

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) merupakan salah satu wujud nyata implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya pada aspek pengabdian kepada masyarakat. Melalui kegiatan ini, mahasiswa diberi kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama proses perkuliahan dalam bentuk kegiatan langsung yang memberikan manfaat, baik bagi mahasiswa sendiri maupun masyarakat luas. PKPM juga menjadi sarana pembelajaran kontekstual bagi mahasiswa agar mampu mengembangkan kompetensi berpikir kritis, kreatif, inovatif, serta memiliki kepekaan terhadap dinamika dan kebutuhan lingkungan. Kegiatan PKPM yang dilaksanakan pada tahun 2025 ini berlangsung selama satu bulan penuh, yaitu sejak 21 Juli hingga 22 Agustus 2025, bertempat di Institut Informatika dan Bisnis (IIB) Darmajaya, tepatnya di Laboratorium Digital Marketing Gedung F.1.2.

Dalam kegiatan PKPM ini, mahasiswa terlibat langsung dalam program Pojok Digital, yaitu sebuah program baru yang dirancang sebagai ruang pembelajaran sekaligus wadah pengembangan keterampilan praktis di bidang digital marketing. Program ini memiliki karakteristik unik karena mengintegrasikan aspek teori yang diperoleh di kelas dengan praktik nyata melalui berbagai aktivitas kreatif, mulai dari pembuatan konten digital, pengelolaan media sosial, hingga pelaksanaan *live streaming*. Sejak resmi diluncurkan pada tahun 2025, Pojok Digital diarahkan menjadi pusat kreativitas, inovasi, sekaligus inkubasi ide bisnis berbasis digital yang secara khusus mendukung pengembangan kompetensi mahasiswa, terutama dalam menghadapi tuntutan era digital dan persaingan global.

Lebih dari sekadar ruang belajar, Pojok Digital juga berperan sebagai media promosi yang efektif bagi Program Studi Bisnis Digital IIB Darmajaya. Strategi promosi yang digunakan bersifat *soft selling*, yakni memperkenalkan program studi secara persuasif melalui konten kreatif yang menarik dan sesuai dengan tren digital yang sedang berkembang. Salah satu kegiatan perdana yang digagas Pojok Digital adalah mengangkat tema-tema populer yang ramai diperbincangkan masyarakat, kemudian dikemas melalui pendekatan *storytelling* yang interaktif. Dengan demikian, selain memperluas jangkauan promosi, Pojok Digital juga menjadi sarana pengembangan keterampilan komunikasi digital mahasiswa.

Namun, dalam pelaksanaannya, Pojok Digital tidak terlepas dari berbagai kendala, khususnya pada aspek teknis. Permasalahan yang muncul antara lain keterbatasan jaringan internet yang menyebabkan gangguan selama proses siaran langsung, kendala pada perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan, serta kurangnya properti dan peralatan pendukung yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan. Selain itu, mahasiswa juga menghadapi tantangan dalam pengambilan gambar dan penentuan *angle* kamera yang tepat, penggunaan *background* yang kurang sesuai, serta kualitas visual yang ditampilkan kepada audiens sehingga berpengaruh pada kenyamanan penonton.

Kendala-kendala tersebut menunjukkan bahwa pengelolaan kegiatan berbasis digital memerlukan persiapan teknis yang matang, baik dari sisi infrastruktur maupun sumber daya manusia. Meskipun demikian, permasalahan tersebut justru menjadi pengalaman berharga bagi mahasiswa untuk belajar menghadapi situasi nyata di lapangan. Melalui problematika ini, mahasiswa dituntut untuk meningkatkan kemampuan *problem solving*, adaptasi teknologi, kreativitas dalam mencari alternatif solusi, serta kerja sama tim.

Dengan demikian, pelaksanaan PKPM melalui program Pojok Digital tidak hanya memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengasah keterampilan praktis, tetapi juga memperkuat kesiapan mereka dalam beradaptasi dengan tantangan industri digital. Secara lebih luas, kegiatan ini diharapkan dapat mencetak generasi muda yang inovatif, kompetitif, dan berdaya saing, yang mampu berkontribusi tidak hanya di tingkat lokal, tetapi juga di level nasional dan global dalam ekosistem ekonomi digital.

1.1.1 Profil Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya



Gambar 1. 1 Logo Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya (IIB Darmajaya) merupakan salah satu perguruan tinggi swasta terkemuka di Kota Bandar Lampung yang berdiri pada tahun 1995 di bawah naungan Yayasan Alfian Husin. Nama “Darmajaya” sendiri merupakan akronim dari Dharma Bhakti dan Jasa Yoenidar Alfian, yang mencerminkan semangat pengabdian dan dedikasi pendirinya. Kampus ini berlokasi di Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93B, Labuhan Ratu, Bandar Lampung, Provinsi Lampung, Indonesia.

Yayasan Alfian Husin didirikan berdasarkan akta Notaris Cahaya Hairani Djausal Zubaidi, S.H., Nomor 4 tanggal 5 Januari 1995, dengan alamat di Jalan Teuku Umar No. 93, Gedong Meneng, Kecamatan Kedaton, Kota

Bandar Lampung. Badan pendiri yayasan terdiri dari Hi. Alfian Husin, S.H., dr. Hj. Yoenidar Karim Alfian, Andi Desfiandi, S.E., M.A., serta Meizary Alfian, S.E., M.B.A. Susunan pengurus awal yayasan dipimpin oleh Meizary Alfian, S.E., M.B.A. sebagai ketua, Firmansyah Yunialfi Alfian sebagai wakil ketua, dr. Lyza Marfianita Rozalinda sebagai sekretaris I, Dian Septarina, B.A. sebagai sekretaris II, dan dr. Hj. Yoenidar Karim Alfian sebagai bendahara. Sementara itu, badan pengawas terdiri dari Hi. Alfian Husin, S.H. dan Andi Desfiandi, S.E., M.A.

Seiring perkembangan dan tantangan masa depan, pada 23 Januari 1995 dilakukan perubahan struktur organisasi yayasan melalui akta notaris Cahaya Hairani Djausal, S.H., Nomor 2. Berdasarkan keputusan tersebut, susunan pengurus yayasan mengalami penyesuaian dengan Hi. Alfian Husin, S.H. sebagai ketua, Meizary Alfian, S.E., M.B.A. sebagai wakil ketua, dr. Lyza Marfianita Rozalinda sebagai sekretaris I, Dian Septarina, B.A. sebagai sekretaris II, dan dr. Hj. Yoenidar Karim Alfian sebagai bendahara, serta badan pengawas terdiri dari Andi Desfiandi, S.E., M.B.A. dan Ir. Firmansyah Yunialfi Alfian.

Melalui yayasan ini, kemudian didirikan lembaga pendidikan tinggi yang awalnya berbentuk Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) serta Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE). Selanjutnya, pada tahun 2008, melalui Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 167/D/O/2008 tanggal 20 Agustus 2008, kedua sekolah tinggi tersebut resmi bergabung dan memperoleh pengakuan peningkatan status menjadi Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

Saat ini, IIB Darmajaya memiliki tiga fakultas pada jenjang Strata-1 (S1). Pertama, Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) dengan program studi Manajemen, Akuntansi, dan Bisnis Digital. Kedua, Fakultas Ilmu

Komputer (FILKOM) yang menaungi program studi Teknik Informatika, Sistem Informasi, Sistem Komputer, Sains Data, serta Pendidikan Teknologi Informasi. Ketiga, Fakultas Desain, Hukum, dan Pariwisata (DHP) dengan program studi Desain Komunikasi Visual, Desain Interior, Hukum Bisnis, dan Pariwisata. Selain itu, pada jenjang Strata-2 (S2), IIB Darmajaya juga menyelenggarakan program Magister Manajemen, Magister Teknik Informatika, dan Magister Manajemen Teknologi.

Dengan sejarah panjang, visi akademik yang progresif, serta pengembangan fakultas yang beragam, IIB Darmajaya terus berkomitmen untuk menjadi institusi pendidikan tinggi yang unggul dalam bidang informatika, bisnis, dan pengembangan sumber daya manusia yang berdaya saing di tingkat nasional maupun internasional.

1.1.2 Profil Program Studi Bisnis Digital

Program Studi Bisnis Digital di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya merupakan program studi terbaru yang tergolong sebagai prodi unggulan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis. Institusi ini mula-mula didirikan pada tahun 2019, berdasarkan Surat Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 743/KPT/I/2019. Program ini secara strategis dirancang untuk menjawab kebutuhan era Industri 4.0 dan transformasi digital yang kian melekat dalam praktik bisnis modern.



Gambar 1. 2 Logo Program Studi Bisnis Digital

Secara akademis, kurikulum prodi ini mengintegrasikan tiga bidang kompetensi inti manajemen, bisnis, dan teknologi informasi dengan fokus khusus pada *startup* bisnis, *financial technology*, dan *digital marketing*. Dalam pelaksanaannya, Program Studi Bisnis Digital menawarkan pendekatan pembelajaran yang sangat aplikatif dengan fasilitas pembelajaran mutakhir seperti laboratorium komputer berkecepatan tinggi, ruang diskusi *hybrid* (*offline* dan *online*), *student lounge*, serta taman kolaborasi yang mendukung studi, penelitian, dan pengabdian masyarakat. Proses perkuliahan dirancang agar mahasiswa tidak hanya menerima teori, tetapi juga langsung berpraktik dalam membangun model bisnis digital melalui berbagai platform dan kanal digital.

Visi prodi ini adalah menghasilkan lulusan yang kompeten secara global seperti *digitalpreneur*, *technopreneur*, praktisi *e-commerce* dan *fintech*, spesialis *digital marketing*, *content creator*, hingga manajer digital media untuk memenuhi kebutuhan pasar nasional maupun internasional hingga tahun 2027.

Dalam pelaksanaannya, Prodi Bisnis Digital telah mendapatkan berbagai pengakuan, antara lain sebagai program studi favorit FEB IIB Darmajaya dan penerima Program Bantuan Akselerasi Pengembangan Kurikulum (PBAPK-PKMM) dari Kemdikbudristek tahun 2023. Komitmennya ditunjukkan pula melalui partisipasi aktif mahasiswa dalam kompetisi, seperti penghargaan Digital Marketing Plan Competition BUN FEST 2023, serta perolehan akreditasi “Baik Sekali” dari LAMEMBA, sebuah pencapaian prestisius untuk wilayah LLDikti II.

Secara keseluruhan, Program Studi Bisnis Digital IIB Darmajaya hadir sebagai pionir dalam pendidikan bisnis digital dengan pendekatan interdisipliner dan fasilitas modern, bertujuan mencetak profesional unggul yang siap menghadapi tantangan dan peluang digitalisasi di berbagai sektoral.

1.1.3 Profil Pojok Digital

Seiring dengan pesatnya perkembangan dunia bisnis berbasis teknologi, Program Studi Bisnis Digital Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya secara konsisten berupaya memperkuat identitasnya melalui penyusunan kurikulum yang berorientasi pada proyek nyata, menjalin kolaborasi strategis dengan berbagai mitra industri, serta menyelenggarakan beragam kegiatan kreatif yang mendorong mahasiswa untuk mampu menghadapi sekaligus menjawab tantangan di era transformasi digital. Upaya tersebut mencapai momentum penting pada tahun 2025, ketika Program Studi Bisnis Digital Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya secara resmi meluncurkan program inovatif bernama Pojok Digital.



Gambar 1. 3 Logo Pojok Digital

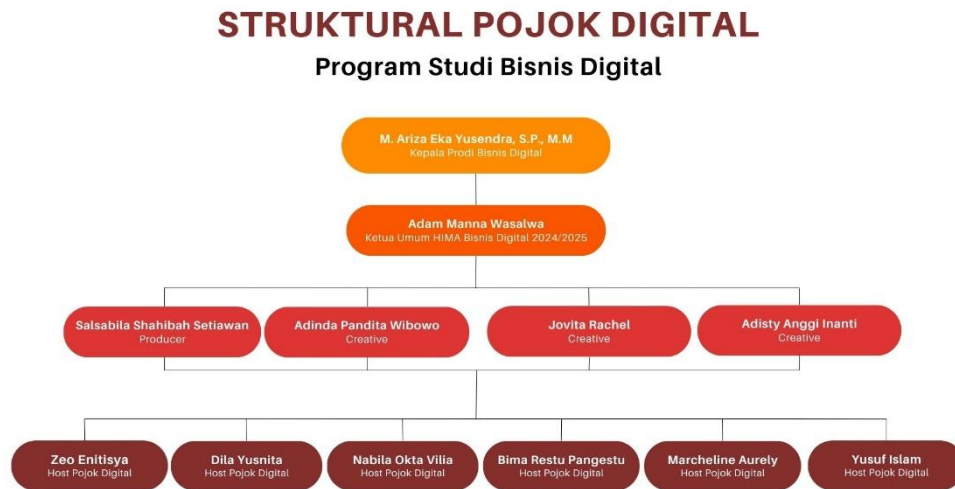
Program ini dirancang sebagai ruang pembelajaran sekaligus wadah pengembangan keterampilan praktis, di mana mahasiswa tidak hanya dapat mengasah pengetahuan teoritis yang diperoleh selama perkuliahan, tetapi juga mengimplementasikannya secara langsung dalam berbagai proyek, kegiatan, maupun kolaborasi. Dengan berada di bawah naungan langsung Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Pojok Digital diharapkan menjadi pusat kreativitas, inovasi dan inkubasi ide bisnis berbasis digital yang mampu memperkuat kompetensi mahasiswa serta mempersiapkan mereka menjadi generasi muda yang adaptif, berdaya saing, dan siap berkontribusi dalam ekosistem ekonomi digital, baik tingkat lokal, nasional maupun global.

