

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK PALCOMTECH

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN PADA DIVISI CONTENT

CREATOR DEZAINLA CREATIVE GROUP PALEMBANG



Diajukan oleh:

MUHAMMAD FAZZA DAVA REVANZA BASNAN

061190003

Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja

Lapangan dan Syarat Penyusunan Laporan Tugas Akhir

PALEMBANG

2022

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN PADA
DIVISI CONTENT CREATOR DEZAINLA CREATIVE
GROUP PALEMBANG**



**MUHAMMAD FAZZA DAVA REVANZA BASNAN
061190003**

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

**PALEMBANG
2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : MUHAMMAD FAZZA DAVA R B
NOMOR POKOK : 061190003
PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)
JUDUL : LAPORAN PRAKTIK KERJA
LAPANGAN PADA DIVISI
CONTENT CREATOR DEZAINLA
CREATIVE GROUP PALEMBANG

Februari 2022
Pembimbing



Eka Prasetya A S.S.T., M.Kom
NIDN: 0224048203

Mengetahui,
Direktur

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

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : MUHAMMAD FAZZA DAVA R B
NOMOR POKOK : 061190003
PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)
JUDUL PKL : LAPORAN PRAKTIK KERJA
LAPANGAN PADA DIVISI
CONTENT CREATOR DEZAINLA
CREATIVE GROUP PALEMBANG

Februari 2022
Penguji 1

Februari 2022
Penguji 2

Benedictus Effendi, S.T., M.T
NIP : 09.PCT.1

Yasermi Svahrul, S.Pd., M.Sn
NIDN : 0208058801

Menyetujui,
Direktur

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.1

MOTTO

“ Kesalahan adalah guru terbaik”

Kupersembahkan Kepada :

- Kedua Orang Tua tercinta
- Saudara-saudaraku Tersayang
- Para Pendidik Yang Kuhormati
- Para Rekan Seperjuanganku

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan akhir yang berjudul, **“Laporan Praktik Kerja Lapangan Pada Divisi Content Creator Dezainla Creative Group Palembang”** guna memenuhi salah satu syarat untuk dapat menyelesaikan pendidikan pada Program Diploma Desain Komunikasi Visual Palcomtech Palembang.

Tidak lupa Shalawat serta Salam kepada Junjungan Nabi Besar kita Rasulullah Nabi Muhammad SAW serta para sahabat dan seluruh pengikutnya semoga rahmat dan hidayah selalu dilimpahkan padanya.

Penulis ingin mengucapkan banyak berterimakasih terutama kepada Kedua Orang tuaku, Papa tercinta Belly Basnan untuk semua dukungan dan pelajaran yang telah diajarkan kepadaku dan Mamaku Tersayang Dessy, yang telah mengurus ku sedari kecil sampai dengan sekarang tanpa rasa pamrih.

Selama menulis laporana khir ini penulis telah mendapatkan banyak sekali bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah dengan segenap hati dan keikhlasan yang penuh membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Dengan kesadaran hati, penulis ucapkan banyak terimakasih kepada Yang Terhormat :

1. Bapak Benedictus Effendi, S.T.,M.T., sebagai Direktur Politeknik PalComTech.
2. Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara S.T.,M.Kom., sebagai Dosen Pembing PKL yang telah memberikan bimbingan, waktu, serta pengarahan kepada penulis.
3. Kepada Allah SWT atas berkah serta karunia-nya,Tidak lupa pula kepada kedua orang tua tercinta, sahabat, serta semua pihak tempat penulis melaksanakan PKL yang telah memberikan waktu dan motivasi serta arahannya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan PKL ini tidak luput dari kekurangan dan kesalahan, hal ini dikarenakan keterbatasannya kemampuan dan pengetahuan yang Penulis miliki. Untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat Penulis harapkan sebagai perbaikan dimasa yang akan datang. Akhir kata semoga Laporan PKL ini dapat bermanfaat bagi pembaca, rekan- rekan mahasiswa dan pihak yang membutuhkan sebagai penambah wawasan dan ilmu pengetahuan.

Palembang, Januari 2022
Penulis,



M Fazza Dava Revanza B

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan PKL	3
1.3 Manfaat PKL	3
1.3.1 Bagi Penulis	3
1.3.2 Bagi Akademik.....	4
1.3.3 Bagi Instansi Tempat Praktik.....	4
1.4 Tempat PKL	4
1.5 Waktu PKL.....	5
1.6 Teknik Pengumpulan Data	5
1.6.1 Observasi.....	5
1.6.2 Wawancara.....	5
BAB II.....	6
KEADAAN UMUM PERUSAHAAN.....	6

2.1	Sejarah Perusahaan.....	6
2.2	Makna Logo Perusahaan	7
2.3	Visi dan Misi Perusahaan	8
2.3.1	Visi Perusahaan.....	8
2.3.2	Misi Perusahaan	8
2.5.1	CEO.....	9
2.5.2	Administrasi	9
2.5.3	Desainer.....	9
2.5.4	<i>Content Creator</i>	10
2.5.5	Produksi.....	10
2.5.6	<i>Screen Printer</i>	10
2.5.7	Teknisi.....	10
2.5.8	<i>Content Writer</i>	10
2.5.9	<i>Finishing</i>	11
BAB III.....		12
HASIL DAN CAPAIAN KEGIATAN PKL		12
3.1	Pelaksanaan Kerja	12
3.1.1	Tabel Kegiatan	13
3.1.2	Deskripsi Kegiatan PKL	14
3.2	Kendala Yang Dihadapi	23
3.3	Cara Menghadapi Masalah.....	23
BAB IV		24
PENUTUP		24
4.1	Kesimpulan.....	24
4.2	Saran.....	25
DAFTAR PUSTAKA		26
LAMPIRAN – LAMPIRAN		27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Dezainla Creative Group.....	7
Gambar 2. Struktur Organisasi Perusahaan.....	9
Gambar 3. <i>Design</i> edit menggunakan photoshop.....	15
Gambar 4. Hasil <i>Design</i> Baju.....	16
Gambar 5. Baju sablon Platisol	16
Gambar 6. Konten Youtube.....	17
Gambar 7. Foto Konten Sticker.....	17
Gambar 8. Foto Konten Mug	17
Gambar 9. Foto mentahan baju polo	18
Gambar 10. Foto mentahan baju	18
Gambar 11. Foto Sticker Kebab Bangik	19
Gambar 12. Foto Baju Sekolah	19
Gambar 13. Foto mentahan almamater	20
Gambar 14. Foto baju UNSRI.....	20
Gambar 15. Foto Baju UNSRI	21
Gambar 16. Foto mentahan baju	21
Gambar 17. Konten Youtube.....	21
Gambar 18. <i>Design</i> Website.....	22
Gambar 19. UI dan UX	22

