



MUSEUM  
SANDI

# Laporan Program Kerja Internship Mandiri

Muhammad Raikhan Natsir Ismail – 20200530135

**Jum'at, 1 September 2023**

For Academy Competencies



**UMY** UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
YOGYAKARTA



Ucapan Terima Kasih!

# Terima Kasih telah memberikan kesempatan!

Terima Kasih kepada Kepala Museum Sandi Mas Setyo, Mentor Mbak Uswah, Penanggung Jawab Internship Mas Haris, serta staff dan lainnya yang ikut membantu proses perkembangan dan pembelajaran di lingkungan Museum Sandi pada masa **Program Internship di Museum Sandi**



# Daftar Isi

## **Executive Summary**

Pengumpulan data dan materi-  
materi pendukung

## **Pemaparan Program**

Implementasi dan lain-lain

## **Timeline Internship**

Jadwal yang akan dijalankan  
sesuai perencanaan

## **Hasil Internship**

Hasil yang didapatkan peserta  
internship 4 hari pertama





# Executive Summary

dalam Perencanaan Program Intership Mandiri  
di Museum Sandi

# Executive Summary

Museum Sandi adalah sebuah bangunan bersejarah di Jalan F.M. Noto No. 21 Kotabaru. berbeda dengan museum lainnya, **Museum Sandi** menyediakan barang-barang antik yang hanya dapat ditemukan hanya di Museum Sandi, seperti halnya pada mesin sandi yang didatangkan langsung dari berbagai negara, barang tersebut dapat dilihat di Ruang Global

Dibalik keunikan Museum Sandi sendiripun masih kurang mendapatkan perhatian yang luas bagi masyarakat diluar jogja maupun masyarakat sipil sendiri. Ini menjadi sebuah perencanaan strategi secara baik dan matang agar tujuan dari pitching ini dapat terealisasi secara sempurna **Museum Sandi** mendapatkan **peningkatan self-awareness dan branding yang optimal**





# Self-Awareness

self-awareness bila diartikan ke bahasa indonesia menjadi "Kesadaran Diri" , lalu mengapa ini sangat penting?

# **"Kesadaran Diri Akan Suatu Ilmu Sangat Penting!"**

dengan fokus kepada aspek ini, maka kita sebagai Museum Sandi Negara akan memberikan sebuah penanaman kewajiban bahwa Museum Sandi adalah saksi bahwa dunia Persandian, pengelolaan informasi, keamanan informasi sangatlah penting dan patut untuk diketahui



