

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1 Analisa Permasalahan yang dihadapi Perusahaan

Berdasarkan pengamatan penulis dalam kegiatan Kerja Praktek di CV. Qatrunnada Bumi Lampung. Yang terjadi di lapangan, Perusahaan kurang memanfaatkan kemajuan teknologi, seperti :

1. Kurang Memanfaatkan Sosial Media

Digitalisasi dokumen dan materi acara untuk mempermudah akses dan distribusi.

2. Kurangnya media Promosi .

Penggunaan platform media sosial, email marketing, dan iklan digital untuk mempromosikan acara..

3.1.1 Temuan Masalah

3.1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di uraikan, maka penulis mengambil suatu rumusan masalah yaitu “Penerapan Digitalisasi pada perusahaan Event Organizer CV.Qatrunnada Bumi Lampung”?

3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah

Dalam upaya untuk mengoptimalkan pemanfaatan digitalisasi di CV. Qatrunnada Bumi Lampung, kerangka pemecahan masalah yang telah disusun memberikan panduan sistematis untuk mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi. Kesimpulan dari kerangka ini adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi dan Analisis Masalah:

Identifikasi masalah awal yang dilakukan melalui observasi dan wawancara mengungkapkan beberapa tantangan utama dalam penerapan digitalisasi, seperti masalah teknis, kurangnya pelatihan, dan resistensi dari karyawan.

2. Pengembangan Alternatif Solusi

Melakukan **Brainstorming**: Mengumpulkan ide-ide solusi dari tim yang terlibat dalam proses digitalisasi.

3. Perencanaan Implementasi guna menyusun rencana implementasi yang mencakup timeline, anggaran, dan tanggung jawab.

Dan setelah itu melakukan *Monitoring* atau Memantau implementasi solusi untuk memastikan bahwa semuanya berjalan sesuai rencana dan mengatasi masalah yang mungkin muncul.

3.2 Landasan Teori

3.2.1 Digitalisasi

Era digital membawa dampak yang begitu besar bagi kehidupan umat manusia dewasa ini. Banyak sektor kehidupan yang mengalami perubahan dan kemajuan berkat teknologi yang dihadirkan di era ini. Dari keberadaan dan pengaruh teknologi informasi dan komunikasi (information and communication technology) di era digital kondisi saat ini tentu sangat berbeda karena sekarang sudah memasuki era digitalisasi. (Rochmad, 2021)

Dalam era digital saat ini terjadi sebuah perkembangan yang sangat pesat, hampir seluruh penjuru Negara merasakan perubahan tersebut. Media baru sering digunakan untuk menggambarkan teknologi digital. Media baru memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan atau internet

3.2.2 Pemanfaatan

Kata pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti guna, faedah. Dalam Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer disebutkan

bahwa pemanfaatan memiliki makna “ proses, cara atau perbuatan yang bermanfaat.

Menurut Poerwadarminto pemanfaatan adalah suatu kegiatan, proses, cara atau perbuatan menjadikan suatu yang ada menjadi bermanfaat.

Istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, yang mendapat imbuhan pe-an yang berarti proses atau perbuatan memanfaatkan. Jadi Pemanfaatan adalah merupakan proses atau cara perbuatan yang dapat bermanfaat.

3.3 Metode yang digunakan

Metode yang digunakan dari penulis selama kegiatan Kerja Praktek (KP), yaitu:

Pertama, dilakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan stakeholder, analisis website kompetitor, dan review literatur untuk memahami ekspektasi perusahaan. Setelah itu, tahap perancangan desain, memastikan prinsip-prinsip UI/UX diterapkan. Perancangan website kemudian dilakukan dengan pengkodean menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript, dengan fokus pada responsivitas dan fungsionalitas.(Sufyan & Ghofur, 2022)

Saran dari penulis dalam pemanfaatan digitalisasi pada perusahaan adalah :

1. Penggunaan platform media sosial, email marketing, dan iklan digital untuk mempromosikan perusahaan
2. Memiliki Sebuah Website yang berisi tentang Company Profile Agar para pemilik acara mengetahui portfolio yang dimiliki perusahaan.
3. Digitalisasi Sebuah dokumentasi acara dan di upload di semua media sosial