

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
(PKL)/DOKUMEN Portopolio PKL**

DI

PT Someah Kreatif Nusantara

**Alamat : Komp. Holis Regency D7, Babakan
Ciparay, Kota Bandung, Jawa Barat 40222**



Disusun Oleh:

Nama : M Rifa Alfiansyah

NIS : 2223119629

Kelas : XII DKV 1

SMK NEGERI 4 BANDUNG

2024

LEMBAR PENGESAHAN
PIHAK SEKOLAH

Pada Tanggal :
Di : SMK NEGERI 4 BANDUNG

Mengetahui:

Waka Hubin,

Pembimbing,

Dadan Hermawan, S.Pd, MT

Aditya Muhammad Zaini, S.Kom.

NIP. 197701142014101003

NIP. 22.019

Menyetujui:

Kepala,
SMKN 4 Bandung

Dr. Agus Setiawan, S.Pd, M.Si
NIP. 19680124 199803 1 005

LEMBAR PENGESAHAN
PERUSAHAAN/INDUSTRI

Nama Perusahaan/ Industri : PT Someah Kreatif Nusantara
Alamat : Komp. Holis Regency D7, Babakan,
Babakan Ciparay, Kota Bandung,
Jawa Barat 40222
Pada Tanggal :
Di :

Mengetahui:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Aditya Muhammad Zaini, S.Kom.
NIP. 22.019

Rafli Rafiky, S.Kom.
NIP. 19.013

Menyetujui:

Pimpinan Perusahaan/ Industri/Lembaga,

Ferry Stephanus Suwita, S.Kom., M.T.
NIP. 15.001

IDENTITAS SISWA

1. Nama Siswa : M Rifa Alfiansyah
2. Nomor Induk Siswa (NIS) : 2223119629
3. Tempat & Tanggal Lahir : Cianjur, 09 Mei 2007
4. Alamat : Gg. Cirangrang Timur No.97
5. Nomor Telepon/HP : 083109882175
6. Nama Orang Tua / Wali : Rini Haryani
7. Alamat Orang Tua/Wali : Gg. Cirangrang Timur No.97
8. Nomor Telp/HP Orang Tua/Wali : 087784144857



Bandung, 31 Oktober 2024

M Rifa Alfiansyah

BAB I

PENDAHULUAN

A. Rasional

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka (1) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pada Standar Proses Pendidikan Menengah Kejuruan (PMK) dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada PMK diarahkan untuk mencapai tujuan yang dikembangkan berdasarkan profil lulusan yaitu: (1) beriman, bertakwa, dan berbudi pekerti luhur; (2) memiliki sikap mental yang kuat untuk mengembangkan diri secara berkelanjutan; (3) menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni serta memiliki keterampilan sesuai dengan kebutuhan pembangunan; (4) memiliki kemampuan produktif sesuai dengan bidang keahliannya baik untuk bekerja pada pihak lain atau berwirausaha, dan (5) berkontribusi dalam pembangunan industri Indonesia yang kompetitif menghadapi pasar global.

Proses Pembelajaran diselenggarakan dengan berbasis aktivitas secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik. Selain itu proses pembelajaran juga memberikan ruang untuk berkembangnya keterampilan abad 21 yaitu kreatif, berfikir kritis, penyelesaian

masalah, kolaborasi, dan komunikasi yang memberikan peluang bagi pengembangan prakarsa dan kemandirian sesuai dengan minat, bakat, dan perkembangan psikologis peserta didik. Karakteristik proses pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik program keahlian yang berada pada bidang keahlian yang dilakukan di sekolah/madrasah, di dunia kerja (Dunia Usaha dan Dunia Industri, disingkat DUDIKA), atau gabungan dari keduanya. Pelaksanaan proses pembelajaran melibatkan DUDIKA terutama melalui model penyelenggaraan **Praktik Kerja Lapangan**.

Praktik Kerja Lapangan yang selanjutnya disebut *PKL* adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan di DUDIKA dan/atau lapangan kerja lain untuk penerapan, pemantapan, dan peningkatan kompetensi. Pelaksanaan PKL melibatkan praktisi ahli yang berpengalaman di bidangnya untuk memperkuat pembelajaran dengan cara pembimbingan peserta didik saat praktik kerja lapangan.

Penyelenggaraan PKL merupakan bagian dari pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang melibatkan masyarakat, khususnya dunia kerja, tujuan utamanya selain untuk memperkuat penguasaan kompetensi teknis sesuai dengan Kompetensi Keahliannya juga dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik menghayati dan mengamalkan untuk menginternalisasi nilai-nilai positif “keduanikerjaan”, dalam rangka membangun pribadi peserta didik yang berkarakter. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), khususnya pada Pasal 6 yang menyatakan bahwa “Penyelenggaraan PPK pada Satuan Pendidikan jalur Pendidikan Formal dilakukan secara

terintegrasi dalam kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Pengintegrasian PPK dalam pelaksanaan PKL sangat penting karena diharapkan dapat mendukung dalam membangun dan membekali peserta didik menjadi generasi emas Indonesia Tahun 2045 dengan jiwa Pancasila dalam menghadapi dinamika perubahan di masa depan. Pelaksanaan PKL harus dirancang dan dilaksanakan dengan mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter diantaranya adalah nilai-nilai jujur, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, komunikatif, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung-jawab.

