

**LAPORAN AKHIR KEGIATAN MAGANG**  
**PELAKSANAAN TUGAS MAHASISWA MAGANG DALAM**  
**PRODUKSI KONTEN MEDIA SOSIAL DAN ARTIKEL BLOG**  
**DI PT ALTER TEKNOLOGI INDONESIA**

**LAPORAN MAGANG**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana**



**Disusun oleh:**

**Yoga Syaefudin**

**212131839**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN**  
**SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI**  
**YAYASAN KELUARGA PAHLAWAN NEGARA YOGYAKARTA**

**2024**

## TUGAS AKHIR

### LAPORAN MAGANG

#### PELAKSANAAN TUGAS MAHASISWA MAGANG DALAM PRODUKSI KONTEN MEDIA SOSIAL DAN ARTIKEL BLOG DI PT ALTER TEKNOLOGI INDONESIA

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**YOGA SYAEFUDIN**

**Nomor Induk Mahasiswa: 212131839**

telah dipresentasikan di depan Tim Penguji pada hari Selasa tanggal 14 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Manajemen (S.M.)



Pembimbing

Miswanto, Dr., M.Si

Penguji

Shita Lusi Wardhani, Dra., M.Si

Yogyakarta, 5 Februari 2025  
Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta  
Ketua



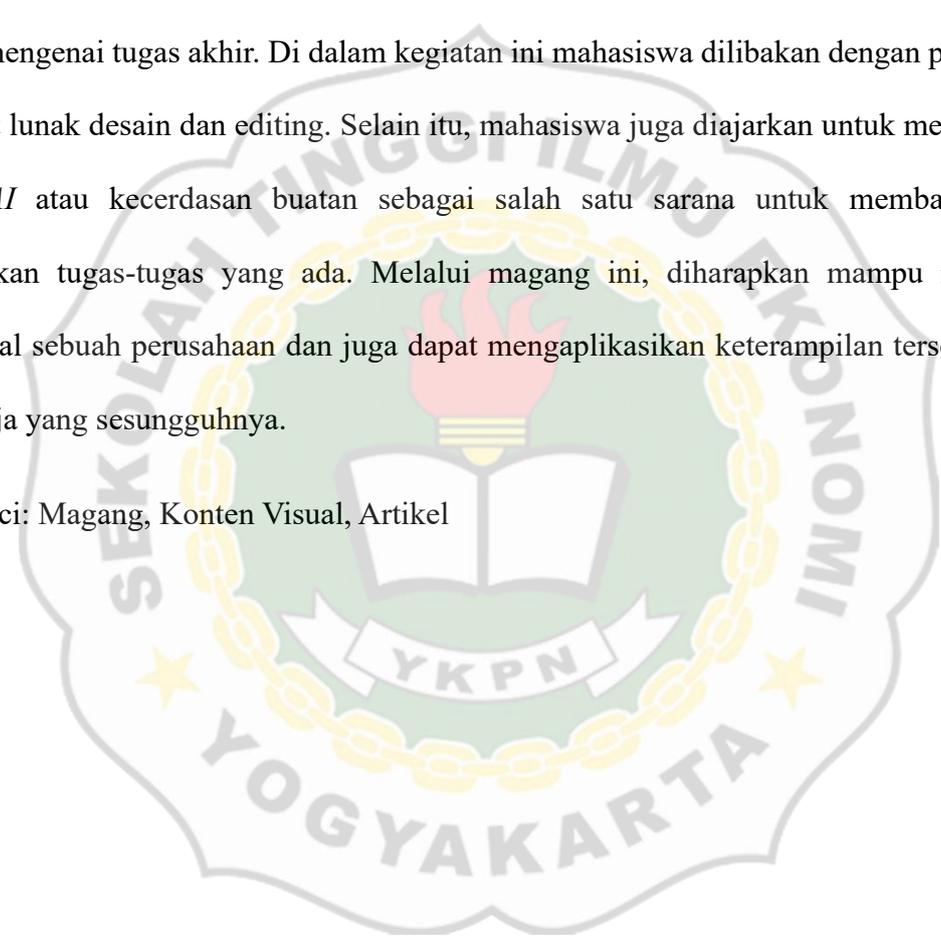
Wisnu Prajogo, Dr., M.B.A.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## ABSTRAK

Laporan ini menjelaskan pelaksanaan tugas mahasiswa magang selama 3 bulan di PT Alter Teknologi Indonesia yang berfokus pada produksi konten visual dan artikel blog. Mahasiswa magang bertanggung jawab dalam pembuatan video pendek yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan audien. Selain itu, artikel blog yang dihasilkan berfokus pada topik-topik tentang edukasi mengenai tugas akhir. Di dalam kegiatan ini mahasiswa dilibatkan dengan penggunaan perangkat lunak desain dan editing. Selain itu, mahasiswa juga diajarkan untuk menggunakan *prompt AI* atau kecerdasan buatan sebagai salah satu sarana untuk membantu dalam mengerjakan tugas-tugas yang ada. Melalui magang ini, diharapkan mampu memahami operasional sebuah perusahaan dan juga dapat mengaplikasikan keterampilan tersebut dalam dunia kerja yang sesungguhnya.

Kata Kunci: Magang, Konten Visual, Artikel



# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Sesuai dengan program Pendidikan yang diadakan oleh Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Yayasan Keluarga Pahlawan Negara, magang merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1). Adanya magang diharapkan agar mahasiswa dapat mengaplikasikan teori-teori yang didapatkan di dalam kelas dengan praktiknya secara nyata. Untuk dapat memahami dengan optimal segala permasalahan yang akan muncul di dunia kerja maka mahasiswa diperlukan untuk mengikuti program magang.

Magang merupakan sebuah bentuk edukasi yang memberikan wawasan dan pengalaman kepada mahasiswa tentang aktivitas nyata di dunia kerja. Program magang memberikan pengalaman penting bagi mahasiswa, terutama pada industri yang dinamis seperti pada industri pemasaran digital. Selama proses magang berlangsung mahasiswa mendapatkan banyak sekali pembelajaran mengenai *hard skill* dan *soft skill* baru yang tidak didapatkan apabila tidak mengikuti kegiatan magang.

Dalam era digital saat ini, produksi konten-konten visual menjadi salah satu alat penting untuk menarik perhatian calon konsumen dan membangun citra dari perusahaan. Mahasiswa magang yang mengikuti program magang diharapkan untuk mampu terlibat secara langsung dengan proses produksi konten media sosial dan artikel blog. Selain itu, mahasiswa juga terlibat dalam penulisan artikel blog yang bertujuan untuk meningkatkan citra perusahaan. Semakin meningkatnya persaingan dalam bisnis, adanya konten-konten visual menjadi salah satu faktor untuk mencapai sebuah keberhasilan dalam menarik perhatian audien atau calon konsumen.

Kegiatan magang ini dilaksanakan di PT Alter Teknologi Indonesia yang bergerak pada bidang jasa berbasis IT yang menangani pengembangan bisnis. Pada program magang ini penulis tertarik untuk memilih PT Alter Teknologi Indonesia dikarenakan agar dapat lebih

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

meningkatkan kompetensi di bidang pemasaran digital. Penulis ditempatkan pada divisi regular dan divisi internal di dalam bagian operasional.

## 2. Profil Perusahaan

### 2.1 Sejarah Berdirinya

Berawal pada tahun 2017 di Semarang, kami memulai perjalanan usaha bisnis di bidang teknologi informasi. Berkembang selama bertahun-tahun dan menyadari perkembangan perusahaan kemudian meresmikan bisnis kami pada tahun 2023 di bawah bendera PT Alter Teknologi Indonesia.

