



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kuliah adalah dimana setiap orang dapat menuntut ilmu ke yang lebih tinggi lagi. Setiap kuliah memiliki beban dan tanggung jawab masing - masing untuk setiap orang, begitu juga pada saat mengikuti kerja magang. Kerja magang di dalam masa perkuliahan adalah sangat penting untuk memenuhi syarat kelulusan yang sangat wajib bagi seluruh mahasiswa yang ada di Universitas Multimedia Nusantara (UMN).

Dalam melakukan kerja magang kita dapat banyak belajar dan pengalaman dari beberapa orang yang bekerja disana, kita juga mendapatkan banyak ilmu-ilmu baru yang memang terkadang tidak di ajarkan pada perkuliahan. Pada saat pelaksanaan kerja magang penulis berada dalam sebuah bimbingan oleh *Senior UI/UX* dan *UI/UX Designer* pada PT. Meteor Digital Inovasi, yang diposisikan sebagai *Junior UI/UX Designer* yang juga turut ikut membantu dalam membimbing adalah *Chief Experience Officer (CXO)* oleh Bapak Yanuar Triwibowo.

### 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Para pengguna teknologi menggunakan aplikasi sebagai tempat yang dapat memudahkan mereka untuk melakukan gaya hidup dan kebutuhannya. Dengan gaya hidup yang sudah mengkonsumsi teknologi, banyak sekali masyarakat menggunakan aplikasi tersebut dengan sangat berhati - hati karena tidak semua aplikasi yang dapat di konsumsi itu baik. Dan banyak aplikasi yang dibuat tetapi tidak semua aplikasi berguna, dan juga terdapat beberapa aplikasi yang bukannya membuat mudah tetapi ada beberapa aplikasi yang membuat pengguna tersebut sangat kesulitan untuk menggunakannya oleh karena itu menimbulkan kecenderungan mempersulit penggunaanya sendiri. Dengan maksud dan tujuan kerja magang ini maka dari itu sebuah praktik kerja magang ini tujuannya adalah untuk mempelajari tentang desain pada sebuah aplikasi dan bagaimana cara

membuat aplikasi tersebut agar dapat terlihat bagus tetapi mudah digunakan, maka dari itu melakukan kerja magang di PT.Meteor Inovasi Digital untuk banyak mempelajarinya.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Pada semester ganjil 2016/2017 penulis mengambil matakuliah *internship*, mahasiswa yang mengambil jurusan desain grafis ini di tujukan untuk melakukan kerja magang untuk sebuah syarat kelulusan matakuliah *internship*. Pada matakuliah *internship* ini penulis ditujukan untuk melakukan kerja magang di perusahaan yang masih ada kaitan dan berhubungannya dengan bidang desain grafis. Selama satu semester ini saya melakukan praktik kerja magang di perusahaan PT. Meteor Inovasi Digital pada tanggal 3 November 2016 – 17 Januari 2017. Proses yang dialami penulis pada saat ingin melakukan kerja magang adalah dengan mengikuti pembekalan magang yang di sediakan dari kampus, lalu mengikuti aturan yang telah ditentukan untuk mengikutinya. Pada KM 01 Pertama kita mencari beberapa perusahaan yang membutuhkan desain atau lowongan magang desai grafis. Lalu kita mencatat nama perusahaan, alamat kantor, nomor perusahaan yang dapat dihubungi. Setelah itu proses selanjutnya adalah dengan menyerahkan KM 01 tersebut ke pembimbing akademik untuk diberikan paraf bahwa beliau telah menyetujui penulis untuk melakukan proses kerja magang. Setelah melakukan proses KM 01, penulis memberikan kepada pengurus yang menghubungkan kepada admin DKV untuk diproses dan dilanjutkan ke KM 02. KM 02 adalah surat pengantar magang yang tujuannya adalah sebagai surat keterangan resmi pihak kampus untuk calon perusahaan dimana tempat kerja magang yang nantinya dipilih dan diterima. Untuk mendapatkan KM 02 kita menunggu sekitar satu minggu, dan setelah KM 02 jadi penulis memberikan KM 02 tersebut kepada perusahaan yang telah menerima kita mengikuti praktik kerja magang di kantornya dengan syarat membawa cv dan portofolio dan mengikuti wawancara singkat bersama *Chief Experience Officer* CXO pada perusahaan PT. Meteor Inovasi Digital yaitu Bapak Yanuar Triwibowo, setelah di wawancara penulis diberikan dan untuk mengisi beberapa

*form* data yang diberikan dari perusahaan. Lalu pada saat penerimaan kerja magang di perusahaan PT. Meteor Inovasi Digital, penulis akan mendapatkan balasan email yang isinya adalah surat penerimaan kerja magang. Penulis lalu menyerahkan surat persetujuan penerimaan praktik kerja magang dari PT Meteor Inovasi Digital kepada admin DKV dengan memberikan data asli dan memberikan juga ke BAAK dengan data yang sudah di *fotocopy*. Lalu penulis menerima KM 03 sampai KM 07 dari BAAK untuk digunakan sebagai absensi dari kantor selama proses kerja magang maupun pada saat membuat laporan dan pada saat ujian sidang magang. Pada tanggal 3 November 2016, penulis sudah bisa mengikuti praktik kerja magang di kantor PT. Meteor Inovasi Digital, waktu yang telah diberikan adalah seperti jam kerja kebanyakan yang dimulai dari pukul 09:00 sampai pukul 17:00 di perusahaan PT. Meteor Inovasi Digital. Pada hari pertama di dalam praktik kerja magang saya diberikan surat kontrak kerja dari Bapak Henry Wijaya selaku *Operational Manager* yang harus di tanda tangani sebagai syarat juga bahwa pada hari itu penulis dapat bekerja di kantor PT. Meteor Inovasi Digital.

