

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi diseluruh dunia semakin lama semakin maju dan sangat cepat berkembang diiringi dengan perkembangan dunia digital yang kian lama menjadi kebutuhan sekunder masyarakat sekarang ini. Diera yang serba digital membuat perusahaan berbasis teknologi berlomba-lomba menarik minat masyarakat dengan genjar mempromosikan produk atau jasa mereka lewat sosial media ataupun dengan mempromosikan *software* atau aplikasi cipataan mereka yang dapat mempermudah kehidupan sehari-hari ke semua lini masyarakat. Aplikasi dinilai sangat efektif untuk membantu mengerjakan suatu pekerjaan, mencari barang atau jasa yang diinginkan, serta bisa juga mencari pekerjaan yang ingin lewat aplikasi. Maka dari itu, banyak perusahaan yang rela mengglontorkan dana mereka untuk membuat satu aplikasi ciptaan mereka sendiri, salah satu contohnya PT. Teknologi Kupon Digital.

PT Teknologi Kupon Digital (TKD) adalah *software house* di bidang keuangan mikro. TKD dibuat untuk membantu masalah pemerintah dalam hal pencatatan, monitoring, dan evaluasi koperasi kecil di indonesia. Sehingga TKD hadir untuk menciptakan *core-banking* yang terjangkau dan mudah digunakan. Saat ini TKD membuka lowongan pekerjaan untuk bagian *UI/UX Designer*. TKD sendiri sedang menggarap sebuah sistem bernama “Gapura” yang merupakan suatu sistem untuk "mendigitalisasikan" transaksi yang terlibat dalam kegiatan-

kegiatan koperasi simpan pinjam. Sistem gapura ini akan menjadi sebuah *medium* untuk mengatur kemana alur data yang diinginkan dan dibutuhkan dalam format SaaS (*software as a system*). Sistem ini membutuhkan dua platform perangkat lunak sebagai perantara. Pertama, *Gapura management web apps* yaitu aplikasi berbasis *web* yang dikhususkan bagi Pelaku usaha koperasi untuk membantu mengolah data produk finansial serta sebagai alat pengambil keputusan koperasi. Dan yang kedua, *Gapura mobile apps*, merupakan aplikasi *mobile* bagi para anggota koperasi untuk memenuhi segala transaksi koperasi. Dikarenakan sistem tersebut baru digarap, kedua platform tersebut membutuhkan desain *UI/UX* yang dapat menampilkan data yang dibutuhkan. Maka dari itu TKD membuka lowongan pekerjaan bagian *UI/UX Designer* untuk membantu TKD membuat rancangan tampilan *UI/UX* Gapura *web apps*, dan *mobile apps*

Disaat penulis melihat lowongan pekerjaan bagian *UI/UX Designer* yang dibuat oleh TKD di sosial media, penulis memberanikan diri untuk mengambil pekerjaan *UI/UX Designer* tersebut. Penulis sangat tertarik untuk belajar lebih banyak soal *UI/UX*, melatih ketrampilan desain penulis dalam merancang desain *UI/UX*, dan mempraktekkan teori desain yang sudah penulis pelajari di masa perkuliahan ke dalam dunia kerja.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud penulis melakukan kegiatan praktek kerja magang di PT. Teknologi Kupon Digital atau TKD adalah untuk menyelesaikan syarat kelulusan yang mengharuskan mengambil dan menyelesaikan mata kuliah *Internship*.

Selanjutnya tujuan dari penulis melakukan kegiatan praktek kerja magang adalah untuk mencari wawasan baru mengenai dunia kerja dibidang Desain Grafis, mempraktekan apa yang sudah penulis pelajari dari kampus ke dalam praktek kerja magang, serta mempelajari *software* baru yang dapat membantu penulis mengembangkan *softskill* penulis dibidang Desain Grafis.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Kerja Magang

Waktu pelaksanaan magang berlangsung 90 hari dengan ketentuan harus melakukan sidang magang minimal 320 jam. Berikut data pelaksanaan magang yang dilakukan penulis:

Perusahaan : PT. Teknologi Kupon Digital

Waktu Pelaksanaan : Senin-Rabu, Jumat

09:00-17:30 WIB

Posisi Magang : *UI/UX*

Dikarenakan penulis mempunyai jadwal kelas setiap Kamis, maka absen Kamis tidak dihitung.

1.3.2. Prosedur Kerja Magang

Penulis akan menjelaskan beberapa prosedur kerja magang yang dilalui penulis untuk menyelesaikan praktik kerja magang, berikut rinciannya:

1. Penulis melakukan proses registrasi pelaksanaan magang dengan mengajukan formulir KM01 ke Koordinator Magang Prodi Studi

DKV. Penulis mengalami kesulitan untuk mencari tempat magang sehingga penulis harus melakukan pengajuan KM01 hingga ke-5 (lima) dan harus extend disemester selanjutnya.

2. Penulis melakukan wawancara dengan *Designer* PT. Teknologi Kupon Digital tanggal 20 November 2020
3. Penulis mendapatkan surat persetujuan untuk magang via *email* oleh Admin UMN pada tanggal 1 Desember 2020.
4. Penulis diterima bekerja di PT. Teknologi Kupon Digital dan mulai bekerja pada tanggal 1 Desember 2020
5. Penulis mulai bekerja pada tanggal 2 Desember 2020 dari hari senin-rabu dan jumat setiap 09:00-17:30 WIB.
6. Penulis membuat surat pengantar kerja magang KM02 dari Universitas Multimedia Nusantara yang diberikan akan diberikan kepada PT. Teknologi Kupon Digital
7. Penulis menerima surat penerimaan kerja magang dari PT. Teknologi Kupon Digital, kemudian memberikan surat tersebut ke BAAK. Kemudian BAAK memberikan dokumen-dokumen yang perlu penulis isi untuk melengkapi syarat magang dari Universitas Multimedia Nusantara.