

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dengan adanya pandemi COVID-19, tak hanya sektor kesehatan, namun sektor-sektor lain juga mengalami dampak serius yang membutuhkan upaya pemerintah dalam menanggulangnya. Pembatasan aktivitas masyarakat yang dilakukan sebagai bentuk penanggulangan berpengaruh pada bisnis dan perekonomian, khususnya di Indonesia. Dilansir dari Kompas, laporan Badan Pusat Statistik (BPS) menyebutkan pertumbuhan ekonomi Indonesia pada kuartal II tahun lalu mencapai angka minus 5,32 %, yang mengalami penurunan dari periode yang sama tahun sebelumnya. (Rizal, 2020)

Terjadinya *economic shock* pada negara membuat perekonomian melemah, namun di sisi lain wabah COVID-19 memberikan dampak positif pada pertumbuhan transaksi digital sebagai hasil dari realisasi Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Menurut Fika (2020), peristiwa ini membuat sejumlah sektor beralih ke transaksi elektronik atau *e-commerce* yang meningkat sekitar 9,9% jumlah transaksi tiap tahunnya. Perkembangan *e-commerce* di era pandemi membuat tidak sedikit perusahaan beralih pada *digital marketing* dengan memanfaatkan penggunaan internet dan perangkat *mobile* sebagai salah satu peluang meningkatkan perekonomian.

Peluang ini juga dimanfaatkan oleh salah satu perusahaan properti terkemuka di Indonesia, yakni PT. Sinar Mas Land. Ingin menjadikan dirinya sebagai *integrated digital smart city*, PT. Sinar Mas Land menghadirkan OneSmile, sebuah aplikasi *smartphone* yang dirancang untuk mengoptimalkan kualitas hidup masyarakat pada khususnya yang tinggal di BSD City, yang semakin dituntut untuk beralih pada kegiatan transaksi berbasis *mobile*. Menurut Gani (2021), Chief Transformation Officer Sinar Mas Land, tujuan utama dari aplikasi ini sendiri adalah untuk memperkuat ekosistem kota dalam mewujudkan cita-cita sebagai *smart city*, dimulai dari BSD sebagai komunitas kota terbesar.

Aplikasi OneSmile juga diciptakan untuk mempermudah aktivitas warga BSD City dalam memperoleh informasi akurat, hingga pengembangan bisnis dengan mempertemukan penjual dan pembeli potensial dengan berbagai fitur yang disediakan.

Mengikuti kurikulum Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa tingkat akhir diberi kesempatan untuk mengikuti praktik kerja magang atau *internship*. Menurut Undang-Undang Ketenagakerjaan Nomor 13 tahun 2003, permagangan sendiri merupakan bagian dari sistem pelatihan kerja yang diselenggarakan secara terpadu dibawah bimbingan dan pengawasan instruktur untuk memperoleh dan mengembangkan kompetensi kerja sebelum terjun ke dunia kerja secara langsung. Melalui proses magang ini mahasiswa diharapkan mampu beradaptasi dan mengembangkan potensi diri disesuaikan dengan bidang keahliannya sebelum terjun dalam dunia kerja.

Dengan adanya kesempatan tersebut, penulis memilih untuk melaksanakan praktik kerja magang di PT. Sinar Mas Land dan diberi kepercayaan sebagai *graphic design intern* dalam divisi Marketing untuk aplikasi OneSmile. Selain sebagai bentuk pemenuhan mata kuliah *internship*, penulis juga berharap mampu mempelajari proses kerja magang di perusahaan dan alur kerjanya serta memperluas relasi dengan pekerja lain yang memiliki *job desk* berbeda.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Untuk memenuhi mata kuliah *internship*, penulis melakukan praktik kerja magang untuk OneSmile selama 3 bulan (1 Februari – 30 April 2021) pada semester 8, dengan maksud untuk memahami dan mendapatkan pengalaman bekerja secara formal dan profesional dalam tim korporat dengan tanggung jawab yang berbeda. Mata kuliah *internship* sendiri diadakan untuk menempuh gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara dan bertujuan untuk:

1. Mengimplementasikan ilmu desain yang telah didapatkan selama kuliah ke dalam praktik kerja magang.
2. Memberikan pengalaman kerja nyata agar mahasiswa dapat belajar dan

beradaptasi dengan cara kerja industri yang baik.