Sejak resmi berdiri pada tahun 2025, Pojok Digital telah diarahkan untuk menjadi media promosi sekaligus wadah pengembangan kreativitas mahasiswa dalam bidang digital, khususnya melalui kegiatan pembuatan konten kreatif dan siaran langsung yang relevan dengan tren digital saat ini. Kegiatan perdana yang digagas berfokus pada pengangkatan topik-topik populer yang sedang ramai diperbincangkan di masyarakat, lalu dikemas dengan pendekatan *storytelling* yang menarik serta konten kreatif yang dikembangkan secara strategis. Upaya ini tidak hanya bertujuan memperkenalkan Program Studi Bisnis Digital Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya kepada khalayak luas, tetapi juga menjadi bentuk *soft selling* yang efektif di berbagai platform media sosial.

Seiring berjalannya waktu, Pojok Digital berkembang lebih jauh dari sekedar media promosi, hingga menjelma menjadi ruang kolaborasi, inovasi dan pengembangan kompetensi nyata bagi mahasiswa. Mereka yang terlibat di dalamnya merasakan pengalaman langsung layaknya bekerja di sebuah agensi profesional, mulai dari merancang strategi konten, mengelola kampanye digital, hingga membangun interaksi dengan audiens. Lebih dari itu, kehadiran Pojok Digital turut memberikan dampak positif yang signifikan terhadap citra kampus, karena memperlihatkan keseriusan dan kreativitas Program Studi Bisnis Digital Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya dalam menghadapi tantangan era digital.

Dengan semangat yang terus tumbuh dan dukungan semakin kuat, Pojok Digital kini menjadi bukti nyata bahwa sebuah inisiatif kecil dapat berkembang menjadi gerakan besar yang mampu menciptakan tren baru, memberikan pengaruh luas, dan pada akhirnya menjadi salah satu sumber kebanggaan bagi Program Studi Bisnis Digital Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

1.1.4 Struktur Pojok Digital



Gambar 1. 4 Struktur Pojok Digital

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan Pojok Digital sebagai wadah pembelajaran praktis mahasiswa dalam bidang digital marketing dan konten kreatif?
2. Apa saja kendala teknis yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan Pojok Digital?
3. Bagaimana solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala teknis tersebut agar kegiatan Pojok Digital dapat berjalan lebih optimal di masa mendatang?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

1. Mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktek nyata, khususnya dalam bidang *digital marketing* dan pengelolaan konten kreatif.

2. Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam mengelola kegiatan berbasis digital, termasuk pembuatan konten, pengelola media sosial, dan pelaksanaan *live streaming*.
3. Mengidentifikasi berbagai kendala teknis yang muncul dalam kegiatan Pojok Digital.
4. Merumuskan solusi alternatif dan strategi perbaikan agar pelaksanaan kegiatan Pojok Digital dapat berjalan efektif, efisien dan professional di masa mendatang.

1.3.2 Manfaat

1. **Bagi Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya** : Memperkuat strategi promosi program studi, khususnya Program Studi Bisnis Digital, melalui pendekatan *soft selling* yang kreatif dan sesuai dengan tren digital.
2. **Bagi Mahasiswa** : Memberikan pengalaman nyata dalam pengelolaan kegiatan digital marketing, meningkatkan keterampilan praktis di bidang konten kreatif, serta melatih kemampuan *problem solving*, kolaborasi, dan inovasi.
3. **Bagi Pojok Digital** : Menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan sistem, sarana prasarana, dan metode pelaksanaan sehingga Pojok Digital dapat berkembang menjadi pusat kreativitas dan inovasi digital yang berkelanjutan.
4. **Bagi Masyarakat dan Calon Mahasiswa** : Menyediakan konten digital yang edukatif dan menarik, sehingga dapat menambah wawasan serta menjadi sarana informasi terkait dunia pendidikan dan peluang di era digital.

1.4 Mitra yang Terlibat

1.4.1 Mitra Pendukung Internal

1. Program Studi Bisnis Digital

2. Kemahasiswaan dan Rumah tangga Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya
3. PMB Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya
4. Program Studi Desain Komunikasi Visual

1.4.2 Mitra Pendukung Eksternal

1. Jasmine Gallery
2. Periasku
3. Pangdas
4. WilaTrip
5. Tazeen Creative
6. Frame.in Lampung
7. Fourteen Travel
8. SMA Tunas Mekar Indonesia
9. SMK 4 Bandar Lampung
10. SMA Perintis 2 Bandar Lampung
11. SMK 5 Bandar Lampung
12. SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung
13. SMA 9 Bandar Lampung
14. SMK Penabur Bandar Lampung
15. SMK 9 Bandar Lampung

1.4.3 Organisasi Kemahasiswaan

1. Himpunan Mahasiswa Bisnis Digital Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya
2. PIK-R SEHATI Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya
3. Komunitas Biroe (KOMBIR) Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya