



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia digital sangat berpengaruh besar dalam roda perekonomian Indonesia saat ini. Oleh karena itu digital marketing sangat berkembang pesat dan dibutuhkan di Indonesia. Hal tersebut dikarenakan Indonesia sudah memulai konsep industri 4.0. Dari sistem penjualan yang bersifat konvensional, kini menjadi lebih modern dengan dibantunya teknologi digital yang ada. Revolusi Industri 4.0 merupakan upaya transformasi menuju perbaikan dengan mengintegrasikan dunia online dan lini produksi di industri, di mana semua proses produksi berjalan dengan internet sebagai penopang utama. Konsep industri 4.0 pertama kali digunakan di publik pada tahun 2011, tepatnya saat pameran industri Hannover Messe, Hannover.

Dengan konsep industri 4.0 dan era modern teknologi yang semakin maju, namun masih banyak jenis usaha yang masih menggunakan cara tradisional atau konvensional untuk melakukan kegiatan jual-beli barang, menggunakan jasa, yang harus datang langsung ke tempat. Selaras dengan majunya media dan teknologi yang ada saat ini, dimanfaatkan langsung oleh Adamar, yang ingin membantu para pebisnis dan wirausahawan dapat mengembangkan bisnisnya lebih baik lagi dan menjadi solusi dalam permasalahan promosi usaha.

PT Adamar Digital Solusindo adalah perusahaan *startup* layanan penyedia jasa yang bergerak dalam bidang *Web, Mobile App Development*, dan juga *Digital Marketing*. Adamar tertuju pada target market dengan usia 30-50 tahun, dari riset yang telah dilakukan oleh pihak Adamar membuktikan banyak orang di usia tersebut yang masih membuka toko namun dengan cara berbisnis yang tradisional atau konvensional.

Penulis memilih Adamar sebagai tempat magang dikarenakan Adamar mempunyai potensi akan menjadi *startup* di bidang media yang lebih maju dan berkembang, dan memberi dampak yang positif khususnya bagi para pebisnis atau wirausahawan yang usahanya ingin maju di era digital seperti sekarang.

Penulis memiliki tanggung jawab dalam bidang desain grafis sesuai dengan peminatan selama masa perkuliahan, yakni membantu dalam pembuatan konten kreatif, konten promosi, serta membantu dalam proses pengambilan gambar atau fotografi dan *editing*, yang nantinya akan dimunculkan melalui media sosial, di Instagram, dan YouTube.

1.2. Tujuan Kerja Magang

Proses kerja magang adalah salah satu syarat untuk meraih gelar S1 di Universitas Multimedia Nusantara, dan memiliki tujuan agar Penulis dapat menerapkan beragam ilmu yang sudah didapat selama masa perkuliahan ke dalam dunia kerja, serta menambah pengalaman kerja professional sehingga bermanfaat setelah lulus dari perkuliahan. Berikut ini adalah beberapa hal yang Penulis sudah dapatkan dan lakukan pada saat melakukan proses kerja magang:

1. Penulis menerapkan pengetahuan dari ilmu yang sudah didapat selama perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara dalam peminatan desain grafis terhadap perusahaan *startup* Adamar.
2. Penulis mendapatkan dan mempelajari sistem kerja profesional, menghadapi kendala, masalah yang ada di dunia kerja, serta mendapatkan ilmu-ilmu baru pada bidang desain yang sebelumnya belum pernah didapat pada masa perkuliahan.
3. Penulis mendapatkan ilmu tentang perusahaan startup, dari sistem cara kerja, cara mendapatkan klien, dan metode promosi penjualan melalui *mobile application*, dan media sosial.
4. Penulis mendapatkan ilmu tambahan mengenai desain dan konten kreatif yang diterapkan melalui promosi yang dilakukan oleh bidang usaha milik klien, yang sudah disesuaikan dengan konsep bidang usaha, target sasaran, sehingga hasilnya lebih efektif untuk dapat dijangkau oleh konsumen.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut ini adalah waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang yang sudah dilakukan oleh Penulis di PT. Adamar Digital Solusindo:

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan kegiatan proses kerja magang selama dua bulan di PT. Adamar Digital Solusindo, dimulai sejak tanggal 7 Oktober 2020 sampai 27 November 2020 dengan total waktu 331 jam. Proses kerja magang di perusahaan setiap hari Senin sampai dengan Jumat, mulai pukul 09.00 WIB sampai dengan 18.00 WIB, namun terkadang dapat melebihi dari jam pulang kerja magang yang sudah ditentukan, karena penulis juga melakukan kegiatan kerja dengan sistem WFH (*Work From Home*) dan proses pengambilan foto atau video hingga malam hari.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Tahap awal yang Penulis lakukan sebelum memulai proses kerja magang yakni merapikan CV dan portfolio dari hasil kerja maupun tugas yang didapat selama masa perkuliahan untuk dapat diajukan ke perusahaan untuk melamar posisi sebagai *intern graphic design*. Penulis memiliki beberapa daftar perusahaan yang diinginkan dan diajukan untuk dapat disetujui pihak kampus untuk melaksanakan proses kerja magang. Setelah disetujui oleh pihak kampus, Penulis mendapat persetujuan untuk kerja magang di Adamar. Pada tanggal 30 September 2020 penulis mengirimkan surat lamaran magang dan portfolio beserta surat pengantar magang kepada Adamar melalui e-mail. Pada tanggal 5 Oktober 2020 penulis dinyatakan dapat secara resmi menjalani proses kerja magang yang dilakukan kampus untuk Adamar. Pada tanggal 7 Oktober 2020 merupakan hari pertama Penulis melakukan proses kerja magang sebagai *intern graphic designer* dimulai dari perkenalan dengan rekan kerja di Adamar pada bidang desain grafis, Digital Marketing, Operational Manager Director, dan juga pemilik Adamar di tempat kerja Adamar. Setelah itu, Penulis mulai bekerja membantu proses *editing* foto, membuat template desain, membantu membuat konsep perusahaan dari penggunaan warna

palet dan tipografi yang digunakan, membantu membuat konten kreatif desain promosi di media sosial.