



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

Pengadaan magang adalah salah satu cara mahasiswa dapat melatih *soft skill* dan *hard skill* yang sudah di pelajari di dunia perkuliahan dan diasah lagi di dunia kerja nyata. Dalam buku *The Ultimate Guide to Internships* (Woodard, 2015) Eric Woodard mengatakan bahwa,

However, soft skills are often difficult to cultivate in formal classroom environment. So, colleges and universities have increasingly pushed their students to seek out high-quality mentor-based internship because research shows that such experiences strengthen students' overall education and ultimate employability.

Seperti yang dinyatakan oleh Eric Woodard bahwa *soft skill* sulit untuk dilatih di kelas pada umumnya, oleh karena itu pelaksanaan magang sendiri menjadi esensi yang penting dalam pengembangan potensi mahasiswa dan magang sendiri menjadi suatu yang kegiatan yang wajib dilaksanakan oleh mahasiswa sebelum memasuki dunia kerja. Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Nomor Per.22/Men/IX/2009 (Peraturan Menteri, 2009) tentang Penyelenggaraan Pemagangan Dalam Negeri Pasal 1 Ayat 1 mendefinisikan sebagai berikut ini.

Pemagangan adalah bagian dari sistem pelatihan kerja yang diselenggarakan secara terpadu antara pelatihan di lembaga pelatihan dengan bekerja secara langsung di bawah bimbingan dan pengawasan instruktur atau pekerja yang lebih berpengalaman dalam proses produksi barang dan/atau jasa di perusahaan, dalam rangka menguasai keterampilan atau keahlian tertentu.

Pada kesempatan kali ini, kegiatan magang dilaksanakan di salah satu perusahaan penyedia jasa layanan telekomunikasi di Indonesia kerap disebut sebagai PT.XYZ. Di PT.XYZ magang sebagai UI/UX Designer divisi design yang merupakan bagian dari Sales Information System. Pada saat ini PT.XYZ sedang mengembangkan sebuah *project Knowledge Management System Training* (KMS Training) untuk meningkatkan *knowledge product* yang dipasarkan oleh PT.XYZ. Hingga saat ini PT.XYZ belum memiliki rancangan untuk tampilan antarmuka untuk KMS Training

yang dimana KMS Training diperuntukan karyawan sales untuk meningkatkan pemahaman tentang informasi produk yang sedang di pasarkan oleh PT.XYZ agar kualitas informasi produk yang ditawarkan ke konsumen nantinya lebih berkualitas dan setara. Karena beberapa hal tersebut maka dilaksanakanlah kegiatan magang di PT.XYZ.

1.2 Maksud dan Tujuan Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan kerja magang sendiri dimaksudkan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, memperoleh pengalaman kerja di industri atau perusahaan, dan mengasah keahlian yang dimiliki oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Tujuan pelaksanaan kerja magang yakni :

- Merancang desain antarmuka KMS Training.
- Memenuhi persyaratan lulus untuk mata kuliah Magang.
- Mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang dimiliki mahasiswa.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan magang ini dilakukan pada tanggal 15 Juni 2020 di PT.XYZ yang terletak di Menteng Jakarta Pusat, Indonesia. Pelaksanaan magang ini dilaksanakan selama 14 minggu atau kurang lebih 65 hari kerja yang dimulai pada tanggal 15 Juni 2020 – 18 September 2020. PT.XYZ menerapkan jam kerja di mana pada hari Senin – Kamis jam masuk mulai dari jam 08.30 – 17.00 dan khusus hari Jumat dari jam 08.30 – 17.30. Adapun hari libur dilakukan ketika hari Sabtu , Minggu, hari libur nasional dan cuti bersama. Pada tabel 1.3 *Timeline* pelaksanaan magang terdapat tahapan dan kegiatan apa saja yang dilakukan setiap minggunya selama pelaksanaan kerja magang ini berlangsung di PT.XYZ. Seluruh kegiatan mendesain selalu dimulai dari proses *wireframing* dimana proses ini membantu dalam proses desain dalam perencanaan *layout* , mengorganisir, dan menyederhanakan elemen dan isi dari desain yang dibuat.

Tabel 1.1 Timeline pelaksanaan kerja magang

| No | Kegiatan | Durasi dalam satuan minggu | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|----------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 1 | Pengenalan perusahaan dan dasar-dasar desain. | ■ | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | <i>Initiate KMS Training Project</i> | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | |
| 3 | Pembuatan Wireframe KMS Training | | | | ■ | | | | | | | | | | |
| 4 | Desain & review KMS Training UI | | | | ■ | | | ■ | | | | ■ | ■ | ■ | |
| 5 | Pembuatan Wireframe Gamification | | | | | ■ | | | | | | | | | |
| 6 | Desain UI gamification | | | | | | ■ | | | | | | | | |
| 7 | Pembuatan Wireframe Home HO | | | | | | | ■ | | | | | | | |
| 8 | Desain UI Home HO | | | | | | | ■ | | | | | | | |
| 9 | Pembuatan Wireframe Commercial Logistic | | | | | | | | ■ | | | | | | |
| 10 | Desain & review commercial logistic | | | | | | | | | ■ | ■ | | | | |
| 11 | Final Presentation | | | | | | | | | | | | | | ■ |

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Setiap perusahaan memiliki prosedurnya sendiri dalam proses perekrutan karyawan baru. PT.XYZ sendiri memiliki prosedur yang dilalui dan tata cara praktik pengajuan kerja magang sebelum melaksanakan kerja magang. Berikut beberapa langkah-langkah pengajuan prasyarat magang di PT.XYZ :

1. Tahap Pengajuan

- Tahap pengajuan CV di aplikasi Jobstreet.id di mana lowongan magang untuk UI/UX Designer di PT.XYZ dibuka,
- Melewati tahap *screening* CV setelah 3 hari lalu mendaftarkan CV dan dihubungi oleh pihak HRD melalui WhatsApp Messenger terkait penjadwalan *interview* pengajuan magang,
- Selanjutnya tahap wawancara di pagi hari dan pengumuman kelanjutan penerimaan di siang hari,

- Pengurusan surat penerimaan magang dan tanda tangan surat kontrak kerja perusahaan,
- Pengisian formulir KM-01 dan penyerahan surat penerimaan kerja magang PT.XYZ KM-02 melalui *website* resmi www.my.umn.ac.id,
- Mengunduh seluruh dokumen KM-03 sampai KM-07 yang disediakan setelah memenuhi syarat pengisian KM-01 & KM-02 melalui *website* www.my.umn.ac.id. KM-03 – KM-07 sendiri terdiri dari : Kartu Kerja Magang, Kehadiran Kerja Magang, Laporan Realisasi Kerja Magang, Penilaian Kerja Magang, dan Tanda Terima Penyerahan Laporan Kerja Magang.

2. Tahap Akhir

- Penyerahan formulir kerja magang (KM-03 – KM-07) kepada pengawas magang untuk diisi, ditandatangani, dan dicap sebagai bukti resmi telah berakhirnya kerja magang di PT.XYZ.
- Penyusunan laporan kerja magang sebagai salah satu prasyarat kelulusan mata kuliah magang yang nantinya akan di *review* oleh pengawas lapangan dan dosen pembimbing untuk di proses ke pengumpulan laporan.
- Pengumpulan seluruh laporan dan formulir kerja magang ke www.my.umn.ac.id untuk memenuhi ketentuan ujian.