

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UNTUK PROYEK
WARUNG DESA DI PT PARAMADAKSA TEKNOLOGI
NUSANTARA (NEXSOFT)**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Adisha Elora Nuro

00000070460

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UNTUK PROYEK
WARUNG DESA DI PT PARAMADAKSA TEKNOLOGI
NUSANTARA (NEXSOFT)**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Adisha Elora Nuro

00000070460

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Adisha Elora Nuro
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070460
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Career Acceleration Program saya yang berjudul:

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UNTUK PROYEK
WARUNG DESA DI PT PARAMADAKSA TEKNOLOGI
NUSANTARA (NEXSOFT)**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 11 Desember 2025



(Adisha Elora Nuro)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Adisha Elora Nuro
NIM : 00000070460
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UNTUK PROYEK
WARUNG DESA DI PT PARAMADAKSA TEKNOLOGI
NUSANTARA (NEXSOFT)

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/~~Projeet~~/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 11 Desember 2025



(Adisha Elora Nuro)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Adisha Elora Nuro
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070460
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Paramadaksa Teknologi Nusantara (Nexsoft)
Alamat Perusahaan : Scientia Business Park Tower 2, Jl. Boulevard Raya
Gading Serpong, Curug Sangereng, Kelapa Dua,
Tangerang Regency, Banten 15810
Email Perusahaan : agnes.utami@nexsoft.co.id

1. Perusahaan tempat saya melakukan magang dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melakukan magang, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 11 Desember 2025

Mengetahui

PARAMADAKSA

(Dionysius Eko)

Menyatakan



(Adisha Elora Nuro)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UNTUK PROYEK
WARUNG DESA DI PT PARAMADAKSA TEKNOLOGI
NUSANTARA (NEXSOFT)**

Oleh

Nama Lengkap : Adisha Elora Nuro
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070460
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Desember 2025

Pukul 16.00 s.d. 16.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/ 100049



Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Adisha Elora Nuro
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070460
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN MEDIA PROMOSI
UNTUK PROYEK WARUNG DESA DI
PT PARAMADAKSA TEKNOLOGI
NUSANTARA (NEXSOFT)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- ☐ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☒ Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - ☐ Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 11 Desember 2025



(Adisha Elora Nuro)

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini dengan lancar. Tujuan pembuatan laporan ini adalah untuk menunjukkan pekerjaan-pekerjaan yang telah dilakukan penulis selama menjadi Designer di PT Paramadaksa Teknologi Nusantara (Nexsoft).

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
4. PT Paramadaksa Teknologi Nusantara (Nexsoft), selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Agnes Dwie Utami, S.I.Kom., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Semoga laporan ini bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa yang mencari referensi profesi dan tempat magang serupa.

Tangerang, 11 Desember 2025



(Adisha Elora Nuro)

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UNTUK PROYEK
WARUNG DESA DI PT PARAMADAKSA
TEKNOLOGI NUSANTARA (NEXSOFT)**

(Adisha Elora Nuro)

ABSTRAK

Magang adalah tahapan pembelajaran seseorang di mana bisa mendapatkan dan mengendalikan kemampuan dengan berkontribusi pada suatu pekerjaan, baik secara mandiri maupun melalui bantuan seseorang yang berpengalaman dalam pekerjaan tersebut. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan *soft skill* mahasiswa dalam dunia pekerjaan yang sebenarnya dan mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan. Pada program magang ini, penulis bekerja sebagai seorang Designer di PT Paramadaksa Teknologi Nusantara (Nexsoft). Tujuan penulis bekerja adalah untuk mendapatkan pengalaman pekerjaan di dunia profesional, melatih *hard skill* dan *soft skill*, serta membuat desain dalam berbagai bentuk media untuk proyek Warung Desa. Nexsoft merupakan sebuah perusahaan yang membuat perangkat lunak untuk bisnis-bisnis di bidang ritel *Fast Moving Consumer Goods* (FMCG). Penulis melaksanakan program magang ini sejak tanggal 17 Juli 2025 hingga 6 November 2025. Penulis bekerja secara hybrid, yaitu *Work From Home* (WFH) pada hari Senin, Rabu, dan Jumat, serta *Work From Office* (WFO) pada hari Selasa dan Kamis.

Kata kunci: Designer, Ritel FMCG, Media Promosi.

DESIGNING PROMOTION MEDIA FOR WARUNG DESA
PROJECT IN PT PARAMADAKSA TEKNOLOGI
NUSANTARA (NEXSOFT)

(Adisha Elora Nuro)

ABSTRACT

Internship is a learning process where someone is able to gain and control their skills by contributing towards a job, whether it is independently or with a help of someone who is experienced in that job. The purpose is to grow student's soft skills in the real working world and applying knowledges that have been learned throughout university lectures. In this internship program, the author works as a Designer in PT Paramadaksa Teknologi Nusantara (Nexsoft). The author's working purpose is to gain work experiences in the professional world, training hard and soft skills, and creating designs in a variety form of medias for the Warung Desa project. Nexsoft is a company that creates software for businesses in the Fast Moving Consumer Goods (FMCG) retail industry. The author joined this internship program from 17th July 2025 until 6th November 2025. The author works in hybrid, which means Work From Home (WFH) on Monday, Wednesday, and Friday and Work From Office (WFO) on Tuesday and Thursday.

Keywords: *Designer, FMCG Retail, Promotion Media.*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN (AI)	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Kerja	3
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	4
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	6
2.1.1 Profil Perusahaan	6
2.1.2 Sejarah Perusahaan	8
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	9
2.3 Portofolio Perusahaan	10
BAB III PELAKSANAAN KERJA	19
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	19
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja	19
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	20
3.2 Tugas yang Dilakukan	22
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	26

3.3.1	Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	26
3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	44
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	66
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Kerja	66
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Kerja	67
BAB IV PENUTUP		70
4.1	Simpulan	70
4.2	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Nexsoft.....	6
Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT Paramadaksa Teknologi Nusantara	10
Gambar 2.3 Mock-Up Tampilan Aplikasi NexMile	12
Gambar 2.4 Mock-Up Dashboard NexChief	12
Gambar 2.5 Mock-Up Aplikasi NexStar.....	13
Gambar 2.6 Mock-Up Aplikasi NexStock.....	14
Gambar 2.7 Mock-Up Dashboard GroRex	14
Gambar 2.8 Logo Warung Desa.....	15
Gambar 2.9 Toko Warung Desa.....	16
Gambar 2.10 Halaman Beranda Situs Warung Desa	17
Gambar 3.1 Bagan Divisi <i>Sales and Marketing</i> Nexsoft	19
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi Pelaksanaan Kerja Designer di Nexsoft.....	20
Gambar 3.3 Referensi Video Intro Reels	28
Gambar 3.4 <i>Storyboard</i> dan <i>Grid</i> Intro Reels “Event Oktoberkah”	29
Gambar 3.5 Hasil Intro Reels.....	30
Gambar 3.6 Referensi Reels.....	31
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> Reels.....	32
Gambar 3.8 Hasil Akhir Reels 1	33
Gambar 3.9 Hasil Akhir Reels 2	34
Gambar 3.10 Outro Reels.....	35
Gambar 3.11 <i>File</i> Poster Menu	36
Gambar 3.12 <i>Storyboard</i> Video Menu Warung Desa dan Koperasi Desa.....	37
Gambar 3.13 Referensi Video Menu	38
Gambar 3.14 Video Menu Pertama Warung Desa dan Koperasi Desa.....	39
Gambar 3.15 Sketsa dan <i>Grid</i> Video Menu <i>Landscape</i>	41
Gambar 3.16 Foto Pemandangan Alam dengan Meja Cokelat	42
Gambar 3.17 Hasil Video Menu Warung Desa dan Koperasi Desa	43
Gambar 3.18 <i>Template</i> Powerpoint Warung Desa.....	45
Gambar 3.19 Proposal Waralaba <i>Franchise</i> Indomaret.....	45
Gambar 3.20 Sketsa, <i>Outline</i> , dan <i>Grid Company Profile</i> PT WDI Maju.....	46
Gambar 3.21 Proses Editing Icon “Kenapa Warung Desa”	48
Gambar 3.22 <i>Preview Company Profile</i> PT WDI Maju	49
Gambar 3.23 <i>Preview</i> Kartu Nama Warung Desa	50
Gambar 3.24 Sketsa dan <i>Grid ID Card Crew Store</i>	51
Gambar 3.25 Desain <i>ID Card</i> Versi Pertama.....	52
Gambar 3.26 Desain <i>ID Card</i> Versi Kedua	53
Gambar 3.27 Alternatif Desain <i>ID Card</i> Versi Kedua.....	54
Gambar 3.28 Desain <i>ID Card</i> Versi Ketiga	55
Gambar 3.29 Referensi Desain <i>Booth</i>	56
Gambar 3.30 Sketsa dan <i>Grid Booth</i> Pertama	57
Gambar 3.31 Desain <i>Booth</i> Pertama	58
Gambar 3.32 Sketsa Revisi Desain <i>Booth</i>	60
Gambar 3.33 Hasil <i>Coloring</i> Desain <i>Booth</i>	61
Gambar 3.34 Hasil Akhir Desain <i>Booth</i>	62

Gambar 3.35 Referensi Desain <i>Banner</i> Koperasi Desa	63
Gambar 3.36 Sketsa Desain <i>Banner</i> Koperasi Desa	64
Gambar 3.37 Hasil Akhir Desain <i>Banner</i> Koperasi Desa.....	65



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja.....	22
---	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xviii
Lampiran 3 Lampiran Surat Penerimaan Kerja	xix
Lampiran 4 PROSTEP 01	xx
Lampiran 5 PROSTEP 02	xxi
Lampiran 6 PROSTEP 03	xxii
Lampiran 7 PROSTEP 04	xxxiv
Lampiran 8 Karya	xxxv

