



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.

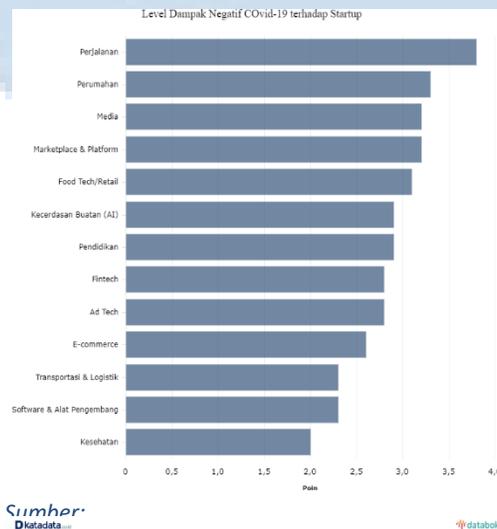
Copyright and reuse:

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

Di era pandemi COVID-19 ini, dunia telah mengalami krisis ekonomi yang luar biasa. Pemerintah di setiap negara telah melakukan berbagai cara untuk meminimalisir dampak dari krisis yang disebabkan oleh pandemi ini. Mulai dari bantuan langsung tunai, pelonggaran regulasi, amnesti pajak dan yang lainnya. Indonesia adalah salah satu negara yang sangat terdampak pandemi ini. Walaupun pemerintah sudah mengambil beberapa langkah untuk menyelamatkan ekonomi Indonesia dari krisis namun tetap dampak dari gelombang pandemi memukul telak perekonomian kita. Pandemi ini sangat berdampak pada hampir seluruh sektor industri, termasuk industri Startup.



Gambar 1.1 Startup Yang Terkena Dampak COVID-19

Sumber : Katadata, 2021

Terlihat pada gambar 1.1 bahwa mayoritas sektor bisnis startup mengalami penurunan ekonomi. Bahkan dilansir dari Liputan6.com, Bapak Bonifasius Wahyu selaku Direktur Pemberdayaan Informatika Kemenkominfo mengatakan terjadi penurunan jumlah startup di era pandemi dari 2400-an (2019) ke 2229 (2021). Pada kondisi seperti ini

perusahaan – perusahaan startup harus merancang strategi yang baik agar perusahaan startup mereka bisa bertahan menghadapi dampak ekonomi dari pandemi ini. Perusahaan harus bisa memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen melalui produk atau jasa yang mereka tawarkan.

Seperti salah satu sektor industri yang mampu bertahan, bahkan mengalami pertumbuhan sangat pesat adalah industri startup edu-tech. Seperti kita ketahui selama pandemi ini masyarakat terpaksa harus melakukan segala sesuatunya dari rumah, tak terkecuali kegiatan belajar mengajar. Startup edu-tech banyak yang mengalami pertumbuhan di masa pandemi ini. Seperti platform Zenius yang penggunaannya naik 150 persen, dan platform Kelas Pintar yang penggunaannya melonjak 500 persen dengan mayoritas pengguna dari kalangan pelajar (Medcom.id,2021). Tidak hanya dari kalangan pelajar, learning platform juga diminati oleh orang – orang yang memiliki keinginan untuk mengembangkanskill tertentu melalui pelatihan digital. Dan pertumbuhan minat pengembangan diri masyarakat Indonesia pun mengalami peningkatan seiring dengan diberlakukannya regulasidi rumah saja karena masyarakat cenderung mencari aktivitas untuk bisa dilakukan, dan pelatihan digital adalah pilihan yang banyak diambil. Bahkan Alinea.id menyebut bahwa industri edu-tech di Indonesia itu seperti “raksasa tidur”. Hal ini berdasarkan jumlah pelajar dan tren self development yang mengalami pertumbuhan baik setiap tahunnya (Alinea.id, 2021).