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Kegiatan	14
--------------------------------	----

\

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Permohonan PKL (Fotokopi)
2. Lampiran 2. Surat Pernyataan ujian PKL (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. Daftar Hadir Mahasiswa Magang (Fotokopi)
8. Lampiran 8. *Form* Konsultasi (Fotokopi)
9. Lampiran 9. *Form* Revisi (Fotokopi)
10. Lampiran 10. Link Foto dan Video Dokumentasi PKL

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman di era digital saat ini banyak media baru untuk mencari informasi. Salah satu media yang baru yang sering digunakan oleh masyarakat yaitu media sosial. Perkembangan media sosial saat ini sangat pesat salah satunya Instagram, Youtube, dan TikTok yang digemari oleh pengguna media sosial. Media sosial selain digunakan untuk berinteraksi digunakan untuk berbisnis dan berpromosi pada perusahaan. Saat ini perusahaan-perusahaan maupun instansi pemerintahan berlomba-lomba menggunakan media sosial untuk menjangkau khalayak yang lebih luas tidak hanya berupa informasi belaka namun juga berisi konten-konten yang tentunya dibutuhkan masyarakat. Berdasarkan laporan terbaru *Katadata*, Pada tahun 2020 disebutkan bahwa Instagram menempati posisi ke 4 dengan presentase 79%.

Menurut B Coach (2020) *Content Creator* adalah kegiatan menyebarkan informasi yang ditransformasikan kedalam sebuah gambar, video dan tulisan atau disebut sebagai sebuah konten, yang kemudian konten tersebut disebarkan melalui platform dan salah satunya adalah media sosial Instagram, Youtube, dan TikTok. Berdasarkan hal tersebut, setiap perusahaan mengupayakan *content creator* untuk membuat konten di media sosial semenarik mungkin dalam

menyebarkan informasi. Proses pembuatan konten inilah yang nantinya dilakukan oleh *content creator* di media sosial Instagram, Youtube, Tiktok dan lain sebagainya. Dalam pembuatan konten di media sosial Instagram, Youtube, Tiktok banyak sekali yang harus diperhatikan salah satunya konten harus dikemas semenarik mungkin baik dari isi konten itu sendiri maupun dari tampilan agar konten yang di post dapat memberikan informasi dan hiburan kepada khalayak. Karenanya, dalam membuat konten memerlukan ide, kreativitas, inovasi, riset untuk mengetahui konten apa yang sedang digemari khalayak saat ini dan konsisten dalam membuat konten sehingga dibutuhkannya *content creator* dalam membuat konten di Instagram, Youtube dan TikTok.

Kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) sangat bermanfaat bagi mahasiswa untuk mempraktekan hasil belajar didunia kerja, dengan menjalankan program ini mahasiswa akan mendapatkan ilmu pengetahuan baru yang berguna saat nanti lulus dari dunia Pendidikan.

Pemilihan tempat Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang tepat akan sangat efektif bila selaras dengan ilmu yang penulis pelajari ditempat kuliah, maka penulis memilih Dezainla Creative Group sebagai tempat untuk melaksanakan program tersebut. Dezainla Creative Group adalah salah satu jasa percetakan *merchandise event* dan *gathering custom* terbaik yang berada di kota Palembang, Sumatera Selatan.

Tempat ini memiliki banyak divisi kegiatan jasa yaitu Dezainla Creative Group (Percetakan *Marchandise*) dan Potret Pro (Jasa

foto), Sewain (Tempat jasa penyewaan barang), Marco *digital Partner* (Komputer IT).

Penulis memilih judul Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Pada Divisi *Content Creator* di Dezainla Creative Group yang diarahkan pembimbing selaras dengan kegiatan yang penulis kerjakan yaitu membuat, mempelajari, serta mengaplikasikan konten Desain Promosi di media sosial yang diarahkan langsung oleh pemilik Dezainla Creative Group yaitu Rizki Saputra.

1.2 Tujuan PKL

Adapun tujuan dari penulisan laporan ini adalah untuk menjelaskan bagaimana praktik kerja lapangan pada Divisi *Content Creator* di Dezainla Creative Goup Palembang, yaitu :

Untuk memberikan gambaran dan deskripsi apa saja yang dilakukan penulis saat melaksanakan Praktik Kerja lapangan di Divisi *Content Creator* di Dezainla Creative Group Palembang.

1.3 Manfaat PKL

1.3.1 Bagi Penulis

1. Memperbanyak ilmu yang di dapat saat sedang tidak berada di perkuliahan.
2. Membiasakan mahasiswa berinteraksi langsung dengan orang- orang baru saat bekerja.
3. Belajar mendisiplinkan diri saat berada di dunia kerja.

4. Penulis jadi mengetahui bagaimana alur sebuah konten dibuat

1.3.2 Bagi Akademik

1. Bisa menjadi referensi bagi mahasiswa yang akan melaksanakan PKL
2. Dapat menambah kepustakaan yang berkaitan dengan penelitian ini.

1.3.3 Bagi Instansi Tempat Praktik

1. Menambah tenaga kerja, serta dapat membagi ilmu kepada mahasiswa yang akan melaksanakan PKL
2. Mempromosikan tempat PKL kepada masyarakat
3. Menambah citra positif di masyarakat.

1.4 Tempat PKL

Dezainla Creative Group adalah usaha jasa percetakan *merchandise event* dan *gathering custom*. *Merchandise event* dan *gathering custom* yang diproduksi seperti, kaos, kemeja, seragam sekolah/ kantor/ organisasi/ komunitas, masker, topi, mug, kemasan, *goodie bag*, *paper bag*, *packaging*, selain itu percetakan seperti *banner*, poster, spanduk, stiker, kartu undangan, kartu nama, dan lain-lain. Beralamatkan di Jl. Angkatan 66, No. 1503, Kecamatan Kemuning, Palembang.

Alasan Penulis memilih Dezainla Creative Group karena perusahaan ini cocok dan sesuai bagi penulis untuk menyalurkan tenaga serta kreatifitas agar dapat bermanfaat bagi perusahaan tersebut dan penulis.