B. Dasar Hukum

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2015 tentang Pembangunan Sumber Daya Industri.

5. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).
6. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.
7. Instruksi Presiden Nomor 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan dalam Rangka Peningkatan Kualitas dan Daya Saing Sumber Daya Manusia Indonesia.
8. Peraturan Menteri Perindustrian Nomor 03/M-IND/PER/1/2017 tentang Pedoman Pembinaan dan Pengembangan Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Kompetensi yang Link and Match dengan Industri.
9. Peraturan Menteri Tenaga Kerja Nomor 36 tahun 2016 tentang Penyelenggaraan Pemagangan di Dalam Negeri.
10. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor Tahun 2017 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Menengah Kejuruan.
11. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor Tahun 2017 tentang Standar Isi Pendidikan Menengah Kejuruan.
12. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor Tahun 2017 tentang Standar Proses Pendidikan Menengah Kejuruan.
13. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor Tahun 2017 tentang Standar Penilaian Pendidikan Menengah Kejuruan
14. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 60 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah Kejuruan.
15. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud Nomor 4678/D/KEP/MK/2016 tentang Spektrum Keahlian Pendidikan Menengah Kejuruan.
16. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud Nomor 130/D/KEP/KR/2017 tentang Struktur Kurikulum Pendidikan Menengah Kejuruan.

C. Tujuan PKL

Program PKL disusun bersama antara SMK dan DUDIKA yang menjadi Institusi/Industri Pasangan (IP) dalam pelaksanaan PKL untuk memenuhi kebutuhan peserta didik sebagai peserta PKL, sekaligus merupakan wahana berkontribusi bagi DUDIKA terhadap upaya peningkatan kualitas pendidikan di SMK. Tujuan PKL antara lain sebagai berikut.

1. Memberikan pengalaman kerja langsung (*real*) kepada peserta didik dalam rangka menanamkan (*internalize*) iklim kerja positif yang berorientasi pada peduli mutu proses dan hasil kerja.
2. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun dan mengembangkan kepribadiannya yang berkarakter sesuai dengan nilai-nilai positif yang tumbuh dan diperlukan oleh masyarakat, khususnya di dunia kerja yang ditekuni.
3. Menanamkan etos kerja yang tinggi bagi peserta didik untuk memasuki dunia kerja sesuai tuntutan pasar kerja global.
4. Memenuhi hal-hal yang belum dipenuhi di sekolah agar mencapai keutuhan standar kompetensi lulusan.
5. Mengaktualisasikan salah satu bentuk aktivitas dalam penyelenggaraan Model Pendidikan Sistem Ganda (PSG) antara SMK dan Institusi Pasangan yang memadukan secara sistematis dan sistemik program pendidikan di sekolah (SMK) dan program pelatihan penguasaan keahlian di dunia kerja (DUDIKA).

D. Manfaat PKL

1. Manfaat bagi peserta didik

- a. Mengaplikasikan dan meningkatkan ilmu yang telah diperoleh di sekolah.
- b. Menambah wawasan mengenai dunia kerja khususnya berupa pengalaman kerja langsung (*real*) dalam rangka menanamkan iklim kerja positif yang berorientasi pada peduli mutu proses dan hasil kerja.
- c. Menambah dan meningkatkan kompetensi serta menanamkan etos kerja yang tinggi sesuai budaya industri.
- d. Memperkuat kemampuan produktif sesuai dengan kompetensi keahlian yang dipelajari.
- e. Mengembangkan kemampuan sesuai dengan bimbingan/ arahan pembimbing industri dan dapat berkontribusi kepada dunia kerja.
- f. Memperkuat kepribadiannya yang berkarater sesuai dengan tuntutan nilai-nilai yang tumbuh dari budaya industri.

2. Manfaat bagi sekolah

Terjalinnya hubungan kerja sama yang saling menguntungkan antara sekolah dengan duni kerja (DUDIKA).

- a. Meningkatkan kualitas lulusan melalui pengalaman kerja langsung selama PKL.
- b. Meningkatkan relevansi dan efektivitas program sekolah melalui sinkronisasi kurikulum, proses pembelajaran, *teaching factory*, dan pengembangan sarana dan prasarana praktik berdasarkan hasil pengamatan di tempat PKL.

- c. Merealisasikan program penguatan pendidikan karakter berbasis masyarakat secara terencana dan implementatif, khususnya nilai-nilai karakter budaya industri sebagai salah satu bentuk implementasi Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Peningkatan Pendidikan Karakter.
 - d. Meningkatkan kualitas lulusan.
3. Manfaat bagi dunia kerja
- a. Dunia Kerja (DUDIKA) lebih dikenal oleh masyarakat, khususnya masyarakat sekolah sehingga dapat wahana dalam promosi produk.
 - b. Adanya masukan yang positif dan konstruktif dari SMK untuk perkembangan DUDIKA.
 - c. Dunia kerja/DUDIKA dapat mengembangkan proses dan atau produk melalui optimalisasi peserta PKL.
 - d. Mendapatkan calon tenaga kerja yang berkualitas sesuai dengan kebutuhannya.
 - e. Meningkatkan citra positif DUDIKA karena dapat berkontribusi terhadap dunia pendidikan sebagai implementasi dari Instruksi Presiden Nomor 9 Tahun 2016.

E. Petunjuk Umum Peserta PKL

Petunjuk umum bagi peserta PKL dimaksudkan sebagai acuan bagi peserta didik selama mengikuti PKL. Petunjuk umum bagi peserta PKL adalah sebagai berikut.

- a. Peserta PKL memahami tata tertib/aturan yang berlaku di tempat PKL dan wajib mengikuti tata tertib/aturan tersebut.
- b. Peserta PKL menandatangani format tata tertib/aturan yang sudah disiapkan selama melaksanakan PKL.
- c. Peserta PKL harus mengisi Jurnal PKL sesuai dengan format jurnal yang ditetapkan. Pengisian jurnal dituliskan dengan rapih dan jelas/diprint, serta memperhatikan saran-saran yang disampaikan oleh pembimbing industri. Selama berkonsultasi/pembimbingan peserta PKL harus selalu menjaga etika sopan santun.
- d. Peserta PKL memahami identitas perusahaan, riwayat singkat perusahaan dan struktur organisasi perusahaan sebagai kelengkapan dari jurnal PKL.
- e. Peserta PKL mengenal staf/karyawan maupun deskripsi tugas dan tanggung-jawabnya pada perusahaan tempat PKL.
- f. Peserta PKL harus mengetahui jenis peralatan, bahan yang digunakan, proses yang dipakai dan nilai-nilai karakter budaya industri yang berlaku di tempat PKL.
- g. Pada saat melaksanakan PKL agar memperhatikan hal-hal berikut.
 - 1) berkonsentrasi dengan pembimbing industri atau guru pembimbing dalam melaksanakan PKL;
 - 2) menjaga etika sopan santun dan tata tertib selama berkonsultasi maupun mengikuti pembimbingan PKL;
 - 3) selalu mematuhi jadwal PKL sesuai kesepakatan;
 - 4) mengikuti penjelasan dan arahan dari pembimbing industri;

- 5) mencatat agenda kegiatan harian kerja praktik pada buku Jurnal PKL dengan jujur dan teliti, selanjutnya di paraf oleh pembimbing industri;
 - 6) melaksanakan tugas yang diberikan pembimbing DUDIKA pada saat melaksanakan kegiatan PKL dengan sungguh-sungguh, bertanggung-jawab, disiplin, bekerja keras dan penuh percaya diri;
 - 7) melaksanakan seluruh instruksi dan atau arahan dari pembimbing industri, terkait tugas-tugas PKL.
- h. Setelah selesai melaksanakan PKL di DUDIKA selama kurun waktu yang ditentukan, peserta PKL selanjutnya membuat dokumen portopolio atau laporan PKL secara jujur dan bertanggung-jawab berdasarkan jurnal pelaksanaan PKL. Peserta PKL menganalisis materi praktik untuk dibahas atau dikembangkan sesuai dengan kompetensi keahliannya.

F. Ruang Lingkup PKL

Pelaksanaan PKL mencakup serangkaian fase kegiatan yang membantu mengartikulasikan peran peserta didik, guru pembimbing, dan pembimbing industri selama proses PKL.

Ruang Lingkup PKL yang diadaptasi dari Hansman (2001) meliputi:

1. Tahap I: Pengamatan

Peserta didik mengamati kinerja (pengetahuan, keterampilan, sikap kerja dan nilai-nilai karakter budaya industri) dari suatu kegiatan di tempat PKL, kemudian merencanakan mengartikulasikannya dalam suatu kegiatan nyata/riil.

2. Tahap II: Meniru Tindakan (*Approximating*)

Peserta didik meniru tindakan berupa keterampilan, sikap kerja dan nilai-nilai karakter budaya industri yang dilakukan oleh pekerja/staf DUDIKA/pembimbing industri. Peserta didik mencoba kegiatan yang memungkinkan membandingkan apa mereka lakukan dengan dilakukan oleh ahli.

3. Tahap III: Kerja dengan Bantuan dan Pengawasan

Peserta didik mulai bekerja/beroperasi secara lebih rinci di bawah pengawasan dan bantuan pembimbing industri. Mereka bekerja sesuai dengan standar tempat kerja. Kemampuan peserta didik meningkat melalui bantuan ahli atau pembimbing industri.

4. Tahap IV: Bekerja Mandiri (*Self-directed Learning*)

Peserta didik hanya minta bantuan jika diperlukan. Peserta didik mencoba tindakan nyata berupa keterampilan, sikap kerja dan nilai-nilai karakter budaya industri di dunia kerja (DUDIKA), namun tetap membatasi dirinya untuk lingkup tindakan di lapangan yang dipahami. Peserta didik melakukan tugas yang sebenarnya dan hanya mencari bantuan bila diperlukan dari ahli.

5. Tahap V: Aktualisasi dan Eksplorasi

Peserta didik melakukan aktualisasi dan eksplorasi dalam penerapan pengetahuan, keterampilan, sikap kerja dan nilai-nilai karakter budaya industri yang sudah dimiliki. Dalam tahap ini peserta didik memberikan tanggapan terhadap pengembangan metode kerja, prosedur kerja, formula dan lain-lain yang digunakan di dunia kerja/DUDIKA.

BAB II

TINJAUAN UMUM TENTANG PERUSAHAAN (COMPANY PROFILE)

A. Sejarah Perkembangan Perusahaan



Gambar 2.1 Logo PT Someah Kreatif Nusantara

1. Perkembangan Perusahaan Sejak Awal Berdiri Hingga Sekarang

PT Someah Kreatif Nusantara merupakan perusahaan di bidang teknologi dan informasi yang didirikan sejak awal tahun 2020 di Kota Bandung. Sebelum menjadi PT Someah Kreatif Nusantara seperti sekarang, perusahaan ini awalnya berbadan hukum CV dengan nama CV Somearch Nusantara yang berdiri pada tahun 2015. Untuk mendapatkan pasar secara lebih luas berkembanglah perusahaan ini menjadi PT Someah Kreatif Nusantara yang saat ini mendapatkan kepercayaan untuk memenuhi kebutuhan digitalisasi perusahaan atau organisasi besar lainnya.

Semenjak berkembang menjadi PT Someah Kreatif Nusantara pada awal tahun 2020, Someah mendapatkan kepercayaan lebih dari klien baru seperti beberapa kementerian hingga perusahaan skala besar

di Indonesia. Para klien datang untuk mendapatkan solusi digital atas permasalahan bisnis ataupun sistem yang mereka miliki sebelumnya.

2. Bidang Usaha

Sebagai perusahaan teknologi dan informasi, PT Someah Kreatif Nusantara memiliki beberapa bidang usaha, diantaranya:

a. ***Software Crafting (IT Consultant and Software Development)***

Menyediakan layanan konsultasi dan pengembangan perangkat lunak untuk membantu transformasi digital, mulai dari perencanaan hingga pembuatan aplikasi yang efisien dan mudah digunakan.

b. ***Data Mastery (Data Analytics)***

Menghadirkan solusi analisis data untuk memberikan wawasan yang mendalam, membantu perusahaan mengambil keputusan berbasis data yang lebih akurat dan strategis.

c. ***IT Guardianship (IT Infrastructure)***

Menyediakan layanan pengelolaan dan pemeliharaan infrastruktur IT untuk memastikan sistem perusahaan berjalan stabil, aman, dan selalu terbaru.

d. ***Teams for Your Triumph (Outsourcing Employee)***

Menawarkan tenaga profesional berkompeten melalui layanan outsourcing untuk memperkuat tim guna mencapai tujuan perusahaan dengan lebih efektif.

e. ***Training and Certification***

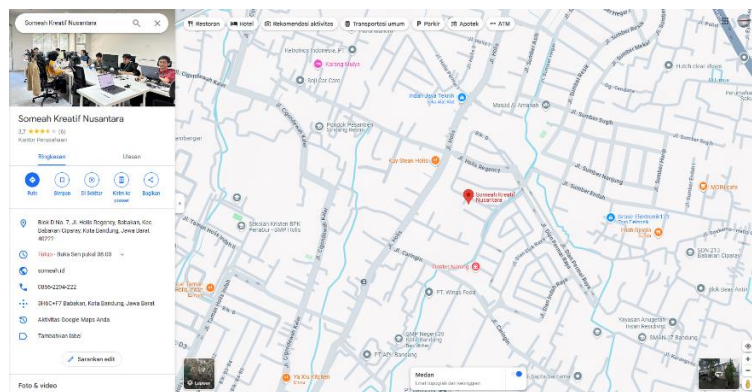
Memberikan pelatihan dan sertifikasi untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan profesional,

membantu individu dan perusahaan dalam menghadapi tantangan industri digital.

3. Lokasi Perusahaan

Lokasi : Komp. Holis Regency D7, Babakan,
Babakan Ciparay, Kota Bandung,
Jawa Barat 40222

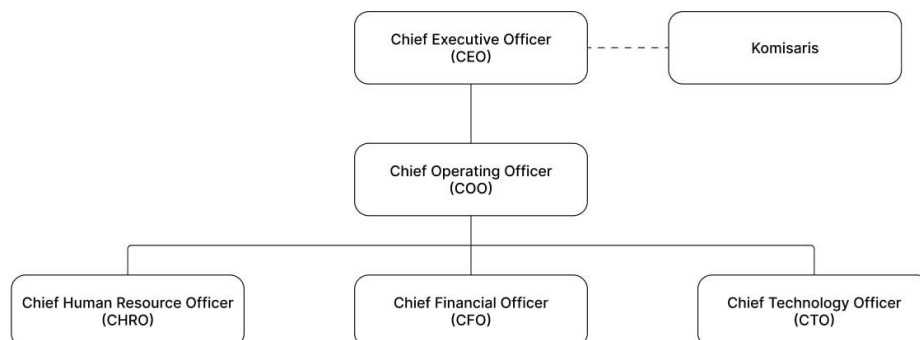
Kordinat : -6.938775325077589,
107.57063987178023



Gambar 2.2 Lokasi Perusahaan

B. Struktur Organisasi Perusahaan

1. Susunan Organisasi Perusahaan/Departemen/Bidang Tempat Melaksanakan PKL



Gambar 2.3 Struktur Organisasi Perusahaan

2. *Job Description* (uraian tugas) Setiap Jabatan

A. *Chief Executive Officer* (CEO)

- 1) Memimpin pengembangan strategi jangka pendek dan jangka panjang perusahaan.
- 2) Menciptakan dan mengimplementasikan visi dan misi perusahaan.
- 3) Mengawasi kinerja karyawan, serta menetapkan standar kinerja.

B. *Chief Operating Officer*

- 1) Mengawasi semua operasi harian perusahaan
- 2) Mengembangkan dan menerapkan strategi, prosedur, dan rencana bisnis yang diperlukan.

C. *Chief Human Resource Officer*

- 1) Mengembangkan proses perekrutan, orientasi, pengembangan profesional, dan evaluasi kerja.
- 2) Merancang inisiatif untuk meningkatkan kemampuan sumber daya manusia.

D. *Chief Finance Officer*

- 1) Mengurus perpajakan perusahaan.
- 2) Mengurus keuangan perusahaan.
- 3) Membuat laporan keuangan.
- 4) Melaksanakan urusan penggajian dan anggaran.

E. *Chief Technology Officer*

- 1) Menguraikan proses untuk mencapai tujuan bagi tim penelitian dan pengembangan perusahaan.
- 2) Mengevaluasi teknologi dan sistem yang ada untuk menentukan dampak dan efisiensinya.

C. Tata Tertib di Perusahaan

1. Tata Tertib Umum Perusahaan

- a) Menaati Peraturan/Ketentuan Jam Kerja
- b) Mengisi Daftar Kehadiran dengan Menggunakan *ID CARD*
- c) Menjaga Kebersihan Lingkungan Kantor
- d) Menjalankan Ibadah Sesuai Agama yang Dianut
- e) Menggunakan Pakaian Sesuai dengan Ketentuan
- f) Menjalankan Kewajiban Pekerjaan dengan Baik

2. Tata Tertib Siswa PKL

- a) Menaati Peraturan/Ketentuan Jam Kerja
- b) Mengisi Daftar Kehadiran dengan Menggunakan *ID CARD*
- c) Menjaga Kebersihan Lingkungan Kantor
- d) Menjalankan Ibadah Sesuai Agama yang Dianut
- e) Menggunakan Pakaian Sesuai dengan Ketentuan
- f) Menjalankan Kewajiban Pekerjaan dengan Baik

BAB III

PROSES DAN HASIL BELAJAR DI DUDIKA

A. Informasi Produk/Jasa

Produk yang dihasilkan selama menjalani kegiatan PKL di PT Someah Kreatif Nusantara adalah berupa desain, UI/UX, video dan belajar menjadi sosial media spesialis. Berikut adalah penjelasan tentang tugas yang dikerjakan:

1. Desain

a) Riset Ide & Mencari Referensi

Mencari sumber referensi dari internet sesuai dengan yang ingin dikerjakan.

b) Menyiapkan Bahan dan Aset

Mengumpulkan bahan dan aset sesuai dengan yang diperlukan saat mendesain.

c) Merancang Desain

Membuat desain akhir di aplikasi software Figma setelah melakukan persiapan sebelumnya.



Gambar 3.1 Desain Konten Kemerdekaan

2. UI/UX (User Interface & User Experience)

a) Belajar UI/UX

Mengikuti pematerian dan menonton beberapa tutorial di YouTube tentang UI/UX.

b) Merancang User Experience

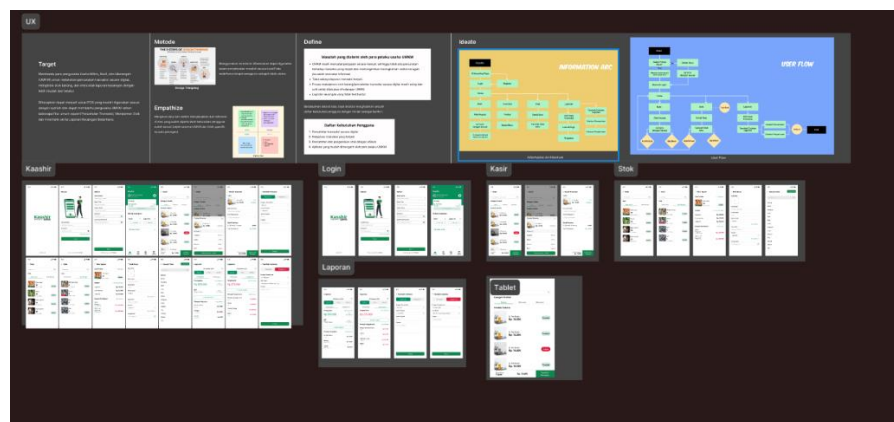
Mengerjakan rangkaian prosesnya sesuai dengan ketentuan, mulai dari menentukan target hingga membuat gambaran struktur hasil keseluruhan aplikasi yang akan dibuat.

c) Membuat User Interface

Mendesain secara menyeluruh sesuai dengan ketentuan yang telah disusun sebelumnya.

d) Presentasi Hasil Akhir

Melaporkan keseluruhan progres selama dalam pembuatan.



Gambar 3.2 Hasil UI/UX dari Sebuah Aplikasi

3. Video

a) Riset dan Menerima Arahan/Brief

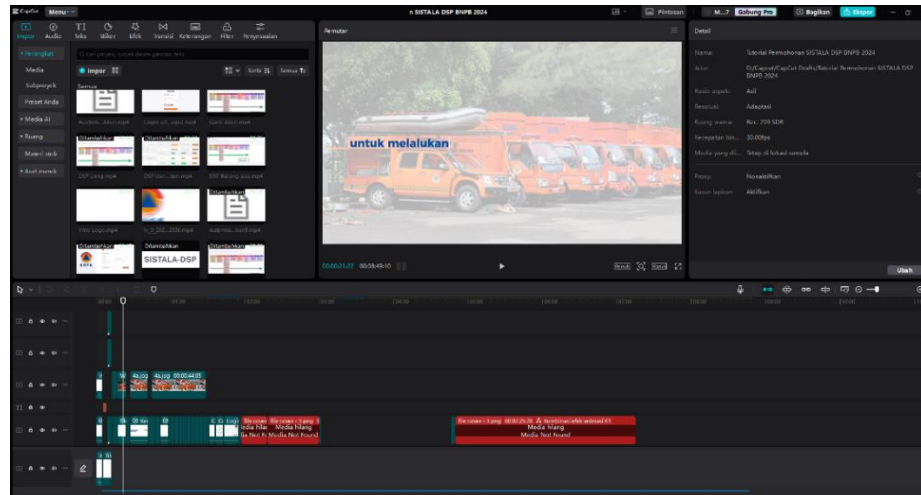
Mencari referensi dan menerapkan kebutuhan sesuai dengan yang telah disampaikan.

b) Editing Video

Eksekusi mengedit video dengan menggunakan software Capcut di PC.

c) Hasil Akhir

Melakukan penyesuaian dan perbaikan dan setelahnya menyerahkan hasil video ke pihak terkait.



Gambar 3.3 *Editing Video di Capcut*

4. Sosial Media Spesialis

a) Belajar tentang Sosial Media Spesialis

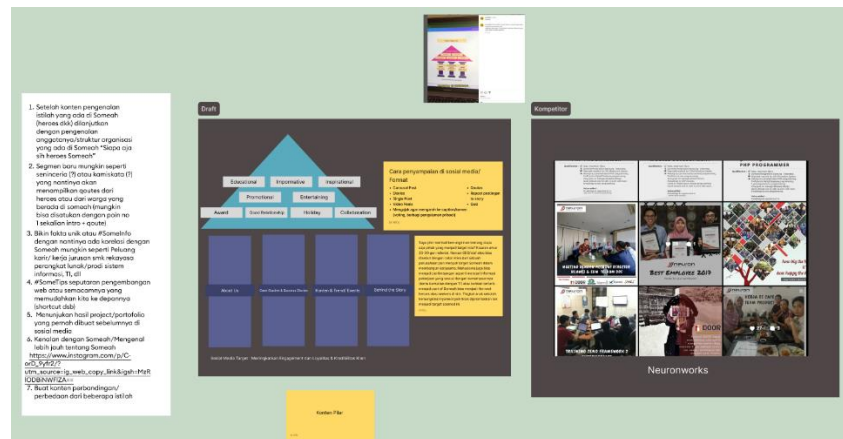
Riset dan menonton video di internet.

b) Membuat Konten Pilar

Membuat fondasi konten keseluruhan.

c) Membuat Konten Plan

Merencanakan konten sesuai dengan ketentuan.



User Experience merujuk pada pengalaman keseluruhan yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan sebuah produk, aplikasi, atau sistem. UX mencakup semua aspek dari interaksi pengguna, mulai dari pertama kali mereka membuka aplikasi hingga berakhirnya sesi penggunaan. UX tidak hanya melibatkan aspek visual seperti UI, tetapi juga kefungsian, kemudahan penggunaan, konsistensi, dan kepuasan pengguna selama menggunakan produk.

3. *Editing* Video

Editing video adalah suatu proses panjang dari pembuatan suatu video dimulai dari penyeleksian, penambahan meta teks/judul, variasi, transisi/perpindahan, effect yang dihasilkan, pemilihan lagu, sound effect, dan narasi, hingga mewarnai suatu hasil rekaman gambar mentah menjadi sebuah video yang mempunyai tampilan dan format video yang dibutuhkan untuk ditayangkan pada kebutuhan tertentu.

C. Kegiatan PKL

Produk atau tugas yang dilakukan dari bulan Juli hingga Oktober selama masa Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut:

1. Rapat

Kegiatan ini biasanya dilakukan saat akan mengerjakan tugas dan setelah tugas dikerjakan bertujuan untuk memberikan arahan dan masukan sebagai evaluasi hasil kerja untuk ke depannya.



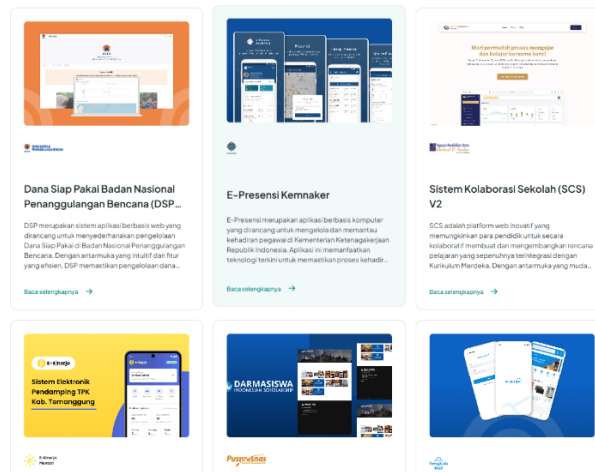
Gambar 3.5 Rapat

2. Membuat Desain

Dalam membuat sebuah desain beberapa hal yang perlu diperhatikan, seperti tujuan desain dibuat, penggunaan warna, keseimbangan serta komposisi, dan segi tipografi



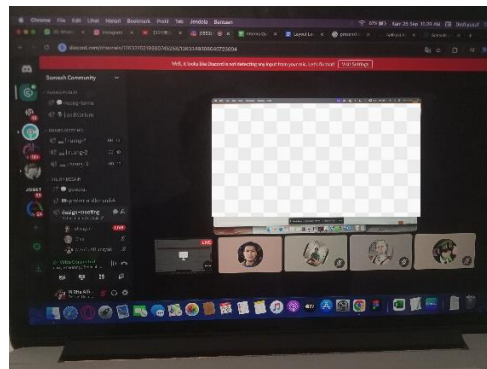
Gambar 3.6 Desain Feeds Instagram



Gambar 3.7 Desain Mockup Thumbnail

3. Pembuatan Video

Dimulai dengan rapat dan mendapatkan *brief*, membuat *storyboard*, lalu proses *editing* video hingga selesai dan diserahkan ke pihak terkait.



Gambar 3.8 Briefing

4. Sosial Media Spesialis

Merancang konten plan untuk bulan selanjutnya, lalu membuat konten pilar, dan diakhiri dengan pembuatan konten sesuai dengan arahan telah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.9 Hasil Konten Plan

5. Townhall dan *Fun Games*

Mengikuti kegiatan pemaparan materi dari akang *Heroes* dan setelahnya ikut serta dalam kegiatan *ice breaking* yang rutin dilaksanakan setiap bulan.



Gambar 3.10 Dokumentasi Kegiatan

BAB IV

PENUTUP

Setelah menyelesaikan periode Praktik Kerja Lapangan (PKL), penulis mendapatkan banyak pelajaran berharga tidak hanya menguatkan pengetahuan teoritis yang didapatkan di sekolah, tetapi juga memberikan wawasan praktis dalam dunia kerja. Pengalaman ini telah membuka perspektif baru dan mengasah keterampilan yang tentunya sangat berguna untuk karier saya di masa depan.

A. Saran/Masukan dari Industri atau Pembimbing Industri

B. Saran/Masukan dari Siswa

Semoga dengan selesainya kegiatan PKL ini dapat menjadi jalan baru bagi peserta didik SMKN 4 Bandung yang akan menjalani PKL dan dapat menjadi saling menguntungkan dari kedua belak pihak.

LAMPIRAN

A. Surat Penempatan PKL



PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH VII
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4 BANDUNG
Jalan Kliningan Nomor 6 Telepon/Faksimil : (022) – 7303736
Website : <http://www.smkn4bdg.sch.id> – email : info@smkn4bdg.sch.id
Bandung – 40264

Nomor : 420/491.12/SMKN4-CDPWIL.VII
Lampiran : 1 (satu) lembar
Hal : Permohonan Tempat PKL

Bandung, 1 Juli 2024

Yth. Pimpinan
PT. Someah
Holis Regency Blok D No. 7

Dengan Hormat,

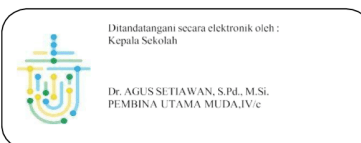
Berdasarkan Program Kerja Sekolah bidang Hubin/Humas untuk melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) untuk siswa kelas XII Tahun Pelajaran 2023/2024, yang akan dilaksanakan mulai bulan Januari 2024. Sebagai landasan hukum kegiatan PKL ini berdasarkan :

- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Peraturan Pemerintah No. 34 Tahun 2018 Tentang Standar Nasional Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan
- Permendikbud No. 20 Tahun 2020 tentang kurikulum Standar Kompetensi Lulusan
- Permendikbud No. 50 Tahun 2020 tentang Praktik Kerja Lapangan

Untuk itu kami mengajukan permohonan Kepada Bapak/Ibu pimpinan agar dapat memberikan kesempatan bagi siswa siswi Rekayasa Perangkat Lunak untuk melaksanakan PKL selama 4 (Empat) bulan di perusahaan Bapak/Ibu mulai bulan **15 Juli 2024 – 30 Oktober 2024**

Besar harapan kami untuk mendapatkan kesempatan yang dapat diberikan kepada siswa siswi untuk melaksanakan PKL di perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin, lamanya ini terlampir blanko surat kesediaan menerima/tidak untuk diisi dan dikembalikan kepada sekolah.

Atas bantuan serta kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.



Tembusan :
1. Arsip



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE) Badan Siber dan Sandi Negara. Dokumen digital yang asli dapat diperoleh dengan memindai QR Code, memasukkan kode pada Aplikasi NDE Pemerintah Daerah Provinsi Jawa Barat, atau mengakses tautan berikut <https://sidebar.jabarprov.go.id/v4CA11BCFA2>

PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH VII
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4 BANDUNG
Jalan Kliningan Nomor 6 Telepon/Faksimil : (022) – 7303736
Website : <http://www.smkn4bdg.sch.id> – email : info@smkn4bdg.sch.id
Bandung – 40264

SURAT PERNYATAAN SETUJU/TIDAK SETUJU MENERIMA
SISWA PRAKTIK KERJA LAPANGAN (PKL)

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :
Jabatan :
Mewakili Instansi : PT. Someah
Alamat Instansi : Holis Regency Blok D No. 7

Diterima / tidak diterima* yang namanya tercantum di bawah ini :

N O	NAMA SISWA	NIS	KELAS/ PROGRAM	NO. TLP SISWA	NO. TLP ORTU
1	Abdul Wahab Choerullah	222311961 2	XII DKV 1	088218946017	085523718481
2	M.Rifa Alfiansyah	222311963 0	XII DKV 1	083109882175	087824651849

Untuk Melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di perusahaan Kami.

PKL ini diberikan dengan batas waktu dari bulan **15 Juli 2024 – 30 Oktober 2024**

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

.....
Yang membuat pernyataan.

TD & CAP

Catatan :

*Coret yang tidak perlu

B. Daftar Riwayat Hidup atau Curriculum Vitae (CV)



M RIFA ALFIANSYAH

XII DKV 1

KONTAK

- 62 831-0988-2175
- mrifaalfiansyah09@gmail.com
- Gg. Cirangrang Timur No.97.
RT 05, RW 01, Kelurahan
Cirangrang, Kecamatan
Babakan Ciparay.

PROFILE

Saya adalah siswa SMK yang memiliki ketertarikan yang besar di bidang editing video serta mempunyai skill dalam mendesain, baik 2D ataupun 3D. Saya selalu siap bekerjasama dalam tim juga senang mempelajari hal baru, terutama jika menyangkut tentang videografi.

PENDIDIKAN

(2013-2019)
MI AD-DIMYATI

(2019-2022)
MTsN 1 Kota Bandung

(2022-2025)
SMKN 4 Bandung
Desain Komunikasi Visual

PENGALAMAN ORGANISASI

ICON Jurnalistik SMKN 4 Bandung - Divisi Artikel

- Menjadi koordinator dan memberi materi, membantu & membimbing anggota yang lain.
- Membuat artikel untuk caption di IG @icon4bdg menggunakan kata-kata yang menarik dan sesuai dengan kaidah kebahasaan.

ORBIT SMKN 4 Bandung - Cinematography

- Mempelajari serta mempraktikkan materi photography secara langsung.

Project Film Sunda "Usil" 2024 - Boom Operator

- Merecord dan memastikan audio berjalan dengan lancar di keseluruhan scene di film.
- Memanager folder audio sesuai scene-nya untuk memudahkan editor ketika proses editing video.

KEMAMPUAN

- Video Editing
- Videography
- Animation
- Copywriting
- 3D Modeling Blender
- Web Design
- Desain Grafis
- Content Creator

LINK PORTOFOLIO

https://drive.google.com/drive/folders/1XKKQjfzzEI7dYSIdKJA8FfdVFFJqjIPc?usp=drive_link

**SMK NEGERI 4
BANDUNG**

C. Daftar Bukti Bimbingan dengan Pembimbing dari Sekolah

Hari/tanggal : Selasa, 24 September 2024	Tanda Tangan Pembimbing
Nama Pembimbing : Rida Mulyadi., S.Pd., Gr.	
Catatan hasil bimbingan : Format absen menyesuaikan dan mulailah untuk menyicil mengerjakan laporan.	
Hari/tanggal : Nama Pembimbing :	
Catatan hasil bimbingan :	

Form bukti bimbingan dengan pembimbing dari sekolah.

E. Penilaian PKL

Sikap		Sangat Baik	Baik	Kurang
		86 - 100	76 - 85	60 - 75
	Tanggung Jawab			
	Kreativitas			
	Kedisiplinan			
	Komunikasi			
	Kerjasama			
	Penyesuaian Diri			
	Kehadiran			
	Nilai rata-rata	()		
Pengetahuan		Sangat Baik	Baik	Kurang
		86 - 100	76 - 85	60 - 75
	Pemahaman Kompetensi dasar/ Pekerjaan 1. Prinsip Desain Grafis			
	2. <i>UI/UX Design</i>			
	3. <i>Tools Design dan Editing</i>			
	4. <i>Trend Design</i>			
	5. <i>Analisis Feedback</i>			
	Nilai rata-rata			

Keterampilan		SangatBaik	Baik	Kurang
		86 - 100	76 - 85	60 - 75
	Sistematika Kerja			
	Ketelitian			
	Penguasaan Kompetensi dasar/Pekerjaan 1. Dokumentasi Pekerjaan			
	2. Inovasi			
	3. Presentasi			
	Nilai rata-rata			
	Nilai akhir PKL			

Catatan :

- Penilaian diisi dengan angka pada kolom yang sesuai, bukan dengan cek list (√)
- Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah delapan puluh (80)
- 86 – 100 = Sangat Baik.
- 76 – 85 = Baik.
- <75 = Kurang.

Bandung, 2024
Pembimbing Industri

Rafli Rafiky, S.Kom.
NIP. 19.013