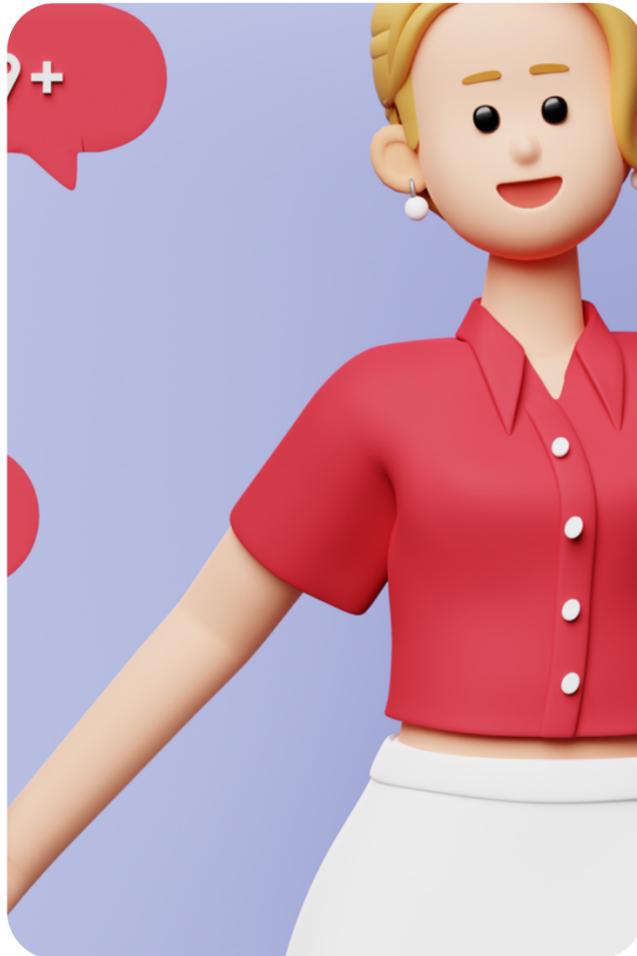
# Branding

Melihat Kesimpulan Eksekutif yang telah dipaparkan sebelum, branding menjadi jawaban yang tepat untuk menjawab permasalahan yang didapatkan pada Museum Sandi, Branding sendiri adalah sebuah cara bagaimana sebuah tempat, produk, dan lain-lain dapat dikenal oleh khalayak banyak.

Museum Menjadi objek yang sangat berpotensi untuk meningkatkan berbagai aspek mulai dari pendidikan, pengetahuan umum, warga, wilayah sekitar, pendapatan daerah, dan lain-lain

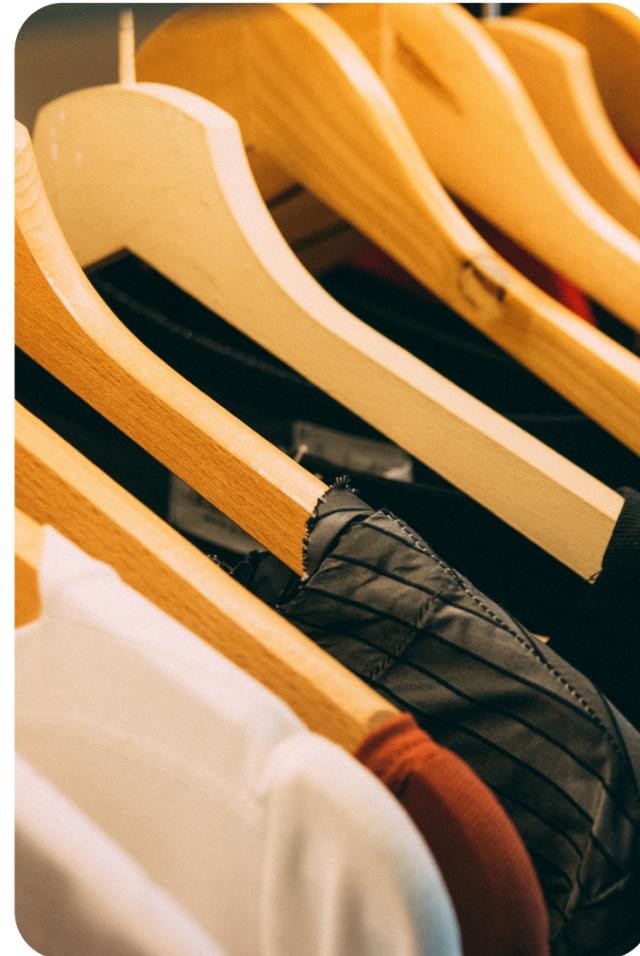
# Branding

## Macam-Macam Kegiatan Branding



### Hard Selling

Promosi Berbayar di Sosial Media  
Influencer  
Spanduk, Leaflet, dan lain-lain.



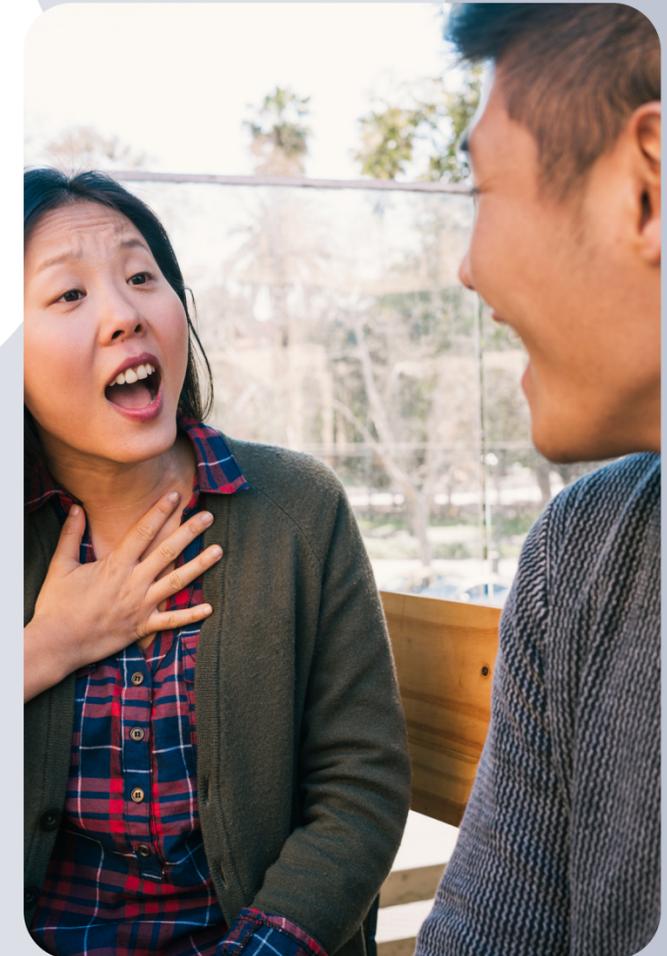
### Hard Selling

Merchandise  
X-Banner



### Soft Selling

Sponsor dari beberapa acara  
melakukan kegiatan CSR dan lainnya



### Word of Mouth

feedback dan pengalaman kepuasan dari  
pengunjung yang telah datang



# Program & Planning

dalam Perencanaan Program Intership Mandiri  
di Museum Sandi

# Improvising *Codephoria*

## Perencanaan Program Primary Program

### Improvising "Codephoria" Event

dengan adanya Codephoria menjadi ajang untuk mempererat silaturahmi warga yogyakarta khususnya di wilayah Kotabaru, serta menjadi media pembelajaran bagi anak muda untuk lebih mengenal museum sandi dengan layanan kunjungan museum sampai dengan malam hari.

### Tujuan

Meningkatkan Awareness untuk museum sendiri agar lebih dikenal oleh khalayak serta meningkatkan pengunjung sebanyak 5% setiap minggunya.

### Timebound

Dilaksanakan setiap hari jumat pada pelaksanaan "Codephoria" selama masa magang berlangsung 1 bulan.

### Implementasi Program

- ikut serta dalam kegiatan codephoria
- mengundang beberapa komunitas anak muda untuk ikut memeriahkan perhelatan meriah ini
- mengundang kerabat dari pengusung program untuk meningkatkan pengunjung spesial
- pengusung program ikut dalam memberitakan acara di sosial media pribadinya
- komunitas diwajibkan untuk membuat live report dan mengunggahnya di sosial media komunitasnya
- membuat photobooth untuk pengunjung yang akan foto bersama di museum
- membuat stiker "codephoria" dan lainnya sebagai cinderamata bagi komunitas yang melakukan kegiatan dengan sempurna
- membuat form kepuasan dengan interaktif dengna tujuan agar mampu memonitoring perkembangan pengunjung

# Perencanaan Program

## Secondary Program



### **Pengembangan Potensi Museum Sandi**

Sebagai pelaku magang di Museum Badan Siber dan Sandi Negara maka sudah seharusnya untuk ikut membantu dan ikut serta dalam perancangan potensi Museum Sandi sendiri.

### **Tujuan**

Membantu mengoptimalkan dan mengembangkan potensi yang ada di Museum Sandi Sendiri

### **Timebound**

Dilaksanakan selama masa magang di museum sandi (1 bulan)

### **Implementasi Program**

- Ikut serta dalam melakukan kegiatan produksi media dan lainnya
- Ikut serta dalam melakukan kegiatan museum sandi
- membantu mengembangkan potensi sosial media @museumsandi
- Ikut berpartisipasi dalam kegiatan pendukung lainnya
- Maksimalisasi penyediaan informasi
- maksimalisasi penggunaan website



# Timeline

dalam Perencanaan Program Intership Mandiri di Museum Sandi

Timeline Internship Museum Sandi Negara  
Periode Agustus 2023



Muhammad Raikhan Natsir Ismail – Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
30	31	1 Pengenalan Masa Lingkungan Internship	2 Pengenalan Masa Lingkungan Internship	3 Pengenalan Masa Lingkungan Internship	4 Pemaparan Program	5 Minggu Pertama Menghubungi Penanggung Jawab Komunitas
6 Melakukan monitoring Sosial Media	7 APEL	8 Menghubungi beberapa komunitas serta kerabat pada acara "Codephoria"	9 Membuat undangan Eksklusif untuk diberikan kepada komunitas	10 Crosscheck Tamu yang akan datang Besok	11 Pengembangan Codephoria Mendatang 1 Komunitas dan melakukan Live Report	12 Minggu Kedua Pelaksanaan Program Sekunder
13 Pelaksanaan Program Sekunder	14	15 Pelaksanaan Program Sekunder Membuat undangan Eksklusif untuk diberikan kepada komunitas	16 Crosscheck Tamu yang akan datang pada tanggal 18 Agustus 2023	17 Libur	18 Pengembangan Codephoria Mendatang 1 Komunitas dan melakukan Live Report	19 Minggu Ketiga Pelaksanaan Program Sekunder
20 Pelaksanaan Program Sekunder	21	22 Pelaksanaan Program Sekunder	23 Pelaksanaan Program Sekunder	24 Pelaksanaan Program Sekunder	25 Pengembangan Codephoria Mendatang 1 Komunitas dan melakukan Live Report	26 Minggu Keempat Evaluasi dan Penyempurnaan Program Sekunder dan Primer

<b>27</b>  Evaluasi dan Penyempurnaan Program Sekunder dan Primer	<b>28</b>	<b>29</b>  Evaluasi dan Penyempurnaan Program Sekunder dan Primer	<b>30</b>  Evaluasi dan Penyempurnaan Program Sekunder dan Primer	<b>31</b>  Evaluasi dan Penyempurnaan Program Sekunder dan Primer	<b>1 September 2023</b>  <b>Pemaparan Hasil Program</b>	<b>2</b>
---	-----------	---	---	---	---	----------

**Catatan**

- Pelaksanaan Program disesuaikan dengan aturan dan kondisi yang berlaku sesuai arahan/perintah.
- Program disesuaikan dengan pemberitahuan hari libur, dan waktu yang mendesak
- Program dijalankan dan disesuaikan dengan kegiatan sesuai dengan laporan harian



# Hasil Observasi

dalam Perencanaan Program Intership Mandiri di Museum Sandi



# Adapun Hal-hal yang didapatkan saat observasi

Observasi merupakan cara untuk melihat, dan merancang sebuah strategi yang matang

- Instagram @museumsandi tidak melakukan interaksi melalui snap instagram & highlights
- Survei Kepuasan yang terdapat di ruang edukasi dan di lobby dinilai kurang efektif dan kurang interaktif
- Penggunaan Thumbnail di youtube belum diberlakukan
- Bckground video di ruang intro terlalu intens
- Survei kepuasan yang tidak interaktif
- pemberlakuan merchandise buku dan sandi caesar tidak diberlakukan kembali
- penyediaan informasi tentang kegunaan museum sandi itu sendiri (pelaksanaan event, dan lain-lain)

**\*Hasil dapat berubah sewaktu-waktu seiring dengan adanya hal yang dapat diperbaiki dan dipotensikan lebih baik lagi**



# Terima Kasih atas perhatiannya!

Best Regard, Muhammad Raikhan

