



### **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

Pada praktek kerja lapangan ini merupakan suatu wujud nyata dalam mengaplikasikan antara sikap, kemampuan, *interpersonal skill*, dan keterampilan yang diperoleh mahasiswa pada saat kegiatan perkuliahan. Maka dari itu dengan mengikuti praktek kerja lapangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, keterampilan, pengalaman, serta *problem solving skill* mahasiswa dalam rangka persiapan diri memasuki dunia kerja.

Dalam hal ini penulis mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan kerja magang pada PT Belgana Permata Abadi sebagai *IT development*. Penulis mendapat kesempatan untuk bekerja pada PT Belgana Permata Abadi dari salah satu alumni yang sudah bekerja terlebih dahulu pada perusahaan tersebut. Hal ini dikarenakan PT. Belgana Permata Abadi memiliki *project* untuk membuat *Website Company profile* dari anak perusahaan PT. Belgana Permata Abadi yaitu PT. Gracia Kreasi Mandiri. Maka dari itu penulis diberikan *project* untuk membangun *website* dari PT Gracia Kreasi Mandiri yang merupakan anak perusahaan dari PT Belgana Permata Abadi. Untuk itu menjadi tantangan tersendiri bagi penulis dalam membangun dan menyelesaikan *project website* ini karena penulis belum memiliki pengalaman dari PT Belgana Permata Abadi tetapi harus membangun *project website* untuk anak perusahaan nya yaitu PT

Gracia Kreasi Mandiri. Maka dari itu penulis mendapat masukan dan saran dari Sdr. Deandrha Agusta selaku pembimbing lapangan.

Dengan mengikuti program kegiatan kerja magang ini selama kurang lebih selama 40 hari, mahasiswa diharapkan memperoleh pengalaman nyata di lapangan. Sehingga ketika sudah lulus dari perkuliahan dan terjun ke dunia kerja, para mahasiswa sudah *tidak* asing lagi dengan dunia kerja.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Program kerja magang diadakan dengan berbagai tujuan yang diharapkan dapat memberikan keuntungan bagi universitas, perusahaan, dan mahasiswa yang akan melanjutkan sebagai karyawan di dunia kerja. Dengan demikian program kerja magang ini merupakan salah satu syarat kelulusan mahasiswa dengan maksud untuk mempersiapkan mahasiswa sebelum terjun langsung ke dalam dunia kerja yang sesungguhnya. Adapun beberapa tujuan dan manfaat pelaksanaan program kerja magang untuk *mendidik* mahasiswa agar memiliki kemampuan secara profesional.

Tujuan dari program magang bagi perusahaan sebagai berikut:

- a) Membantu PT. Belgana Permata Abadi dalam merancang *website* dari PT. Grasia Kreasi Mandiri.
- b) Membantu PT. Belgana Permata Abadi untuk mengimplementasikan *RFID Card*.

- c) Memberikan pengalaman kerja bagi mahasiswa magang.

Kemudian manfaat dari program magang bagi mahasiswa adalah:

- a) Mengembangkan pengetahuan dan *softskill* mengenai *website* dan *RFID Card*.
- b) Melatih mental dalam menghadapi rekan kerja dan suasana kerja.
- c) Memenuhi syarat kelulusan

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

#### **1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Kerja magang dimulai dari tanggal 13 Maret 2017 sampai dengan 16 Mei 2017, dengan hari kerja magang dari hari Senin sampai hari Jumat dan hari Sabtu hanya pada minggu pertama dan minggu ketiga. Kerja magang dimulai dari jam 08.30 WIB sampai dengan 17.00 WIB. Magang dilaksanakan *full time* pada bulan Maret sampai dengan bulan Mei.

#### **1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Untuk dapat mengikuti program kerja magang, mahasiswa harus mengikuti beberapa prosedur yang telah ditetapkan dari Universitas Multimedia Nusantara yang wajib untuk dipenuhi oleh mahasiswa. Demikian beberapa prosedur yang wajib untuk dipenuhi oleh penulis dalam mengikuti program kerja magang ini yaitu :

## **A. Tahap Pengajuan**

- 1) Mendapat kabar bahwa terdapat suatu proyek mengenai pembuatan *website* dari alumni Universitas Multimedia Nusantara.
- 2) Mengirimkan *CV* kepada PT. Belgana Permata Abadi sebagai karyawan magang periode Maret – Mei 2017.
- 3) Dikarenakan mendapat rekomendasi dari alumni Universitas Multimedia Nusantara maka penulis langsung diterima sebagai karyawan magang di PT. Belgana Permata Abadi.
- 4) Mengajukan KM-01 kepada Universitas Multimedia Nusantara.
- 5) Mengajukan KM-02 kepada PT. Belgana Permata Abadi.

## **B. Tahap Pelaksanaan**

- 1) Penulis mendapatkan *briefing* singkat sebelum memulai proyek. Pada *briefing* tersebut penulis langsung diberitahukan apa saja yang harus diketahui sebelum memulai merancangan *website*.
- 2) Penulis memperkenalkan diri kepada masing-masing karyawan yang ada di PT. Belgana Permata Abadi.
- 3) Penulis mengumpulkan data berupa gambar dan keterangan dari karyawan maupun dari Bpk. Defflins

PT. Belgana Permata Abadi.

- 4) Penulis mulai untuk memilih *template website* yang sudah disiapkan oleh Sdr. Deandrha Agusta.
- 5) Penulis menyerahkan beberapa *template* mentah kepada Bpk. Defflins untuk ditentukan *template* yang akan digunakan untuk *website*.
- 6) Penulis mulai merancang *website*.
- 7) Menyerahkan *website* kepada Bpk. Defflins selaku *President Director* dari PT. Belgana Permata Abadi.
- 8) Melakukan revisi *website* dari Bpk. Defflins.