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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai mahasiswa yang menempuh jurusan desain grafis di Universitas Multimedia Nusantara, Penulis diwajibkan untuk mengambil pelajaran atau mata kuliah praktik kerja magang yang disebut *Internship* karena mata kuliah tersebut merupakan salah satu syarat kelulusan yang harus dipenuhi oleh penulis. Praktik kerja magang adalah sebuah aktivitas yang dilakukan oleh penulis dengan bekerja di perusahaan serta menerapkan ilmu yang telah didapatkan dan dipelajari oleh penulis dari kampus. Praktik kerja magang juga memfasilitasi penulis dalam unsur pengenalan dunia kerja serta industri secara langsung.

Pada era sekarang, masyarakat merasakan semuanya sekarang serba digital termasuk dibidang keuangan. Masyarakat pasti sangat akrab dengan metode pembayaran digital jaman sekarang, sebut saja salah satunya *Gopay*. Transaksi digital ini masuk kedalam transaksi digital atau yang biasa disebut *Fintech (Finance Technology)*. Finance Technology merupakan teknologi komputer dengan aplikasi baru, proses, produk, atau model bisnis jasa keuangan, yang disusun dari satu atau lebih layanan keuangan pelengkap yang dinamakan proses *end to end* melalui internet. Salah satu *Fintech* yang sedang baik prospeknya adalah *Equity Crowdfunding* yaitu dengan menghubungkan penerbit (orang yang membutuhkan modal) dengan investor. Pada program praktik kerja magang ini penulis mendapatkan kesempatan untuk melakukan praktik magang di PT. Joinan Kapital Indonesia. Penulis memilih melakukan aktivitas magang disana karena PT. Joinan Kapital Indonesia merupakan *startup* di bidang *Equity Crowdfunding* yang memberikan pelayanan dengan metode pemberian modal melalui laman webnya joinan.co.id kemudian modal akan dikumpulkan penerbit dari para

investor yang memberikan investasi kepada penerbit melalui laman web. PT. Joinan Kapital Indonesia juga menargetkan perusahaannya kepada kaum milenial, Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan praktik magang di PT.Joinan Kapital Indonesia karena setelah lulus dari kampus penulis ingin membangun usaha dengan metode *Equity Crowd funding* serta PT. Joinan Kapital Indonesia juga memberikan penulis *job desk* untuk membuat profil perusahaan, brosur, flyer, dan juga mendesain *feeds* instagram agar dapat menarik minat masyarakat untuk mencoba berinvestasi di bidang *Equity Crowd Funding*.

1.2 Maksud dan Tujuan kerja Magang

Tujuan utama penulis melakukan praktik kerja magang sebagai salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara, serta media untuk menyalurkan pengetahuan yang telah dipelajari di universitas ke dalam dunia kerja secara langsung, serta media untuk belajar hal-hal baru dalam dunia kerja desain grafis dan berkomunikasi dengan lingkungan yang baru. Selain itu, tujuan lain penulis melakukan praktek magang adalah merasakan pengalaman bekerja mendesain di suatu perusahaan dan dapat meningkatkan kemampuan, pengetahuan baru, serta kreativitas.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Kerja Magang

Praktek kerja magang dilaksanakan selama 3 bulan dari 27 Januari 2020 dan berakhir pada 27 April 2020 di PT. Joinan Kapital Indonesia. Aktivitas praktik kerja magang ini dilakukan pada hari Senin sampai Jumat. Untuk jam operasional kerja dilaksanakan selama 8 jam dengan 1 jam istirahat dengan berlokasi SOHO CAPITAL Podomoro City 19th Floor, Jl. Letjen S. Parman No.Kav. 28, RT.3/RW.5, Tj. Duren Sel., Kec. Grogol petamburan, Kota Jakarta Barat.

1.3.2 Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan pencarian tempat magang melalui info dari teman seangkatan, teman dekat dan *email* mahasiswa. Penulis menemukan beberapa referensi tempat magang yang sesuai dengan keinginan penulis. Setelah mendapatkan beberapa informasi tempat magang, penulis mengajukan daftar perusahaan magang atau formulir KM-01 kepada Bapak Aditya Sastyagraha S.Sn., M.Ds., selaku kepala koordinator magang untuk mendapatkan persetujuan mengenai perusahaan yang akan disetujui. Setelah mendapatkan persetujuan dari kepala koordinator magang, penulis meminta surat pengantar magang kepada Mba Ruth. Kemudian penulis mulai melampirkan *curriculum vitae* dan *portfolio* ke perusahaan yang telah disetujui. Setelah menunggu kurang lebih selama dua minggu, pada tanggal 20 Januari 2020, penulis mendapat *email* balasan dari PT. Joinan Kapital Indonesia untuk melakukan proses *interview*. Penulis diterima di PT. Joinan Kapital Indonesia kemudian, Setelah diterima untuk melakukan praktek kerja magang oleh PT. Joinan Kapital Indonesia, penulis mendapat surat penerimaan magang dari pihak perusahaan. Surat penerimaan kerja magang tersebut harus diserahkan ke pihak Universitas Multimedia Nusantara sebagai bukti penerimaan praktek kerja magang. Setelah diterima oleh BAAK penulis akan memperoleh Kartu Kerja Magang (KM-03), Formulir Kehadiran Kerja Magang (KM-04), Formulir Realisasi Kerja Magang (KM-05) dan Formulir Laporan Penilaian Kerja Magang (KM-06). Penulis melakukan praktek kerja magang terhitung mulai tanggal 27 Januari 2020 sampai 27 April 2020. Pada hari pertama praktek kerja magang, penulis diberikan *jobdesk* untuk mendesain *feeds* instagram PT.Joinan Kapital Indonesia dengan *username* joinancoid. Adrianus Alwyn selaku *Chief Marketing Officer* di PT. Joinan Kapital Indonesia mengarahkan penulis selaku desainer grafis untuk membuat konten dahulu bersama dengan tim *content maker* untuk mendiskusikan dahulu konten yang menarik untuk di *upload* di instagram agar dapat menarik masyarakat untuk berkunjung ke profil instagram joinancoid. Kemudian setelah konten selesai didiskusikan, penulis membuat desain yang

sesuai dengan isi konten setelah itu penulis beserta tim konten akan melaporkan hasilnya dan jika ada kekurangan akan dikoreksi hingga memenuhi standar.