1.5 Waktu PKL

Waktu Pelaksanaan praktik kerja lapangan dilakukan selama 1 (satu) bulan yang dimulai dari tanggal 13 September sampai dengan 14 Oktober 2021. Magang dilaksanakan dari hari Senin sampai Sabtu dengan mengikuti jam kerja yaitu pukul 08.00 sampai dengan pukul 17.00 WIB.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam Penelitian ini penulis menggunakan beberapa Teknik pengumpulan data, terdiri dari :

1.6.1 Observasi

Menurut Sugiyono Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Dengan metode ini penulis bisa mengamati masing-masing divisi bagaimana cara mereka bekerja, apa yang pegawai disana kerjakan dari awal masuk sampai pulang (Andita et al., 2021; Ariwibowo & Hidayat, 2023; Effendi, 2012; Hadiwijaya & Prasetya, 2023; Hartati & Efendy, 2016; Hidayat & Perdana, 2020; Mahmud; Aprizal, 2023; Pratama, 2015; Triwahyuni & Veronica, 2013; Yuniansyah & Widyanto, 2021).

1.6.2 Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono Wawancara merupakan pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik

tertentu. Penulis langsung bertanya kepada Karyawan ditempat PKL

bagaimana proses pekerjaan tersebut berjalan, terutama di divisi yang langsung ditempatkan oleh pemilik.

BAB II

KEADAAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Perusahaan

Berdasarkan data yang penulis dapatkan dari pemilik perusahaan, bahwa Pada 2015 Dezainla Creative Group/CV. Kerabat Indo Jaya memulai usaha pemesanan *merchandising custom* dengan system konsinyasi (Maklun). setelah terkumpul modal, mulai menyewa ruko 1 pintu, membeli mesin produksi sendiri, sehingga dapat memproduksi lebih cepat dan akurat dengan memiliki 4 karyawan, 13 *reseller*, dan omset 20 juta perbulan di tahun 2016.

Tahun berikutnya Menyewa ruko 3 lantai didaerah sukabangun 2 No. 87 Palembang, memiliki 7 karyawan tetap dan 2 karyawan *freelance*. Bertambahnya mesin produksi sehingga meningkatnya kualitas serta kuantitas produksi. Memiliki 20 *reseller* , 549 pelanggan, dan omset 50 juta perbulan. Juga mulai melakukan pengembangan aplikasi pemesanan berbasis *web custom design on demand* berbasis *E-Commerce* yang memungkinkan pelanggan mampu memesan dari jauh dengan mudah dan cepat.

Meningkatkan relasi ke berbagai instansi meningkatkan pelayanan serta kualitas produk memiliki 7 karyawan tetap dan 1 karyawan *freelance*. Menambah mesin produksi serta bertambah kapasitas produksi 100% dari sebelumnya mesin produksi sehingga meningkatnya kualitas serta kuantitas produksi. Memiliki 30 reseller,

549 pelanggan, dan omset 70 juta perbulan.

2.2 Makna Logo Perusahaan



gambar 1. Logo Dezainla Creative Group

Logo *Dezainla Creative Group* mengambil mascot dari ubur-ubur untuk filosofinya ubur-ubur mencakup dari kepala dan tentaclenya, yang berarti kepala ubur-ubur adalah kepala dari kepemimpinan perusahaan tersebut dan tentacle nya adalah para anggota/karyawan yang bekerja di perusahaan. Senyuman di mascot menandakan dalam islam senyuman merupakan sebagian dari ibadah, dan warna-warni pada logo tersebut menandakan bahwa *Dezainla Creative Group* kreatif dalam segala hal.

2.3 Visi dan Misi Perusahaan

2.3.1 Visi Perusahaan

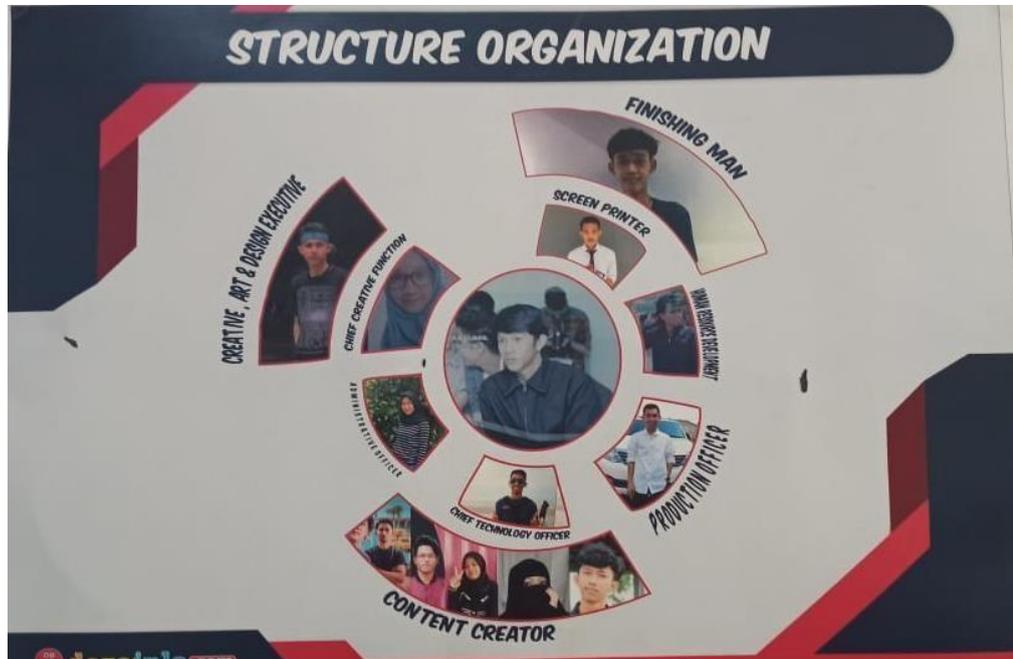
Menjadi perusahaan industry kreatif *merchandise custom event & gathering* terbaik yang unggul dalam segi pelayanan yang tepat waktu dan berkualitas berbasis *e-commerce*.

2.3.2 Misi Perusahaan

Berikut Misi perusahaan pada Dezainla Creative Group:

1. Melayani pemesanan produk *merchandising custom* yang berkualitas, tepat waktu, dan menarik sesuai keinginan customer (konsumen).
2. Meningkatkan pelayanan dengan menjadikan pelanggan sebagai teman, *fast respon & respect*, garansi ketepatan waktu, dan desain menarik yang gratis.
3. Melakukan kerja sama dengan berbagai mitra dan *suppyler* untuk memastikan ketepatan suplai dan kualitas bahan baku.
4. Terus berinovasi mengikuti perkembangan teknologi untuk meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan yang lebih baik dan berkualitas.
5. Membangun tim layaknya keluarga agar terciptanya kualitas sumber daya manusia yang kuat dan produktif dengan konsep budaya *startup* jaman sekarang.

2.4 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2. Struktur Organisasi Perusahaan

Sumber: DezaInla Creative Group

2.5 Uraian Tugas dan Wewenang

2.5.1 CEO

CEO merupakan pemilik perusahaan tersebut, pihak melakukan pengawasan terhadap kebijakan yang di jalankan oleh pegawai. CEO juga berhak mengatur segala kegiatan perusahaan

2.5.2 Administrasi

Admin bertugas untuk menerima pelanggan/pembeli, melakukan penginputan data, serta mengatur semua kegiatan transaksi penjualan.

2.5.3 Desainer

Desainer membuat rancangan/desain sesuai keinginan

pelanggan.

2.5.4 Content Creator

Mempromosikan jasa perusahaan melalui media sosial seperti Instagram, Facebook, Website, Youtube dan lain-lain, membuat berbagai macam konten menarik agar pelanggan menjadi tertarik.

2.5.5 Produksi

Mengatur segala kegiatan yang berhubungan dengan proses pembuatan sesuai dengan jasa yang ditawarkan perusahaan kepada pelanggan, bertanggung jawab terhadap ketepatan waktu produksi, mesin yang digunakan, dan hasil yang diberikan kepada pelanggan.

2.5.6 Screen Printer

Bertugas langsung pada percetakan sablon kaos manual, ataupun menggunakan mesin.

2.5.7 Teknisi

Memperbaiki kerusakan laptop pelanggan yang mempercayai desainnya untuk diperbaiki.

2.5.8 Content Writer

Memproduksi konten-konten menarik di media *online*. Konten berbentuk artikel, blog, kiriman di sosial media, atau apapun yang ditulis berbasis *online*. Selain menulis, memiliki tanggung jawab untuk memastikan agar *website*, gambar, tulisan yang dibuatnya selaras dan berkaitan.

2.5.9 *Finishing*

Bagian ini merupakan salah satu yang terpenting karena bertanggung jawab memeriksa hasil produksi, mengemas hasil produksi, menentukan apakah hasil produksi layak untuk diberi ke pelanggan (Andita et al., 2023; Effendi, 2020; Fajar Ariwibowo & Mawarindani Indra, 2023; Hidayat & Herdiansyah, 2020; Mahmud & Aprizal, n.d.; Patriansah & Prasetya, 2021; Pratama & Mahmud, 2016; Sriyeni & Veronica, 2020; Yuniansyah & Handayani, 2023).

BAB III

HASIL DAN CAPAIAN KEGIATAN PKL

3.1 Pelaksanaan Kerja

Praktik Kerja Lapangan ini dilaksanakan di kantor Dezainla Creative Group, pada Awal bulan September sampai Awal Bulan Oktober 2021 tepatnya pada hari Sabtu tanggal 13 September sampai hari Kamis tanggal 14 Oktober 2021. Hari pelaksanaan dimulai dari hari Senin sampai hari Sabtu dengan waktu bekerja mulai pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 17.00 WIB dengan mengenakan pakaian bebas yang sopan.

Sebelum ditempatkan di divisi kerja, untuk Sementara Desainer diberikan pembekalan materi tentang dunia *Marketplace online* yang langsung di berikan oleh *CEO* Perusahaan. Berada dibawah bagian tim Promosi yang bertanggung jawab terhadap kepala promosi di *Marketplace*. Desainer di tempatkan pada posisi *Content Creator* dan langsung mendesain produk yang akan di promosi. Selama melaksanakan kegiatan praktik kerja lapangan Desainer mendapatkan pengetahuan lebih dalam tentang sistem kerja dalam dunia *Content Creator* khususnya di bagian divisi *Marketing online*.

3.1.1 Tabel Kegiatan

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Jam Datang	Jam Pulang
1.	Senin, 13 September 2021	Pengenalan dan pembagian tim	08.00 WIB	17.00 WIB
2.	Selasa, 14 September 2021	<i>Meeting</i>	08.00 WIB	17.00 WIB
3.	Rabu, 15 September 2021	<i>Shooting</i> Konten	08.00 WIB	17.00 WIB
4.	Kamis, 16 September 2021	Edit foto menggunakan Photoshop	08.00 WIB	17.00 WIB
5.	Jumat, 17 September 2021	Foto konten dan edit	08.00 WIB	17.00 WIB
6.	Sabtu, 18 September 2021	Foto konten	08.00 WIB	17.00 WIB
7.	Senin, 20-21 September 2021	Foto konten dan membuat konten	08.00 WIB	17.00 WIB
8.	Rabu, 22 September 2021	Foto konten mug dan sticker	08.00 WIB	17.00 WIB
9.	Kamis, 23-27 September 2021	Foto mentahan Baju	08.00 WIB	17.00 WIB
10.	Selasa, 28 September 2021	Foto sticker dan baju	08.00 WIB	17.00 WIB
11.	Rabu, 29 September 2021	Foto mentahan almamater	08.00 WIB	17.00 WIB
12.	Kamis, 30 September 2021	Foto baju PK2 UNSRI 2021	08.00 WIB	17.00 WIB
13.	Jumat, 1	Foto Mentahan	08.00 WIB	17.00 WIB

	Oktober 2021	baju		
14.	Sabtu, 2 Oktober 2021	Foto Almamater	08.00 WIB	17.00 WIB
15.	Senin, 4 Oktober 2021	Foto baju dan buat konten Youtube	08.00 WIB	17.00 WIB
16.	Selasa, 5-7 Oktober 2021	Foto Mentahan baju	08.00 WIB	17.00 WIB
17.	Jumat, 8 Oktober 2021	Foto konten pesanan	08.00 WIB	17.00 WIB
18.	Sabtu, 9 Oktober 2021	Buat <i>design</i> web konveksi Dezainla	08.00 WIB	17.00 WIB
19.	Senin, 11 Oktober 2021	Buat <i>design</i> web konveksi Dezainla	08.00 WIB	17.00 WIB
20.	Selasa, 12 Oktober 2021	Buat <i>design</i> web konveksi Dezainla	08.00 WIB	17.00 WIB
21.	Rabu, 13-14 Oktober 2021	Membuat UI dan UX	08.00 WIB	17.00 WIB

Tabel 1. Daftar Kegiatan

3.1.2 Deskripsi Kegiatan PKL

1. Senin, 13 September 2021

Pengenalan *Jobdesk* dari perusahaan mulai dari *CEO* sampai ke seluruh anggota/karyawan yang berada di *Dezainla Creative Group*.

2. Selasa, 14 September 2021

Pembagian Divisi Tugas kepada Anggota Magang baru di *Dezainla Creative Group*.

3. Rabu, 15 September 2021

Untuk Divisi *Content Creator* langsung mempersiapkan bahan konten yang akan di buat mulai dari *setting* tempat foto, *setting* kamera, dan produk yang akan di promosikan.

4. Kamis, 16 September 2021

Mengedit foto *Custom Konveksi* untuk bahan postingan iklan di Facebook *Dezainla* menggunakan *Photoshop*.



Gambar 3. Design edit menggunakan photoshop

5. Jumat, 17 & 18 September 2021

Membuat *design* pesanan pelanggan dari *Rakertas* berupa kaos kerah dan diedit untuk mempromosikan di media sosial *Dezainla*.



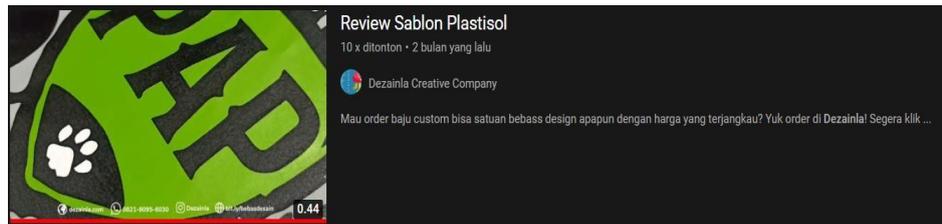
Gambar 4. Hasil Design Baju

6. Senin, 20 & 21 September 2021

Membuat konten youtube tentang *review* sablon Plastisol. Disini saya bertugas sebagai *Cameramen* dan selanjutnya mengedit konten tersebut untuk diupload di media sosial Youtube.



Gambar 5. Baju sablon Platisol



Gambar 6. Konten Youtube

Bisa diakses melalui link :

<https://www.youtube.com/watch?v=2G5ljg-egNw>

7. Rabu, 22 September 2021

Mengambil gambar tentang stiker dan mug pesanan pribadi pelanggan untuk menjadi bahan testimoni dan contoh produk yang dibuat oleh Dezainla.



Gambar 7. Foto Konten Sticker



Gambar 8. Foto Konten Mug

8. Kamis, 23 September 2021

Mengambil gambar mengenai mentahan baju pelanggan untuk dipromosikan di media sosial Dezinla menggunakan kamera *handphone*.



Gambar 9. Foto mentahan baju polo



Gambar 10. Foto mentahan baju

9. 28 September 2021

Mengambil gambar sticker Kebab Bangik dan baju Sekolah Menengah Atas Indralaya.



Gambar 11. Foto Sticker Kebab Bangik



Gambar 12. Foto Baju Sekolah

10. Rabu, 29 September 2021

Mengambil gambar almamater kampus yang selanjutnya akan diedit untuk diposting di Instagram Dezainla.



Gambar 13. Foto mentahan almamater

11. Kamis, 30 September 2021

Mengambil gambar baju PK2 Universitas Sriwijaya 2021
untuk diposting di media sosial Dezainla.



Gambar 14. Foto baju UNSRI



Gambar 15. Foto Baju UNSRI

12. Senin, 4 Oktober 2021

Mengambil gambar tentang mentahan baju yang akan diposting di media sosial Dezainla, serta membuat konten youtube mengenai cara menyetrika kaos sablon dengan benar.



Gambar 16. Foto mentahan baju



Gambar 17. Konten Youtube

Yang dapat diakses melalui link berikut :

<https://www.youtube.com/watch?v=9m32OVfIfYM>

13. Jumat, 9 Oktober 2021

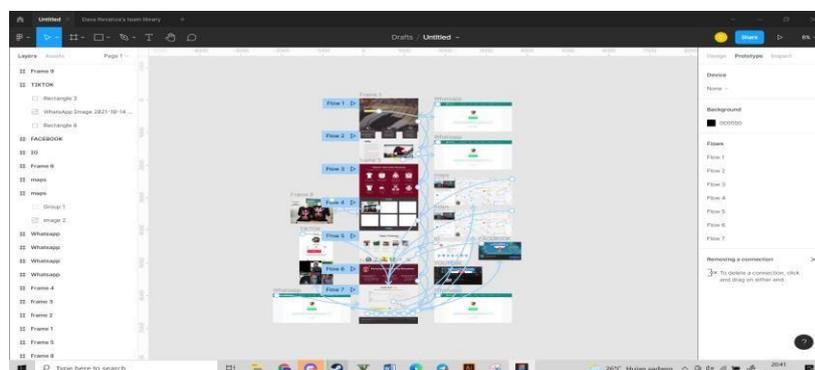
Membuat desain web konveksi Dezainla



Gambar 18. Design Website

14. Kamis, 13 Oktober 2021

Membuat UI dan UX web Dezainla dan belajar cara menggunakan Canva



Gambar 19. UI dan UX

3.2 Kendala Yang Dihadapi

Adapun kendala yang dihadapi oleh penulis selama Praktek Kerja Lapangan adalah sebagai berikut :

1. Jam Masuk kerja pukul 08.00 WIB yang membuat penulis sering tidak tepat waktu datang ke kantor dikarenakan jarak rumah yang cukup jauh dari lokasi Praktek Kerja Lapangan.
2. Sistem kerja perusahaan dengan deadline yang relatif cepat membuat penulis harus melakukan hal-hal kreatif tetapi dengan *deadline* yang terbatas dikhawatirkan pengerjaan yang kurang maksimal.
3. Fasilitas yang kurang memadai seperti pendingin ruangan, menggunakan laptop pribadi, tempat yang sempit. Dikarenakan kurang memadainya fasilitas dalam menunjang kegiatan sehingga penulis merasa sedikit mengalami kendala dengan hal tersebut.

3.3 Cara Menghadapi Masalah

1. Penulis mencoba untuk bangun lebih awal agar datang tepat waktu di lokasi Praktek Kerja Lapangan.
2. Penulis mencoba untuk memaksimalkan dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan lebih mengambil pekerjaan dengan tingkat kesulitan yang sedikit.
3. Penulis memanfaatkan fasilitas apa saja yang tersedia sehingga bisa digunakan sebagai alternatif serta dapat menunjang pekerjaan

selama kegiatan Praktek Kerja Lapangan.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan Laporan Praktek Kerja Lapangan diatas, maka Penulis mendapat kesimpulan sebagai berikut :

1. Praktek Kerja Lapangan sangat penting bagi Mahasiswa, karena dengan adanya kegiatan PKL ini membuat mahasiswa mendapat wasawan baru, terutama kesempatan untuk merasakan bagaimana dunia kerja itu sebenarnya. Sehingga, pengalaman yang didapat bisa menjadi modal bagi mahasiswa agar lebih terbiasa menghadapi banyak kendala yang ada di kehidupan sosial masyarakat, serta dapat mempersiapkan diri untuk dunia kerja yang sebenarnya.

2. *Digital marketing* tidak semudah seperti apa yang kita lihat, karena ruang lingkupnya yang sangat luas, sosial media seperti Instagram, Facebook, Youtube dan *marketplace* seperti Shopee, Tokopedia dan Lazada. Adalah contoh bagaimana banyak tempat untuk kita mempromosikan produk, jasa, dan karya yang kita hasilkan untuk di jual ataupun hanya sekedar berbagi. Serta banyak juga aplikasi yang lain yang semakin hari membuat persaingan semakinbertambah yang bisa menjadi

peluang

bagi

digital

marketing untuk mempromosikan produk atau jasa.

3. Pekerjaan sebagai pembuat konten tidak semudah seperti apa yang kita saksikan di sosial media, karena kami melakukannya sendiri ketika kegiatan Praktek Kerja Lapangan, banyak hal-hal yang harus dipersiapkan seperti konsep video, objek, dan peralatan yang diperlukan. Tetapi akhirnya kami jadi tahu dan belajar bagaimana cara membuat konten yang tidak hanya menarik dan berkualitas dan yang terpenting memiliki nilai jual.

4.2 Saran

Saran yang dapat Penulis sampaikan untuk perusahaan setelah melakukan Praktek Kerja Lapangan adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya perusahaan memperhatikan dan memperbaiki fasilitas yang ada , seperti kursi dan meja, agar para pekerja dapat bekerja dengan nyaman dan maksimal.
2. Untuk kedepannya Mahasiswa dapat meneliti dan mencari tahu lebih lanjut bagaimana Teknik berinteraksi dengan pembeli/pelanggan.
3. Memperbaiki kondisi bangunan yang sudah kurang layak, seperti pada bagian cat dan dinding yang sudah mulai keropos.

DAFTAR PUSTAKA

- Coach, B. 2020. *Content Creator*. New York.
- Edelman. 2018. *Tingkat Kepercayaan Publik Terhadap Media Sosial*. Jakarta.
- Moleong. 2017. *Metedologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Andita, M. P., Indra, A. M., & Ariwibowo, M. F. (2023). Digital Entrepreneurship di SMKN 6 Palembang Berbasis Website. *Jurnal Pemberdayaan Umat*, 2(2), 105–113. <https://doi.org/10.35912/jpu.v2i2.2044>
- Andita, M. P., Sulastri, S., & Wahab, Z. (2021). Peran kepercayaan merek sebagai variabel mediasi pada hubungan kepribadian merek halal dan loyalitas merek. *Jurnal Manajemen Maranatha*, 21(1), 45–54. <https://doi.org/10.28932/jmm.v21i1.4066>
- Ariwibowo, M. F., & Hidayat, I. S. (2023). WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN CANVA. *Communnity Development Journal*, 4, 8173–8178.
- Effendi, B. (2012). *Perbandingan algoritma simulasi paralel konservatif dan algoritma simulasi sekuensial pada sistem antrian*.
- Effendi, B. (2020). Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam Membangun Aplikasi Edukasi Covid-19 Berbasis Android MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC) METHOD IN BUILDING COVID-19 EDUCATIONAL APPLICATIONS ANDROID BASED. *TEKNOMATIKA*, 10(02), 1–5.
- Fajar Ariwibowo, M., & Mawarindani Indra, A. (2023). Pengaruh Product, Price dan Place terhadap Keputusan Konsumen dalam Menggunakan Jasa Ikebana Kost Palembang. *Jurnal Ekobistek*, 12(1), 480–485. <https://doi.org/10.35134/ekobistek.v12i1.492>
- Hadiwijaya, H., & Prasetya, D. (2023). Meningkatkan Kualitas Produk dan Daya Saing melalui Inovasi dan Pemasaran Digital Pada Pengrajin Sangkar Burung di Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(5), 289–295.
- Hartati, E., & Efendy, Y. (2016). Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Website Dengan Menggunakan Metode Analisis Regresi Berganda. *Seminar Nasional Aptikom 2016*, 793–799. <http://sumsel.kemenag.go.id>.
- Hidayat, I. S., & Herdiansyah, M. I. (2020). INVESTIGASI PENERAPAN COLLABORATIVE LEARNING DI UNIVERSITAS BINA DARMA PALEMBANG. *POSITIF : Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 127–131.
- Hidayat, I. S., & Perdana, B. A. (2020). Arsitektur Software Defined Network: Implementasi Pada Small Network. *Jurnal Jaringan Komputer Dan Keamanan*, 1(1), 1–13.
- Mahmud; Aprizal, Y. (2023). Implementasi Connection Sharing Internet Menggunakan Mikrotik Pada Siswa SMK XYZ Palembang. *AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(7). <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/amma>
- Mahmud, M., & Aprizal, Y. (n.d.). Penerapan Metode Rekayasa Sistem Jaringan Komputer dalam Merancang Blueprint Jaringan Komputer (Studi Kasus: Hotel Maxone Palembang) APPLICATION OF COMPUTER NETWORK SYSTEMS ENGINEERING METHODS IN DESIGNING COMPUTER NETWORK BLUEPRINTS (CASE STUDY: HOTEL MAXONE PALEMBANG). *Maret 2022 IJCCS*, 12(01), 1–5.
- Patriansah, M., & Prasetya, D. (2021). ESTETIKA MONROE BARDSLEY, SEBUAH PENDEKATAN ANALISIS INTERPRETASI TERHADAP LUKISAN YUNIS MULER. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 15(2), 41–48.
- Pratama, R. A. A. (2015). *Analisis Usability Aplikasi Pembelajaran Jaringan Komputer Berbasis Android menggunakan Metode Nielsen*. STMIK PalComTech Palembang.
- 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>
- Sriyeni, Y., & Veronica, M. (2020). Development Analysis for Numbers and Colors Learning Media. *Journal*

- of Physics: Conference Series*, 1500(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1500/1/012122>
- Triwahyuni, A., & Veronica, M. (2013). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGADAAN BARANG PADA STMIK PALCOMTECH PALEMBANG. *Teknomatika*, 3(03), 214–225.
- Yuniansyah, Y., & Handayani, F. S. (2023). ANALISIS USER EXPERIENCE TERHADAP RUANG KELAS BERBASIS METAVERSE MENGGUNAKAN SPATIAL. *IO. JSR: Jaringan Sistem Informasi Robotik*, 7(2), 263–269.
- Yuniansyah, Y., & Widyanto, A. (2021). PENGEMBANGAN E-JOURNAL PARIWISATA POLITEKNIK DARUSSALAM MENGGUNAKAN OPEN JOURNAL SYSTEM. *JIKI (Jurnal Ilmu Komputer & Informatika)*, 2(2), 168–176.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1. Form Permohonan PKL

	FORMULIR PERMOHONAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN	
Kode Formulir FM-PCT-BAAK-PSB-013	INSTITUSI POLITEKNIK PALCOMTECH	PROGRAM STUDI D3 Desain Komunikasi Visual

Kepada Yth
Direktur Politeknik PalComTech

Palembang, 1 September 2021

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Fazza Dava R. B.
Nomor Pokok Mahasiswa : 061190003
Semester : V (Lima)
IPK : 3.01
Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual
No HP/WhatsApp : 082122226901

Mengajukan PKL pada perusahaan/instansi (*nama perusahaan instansi dan alamat dengan lengkap*) :

Nama Perusahaan : DEZAINLA
Alamat : Jl. Angkatan 66, Pipa Jaya, Kec. Kemuning, Kota Palembang,
Sumatera Selatan 30961

Besar harapan Saya, kiranya Bapak/Ibu dapat mengabulkan permohonan ini. Atas perhatian Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Menyetujui,
Dosen Pembimbing Akademik


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

Pemohon,
Mahasiswa


(M. Fazza Dava R. B)
NPM : 061190003

Mengetahui,
Ketua Program Studi D3 SI/AK/DKV


(Alfred Penggoh S Kom , M Kom)
NIDN : 0205108901

Lampiran 2. Surat Pernyataan Ujian PKL

**SURAT PERNYATAAN UJIAN LAPORAN PRAKTEK KERJA
LAPANGAN (PKL)**

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Fazza Dava Revanza Basnan
 Tempat/Tanggal Lahir : Palembang, 12 Mei 2001
 Prodi : Desain Komunikasi Visual
 NPM : 061190003
 Semester : V (Lima)
 No.Telp/Hp : 082122226901
 Alamat : Jl Pemancar Komplek Griya Ratu Sianum

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan PKL ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan PKL berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA Sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan PKL ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/ dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk Lap.PKL ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila dikemudian hari ternyata saya kedapatan telah melanggar salah satu dari pernyataan saya ini, saya bersedia untuk menerima sanksi skorsing, DO (*Drop Out*), hingga Penghapusan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini.

Palembang, 19 Januari 2022

Menyatakan,

 Muhammad Fazza Dava R B

Lampiran 3. Formulir Pengajuan Judul PKL

	FORMULIR PENGAJUAN JUDUL PRAKTIK KERJA LAPANGAN
	INSTITUSI : POLITEKNIK PALCOMTECH PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Kode Formulir : FM-PCT-BAAK-PSB-013	

Palembang, 30 september 2021

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Fazza Dava R. B
 Nomor Pokok Mahasiswa : 061190040
 Semester : V (lima)
 IPK : 3,01
 Program Studi : D3 DKV
 No.HP/WhatsApp : 0821-2222-6901
 Dosen Pembimbing PKL : Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.

Mengajukan PKL judul Laporan Praktik Kerja Lapangan :
 Kreativitas perancangan sebagai content creator di Dezainla Creative Company Palembang

Revisi :

1. Laporan Kegiatan Praktek Kerja Lapangan Pada Divisi Content Creator Dezaina Creative Company di Palembang.
2. Laporan Kegiatan Praktek Kerja Lapangan Pada Divisi Content Creator Dezainla Creative Group Palembang.

Besar harapan Saya, kiranya Bapak/Ibu dapat mengabulkan permohonan ini. Atas perhatian Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Menyetujui,
Dosen Pembimbing PKL


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

Pemohon,
Mahasiswa


 (M. Fazza Dava R. B)
 NPM : 061190003

Mengetahui,
Ketua Program Studi D3
SI/AK/DKV


 (Alfred Tenggono, S.Kom.,M.kom)
 NIP : 42.PCT.09

Lampiran 4. Surat Balasan Riset



Palembang, 09 September 2021

Nomor : 005/C/DZL/IX/2021
 Perihal : Konfirmasi Permohonan Izin Praktik Kerja Lapangan (PKL)

Kepada Yth,
 Pimpinan PalComTech
 Di -
 Palembang

Dengan Hormat,

Berdasarkan Surat Nomor : 0456/POLTEK/D/VIII/2021 tanggal 2 September 2021. Perihal Permohonan Izin Praktik Kerja Lapangan kepada siswa di bawah ini :

No	Nama	NPM	Semester	Prodi
1.	Muhammad Fazza Dava Revanza Basnan	061190003	V	D3 Desain Komunikasi Visual

Bersama ini kami sampaikan bahwa siswa tersebut diatas dapat kami terima untuk melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Perusahaan kami selama 1 (Satu) Bulan, guna mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa tersebut.

Demikian atas perhatian, bantuan dan kerjasama yang baik ini, kami ucapkan terima kasih.



Hormat Kami,

Fitria Melinia Mayang Sari

Lampiran 5. Formulir Penilaian Kerja Mahasiswa



**FORMULIR PENILAIAN KERJA MAHASISWA
PRAKTIK KERJA LAPANGAN POLITEKNIK PALCOMTECH**

Dengan ini kami menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama Mahasiswa : M. Farza Dava K B
 NPM : 061190003
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah menyelesaikan kegiatan magang di instansi kami. Dengan mempertimbangkan segala aspek, baik dari segi bobot pekerjaan maupun pelaksanaan magang, maka kami memutuskan bahwa yang bersangkutan telah menyelesaikan kewajibannya dengan hasil sebagai berikut:

No	Unsur yang dinilai	*Nilai
1	Penggunaan teknologi informasi	95
2	Keterampilan dalam kerja	80
3	Kedisiplinan	80
4	Integritas (etika dan moral)	90
5	Kemampuan menyerap hal baru	90
6	Inovasi dan kreativitas	85
7	Kemampuan memberikan solusi	85
8	Kemampuan bekerja sama	95
9	Kemampuan komunikasi	90
10	Keahlian berdasarkan bidang ilmu	100
Jumlah		890
Rata-Rata		89

*Nilai 0 sampai 100

Palembang, 14/10/2021
 Pembimbing Lapangan


 (M. Farza Dava K B)
 NIP.

