

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Dalam melakukan Praktek Kerja Nyata (PKN) yang telah praktikan lakukan di G-Fan pusat dapat disimpulkan bahwa:

1. Praktikan dapat mendapatkan pengalaman kerja yang cukup banyak, terlebih di bidang akuntansi keuangan.
2. Praktikan dapat berinteraksi dengan orang lain sebagai seorang pekerja di sebuah perusahaan terstruktur.
3. Praktikan dapat mengetahui sistem kerja manufaktur, dan jasa di Game fantasia.

PKN yang dilaksanakan di G-Fan pusat praktikan menemukan suatu permasalahan yang berada pada divisi keuangan, dengan permasalahan belum menggunakan SOP waktu pengiriman laporan dari G-fan cabang menuju G-Fan pusat. Praktikan mengangkat permasalahan tersebut untuk dibahas dalam laporan PKN, dengan membuat perkiraan waktu mulai dari pelaporan jika ada *ketidaksesuaian* data sampai proses data tersebut di kirim kembali ke G-Fan pusat.

3.2 Saran

Saran yang praktikan berikan untuk PKN kedepannya, yaitu :

1. Untuk pihak Program Studi, sebelum mahasiswa melakukan Praktik Kerja Nyata (PKN) lebih baik dilakukan pembekalan oleh pihak Program Studi dan dosen pendamping, sehingga pada saat melakukan PKN mahasiswa dapat mengetahui langkah-langkah apa saja yang harus dilakukan pada saat mahasiswa PKN.
2. Untuk perusahaan, diharapkan laporan dari praktikan dapat dipertimbangkan untuk mengevaluasi kinerja perusahaan, sehingga pengerjaan dapat lebih optimal.
3. Untuk praktikan selanjutnya, diharapkan adanya pengembangan usulan SOP waktu pengiriman yang lebih lengkap.

Daftar Pustaka

- Ester, L., Intan, R., & Handojo, A. (2018). Aplikasi Pemilihan Rute Pengiriman Barang pada Perusahaan Elektronik di Surabaya dengan Menggunakan Metode K-Means Clustering Dan Google Maps API. *Jurnal Infra*, 6(1), 75-81.
- Hasan, D. I. (2020). *PA: Pembuatan SOP Alur Kerja pada Bagian Administrasi Produksi PT Kerta Rajasa Raya* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).