Salah satu startup edu-tech yang berusaha untuk bertumbuh setiap tahunnya di era pandemi ini adalah Hiremaxi Learning Platform, yang berlokasi di Terban, Yogyakarta. Startup ini sudah berdiri sejak tahun 2018 di Jakarta. Awalnya Hiremaxi tidak mengadakan kelas pelatihan dan mentoring secara online, melainkan offline. Namun sejak era pandemi Hiremaxi menjadikan dirinya learning platform online yang bertujuan untuk meningkatkan skill dan pengetahuan bagi pesertanya.

Sebagai *lead project manager*, penulis berusaha untuk memahami situasi yang terjadi di dalam perusahaan saat ini. Hal ini bertujuan agar saya bisa mengidentifikasi apa masalah yang sedang dihadapi perusahaan dan agar dapat menemukan solusi dari setiap permasalahan tersebut. Ini diperlukan mengingat Hiremaxi sendiri perusahaan yang belum terlalu lama berdiri sehingga bisa dikatakan belum matang, dan juga Hiremaxi baru mengalami proses shifting business model dari offline ke online.

Penulis tertarik berkontribusi dalam setiap penelitian dan pemecahan masalah yang

dihadapi perusahaan. Dalam melakukan proses praktik kerja magang ini penulis juga ingin terjun langsung untuk memastikan setiap *objective key result* dari perusahaan dapat tercapai dengan baik. Penulis menyusun dan membuat laporan praktik kerja magang ini dengan judul “Peran Lead Project Manager Dalam Pemecahan Masalah di Startup Hiremaxi Learning Platform”

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktek kerja magang ini merupakan salah satu prosedur yang harus dijalankan penulis untuk memenuhi syarat kelulusan. Praktek kerja magang ini dilakukan agar ilmu pengetahuan yang penulis sudah dapat terkait *entrepreneurship* dapat diaplikasikan langsung di dunia kerja. Sehingga penulis dapat memperoleh manfaat dan tujuan dari praktek kerja magang sebagai berikut :

- a. Mendapatkan pengalaman dan ilmu pengetahuan baru dari system kerja Hiremaxi.
- b. Mempraktekan ilmu yang penulis dapatkan selama di perkuliahan ke dunia kerja.
- c. Mempelajari peranan *lead project manager* dalam sistem kerja Hiremaxi.
- d. Mengetahui cara penyelesaian masalah yang efektif dan efisien.

1.3 Waktu dan Prosedur Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan praktek kerja magang adalah sebagai berikut :

Nama Perusahaan : Hiremaxi Learning Platform

- o Bidang Usaha : Startup Edu-Tech
- o Waktu Pelaksanaan : 29 Juli 2021 – 29 Oktober 2021
- o Hari Kerja : Senin – Jumat
- o Waktu Kerja : 13.00 – 21.00 WIB
- o Posisi Magang : *Lead Project Manager*
- o Alamat : Ruko Dr. Sarjito Jl. Prof. DR. Sardjito No.kav. E,
Terban, Yogyakarta

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur yang dilakukan penulis sebelum menjalani praktek kerja magang di Hiremaxi Learning Platform adalah sebagai berikut :

1. Penulis melakukan pencarian lowongan kerja magang di bidang *human resource, business development, marketing, dan project manager*. Penulis mencari lowongan dengan menyebarkan *curriculum vitae (CV)* di Instagram dan LinkedIn.
2. Penulis melihat lowongan *project manager* di Hiremaxi, lalu mengisi formulir lowongan kerja di Hiremaxi
3. Penulis lolos dan melakukan tahap seleksi *interview* dengan pihak *human resources*.
4. Penulis diterima untuk melakukan praktek kerja magang di Hiremaxi
5. Penulis mengajukan formulir permohonan magang dan surat pengantar kerja magang Universitas Multimedia Nusantara.
6. Penulis mendapatkan pelatihan singkat dan pengenalan perusahaan dari rekan-rekan di Hiremaxi.
7. Penulis melakukan praktek kerja magang dengan periode 29 Juli 2021 – 29 Oktober 2021.
8. Penulis melengkapi dokumen – dokumen yang dibutuhkan dalam praktek kerja magang.
9. Penulis menyusun laporan kerja magang.
10. Penulis melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing magang.
11. Penulis melakukan sidang presentasi kerja magang

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan