

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Presensi merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan oleh seseorang untuk membuktikan dirinya hadir atau tidak dalam suatu instansi. Presensi dapat diterapkan oleh sebuah lembaga baik perusahaan maupun instansi yang berfungsi untuk penerapan kedisiplinan[1]. Dalam memproses pendataan kehadiran perangkat desa wajib dikelola dengan baik, karena dapat berpengaruh terhadap kinerja pelayanan kepada masyarakat. Pendataan kehadiran secara manual, biasanya dilakukan dengan cara membubuhkan tanda tangan pada sebuah buku daftar hadir pada jam masuk kerja. Proses pendataan seperti ini sangat sederhana dan mudah diimplementasikan, tetapi mudah pula untuk dimanipulasi[2].

Presensi Panda merupakan sebuah aplikasi terobosan baru dari PT Puskomedia Indonesia Kreatif, yang terhubung dengan Panda sistem informasi desa. Presensi digital berbasis Android ini dikembangkan dengan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) untuk mempermudah dalam pelayanan dan hidup manusia yang lebih baik[3]. Salah satu terobosan baru dari Puskomedia dalam mendukung digitalisasi desa adalah memunculkan pengembangan teknologi Panda berupa presensi digital untuk pemerintah desa.

Presensi yang berbasis Android ini tersinkronisasi dengan fitur pejabat dan perangkat desa yang terdapat di sistem informasi desa. Sehingga memberi kemudahan serta efektivitas dalam penggunaan aplikasi presensi tersebut[4]. Namun masih banyak perangkat maupun pejabat desa yang belum mengenal aplikasi presensi panda ini. Selain itu penggunaan aplikasi presensi panda dalam pemerintah desa ini terbilang masih sedikit, untuk memudahkan dan memperluas pengguna aplikasi presensi panda di seluruh pemerintahan desa yang ada di Indonesia.

Oleh karena itu PT. Puskomedia Indonesia Kreatif ingin membuat sebuah video dengan tujuan untuk mengenalkan dan mempromosikan aplikasi presensi Panda keseluruhan pemerintahan desa. Maka dari itu penulis akan menuliskan proposal pkl dengan judul “IMPLEMENTASI EDITING VIDEO PENGENALAN APLIKASI PRESENSIPANDA MENGGUNAKAN ADOBE PREMIERE”

B. Tujuan

Tujuan dari pembuatan laporan pada Pelaksanaan Kerja Praktik ini sebagai berikut:

1. Agar mahasiswa dapat mempunyai gambaran tentang dunia kerja yang sesungguhnya.
2. Untuk memenuhi persyaratan mata kuliah di semester 7.
3. Membantu PT Puskomedia Indonesia Kreatif dalam mempromosikan dan mengenalkan aplikasi presensi panda kepada pemerintahan desa.
4. Menambah ilmu dan relasi dalam melakukan kegiatan selama pkl.
5. Membuat seorang mahasiswa jadi lebih bertanggung jawab atas tugas dan kewajiban yang didapatkan.

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pelaksanaan Kerja Praktik di PT. Puskomedia Indonesia Kreatif terbatas hanya melakukan tugas pembuatan video dengan menggunakan aplikasi adobe premiere dan biteable.

D. Aspek Umum dan Kelembagaan

1. Sejarah, Visi, dan Misi

Pertumbuhan startup di Indonesia semakin berkembang seiring berkembangnya zaman. Pada tahun 2019, Indonesia memiliki 2.193 startup yang berhasil menduduki peringkat lima dunia. Startup di Indonesia beraneka macam seperti *startup game*, *startup fintech*, *e-commerce*, dan

masih banyak bidang-bidang lain. *Startup* banyak di temukan di berbagai pulau di Indonesia.

PT Puskomedia Indonesia Kreatif adalah sebuah perusahaan pengembang aplikasi dan website yang berpengalaman dalam melakukan pendampingan TIK di desa. Puskomedia didirikan pada tanggal 28 September 2013 atas inisiasi dua pemuda yang mempunyai kesamaan cita-cita. Puskomedia sebagai salah satu perusahaan yang mengedepankan pemecahan masalah menggunakan bantuan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Selain itu Puskomedia memiliki visi dengan tagline "Mendunia lebih mudah dengan media" yang memberikan semangat untuk membantu orang-orang sekitar untuk terus tumbuh, berkembang, mendunia dan menguasai banyak bidang.

Berbekal dengan pengalaman, pengetahuan, dan kerjasama tim yang solid, Puskomedia dapat menemukan pendekatan terbaik. Pendekatan yang tepat menjadi senjata utama untuk memberikan solusi pada pengembangan bisnis dan organisasi pada setiap mitra. Selain itu Puskomedia Indonesia mempunyai beberapa misi yang diberikan diantaranya yaitu Menciptakan teknologi yang tepat guna di setiap lini kehidupan, Membangun pusat pelatihan untuk meningkatkan kapasitas sehingga mitra bisa benar-benar mandiri teknologi, Pengembangan dan penulisan untuk menciptakan teknologi yang berkelanjutan dan siap digunakan, Memberikan layanan yang ditangani langsung oleh tenaga berpengalaman[5].

2. Produk dan Layanan

PT. Puskomedia Indonesia Kreatif menyediakan beberapa macam produk dan layanan. Berikut ini beberapa produk dan layanan yang dimiliki oleh puskomedia :

- a. Panda



Gambar 1.1 Logo Aplikasi Panda

Panda adalah sebuah produk unggulan dari Puskomedia yang dikembangkan untuk memberikan kemudahan layanan berbasis pemerintahan. Panda memberikan solusi pelayanan masyarakat dengan cara akurat, cepat dan cerdas. Dikembangkan dengan teknologi paling mutakhir yang memberikan jaminan kemudahan pengelolaan, ketepatan, keamanan dan kevalidan data desa. Aplikasi Panda memiliki standar pengelolaan administrasi pemerintahan yang sudah teruji dengan baik.

b. Dumoro



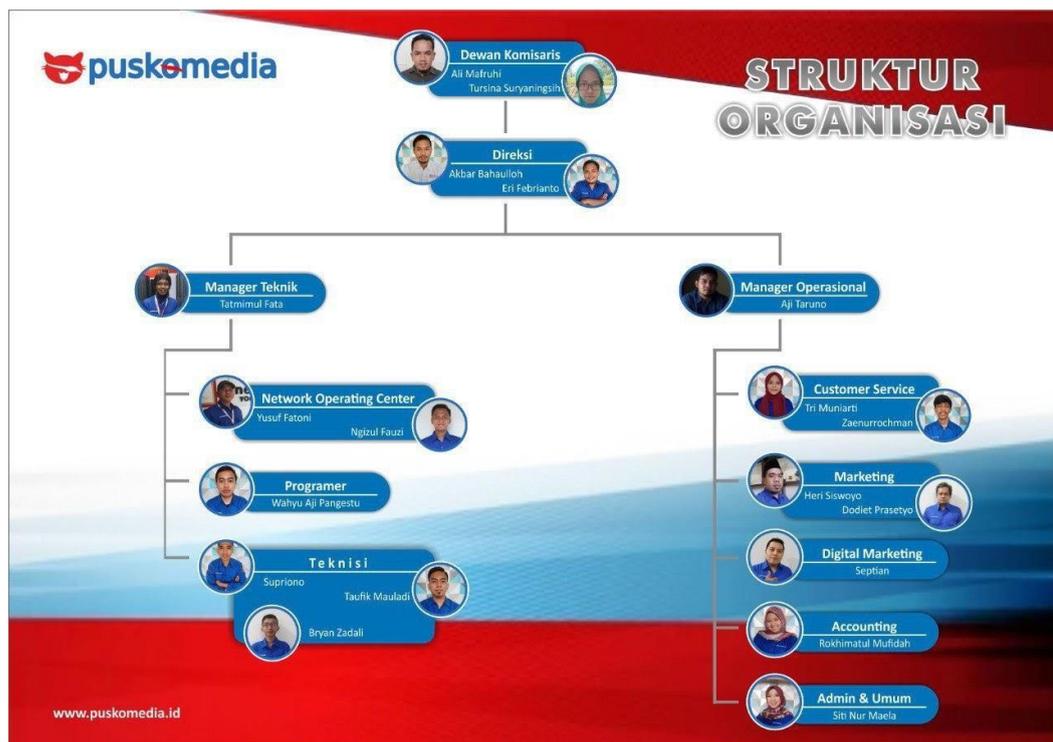
Gambar 1.2 Logo Aplikasi Dumoro

Dumoro merupakan sebuah produk aplikasi berbasis website untuk membantu *customer* berjualan *online* dengan mudah dan cepat. Aplikasi Dumoro dapat membantu customernya sampai bisa berjualan di toko online dengan memiliki brand produk sendiri secara mandiri. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan berbagai fitur yang sangat memudahkan untuk mengoptimalkan bisnis online yang berguna untuk mendapatkan profit sebanyak-banyaknya. Selain mempunyai produk unggulan PT Puskomedia Indonesia Kreatif juga memiliki layanan seperti [5]:

- a. Web Desain
- b. Layanan *Hosting*
- c. Layanan *Domain*
- d. Layanan Anjungan
Layanan Panduan

3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi yang dimiliki Puskomedia terdiri dari Jajaran Dewan Komisaris sebagai jabatan tertinggi, Direktur Utama, Manager Teknik, Manager Operasional, *Network Operating Center (NOC)*, *Programmer*, *Customer Service (CS)*, *Marketing*, *Digital Marketing*, *Accounting*, *Admin & Umum*, dan Teknisi.



Gambar 1.3 Struktur Organisasi Puskomedia

E. Metode Penulisan Laporan

Berikut adalah metode yang digunakan dalam Penulisan laporan Kerja Praktik, yaitu :

1. Wawancara

Metode ini dilakukan antara penulis dengan tim pada cagh id guna memperdalam analisis masalah dan mencari solusi dari permasalahan yang muncul

2. Studi Pustaka

Metode ini dilaksanakan dengan cara mempelajari konsep yang sudah ada dan dasar teori sebagai yang bertujuan untuk mengambil data.

F. Metode Penulisan Laporan

Penulisan laporan ini dibagi menjadi beberapa bagian yaitu :

1. Pendahuluan

Merupakan bab yang berisikan gambaran umum mengenai hal yang menjadi pokok permasalahan dalam Praktik Kerja Lapangan. Bab ini Terdiri dari latar belakang, tujuan, ruang lingkup, aspek umum dan kelembagaan, metode penulisan laporan, serta sistematika penulisan laporan.

2. Landasan Teori

Landasan teori merupakan bagian laporan yang akan dijelaskan tentang dasar-dasar teori yang berkaitan pekerjaan di tempat kerja yang dimasuki.

3. Analisis dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang gambaran mengenai pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan dengan di dalamnya berisi analisis dan pembahasan pekerjaan selama melaksanakan pkl sesuai dengan judul laporan.

4. Penutup

Bab ini berisi bagian kesimpulan dan Saran yang penting untuk disampaikan. Kesimpulan adalah rangkuman hasil selama mengikuti kegiatan Kerja Praktik, sedangkan saran merupakan berisi masukan serta kritik untuk tempat perusahaan kerja praktik.