

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK PALCOMTECH

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN PADA
DIVISI CONTENT CREATOR MARCO DIGITAL PARTNER**



Di ajukan oleh :

MARGONO BUDIONO

061190040

**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 KEGIATAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN PADA
DIVISI CONTENT CREATOR MARCO DIGITAL PARTNER**



Di ajukan oleh :

MARGONO BUDIONO

061190040

**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 : MARGONO BUDIONO

NOMOR POKOK 061190040

PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)
JUDUL : LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK
KERJA LAPANGAN PADA DIVISI
CONTENT CREATOR MARCO
DIGITAL PARTNER

Tanggal : 28 Januari 2022 Mengetahui,
Pembimbing Direktur

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

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

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : MARGONO BUDIONO

NOMOR POKOK 061190040

PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)

**JUDUL : LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK
KERJA LAPANGAN PADA DIVISI
CONTENT CREATOR MARCO
DIGITAL PARTNER**

Tanggal : 28 Januari 2022

Penguji 1

Tanggal : 28 Januari 2022

Penguji 2

Yasermi Syahrul. S.Pd., M.Sn.

NIDN : 0208058801

Didiek Prasetya. S.Pd., M.Sn.

NIDN : 0226028201

Menyetujui,

Direktur

Benedictus Effendi. S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

MOTTO :

“Kalau bisa saya mengerjakannya besok kenapa harus sekarang”

“Squidward Tentacle”

“ Hidup seperti larry “

“Larry The Lobster”

Saya persembahkan kepada :

- Tuhan yang maha esa
- Kedua orang tua tercinta
- Saudara-Saudari
- Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.
- Rekan-rekan Angkatan 2019
- Dezinla reative Group

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan penulisan dan penyusunan Laporan Kerja Praktik lapangan yang berjudul “Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan pada Divisi Content Creator Marco Digital Partner”.

Kerja Praktik ini dilakukan pada tanggal 5 September 2020 sampai dengan 3 Oktober 2020 di Divisi Desain dan Promosi Dezainla Creative Group. Adapun tujuan penulisan laporan ini dibuat guna memenuhi persyaratan menyelesaikan mata kuliah kerja lapangan dan penyusunan laporan tugas akhir pada Jurusan Desain Komunikasi Visual Politeknik PalComTech.

Laporan PKL ini berisikan laporan kegiatan pada saat melaksanakan Kerja Praktik yang mencakup ilmu pengetahuan dan data-data perusahaan yang telah Penulis dapatkan pada saat melaksanakan Kerja Praktik di Divisi Desain dan Promosi Dezainla Creative Group yang bertempat di Jalan Angkatan 66 ujung Pipa Jaya, Palembang, Sumsel.

Adapun selama penulisan dan penyusunan laporan PKL ini, Penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi Penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut, yaitu kepada Direktur Politeknik PalComTech ;

1. Bapak Benedictus Effendi, S.T., M. T., sebagai Direktur Politeknik PalComTech.
2. Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T ., M.Kom. sebagai Dosen Pembimbing 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 arahnya.

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

DAFTAR ISI

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan PKL	2
1.3 Manfaat PKL	3
1.3.1 Manfaat Untuk Mahasiswa.....	3
1.3.2 Manfaat Untuk Program Studi.....	3
1.3.3 Manfaat Untuk Instansi Tempat Praktik	3
1.4 Tempat PKL.....	4
1.5 Waktu PKL	4
1.6 Teknik Pengumpulan Data	4
1.6.1 Observasi	4
1.6.2 Wawancara	5
1.6.3 Dokumentasi.....	5

BAB II KEADAAN UMUM TEMPAT PKL

2.1 Sejarah Perusahaan.....	6
2.2 Visi Misi Perusahaan.....	7
2.2.1 Visi Perusahaan.....	7
2.2.2 Misi Perusahaan	7
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan	
2.3.1 Struktur	7
2.4 Uraian Tugas Wewenang.....	8

BAB III HASIL DAN CAPAIAN KEGIATAN PKL

3.1 Pelaksanaan Kerja	9
3.1.1 Tabel Kegiatan	10
3.1.2 Deskripsi Kegiatan PKL	14
3.2 Kendala yang Dihadapi	20
3.3 Cara Mengatasi Kendala.....	20

BAB IV PENUTUP

4.1 Simpulan.....	21
4.2 Saran.....	21

DAFTAR PUSTAKA	xi
-----------------------------	-----------

HALAMAN LAMPIRAN	xii
-------------------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi...	7
Gambar 3.1 Hasil <i>feed</i> Instagram	14
Gambar 3.2 Hasil konten tiktok.....	15
Gambar 3.3 Hasil konten Instagram <i>reels</i>	16
Gambar 3.4 Hasil konten tiktok & Instagram	17
Gambar 3.5 Hasil <i>feed</i> Instagram	18
Gambar 3.6 Hasil Tugas Akhir <i>web design</i> figma UI UX	19

DAFTAR TABEL

Tabel Kegiatan PKL	10
--------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) memiliki banyak manfaat bagi mahasiswa untuk menerapkan materi yang di pelajari di lingkungan kampus terhadap dunia karir atau dunia kerja, dengan melaksanakan program praktek kerja lapangan ini di harapkan mahasiswa akan mendapatkan ilmu pengetahuan baru dan pengalaman yang berguna nanti saat sudah lulus dari dunia Pendidikan (Veronica, Effendi, and Saleh 2023). Pemilihan tempat untuk melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang tepat akan sangat efektif apabila (Ferliyanti and Yudithia Dewi 2021) selaras dengan ilmu yang penulis pelajari ditempat kuliah, maka penulis memilih Marco Digital Partner sebagai tempat untuk melaksanakan program tersebut (Annisa and Marelita 2022). Marco Digital Partner merupakan salahsatu penyedia jasa yang bergerak di bidang media sosial untuk memanage bisnis anda agar di kenal oleh banyak konsumen di Indonesia terutama di wilayah Sumatera Selatan dan Sekitarnya (Meidyan, Hartati, and Veronica 2022).

Marco digital Partner (Komputer IT) merupakan salah satu Divisi yang berada di bawah naungan Dezainla Creative Group (Percetakan Marchandise). Adapun beberapa Divisi yang berada di Dezainla Creative group, antara lain adalah Potret Pro (Jasa Foto) dan Sewain (Jasa penyewaan barang) . (Mulyana, Datrini, and Sastri 2021)

Penulis memilih judul Laporan Kegiatan praktek kerja lapangan sebagai *Content Creator* Marco Digital Partner yang diarahkan oleh pembimbing selaras dengan apa yang penulis kerjakan yaitu membuat, mempelajari, serta mengaplikasikan konten-konten di media sosial layaknya seorang *Content Creator* pada umumnya yang langsung di bimbing oleh *CEO* dari Marco Digital partner yaitu M. Rizki Saputra, S.SI (Maria Veronica, Darius Antoni, and Muhammad Akbar 2018; Yanti 2017)

1.2 Tujuan PKL

Praktek Kerja lapangan bertujuan untuk memberikan atau mengasah kemampuan mahasiswa di dunia kerja, dengan adanya kegiatan praktik kerja lapangan ini di harapkan nantinya mahasiswa dari PalComTech dapat menjadi mahasiswa yang dapat bersaing dengan baik di dunia kerja dan dunia karier (Pertiwi et al. 2022). (Gurdyanto, Titisari, and Wijayanti 2019)

1.3 Manfaat PKL

1.3.1 Manfaat Untuk Mahasiswa

1. Memperbanyak ilmu dan pengetahuan yang di dapat saat sedang tidak berada di perkuliahan (Noriska and Tineka 2023).
2. Membiasakan mahasiswa bisa berinteraksi langsung dengan orang- orang baru saat sudah terjun di dunia kerja (Nuraini 2016).

3. Belajar untuk mendisiplinkan diri saat berada di dunia kerja.

1.3.2 Manfaat Untuk Program Studi

1. Bisa menjadi referensi untuk mahasiswa yang akan melaksanakan PKL (Dewi Ayu Indriyani and Indra Ava Adianta 2021).
2. Memperkenalkan kepada masyarakat bahwa mahasiswa palComTech dapat bersaing di dunia kerja (Hadiwijaya and Prasetya 2023)
3. Mempromosikan PalComTech Bahwa Mahasiswa Palcomtech sangat direkomendasikan di dunia pekerjaan (Redjo 2022).

1.3.3 Manfaat Untuk Instansi Tempat Praktik

1. Menambah tenaga kerja, serta dapat membagi ilmu kepada mahasiswa yang akan melaksanakan pkl (Harahap 2015)
2. Menambah citra positif Perusahaan (Syarif and Prasetya 2022)
3. Mempromosikan jasa lebih luas kepada masyarakat (Meliana, Hormati, and Turuy 2021).

(Saragih et al. 2019)
(Ulfa and Asyik, 2018)

1.4 Tempat PKL

Marco Digital Partner adalah usaha jasa promosi yang bergerak di bidang media sosial antara lain Instagram, Youtube, Facebook dll. Memiliki tujuan untuk mengenalkan produk milik *client* Agar mudah di kenali oleh konsumen dan menjadikan rekomendasi di wilayah tersebut (Junoko, Yulius, and Prasetya 2020). Marco Digital Partner beralamatkan di Jl. Angkatan 66, No. 1503 , Kecamatan Kemuning, Palembang. Alasan Penulis memilih *Marco Digital Partner* karena Divisi ini cocok dan sesuai bagi penulis untuk menyalurkan tenaga serta kreatifitas agar dapat bermanfaat bagi perusahaan tersebut dan penulis (Prasetya, Anita, and Rahmanto 2023).

1.5 Waktu PKL

Waktu praktik kerja lapangan dilaksanakan kurang lebih selama satu bulan, mulai dari tanggal 13 September 2021 sampai dengan tanggal 14 Oktober 2021 (Pada et al. 2016). Waktu pelaksanaan kerja dimulai hari Senin sampai dengan Sabtu (Minggu Libur), dengan jam kerja mulai dari pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 17.00 WIB (Hendra Hadiwijaya, Didiek Prasetya, and Yasermi Syahrul 2022).

1.6.3 Teknik Pengumpulan Data

Beberapa Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan, adalah sebagai berikut (Yuniansyah and Widyanto 2021). (Kurniawan 2022)

1.6.1. Observasi

Widoyoko (2014:46) observasi merupakan “pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian”. Dengan ini penulis bisa di berikan tanggung jawab oleh pemilik perusahaan untuk bisa mengamati divisi-divisi bagaimana cara mereka bekerja (Metode et al. n.d.).

1.6.2 Wawancara

Tersiana (Dalam Nurvita Shoolihah, 2020) wawancara merupakan suatu cara pengumpulan data penellitian dengan cara tanya-jawab secara langsung dengan subjek yang berkontribusi langsung dengan objek yang diteliti (Yuniansyah and Handayani 2023).

Penulis langsung bertanya kepada Karyawan ditempat PKL bagaimana proses pekerjaan tersebut berjalan, terutama di divisi yang langsung ditempatkan oleh CEO perusahaan (Hartati et al. 2023).

1.6.3 Dokumentasi

Sugiyono (2018) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Mahmud and Aprizal n.d.). (Muhamad Rio Krisdianto and Mahmud Mahmud 2022)

Penulis mengumpulkan data menggunakan metode berupa dokumentasi dengan mengambil foto ataupun video pekerjaan yang di kerjakan selama melaksanakan praktek kerja lapangan (Putri et al. 2022).

BAB II

KEADAAN UMUM TEMPAT PKL

2.1 Sejarah Perusahaan

Berdasarkan data yang penulis dapatkan dari pemilik perusahaan, bahwa Pada tahun 2017 Marco Digital Partner di dirikan dan menjadi salah satu divisi dari Dezainla Creative Group, hingga saat ini Marco Digital partner kurang lebih sudah memiliki kurang lebih 5 *client* yang berpartner dengan Marco Digital Partner dan Berdomisili di kota Palembang (Dini Hari Pertiwi, Adelia Pratiwi, and Maria Veronica, 2022). (Kirana and Hartati 2022)

Marco Digital Partner Bersama dengan Dezainla Creative Group Menyewa ruko 3 lantai di daerah Jl. Angkatan 66, No. 1503, Kecamatan Kemuning, Palembang, Dezainla Creative Group Memiliki 20 reseller , 549 pelanggan, sedangkan Marco digital partner memiliki 5 *client*, dan omset keduanya mencapai 50 juta perbulan (Effendi 2012). Juga mulai melakukan pengembangan aplikasi pemesanan berbasis *web custom design on demand berbasis E- Commerce* yang memungkinkan pelanggan mampu mengakses dari jauh dengan mudah dan cepat (Melani and Mahmud 2020).

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 (Karlina and Widyanto 2022). Memiliki 30 *reseller*, 549 pelanggan, dan omset 70 juta perbulan. kini sedang menyelesaikan pengembangan aplikasi pemesanan *merchandise custom design on demand berbasis E-Commerce* (mahmud mahmud and Fadilah 2016).

2.2 Visi Misi Perusahaan

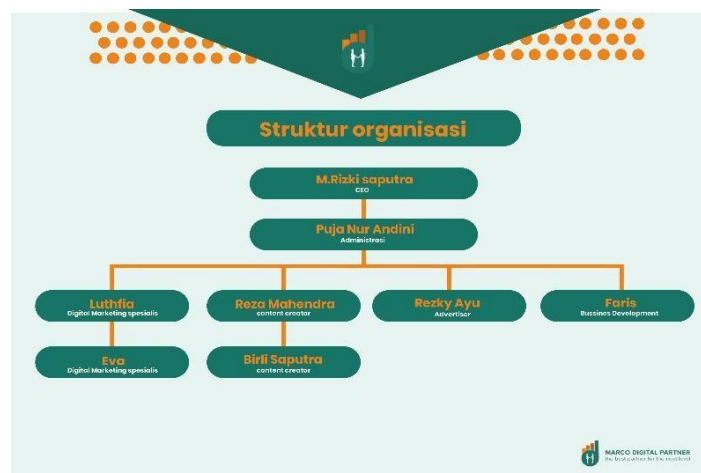
2.2.1 Visi Perusahaan

1. Menjadi Perusahaan *Digital Marketing Agency* yang Berintegritas,
2. Profesional dan Membantu 1 juta pelaku bisnis untuk mengembangkan
3. bisnis mereka menjadi lebih unggul Dan berdaya saing (Effendi 2020).

2.2.2 Misi Perusahaan

1. Meningkatkan pemahaman pelaku bisnis tentang *digital marketing* (melek *digital*)
2. Membantu *client* memasarkan produk dengan *digital marketing*
3. Meningkatkan kualitas team dan manajemen agar memberikan hasil yang memuaskan (Wulandari and Effendi 2023)
4. *Up to date* dengan perkembangan teknologi digital marketing
5. Memberikan pelayanan yang optimal dan loyal (Andriansyah Andriansyah, Steven Steven, and mahmud mahmud 2020).

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan



Sumber: Marco Digital Partner

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Perusahaan

2.4 Uraian Tugas Wewenang

2.4.1 CEO

CEO merupakan pemilik perusahaan tersebut, pihak melakukan pengawasan terhadap kebijakan yang di jalankan oleh pegawai. *CEO* juga berhak mengatur segala kegiatan perusahaan (Salim and Effendi 2017).

2.4.2 Administrasi

Administrasi bertugas untuk menerima pelanggan/*client*, melakukan penginputan data, serta mengatur semua kegiatan transaksi (Zamzuridha and Mahmud Mahmud n.d.)

2.4.3 Content Creator

Menyediakan konten-konten media sosial seperti Instagram, facebook, website, youtube dll, membuat berbagai macam stok konten yang menarik agar *customer/client* tertarik (Mahmud, 2016)

2.4.4 Advertiser

Advertiser bertugas untuk mengiklankan produk atau jasa di media sosial agar dapat menebus pasaran dan bisa memiliki banyak konsumen/*client* (Effendi and Salim 2017).

2.4.5 Digital Marketing Specialist

merupakan seseorang yang bekerja bersama tim pemasaran perusahaan untuk mengidentifikasi target pasar, menciptakan *brand image*, serta membuat dan memelihara *marketing campaign* (Effendy and Handayani 2016). (Muhamad Firdaus and Mahmud mahmud 2022)

2.4.6 Bussines Development

Bussines development sendiri bertanggung jawab untuk menjalin inetraksi antara pelanggan, pasar, dan relasi bisnis. Dan menciptakan peluang.

BAB III

HASIL DAN CAPAIAN KEGIATAN PKL

3.1 Pelaksanaan Kerja

Praktik Kerja Lapangan ini dilaksanakan di kantor Marco Digital Partner, pada Awal bulan September sampai Awal Bulan Oktober 2021 tepatnya pada hari Senin tanggal 13 September sampai hari Kamis tanggal 14 Oktober 2021 (Gustiana and Purnama 2022). 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 (Hartati and Efendy, 2016).

Sebelum ditempatkan di divisi kerja, untuk sementara desainer diberikan pembekalan materi tentang dunia *Marketplace online* yang langsung diberikan oleh CEO Perusahaan (Hidayat and Perdana 2020).

Berada dibawah bagian tim *Content Creator* yang bertanggung jawab terhadap konten-konten di media sosial Marco Digital Partner. Selama melaksanakan kegiatan praktik kerja lapangan (Geraldini 2022) Penulis mendapatkan pengetahuan lebih dalam tentang sistem kerja dalam dunia *Content Creator* khususnya di bagian pembuatan konten di sosial media (Hidayat et al. n.d.).

3.1.1 Tabel Kegiatan

No.	Hari tanggal	Kegiatan	Jam Kerja		
			Masuk	Istirahat	Pulang
1.	Senin,13 September 2021	Pengenalan & pembagian Tim	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
2.	Selasa,14 September 2021	1. <i>Meeting</i> 2. <i>Weekly report</i>	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
3.	Rabu,15 September 2021	Buat konten harian untuk <i>feed</i> instagram	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
4.	Kamis,16 September 2021	Buat mentahan konten harian <i>feed</i> instagram	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
5.	Jum'at,17 September 2021	Edit konten harian untuk <i>story</i> dan <i>feed</i> instagram	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
6.	Sabtu,18 September 2021	Syuting konten untuk <i>reel</i> Instagram dan tiktok	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
7.	Senin,20 September 2021	1. <i>Meeting weekly report</i> 2. Cari bahan mentah untuk <i>story</i> instagram 3. Edit <i>Story</i> instagram	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
8.	Selasa,21 September 2021	1. <i>Setting studio</i> 2. <i>Take Content</i> video untuk reels instagram	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB

9.	Rabu,22 September 2021	1. Cari bahan mentahan <i>feed</i> instagram 2. Edit konten <i>feed</i> Instagram <i>Marco Digital Partner</i>	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
10.	Kamis,23 September 2021	Edit konten video untuk tiktok	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
11.	Jum'at,24 September 2021	Edit konten <i>Instagram reels</i>	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
12.	Sabtu,25 September 2021	1. Cari mentahan untuk <i>feed</i> instagram 2. Edit konten <i>feed</i> <i>instagram</i>	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
13.	Senin,27 September 2021	Izin Mudik ke desa	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
14.	Selasa,28 September 2021	Izin Mudik ke desa	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
15.	Rabu,29 September 2021	1. Cari refensi konten instagram 2. Edit konten Instagram	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
16.	Kamis,30 September 2021	1. Cari mentahan untuk konten instagram 2. Edit konten <i>feed</i> instagram	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
17.	Jum'at,01 Oktober 2021	1. Cari referensi ide konten	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB

		2. <i>Follow up</i> ke CEO perusahaan 3. <i>Meeting</i> Bersama <i>client</i> Klinik Rumah Cantik			
18.	Sabtu,02 Oktober 2021	<i>Take content</i> mentah untuk Instagram dan tiktok	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
19.	Senin,04 Oktober 2021	1. <i>Meeting weekly</i> <i>report</i> 2. Buat Content <i>Tiktok</i> dan <i>instagram</i>	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
20.	Selasa,05 Oktober 2021	1. Cari mentahan untuk konten <i>feed</i> instagram 2. Edit <i>Feed</i> instagram	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
21.	Rabu,06 Oktober 2021	1. Cari referensi konten youtube 2. <i>Follow up</i> ke CEO perusahaan	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
22.	Kamis,07 Oktober 2021	Menyiapkan Bahan konten Instagram dan tiktok	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
23.	Jum'at,08 Oktober 2021	1. Cari referensi ide konten dan cari bahan mentahan konten instagram	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB

		2. Edit Bahan konten instagram			
24.	Sabtu,09 Oktober 2021	1. Cari bahan mentahan <i>feed</i> instagram 2. Edit <i>feed</i> instagram	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
25.	Senin,11 Oktober 2021	1. <i>Meeting weekly report</i> 2. Syuting video konten untuk <i>reels</i> instagram	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
26.	Selasa,12 Oktober 2021	1. Diskusi bersama <i>CEO</i> perusahaan 2. Belajar <i>UI UX</i> figma	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
27.	Rabu,13 Oktober 2021	1. Cari Referensi design <i>UI UX</i> figma 2. Diskusi Bersama <i>CEO</i> perusahaan 3. <i>Editing web design UI UX</i>	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB
28.	Kamis,14 Oktober 2021	1. Finishing <i>UI UX</i> figma 2. Persentasi hasil karya <i>UI UX</i> 3. Salam perpisahan	08.00 WIB	12.00 WIB	17.00 WIB

3.1.2 Deskripsi Kegiatan PKL

1. Membuat konten *feed* instagram

Membuat konten untuk *feed instagram* adalah tahapan pertama yang diberikan oleh *CEO* kepada penulis untuk melihat kemampuan penulis dalam menggunakan *software* photoshop (Hidayat, Setiawan, Efendi, et al. 2023).

https://www.instagram.com/p/CUHb2iFPVnD/?utm_source=ig_web_copy_link

[k](https://www.instagram.com/p/CUHb2iFPVnD/?utm_source=ig_web_copy_link)



Gambar 3.1 Hasil konten *feed* Instagram

Penulis membuat desain seperti pada Gambar 3.1 yang akan di gunakan sebagai pengisi *feed* Instagram harian untuk perusahaan (Hidayat and Herdiansyah 2020).

Penulis hanya menggunakan tiga palet warna dimana warna tersebut penulis ambil dari warna logo milik perusahaan. Penulis menambahkan objek visual berupa orang yang sedang berfikir selayaknya orang yang sedang memikirkan konsep atau ide konten (Saragih et al. 2019).

2. Membuat Konten TikTok

Sebagai *content creator* penulis di beri tanggung jawab untuk mengedit dan membuat konten untuk mengisi *social media* tiktok milik Marco Digital Partner berupa *tips* dan *trik*, *tutorial* dan hiburan (Pratama, 2015).

https://www.tiktok.com/@marcodigitalpartner/video/7011426057068809498?is_from_webapp=1&sender_device=pc&web_id=6940309845552317953



Gambar 3.2 Hasil konten Tiktok

Pembuatan video tersebut bertujuan untuk branding perusahaan Marco Digital Partner dengan menggunakan model perempuan sebagai daya tarik untuk konsumen menonton video tersebut (Pratama and Mahmud, 2016).

3. Konten Instagram Reels

Pembuatan video untuk *instagram reels* Marco Digital Partner berupa tips dan trik untuk memberikan konten yang positif dan bermanfaat. Untuk video tips dan trik dapat dilihat di tautan berikut (Hidayat et al. n.d.) :

https://www.instagram.com/reel/CUoqVEaLYPa/?utm_source=ig_web_copy_link

k



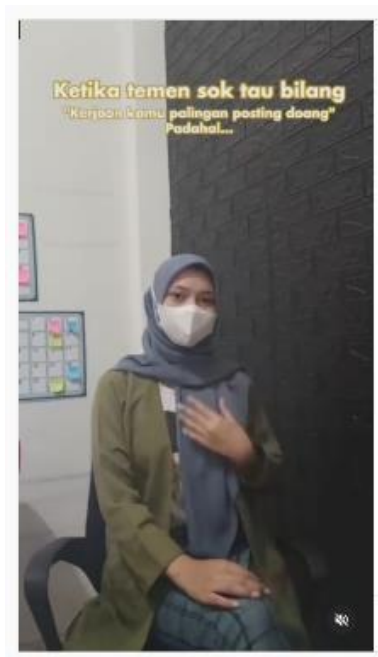
Gambar 3.3 Hasil konten instagram reels

Pembuatan video ini memiliki tujuan untuk memberikan edukasi kepada konsumen agar melatih skill dan kemampuan agar dapat mempermudah kita menjadi pengelola bisnis yang baik (Ayu and Pratama, 2022).

4. Konten Instagram *Reels*

Hasil dari pengambilan konten mentah di edit dan di jadikan konten harian untuk di *upload* ke akun tiktok dan Instagram Marco Digital Partner (Firnando 2022).

https://www.instagram.com/reel/CT9HPj8sIFi/?utm_source=ig_web_copy_link



Gambar 3.4 Hasil konten tiktok & Instagram

Pembuatan konten ini memiliki tujuan sebagai sarana hiburan untuk konsumen selain membagikan tips dan trik Marco Digital Partner juga membagikan konten-konten hiburan yang bersangkutan dengan dunia kerja dan bisnis (Triando and Pratama, 2021).

5. **Konten *feed* Instagram**

Pembuat desain harian untuk mengisi *Feed* Instagram Marco Digital Partner (Hidayat, Setiawan, Veronica, et al. 2023)

https://www.instagram.com/p/CUMIVtSv4U1/?utm_source=ig_web_copy_link



Gambar 3.5 Hasil konten *feed* instagram

Penulis membuat desain seperti pada Gambar 3.5 yang akan di gunakan sebagai pengisi *feed* Instagram harian untuk perusahaan(Syaftriandi and Pratama, 2022).

Penulis hanya menggunakan tiga palet warna dimana warna tersebut penulis ambil dari warna logo milik perusahaan (Rakhmawati, Wahyuni, and Suparwi 2020). Penulis menambahkan objek visual berupa orang yang sedang menunjuk, supaya konsumen lebih fokus untuk membaca judul atau konten yang telah dibuat (Ariwibowo and Hidayat 2023).

6. *Web Design UI UX Figma*

Menyelesaikan *project web design* dan *prototype* serta mempresentasikan hasil yang telah di buat menggunakan *software* Figma UI UX kepada *CEO* perusahaan (Andita, Sulastri, and Wahab 2021; Muhamad Rio Krisdianto and Mahmud Mahmud 2022).



Gambar 3.6 Hasil tugas Akhir web design Figma UI UX

Pada tahap ini adalah proyek terakhir yang di berikan pembimbing lapangan kepada penulis berupa desain web menggunakan *software* Figma (Yuliansyah et al. 2023).Lalu penulis di berikan waktu untuk mempresentasikan hasil desain web sebagai syarat penilaian selama kegiatan praktik kerja lapangan (Andita, Indra, and Ariwibowo 2023).

3.2 Kendala yang Dihadapi

Adapun kendala yang dihadapi oleh penulis selama Praktek Kerja Lapangan adalah sebagai berikut (Setiawan, Antoni, and Mirza 2019).

1. Jam Masuk kerja pagi pukul 08.00 WIB yang membuat penulis sering tidak tepat waktu datang ke kantor dikarenakan tempat tinggal penulis memiliki jarak yang cukup jauh dari lokasi praktek kerja lapangan (Agustiansyah Putra and Adelin 2020).
2. Sistem kerja dari perusahaan dengan memberikan *deadline* yang *relative* cepat membuat penulis harus melakukan hal-hal kreatif tetapi dengan *deadline* yang terbatas dikhawatirkan pengerjaan yang kurang maksimal.
3. Penulis masih canggung untuk beradaptasi dengan tim sehingga sering terjadi *miss communication* antara penulis dan tim yang berkerja (Indra, Andita, and Ariwibowo 2023).

3.3 Cara Menghadapi Masalah

Adapun beberapa cara yang penulis lakukan untuk menghadapi kendala selama kegiatan Praktik Kerja Lapangan adalah sebagai berikut.

1. Penulis berusaha untuk bangun lebih awal dan mencari jalan yang *relative* lebih cepat agar datang tepat waktu di lokasi Praktek Kerja Lapangan.
2. Penulis mencoba untuk memaksimalkan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh *CEO* dan Tim (Indra et al. 2023).
3. Penulis mencoba terus membangun dan meningkatkan komunikasi bersama tim agar lebih kompak dan dapat menghasilkan suatu design yg layak untuk perusahaan (Ariwibowo and Hidayat 2023).

BAB IV

PENUTUP

4.1 Simpulan

Setelah penulis melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Marco Digital Partner. Penulis mendapatkan banyak pengetahuan baru tentang peluang dunia kerja dan pekerjaan bagi seorang *Content Creator*, Praktik kerja lapangan memiliki efek yang sangat baik untuk meningkatkan *skill* mahasiswa maupun penulis, Di karenakan kegiatan praktik kerja lapangan ini memang benar-benar mengasah *skill* dan kemampuan penulis dalam membuat *design* (Fajar Ariwibowo and Mawarindani Indra 2023).

Adapun beberapa *moment* yang berhasil penulis dokumentasikan sebagai bukti *autentik* bahwa penulis memang benar-benar melaksanakan kegiatan praktik kerja lapangan (Setiawan, Fajar Ariwibowo, and Hidayat 2023).

4.2 Saran

Saran yang dapat Penulis sampaikan untuk perusahaan setelah melakukan Praktek Kerja Lapangan adalah sebagai berikut (Arif and Basuki 2020):

- 1 Perusahaan diharapkan bisa membuat promosi dengan cara yang lebih efektif untuk menarik *Client* (Andita et al. 2023).
- 2 Perusahaan diharapkan dapat merekrut *Content Creator* yang berpengalaman untuk mengisi pada divisi *Content Creator*, agar pekerja lainnya dapat fokus pada tugas kerja masing-masing (Elita 2021).
- 3 Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL), Sebaiknya dilaksanakan sebelum Tahun ajaran baru perkuliahan dimulai agar nantinya mahasiswa dapat lebih fokus dan jam perkuliahan pun tidak terganggu (Dwiagung and Purnama 2023).

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiansyah Putra, Kevin, and Adelin Adelin. 2020. "Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Online Dan Media Promosi Pada SMK Pembangunan YPT Palembang." STMIK Palcomtech.
- Andita, Mirza Putri, Azalia Mawarindani Indra, and Muhammad Fajar Ariwibowo. 2023. "Digital Entrepreneurship Di SMKN 6 Palembang Berbasis Website." *Jurnal Pemberdayaan Umat* 2(2):105–13. doi: 10.35912/jpu.v2i2.2044.
- Andita, Mirza Putri, Sulastris Sulastris, and Zakaria Wahab. 2021. "Peran Kepercayaan Merek Sebagai Variabel Mediasi Pada Hubungan Kepribadian Merek Halal Dan Loyalitas Merek." *Jurnal Manajemen Maranatha* 21(1):45–54. doi: 10.28932/jmm.v21i1.4066.
- Andriansyah Andriansyah, Steven Steven, and mahmud mahmud. 2020. "Perbandingan Performansi Virtualisasi Servercloud Pada Infrastructure As A Service (IAAS)." *Journal of Engineering, Electrical and Informatics* 1(1). doi: 10.55606/jeei.v1i1.813.
- Annisa, Riski, and Marelita Marelita. 2022. "Rancang Bangun Aplikasi Pencatatan Arus Kas Pada Bumdesma Anugerah Menggunakan Metode Waterfall." *Jurnal Informatika Kaputama (JIK)* 6(2). doi: 10.59697/jik.v6i2.116.
- Arif, Arif, and M. Basuki. 2020. "Aplikasi Kebutuhan Pembangunan Proyek Pada PT Ladang Makmur." Politeknik Palcomtech.
- Ariwibowo, Muhammad Fajar, and Intra Swadaya Hidayat. 2023. "WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN CANVA." *Communnity Development Journal* 4:8173–78.
- Ayu, Mastina, and Rendy Almaheri Adhi Pratama. 2022. "Perancangan Aplikasi Pembuatan Surat Keterangan Usaha Pada Kecamatan Usaha Pada Kecamatan Sematang Borang Berbasis Web." STMIK Palcomtech.
- Devi Ayu Indriyani, and Indra Ava Adianta. 2021. "SISTEM KOMPUTERISASI ARUS KAS MASUK DAN KELUAR DI KANTOR KELURAHAN CANDI SEMARANG." *Journal of Engineering, Electrical and Informatics* 1(1). doi: 10.55606/jeei.v1i1.813.
- Dini Haro Pertiwi, Adelia Pratiwi, and Maria Veronica. 2022. "APLIKASI PENJUALAN PRODUK DAN PELAYANAN JASA GROOMING DI CV. HIKMA PETSHOP BERBASIS WEB." Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Dwiagung, M. Priyo, and Jaka Purnama. 2023. "Aplikasi Pengajuan Dan Pendataan Barang Lab Teknik Dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM) Di SMK Swakarya Palembang."
- Effendi, Benedictus. 2012. "Perbandingan Algoritma Simulasi Paralel Konservatif Dan Algoritma Simulasi Sekuensial Pada Sistem Antrian."
- Effendi, Benedictus. 2020. "Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Dalam

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Effendi, Benedictus, and Yonathan Salim. 2017. *REKAYASA PERANGKAT LUNAK PENYANDIAN FILE ALGORITMA VIGENERE CIPHER DAN STEGANOGRAFI DENGAN MENGGUNAKAN METODE INCREMENTAL*.
- Effendy, Yanti, and Febria Sri Handayani. 2016. “Implementasi Metode UWE (UML-Based Web Engineering) Pada Website Promosi Penjualan.” P. <http-jurnal> in *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASSTIKOM)*. Vol. 1.
- Elita, Almirah. 2021. “Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Web Pada SMK Pembangunan YPT Palembang.” *STMIK Palcomtech*.
- Fajar Ariwibowo, Muhammad, and Azalia Mawarindani Indra. 2023. “Pengaruh Product, Price Dan Place Terhadap Keputusan Konsumen Dalam Menggunakan Jasa Ikebana Kost Palembang.” *Jurnal Ekobistek* 12(1):480–85. doi: 10.35134/ekobistek.v12i1.492.
- Ferliyanti, Herlina, and Firsty Yudithia Dewi. 2021. “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI ARUS KAS PADA PERUSAHAAN DAGANG DAN JASA.” *Akrab Juara : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 6(3). doi: 10.58487/akrabjuara.v6i3.1532.
- Firnando, Alius. 2022. “MEDIA INFORMASI BERBASIS WEBSITE MA AISYIYAH PALEMBANG.” Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech, Palembang.
- Geraldi, Gerin. 2022. “Laporan Kegiatan Harian Bagian Pengelolaan Informasi Publik Pada Dinas Komunikasi Dan Informatika Provinsi Sumatera Selatan.” Politeknik Palcomtech.
- Gurdyanto, Mochammad Feries, Kartika Hendra Titisari, and Anita Wijayanti. 2019. “Pengaruh Corporate Governance Terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan Manufaktur Sektor Industri Barang Konsumsi Sub Sektor Makanan Dan Minuman Di BEI.” *Research Fair Unisri* 3(1).
- Gustiana, Mega Anita, and Jaka Purnama. 2022. “Laporan Kegiatan Administrasi Pada Divisi UPTD Pelabuhan Taa Dan Ka Indralaya.” Politeknik Palcomtech.
- Hadiwijaya, Hendra, and Didiek Prasetya. 2023. “Meningkatkan Kualitas Produk Dan Daya Saing Melalui Inovasi Dan Pemasaran Digital Pada Pengrajin Sangkar Burung Di Palembang.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* 1(5):289–95.
- Harahap, Fitriana. 2015. “Perancangan Sistem Informasi Data Keluar Masuk Keuangan.” *Seminar Nasional Informatika*.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartati, Eka, and Yanti Efendy. 2016. "Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Website Dengan Menggunakan Metode Analisis Regresi Berganda." Pp. 793–99 in *Seminar Nasional Aptikom 2016*.
- Hartati, Eka, Yuniansyah Yuniansyah, Ayu Airina, and Vernanda Septia Wanandi. 2023. "Design and Build a Product Sales Application at PT. Prima Fabian Mandiri Web-Based." *Sinkron* 8(1):314–25. doi: 10.33395/sinkron.v8i1.11953.
- Hendra Hadiwijaya, Didiek Prasetya, and Yasermi Syahrul. 2022. "Perbaikan Manajemen Usaha Dan Peningkatan Porduk Pada Pengrajin Gerabah Kabupaten Banyuasin." *Abdimas Mandalika* .
- Hidayat, Intra Swadaya, and Muhammad Izman Herdiansyah. 2020. "INVESTIGASI PENERAPAN COLLABORATIVE LEARNING DI UNIVERSITAS BINA DARMA PALEMBANG." *POSITIF : Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi* 6(2):127–31.
- Hidayat, Intra Swadaya, and Bima Abdi Perdana. 2020. "Arsitektur Software Defined Network: Implementasi Pada Small Network." *Jurnal Jaringan Komputer Dan Keamanan* 1(1):1–13.
- Hidayat, Intra Swadaya, Eko Setiawan, Yanti Efendi, and Taufik Ihsan. 2023. "Pengembangan Sistem Manajemen Kamar Kost Berbasis Web Di Ikebana Kost Palembang." *Prosiding CORISINDO 2023*.
- Hidayat, Intra Swadaya, Eko Setiawan, Yanti Efendi, and Taufik Ihsan. n.d. *Pengembangan Sistem Manajemen Kamar Kost Berbasis Web Di Ikebana Kost Palembang*.
- Hidayat, Intra Swadaya, Eko Setiawan, Maria Veronica, and Setia Pramono. 2023. "Strategi Creative Branding UMKM Pada Pempek Sulthan 99 Palembang." Pp. 13–16 in *Prosiding Abdimas CORISINDO 2023*.
- Indra, Azalia Mawarindani, Mirza Putri Andita, and Muhammad Fajar Ariwibowo. 2023. "Workshop Kewirausahaan Berbasis Social Media Marketing Bagi Guru Dan Pelajar Di SMKN 6 Palembang." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan* 2(1). doi: 10.23960/jpmip.v1i02.
- Junoko, Sapar, Yosef Yulius, and Didiek Prasetya. 2020. "PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL DAMPAK GAME ONLINE BAGI REMAJA DI KOTA PALEMBANG." *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya* 5(2).
- Karlina, Ayu Elis, and Andika Widyanto. 2022. "Aplikasi Perpustakaan Pada SMA N 1 Sungai Keruh Berbasis Web." *STMIK Palcomtech*.
- Kirana, Iftina Astri, and Eka Hartati. 2022. "Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi PLN Mobile." *Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech*.
- Kurniawan, Agil. 2022. "RANCANG BANGUN APLIKASI BUKU TAMU BERBASIS

