

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan teknologi saat ini, tren di dunia bisnis dan teknologi informasi juga banyak bermunculan. Salah satunya yaitu tren *digital marketing*. Banyak perusahaan - perusahaan yang memakai *digital marketing* untuk bersaing satu sama lain agar profit mereka naik. *Digital marketing* sendiri adalah kegiatan untuk memasarkan atau mempromosikan suatu produk dari suatu perusahaan melalui media digital. Tujuannya yaitu untuk menarik calon konsumen secara cepat. seperti yang kita ketahui, masyarakat sekarang sudah banyak mengetahui bahkan memakai internet di kehidupan sehari - harinya. Maka tidak heran jika banyak perusahaan yang melakukan pemasaran secara digital. Kelebihan dari *digital marketing* selain bisa menarik banyak konsumen yaitu jangkauan pemasaran menjadi lebih luas bahkan sampai ke seluruh dunia dan dapat menghemat anggaran.

Dalam melakukan pemasaran secara digital diperlukan adanya content marketing atau bisa disebut konten. Suatu perusahaan harus merencanakan dan membuat sebuah konten yang mampu menarik calon konsumen tepat pada sasaran. Konten - konten *marketing* tersebut dibuat oleh seorang *content creator*. Seorang *content creator* memiliki peran yang sangat penting dalam pemasaran karena merekalah yang bertanggung jawab atas semua informasi di media digital sebuah perusahaan. Hal tersebut juga dilakukan oleh perusahaan Kolaborasi Digital Indonesia (Kodig.id). Kolaborasi Digital Indonesia (Kodig.id) merupakan perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi dan berlokasi di Surabaya. Kodig.id melayani berbagai kebutuhan IT mulai dari konsultasi, perencanaan, pembuatan, pengembangan, hingga *maintenance software* atau sistem berbasis IT.

Selama 3 bulan melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Kodig.id, penulis ditempatkan pada divisi *content creator*. Oleh karena itu, penulis mengambil judul “Perancangan dan Desain Konten Kegiatan Operasional Pada Perusahaan Kolaborasi Digital Indonesia”. Divisi *content creator* memiliki tugas

untuk merancang dan mendesain konten di segala kegiatan operasional yang ada di perusahaan tersebut. Dimulai dari konten di media sosial, pembuatan proyek yang melibatkan desain seperti *mockup* dan juga *case study*, *editing* video alur penggunaan sistem, desain *cover* laporan suatu proyek, dan *cover* artikel di *website* milik Kodig.id.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat laporan praktek kerja lapang merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya hasil, sesuatu yang akan diperoleh atau dituju selama kegiatan PKL.

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Tujuan Praktek Kerja Lapang (PKL) secara umum adalah :

- a. Menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan suatu pekerjaan yang sesuai dengan bidang dan keahlian yang dimiliki
- b. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan serta pengalaman bekerja bagi mahasiswa mengenai segala kegiatan yang ada di perusahaan/industri/instansi dan/atau unit bisnis strategis lainnya.
- c. Melatih mahasiswa untuk berpikir secara kritis terhadap perbedaan yang mereka jumpai di lapangan dengan yang diperoleh saat di bangku kuliah.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Tujuan laporan praktek kerja lapang (PKL) secara khusus adalah melakukan kegiatan yang diberikan oleh pihak perusahaan Kolaborasi Digital Indonesia selama kegiatan praktek kerja lapang berlangsung dan melaksanakan tugas yang diberikan dengan benar dan sesuai kebutuhan yang sudah ditentukan. Tugas-tugas tersebut yang sudah diberikan diantaranya:

- a. Merancang konten kegiatan operasional pada perusahaan Kolaborasi Digital Indonesia.
- b. Mendesain konten kegiatan operasional pada perusahaan Kolaborasi Digital Indonesia.

1.2.3 Manfaat PKL

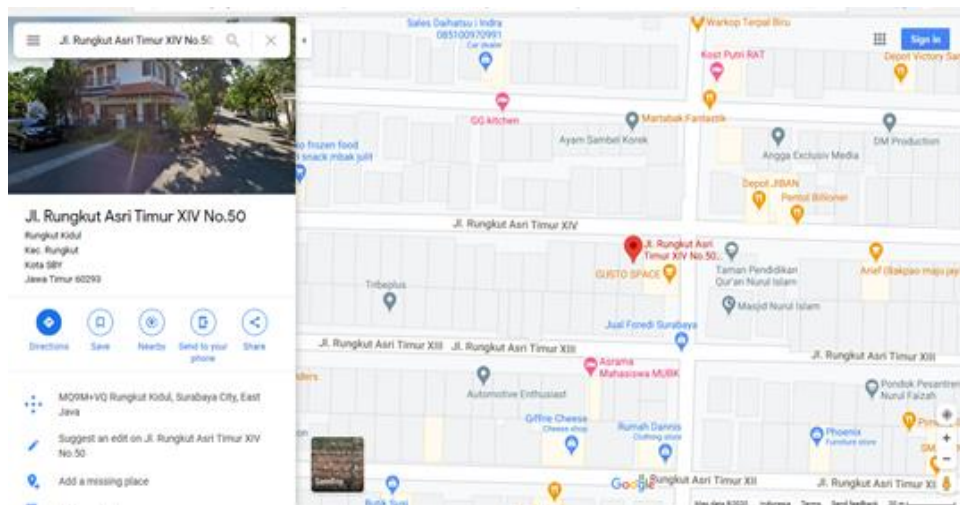
Manfaat laporan praktek kerja lapang (PKL) adalah sebagai berikut:

- a. Dapat mengetahui bagaimana realita ilmu yang telah diterima di bangku perkuliahan dengan kenyataan yang ada di lapangan.
- b. Memperdalam ilmu yang telah didapat untuk siap terjun langsung ke dalam masyarakat khususnya di lingkungan kerjanya.
- c. Memperkenalkan instansi pendidikan Program Studi Manajemen Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember kepada Kodig.id yang membutuhkan lulusan Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember.
- d. Dapat membangun sarana kerjasama antara pihak perusahaan dengan Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember di masa yang akan datang.
- e. Membantu Kodig.id dalam menyelesaikan permasalahan yang ada pada bidang teknologi informasi.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi Kerja

Lokasi kegiatan praktek kerja lapang adalah pada kantor Kolaborasi Digital Indonesia (Kodig.id) yang berada di Jl. Rungkut Asri Timur XIV No.50, Rungkut Kidul, Kec. Rungkut, Kota Surabaya, Jawa Timur 60293. Berikut merupakan peta lokasi pelaksanaan Praktek Kerja Lapang (PKL).



Gambar 1.1 Denah Lokasi Perusahaan Kolaborasi Digital Indonesia

1.3.2 Jadwal Kerja

Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 14 september 2020 sampai tanggal 11 desember 2020. Jadwal pengerjaan tugas kantor saat PKL dilakukan pada hari senin sampai hari jum'at mulai pukul 08.00 WIB - 16.00 WIB dari rumah (kost) untuk mengurangi aktivitas diluar karena pandemi *Covid - 19* dan sebisa mungkin untuk meminimalisir bertemu dengan khalayak ramai. Sehingga jadwal masuk kantor hanya pada hari senin dan kamis pukul 13.00 WIB - 15.00 WIB untuk melakukan *briefing* dan evaluasi dengan mematuhi protokol kesehatan serta menjaga jarak.

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan untuk kerja praktek lapangan (PKL) adalah :

a. Observasi

Mahasiswa melakukan observasi tempat praktek kerja lapangan mengenai kondisi, keadaan, dan kegiatan tempat praktek kerja lapangan untuk mengumpulkan data kebutuhan perusahaan dengan tujuan memudahkan sistem kerja sumber dayanya.

b. Interview

Melakukan diskusi dan wawancara dengan pembimbing lapang dan beberapa staf perusahaan mengenai hal - hal yang berkaitan dengan kebutuhan sesuai dengan poin permasalahan yang dipilih untuk mengoptimalkan pembuatan proyek aplikasi penjadwalan kegiatan.

- c. Studi pustaka mencari referensi dan literatur tentang proyek - proyek aplikasi yang akan dikerjakan selama melakukan Praktek Kerja Lapang (PKL).
- d. Dokumentasi kegiatan sehari-hari di tempat PKL (Praktek Kerja Lapang) dengan mengisi Buku Kerja Praktek Mahasiswa (BKPM) pada saat melaksanakan PKL.