Berbekal pengetahuan yang telah terkumpul, Pendiri bersama dua rekannya, RJPS dan NCP, meluncurkan proyek perdana mereka, Facebook Autopost sebagai media periklanan. Keberhasilan proyek ini membuka jalan bagi usaha-usaha berikutnya, menghasilkan segudang produk dan layanan. Dengan keberhasilan beragam proyek dan peningkatan penjualan, PT Alter mulai mengotomatisasi sistem operasionalnya. Prosedur Operasional Standar (SOP) ditetapkan, dan struktur organisasi diperkuat. Menyadari perlunya modal untuk ekspansi, Pendiri mendirikan startup kedua untuk mencari pendanaan dari investor lokal. Hasilnya, startup ini berhasil mendapatkan dana yang cukup besar, sehingga PT Alter pindah ke kantor baru di Graha Fatro, Tlogomulyo, Semarang.

### 2.2 Aktivitas Magang

Kegiatan magang di PT. Alter Teknologi Indonesia penulis ditempatkan di bagian operasional pada divisi regular dan internal menjadi seorang *staff helper*. Selama kegiatan magang mulai dari tanggal 15 Juli 2024 s.d 15 Oktober 2024. Selama proses kegiatan magang penulis memulai aktivitas sesuai dengan jam kerja perusahaan. Pada hari Senin-Jumat aktivitas magang dimulai dari jam 09.00 s.d 17.00 WIB. Lalu, pada hari Sabtu aktivitas magang dimulai

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

pada jam 09.00 s.d 15.00 WIB. Kegiatan magang ini sepenuhnya dilakukan dengan WFH (*Work From Home*).

## 2.2.1 Kegiatan Divisi Reguler

Di dalam divisi reguler penulis diberi beberapa tugas yaitu sebagai berikut:

### 1. Membuat Konten Media Sosial

Penulis ditugaskan untuk membuat konten yang nantinya akan diupload diberbagai media sosial perusahaan. Topik unuk video yang akan dibahas sudah ditentukan. Langkah pertama dalam pembuatan konten media sosial adalah melakukan pencarian isi konten, judul, penutupan video, dan gambar untuk *thumbnail* menggunakan bantuan dari ChatGPT. Setelah semuanya telah terpenuhi selanjutnya masuk kedalam tahap dubbing video. Tahap selanjutnya yaitu proses editing video dimuali dengan memasukan atau meng impor semua bahan ke dalam *software CapCut*. Setelah semua bahan di impor Langkah berikutnya yaitu memasukan atau *drag* bahan kedalam bagian *editing* dan melakukan *cutting* pada bagian yang dirasa tidak perlu. Tahapan berikutnya yaitu penyesuaian agar hasil video terlihat rapih. Setelah semua tahapan selesai Langkah terakhir adalah ekspor video.

### 2. Membuat Artikel Reguler

Tugas membuat artikel reguler dilakuan oleh penulis setelah menyelesaikan tugas pembuatan konten video media sosial. Topik pembahasan juga sudah ditentukan dalam mengerjakan tugas ini. Pada pengerjaan tugas ini penulis juga menggunakan bantuan *prompt AI* sesuai dengan prosedur perusahaan. Artikel reguler ini diupload melalui web milik perusahaan. Oleh karena itu penulis mendapatkan akses untuk mengakses web perusahaan.

## 2.2.2 Kegiatan Divisi Internal

### 1. Melakukan Pengecekan Terhadap Artikel Blog

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Dalam tugas ini penulis harus melakukan pengecekan terhadap artikel blog yang dikerjakan oleh peserta magang lain. Agar sebuah artikel dapat diunggah perlu dilakukan sebuah pengecekan terhadap artikel agar sesuai dengan standar yang telah ditetapkan perusahaan.

## 2. Menjadi Koordinator Umum

Penulis ditugaskan oleh penanggungjawab magang untuk menjadi koordinator umum peserta magang. Dalam posisi ini tugas utamanya adalah menjadi jembatan antara penanggungjawab magang dan peserta magang lain.

## 3. Landasan Teori

### 3.1 Konten Digital

#### 3.1.1 Pengertian

Konten digital merupakan komponen penting dalam strategi pemasaran berbasis konten yang dirancang untuk memberikan nilai lebih kepada audien dengan relevan dan konsisten (Pulizzi, 2014). Pembuatan konten digital adalah langkah strategis dalam pemasaran digital yang berfokus pada menghasilkan konten kreatif dan relevan untuk menjangkau audiens melalui media sosial dan situs web (Hakim, 2020). Berdasarkan definisi dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwasanya konten digital merupakan elemen penting dalam pemasaran yang mencakup pembuatan konten kreatif dan relevan yang dapat menjangkau audiens melalui media sosial dan situs web.

#### 3.2.1 Fungsi dan Pentingnya Pemasaran Digital

Di dalam pemasaran digital konten yang menarik dan relevan merupakan salah satu faktor untuk menarik perhatian publik di dalam pasar yang semakin kompetitif (Rangkuti, 2009).

Menurut (Hakim, 2020) produksi konten digital berfungsi sebagai berikut:

1. Meningkatkan visibilitas merek.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Konten digital yang relevan mampu memperkuat keberadaan merek di dunia maya.

Dengan memanfaatkan algoritma media sosial konten yang dirancang dengan strategis memiliki peluang yang lebih besar untuk muncul di beranda pengguna.

## 2. Membangun hubungan dengan audiens.

Produksi konten digital memungkinkan merek untuk membangun komunikasi dua arah dengan audien.

## 3. Mendorong interaksi sosial di platform digital.

Fungsi utama dari konten digital adalah mendorong pengguna untuk terlibat aktif, baik melalui komentar, konten, atau mengikuti akun dari merek di media sosial.

### 3.2 Teknologi Kecerdasan Buatan atau *AI*

Penerapan teknologi *AI* atau kecerdasan buatan di Indonesia banyak membantu perusahaan dalam meningkatkan produktivitas dan efisiensi, seperti dalam pembuatan konten (Susanto, 2019). Kecerdasan buatan dapat membantu proses menemukan ide kreatif, seperti saat menghasilkan konsep kampanye atau merancang konten visual sesuai dengan tren yang ada (Setiawan, 2020). Saat ini banyak perusahaan besar dan perusahaan start up di Indonesia yang banyak mengadopsi *AI* atau kecerdasan buatan dalam kegiatan sehari-hari. Berikut beberapa cara adaptasi penerapan *AI* di Indonesia:

#### 1. Transfer Teknologi

Banyak perusahaan-perusahaan yang saling bermitra untuk melatih sumber daya manusia dalam penerapan teknologi *AI*.

#### 2. Kebijakan Pemerintah

Pemerintah Indonesia yang telah meluncurkan Strategi Nasional Kecerdasan Artifisial Tahun 2020-2045. Bidang yang menjadi fokusnya seperti kesehatan, pendidikan, keamanan pangan, dan reformasi birokrasi.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Meskipun perkembangan *AI* di Indonesia masih baru, tetapi negara Indonesia memiliki potensi untuk terus berkembang. Dengan kolaborasi antara pemerintah, industri, dan berbagai sektor diharapkan dapat terus berkembang dan memberikan dampak positif.

Terdapat juga keunggulan penggunaan kecerdasan buatan atau *AI* dalam industri antara lain:

## 1. Efisiensi dalam Sumber Daya Manusia

Dapat disimpulkan bahwa penerapan *AI* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perusahaan dalam upaya untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi. Contohnya pada industri kreatif seperti dalam proses pembuatan konten yang dapat membantu dalam mempercepat tahapan produksi.

## 2. Penurunan Biaya

Biaya produksi dapat ditekan karena otomatisasi dan efisiensi yang *AI* tawarkan. Hal ini sangat membantu bagi perusahaan *start up* yang anggaran dimilikinya terbatas.

## 4. Peningkatan Kualitas

*AI* dapat membantu dalam proses penyempurnaan konten. *AI* dapat membantu untuk melakukan koreksi, penulisan caption, atau peningkatan resolusi.

