



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

Di zaman modern ini, perkembangan teknologi dan informasi begitu cepat. Hal ini mempengaruhi banyak hal dalam kehidupan salah satunya adalah dunia kerja. Karena perkembangan teknologi ini, banyak perusahaan atau instansi yang membutuhkan sumber daya manusia yang dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi sebaik mungkin. Oleh karena itu, persaingan di dunia kerja saat ini mengandalkan tidak hanya *hard skill*, namun juga *soft skill* seseorang.

Salah satu cara untuk mengasah *hard skill* dan *soft skill* seseorang, yaitu dengan mengikuti program kerja magang. Hal ini dikarenakan dengan mengikuti program kerja magang, seorang mahasiswa dapat mendapatkan pembelajaran baru serta secara tidak langsung mendapat pelatihan dari instruktur kerja magang yang sudah berpengalaman di bidangnya. Dari sini mahasiswa dapat mempelajari hal hal baru yang tidak bisa didapatkan dari perkuliahan.

1.2 Tujuan dan Manfaat Pelaksanaan Kerja Magang

Maksud dan tujuan pelaksanaan kerja magang yaitu:

- a. Mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari PHP Dan bootstrap ke project independent perusahaan.
- b. Belajar cara berkomunikasi dengan rekan kerja maupun stakeholder.

- c. Belajar hal baru bukan hanya di bidang IT saja tetapi di dalam bidang *communication* maupun *marketing*.

1.3 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Informasi magang di PT Anak Muda Berkarya didapatkan dari rekan mahasiswa yang menginformasikan bahwa ada lowongan untuk magang pada Bidang Data dan Teknologi Informasi.

Sesuai dengan prosedur Program Studi Sistem Informasi dan proses pengajuan kerja magang ke PT Anak Muda Berkarya, berikut adalah prosedur yang dilakukan untuk pengajuan magang :

- a. Mengajukan pembuatan surat pengantar magang dengan mengisi form KM-01
- b. Memberikan surat pengantar magang beserta CV, transkrip nilai dan pas foto ke PT Anak Muda Berkarya.
- c. Penerimaan magang dan ditempatkan pada ICT.
- d. PT Anak Muda Berkarya membuat surat penerimaan magang sebagai bukti telah diterima magang pada ICT, sebagai IT Staff.
- e. Melaksanakan kerja magang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
- f. Pembuatan laporan hasil magang.

1.4 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilaksanakan di Intiland tower 2nd floor berlangsung kurang lebih selama 6 bulan dari tanggal 16 Januari 2020 sampai 16 Juni 2020 setiap hari Senin sampai dengan Jumat. Jam kerja dimulai dari pukul 08.00 pagi sampai pukul 17.00 sore. Tabel 1.1 memaparkan *timeline* pelaksanaan kerja magang. Pada bulan pertama mengerjakan sistem akuntansi berbasis C# lalu ada bulan kedua mengerjakan Mockup Website Tasola yang merupakan project dari Intiland Development dan pada bulan ketiga Mengerjakan website tasola dengan bootstrap dan php dan pada bulan keempat melakukan testing dan implementasi di depan *stakeholder* Tasola Indonesia dan melakukan revisi sesuai dengan keinginan stakeholder tersebut dan pada bulan kelima membuat *augment reality*, sertifikasi *python* dan *datavisualization*, dan pada bulan terakhir membuat sistem pengeluaran PT AMB dalam bentuk *PHP* yang bisa diakses di websit

Tabel 1.1 Timeline Pelaksanaan Magang

| No. | Kegiatan yang dilakukan | Januari | | | | | Febuari | | | | | Maret | | | | | April | | | | | Mei | | | | | Juni | | | | | | | | |
|-----|---|-------------|---|---|---|---|---------|---|---|---|---|-------|---|---|---|---|-------|---|---|---|---|-----|---|---|---|---|------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Minggu Ke - | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | | | |
| 1 | Membuat Sistem Akuntansi Berbasis C# | █ | █ | █ | █ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Membuat Mockup Website Tasola | | | | | █ | █ | █ | █ | █ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Membuat Website Tasola | | | | | | | | | | █ | █ | █ | █ | █ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Testing dan implementasi Tasola | | | | | | | | | | | | | | | █ | █ | █ | █ | █ | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Membuat augment reality, Sertifikasi Datavisualisasi dan Python | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | █ | █ | █ | █ | █ | | | | | | | | | | |
| 6 | Membuat PHP Pengeluaran PT AMB | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | █ | █ | █ | █ | █ |