



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

Pada jaman sekarang hidup keseharian manusia sudah tidak asing lagi dengan teknologi. Manusia jaman sekarang tidak dapat lepas dari berbagai teknologi dari membuka mata di pagi hari, melakukan aktivitas sehari-hari sampai tidur lagi dan begitu untuk seterusnya. Berbagai teknologi yang pada umumnya digunakan oleh manusia antara lain seperti smartphone, hair dryer, senter, lampu, jam tangan dan masih banyak lagi lainnya. Teknologi berasal dari kata "*technologia*" dan "*techno*" yang artinya keahlian dan pengetahuan. Pengertian teknologi pada umumnya adalah suatu keahlian yang berkaitan dengan pengetahuan (Dana, 2020)

Definisi teknologi secara umum adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang – barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Teknologi sering dikaitkan dengan berbagai macam mesin-mesin yang canggih saja seperti computer, laptop, smartphone, roket dan sebagainya. Tetapi sebenarnya definisi teknologi itu bertujuan untuk mempermudah kehidupan seluruh manusia. Perkembangan teknologi sekarang semakin spesifik dan dikaitkan dengan berbagai bidang, yaitu teknologi informasi, teknologi komunikasi, dan sebagainya. (Arfadia, 2020; Putri, 2018)

Sejarah teknologi bukan dimulai pada tahun 2000-an, tetapi teknologi sudah dimulai dari 3 jutaan tahun yang lalu, yakni jaman pra sejarah. Jaman tersebut itu dimulai bukan dari ditemukannya api, tetapi ketika manusia menemukan cara agar batu dapat digunakan untuk mempermudah kehidupan para manusia dan disusul pada jaman perunggu, besi digunakan sebagai perkakas manusia. Pada jaman kuno teknologi berkembang sangat pesat dimana salah satu contohnya yaitu piramida, transportasi masal, alat keperluan rumah seperti lampu, pisau, uang kertas dan berbagai lainnya. Memasuki jaman pertengahan ditemukannya rumus-rumus matematika lalu berkontribusi pada bidang astronomi dan juga medis. Lalu ditemukannya kalender, aljabar dan dimulainya penjajahan. Pada jaman revolusi industri ditemukannya beberapa alat berat yang dapat

membantu produksi aneka barang secara masal dan berujung penemuan mesin uap. Memasuki abad ke 20 sampai sekarang, teknologi berkembang pesat dimulai dari ditemukannya komputer dan berbagai alat canggih seperti ATM, bitcoin, dan berbagai alat lainnya yang dapat digunakan sangat instan sehingga dapat memudahkan manusia. (Arfadia, 2020)

Perkembangan teknologi di Indonesia dimulai dari jaman pra sejarah yang dimana dikembangkan dari baru hingga ditemukannya bangunan megah yang berukuran besar seperti Candi Borobudur yang termasuk salah satu keajaiban dunia. Pada masa jaman majapahit ditemukan beberapa teknologi seperti, cangkul yang digunakan untuk membajak sawah dan berbagai alat lainnya. Namun sayangnya Indonesia mengalami keterlambatan perkembangan teknologi. Tetapi Indonesia tetap mengejar ketinggalannya di berbagai bidang contohnya seperti memasuki era mobil listrik, membuat kapal laut yang cukup tangguh untuk mengarungi lautan Indonesia yang luas sejak jaman kerajaan, lalu juga dengan berhasilnya di masa Indonesia merdeka untuk membuat kapal terbang. (Arfadia, 2020)

Ada bermacam – macam teknologi di kehidupan manusia yaitu teknologi bidang ekonomi contohnya seperti e-money, e-commerce, teknologi bidang informasi contohnya gadget, bidang pangan contohnya system pertanian atau metode yg digunakan sudah lebih canggih, bidang komunikasi contohnya aplikasi chatting untuk berkomunikasi. Banyaknya manfaat teknologi membuat kehidupan manusia lebih ringan karena dipermudah dengan adanya teknologi yang sudah berkembang. Beberapa manfaat teknologi bagi kehidupan manusia yaitu di bidang pendidikan, bidang komunikasi, dan bidang bisnis. (Danar, 2020)

Pada jaman sekarang yang merupakan jaman modern, dimana seluruh masyarakat tidak asing lagi dengan teknologi. Masyarakat sekarang banyak melakukan kegiatan sehari-hari dengan bantuan dari teknologi. Industri TIK di Indonesia selama lima tahun terakhir bertumbuh 9,98-10,7% per tahun. Industri TIK domestic diproyeksikan bertumbuh atas 11% per tahun karena seluruh wilayah Nusantara terhubung dengan jaringan internet. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), industri TIK di Tanah Air periode tahun 2011-2015 tumbuh 9,98% hingga 10,7%, jauh lebih tinggi dari pertumbuhan ekonomi nasional sebesar 4,79% sampai 6,56%. Tingginya pertumbuhan

TIK di Indonesia juga tercermin pada besarnya alokasi belanja modal (*capital expenditure/capex*) di sektor TIK yang setiap tahun terus naik. Lembaga riset International Data Corporation (IDC) pun memprediksi *capex* sektor TIK di Indonesia pada 2016 mencapai US\$ 15,3 miliar (Rp 201,76 triliun), tumbuh 8,5% dari tahun lalu US\$ 14,1 miliar (Rp 183,53 triliun). Menurut Heru, Industri TIK saat ini dan beberapa tahun kedepan kemungkinan tumbuh sekitar 8% per tahun. Produk TIK terdiri dari beberapa komponen yaitu *hardware* dan *software*. Produk TIK terdiri dari beberapa komponen yaitu *hardware* dan *software*. Sekitar 60% pertumbuhan sektor TIK dikontribusi industri perangkat keras (*hardware*, termasuk telekomunikasi). Adapun 40% lainnya disumbang industri perangkat lunak (*software/aplikasi*). (Zakisahil, 2017)

Dalam Industri TIK, BMI Research menyebutkan, dari tiga subsektor TIK di Indonesia, total penjualan dari komputer (PC), *software*, dan layanan TI mencapai Rp 176,31 triliun pada 2015. Angka tersebut diproyeksikan naik menjadi Rp 289,76 triliun pada 2019. Nilai penjualan perangkat keras komputer, demikian BMI Research, mencapai Rp 100,5 triliun pada 2015 dan diproyeksikan naik menjadi Rp 142 triliun pada 2019 (tumbuh rata-rata 9,5% per tahun). *Hardware* merupakan komponen dari suatu teknologi yang dapat dipegang atau diraba. Biasa disebut dengan barang fisik. Sedangkan *software* merupakan komponen yang tidak dapat kita pegang, tetapi *software* merupakan komponen yang penting dalam suatu teknologi. Tanpa adanya *software*, maka *hardware* tidak dapat digunakan dan juga sebaliknya. *Software* merupakan hal yang sudah umum di telinga masyarakat. Dengan adanya *software* yang terus berkembang, kegiatan sehari-hari manusia akan lebih mudah dijanin. (Zakisahil, 2017)

Penjualan *software* tahun lalu mencapai Rp 29,18 triliun dan diproyeksikan naik menjadi Rp 56,64 triliun pada 2019 (tumbuh 18,5%). Adapun nilai penjualan layanan TI yang tahun lalu sebesar Rp 46,63 triliun, diperkirakan naik menjadi Rp 91,12 triliun pada 2019 (tumbuh 18,7%). *Software* terdapat banyak jenis, yaitu iOS, Android, dan Windows. Salah satunya seperti di Windows *software* programming untuk mengatasi permasalahan perusahaan. Program tersebut dapat mempermudah permasalahan seperti financial, worker attendance dan masi banyak lainnya. Pemerintah juga mesti lebih fokus jika ingin mengembangkan aplikasi berkaliber global, seperti Google, Twitter, dan WhatsApp. Heru Sutadi menambahkan, setidaknya ada lima aplikasi lokal yang perlu dikembangkan

pemerintah, yakni mesin pencari waktu sebagai pengganti Google, instant massanger lokal sebagai kompetitor WhatsApp dan lainnya, media sosial pengganti Twitter dan Facebook, kompetitor aplikasi video dari Youtube, dan aplikasi peta jalan atau lokasi secanggih Google Map atau Waze. (Zakisahil, 2017)

Minimnya pemahaman masyarakat terhadap iptek (iptek) menjadi salah satu penyebab sulitnya Indonesia melakukan penelitian berbasis iptek. Seperti kita ketahui bersama, sebanyak 54% masyarakat Indonesia belum memahami masalah ilmiah dan teknis. Hasil kajian Pusat Penelitian Pengembangan Sains dan Teknologi (Pappiptek) Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) menunjukkan hal tersebut. Penelitian dilakukan pada masyarakat yang tinggal di perkotaan di 10 kota besar di Indonesia yaitu dari Jakarta, Makassar, Medan, Surabaya, Yogyakarta, Ambon, Balikpapan, Bandung, dan Bali. Awashima dan Denpasar dimulai. Trina Fizzanty, Ketua Pappiptek LIPI, mengatakan penelitian ini dilakukan untuk memahami pemahaman masyarakat terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini dilakukan karena jika pemerintah ingin mengembangkan penelitian ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mendorong pembangunan ekonomi maka pemahaman masyarakat menjadi landasan yang penting. (Fizzanty, 2015)

Di Indonesia sendiri masih banyak masyarakat yang belum paham atau belum paham dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedang berkembang. Di kawasan timur Indonesia, seperti Papua, Maluku, dan kawasan timur lainnya, ilmu pengetahuan masih tertinggal dan teknologi sudah maju. Ini karena wilayah mereka adalah internal dan sulit untuk dimasuki orang lain. Misalnya kita bisa membandingkannya dengan masyarakat yang tinggal di perkotaan besar dan memiliki kelas menengah ke atas. Mereka bebas menikmati perkembangan iptek yang berkelanjutan, namun tidak jarang masyarakat dari kelas menengah ke bawah di luar daerah terpencil menikmati kemajuan iptek. Minimnya ilmu pengetahuan dan teknologi di pedesaan juga disebabkan oleh distribusi teknologi yang tidak merata, yang juga menyebabkan angka kemiskinan di negara tersebut sangat tinggi. Sebaran iptek pemerintah ke pedesaan tidak membantu, karena dapat dilihat bahwa kemiskinan masyarakat di dalamnya masih menjadi fokus perhatian. Meski tidak dapat dipungkiri bahwa upaya pemerintah dalam mendistribusikan iptek ke pedesaan sudah baik, namun upaya tersebut belum berdampak signifikan

terhadap angka kemiskinan di pedesaan Indonesia. Berdasarkan pemaparan diatas, dapat dilihat bahwa masalah yang terjadi adalah tidak adanya dukungan bisnis yang maksimal untuk mendukung implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi. (Muslim, 2012)

Peluang pasar TIK yang besar ini kemudian diambil oleh PT. Summa International Solution. Secara khusus, PT. Summa International Solution adalah perusahaan yang bergerak di bidang solusi teknologi. Dengan memiliki tim yang solid, andal dan berpengalaman dalam memberikan solusi sistem teknologi dari berbagai bidang industry. Tim PT. Summa International Solution siap untuk membantu menyelesaikan berbagai permasalahan yang ada di perusahaan industri. PT. Summa International Solution sudah berpengalaman dengan perusahaan industri yang telah beroperasi sejak 2008 dan bergerak di bidang manufakturing, pendidikan, perbankan, konstruksi, distribusi & logistik, retail, makanan & minuman, sumber daya alam, kesehatan dan lainnya. Summa International Solution menawarkan beberapa solusi/produk, yaitu Human Resource Information System (HRIS), Learning Management System (LMS), Security & Building Management System, Tracking System, Logistic System, Point of Sales (POS), Parking System dan sebagainya. (Alamsyah, 2020)

Selama magang di perusahaan PT. Summa International Solution, saya memiliki kesempatan untuk mendapatkan ilmu di divisi Business Support. Secara garis besar, kontribusi saya di PT. Summa International Solution yaitu menganalisa bisnis pada pengembangan dan mengimplementasi sistem pada perusahaan *customer*. Dengan adanya penelitian tersebut, penulis dapat mengetahui gambaran tentang permasalahan yang ada di perusahaan *customer* dan dapat menjalankan sistem yang diinginkan oleh perusahaan agar dapat berkembang sesuai dengan yang diinginkan oleh pihak *customer* sehingga dapat memuaskan *customer*. Saya dapat belajar juga mengenai dokumentasi teknis dalam proyek implementasi sistem yang merupakan untuk memahami dokumen-dokumen tentang semua produk yang ada di PT. Summa International Solution dan memastikan bahwa seluruh anggota tim dapat memahami produk-produk yang akan dipasarkan. Tujuan utama dari dokumentasi tersebut yaitu untuk mengumpulkan pendapat dan memastikan bahwa seluruh anggota tim memiliki tujuan yang sama dalam pencapaian suatu proyek. Di dalam PT. Summa International Solution saya juga dapat mempelajari pentingnya support untuk divisi *sales* dalam

penjelasan produk. *Sales* merupakan bagian yang terpenting dalam suatu perusahaan, karena *sales* merupakan bagian dari aktivitas penjualan produk dan jasa yang akan dijual. Jika salah satu dari *sales* salah menjelaskan tentang produk kami, maka akan terjadinya hal yang tidak diinginkan atau bahkan bisa fatal, seperti *customer* akan meragukan perusahaan PT. Summa International Solution dan bahkan bisa membatalkan proyek tersebut. Sehingga hal tersebut merupakan salah satu hal yang penting dalam perusahaan. Setelah itu, adanya penganalisaan kebutuhan perusahaan *customer* yang bertujuan untuk mengetahui, mengenali dan mempelajari apa yang dibutuhkan oleh perusahaan *customer*. Karena dengan mengetahui seluruh kebutuhan atau apa yang diinginkan oleh *customer* dan paling memungkinkan untuk digunakan oleh *customer*. Dengan memahami apa saja yang diinginkan oleh *customer*, Summa dapat memahami dan memotivasi mereka untuk melakukan pembelian produk, sehingga Summa dapat membangun bisnis yang baik dengan memberikan solusi untuk kebutuhan *customer*. Dalam hal ini, bagian saya selalu berupaya untuk meningkatkan inovasi proses bisnis di PT. Summa International Solution guna meningkatkan efisiensi dan produktivitas operasional perusahaan dengan memberikan ide untuk menciptakan aplikasi-aplikasi yang dapat menghemat pembiayaan atau finance kita, maupun perusahaan *customer*. Oleh karena itu, saya ingin mengangkat judul “Implementasi Kegiatan Business Support di PT Summa International Solution” sebagai topik dalam laporan magang saya.

1.2 Pokok Permasalahan

Selama penulis melakukan praktek kerja magang di PT Summa International Solution, penulis menemukan beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti kurangnya pemahaman klien akan teknologi *software* yang disediakan oleh Summa. Pada jaman sekarang teknologi merupakan hal yang umum di telinga masyarakat, akan tetapi masih banyak yang kurang paham dalam menggunakan *software*. Summa sudah menjalani beberapa cara untuk membantu para klien dalam menjalankan software, akan tetapi masih banyak klien yang kesulitan dalam menggunakan *software* dari Summa. Selain itu, Summa mengalami penurunan penjualan produk *software* pada tahun ini, dikarenakan musibah yang melanda seluruh bumi yaitu *Covid-19* sangat berpengaruh

ke perekonomian seluruh dunia. Summa disini mengalami penurunan penjualan sebesar kurang lebih 50%. Dalam meningkatkan *sales and marketing* secara maksimal, diperlukannya penggunaan *digital marketing* dan strategi *marketing* yang matang. Yang kedua diperlukannya *training* tim *marketing* dan tim *sales* dalam penawaran produk secara B2B agar dapat meningkatkan *skills* mereka dalam menjalankan visi dan misi PT Summa International Solution.

1.3 Maksud dan Tujuan Magang

1.3.1 Maksud Kerja Magang

Penulis melakukan praktik kerja magang ini dengan tujuan sebagai salah satu syarat wajib dalam memenuhi kelulusan mahasiswa pada semester akhir di Universitas Multimedia Nusantara. Dengan adanya kegiatan praktik kerja magang dapat diharapkan mampu menjadi salah satu pembelajaran bagi penulis dalam mengembangkan pengetahuan yang telah di dapat sebelumnya selama didalam perkuliahan terhadap mengimplementasikan teori-teori yang telah di pelajari. Praktik kerja magang ini bukan hanya dilakukan untuk memenuhi syarat kelulusan, namun dilakukan penulis untuk juga meningkatkan bakat dan kemampuan penulis selama bekerja.

Melalui praktik kerja magang, penulis mempelajari dalam hal meningkatkan tanggung jawab, kerjasama dalam sebuah team, dan time management. Semua yang dilakukan dalam praktik kerja magang diharapkan mampu menjadi bekal ilmu penulis di masa yang akan datang dalam mempersiapkan penulis memasuki dunia kerja sesungguhnya, khususnya pada dunia Entrepenuer. Penulis merasa bahwa dunia Entrepenuer akan terus berkembang dan membutuhkan banyak pembelajaran baru didalamnya.

1.3.2 Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis dalam melakukan praktik kerja magang di PT. Summa International Solution selama enam puluh hari di bagian Business Support adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan penulis di Universitas Multimedia Nusantara.

2. Meningkatkan hard skills dan soft skills penulis selama melakukan kegiatan praktik kerja magang.
3. Memahami segala proses kerja dan bisnis yang dilakukan seluruh karyawan di dalam perusahaan.
4. Memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman kerja yang baik dalam mengimplementasikan ide-ide untuk membantu perusahaan dalam meningkatkan kekurangan yang ada dalam perusahaan.

1.4 Waktu dan Prosedur Kerja Magang

1.4.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam Pelaksanaan kerja magang ini, penulis dan perusahaan melakukan perjanjian atau kontrak yang telah disepakati oleh kedua belah pihak. Waktu kerja magang dilakukan selama enam puluh hari kerja, di mana setiap harinya penulis harus bekerja selama delapan jam. Data Pelaksanaan Kerja Magang dilakukan sebagai berikut:

1. Periode kerja magang : 1 Agustus 2020 – 30 Oktober 2020
2. Waktu kerja : 08.00 – 16.00 WIB
3. Hari Kerja : Senin – Jumat
4. Tempat : Gedung Jakarta Design Center Lt. 6 Jl. Gatot Subroto Kav. 53 Petamburan - Tanah Abang Jakarta Pusat
5. Posisi : Business Support

1.4.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1. Penulis mencari perusahaan sebagai tempat praktik kerja magang yang membuka lowongan dan bekerja paling sedikit 60 hari kerja.
2. Penulis mengajukan permohonan transkrip nilai kepada Student Service untuk mengajukan syarat formulir pengajuan kerja magang KM-01 yang ditujukan kepada perusahaan penulis.
3. Penulis menyerahkan transkrip nilai tersebut, yang dilanjutkan sebagai syarat formulir pengajuan kerja magang sebagai dasar pembuatan Surat Pengantar

Kerja Magang yang di tunjukan kepada perusahaan dan telah ditanda tangani oleh Ketua Program Studi Manajemen.

4. Penulis mengirimkan CV dan kelengkapan lainnya kepada Perusahaan tempat praktik Kerja Magang dilaksanakan.
5. Penulis membawa surat pengantar kerja magang tersebut ke bagian Human Resources Development dan melakukan interview.
6. Penulis diterima menjadi karyawan magang di perusahaan dan meminta surat keterangan telah diterima sebagai karyawan magang, yang kemudian diberikan kepada pihak kampus Universitas Multimedia Nusantara.
7. Setelah itu, penulis memberikan surat tersebut ke BAAK untuk mendapatkan dokumen resmi kerja magang yaitu KM 02-07 (Formulir kehadiran kerja magang, formulir profil kerja magang, formulir kerja mingguan, dan formulir laporan penilaian kerja magang).

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan praktik kerja magang ini dibuat oleh penulis untuk lebih memahami secara jelas akan materi-materi yang dituangkan penulis agar lebih jelas dan rinci. Berikut sistematika penulisan laporan ini :

BAB I : PENDAHULUAN

Penulis memberikan informasi mengenai perusahaan atas latar belakang industri dan tempat magang yaitu PT. Summa International Solution.

BAB II : GAMBARAN UMUM

Perusahaan Penulis menjelaskan mengenai sejarah singkat perusahaan, visi, misi, struktur organisasi, dan landasan teori yang dibutuhkan sesuai judul laporan yang dibuat oleh penulis.

BAB III : PELAKSANAAN KERJA MAGANG

Penulis menceritakan tentang pelaksanaan kerja magang yang telah penulis lakukan selama 60 hari kerja. Penulis menjelaskan tugas, mekanisme serta kendala yang dihadapi penulis serta solusi dalam menghadapi kendala tersebut.

BAB IV : KESIMPULAN DAN SARAN

Penulis menuliskan kesimpulan yang dipaparkan selama berkontribusi langsung di PT. Summa International Solution dan saran dari penulis yang dapat membantu perusahaan menjadi lebih baik untuk depannya.