DAFTAR PUSTAKA

- WEBSITE UNTUK BAGIAN FRONTDESK PT. TELKOM PALEMBANG.” Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech, Palembang.
- Mahmud. 2016. “ANALISIS PERBANDINGAN KINERJA WEB SERVER TUNGGAL DENGAN LOAD BALANCING WEB SERVER SEBAGAI SOLUSI MENGATASI BEBAN KERJA WEB SERVER.” *Seminar Nasional Teknologi Informasi, Bisnis, Dan Disain 2016*.
- Mahmud, Mahmud, and Yarza Aprizal. 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.
- mahmud mahmud, and Evi Fadilah. 2016. “Studi Dan Perbandingan Sistem Operasi Linux Yang Memiliki Fitur Islam (Linux Sabily Dan Linux Blankon Sajadah).” *Teknomatika (Jurnal Teknologi Dan Informatika)* 6(2).
- Maria Veronica, Darius Antoni, and Muhammad Akbar. 2018. “Adopsi Website Quality Evaluation Method (WebQem) Dan Iso 9126 Untuk Mengukur Service Quality Pada Ujian Online.” Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Meidyan, Meidyan Permata Putri, Eka Hartati, and Maria Veronica. 2022. “Optimalisasi Instagram Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Pada Siswa SMKN 1 Palembang.” *Bulletin of Community Service in Information System (BECERIS)* 1(1):30–37.
- Melani, Yayuk Ike, and Mahmud Mahmud. 2020. “PENILAIAN RESIKO PADA SISTEM MONITORING KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR DI PERGURUAN TINGGI SWASTA.” *JURTEKSI (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)* 7(1):23–32.
- Meliana, Asrudin Hormati, and Dina Puji Rahayu Turuy. 2021. “Pengaruh Laba Kotor, Laba Bersih, Perubahan Piutang Usaha, Perubahan Utang Usaha, Dan Perubahan Persediaan Terhadap Arus Kas Operasi Dimasa Depan.” *Jurnal Ekonomi, Akuntansi Dan Manajemen Multiparadigma* 2(1).
- Metode, Menggunakan, Addie Yuniansyah, Andri Saputra, and Grafik Komputer. n.d. *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MATAKULIAH GRAFIK KOMPUTER PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MATAKULIAH*.
- Muhamad Firdaus, and Mahmud mahmud. 2022. “Rancang Bangun Website Pendaftaran Santri Pada Pondok Pesantren Al Fatah.” STMIK Palcomtech.
- Muhamad Rio Krisdianto, and Mahmud Mahmud. 2022. “Rancangan Keamanan Jaringan

DAFTAR PUSTAKA

- Komputer Pada SMP Muhammadiyah 7 Palembang.” Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Mulyana, I. Kadek Rubi, Luh Kade Datrini, and I. D. A. M. Manik Sastri. 2021. “Makanan Dan Minuman Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2015-2018.” *Jurnal Riset Akuntansi Warmadewa* 2(2). doi: 10.22225/jraw.2.2.3359.60-65.
- Noriska, Ni Komang Septia, and Yohanes Wien Tineka. 2023. “Pendampingan UMKM Dalam Pembuatan Laporan Keuangan Dan Strategi Dalam Sumber Dana Pembiayaan UMKM Di Kota Surakarta Jawa Tengah.” *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia* 3(4). doi: 10.54082/jamsi.811.
- Nuraini, Monika. 2016. “Laporan Arus Kas Untuk Menilai Kinerja Keuangan Perusahaan Pada PT Catur Sentosa Adiprana, Tbk. Dan Entitas Anak.” *Jurnal FinAcc Vol.1 No.17 November 2016* 1(7).
- Pada, Perusahaan, P. T. Catur, Sentosa Adiprana, Tbk D. A. N. Entitas, and A. Pendahuluan. 2016. “Monika Nuraini Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Widya Dharma Pontianak.” *Jurnal FinAcc Vol.1 No.17 November 2018* 1(7).
- Pertiwi, Dini Hari, Halimah Evia Agustini, Hendra Effendi, and Maria Veronica. 2022. “Penerapan Extreme Programming (XP) Pada Sistem Informasi Pembayaran Asuransi Perbaikan Kendaraan Di CV Tiara Persada Berbasis Web.” *Jurnal Ilmiah Informatika Global* 13(2).
- Prasetya, Didiek, Destia Nur Anita, and Siddiq Rahmanto. 2023. “PERANCANGAN DESAIN KEMASAN KUMBU MAKANAN KHAS PALEMBANG.” *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*.
- Pratama, Rendy Almaheri Adhi. 2015. “Analisis Usability Aplikasi Pembelajaran Jaringan Komputer Berbasis Android Menggunakan Metode Nielsen.” STMIK PalComTech Palembang.
- Pratama, Rendy Almaheri Adhi, and Mahmud. 2016. “Analisis Uji Usability Testing Pada Layanan Google Apps Untuk Mengukur User Acceptance Menggunakan Metode Rubin Dan Chisnell.” *SNTIBD* 1(1):327–32.
- Putri, Meidyan Permata, Guntoro Barovih, Rezania Agramanisti Azdy, Yuniansyah Yuniansyah, Andri Saputra, Yesi Sriyeni, Arsia Rini, and Fadhila Tangguh Admojo. 2022. “ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA.”
- Rakhmawati, Ita, Fina Tri Wahyuni, and Suparwi Suparwi. 2020. “Pendampingan Pengembangan Akuntansi Masjid Berdasarkan Psak 45 Di Kabupaten Kudus.” *Abdi Psikonomi*. doi: 10.23917/psikonomi.v1i1.83.
- Redjo, Paulina Rosna Dewi. 2022. “PELATIHAN PENERAPAN TATA KELOLA

DAFTAR PUSTAKA

- KEUANGAN PADA UMKM PABRIK ROTI BINTANG SEBAGAI UPAYA PENGUATAN KAPASITAS KEUANGAN.” *Perwira Journal of Community Development* 2(2). doi: 10.54199/pjcd.v2i2.121.
- Salim, Nicholas, and Benedictus Effendi. 2017. *PERANCANGAN INTERFACE PENELUSURAN ALUMNI BERBASIS WEB (Studi Kasus : Politeknik PalComTech)*. Vol. 12.
- Saragih, Pebri Yanti Karnopa, Yansen Siahaan, Elly Susanti, and Supitriyani Supitriyani. 2019. “PENGARUH STRUKTUR MODAL DAN UKURAN PERUSAHAAN TERHADAP KINERJA KEUANGAN PADA PERUSAHAAN SUB SEKTOR MAKANAN DAN MINUMAN YANG TERDAFTAR DI BURSA EFEK INDONESIA.” *FINANCIAL: JURNAL AKUNTANSI* 4(2). doi: 10.37403/financial.v4i2.77.
- Setiawan, Eko, Darius Antoni, and A. Haidar Mirza. 2019. *ANALISIS PENERIMAAN SISTEM UJIAN ONLINE BERBAYAR DENGAN MENGGUNAKAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) DAN WEBQUAL*. Vol. 1.
- Setiawan, Eko, Muhammad Fajar Ariwibowo, and Intra Swadaya Hidayat. 2023. “WORKSHOP KEWIRAUSAHAAN BERBASIS DIGITAL MARKETING DI SMKN 3 PALEMBANG.” *Communnity Development Journal* 4(1).
- Syaftriandi, Muhammad Jhonsen, and Rendy Almaheri Adhi Pratama. 2022. “RANCANG BANGUN EDUGAME PEMBELAJARAN INFORMATION TECHNOLOGY MENGGUNAKAN ADOBE FLASH ACTIONSCRIPT 3.0.” *Teknomatika* 12(02):187–98.
- Syarif, Adhitya Pratama, and Didiek Prasetya. 2022. “Laporan Praktik Kerja Lapangan Di Return Space & Coffee Bagian Digital Marketing.” Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Triando, Marieluziantoya, and Rendy Almaheri Adhi Pratama. 2021. “Sistem Informasi Data Pegawai Pada CV. Anugrah Esa Utama.” STMIK Palcomtech.
- Ulfa, Rosyidah, and Nur Fadjrih Asyik. 2018. “PENGARUH KINERJA KEUANGAN TERHADAP NILAI PERUSAHAAN DENGAN GOOD CORPORATE GOVERNANCE SEBAGAI VARIABEL MODERASI Nur Fadjrih Asyik Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia (STIESIA) Surabaya.” *Jurnal Ilmu Dan Riset Akuntansi* 7(10).
- Veronica, Maria, Hendra Effendi, and As’ari Oktafian Saleh. 2023. “Clustering Tingkat Kedisiplinan Pegawai Pada Pengadilan Tinggi Palembang Menggunakan Algoritma K-Means.” in *Prosiding CORISINDO 2023*.

DAFTAR PUSTAKA

- Wulandari, Gebby, and Benedictus Effendi. 2023. "Perancangan Aplikasi Surat Masuk Dan Surat Keluar Berbasis Web Pada Kelurahan 9 Dan 10 Ulu Palembang." Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Yanti, Nino Sri Purnama. 2017. "Dampak Kinerja Keuangan Terhadap Pertumbuhan Laba (Studi Kasus Pada Perusahaan Makanan Dan Minuman Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Tahun 2010-2016)." *Jurnal Ekonomi & Bisnis Dharma Andalas* 19(2).
- Yuliansyah, Febrianty, Rizki Fitri Amalia, Mutiara Lusiana Annisa, and Mutiara Lusiana Hamzah. 2023. *PERKEMBANGAN DAN ADOPSI STRATEGI PERUSAHAAN*.
- Yuniansyah, Yuniansyah, and Andika Widyanto. 2021. "PENGEMBANGAN E-JOURNAL PARIWISATA POLITEKNIK DARUSSALAM MENGGUNAKAN OPEN JOURNAL SYSTEM." *JIKI (Jurnal Ilmu Komputer & Informatika)* 2(2):168–76.
- Zamzuridha, and Mahmud Mahmud. n.d. "Optimalisasi Jaringan Komputer Nirkabel Di SD Negeri 001 Palembang." 2022.
- Widoyoko. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*.
Yogyakarta: Pustakapelajar.
- Tersiana, Andra. 2018. *Metode Penelitian*. Yogyakarta:
Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabet.

DAFTAR 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 : Margono Budiono
Nomor Pokok Mahasiswa : 061190040
Semester : V (Lima/Ganjil)
IPK : 3.38
Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual
No. HP/WhatsApp : 0822-6081-7829

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

DEZAINLA
(Kaos & Merchandise Custom)

Jl. angkatan 66 no. 1503, Pipa Jaya, Kemuning, Palembang 30961

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

Menyetujui,
Dosen Pembimbing Akademik



(Yasermi Syahrul S. Pd., M. Sn)
NIDN: 0208058801

Pemohon,
Mahasiswa



(Margono Budiono)
NPM: 061190040

Mengetahui,
Ketua Program Studi D3 SI/AK/DKV



(Alfred Tenggono S. Kom., M. Kom.)
NIDN : 0205108901

Lampiran 2. Surat Pernyataan Ujian

	FORMULIR
	PENGAJUAN UJIAN PKL POLITEKNIK
Kode Formulir FM-PCT-BAAK-PSB-019	Institusi : POLITEKNIK PALCOMTECH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Margono Budiono
 NPM : 061190040
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Semester : 5 (lima)
 IPK : 3,38
 No. HP : 0822-6081-7829
 Judul Praktik Kerja Lapangan : Laporan Praktik Kerja Lapangan Pada Divisi Content Creator
 Marco Digital Partner

Dosen Pembimbing : Eka Prasetya Adhy Sugara S.T.,M.Kom

Dengan ini bersedia mengikuti Ujian Praktik Kerja Lapangan dan memenuhi semua persyaratan yang telah ditentukan oleh POLITEKNIK PALCOMTECH.

Demikianlah surat pernyataan kesediaan mengikuti Ujian Ujian Praktik Kerja Lapangan ini saya ajukan. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Menyetujui
Ka Prodi D3 SI/AK/DKV

Mengetahui
Pembimbing

Palembang, 19 Januari 2022
Hormat saya





(Rizki Firti Amalia, S.E., M.Si., Ak., CTP)

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

(Margono Budiono)

Diceklist oleh BAAK POLITEKNIK PALCOMTECH

KELENGKAPAN UJIAN PKL			
Berkas Laporan PKL (2 rangkap)	☐	Form Penilaian Kerja Mahasiswa PKL (asli)	☐
Form Permohonan PKL (Fotocopy)	☐	Form Penilaian Pembimbing PKL (asli)	☐
Surat Pernyataan Ujian PKL (asli)	☐	Form Absensi PKL (asli)	☐
Form Pengajuan Judul PKL (Fotocopy)	☐	Form Konsultasi PKL (asli)	☐
Surat Balasan Riset (asli)	☐	Form Absensi Ujian Proposal (asli)	☐
Memo dari Keuangan (diproses BAAK)	☐		

Mengetahui,
Ka. BAAK,

Palembang,
Dicek Oleh,
Staf BAAK,

()

()

Lampiran 3. Form Pengajuan Judul PKL

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

Palembang, 29 september 2021

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Margono Budiono
 Nomor Pokok Mahasiswa : 061190040
 Semester : V (lima)
 IPK : 3,38
 Program Studi : D3 DKV
 No.HP/WhatsApp : 0822-6081-7829
 Dosen Pembimbing PKL : Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.
 Mengajukan PKL judul Laporan Praktik Kerja Lapangan :

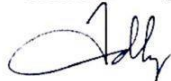
Laporan praktik kerja lapangan sebagai content creator marco digital partner

Revisi :

1.
2.

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



(Margono Budiono)
NPM : 061190040

Mengetahui,
Ketua Program Studi D3
SI/AK/DKV



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

Lampiran 4.Form Surat Balasan Riset



Palembang, 09 September 2021

Nomor : 006/C/DZL/IX/2021
Perihal : Konfirmasi Permohonan Izin Praktik Kerja Lapangan (PKL)

Kepada Yth,
Pimpinan PalComTech
Di -

Palembang

Dengan Hormat,

Berdasarkan Surat Nomor : 0470/POLTEK/D/IX/2021 tanggal 6 September 2021. Perihal Permohonan Izin Praktik Kerja Lapangan kepada siswa di bawah ini :

No	Nama	NPM	Semester	Prodi
1.	Margono Budiono	061190040	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. Form Penilaian Kerja Mahasiswa



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

Dengan ini kami menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama Mahasiswa : Margono Budiono
NPM : 061190040
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	95
3	Kedisiplinan	90
4	Integritas (etika dan moral)	95
5	Kemampuan menyerap hal baru	100
6	Inovasi dan kreativitas	100
7	Kemampuan memberikan solusi	90
8	Kemampuan bekerja sama	80
9	Kemampuan komunikasi	75
10	Keahlian berdasarkan bidang ilmu	100
Jumlah		
Rata-Rata		

*Nilai 0 sampai 100

Palembang, 14 / 10 / 2021
Pembimbing Lapangan

(W. KIRI SATIEN)
NIP.

Catatan: dicetak diatas kop Surat perusahaan/instansi PKL

Lampiran 6. Form Penilaian Pembimbing PKL

	FORMULIR PENILAIAN BIMBINGAN PRAKTIK KERJA LAPANGANAN 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 : Margono Budiono
Nomor Pokok Mahasiswa : 061190040
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Semester : 5 (lima)
Judul PKL : Laporan Praktik Kerja Lapangan Pada Divisi Content Creator
Marco digital partner

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 Adhy Sugara S.T., M.Kom)
NIDN. 0224048203

Lampiran 7. Form Absensi

	FORMULIR	
	DAFTAR HADIR MAHASISWA/ PKL POLITEKNIK	
Kode Formulir FM-PCT-BAAK-PSB-007	Institusi Tahun Akademik	: POLITEKNIK PALCOMTECH :

Nama Perusahaan/Instansi : Dezainia Creative Group
 Alamat Perusahaan/Instansi : Jl. Ankatan 66 No. 1503, Pipa Jaya, Kec. Kemuning, Kota Palembang, Sumatera Selatan
 Nama Mahasiswa : Margono Budiono
 NPM : 061190040
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual

No	Tanggal	Hari	Laporan Kegiatan	Paraf Pembimbing Lapangan
1	13 September	Senin	Pengenalan & pembagian tim	
2	14 September	Selasa	Meeting	
3	15 September	Rabu	Buat konten	
4	16 September	Kamis	Buat mentahan feed IG	
5	17 September	Jum'at	Edit konten	
6	18 September	Sabtu	Shooting konten IG	
7	20 September	Senin	Edit story IG	
8	21 September	Selasa	Take Content	
9	22 September	Rabu	Edit konten Marco	
10	23 September	Kamis	Edit konten Tiktok	
11	24 September	Jum'at	Edit konten IG reels	
12	25 September	Sabtu	Edit konten IG TV	
13	27 September	Senin	Izin	
14	28 September	Selasa	Izin	
15	29 September	Rabu	Edit konten IG	
16	30 September	Kamis	Edit konten feed IG	
17	1 Oktober	Jum'at	Cari Referensi konten	
18	2 Oktober	Sabtu	Take Content mentah	
19	4 Oktober	Senin	Buat konten tiktok & IG	
20	5 Oktober	Selasa	Edit feed Instagram	
21	6 Oktober	Rabu	Cari referensi konten YT	
22	7 Oktober	Kamis	Menyusun Bahan konten	
23	8 Oktober	Jum'at	Edit Bahan mentahan	
24	9 Oktober	Sabtu	Edit Feed IG marco	
25	11 Oktober	Senin	Shooting konten IG	
26	12 Oktober	Selasa	Belajar UI UX	
27	13 Oktober	Rabu	Cari Referensi UI UX	
28	14 Oktober	Kamis	Finishing UI UX Figma.	
29				
30				
31				

KaProdi



Rizki Fitri Amalia, S.E., M.Si., Ak., CTP



M Rizki Saputra

Lampiran 8. Form Konsultasi

FORMULIR				
KONSULTASI LAPORAN PKL POLITEKNIK				
Kode Formulir FM-PCT-BAAK-PSB-015	Institusi : POLITEKNIK PALCOMTECH Tahun Akademik : 2021/2022			
Nama Mahasiswa : Margono Budiono NPM : 061190040 Program Studi : Desain Komunikasi Visual Semester : 5 (Lima) Judul Laporan PKL : Laporan Praktik Kerja Lapangan pada Devisi Content Creator Marco Digital Partner No HP / Telp : 082260817829				
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, 19 Januari 2022
Dosen Pembimbing



Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom

Lampiran 9. Form Revisi

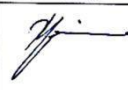
u

	FORMULIR REVISI UJIAN PKL POLTEK
	Kode Formulir : FM-PCT-BAAK-PSB-027 Institusi : POLTEK PALCOMTECH

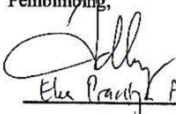
Hasil Ujian PKL Mahasiswa Politeknik PalComTech

Nama : Margono Budiono
 Nomor Pokok Mahasiswa : 061190040
 Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual
 Semester : V (Lima)
 Ujian ke : 1
 Tanggal Pelaksanaan : 28 Januari 2022
 Judul PKL : Laporan Praktik Kerja Lapangan Sebagai Content Creator Marco Digital Partner

PELAKSANAAN KOREKSI

No	Uraian Perbaikan	Nama Penguji	Paraf
1	Perbaiki sesuai arahan dan caatan yang telah ditulis dilaporan, seperti tat tulis, margin, daftar pustaka, dan hasil diperjelas.	Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn	
1	Di penulisan tolong di perhatikan, harus sesuai dengan buku panduan dan harus konsisten dlm penulisannya. Perhatikan setiap kata yg pakai bahasa inggris harus cetak miring semua	Didiek Prasetya. S.Pd., M.Sn	
2	BAB 1 - Penulisan diperbaiki		
3	- Data observasi, wawancara dan dokumentasi harus di lengkapi di mana lokasinya, dengan siapa wawancaranya. BAB 2 - Penulisan diperbaiki		
4	BAB 3 - Laporan kegiatan harus lebih detail lagi apa aja yg di kerjakan selama satu hari tersebut - Setiap hasil karya yang sudah finish di beri penjelasan		

Palembang, 28 Januari 2022
 Pembimbing,


 Elva Pratiyadny Adhy S

Lampiran 10.*Link* dokumentasi kegiatan Praktik Kerja Lapangan

Berikut adalah link video dokumentasi selama kegiatan Praktik Kerja Lapangan.

<https://drive.google.com/drive/folders/1YJXfj-K6Np-TuLP2G905AWTp-PJtPqeX>