



### **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

Salah satu media elektronik yang paling digemari saat ini adalah *smartphone* (telepon genggam). *Smartphone* adalah teknologi informasi yang hampir dimiliki semua karena praktis, dan kecepatan berbagi informasi sehingga dapat lebih produktif. Hampir setiap kebutuhan sehari-hari dapat terpenuhi, mulai dari informasi, bekerja, memesan tiket, bahkan memesan makanan. Tentunya *smartphone* hadir dengan berbagai macam fasilitas untuk membantu kebutuhan masyarakat dengan *platform* digital seperti aplikasi dan web.

Perkembangan teknologi informasi, kebutuhan masyarakat, semakin murah *smartphone*, dan meningkatnya kualitas layanan *mobile* mempengaruhi minat masyarakat untuk memiliki *smartphone*. Dilansir dari salah satu portal artikel, jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia per-tahun 2016 hampir menyentuh angka 70 juta pengguna aktif. (id.techinasia.com). Sekarang, hampir setiap lapis masyarakat Indonesia memiliki *smartphone*. Karena kedepannya masyarakat percaya bahwa semua bisa diperoleh hanya dengan satu genggam. Dengan banyaknya masyarakat yang memiliki *smartphone* dan kebutuhan masyarakat yang berkembang, membuat industri *platform* digital pada *smartphone* juga meningkat.

PT. Meteor Inovasi Digital merupakan perusahaan yang bergerak di industri *platform* digital, menyediakan layanan berbentuk solusi digital baik aplikasi atau web. PT. Meteor Inovasi Digital mulai menjalankan bisnisnya sejak 2014 dan meresmikan entitas bisnis pada tahun 2016. Untuk mengembangkan *platform* digital tentunya membutuhkan banyak bidang lain. Salah satu bagian penting dari perusahaan adalah desainer. Karena desainer berperan dalam pembentukan identitas visual perusahaan, dan perancangan visual desain *user interface/ user experience*. Oleh karena itu desain yang menarik dan berkonsep akan membantu para pengguna dalam akses *platform* digital.

Maka penulis sebagai mahasiswa desainer grafis, mendaftarkan diri untuk melakukan proses kerja magang di perusahaan PT. Meteor Inovasi Digital karena bidang ini dapat dibilang cocok. Kesempatan magang ini akan digunakan untuk mengaplikasikan teori dan praktek perkuliahan yang sudah diajarkan dan mengembangkan kemampuan individu agar lebih maksimal.

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

Sebagai mahasiswa tingkat akhir sudah menjadi kewajiban untuk melakukan kerja magang sebagai usaha syarat kelulusan sebagai Sarjana. Selain itu, mahasiswa juga dapat memahami dunia kerja pada perusahaan, melatih tanggung jawab atas pekerjaan, dan melatih koordinasi penulis dalam menyelesaikan tugas pekerjaan secara *teamwork*.

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

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

Setiap mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara diwajibkan mengikuti mata kuliah magang atau *internship* pada akhir semester tujuh atau delapan. Setiap mahasiswa dapat mengikuti proses kerja magang selama dua atau tiga bulan, bahkan lebih tergantung kesepakatan dengan pihak perusahaan. Ketentuan dari UMN adalah mengikuti proses kerja magang mencapai minimal tiga ratus dua puluh jam atau jumlah hari kerja mencapai minimal empat puluh hari kerja. Ketentuan tersebut dapat menjadi dasar negosiasi pada kesepakatan pada pihak perusahaan.

PT. Meteor Inovasi Digital mempunyai ketentuan perhitungan jam kerja magang. Pihak perusahaan menawarkan dua bulan bekerja magang atau tiga ratus dua puluh jam kerja mana yang lebih dahulu. Pada tanggal 6 Juni 2016 penulis diminta datang untuk wawancara, negosiasi waktu bekerja magang, divisi yang akan dijalani selama kerja magang, dan jam kerja. Setelah wawancara selesai pihak perusahaan akan menghubungi lagi jika sudah diterima bekerja magang. Pada 28 Juni 2016 penulis dihubungi *operation manager* perusahaan dan diminta datang pada tanggal 30 Juni 2016 untuk memulai bekerja magang hingga 29

Agustus 2016 dan ditempatkan sebagai bagian Desain Grafis. Namun, pada prakteknya proses kerja magang berlangsung hingga awal September.

Dijelaskan bahwa sistem jam kerja di PT Meteor Inovasi Digital memberikan waktu yang *flexible* masuk jam kerja dengan ketentuan delapan jam kerja setiap hari ditambah satu jam istirahat sama seperti karyawan dan divisi lain. Hari kerja di perusahaan adalah lima hari satu minggu, hari Senin hingga hari Jumat. Namun tidak menutup kemungkinan jam kerja lebih panjang untuk menyelesaikan pekerjaan. Terakhir, mengenai absen harus ditanda tangani oleh *supervisor* atau pembimbing lapangan agar setiap akhir bulan digunakan untuk mengambil uang transportasi.

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

Sebelum mendaftar sebagai mahasiswa yang akan mengikuti kerja magang, penulis harus memenuhi beberapa syarat. Syarat tersebut antara lain, penulis harus lulus minimal 120 Satuan Kredit Semester (SKS), dengan indeks Prestasi Kumulatif (IPK) 3,00 tanpa ada nilai E.

Saat seminar pembekalan magang, dosen memberikan kepada mahasiswa untuk menyelesaikan tugas akhir atau magang terlebih dahulu. Hal yang penting untuk mengikuti tugas akhir atau magang adalah syarat yang harus dipenuhi, serta kesiapan mahasiswa. Penulis telah mempersiapkan untuk kerja magang pada saat liburan semester agar bisa konsentrasi menyelesaikan sebagian SKS yang kurang pada semester tujuh.

Prosedur yang harus dilakukan penulis agar dapat bekerja magang dimulai dengan mencari perusahaan yang membuka lowongan magang sebagai desainer grafis, mengisi formulir Pengajuan Kerja Magang lalu mengajukan lima alternative tempat kerja magang dan meminta asistensi kepada dosen pembimbing. Setelah asistensi penulis menunggu untuk mendapatkan Surat Pengantar Magang yang ditanda tangani Ketua Program Studi DKV. Sambil menunggu, waktu digunakan untuk membuat dan mengajukan *Curriculum Vitae* (CV) serta portofolio ke tempat kerja magang yang terpilih. Setelah perusahaan menerima lamaran pekerjaan magang PT Meteor Inovasi Digital, penulis

mengajukan permintaan berkas sebagai Surat Persetujuan Penerimaan Kerja Praktek Magang lewat *e-mail*. Selanjutnya berkas tersebut diajukan kepada pihak UMN agar mendapatkan berkas selanjutnya yang harus diisi selama proses kerja magang. Setelah proses magang selesai pihak PT. Meteor Inovasi Digital memberikan surat Pernyataan Telah Melakukan Praktek Kerja Magang. Penulis harus menyusun laporan magang yang kemudian akan diujikan serta diserahkan ke pihak perusahaan



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA