



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

Magang atau Internship merupakan salah satu matakulia wajib untuk memperoleh kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Matakulia ini memiliki 4 sks dan hanya dapat diambil oleh mahasiswa semester 7 atau 8 dengan minimal sks yang sudah ditmpuh sebanyak 100 sks. Matakulia magang diberikan kepada mahasiswa agar dapat merasakan dan memberikan bekal sebelum memasuki dunia pekerjaan.

Maka dari itu, Penulis selaku mahasiswa semester 8 program studi Desain Komunikasi Visual dengan peminatan Desain Grafis memutuskan untuk menerapkan ilmu akademis yang diperoleh selama masa perkuliahan dengan mengambil program magang di Ruparupa.com sebagai Web Designer. Ruparupa.com merupakan situs belanja online yang menjual produk-produk *Ace Hardware, Informa Furnishings, dan Toys Kingdom*. Ruparupa.com dinaungi oleh PT Omni Digitama Internusa yang merupakan bagian dari Kawan Lama Group. Penulis memilih perusahaan yang bergerak dalam bidang *E-commerce* karena ingin mendapatkan pengalaman baru, terutama di bidang desain digital. Penulis ingin pengalaman yang diperoleh selama program magang ini dapat menjadi bekal untuk menghadapi dunia kerja.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan Tujuan mahasiswa wajib menjalani kerja magang agar memperoleh pengalaman bekerja, mengembangkan kemampuan yang dimiliki, dan melatih mental untuk lebih siap menghadapi dunia kerja yang sebenarnya. Melalui kerja magang ini, diharapkan kemampuan dan keahlian dapat semakin berkembang. Maksud dan tujuan khusus penulis melaksanakan program magang di Ruparupa.com:

1. Menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki agar bermanfaat bagi perusahaan.
2. Memperoleh pengalaman di dunia kerja.
3. Memperoleh wawasan lebih mengenai e-commerce.
4. Memperoleh kesempatan untuk mengembangkan ide-ide baru bersama rekan kerja yang memiliki profesional di bidangnya.
5. Memperoleh gambaran, memahami, dan memberikan kemudahan bagi penulis untuk menyesuaikan diri di dunia kerja.

1.3. Waktu dan Prosedur Kerja Magang

Penulis memulai pelaksanaan kerja magang (Internship) pada tanggal 13 Maret dan berakhir pada tanggal 12 Juni 2017. Waktu kerja dalam seminggu (Senin-Jumat) adalah 8 jam/hari atau 40 jam/seminggu. Waktu kerja hari Senin sampai Kamis dimulai pada pukul 08.30 dan berakhir pada pukul 17.30, dan untuk waktu kerja hari Jumat dimulai pada pukul 08.30 dan berakhir pada pukul 18.00. Lokasi pelaksanaan kerja magang dilakukan di *Head Office* Kawan Lama Group, yang beralamatkan di Jl. Puri Kencana No.1, Kembangan, Jakarta Barat.

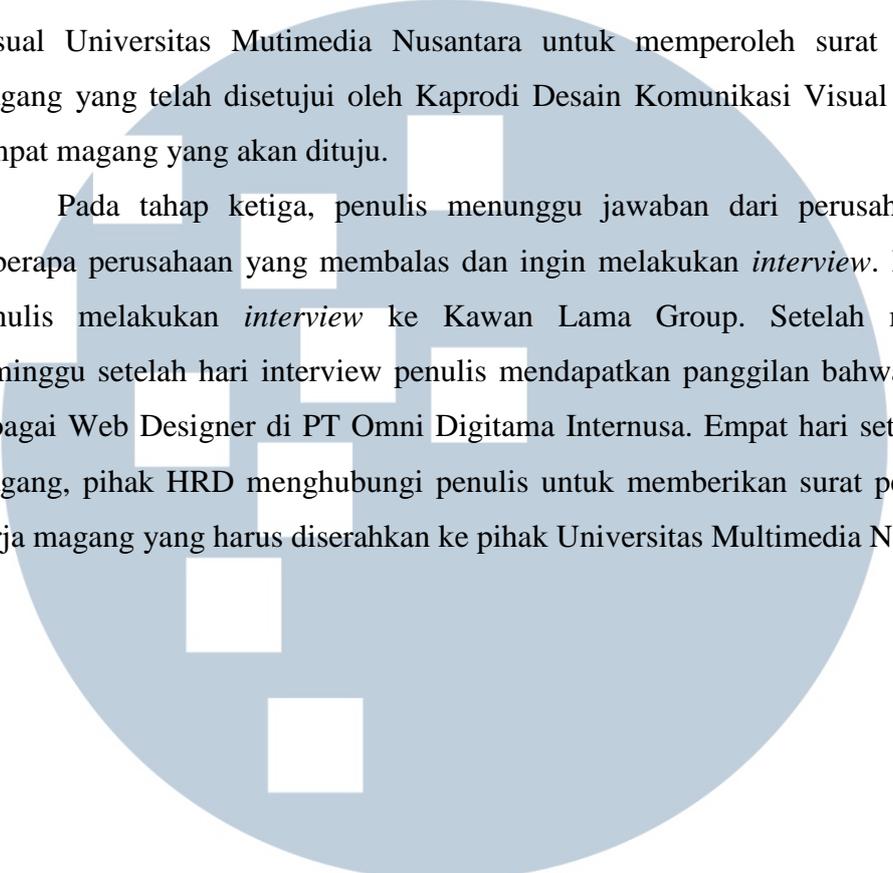
Informasi prosedur program magang diperoleh penulis melalui seminar magang yang diadakan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Berdasarkan informasi yang diperoleh, pengambilan tempat kerja dan jenis pekerjaannya harus sesuai dengan peminatan yang telah diambil oleh penulis, yaitu Desain Grafis.

Pada tahap pertama, penulis mencari beberapa tempat magang yang sesuai dengan peminatan penulis, kemudian penulis melakukan diskusi dengan dosen akademik untuk membantu penulis memperoleh perusahaan yang tepat. Setelah memperoleh hasil diskusi dengan dosen akademik, penulis mengirimkan *email* ke beberapa perusahaan yang membutuhkan tenaga kerja di daerah Jabodetabek.

Pada tahap kedua, penulis mengisi kartu magang. Dalam kartu magang tersebut, penulis wajib menuliskan beberapa tempat magang yang dipilih, kemudian diberikan kepada dosen koordinator magang untuk diasistensi kelayakan. Penulis mengajukan Kartu Magang yang telah ditandatangani oleh dosen akademik dan dosen koordinator magang kepada admin Desain Komunikasi

Visual Universitas Multimedia Nusantara untuk memperoleh surat pengantar magang yang telah disetujui oleh Kaprodi Desain Komunikasi Visual mengenai tempat magang yang akan dituju.

Pada tahap ketiga, penulis menunggu jawaban dari perusahaan. Ada beberapa perusahaan yang membalas dan ingin melakukan *interview*. Kemudian penulis melakukan *interview* ke Kawan Lama Group. Setelah menunggu seminggu setelah hari *interview* penulis mendapatkan panggilan bahwa diterima sebagai Web Designer di PT Omni Digitama Internusa. Empat hari setelah kerja magang, pihak HRD menghubungi penulis untuk memberikan surat penerimaan kerja magang yang harus diserahkan ke pihak Universitas Multimedia Nusantara.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA