



### **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

Praktik kerja magang atau *internship* adalah sebuah program pelatihan kerja yang diadakan oleh suatu perusahaan, di mana para peserta yang berpartisipasi di dalamnya akan dibimbing oleh instruktur yang berpengalaman sesuai dengan bidangnya secara langsung dalam kurun waktu tertentu. Di jenjang perkuliahan pada umumnya, *internship* menjadi salah satu syarat kelulusan untuk bisa meraih gelar sarjana agar nantinya mahasiswa bisa siap menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya setelah lulus kuliah. *Internship* pada umumnya merupakan syarat kelulusan untuk meraih gelar sarjana di bangku perkuliahan yang berguna untuk memberi pengalaman bekerja bagi mahasiswa supaya mampu bersaing di dunia kerja yang sesungguhnya setelah lulus nanti. Selain keahlian utama dalam melakukan pekerjaan harian, *internship* juga melatih kemampuan penunjang kerja yang tidak kalah penting seperti cara berkomunikasi, bersikap, dan bekerja sama.

Oleh karena itu, Universitas Multimedia Nusantara memberikan fasilitas kepada mahasiswanya untuk bisa melakukan praktik kerja magang sesuai dengan minat dan keahlian yang dimilikinya melalui mata kuliah *Internship* yang dapat diambil di semester 7 atau 8. Dalam kesempatan ini, penulis memutuskan untuk melakukan praktik kerja magang di semester 7 karena pengalaman yang didapatkan dari praktik kerja magang tersebut akan memberikan manfaat, terutama untuk *CV*, *portfolio*, dan juga Tugas Akhir penulis di semester berikutnya.

Penulis melakukan praktik kerja magang di salah satu perusahaan yang bergerak di bidang teknologi *virtual reality* yaitu PT Citra Wahana Teknologi atau yang lebih dikenal dengan nama SHINTA VR. Ketertarikan penulis terhadap potensi yang dimiliki oleh teknologi *virtual reality* terutama dalam bidang pendidikan membuat penulis berminat untuk melakukan praktik kerja magang di perusahaan tersebut. Selain itu SHINTA VR merupakan perusahaan pertama di Indonesia yang fokus dalam pengembangan teknologi *virtual reality* dan juga memiliki perangkat teknologi *virtual reality* terbaru yang tentunya bisa membuat kualitas produk yang dihasilkan menjadi sangat baik sehingga bisa memberikan kepercayaan ke klien-klien yang ada, mulai dari yang berskala kecil hingga ke yang

berskala besar.

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

Praktik kerja magang yang telah dilakukan oleh penulis selama 2 bulan merupakan syarat kelulusan dari mata kuliah *Internship* di semester 7, di mana mata kuliah tersebut adalah mata kuliah yang wajib diambil sebagai syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan S1. Selain itu, praktik kerja magang dimaksudkan untuk:

1. Mempersiapkan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya dalam bentuk pengalaman kerja.
2. Mengimplementasikan ilmu teori dan praktik yang diperoleh di bangku perkuliahan ke dunia kerja.
3. Menambah wawasan seputar *interaction design* khususnya di bidang teknologi *virtual reality*.
4. Memahami *pipeline* kerja dalam perusahaan yang fokus dalam pengembangan teknologi *virtual reality*.
5. Melatih kemampuan dalam berkomunikasi dan bekerja sama baik dalam satu tim maupun antar departemen.

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

Dalam melaksanakan praktik kerja magang, ada beberapa peraturan waktu dan prosedur dari Universitas Multimedia Nusantara dan SHINTA VR yang harus diikuti.

### **1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Menurut ketentuan dari Universitas Multimedia Nusantara mengenai pelaksanaan praktik kerja magang dalam mata kuliah *Internship*, waktu pelaksanaan praktik kerja magang adalah pada saat memasuki semester 7 atau 8, baik pada jeda semester maupun saat semester berjalan. Durasi magang yang telah ditentukan adalah selama 2-3 bulan atau 40 hari kerja atau minimal 320 jam kerja. Namun, dari SHINTA VR sendiri tidak menentukan durasi minimal magang kepada setiap peserta magang dan memberikan keleluasaan kepada peserta magang untuk menentukan durasi magangnya sendiri-sendiri sesuai dengan kebutuhan.

Penulis melakukan praktik kerja magang di libur semester 7 dan di tiga minggu awal semester 7, tepatnya pada tanggal 24 Juni 2019 sampai dengan 28 Agustus 2019. Praktik kerja magang berlangsung selama *office hour* yaitu hari Senin hingga Jumat dengan jam kerja dari pukul 09.00 WIB sampai pukul 18.00 WIB dan istirahat makan siang dari pukul 12.00 WIB hingga pukul 13.00 WIB.

## **2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Sesuai dengan prosedur dari Universitas Multimedia Nusantara dalam melaksanakan praktik magang, penulis mengajukan SHINTA VR sebagai perusahaan tempat magang yang dipilih dalam form KM01 untuk diverifikasi. Setelah diverifikasi, Surat Pengantar Magang atau KM02 dikeluarkan untuk dikirimkan berserta dokumen kelengkapan persyaratan magang lainnya ke SHINTA VR.

Setelah mendapatkan KM02 diterima, penulis mengantarkan KM 02 tersebut bersama dengan *CV* dan *portfolio* ke *main office* SHINTA VR pada tanggal 20 Juni 2019. Penulis mendapatkan surat keterangan diterima magang oleh SHINTA VR keesokan harinya pada tanggal 21 Juni 2019. Surat keterangan diterima magang tersebut kemudian difotokopi untuk diserahkan ke BAAK untuk mendapatkan KM03 hingga KM 06 dan surat yg asli diserahkan ke admin DKV sebagai syarat administratif dari kampus sebelum bisa mulai melakukan praktik kerja magang di SHINTA VR pada tanggal 24 Juni 2019.

Hingga pada hari terakhir praktik magang di *main office* SHINTA VR pada tanggal 23 Agustus 2019, penulis melanjutkan praktik kerja magang di Bali dalam kegiatan HAKTEKNAS (Hari Kebangkitan Teknologi Nasional) 2019 bersama dengan *Chief Operative Officer* dan staf pemasaran SHINTA VR yang diundang untuk pameran produk MilleaLab dan juga pelatihan penggunaan teknologi *virtual reality* di bidang edukasi Pada tanggal 25 Agustus 2019 hingga 28 Agustus 2019 di Lapangan Puputan Renon, Denpasar. Sertifikat selesai magang dikeluarkan oleh SHINTA VR pada tanggal 10 September 2019 sebagai pernyataan resmi bahwa penulis telah selesai melakukan praktik kerja magang, namun karena adanya kesalahan pengetikan pada sertifikat tersebut, penulis mendapatkan sertifikat selesai magang yang baru pada tanggal 4 November 2019. Selain itu penulis bersedia untuk memberikan bantuan berupa pembuatan aset visual *user interface* untuk produk

MilleaLab setelah periode praktik kerja magang selesai sebagai bentuk komitmen penulis dalam mempertanggungjawabkan desain *user interface* yang sudah dibuat dalam produk MilleaLab tersebut.