



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

1.1. Kedudukan dan Koordinasi

Posisi penulis selama praktek kerja magang di PT. MNC Sky Vision Tbk. adalah sebagai junior editor. Penulis melakukan praktek kerja magang dibimbing oleh salah satu staff *Creative Design* dalam perusahaan tersebut, yaitu Bapak Achmad Kurniawan. Penulis melakukan kerja sesuai dengan instruksi dan koordinasi dari Bapak Achmad Kurniawan, yang kemudian penulis diskusikan dengan tim dari LnD Media.

LnD Media merupakan sebutan dari Learning Development and Sales Academy yang merupakan divisi yang bekerja sebagai pembelajaran bagi para staff atau karyawan untuk mempelajari perkembangan produk dari perusahaan PT.MNC Sky Vision Tbk. Divisi LDSA ini memiliki 4 divisi yaitu *Sales Academy, Learning Development, Operational Training* dan media yang menjadi tempat dimana penulis ditempatkan. LnD media ini bekerja sebagai tim desain yang mengolah materi yang diberikan departemen lain menjadi menarik sebagai materi pembelajaran bagi karyawan-karyawan terutama kepada karyawan sales.

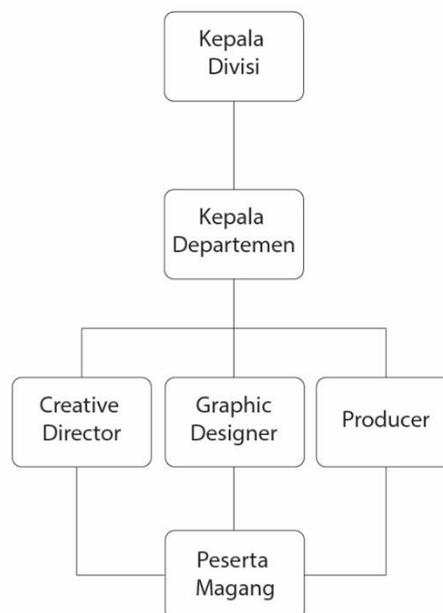
Projek yang penulis kerjakan bertujuan sebagai sarana materi pembelajaran bagi karyawan PT. MNC Sky Vision dimana penulis memvisualkan materi-materi pembelajaran menjadi grafis dan video. Posisi penulis dalam tim adalah sebagai junior editor., dengan berbagai pekerjaan seperti mengerjakan rough cut footage video, editing compositing video, melakukan Voice Over untuk materi, editing sound voice over video, dan lainnya yang diterima penulis untuk kebutuhan produksi LnD.

Penulis lebih sering berkoordinasi dengan tim untuk kelancaran tugas-tugas yang diberikan kepada penulis, di sisi lain, Creative Director sering mengawasi langsung tugas-tugas yang sedang dikerjakan penulis.

Bagian ini berisi keterangan/informasi mengenai posisi penulis dan alur koordinasi penulis dengan pembimbing lapangan pada saat pengerjaan suatu proyek/pengerjaan.

1. Kedudukan

Kedudukan penulis di PT. MNC Sky Vision Tbk. merupakan sebagai *junior editor* yang bekerja secara tim. Penulis berada dalam divisi LnD media yang bertugas untuk membuat desain berupa gambar maupun video berdasarkan konten dari materi yang akan dieksekusikan menjadi sebuah video atau gambar. Penulis dan tim diberikan jangka waktu paling lama 1 minggu dalam menyelesaikan beberapa materi yang diberikan. Pekerjaan penulis diawasi oleh *creative director* dimana nantinya pekerjaan penulis akan diserahkan ke kepala departemen dan kepala divisi untuk persetujuan. Setelah itu baru disebar-luaskan ke karyawan-karyawan sebagai materi pembelajaran dan informasi.

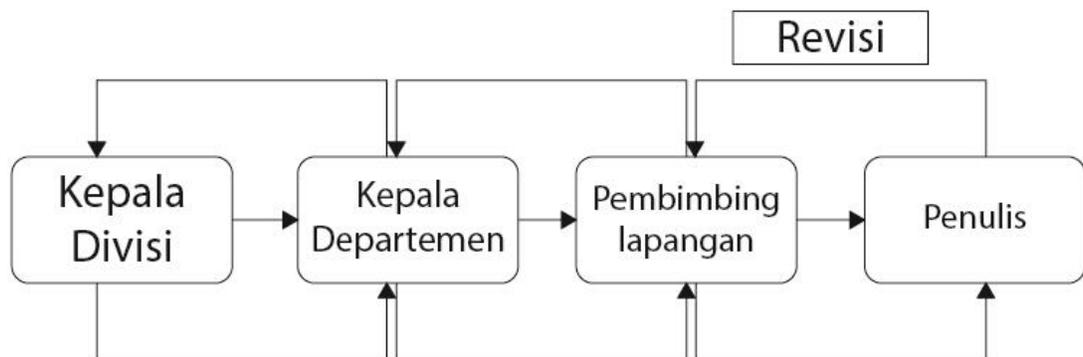


Gambar 3.1. Bagan Alur Kedudukan
(Dokumentasi Pribadi)

2. Koordinasi

Bagian ini berisi penjelasan mengenai informasi alur koordinasi pekerjaan yang penulis lakukan di perusahaan magang. Alur koordinasi ini dapat pula dilengkapi dengan bagan alur kerja seperti contoh di bawah ini:

Penulis melakukan kegiatan kerja magang dengan berkoordinasi dengan pembimbing lapangan. Hasil pekerjaan yang penulis lakukan akan diserahkan ke pembimbing lapangan untuk dinilai terlebih dahulu. Setelah itu, pembimbing lapangan akan menyerahkan pekerjaan tersebut ke kepala departemen. Jika ada revisi, pekerjaan akan diserahkan kembali ke penulis untuk diperbaiki. Setelah itu, kepala departemen akan menyerahkan hasil tersebut ke kepala divisi. Setelah itu, hasil pekerjaan penulis akan dibagikan kepada karyawan-karyawan. Selama mengerjakan tugas yang diberikan, penulis berkoordinasi dan berdiskusi dengan rekan sesama divisi editor. Dengan melakukan hal tersebut, penulis terlatih untuk memahami sistem kerja pada Ln D ini.



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi
(Dokumentasi Pribadi)

Tugas yang dilakukan penulis rincikan dalam sebuah table. Table tersebut berisikan tugas mingguan yang dilakukan oleh penulis selama melakukan program praktik kerja magang selama 6 bulan dengan total 28 minggu.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

| Minggu | Proyek | Keterangan |
|---------------|---|--|
| 1 | Animasi informasi mengenai teknisi operator | <ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan sistem kerja LnD Media • <i>Sound Editing</i> untuk animasi |
| 2 | Animasi informasi mengenai teknisi operator | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Character Design</i> sebagai asset animasi |
| 3 | Animasi informasi mengenai teknisi operator | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Finishing character design</i> • <i>Menyicil environment Design</i> |
| 4 | Animasi informasi mengenai teknisi operator | <ul style="list-style-type: none"> • Perancangan <i>environment</i> dan <i>set property</i> untuk asset animasi. |
| 5 | Animasi informasi mengenai teknisi operator | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Finishing envi</i> dan <i>set property</i> untuk asset animasi. |
| 6 | Serifikat <i>completion</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Perancangan design sertifikan <i>completion</i> |
| 7 | <i>Knowledge Management</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Perancangan materi <i>Knowledge Management</i> • Mengikuti siaran <i>Live SLC</i> |
| 8 | <i>Knowledge Management</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Perancangan materi <i>Knowledge Management</i> |

| | | |
|----|--|--|
| 9 | <i>Knowledge Management</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Perancangan materi <i>Knowledge Management</i> |
| 10 | <i>Knowledge Management</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Perancangan materi <i>Knowledge Management</i> |
| 11 | <i>Knowledge Management</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Perancangan materi <i>Knowledge Management</i> |
| 12 | Looping video | <ul style="list-style-type: none"> • Perancangan video looping untuk siaran <i>Live SLC</i> |
| 13 | Undangan <i>Live SLC</i> & Foto Grooming | <ul style="list-style-type: none"> • Perancangan undangan siaran <i>Live SLC</i> yang akan disebar kepada karyawan. • Editing foto grooming sales terbaru. |
| 14 | Undangan <i>Live SLC</i> & <i>Knowledge Management</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Perancangan materi <i>Knowledge Management</i> • Perancangan undangan siaran <i>Live SLC</i> yang akan disebar kepada karyawan. |
| 15 | Undangan <i>Live SLC</i> & <i>Knowledge Management</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Perancangan materi <i>Knowledge Management</i> • Perancangan undangan siaran <i>Live SLC</i> yang akan disebar kepada karyawan. |
| 16 | <i>Knowledge Management</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Perancangan materi <i>Knowledge Management</i> |
| 17 | <i>Knowledge Management</i> & Sertifikat | <ul style="list-style-type: none"> • Perancangan materi <i>Knowledge Management</i> • Perancangan sertifikat |
| 18 | <i>Live SLC</i> & <i>Knowledge Management</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Perancangan materi <i>Knowledge Management</i> • Mengikuti siaran <i>Live SLC</i> |

| | | |
|----|---|--|
| 19 | Animasi <i>Knowledge Management</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan Voice Over untuk video animasi pengenalan <i>Knowledge Management</i> |
| 20 | <i>Live SLC & Undangan Live SLC</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Perancangan undangan siaran <i>Live SLC</i> yang akan disebar kepada karyawan. • Mengikuti siaran <i>Live SLC</i> |
| 21 | <i>Live SLC & Undangan Live SLC</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti siaran <i>Live SLC</i> • Perancangan undangan siaran <i>Live SLC</i> yang akan disebar kepada karyawan. |
| 22 | Sign Icon, <i>Live SLC</i> , Video Looping | <ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti siaran <i>Live SLC</i> • Perancangan sign icon untuk siaran <i>Live SLC</i> • Membuat video looping untuk <i>Live SLC</i> |
| 23 | Undangan <i>Live SLC</i> , <i>Live SLC</i> , Video Dokumentasi MVN Workshop | <ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti siaran <i>Live SLC</i> • Perancangan undangan siaran <i>Live SLC</i> yang akan disebar kepada karyawan. • Mengedit video dokumentasi workshop mengenai MVN |
| 24 | <i>Live SLC & Video MNC Play and Now</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti siaran <i>Live SLC</i> • Melakukan Voice Over untuk video animasi pengenalan <i>MNC Play</i> dan <i>MNC Now</i> |
| 25 | <i>Live SLC & Video MNC Play and Now</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti siaran <i>Live SLC</i> • Mengedit video animasi pengenalan <i>MNC Play</i> dan <i>MNC Now</i> |

| | | |
|----|---|---|
| 26 | <i>Live SLC, Undangan Cerdas Cermat, Video Cerdas Cermat.</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti siaran <i>Live SLC</i> • Merancang undangan untuk mengikuti kegiatan cerdas cermat. • Mengedit video dokumentasi cerdas cermat. |
| 27 | <i>Live SLC & Video Cerdas Cermat.</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti siaran <i>Live SLC</i> • Mengedit video dokumentasi cerdas cermat. |
| 28 | <i>Video Selling Skill, Training 7 Habit.</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Mengedit video mengenai <i>selling skill</i> • Merancang undangan untuk <i>training</i> mengenai <i>7 Habit</i> |

1.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan kegiatan praktik kerja magang selama 6 bulan dalam kurun waktu lebih dari 320 jam. Sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan, penulis membuat serta membantu dalam proses siaran *Live SLC*. Penulis membuat 14 materi mengenai Knowledge Management, 2 video pengenalan produk, 3 video editing serta membantu dan ikut serta dalam acara live besar MVN. Setiap pekerjaan dan tugas yang diberikan kepada penulis sesuai dengan naskah dan arahan dari ketua departemen.

1.3.1. Proses Pelaksanaan

Saat melakukan praktik kerja magang, penulis lebih banyak melakukan kegiatan secara teknis. Kegiatan tersebut dimulai dari materi-materi yang diberikan secara mentah akan diolah oleh penulis dan tim sehingga materi tersebut layak dipresentasikan kepada karyawan-karyawan pusat maupun karyawan yang berada di cabang. Penulis menerapkan nilai-nilai yang dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam proses pelaksanaan praktik kerja magang. Penulis selalu bertanya kepada orang yang bersangkutan jika belum memahami akan hal yang menjadi kewajiban dan tanggung

jawab yang harus penulis kerjakan. Dengan demikian, penulis mempelajari bagaimana cara kerja dalam dunia kerja dan berbisnis. Selain itu, berdiskusi dengan rekan kerja merupakan hal yang paling penting dilakukan dalam bekerja untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada rekan kerja sehingga dengan adanya kerjasama, hasil dari pekerjaan tersebut menjadi baik dan sempurna.

1.3.1.1. Knowledge Management

Knowledge Management merupakan sebuah aplikasi yang ditujukan bagi karyawan-karyawan MNC Vision untuk mempelajari dan mendapatkan info mengenai *update* produk maupun info teraktual yang sedang terjadi dalam perusahaan. Peranan penulis dalam pekerjaan ini adalah membuat tampilan desain yang cocok untuk diunggah ke dalam aplikasi sehingga materi yang penulis buat dapat disebarkan kepada karyawan yang memiliki aplikasi tersebut.

1. Awal Koordinasi Kerja

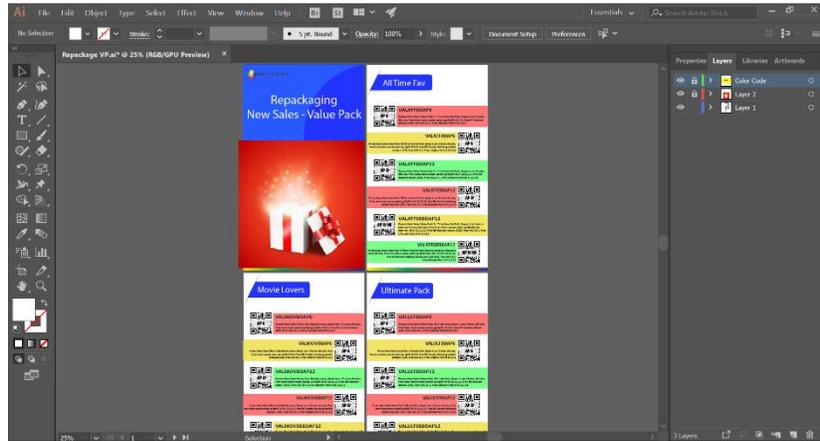
| | A | B | C |
|----|----|---------------|--|
| 1 | PF | | VALUE PACK (ALL TIME FAV) |
| 8 | | VALATFBBAP6 | Promo New Sales Value Pack All Time Favorite Pack, Bayar iuran 5 bulan dimuka, Free iuran basic sesuai paket yg dipilih di bl 6, Free BP, Booster belakang setelah otorisasi, Free OAC bl 1, Free Lifestyle Pack di bl 2,3,4 |
| 9 | | | |
| 10 | | VALATFSBBAP12 | Promo New Sales Value Pack All Time Favorite Pack, Bayar iuran basic+ internet 9 bulan dimuka, Free iuran basic sesuai paket yg dipilih dan internet di bl 10,11,12, Free BP, Booster belakang setelah otorisasi, Free OAC bl 1, Free Lifestyle Pack di bl 2,3,4,5 |
| 11 | | | |
| 12 | PF | | VALUE PACK (MOVIE LOVERS) |
| 13 | | | |
| 20 | | VALMOVBAP6 | Promo New Sales Value Pack Movie Lovers, Bayar iuran 5 bulan dimuka, Free iuran basic sesuai paket yg dipilih di bl 6, Free BP, Booster belakang setelah otorisasi, Free OAC bl 1, Free Lifestyle Pack di bl 2,3,4 |
| 21 | | | |
| 22 | | VALMOVBAP12 | Promo New Sales Value Pack Movie Lovers, Bayar iuran 9 bulan dimuka, Free iuran basic sesuai paket yg dipilih di bl 10,11,12, Free BP, Booster belakang setelah otorisasi, Free OAC bl 1, Free Lifestyle Pack di bl 2,3,4,5 |
| 23 | | | |
| 24 | | VALMOVSBBAP12 | Promo New Sales Value Pack Movie Lovers, Bayar iuran basic+ internet 9 bulan dimuka, Free iuran basic sesuai paket yg dipilih dan internet di bl 10,11,12, Free BP, Booster belakang setelah otorisasi 1, Free OAC bl 1, Free Lifestyle Pack di bl 2,3,4,5 |
| 25 | | | |
| 26 | | | |
| 27 | | | |
| 28 | PF | | VALUE PACK (ULTIMATE PACK) |
| 29 | | | |
| 35 | | VALULTBAP6 | Promo New Sales Value Pack Ultimate Pack, Bayar iuran 5 bulan dimuka, Free iuran basic sesuai paket yg dipilih di bl 6, Free BP, Booster belakang setelah otorisasi, Free OAC bl 1, Free Lifestyle Pack di bl 2,3,4 |
| 36 | | | |
| 37 | | VALULTBAP12 | Promo New Sales Value Pack Ultimate Pack, Bayar iuran 9 bulan dimuka, Free iuran basic sesuai paket yg dipilih di bl 10,11,12, Free BP, Booster belakang setelah otorisasi, Free OAC bl 1, Free Lifestyle Pack di bl 2,3,4,5 |
| 38 | | | |
| 39 | | VALULTSBBAP12 | Promo New Sales Value Pack Ultimate Pack, Bayar iuran basic+ internet 9 bulan dimuka, Free iuran basic sesuai paket yg dipilih dan internet di bl 10,11,12, Free BP, Booster belakang setelah otorisasi, Free OAC bl 1, Free Lifestyle Pack di bl 2,3,4,5 |
| 40 | | | |
| 41 | | | |
| 42 | | | |

Gambar 3.3. Base Materi
(Dokumentasi Pribadi)

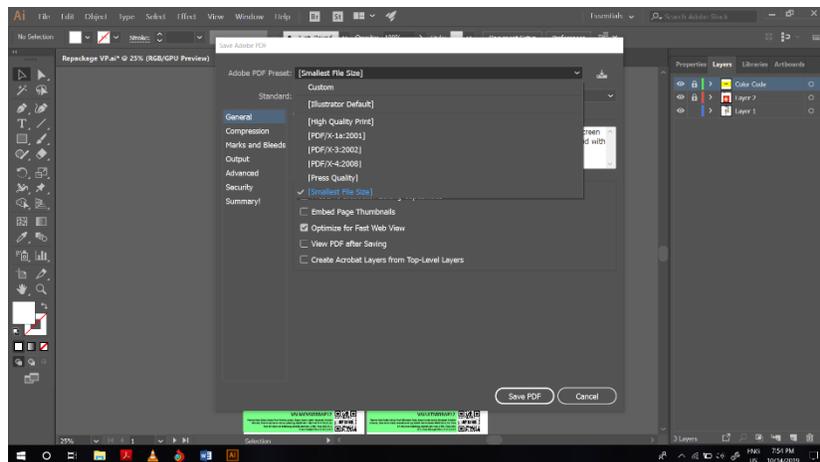
Pada mulanya, menulis mendapatkan sumber materi berupa data *excel* dari rekan kerja penulis. Materi tersebut awalnya dibuat oleh divisi lain yang kemudian diberitakan kepada pegawai perusahaan melalui *Live SLC*. Kemudian data tersebut dikirimkan kepada rekan kerja penulis untuk dibuatkan data versi aplikasi *Knowledge Management*. Setelah berkoordinasi dengan tim dan atasan, penulis dipercayakan untuk mengerjakan *design* dari materi tersebut.

2. Proses Mengeksekusi Data Materi Menjadi Template Design

Kemudian penulis merancang desain untuk materi tersebut dengan menggunakan aplikasi *adobe illustrator* dengan template yang sesuai dengan template layar *smartphone*. Lalu penulis merancang desain *layout* yang simple agar mudah dipahami oleh pembaca. Kemudian, penulis mengeksport *file* tersebut menjadi pdf dengan format *smallest file size*. *File* pdf yang penulis buat tidak boleh lebih dari 3mb besarnya karena jika kelebihan memori, maka *file* tersebut tidak dapat diunggah ke aplikasi dan *file* tersebut tidak akan terbaca



Gambar 3.4. Proses Pengerjaan *Knowledge Management*
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.5. Penyimpanan Dengan Kapasitas Terkecil
(Dokumentasi Pribadi)

. Setelah semua perancangan telah selesai, penulis menyerahkan *file* tersebut kepada pembimbing lapangan. Pembimbing lapangan akan menyerahkan *file* tersebut kepada bos untuk di periksa. Jika terdapat revisi, maka pekerjaan tersebut akan dikembalikan kepada penulis untuk direvisi. Jika tidak data tersebut akan diunggah ke website khusus yang nantinya data tersebut akan masuk ke aplikasi dan dapat dibuka melalui gadget. Website untuk mengunggah data hanya dapat diakses oleh pembimbing

lapangan yang sebagai *creator* dari data tersebut. Dan dalam aplikasi, untuk membuka data-data tersebut diperlukan login khusus karyawan sehingga tidak sembarang orang dapat mengakses aplikasi tersebut setelah mengunduhnya dari *playstore*.

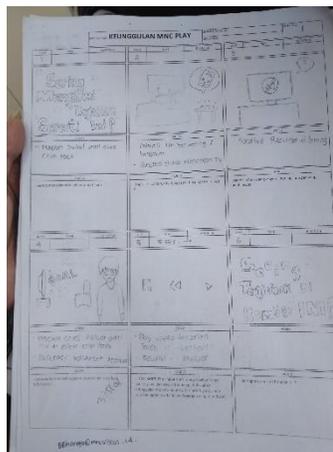


Gambar 3.6. Tampilan Dalam Aplikasi
(Dokumentasi Pribadi)

1.3.1.2. Video Pengenalan Produk MNC *Play* dan *Now*

Pada proyek ini, penulis bekerja menjadi *talent* sebagai pengisi suara dari kedua video ini. Proyek penulis kerjakan bersama rekan kerja penulis. Penulis dipercayakan sebagai pengisi suara dan sebagai *compositor* dari proyek ini. Dan rekan kerja penulis sebagai animatornya.

1. Awal Kordinasi Kerja

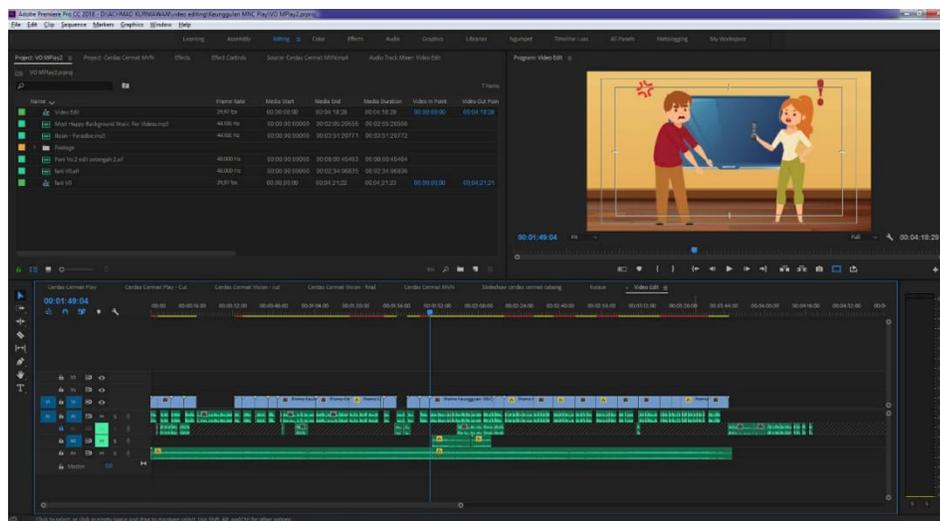


Gambar 3.7. Contoh *Storyboard*

(Dokumentasi Pribadi)

Pada tahap awal pengerjaan, atasan penulis mengkoordinasikan untuk membuat video promosi mengenai MNC *play and Now*. Penulis dan tim diberikan naskah yang menjadi acuan penulis dan rekan untuk merancang *storyboard* yang sesuai dengan naskah yang diberikan. Kemudian penulis dan rekan kerja penulis merancang *storyboard*.

2. Proses Pengerjaan Video Animasi



Gambar 3.8. Proses *Compositing* Video Produk MNC *Play and Now*
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah selesai membuat *storyboard*, penulis dengan rekan kerja penulis membagi *jobdesk*. Rekan kerja penulis sebagai pembuat *asset-asset* animasi yang akan digunakan untuk video dan penulis sebagai pengisi *voice over* dan editing. Pada saat itu, penulis melakukan rekaman *voice over* pada ruang rekaman. Rekan kerja penulis menganimasikan video ini menggunakan aplikasi *adobe after effect* yang berupa *footage-footage* yang kemudian penulis jadikan satu dengan *voice over* dan *bgmnya* dengan menggunakan aplikasi *adobe premiere*. Untuk penggunaan *bgm sound*, penulis mengambil musiknya dari youtube yang berjudul “*Fun Memories*” oleh

Morninglightmusic. Setelah semuanya telah selesai penulis edit, penulis memberikan data tersebut kepada pembimbing lapangan untuk dinilai. Setelah semuanya sudah disetujui, barulah penulis melakukan *rendering* pada proyek tersebut dan diberikan kepada pembimbing lapangan sebagai materi acara *live* yang akan datang.



Gambar 3.9. Hasil Setelah *Rendering*
(Dokumentasi Pribadi)

1.3.1.3. Editing Untuk Video Dokumentasi Cerdas Cermat

Pada proyek ini, terdapat 3 video yang penulis edit, salah satunya yaitu video dokumentasi cerdas cermat. Pada proyek ini, penulis berperan sebagai editor dan kompositor. Penulis mendapatkan materi berupa *footage-footage* yang diperoleh hasil syuting dari tim produksi yang kemudian penulis edit agar menjadi sebuah video dokumentasi singkat.

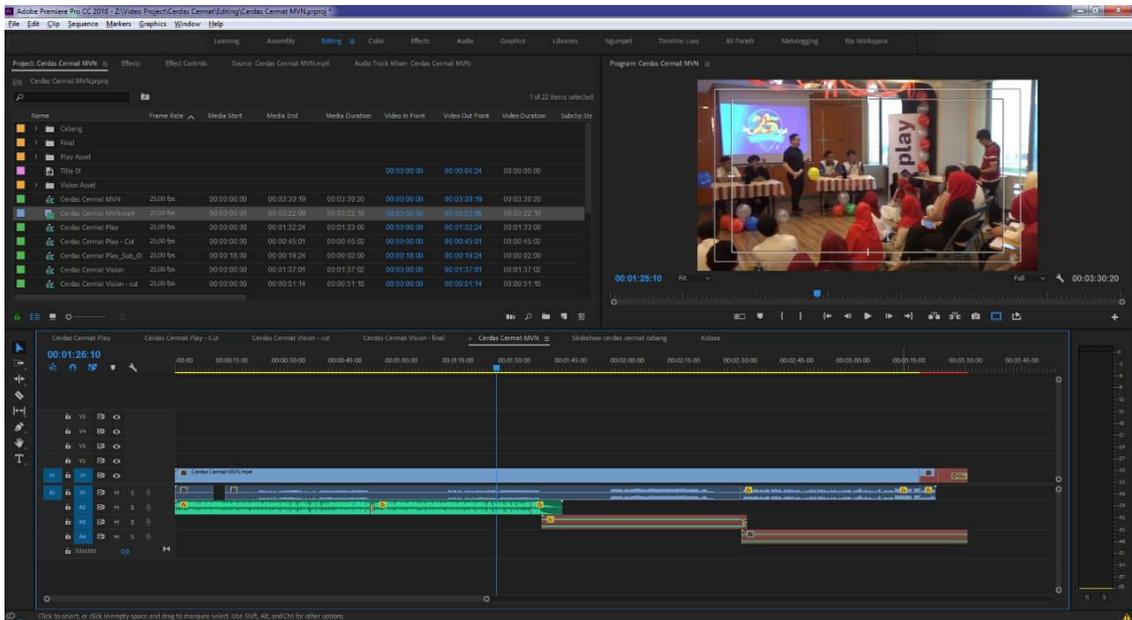
1. Awal Koordinasi Kerja

Pada tahap awal pengerjaan, atasan penulis mengkoordinasi untuk mengedit video dokumentasi acara cerdas cermat yang nantinya akan ditayangkan untuk *Live* SLC mendatang. Video tersebut awalnya direkam oleh tim produksi yang kemudian *file* data tersebut diberikan kepada tim penulis untuk diedit. Dikarenakan rekan kerja penulis memiliki *deadline* yang lain untuk materi *Live* SLC mendatang, penulis diminta

untuk melakukan editing video tersebut. Penulis menerima materi berupa footage-footage dari syuting sebelumnya.

2. Proses Pengerjaan Editing Video

Dari *footage-footage* yang telah diberikan, langkah awal yang penulis lakukan adalah melihat footage-footage yang diberikan oleh tim produksi. Selanjutnya, penulis menelaah *footage-footage* tersebut dan menentukan mana saja yang akan digunakan. Hal ini penulis lakukan untuk mempermudah proses *import file*. Setelah selesai melihat semua *footage* dan *mengimport footage* tersebut ke dalam aplikasi *adobe premiere*, penulis melakukan pengedit dengan cara membuat *rough cut* terlebih dahulu.



Gambar 3.10. Proses *Editing* Video Cerdas Cermat
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah selesai menyusun *rough cut* tersebut, penulis memberikan efek transisi antara footage dengan footage lainnya. Kemudian penulis menambahkan *bgm sound* yang cocok dengan suasana pada video. *Bgm* yang digunakan pada video ini terdapat 2 macam, penulis menggunakan *bgm* yang berkesan menyenangkan ketika

menampilkan video awal dan menggunakan *bgm* megah ketika menampilkan *grand final* cerdas cermat tersebut. *Bgm sound* yang digunakan penulis ambil dari *sound bank* rekan kerja penulis. Setelah semuanya telah selesai penulis kerjakan, penulis mengerahkan data tersebut kepada pembimbing lapangan untuk diperiksa. Setelah semuanya sudah diterima, penulis melakukan *rendering* dan hasil *rendering* tersebut penulis serahkan kepada pembimbing lapangan untuk diserahkan kepada bos penulis.



Gambar 3.11. Hasil *Render* Video Dokumentasi Cerdas Cermat
(Dokumentasi Pribadi)

1.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan kegiatan program kerja magang, penulis mengalami beberapa kendala. Berikut kendala yang dialami penulis:

1. Penulis menggunakan laptop pribadi selama beberapa bulan pertama melakukan kerja praktik magang dikarenakan dalam ruangan tim hanya memiliki 3 komputer grafis.
2. Penulis tidak mendapatkan meja pribadi. Sehingga penulis harus menggunakan meja orang lain dan harus pindah ketika pemilik meja tersebut datang.

3. Karena menggunakan laptop pribadi, aplikasi yang penulis pakai dengan rekan kerja yang dipakai memiliki versi yang berbeda, sehingga sulit ketika memindahkan data *file* yang dikerjakan ke rekan kerja.
4. Dalam lingkungan kantor yang penulis tempati, wifi hanya tersedia bagi karyawan yang memiliki akses. Maka dari itu penulis kesulitan untuk mengirimkan *file via online* kepada rekan kerja penulis.
5. Komputer yang penulis pakai untuk bekerja sangat lambat dan sering terjadi *bluescreen* secara mendadak.
6. Jaringan internet LAN yang terkoneksi ke komputer kecepatannya sering naik-turun, sehingga terkadang ketika sedang mengirim *file* gagal.
7. Dalam berkomunikasi, penulis kesulitan menghubungi bos ketika bos sedang berada di kantor cabang.

1.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Setiap kendala yang dialami penulis, penulis mencari cara alternatif dan solusi agar pekerjaan dan tanggung jawab yang diberikan kepada penulis dapat tetap dikerjakan dengan lancar dan dapat diselesaikan dengan baik. Diantaranya:

1. Penulis secara bergantian menggunakan komputer kantor ketika salah satu rekan kerja penulis sedang tidak hadir atau sedang berada di kantor cabang. Penulis juga meninggalkan laptop pribadi di loker kantor agar meringankan penulis untuk tidak bolak balik dan keberatan dalam membawa laptop tersebut ke kantor.
2. Dikarenakan tidak ada meja tersisa bagi penulis, penulis menggunakan meja yang dari departemen lain yang sedang tidak terpakai (berada di kantor cabang) atau berbagi meja dengan rekan kerja untuk penulis bekerja.
3. Penulis mencoba menginstall versi aplikasi yang sama dengan rekan kerja penulis sehingga memudahkan tim untuk membuka *file* di komputer manapun.

4. Ketika bekerja dengan laptop pribadi, penulis menggunakan internet pribadi untuk memudahkan penulis mencari referensi atau membuka materi yang dikirimkan secara *online*.
5. Dikarenakan komputer kantor yang sering mengalami *bluescreen*, penulis rajin melakukan *save files* agar ketika komputer *restart*, *file* yang dikerjakan penulis dapat dilanjutkan dari penyimpanan terbaru.
6. Penulis lebih sering memindahkan *file* secara *offline* dan menggunakan *flash disk* agar mempercepat durasi pengiriman *file* dibandingkan dikirim secara *online*.

Penulis meminta izin kepada rekan kerja penulis untuk menggunakan telepon *extension* yang berada di meja rekan kerja penulis.