Dibalik keunggulannya yang banyak terdapat juga tantangan penggunaan kecerdasan buatan di Indonesia terutama pada industri kreatif, antara lain:

## 1. Permasalahan Hak Cipta

Karya yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan terkadang menyerupai dengan karya kreator lain. Misalnya, pada karya yang dihasilkan oleh *DALL E* dapat menghasilkan karya yang mirip dengan kreator lain.

## 2. Keterbatasan Kreativitas

Meskipun kecerdasan buatan dapat menghasilkan konten atau karya, tetapi kreativitasnya masih terbatas pada pola yang telah dipelajari sebelumnya.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## 3. Ketergantungan pada Data

Kecerdasan buatan memerlukan data yang besar dan berkualitas agar dapat bekerja secara efektif dan efisien. Data yang kurang berkualitas menyebabkan konten yang dihasilkan tidak sesuai.

Walaupun kecerdasan buatan berpotensi menggantikan beberapa jenis pekerjaan manusia, tetapi kemampuan manusia untuk beradaptasi dan mengembangkan keterampilan baru dapat menjadi solusi untuk tantangan ini. Pendidikan dan pelatihan yang menekankan pada keterampilan khas manusia akan menjadi kunci penting dalam menghadapi perubahan yang terjadi akibat kehadiran kecerdasan buatan.

### 3.3 Media Sosial

Menurut (Rangkuti, 2009) media sosial merupakan platform interaktif berbasis teknologi yang membuat pengguna dapat berbagi informasi secara luas dan nyata.

Menurut (Nasrullah, 2015) terdapat enam jenis kategori media sosial.

#### 1. *Social Networking*

*Social networking* adalah platform yang digunakan untuk berinteraksi, termasuk dampak yang muncul dari interaksi tersebut. Salah satu ciri khas jejaring sosial adalah kemampuan yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan hubungan pertemanan baru.

#### 2. *Blog*

*Blog* merupakan platform media sosial yang memungkinkan pengguna untuk membagikan aktivitas sehari-hari, memberikan komentar, dan berinteraksi dengan pengguna lain, seperti berbagi tautan web.

#### 3. *Microblogging*

*Microblogging* adalah jenis media sosial yang memungkinkan pengguna untuk menuliskan dan membagikan pemikirannya.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## 4. *Media Sharing*

*Platform* media sosial ini memungkinkan pengguna untuk membagikan dan menyimpan berbagai jenis media, seperti video, dokumen, audio, dan gambar secara daring.

## 5. *Social Bookmarking*

*Platform* ini berfungsi untuk mengatur, menyimpan, mengelola, dan mencari informasi atau berita secara daring.

## 6. *Wiki*

Situs web yang dimana setiap pengguna dapat melakukan kolaborasi untuk membuat konten. Setiap pengguna web dapat mengubah atau mengedit konten yang telah dipublikasikan.

Menurut (Cangara, 2017) media sosial memiliki beberapa keunggulan dalam penggunaannya, antara lain:

1. Interaksi yang bersifat terbuka memungkinkan siapa saja untuk berpartisipasi, memberikan komentar, dan berbagi informasi tanpa batasan.
2. Bersifat global sehingga menghilangkan batasan untuk bertemu secara langsung.
3. Menawarkan ruang public yang fleksibel dan dinamis.
4. Pengguna terhubung dalam jejaring pertemanan yang akrab sehingga memudahkan komunikasi satu sama lain, berbagi perasaan, serta mengungkapkan keluhan, pujian, atau fitnah yang dimana hal tersebut sulit ditemukan dalam media konvensional.
5. Menjadi wadah bagi individu dan kelompok untuk membangun jaringan sosial yang kuat.
6. Setiap pengguna memiliki kebebasan untuk memproduksi dan mendistribusi informasi ke berbagai pihak tanpa adanya batasan.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Dengan keunggulan yang dimiliki media sosial merupakan salah satu sarana yang paling efisien dalam pemasaran atau promosi. Media sosial tidak hanya berfungsi sebagai sarana berbagi informasi, tetapi juga sebagai ruang interaksi global yang mampu mendobrak batasan konvensional.

## 3.4 Pemasaran Digital

Pemasaran digital adalah proses strategis meliputi pengembangan, distribusi, promosi, dan penetapan harga barang serta jasa kepada pasar sasaran melalui internet atau alat-alat digital (Tjiptono, 2016). Sedangkan menurut (Chaffey, 2020) pemasaran digital sebagai penerapan teknologi digital untuk mencapai tujuan pemasaran, termasuk menciptakan kesadaran merek, menarik pelanggan, dan mempertahankan loyalitas pelanggan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemasaran digital merupakan strategi yang memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan, mendistribusikan, mempromosikan, dan menetapkan harga produk atau jasa guna menjangkau pasar sasaran. Hal ini mencakup upaya menciptakan kesadaran merek, menarik pelanggan baru, dan menjaga loyalitas pelanggan.

Menurut (Wati et al., 2020) terdapat beberapa jenis-jenis pemasaran digital:

### 1. Website

Banyak produk atau jasa kini memanfaatkan website sebagai media promosi dan pemasaran di era digital. Selain digunakan untuk promosi dan pemasaran produk, website juga memungkinkan konsumen untuk mencari informasi dan membaca ulasan tentang produk yang akan dibeli.

### 2. Social Media Marketing

Pemasaran melalui media sosial merupakan strategi menggunakan platform media sosial untuk meningkatkan visibilitas *online* serta mempromosikan produk dan layanan.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## 3. *Search Engine*

Mesin pencari adalah jenis situs web yang dirancang untuk mengumpulkan dan menyimpan daftar website dalam basis data, kemudian menampilkan hasil indeks tersebut berdasarkan kata kunci atau *keyword* yang dimasukkan oleh pengguna. Mesin pencari ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu SEO dan SEM.

## 4. *Email Marketing*

*Email marketing* merupakan kegiatan mengirimkan pesan komersial, seperti promosi, penawaran produk, diskon, atau keanggotaan, kepada sekelompok orang melalui *platform email*.

## 5. Iklan secara *online*

Jenis *digital marketing* ini mirip dengan bentuk iklan lainnya, yaitu dengan memanfaatkan platform seperti *YouTube* atau media serupa. Namun, untuk menggunakan media periklanan online ini, diperlukan persiapan anggaran promosi terlebih dahulu.

## 4. Analisis

Selama menjalankan kegiatan magang tersebut penulis banyak memperoleh pembelajaran mengenai langkah-langkah dalam menyelesaikan tugas. Namun, terdapat beberapa aspek di dalam perusahaan PT Alter Teknologi Indonesia yang dapat diperbaiki. Adapun beberapa permasalahan yang muncul yaitu sebagai berikut:

1. Munculnya hambatan dalam pengerjaan tugas harian yang dapat mempengaruhi jumlah target harian yang tidak terselesaikan. Permasalahan ini muncul biasanya terjadi setelah adanya pemeliharaan server pada website milik perusahaan. Untuk mengatasi masalah ini biasanya kami hanya bisa menunggu hingga website kembali normal. Hal ini bisa memakan waktu hingga 60 menit untuk website kembali normal.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

2. Kesulitan dalam pembuatan konten media sosial dikarenakan munculnya limitasi pada penggunaan ChatGpt. Hal ini dikarenakan ChatGPT digunakan sebagai alat yang membantu dalam menentukan ide konten untuk media sosial. Jika batas penggunaan muncul pada satu model ChatGPT, peserta magang dapat beralih ke model lain atau menggunakan akun pribadi jika semua model terbatas. Masalah respon lambat diatasi dengan menghapus tab chat, dan jawaban kurang tepat perlu dicek ulang Kembali oleh peserta magang.

