual Income (RI) dalam Menilai Kinerja Keuangan Perusahaan (Studi Pada Perusahaan Sub Sektor Tembakau yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode 2020- 2022)*. *Jurnal Serambi Ekonomi Dan Bisnis* 6(2), Agustus 2023, 60-69.
- Syafitri, A., & Annisa, M. L. (2022). *Laporan Kegiatan Prosedur Pencairan Dana Sekolah Gratis Pada Dinas Pendidikan Sumatera SelatanI*.
Http://Repo.Palcomtech.Ac.Id/Id/Eprint/855/1/PKL_D3AK_2022_AYU%20SYAFITRI.Pdf.
- Syaftriandi, M. J., & Pratama, R. A. A. (2022). *RANCANG BANGUN EDUGAME PEMBELAJARAN*

INFORMATION TECHNOLOGY MENGGUNAKAN ADOBE FLASH ACTIONSCRIPT 3.0.
Teknomatika, 12(02), 187–198.

Syarifudin, A. K., & Widyanto, A. (2022). *Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web Pada SMK Pelayaran Sinar Bahari Palembang*. STMIK Palcomtech.

Triana, E., & Syaftriandi, M. J. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Bagian Pelayanan Umum di Kantor Desa Tirto Raharjo Kecamatan Muara Padang Kabupaten Banyuasin*. Politeknik Palcomtech.

Triwahyuni, A. (2012). Sistem Informasi Absensi Siswa (Studi Kasus Perguruan Islam Mathali'ul Falah Pati Jawa Tengah). *Teknomatika*, 2(2), 249–256.

Vernanda Septia Wanandi, & Andri Saputra. (2022). *Rancang Bangun Website Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan Menggunakan Framework Laravel*. Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.

Wahyu Saputra, & Mahmud. (2021). *Analisis Pemanfaatan Google Earth Pada Aplikasi Pendeteksi Lokasi Lampu Jalan Umum Tata Surya (PJUTS) Di Kabupaten Musi Banyuasin*.

Widyanto, A. (2015). *Aplikasi Enkripsi dan Dekripsi File Dengan Algoritma Blowfish Untuk Mengamankan Data Pada PT JM Group*. STMIK Palcomtech.

Wulandari, G., & Effendi, B. (2023). *Perancangan Aplikasi Surat Masuk Dan Surat Keluar Berbasis Web Pada Kelurahan 9 Dan 10 Ulu Palembang*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.

Yanti, T. S., & Annisa, M. L. (2023). ANALISIS HUBUNGAN KINERJA LINGKUNGAN DAN UKURANPERUSAHAAN TERHADAP KINERJA KEUANGAN PERUSAHAAN FARMASI. 2
NDMDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2023 .

Yasermi Syahrul, Y. A. S. R. S. L. (2021). Pelatihan Keterampilan Desain Untuk Peningkatan Daya Saing Bagi Siswa SLB Negeri Pembina Palembang. *Ilmu Komputer Untuk Masyarakat*, 2(1), 8–13.

Yudistira, P., & Fatmariyani. (2022). *Website Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang*.

Zamzuridha, & Mahmud Mahmud. (n.d.). *Optimalisasi Jaringan Komputer Nirkabel Di SD Negeri 001 Palembang*.

Damiati, DKK. (2019). *Perilaku Konsumen*. Depok: Rajawali Press.

Fandy Tjiptono. (2020). *Pemasaran*. Yogyakarta: Andi.

Jefferly, Helianthusonfri. (2021). *Belajar Sosial Media Marketing*. Jakarta: Elex Media Kompetindo.

Juru, N. A., & Gorda, E. S. (2021). Analisis Struktur Organisasi Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Kabupaten Buleleng. *PERSPEKTIF*, 10(1), 239–247.
<https://doi.org/10.31289/perspektif.v10i1.4641>

- Pantiyasa, I. W. (2019). Teknik Penulisan Skripsi. *Jayapangus Press Books*, i–97.
Retrieved from <http://book.penerbit.org/index.php/JPB/article/view/158>
- Juru, N. A., & Gorda, E. S. (2021). Analisis Struktur Organisasi Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Kabupaten Buleleng. *Perspektif*, 10(1), 239–247.
<https://doi.org/10.31289/perspektif.v10i1.4641>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Praja, S. J., & Ulfa, W. (2020). Implementasi Qanun Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Hukum Jinayat Di Kota Banda Aceh Provinsi Aceh. *Jurnal Kebijakan Pemerintahan*, 3(1), 11–20. <https://doi.org/10.33701/jkp.v3i1.1071>
- Tersiana, Andi. (2018). Metode Penelitian. Yogyakarta: Penerbit Yogyakarta.
- Sudaryono, Dr. (2017). Metodologi Penelitian. Depok: PT. Raja Grafindo Husada