Catatan: dicetak diatas kop Surat perusahaan/Instansi PKL

Lampiran 6. Formulir Penilaian Pembimbing PKL

	FORMULIR PENILAIAN BIMBINGAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN MAHASISWA POLITEKNIK PALCOMTECH	
	Kode Formulir FM-PCT-BAAK-PSB-025	Institusi : POLTEK PALCOMTECH

Hasil Penilaian Bimbingan Praktik Kerja Lapangan
Mahasiswa Politeknik PalComTech

Dengan ini saya menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Muhammad Fazza Dava R B
 Nomor Pokok Mahasiswa : 061190003
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Semester : V (Lima)
 Judul PKL : Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Pada Divisi Content Creator
 Dezainla Creative Group Palembang

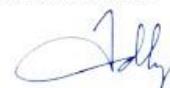
Telah menyelesaikan bimbingan Praktik Kerja Lapangan, dengan hasil sebagai berikut:

No	Kriteria Penilaian	Skor Maksimal	Skor
1	Kehadiran bimbingan	15	15
2	Keaktifan dalam bimbingan	25	25
3	Kemampuan belajar dan mengikuti arahan	30	25
4	Laporan	30	25
Jumlah		100	90

*Mahasiswa dapat di rekomendasikan mengikuti ujian apabila nilai lebih besar sama dengan 60

Rekomendasi Pembimbing:
 Direkomendasikan
 Tidak direkomendasikan

Palembang, 19 Januari 2022
Dosen Pembimbing PKL



(Eka Prasetya A.S.S.T.M.Kom)
NIDN. 0224048203

Lampiran 7. Daftar Hadir Mahasiswa Magang

FORMULIR				
DAFTAR HADIR MAHASISWA/ PKL POLITEKNIK				
Rode Formulir FA-PCT-BAAX-PSB-007	Institusi : POLITEKNIK PALCONTECH Tahun Akademik : 2021			
Nama Perusahaan/Instansi Alamat Perusahaan/Instansi Nama Mahasiswa NPM Program Studi	CV Dezainia Creative Company Palembang Muhammad Faza Dava Revanza Basnan 061190003 Desain Komunikasi Visual			
No	Tanggal	Hari	Laporan Kegiatan	Paraf Pembimbing Lapangan
1	12 September	Senin	pengetahuan dan pembagian tim	R
2	14 September	Selasa	Meeting	R
3	15 September	Rabu	Shooting konten	R
4	16 September	Kamis	Edit foto menggunakan PS	R
5	17 September	Jumat	Foto konten dan edit	R
6	18 September	Sabtu	Foto konten dan edit	R
7	20 September	Senin	Foto konten	R
8	21 September	Selasa	Foto konten dan buat konten	R
9	22 September	Rabu	Foto konten Mug dan sticker	R
10	23 September	Kamis	Foto mentahan baju	R
11	24 September	Jumat	Foto mentahan baju	R
12	25 September	Sabtu	Foto mentahan baju	R
13	27 September	Senin	Foto mentahan baju	R
14	28 September	Selasa	Foto Sticker dan baju	R
15	29 September	Rabu	Foto Mentahan Almamater	R
16	30 September	Kamis	Foto Baju PKZ UNSRI 2021	R
17	1 Oktober	Jumat	Foto Mentahan Baju	R
18	2 Oktober	Sabtu	Foto Almamater	R
19	4 Oktober	Senin	Foto baju dan buat konten YT	R
20	5 Oktober	Selasa	Foto Mentahan baju	R
21	6 Oktober	Rabu	Foto Mentahan baju	R
22	7 Oktober	Kamis	Foto mentahan baju	R
23	8 Oktober	Jumat	Foto konten pesanan	R
24	9 Oktober	Sabtu	Buat desain web konversi desain	R
25	11 Oktober	Senin	Buat desain web konversi desain	R
26	12 Oktober	Selasa	Buat desain web konversi desain	R
27	13 Oktober	Rabu	Membuat UI dan UX	R
28	14 Oktober	Kamis	Membuat UI dan UX	R
29				R
30				R
31				R

KaProdi

Alfred Tenggono S.Kom. M.Kom

Palembang,
Pembimbing Lapangan

M Rizki Saputra.

Lampiran 8. Konsultasi Laporan PKL

		FORMULIR		
		KONSULTASI LAPORAN PKL POLITEKNIK		
Kode Formulir FM-PCT-BAK-PSB-015		Institusi	POLITEKNIK PALCOMTECH	
		Tahun Akademik	2021/2022	
Nama Mahasiswa : Muhammad Fazza Dava Revanza Basnan NPM : 061190003 Program Studi : Desain Komunikasi Visual Semester : 5 (Lima) Judul Laporan PKL : Laporan Praktik Kerja Lapangan pada Divisi Content Creator Dezainla Creative Group Palembang No HP / Telp : 082122226901				
Pertemuan Ke -	Tanggal Konsultasi	Batas Waktu Perbaikan	Materi yang Dibahas / Catatan Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	14-10-2021	21-10-2021	Pendahuluan	
2.	21-10-2021	28-10-2021	Pengumpulan Laporan Bab. 1	
3.	28-10-2021	4-11-2021	Revisi Bab. 1 (Latar belakang)	
4.	4-11-2021	11-11-2021	Revisi Bab.1 (Tujuan PKL)	
5.	11-11-2021	18-11-2021	Pengumpulan laporan Bab.2	
6.	18-11-2021	25-11-2021	Pengumpulan laporan Bab.2 revisi (Margin dan spasi)	
7.	25-11-2021	02-12-2021	Bab. 3 (Pencapaian Kegiatan PKL)	
8.	02-12-2021	09-12-2021	Pengumpulan Bab.4 Penutup dan kesimpulan	
9.	09-12-2021	16-12-2021	Revisi kesimpulan	
10.	23-12-2021	30-12-2021	Pengecekan ulang oleh dosen pembimbing	

Palembang, Januari 2022
Dosen Pembimbing



Eka Prasetya Adhy Sugara, ST, M.Kom

Lampiran 9. Form revisi

Lampiran 10. Link Foto dan Video Dokumentasi PKL

<https://drive.google.com/drive/folders/10rNFpfmWcsRX2gFh7BzzObinuHp7Nr-A?usp=sharing>