3. Menjalinkan relasi dengan sesama rekan kerja, baik yang menduduki posisi desain maupun berada di divisi lainnya.
4. Memahami ilmu desain lebih baik lagi dengan mendapatkan masukan dari pembimbing lapangan dan *senior designer* khususnya untuk media sosial dan media yang dibutuhkan lainnya.
5. Melatih diri bekerja secara profesional dalam tim dan memperluas kreativitas dalam penerapan desain mengikuti citra perusahaan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut merupakan alur waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang selama penulis berada di divisi Marketing aplikasi OneSmile.

1.3.1. Skema Jam Kerja

Skema jam kerja yang berlaku di PT. Sinar Mas Land adalah 9 jam per hari dimana 1 jam digunakan untuk istirahat sehingga total 8 jam setiap harinya, mulai hari Senin hingga hari Jumat, dan waktu kerja dimulai pukul 08.30 hingga 17.30 diselingi waktu istirahat 12.00 hingga 13.00. Pelaksanaan jam kerja ini berlaku baik dalam kondisi *work from office* (WFO) ataupun *work from home* (WFH).

Dikarenakan penulis melaksanakan praktik magang secara WFH hampir secara keseluruhan, waktu kerja lebih fleksibel dan bersifat tentatif. Hal ini disesuaikan materi desain yang penulis kerjakan dan urgensi dibutuhkannya desain. Perusahaan tidak menganjurkan jam kerja lembur sehingga seusai jam kerja diharapkan semua selesai, namun penulis tetap lembur untuk mengerjakan desain dengan urgensi tinggi paling larut pukul 22.00 atau dikerjakan saat *weekend*.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Persyaratan mengikuti magang adalah pemenuhan 100 SKS dan mata kuliah *Academic Writing*, serta telah mengikuti pembekalan magang. Memasuki semester 8, penulis mencari pembukaan lowongan magang dari perusahaan di *website* dan media sosial. Setelah mendapatkan informasi, penulis mengurus administrasi yang harus dipenuhi untuk proses berjalannya magang yaitu:

1. Pengajuan formulir KM-01 yang dilakukan pada tanggal 7 Januari 2021, termasuk diantaranya perusahaan PT. Sinar Mas Land.
2. Menerima surat KM-02, pada tanggal 11 Januari 2021 dari admin FSD.
3. Pengiriman portfolio, CV, beserta surat pengantar magang pada tanggal 12 Januari 2021 ke beberapa perusahaan.
4. Selang waktu yang ada digunakan untuk pengajuan KM-01 batch 2 dan diterima di studio Egghead.
5. Penulis mendapatkan balasan dari Wilbert Nathan, selaku Marketing Lead OneSmile untuk melakukan wawancara melalui whatsapp pada tanggal 27 Januari 2021. Wawancara dilakukan via zoom meeting.
6. Penulis mendapatkan surat penerimaan magang pada tanggal 29 Januari 2021 dan mengirimkan surat resign (pembatalan magang) untuk perusahaan studio Egghead.
7. Setelah mendapatkan surat, penulis mengirimkannya ke admin FSD pada tanggal 30 Januari 2021.
8. Penulis melaksanakan kegiatan magang pada tanggal 1 Februari, dimulai dengan meeting awal bersama divisi marketing menjelaskan alur kerja.
9. Penulis melakukan pengisian data magang pada my.umh untuk memperoleh KM-03 hingga KM-07, dan mendata pekerjaan yang penulis lakukan sebagai laporan.

Penulis melakukan kerja magang secara WFH selama 3 bulan mulai tanggal 1 Februari hingga 30 April 2021. WFO dilakukan hanya pada tanggal 30 Maret 2021. Komunikasi dan koordinasi praktik kerja magang dilakukan melalui *Whatsapp, Line, Zoom Meeting, dan Gmeet*. Absen dilakukan setiap akhir bulan dengan mengisi lembar absen. Setiap hari senin pukul 16.00 diadakan *weekly meeting* dari tiap divisi untuk melaporkan *progress* kerja masing-masing.