

## DAFTAR ISI

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANG (PKL).....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL .....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN .....	Error! Bookmark not defined.
I. PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan .....	2
1.3 Hasil Yang Diharapkan.....	2
1.4 Lokasi Dan Waktu Pelaksanaan .....	3
II. KEADAAN UMUM SEKOLAH.....	4
2.1. Keadaan Umum Sanggar Kegiatan Belajar Kota Bontang .....	4
2.2. Visi dan Misi .....	5
2.3. Makna Logo Kota Bontang .....	6
2.4. Struktur Organisasi SPNF SKB Kota Bontang .....	7
III. HASIL PRAKTEK KERJA LAPANGAN.....	9
3.1. Kegiatan Praktik Kerja Lapangan.....	9
3.2. Masalah yang Dihadapi .....	10
3.3. Pemecahan Masalah yang diambil .....	11
IV. KESIMPULAN DAN SARAN.....	24
4.1. Kesimpulan.....	24

4.2. Saran.....	24
DAFTAR PUSTAKA.....	25
LAMPIRAN .....	26

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Logo Kota Bontang .....	6
Gambar 2. Struktur Organisasi SPNF SKB Kota Bontang.....	7
Gambar 3. Tahapan Pengembangan Multimedia.....	12
Gambar 4. Hasil Pembuatan Video tentang profil Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Kota Bontang .....	21

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Penyerahan Pelakat.....	26
Lampiran 2. Memotong stiker piala .....	26
Lampiran 3. Menjadi MC dalam kegiatan pengumuman lomba.....	27

## **I. PENDAHULUAN**

Sebelum melaksanakan Tugas Akhir atau Skripsi mahasiswa diwajibkan melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) untuk memperoleh jenjang pendidikan Diploma IV di Politeknik Pertanian Negeri Samarinda. Praktek Kerja Lapangan merupakan kegiatan yang dilakukan diluar kampus. Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini diharapkan menjadi rujukan untuk Skripsi (D4). Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah bagian dari mata kuliah wajib yang harus di ikuti mahasiswa tingkat akhir yang harus diikuti setiap mahasiswa dalam rangka penyelesaian studi Praktek Kerja Lapangan (PKL) merupakan tugas yang dilakukan diluar kampus yaitu di berbagai perusahaan/instansi baik swasta maupun pemerintah yang telah ditentukan sebelumnya dan bersedia menerima peserta (Arifin et al., 2013).

Kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) dilakukan di Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Kota Bontang .Sanggar Kegiatan Belajar yang kemudian disingkat dengan SKB merupakan lembaga yang mempunyai tugas fungsi mengembangkan program-program pendidikan luar sekolah (pendidikan nonformal).Terhitung sejak di buka oleh Kepala Dinas Pendidikan Kota Bontang pada awal tahun 2017, para warga belajar tak pernah sepi untuk berbondong-bondong datang mendaftarkan diri ke sekertariat sekaligus Kantor SPNF-SKB Bontang yang beralamatkan di Jalan HM. Ardans, Kelurahan Satimpo Pisangan Kecamatan Bontang Selatan Kota Bontang.

Untuk memberikan informasi terkait kegiatan yang ada di Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) diperlukan adanya pembuatan audio visual atau vidio profil tentang

Sanggar Kegiatan Belajar. Di masa teknologi sekarang ini multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah menyampaikan informasi dalam bentuk audio ataupun visual. Dengan menggunakan video profil diharapkan dapat sebagai alat promosi dan informasi kepada masyarakat sekaligus sebagai dokumentasi. Video juga merupakan gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam satu waktu dengan kecepatan tertentu (Eko Valentino & Jodi Hardiansyah, 2020)(Sunarya et al., 2017).

## DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Z., Wulandari, M., Panduan, B., & Elfan, W. (2013). *Praktek Kerja Lapangan (Pkl.*

Eko Valentino, D., & Jodi Hardiansyah, M. (2020). PERANCANGAN VIDEOCOMPANY PROFILE PADA HOTEL de JAVA BANDUNG. *Tematik*, 7(1), 1–20. <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.285>

Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>

Sunarya, L., Kusumaninggar, R., & Syahputra, A. (2017). Perancangan Media Promosi Video Profile Pada SMA Negeri 15 Kota Tangerang. *EksploraInformatika*, 6(2), 106–114. <https://eksplora.stikom-bali.ac.id/index.php/eksplora/article/view/111/92>