



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

Perusahaan swasta, instansi pemerintahan, maupun lembaga swadaya masyarakat merupakan dunia kerja nyata yang akan dimasuki oleh mahasiswa kelak setelah menyelesaikan studinya dari suatu jenjang pendidikan tinggi. Berdasarkan pemikiran tersebut, lembaga pendidikan tinggi perlu memberikan kesempatan kepada para mahasiswa untuk terjun langsung ke dunia kerja melalui kerja magang.

Disamping itu, setiap mahasiswa diharapkan mengetahui, mendalami, dan sekaligus menerapkan ilmu yang diperolehnya selama menempuh kuliah untuk diaplikasikan pada dunia kerja nyata. Dengan mengikuti magang kerja secara saksama, mahasiswa diharapkan memperoleh pengalaman nyata, sehingga ketika lulus dan terjun ke masyarakat, mereka sudah tidak asing lagi dengan dunia kerja maupun dunia wirausaha.

Kerja magang internasional adalah salah satu kerja magang yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan. Di dalam hal ini, Universitas Multimedia Nusantara bekerja sama dengan *Tokyo Denki University* menyediakan kerja magang internasional kepada mahasiswa. *Tokyo Denki University* yang berada di Jepang memberikan kesempatan kepada penulis

untuk membuat program aplikasi untuk perusahaan telepon genggam di Jepang.

Ada 4 perusahaan telepon genggam di Jepang, yaitu Docomo, Softbank, Au dan Willcom. NTT Docomo atau yang biasa disebut Docomo adalah perusahaan yang menguasai pasar telepon genggam di Jepang. Sekitar 50 sampai 60 persen penduduk Jepang menggunakan Docomo sebagai telepon genggam mereka. Untuk perusahaan inilah program aplikasi dibuat.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari kerja magang ini adalah untuk membuat aplikasi *game mastermind* untuk perusahaan NTT Docomo. Dengan kerja magang internasional diharapkan penulis dapat :

- a. Menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi di dunia kerja dengan bekal ilmu yang telah dipelajari di universitas.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan kemampuan melalui pengaplikasian ilmu.
- c. Memperoleh pelatihan dan pengalaman kerja.
- d. *Link and match* pengetahuan yang telah dipelajari di universitas dengan dunia industri.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan kerja magang dilakukan di *Tokyo Denki University* (TDU) yang berlokasi di 2-1200 Muzai Gakuendai, Inzai, Chiba 270-1382 Jepang. Pelaksanaannya dimulai sejak tanggal 8 September 2010 hingga 22 Desember 2010.

Di dalam pelaksanaan kerja magang, konsultasi dan pengecekan dilakukan setiap minggunya. Setiap hari kamis jam 13.45 sampai jam 17.00, perkembangan hasil kerja dilaporkan kepada pembimbing lapangan di gedung penelitian yang ada di *Tokyo Denki University*.