

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Menurut Suwanto dalam buku dasar-dasar pariwisata, pariwisata merupakan sebuah aktivitas ataupun kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh individu maupun kelompok secara terencana dan sementara ke luar daerah atau tempat tinggalnya (Suwanto, 2004). Indonesia terkenal dengan sektor pariwisatanya yang beragam karena banyaknya kekayaan alam dan objek wisata yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Berdasarkan artikel, majunya zaman dan teknologi di Indonesia, membuat hampir semua masyarakat sudah menggunakan media internet dalam mencari informasi, khususnya informasi mengenai pariwisata (Nevita, 2016). Selain itu, menurut Kemenpar dalam artikel Kumparan, penggunaan teknologi digital dalam sektor pariwisata dapat turut membantu dalam meningkatkan perekonomian di Indonesia (Kumparan, 2019). Kesempatan inilah yang menginspirasi PT. Atourin Teknologi Nusantara dalam membangun dan menciptakan sebuah *one-stop-solution platform* yang dapat digunakan oleh para wisatawan dalam mencari informasi maupun referensi rencana perjalanan yang lengkap dan terpercaya.

Sebagai penyedia *one-stop-solution platform* pariwisata, media *website* maupun aplikasi menjadi media utama yang digunakan oleh PT. Atourin Teknologi Nusantara itu sendiri. Hal inilah yang mengharuskan Atourin untuk memberikan kenyamanan serta pengalaman yang baik kepada wisatawan/pemangku wisata lainnya saat menggunakan *platform* tersebut. Agar dapat memberikan pengalaman yang baik, perancangan *website* maupun aplikasi yang baik harus memperhatikan 2 (dua) hal penting, yakni *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX).

Penulis memilih untuk melakukan kerja praktik magang di PT. Atourin Teknologi Nusantara sebagai seorang *UI/UX Designer* dikarenakan adanya potensi yang besar dalam perkembangan perusahaan ke depannya. Selain itu, penulis ingin mendapatkan ilmu pengetahuan dan pengalaman belajar secara langsung di dalam industri/perusahaan pada bidang UI/UX. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk ikut

mengembangkan *platform* Atourin, baik itu *website* maupun aplikasinya dengan mengimplementasikan ilmu yang telah didapat dari pembelajaran selama berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Sebagai mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara, penulis diberikan kesempatan untuk dapat menjalankan praktik kerja magang di PT. Atourin Teknologi Nusantara sebagai seorang *UI/UX Designer*.

Selain untuk mencari pengalaman dan sebagai syarat kelulusan dalam mata kuliah *Internship*, terdapat beberapa maksud dan tujuan yang ingin didapat oleh penulis, antara lain sebagai berikut :

1. Menerapkan ilmu yang dimiliki dan didapat dari mata kuliah di dunia kerja.
2. Mempelajari proses dan *jobdesk* dari peran seorang desainer saat di dalam dunia kerja/ industri.
3. Meningkatkan wawasan dan ilmu baru, baik dari *senior* maupun dari sesama anggota tim.
4. Meningkatkan *hardskill*, seperti kemampuan desain dalam segi *UI/UX* yang telah didapat oleh penulis dari pembelajaran di kuliah.
5. Meningkatkan *soft skill*, seperti komunikasi, manajemen waktu dan *teamwork* dalam bekerja.

## **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

### **A. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Waktu pelaksanaan kerja magang dilakukan oleh penulis sejak tanggal 29 Januari 2021 hingga 31 Maret 2021. Jadwal kerja magang dimulai dari hari Senin-Sabtu pukul 09.00 WIB - 17.00 WIB, termasuk 1 jam istirahat, sehingga dalam satu hari, penulis melakukan kerja praktik magang selama 7 jam ditambah 1 jam istirahat. Sedangkan untuk hari Minggu maupun tanggal merah lainnya praktik kerja magang di PT. Atourin Teknologi Nusantara diliburkan. Kerja magang dilakukan secara *online* atau *WFH (Work From Home)* dikarenakan pandemi *Covid-19* yang membuat pembatasan mikro masih diberlakukan.

Secara total, penulis telah melakukan praktik kerja magang di PT. Atourin Teknologi Nusantara selama 50 hari dan 350 jam dari jumlah syarat minimum waktu magang sebanyak 320 jam.

## **B. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Pelaksanaan kerja magang diawali dengan melakukan pembekalan magang yang telah berlangsung pada tanggal 27 November 2020. Pembekalan magang ini wajib diikuti sebagai salah satu syarat kelulusan dari mata kuliah *internship* ini. Setelah pembekalan magang dilakukan, penulis mulai mencari perusahaan yang membuka praktik magang, khususnya dalam bidang UI/UX. Setelah menemukan beberapa perusahaan melalui media loker kerja, seperti Linked In, penulis pun langsung mengajukan nama serta data penting lainnya mengenai perusahaan tersebut melalui *Google Form* untuk mendapatkan persetujuan KM-01 oleh koordinator magang. Terdapat beberapa perusahaan yang telah disetujui, salah satunya adalah PT. Atourin Teknologi Nusantara, penulis pun mendapatkan KM-02 pada tanggal 11 Januari 2021 dalam bentuk surat pengantar magang yang harus diberikan kepada perusahaan yang sudah disetujui sebelumnya. Kemudian penulis langsung mengirimkan beberapa keperluan berkas, seperti *Curriculum Vitae* (CV), Portofolio, dan Surat pengantar magang melalui *email* dan *Google Form* dari perusahaan yang telah disetujui sebelumnya.

Pada tanggal 19 Januari 2021, PT. Atourin Teknologi Nusantara memberikan pemberitahuan lolos seleksi melalui *email* dan jadwal *interview* yang harus diikuti oleh penulis pada tanggal 21 Januari 2021 secara *virtual* melalui Zoom. Pada tanggal 23 Januari 2021, penulis secara resmi diterima untuk menjadi salah satu anggota di dalam tim *UI/UX Designer* dan menerima Surat Penerimaan Magang (SPM) dari perusahaan untuk didaftarkan ke dalam [my.umn.ac.id](http://my.umn.ac.id) sehingga penulis dapat mengisi berkas magang lainnya, yaitu KM-03, KM-04, KM-05, KM-06, dan KM-07 yang sudah dicap dan ditandatangani oleh perusahaan.

Praktik kerja magang di PT. Atourin Teknologi Nusantara dilakukan secara WFH yang diawali dengan *Kick-Off Meeting* yang dilakukan pada tanggal 26 Januari 2021 melalui Zoom. *Kick-Off Meeting* dipimpin oleh Benarivo Triadi

Putra, selaku *supervisor* dan *Chief Executive Officer* (CEO). Beliau menjelaskan mengenai perusahaan Atourin sendiri, proyek-proyek yang akan dikerjakan, hingga pembagian posisi kerja dari setiap anggota tim. Namun, penulis baru mulai mengerjakan pekerjaan magangnya pada tanggal 29 Januari 2021.