

LAPORAN KERJA PRAKTEK

DESAIN GRAFIS KONTEN MEDIA SOSIAL DALAM PERUSAHAAN SOODU.ID

ABEN EVIANDRA

6103201395



PROGRAM STUDI D-III TEKNIK INFORMATIKA POLITEKNIK

NEGERI BENGKALIS

BENGKALIS - RIAU

2022

LAPORAN KERJA PRAKTEK
STARTUP SOODU.ID (CV. RESAM SOLUSI TEKNO) MARKETPLACE
UMKM KABUPATEN BENGKALIS

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Kerja Praktek pada Program Studi
Diploma III Jurusan Teknik Informatika

Aben Eviandra
6103201395

Bengkalis, 26 September 2022

CEO Soodu.Id




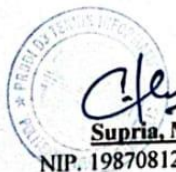

Muhammad Ridho Nosa, S.T, M.Kom
Founder CEO & Soodu.Id

Dosen Pembimbing
Program Studi D-III Teknik Informatika



Desy Amirullah, M.T
NIP. 198712092019031010

Disetujui
Ketua Program Studi D-III Teknik Informatika



Supria, M.Kom
NIP. 198708122019031011

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat limpahan Rahmat dan Karunia-nya sehingga penulis dapat menyusun laporan ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Dalam laporan ini membahas mengenai Kerja Praktek (KP) yang dilaksanakan di Soodu.Id. Adapun tujuan penulisan laporan Kerja Praktek (KP) ini adalah sebagai salah satu syarat yang harus di penuhi oleh setiap Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis yang telah melaksanakan Kerja Praktek (KP). Laporan Kerja Praktek ini di buat dengan berbagai observasi dan beberapa bantuan dari berbagai pihak untuk membantu menyelesaikan tantangan dan hambatan selama melaksanakan kerja praktek hingga mengerjakan laporan ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada;

1. Bapak Johny Custer, S.T, M.T Selaku Direktur Politeknik Negeri Bengkalis.
2. Bapak Kasmawi M.Kom Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
3. Bapak Supria M.Kom Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
4. Bapak Tengku Musri, M.Kom selaku Koordinator Kerja Praktek Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
5. Bapak Desi Amirullah, M.T selaku Dosen pembimbing Kuliah Praktek Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
6. Kedua orang tua dan seluruh keluarga atas segala dukungan baik materi maupun moral dan doa yang telah diberikan kepada penulis.
7. Bapak Muhammad Ridho Nosa, S.T, M.Kom Selaku CEO Soodu.Id.

8. Seluruh Staff dan Karyawan Kantor Soodu.Id
9. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen di Jurusan Teknik Infromatika Politeknik Negeri Bengkalis.
10. Seluruh teman-teman yang telah membantu memberikan dorongan, motivasi dan semangat, sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan ini dengan sebaik mungkin.

Penulis menyadari bahawa Laporan Kerja Praktek ini masih memiliki kekurangan. Karenanya penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca terutama kepada dosen pembimbing untuk perbaikan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi di masa yang akan datang. Akhirnya kepada Allah SWT jugalah penulis berserah diri, semoga selalu dalam lingkungan dan hidayah- Nya. Aamiin.

Bengkalis, September 2022

Aben Eviandra

6103201395

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Pemikiran Kerja Praktek	1
1.2 Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek	2
1.3 Manfaat Kerja Praktek	2
BAB II.....	4
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	4
2.2 Visi Dan Misi Perusahaan	4
2.2.1 Visi.....	4
2.2.2 Misi	4
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan.....	5
2.4 Ruang Lingkup perusahaan	5
BAB III	7
BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTEK	7
3.1 Spesifikasi tugas yang dilaksanakan	7
3.1.1 Membuat dan mendesain Pamflet Untuk Konten Akun Sosial Media Soodu.id Mengunaka aplikasi Canva.....	7
3.1.2 Membantu Pemateri pada Pelatihan Bersama Para UMKM.....	8
3.1.3 Fotografer Dokumentasi dari Kegiatan Soodu.ID	8
3.2 Target yang diharapkan	9
3.3 Perangkat lunak/Prangkat Keras yang digunakan (tambahkan dan jelaskan tentang hardware yang digunakan)	10
3.3.1 Perangkat Lunak yang digunakan	10
3.3.2 Perangkat Keras yang digunakan	11
3.4. Kendala-kendala yang dihadapi	12
3.5 Penyelesaian Masalah.....	12
BAB IV	13

PROSES TAHAP MENDESAIN KONTEN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA	13
4.1 Uraian Judul	13
4.2 Tentang Aplikasi Canva	14
4.3 Tentang Website Storyset.....	14
4.4 Pembuatan desain konten dari hasil storyboard	14
4.5 Proses Mendesain Konten dengan Menggunakan Aplikasi Canva dan Website Storyset.....	15
BAB V.....	19
PENUTUP.....	19
5.1 Kesimpulan.....	19
5.2 Saran	20
DAFTAR PUSTAKA	21

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Proses mendesain	8
Gambar 3. 2 Pelatihan Digital Marketing di Desa Pambang	8
Gambar 3. 3 Pelatihan Digital Marketing MUA	9
Gambar 3. 4 Tampilan dari Aplikasi Canva.....	10
Gambar 3. 5 google chrome	11
Gambar 3. 6 situs website storyset.com	11
Gambar 3. 7 laptop acer core i5	12
Gambar 4. 1 Tampilan pamflet yang selesai didesain.....	16
Gambar 4. 2 menunjukkan tools ubah ukuran pada canva.....	16
Gambar 4. 3 menunjukkan tools edit gambar pada canva	17
Gambar 4. 4 Menunjukkan tools Elemen pada canva.....	17
Gambar 4. 5 Menunjukkan tools Texts pada canva	18
Gambar 4. 6 Menunjukkan tools unggahan pada canva	18
Gambar 4. 7 tampilan storyseet.....	19

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Absensi Harian Kerja Praktek.....
Lampiran 2	Laporan Kegiatan Harian Praktek.....
Lampiran 3	Surat Keterangan Selesai Kerja Praktek.....
Lampiran 4	Lembaran Penilaian Dari Industri.....
Lampiran 5	Sertifikat.....

DAFTAR TABEL

tabel 1. 1 tabel storyboard	15
-----------------------------------	----