## 5. Pembahasan

Pembahasan mengenai pembahasan dari permasalahan yang terjadi di dalam perusahaan PT. Alter Teknologi Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan permasalahan yang muncul, hambatan dalam pengerjaan tugas harian yang muncul setelah pemeliharaan server pada website perusahaan dapat mempengaruhi pencapaian target harian. Ketika server sedang dalam pemeliharaan, akses ke website yang menyimpan konten menjadi terganggu. Hal ini menghambat pekerjaan yang bergantung pada konten tersebut, yaitu dalam pembuatan artikel regular perusahaan. Karena pembuatan artikel regular langsung dilakukan dalam website perusahaan membuat pengerjaannya terhambat. Menunggu hingga website kembali normal, yang biasanya bisa memakan waktu hingga 60 menit. Waktu yang terbuang ini berpotensi menyebabkan target harian tidak tercapai.
2. Berdasarkan permasalahan yang terjadi yaitu kesulitan dalam pembuatan konten media sosial sering kali muncul akibat limitasi penggunaan ChatGPT, yang digunakan untuk membantu dalam menghasilkan ide konten. ChatGPT sendiri merupakan salah satu alat berbasis teknologi kecerdasan buatan yang sangat berguna untuk menghasilkan berbagai ide kreatif dengan cepat. Namun, ketika batasan penggunaan muncul pada satu model, peserta magang perlu beralih ke model lain atau bahkan

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

menggunakan akun pribadi jika semua model yang tersedia terbatas. Hal ini dapat menyebabkan gangguan dalam proses pembuatan konten, terutama saat dibutuhkan ide yang cepat dan relevan untuk media sosial.

Penggunaan ChatGPT dalam merancang ide konten membantu peserta magang untuk ide yang diharapkan dapat menarik perhatian audiens. Namun, adanya batasan penggunaan pada model ChatGPT menyebabkan proses kreatif menjadi lebih terhambat. Masalah respon lambat yang sering terjadi dalam penggunaan ChatGPT juga menjadi tantangan tambahan. Ketika respon dari ChatGPT lambat, peserta magang mengatasi masalah tersebut dengan menghapus tab chat dan memulai ulang. Hal ini menyebabkan peserta harus melatih ulang ChatGPT agar hasilnya bisa sama dengan sebelumnya.

Ketepatan jawaban dari ChatGPT juga menjadi perhatian penting dalam pembuatan konten. Walaupun teknologi kecerdasan buatan ini sangat canggih, terkadang jawaban yang diberikan tidak sepenuhnya akurat atau sesuai dengan yang diinginkan. Untuk mengatasi masalah ini, peserta magang perlu memeriksa ulang jawaban yang diberikan oleh ChatGPT sebelum digunakan sebagai konten media sosial.

## 6. Kesimpulan

Pelaksanaan magang selama 3 bulan di PT. Alter Teknologi Indonesia mulai dari 15 Juli 2024 s.d 15 Oktober 2024 telah memberikan banyak pengalaman berharga di bidang produksi konten digital. Tugas utama yang dilaksanakan selama kegiatan magang meliputi pembuatan konten media sosial dan penulisan artikel untuk dipublikasikan di situs perusahaan. Selain itu, perusahaan juga mengajarkan bagaimana cara untuk menggunakan *prompt AI* yang tepat sehingga dapat membantu dalam proses pengerjaan.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Selama mengikuti kegiatan magang dapat disimpulkan bahwa permasalahan akan selalu muncul. Namun, dibalik munculnya permasalahan tersebut pasti akan selalu ditemukan solusi untuk permasalahan tersebut. Solusi masalah yang muncul dapat ditemukan melalui cara berdiskusi atau berdasarkan pengalaman yang sudah ada.

Dapat disimpulkan juga bahwasanya *soft skill* dan *hard skill* akan sangat dibutuhkan di dalam dunia kerja. Kemampuan seperti komunikasi, manajemen waktu, pemecahan masalah, kemampuan berfikir kritis, dan kerjasama sangat diperlukan.

Pengalaman magang ini memberikan pemahaman tentang bagaimana divisi regular dan divisi internal pada bagian operasional di PT. Alter Teknologi Indonesia bekerja. Kegiatan magang ini akan menjadi salah satu pijakan dalam mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan di masa depan.

## 7. Rekomendasi

Terdapat rekomendasi dari penulis terhadap beberapa hal yang perlu diperbaiki yaitu sebagai berikut:

### 1. Rekomendasi Bagi PT. Alter Teknologi Indonesia

- Melakukan pemeliharaan *server* saat di luar jam kerja untuk meminimalkan dampak yang terjadi pada aktivitas kerja.
- Karena kegiatan magang dilakukan WFH (*Work From Home*) sediakan jalur komunikasi cepat antara peserta magang dengan pembimbing.
- Menyediakan alternatif perangkat lunak kecerdasan buatan selain ChatGPT agar saat terjadi batas dapat menggunakan perangkat lunak alternatif tersebut.

### 2. Rekomendasi Bagi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN

- Menyediakan materi tentang kecerdasan buatan atau *AI* sebagai salah satu bahan materi ajar pada salah satu mata kuliah

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## 8. Refleksi Diri

Pelaksanaan magang selama 3 bulan di PT. Alter Teknologi Indonesia memberikan pengalaman berharga khususnya pada bidang teknologi informasi dan produksi konten. Terdapat beberapa hal positif yang berhasil penulis peroleh selama mengikuti kegiatan magang yaitu sebagai berikut:

### 1. Meningkatnya *Soft Skill*

Melalui tugas menjadi seorang koordinator umum membuat kemampuan seperti komunikasi, kerjasama tim, pemecahan masalah, etika kerja, kreativitas, dan manajemen waktu sangat diasah.

### 2. Meningkatnya *Hard Skill*

Kemampuan *editing video* sangat diasah saat menyelesaikan tugas pembuatan konten media sosial.

### 3. Mengembangkan keterampilan baru

Banyak keterampilan baru yang penulis dapatkan selama mengikuti kegiatan magang di PT. Alter Teknologi Indonesia seperti pemanfaatan kecerdasan buatan atau *AI* untuk meningkatkan produktivitas dan kemampuan dalam produksi konten media sosial.

Terdapat pula kekurangan yang penulis miliki antara lain:

### 1. Terbatasnya Kesadaran akan Efisiensi Kerja

Masih fokus pada penyelesaian tugas daripada mencari cara untuk meningkatkan efisiensi proses kerja secara keseluruhan.

### 2. Keterbatasan dalam Manajemen Konflik

Sebagai koordinator umum, mungkin masih ada tantangan dalam menangani konflik atau perbedaan pendapat di antara peserta magang, sehingga pengambilan keputusan bisa lebih tegas dan efektif.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## DAFTAR PUSTAKA

- Cangara, H. (2017). *Perencanaan dan Strategi Komunikasi*. Rajawali Pers.
- Chaffey, D. (2020). *Digital Marketing: Strategy, Implementation and Practice*. Pearson.
- Hakim. (2020). Peran media sosial dalam pemasaran digital di Indonesia. *Jurnal Komunikasi Dan Media*, 12.
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial : Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sositoteknologi*. Simbiosis Rekatama Media.
- Pulizzi. (2014). *Epic Content Marketing*. McGraw Hill Professional.
- Rangkuti. (2009). *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*.
- Setiawan. (2020). Transformasi dunia kreatif melalui teknologi AI. *Inovasi Kreatif Indonesia*, 7, 45–60.
- Susanto. (2019). Penerapan teknologi kecerdasan buatan di dunia kerja. *Jurnal Teknologi Informasi*, 15, 123–130.
- Tjiptono, F. (2016). *Pemasaran : Esensi dan Aplikasi*. Andi.
- Wati, A. P., Martha, J. A., & Indrawati, A. (2020). *Digital Marketing*. Edulitera.