



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Perkembangan teknologi informasi yang pesat mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya ialah bidang desain. Dewasa ini, industri UI/UX (*User Interface/User Experience*) telah memperlihatkan perkembangan signifikan baik pada perancangan laman web maupun aplikasi seluler. Perancangan UI/UX yang sukses harus memastikan keseimbangan antara UI dan UX, yaitu tentang interaksi antar aplikasi dan pengguna yang menyenangkan tanpa melupakan pentingnya tampilan visual yang memikat. Kemudahan yang ditawarkan dari penggunaan *website/app* bagi *user* (pengguna) menjadi faktor penting pesatnya perkembangan industri UI/UX saat ini.

PT Antikode Desain Eksperiensia (Antikode) merupakan salah satu perusahaan ahensi desain berbasis UI/UX yang memberikan layanan perancangan produk digital berupa *website/app*. Berdiri sejak tahun 2012, Antikode merupakan salah satu perusahaan UI/UX yang berkembang pesat dan konsisten saat ini, baik dari segi kualitas produk maupun ekspansi tim. Oleh karena itu, Penulis tertarik untuk melaksanakan praktik kerja magang di Antikode untuk mendapat pengalaman kerja di industri digital.

Praktik kerja magang yang dilaksanakan oleh Universitas Multimedia Nusantara merupakan salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual, dimana mahasiswa diharuskan menerima kesempatan untuk mengimplementasikan ilmu yang didapat dari perkuliahan ke dunia kerja dan mempelajari etika kerja secara nyata. Kegiatan ini berperan besar untuk mahasiswa agar dapat menyiapkan keterampilan sebelum mulai bekerja setelah lulus, baik itu berupa *hardskill* maupun *softskill*. Melalui praktik kerja magang ini, Penulis berharap dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan dari perkuliahan ke dunia kerja dan mampu mempelajari hal-hal baru dari tempat kerja, baik itu berupa pola pikir yang baru, keterampilan mengoperasikan *software*

desain baru, kemampuan bersosialisasi di kantor, serta menjadikan kesempatan magang ini untuk mengukur kemampuan Penulis sebagai seorang desainer.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan Penulis melaksanakan praktik kerja magang di Antikode sebagai berikut:

1. Memenuhi salah satu persyaratan kelulusan sebagai mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mengimplementasikan ilmu yang didapat dari perkuliahan ke dunia kerja.
3. Mempelajari pola pikir baru dalam bekerja sebagai seorang desainer yang bergerak di industri UI/UX.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang yang dilakukan Penulis selama menjalani praktik kerja magang di Antikode.

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan praktik magang pada semester tujuh yang jatuh pada semester ganjil tahun 2019. Praktik kerja magang Penulis berlangsung selama 3 (tiga) bulan, dimulai pada tanggal 1 Agustus 2019 dan berakhir pada tanggal 31 Oktober 2019. Berdasarkan peraturan yang berlaku di Antikode, hari kerja adalah Senin sampai Jumat pukul 09.00 hingga 18.00 WIB dengan jam istirahat siang selama satu jam pada pukul 12.00 hingga 13.00 WIB. Selama tiga bulan menjalani praktik kerja magang, Penulis tercatat bekerja selama 538 jam dalam 61 hari kerja.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berdasarkan peraturan yang ditetapkan Universitas Multimedia Nusantara, praktik kerja magang dapat dilaksanakan oleh mahasiswa yang memenuhi persyaratan akademik, antara lain mahasiswa telah menyelesaikan 100 SKS, memiliki IPK minimal 2.00, tidak memiliki nilai D lebih dari dua, tidak memiliki nilai E sama sekali, dan telah mengikuti pembekalan magang yang diselenggarakan di kampus.

Prosedur kerja magang dimulai dengan melengkapi persyaratan administrasi, yaitu dengan mengisi form KM-01 (Form Pengajuan Kerja Magang)

kepada dosen pembimbing akademik dan dosen koordinator magang. Setelah form KM-01 menerima verifikasi dan ditandatangani dosen yang bersangkutan, Penulis menyerahkan form KM-01 kepada bagian administrasi untuk menerima KM-02 (Surat Pengantar Magang).

Penulis mendapatkan informasi magang di Antikode dari situs web Antikode pada halaman karir. Penulis lalu mengajukan kerja magang kepada Antikode pada tanggal 22 Juli 2019 dengan mengirimkan CV dan Portfolio melalui email. Di hari yang sama, Penulis mendapatkan balasan email berupa wawancara tertulis. Penulis mengirimkan jawaban untuk pertanyaan wawancara dalam bentuk esai. Pada tanggal 23 Juli 2019, Penulis menerima kabar diterima melaksanakan kerja magang di Antikode mulai tanggal 1 Agustus 2019.

Setelah menerima surat penerimaan magang dari Antikode, Penulis menyerahkan surat tersebut kepada pihak administrasi kampus dan menerima berkas administrasi lainnya yaitu KM-03 (Kartu Kerja Magang), KM-04 (Lembar Kehadiran Kerja Magang), KM-05 (Lembar Realisasi Kerja Magang), KM-06 (Lembar Penilaian Kerja Magang), dan KM-07 (Formulir Persetujuan Kerja Magang). Berkas ini akan dilengkapi selama praktik kerja magang dan nantinya akan digunakan sebagai kelengkapan administrasi kerja magang.