



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.

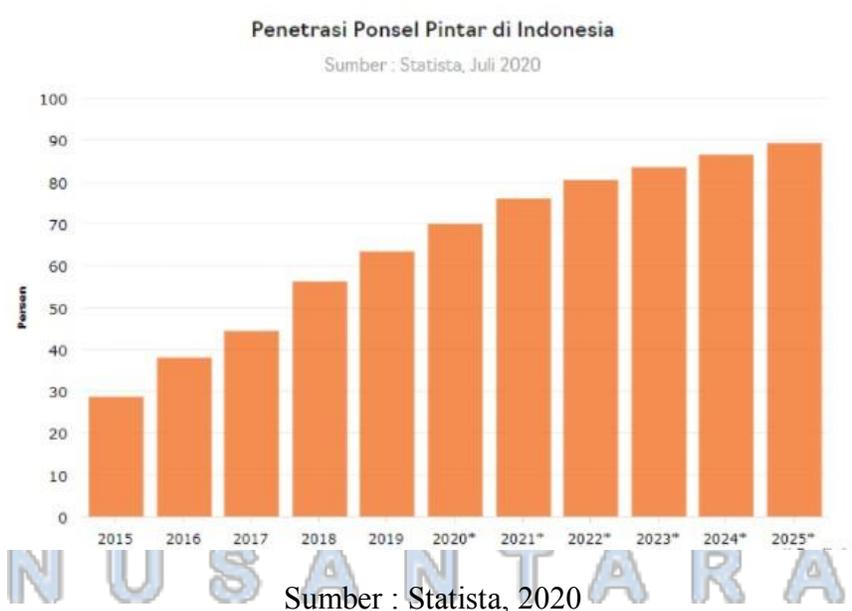
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat tidak lepas dari kemajuan teknologi *smartphone* yang semakin canggih. Di Indonesia sendiri pengguna *smartphone* merupakan bagian penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia yang memiliki manfaat komunikasi jarak jauh, mencari informasi, hingga mencari pendapatan melalui *social media* (Ainun, 2020) Kemenkominfo menyatakan bahwa pengguna *smartphone* di Indonesia sangatlah tinggi mencapai 167 juta orang bahkan terus meningkat akibat dampak pandemi Covid-19 dikarenakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) yang mengharuskan melakukan aktivitas dari jauh seperti pembelajaran daring, pencarian informasi hingga penggunaan *media social* melalui *smartphone* (Mediaindonesia, 2021).

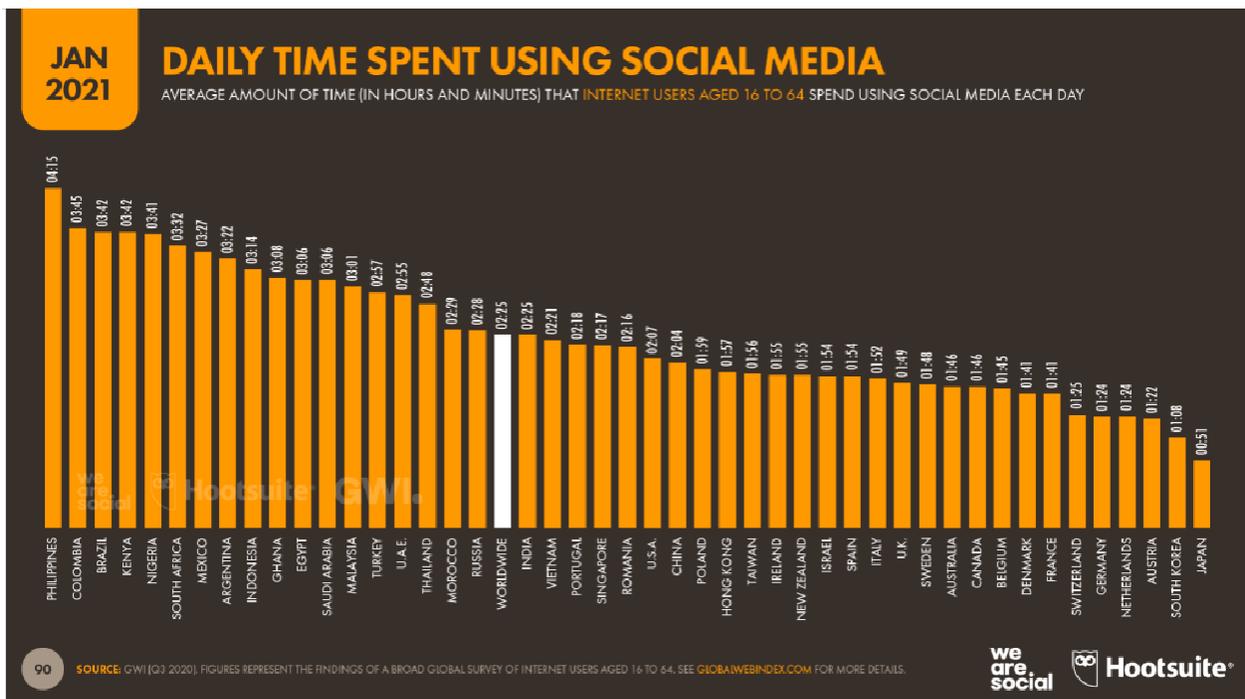
Pengguna Smartphone diperkirakan Mencapai 89% Populasi pada 2025



Gambar 1.1 Data Pengguna Smartphone di Indonesia

Berdasarkan Gambar 1.1 dapat dilihat bahwa penggunaan *smartphone* di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan dan di prediksi bakal meningkat mencapai 89% populasi pada 2025. Pada tahun 2018 jumlah penduduk Indonesia yang menggunakan *smartphone* mencapai 56%, kemudian pada tahun 2019 mengalami peningkatan hingga 63% dan pada tahun 2020 mencapai 70% pengguna *smartphone* di Indonesia dan diprediksi terus meningkat tiap tahunnya (Ainun, 2020).

Sebagai salah satu tolak ukur penggunaan *social media* di Indonesia dengan didorongnya perkembangan teknologi. Penggunaan *social media* di Indonesia mengalami peningkatan sebesar 13 % dalam satu tahun terakhir akibat dampak pandemi covid-19. Penggunaan *social media* dijelaskan berdasarkan pada Gambar 1.2 berikut ini :



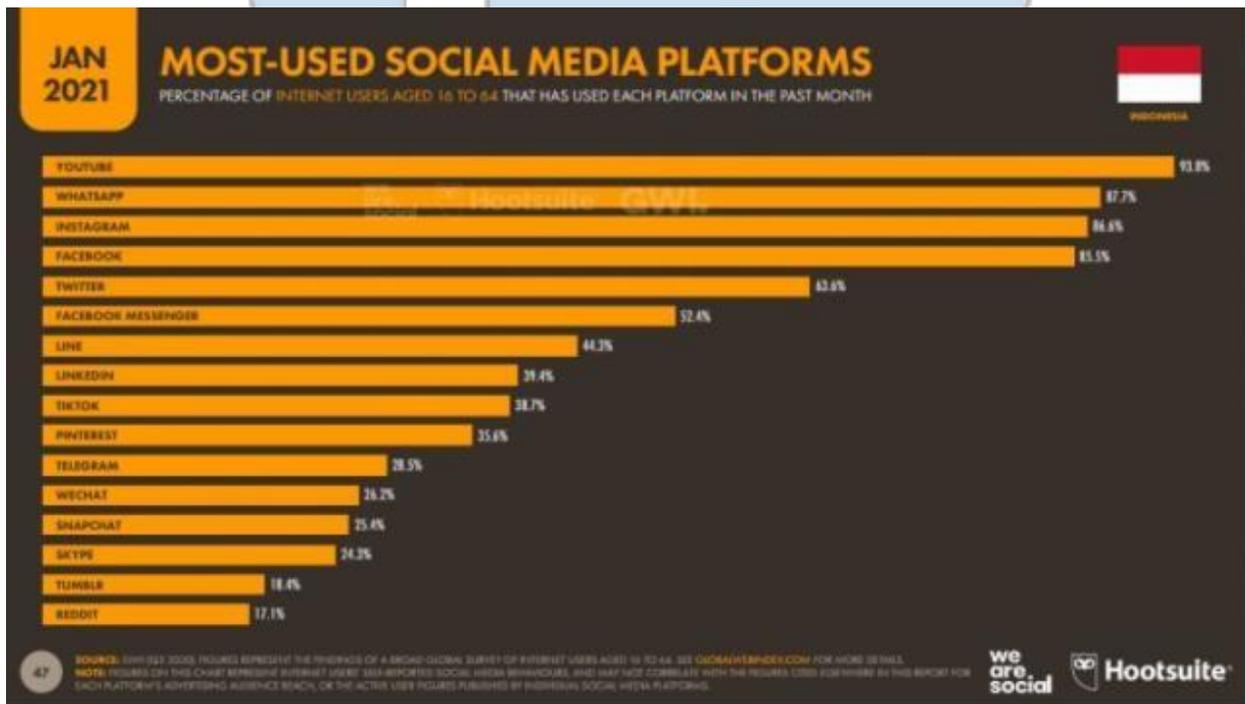
Sumber : Hootsuite, 2021

Gambar 1.2 Data Pengguna Social Media

MULTIMEDIA
 NUSANTARA

Berdasarkan Gambar 1.2 bahwa pengguna *social media* di Indonesia meningkat dan masuk dalam 10 besar negara yang pengguna *social media* yang tinggi. Posisi Indonesia sendiri berada di peringkat 9 dari 47 negara yang dianalisis oleh Hootsuite. Penggunaan *social media* di Indonesia yaitu mencapai 3 jam 14 menit sehari dibilang jauh dari rata-rata waktu global selama 2 jam 25 menit. (Kumparan, 2021)

Smartphone dikaitkan dengan perkembangan Era Digital salah satu peningkatan pengguna *smartphone* yang tinggi di Indonesia dan juga merupakan negara penggunaan *social media* yang tinggi. Penggunaan Internet di Indonesia untuk social media seperti Youtube, Whatsapp, Instagram, facebook dan lainnya.



Sumber : Hootsuite, 2021

Gambar 1.3 Data Pengguna Platform Social Media

Berdasarkan Gambar 1.3 dapat dilihat bahwa pengguna *smartphone* di Indonesia menggunakan smartphonenya untuk *social media* untuk pengguna Youtube di Indonesia mencapai 93,8% dari jumlah populasi, sedang pengguna Whatsapp di Indonesia mencapai 87,7% dan pengguna Instagram mencapai 85,5% dari jumlah populasi (Andi, 2021). Pada Era Digital saat

ini banyak orang yang memanfaatkan *social media* sebagai sumber pendapatan salah satunya menjadi influencer yang menyediakan produk dan jasa dalam bentuk konten *social media* (Redcoom, 2021). Pemerintah di Indonesia menginginkan pemanfaatan *social media* secara produktif dengan didorongnya kreativitas dan inovasi untuk memperluas wawasan. Dengan perkembangan pemanfaatan *social media* secara optimal di Indonesia khususnya generasi *millennial* mencari keuntungan menjadi digital marketing hingga influencer (Websindo, 2019).

Perubahan pandangan *social media* yang dimana mengubah *mindset* seseorang untuk mencari keuntungan dari *social media* dengan membangun networking dan menambah pengalaman. Pengaruh *media social* influencer sangatlah berpengaruh terhadap pengalaman mereka mencapai audiens yang luas maupun terfokus. Sebagian besar influencer memanfaatkan audiens dengan terus konsisten dengan pembuatan konten yang menarik sehingga memberikan pengaruh terhadap *social media* dalam mencari keuntungan. (Redaksi, 2020)

Dalam upaya pemanfaatan *Social media* yang maksimal *social media* sebagai *social media* influencer lowongan kerja IT. LokerProgrammer dalam meningkatkan kinerja dari organisasinya yang berkecimpung di *Social Media* Influencer membutuhkan anggota – anggota yang kompeten dalam meningkatkan Personal Brand *social media* influencer maka dari itu LokerProgrammer melakukan proses *recruitment* untuk setiap divisi yang ada. LokerProgrammer melakukan proses *recruitment* hingga *selection* untuk mendapatkan anggota yang memiliki kompetensi dan tanggung jawab atas tugasnya dengan baik. Proses *recruitment* dan *selection* merupakan hal penting bagi Loker Programmer untuk mendapatkan anggota yang bertanggung jawab dan komitmen serta memenuhi kualifikasi yang telah didiskusikan anggota *Human Resources Development* dalam menyeleksi calon anggota sesuai dengan posisi yang dibutuhkan LokerProgrammer melakukan beberapa tahap *recruitment* and *selection*, melalui identifikasi calon kandidat yang dibutuhkan sesuai dengan divisi, melakukan postingan di *social media*, *screening* CV, menginformasikan kandidat untuk *interview*, *interview* kandidat, dan menandatangani surat kontrak magang.

Untuk mendapatkan anggota-anggota yang sesuai dengan kebutuhannya diperlukan proses *recruitment* dan *selection*. *Recruitment* merupakan suatu proses mencari dan menyeleksi kandidat yang memiliki kemampuan yang sesuai dengan posisi yang dibutuhkan. Mulai dari job posting di *social media* seperti Instagram dan LinkedIn, tahap *screening* CV hingga tahap *interview* kandidat. (Anwar et.al, 2015)

Pada saat melakukan kegiatan magang di Loker Programmer penulis ditempatkan pada *Human Resources Development* yang melakukan proses *recruitment* dan *selection*. Selama magang yang dilakukan penulis adalah membuat iklan lowongan kerja, menginformasikan kandidat untuk *interview*, melakukan *interview*, dan memilih kandidat yang berpotensi untuk mengisi posisi yang tersedia dengan berdiskusi dengan anggota *Human Resources* lainnya dan tugas tambahan lainnya adalah membuat jadwal live Instagram dan youtube Loker Programmer serta penilaian divisi anggota moderator.

Oleh karena itu penulis membuat laporan kerja magang dari magang yang telah dilakukan di Loker Programmer sebagai *Human Resources Internship* dengan melakukan proses *recruitment* dan *selection* untuk mendapatkan anggota yang memiliki tanggung jawab dan kompeten dibidangnya. Maka penulis memilih topik laporan magang yang berjudul **“Penerapan proses *recruitment* dan *selection* di Loker Programmer”**

1.2 Tujuan dan Manfaat Magang

Universitas Multimedia Nusantara memiliki syarat kelulusan yaitu mahasiswa wajib mengikuti Program kerja magang dengan minimal waktu 3 bulan. Program magang ini berguna untuk bekal mahasiswa untuk dunia kerja professional setelah mereka lulus nanti. Penulis mengikuti program kerja magang di Loker Programmer dengan tujuan dan manfaat program magang sebagai berikut :

1. Menerapkan dan mempelajari lebih baik tentang proses *recruitment* dan *selection* pada Loker Programmer.
2. Mendapatkan ilmu pengetahuan dan pengalaman baru dalam menjadi bagian divisi *Human Resources* di Loker Programmer.
3. Mendapatkan relasi dan meningkatkan skill komunikasi.
4. Sebagai pemenuhan syarat kelulusan program studi S1 Management di Universitas Multimedia Nusantara

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan program magang dengan syarat dan ketentuan yang berlaku di Loker Programmer dan Universitas selama 3 bulan magang. Detail waktu pelaksanaan magang, sebagai berikut :

Nama : Loker Programmer
Alamat : Jl. Beo Indah I No. 29 Medan, Sumatra Utara
Periode Magang : 27 September 2021 – 27 Desember 2021
Waktu kerja : 08.00 -17.00
Posisi Magang : Human Resources Development

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan kerja magang yang menjadi ketentuan dari Universitas Multimedia Nusantara untuk mahasiswa dalam program magang. Berikut merupakan ketentuan prosedur dari program studi management adalah :

1. Tahap Pelamaran

- 1) Penulis mendapatkan informasi melalui social media lowongan *Human Resources Internship*.
- 2) Penulis melakukan apply CV dan lampiran kepada email yang tertera.
- 3) Penulis mendapatkan balasan dari Loker Programmer dan melakukan *Interview*.
- 4) Penulis diterima untuk melakukan internship di Loker Programmer dan dapat memulai bekerja di 27 September 2021 hingga 27 Desember 2021.

2. Tahap Pengajuan

Melakukan pengajuan surat permohonan kerja magang dengan mengisi Form KM-01.

3. Tahap Pelaksanaan Kerja Magang

- 1) Penulis melakukan zoom meeting dengan anggota dan founder dari Loker Programmer.
- 2) Penulis membuat Laporan Kerja Magang sesuai dengan ketentuan.

- 3) Melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing dalam menyelesaikan laporan magang.

1.4 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan praktek magang ini supaya lebih mudah di pahami, maka ditulis dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang dalam melakukan praktek magang di Loker Programmer, tujuan dan manfaat praktik magang serta sistematika penulisan laporan.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini berisikan tentang pembahasan gambaran umum dari organisasi Loker Programmer, pelaksanaan praktik magang, struktur organisasi, visi dan misi organisasi, serta landasan teori yang berhubungan dengan penulisan laporan praktik magang.

BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

Pada bab ini berisikan tentang pembahasan tentang penulis dalam melaksanakan program magang, serta tugas yang diberikan selama mengikuti program magang 3 bulan dan kendala-kendala yang di temukan dalam pelaksanaan magang hingga mencari solusi dalam program magang.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari penulis yang didapatkan selama melakukan program magang di Loker Programmer dan penulis memberikan saran-saran supaya Loker Programmer dapat berkembang dan menjadi lebih baik lagi kedepannya.