

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini memiliki kemajuan yang sangat pesat, terlihat dari kebutuhan sistem informasi berbasis komputer sekarang ini bertambah hampir pada semua bidang yang menggunakan teknologi komputer dalam menyampaikan informasi. Teknologi informasi sekarang ini merupakan hal yang penting dibutuhkan di dunia, karena dengan berjalannya waktu terdapat perubahan terus-menerus yang membutuhkan masa informasi yang canggih serta [1]. Dengan adanya teknologi informasi berupa komputer yang modern serta canggih dapat membantu dalam mengolah data, sehingga hemat dalam segi waktu, biaya, serta ruang yang digunakan [2].

Teknologi informasi yang biasanya digunakan untuk sarana system informasi maupun media promosi yaitu ada website. Website memiliki peran penting dalam hal media promosi ataupun penyampaian suatu informasi. Dalam penyampaian informasi menggunakan website menjadi lebih efisien serta *up to date*. Website tidak hanya dapat diakses oleh masyarakat kota, tetapi website dapat diakses oleh masyarakat desa dengan mudah. Website memiliki banyak fungsi, antara lain sebagai media pendidikan, informasi, promosi, pemasaran, serta komunikasi. Website merupakan sarana yang cocok untuk mengenalkan kepada masyarakat luas atau golongan tertentu tentang suatu produk yang memiliki keunggulan dan potensi [3].

Salah satu perusahaan yang memanfaatkan website sebagai media informasi yaitu PT Puskomedia Indonesia Kreatif. PT Puskomedia Indonesia Kreatif merupakan perusahaan yang berfokus pada bidang Teknologi Informasi atau *Information Technology* (IT). Website yang dimiliki oleh PT Puskomedia Indonesia Kreatif dalam penyampaian informasi tidak hanya memiliki satu website, tetapi ada beberapa website. Website Panda adalah salah satu produk yang dimiliki oleh PT Puskomedia Indonesia Kreatif.

Website Panda merupakan salah satu aplikasi dalam sistem informasi desa yang berintegrasi pada sistem pelayanan publik. Website Panda tidak hanya berupa website, tetapi ada yang berupa aplikasi mobile.

Penggunaan aplikasi Panda dalam kalangan masyarakat masih kurang diminati. Masyarakat juga masih banyak yang belum mengetahui tentang apa itu aplikasi panda. Oleh karena itu, maka dibutuhkanlah sebuah media promosi untuk mengenalkan kepada masyarakat mengenai aplikasi panda. Media promosi saat ini memiliki beraneka ragam jenis dan cara penyampaiannya. Dengan adanya media promosi, suatu produk dapat mudah dikenali oleh masyarakat.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dibuatlah sebuah media promosi untuk aplikasi panda berupa desain feed Instagram. Desain feed Instagram ini dibuat dengan menyebarkan menggunakan media social berupa aplikasi Instagram. Tujuan dibuatnya media promosi berupa desain feed Instagram adalah untuk mengenalkan kepada masyarakat mengenai informasi apa saja yang ada di aplikasi Panda.

Oleh karena itu, penelitian pada laporan pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik ini diberi judul “Perancangan Desain Konten Feed Instagram Sebagai Media Promosi Aplikasi Panda (Studi Kasus: PT Puskomedia Indonesia Kreatif)”.

## **B. Tujuan**

### **1. Tujuan Pelaksanaan Kerja Lapangan/Kerja Praktik:**

- a. Mengembangkan *hardskill* serta *softskill* dalam pembentukan karakter individu.
- b. Mengimplementasikan ilmu serta keterampilan yang telah didapatkan di Perguruan Tinggi ke dunia kerja.
- c. Sebagai gambaran tentang dunia kerja, sehingga bisa dipersiapkan oleh mahasiswa untuk memasuki dunia kerja setelah lulus kuliah.

- d. Membentuk pribadi yang bisa menangani suatu masalah serta bertanggungjawab mengenai pekerjaan yang sudah menjadi tugasnya.
- e. Sebagai salah satu syarat untuk kelulusan di Perguruan Tinggi.

## **2. Tujuan Pembuatan Laporan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik:**

- a. Sebagai syarat untuk memenuhi mata kuliah Kerja Praktik.
- b. Membuat desain konten berdasarkan data yang ada pada salah satu website milik tempat Kerja Praktik.
- c. Menganalisis pembuatan desain konten yang dibuat di tempat Kerja Praktik.

## **3. Tujuan Pembuatan Desain Konten Berdasarkan Website:**

- a. Untuk memperkenalkan aplikasi panda yang merupakan produk dari PT Puskomedia Indonesia Kreatif.
- b. Untuk menarik perhatian masyarakat agar dapat tertarik dengan aplikasi panda.

### **C. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup pelaksanaan PKL/KP Penulis yaitu di PT Puskomedia Indonesia Kreatif yang ada di Purwokerto dengan ditempatkan di bagian desain dan aplikasi. Penulis diberikan jobdesk selama PKL yaitu membuat desain untuk konten feed Instagram. Selain itu, penulis juga membantu pekerjaan pegawai PT Puskomedia Indonesia Kreatif dalam menulis artikel, mengedit file website desa, dan menginputkan data-data survei website desa.

### **D. Aspek Umum dan Kelembagaan**

#### **1. Profil PT Puskomedia Indonesia Kreatif**



Gambar 1. 1 Logo PT Puskomedia Indonesia Kreatif

PT Puskomedia Indonesia Kreatif merupakan sebuah Laboratorium Digital Kreatif yang selalu memberikan solusi terbaik dengan menggunakan bantuan Teknologi Informasi Komputer (TIK). PT Puskomedia Indonesia Kreatif membantu bisnis serta lembaga agar mendunia dengan cara yang paling efektif. Dengan menghasilkan karya-karya digital yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan dalam sehari-hari [4].

Media informasi yang semakin berkembang pesat, serta media yang menjadi alat untuk informasi dalam pemecahan suatu masalah yang berikutnya diaplikasikan ke dalam bentuk teknologi. Perkembangan system informasi serta teknologi internet hampir di seluruh belahan dunia bertumbuh semakin canggih. Beberapa daerah yang sebelumnya masih sulit untuk akses internet, kini sudah dapat dengan mudah untuk dijangkau [5].

Kehadiran PT Puskomedia Indonesia Kreatif pada 28 September 2013 sampai saat ini, telah membuat perubahan dalam kehidupan masyarakat. Salah satu perubahan yang ada dalam kehidupan masyarakat yaitu peran PT Puskomedia Indonesia Kreatif dalam mendampingi dan mengembangkan kemajuan teknologi yang ada di desa. Dengan produk PT Puskomedia Indonesia Kreatif salah satunya yaitu Panda Sistem Informasi Desa (SID), PT Puskomedia Indonesia Kreatif dapat membantu desa dalam memberikan pelayanan public prima yang lebih efisien, cepat, serta meningkatnya keterbukaan informasi [5].

Oleh karena itu, PT Puskomedia Indonesia Kreatif yang hadir dengan berbekal tenaga IT professional serta berpengalaman, dapat hadir sebagai upaya dalam membantu pemerataan pembangunan yang dimulai dari desa. Sebagai suatu perusahaan yang selalu berusaha dan berinovasi untuk bidang teknologi, PT Puskomedia Indonesia Kreatif percaya bahwa akses internet serta system informasi merupakan kebutuhan pada setiap

lini kehidupan masyarakat. Sehingga untuk ke depannya, misi PT Puskomedia Indonesia Kreatif adalah “Mendunia Makin Mudah”. Maka dari itu, pengembangan akan terus dilakukan oleh PT Puskomedia Indonesia Kreatif dalam memenuhi setiap lini, mulai dari pelayanan pemerintahan, kesehatan, pendidikan, serta sektor ekonomi [5].

## **2. Visi dan Misi PT Puskomedia Indonesia Kreatif**

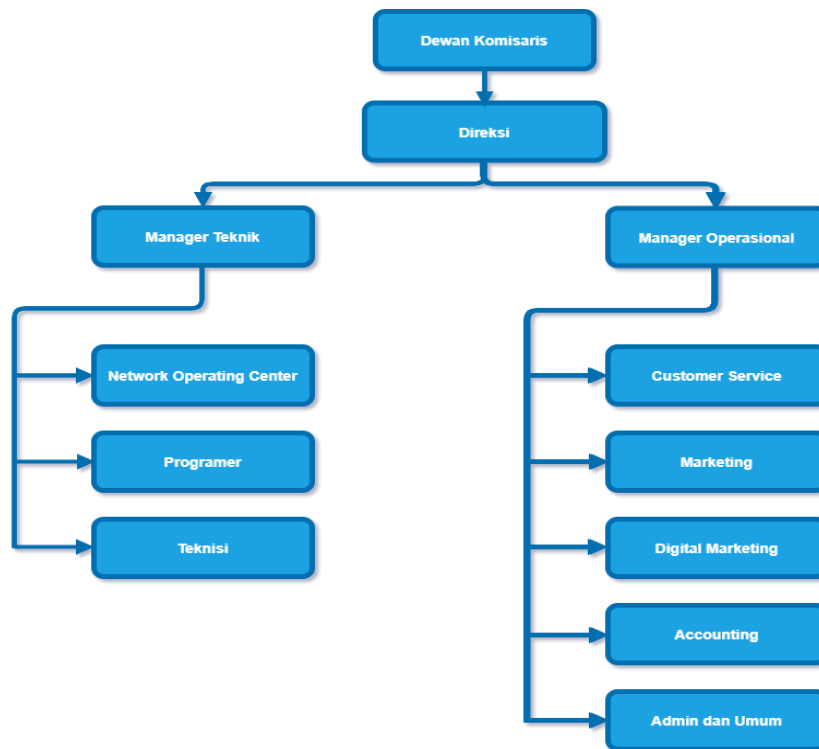
Visi [4]:

“Mendunia lebih mudah, jauh lebih mudah dari yang kita bayangkan”

Misi [5]:

- a. Menciptakan teknologi yang tepat guna di setiap lini kehidupan.
- b. Membangun pusat pelatihan untuk meningkatkan kapasitas sehingga mitra bisa benar-benar mandiri teknologi.
- c. Pengembangan dan penelitian untuk menciptakan teknologi yang berkelanjutan dan siap digunakan.
- d. Memberikan layanan yang ditangani langsung oleh tenaga berpengalaman.

## **3. Struktur Bagan PT Puskomedia Indonesia Kreatif**



Gambar 1. 2 Struktur Organisasi PT Puskomedia Indonesia Kreatif

Berdasarkan struktur bagan di atas, pada setiap bagan memiliki tugas dan fungsi masing-masing, antara lain:

a. Dewan Komisaris

Dewan komisaris yang ada di PT Puskomedia Indonesia Kreatif memiliki tugas penting yaitu untuk melakukan pengawasan terhadap perusahaan maupun secara khusus ataupun umum.

b. Direksi

Direksi yang ada di PT Puskomedia Indonesia Kreatif merupakan orang yang berwenang dan bertanggung jawab terhadap perusahaan demi kepentingan perusahaan.

c. Manager Teknik

Manager teknik yang ada di PT Puskomedia Indonesia Kreatif memiliki tugas untuk mengkoordinasi, merencanakan, serta mengendalikan kegiatan teknik agar berjalan lancar dan meminimalisir terjadinya kesalahan yang menyangkut dengan teknik.

d. Network Operating Center

Network operating center yang ada di PT Puskomedia Indonesia Kreatif memiliki tugas untuk melakukan pemantauan serta pengaturan terhadap jaringan telekomunikasi ataupun jaringan lainnya.

e. Programmer

Programmer yang ada di PT Puskomedia Indonesia Kreatif memiliki tugas untuk membuat program dengan menggunakan bahasa pemrograman komputer, contohnya seperti membuat website atau aplikasi panda.

f. Teknisi

Teknisi yang ada di PT Puskomedia Indonesia Kreatif memiliki tugas memperbaiki jaringan telekomunikasi apabila terdapat gangguan, memasang kabel jaringan wifi di rumah pengguna, dan masih banyak lagi tugas yang berhubungan dengan jaringan.

g. Manager Operasional

Manager operasional yang ada di PT Puskomedia Indonesia Kreatif yaitu orang yang bertanggung jawab untuk meningkatkan kinerja operasional dan meminiyang ada di perusahaan.

h. Customer Service

Customer service yang ada di PT Puskomedia Indonesia Kreatif memiliki tugas untuk melayani apabila ada konsumen yang memiliki keluhan atau pertanyaan yang berkaitan tentang pelayanan di perusahaan.

i. Marketing

Marketing yang ada di PT Puskomedia Indonesia Kreatif biasanya melakukan pemasaran atau pengenalan produk dan jasa yang ada di perusahaan dengan menggunakan brosur ataupun turun langsung ke masyarakat.

j. Digital Marketing

Digital marketing yang ada di PT Puskomedia Indonesia Kreatif memiliki kegiatan yang hampir sama dengan marketing. Hanya saja

dalam digital marketing dalam melakukan promosi menggunakan media digital.

k. Accounting

Accounting yang ada di PT Puskomedia Indonesia Kreatif memiliki tugas untuk melakukan proses mencatat, mengidentifikasi, mengukur, serta melaporkan informasi, terutama dalam bidang keuangan.

l. Admin dan Umum

Admin dan umum yang ada di PT Puskomedia Indonesia Kreatif memiliki tugas yang melibatkan catat-mencatat informasi ataupun agenda yang ada di perusahaan, serta membantu dalam hal desain.

### **E. Metode Penulisan Laporan**

1. Metode Diskusi

Metode ini dilakukan oleh penulis dengan tim yang ada di PT Puskomedia Indonesia Kreatif, untuk mencari masalah serta solusinya.

2. Metode Kajian Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mencari data-data yang valid untuk penyusunan penulisan laporan yang baik. Kajian Pustaka dapat diperoleh dari buku, jurnal, serta artikel.

3. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan mencari informasi untuk penyusunan penulisan laporan serta merumuskan masalah dan solusi yang ada.

### **F. Sistematika Penulisan Laporan**

Penulisan laporan dibuat menjadi beberapa bagian yang berfungsi untuk mempermudah dalam pemahaman laporan kegiatan ini, yaitu:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pertama ini terdapat gambaran secara umum mengenai inti laporan Praktik Kerja Lapangan yang berisi latar belakang pembuatan laporan Praktik Kerja Lapangan, tujuan, ruang lingkup, aspek umum dan kelembagaan, metode penulisan laporan, serta sistematika penulisan laporan.



**BAB II LANDASAN TEORI**

Bab kedua ini berisi mengenai dasar teori dari beberapa teori yang berkaitan dengan kegiatan Praktik Kerja Lapangan dan terdapat pada laporan Praktik Kerja Lapangan.

**BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN**

Bab ketiga berisi mengenai rancangan-rancangan desain yang dibuat saat kegiatan Praktik Kerja Lapangan berlangsung serta analisa dan pembahasan terkait hasil desain yang dibuat.

**BAB IV PENUTUP**

Bab keempat berisi mengenai kesimpulan dari isi laporan Praktik Kerja Lapangan serta saran terhadap tempat Praktik Kerja Lapangan atau instansi yang terkait.