



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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 IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Selama melakukan praktek kerja magang di PT Nusa Sistem Solusi, penulis banyak sekali mendapatkan kesempatan untuk dapat mengetahui dunia kerja yang bersekala besar serta proses apa saja yang harus dilakukan dari awal penerimaan *project* hingga penyerahan hasil akhir kepada *client*. Penulis juga mendapatkan ilmu baru yang sebelumnya tidak didapatkan selama di perkuliahan. Bekerja dalam perusahaan yang tidak fokus pada satu proyek mengajarkan penulis untuk dapat *multitasking*, walaupun hal ini dapat mengganggu fokus pekerjaan yang sedang dikerjakan namun hal tersebut dapat di atasi dengan menaruh prioritas. Kerjasama dan komunikasi antara tim merupakan kunci utama agar pekerjaan yang dilakukan dapat terselesaikan.

4.2. Saran

Penulis memberikan saran kepada 3 pihak yang terlibat langsung maupun tidak dalam praktek kerja magang yaitu:

1. PT Nusa Sistem Solusi

Diperlukan penambahan karyawan yang memiliki kemampuan dalam bidang UI UX agar terdapat komunikasi yang jelas ketika ada proyek baru, khususnya dalam pembuatan UI aplikasi. Memberikan *space* khusus kepada karyawan UI UX untuk dapat menyimpan segala proses perancangan yang tidak dikerjakan melalui bantuan media elektronik. Tidak melimpahkan pekerjaan lain yang sifatnya mendadak kepada karyawan lain, hal tersebut dapat memecah konsentrasi dan mengakibatkan pekerjaan berjalan setengah-tengah.

2. UMN

Memberikan penambahan materi tentang proses *flowchart* terbentuk sebuah interaksi pada aplikasi maupun website. Memperdalam materi bisnis

untuk mahasiswa DKV agar mengetahui pola bisnis dalam aplikasi atau website yang sedang dikembangkan.

3. Mahasiswa Lain yang akan Magang

Dalam memilih perusahaan untuk praktek kerja magang tidaklah harus perusahaan yang besar, melainkan perusahaan yang sesuai dengan ketentuan kampus serta terdapat posisi yang sesuai dengan kemampuannya. Melatih diri untuk percaya diri serta mampu berkomunikasi dengan baik, sebab beberapa perusahaan akan memberikan nilai lebih atau kepercayaan kepada mahasiswa untuk ikut terjun secara langsung pada proyek besar. Fokus dan memiliki *planning* cadang ketika mengerjakan sebuah proyek yang diberikan, misalnya perusahaan mewajibkan untuk membuat desain logo satu makan mahasiswa harus membuat 2 atau 3 logo cadang sebagai pembanding.

