

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital pada zaman pandemi Covid-19. sangatlah pesat, perusahaan pada umumnya juga diharuskan untuk mengikuti zaman digital yang dikarenakan berinteraksi secara tatap muka tidak diizinkan karena tingkat bahaya akan penyebaran virus Covid-19.[1]Perusahaan yang bergerak di bidang konsultan pun terkena dampak akan Covid-19 karena sudah terbiasa dengan bertemu tatap muka harus di halangi dengan adanya pandemi yang sedang terjadi[2]. Para pengusaha konsultan bisnis pun harus mengadaptasikan sistem bisnisnya menggunakan teknologi seperti berkontak secara online[1].

Mckensy report mengutip bahwa dengan adanya pandemi covid banyak bisnis yang diharuskan merubah taktik bisnisnya menjadi lebih banyak melakukan proses bisnis secara online dibandingkan dengan cara lama dan tidak akan mengulang caranya menjadi cara berbisnis lama yang ada hanya tetap bertahan online atau mungkin akan ada cara bisnis baru di kedepan hari. Pada tahun 2019 diambil dari berita <https://balitbang.bulelengkab.go.id/> bahwa di Indonesia jumlah perusahaan memiliki kenaikan permasalahan modal hingga 71% dan pengurangan karyawan hingga 22%. Diberlakukan untuk bisnis tersebut bisa bertahan di masa pandemi dan melakukan perubahan-perubahan sistem yang berada di dalam perusahaan tersebut[1]

Meskipun di masa pandemi banyak perusahaan mengalami kesulitan dalam beradaptasi. PT Insan Performa adalah salah satu perusahaan yang bergerak dibidang jasa konsultasi bisnis dari tahun 1998 hingga 2022 dan masih berjalan sampai penulis selesai dalam melakukan kegiatan magang di dalam perusahaan tersebut. Di dalam perusahaan ini tidak memiliki tenaga Teknologi Informatika yang banyak dan kuat dikarenakan di tahun 2020 banyak melakukan pengeluaran pegawai dan hanya 1 orang yang diminta untuk bekerja

di dalam kategori Teknologi Informatika. PT Insan Performa juga selain menjual jasa dalam konseling PT Insan Performa tersebut memberikan pusat pelatihan jasa yang di dalamnya client perusahaan PT Insan Performa diizinkan untuk di bantu dalam membuat design atau aplikasi teknologi yang akan di lakukan oleh pekerja teknologi informatika PT Insan Performa.

E-tilang atau yang disebut elektronik tilang adalah sebuah trobosan baru dari kepolisian Indonesia dimana yang sebelumnya melakukan tilang secara fisik atau ditilang langsung di jalan sekarang diberlakukan tilang secara elektronik.[3]

Ditulis oleh CNBC Indonesia bahwa mulai 1 maret sistem E-tilang mulai diberlakukan walaupun sewaktu uji coba dari 1 maret 2022 sampai 30 maret 2022 semua yang tertilang hanya dikenakan surat peringatan di bulan April akan diberlakukan denda terhadap pengendara yang terkena tilang.

Perusahaan-perusahaan yang bergerak di bidang sewa mobil pun ikut terdampak dalam sistem baru tilang ini dikarenakan e-tilang bisa mengenai denda lebih dari satu kali yang dulunya jika sudah tertilang maka tidak bisa terkena tilang hingga masa dendanya hilang. Perusahaan sewa mobil pun harus secara rutin melihat kendaraan yang dimilikinya[1].

Hasil dari kerja magang yang telah dilakukan oleh penulis adalah melakukan pembuatan aplikasi untuk melakukan pemeriksaan otomatis E-tilang untuk perusahaan klien.

1.2 Maksud dan Tujuan Pelaksanaan Kerja Magang

Maksud dan tujuan pelaksanaan kerja magang pada perusahaan PT Insan Performa adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan mahasiswa Strata Satu Universitas Multimedia Nusantara. Adapun pelaksanaan kerja magang juga memberikan maksud seperti:

- a. Membantu dalam hal menyiapkan mahasiswa untuk siap bekerja dalam industri, terutama dalam perusahaan.

- b. Memberikan implementasi secara langsung mengenai ilmu yang sudah dipelajari selama masa perkuliahan.
- c. Meningkatkan kemampuan dalam hal kerjasama dalam tim untuk dapat menyelesaikan suatu proyek.
- d. Mahasiswa magang mampu membuat sistem sesuai kebutuhan client
- e. Melatih kemampuan bahasa pemrograman Python dan package yang digunakan dalam sebuah sistem.

Adapun tujuan dan manfaat yang diperoleh setelah selesai menjalani kerja magang adalah:

- a. Membuat aplikasi cek otomatis E-tilang.
- b. Melakukan pengembangan aplikasi cek otomatis E-tilang.
- c. Melakukan *debugging* dari setiap *workflow* aplikasi cek otomatis E-tilang yang sudah dirancang.
- d. Mampu melakukan instalasi aplikasi cek otomatis E-tilang kepada client.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan program kerja magang pada PT Insan Performa yang berlokasi di gedung Graha Seti, lantai 1, Jalan K.H Abdullah Syafei No A/19, Gudang Peluru, Tebet, Jakarta Selatan. Pelaksanaan kerja magang ini dimulai pada tanggal 1 Maret 2022 selama 12 (dua belas) minggu atau setara dengan 63 hari, PT Insan Performa memiliki jadwal kerja dari senin sampai dengan hari jumat dimulai pukul 08:00 sampai 17:00 dengan durasi 8 jam termasuk dengan istirahat makan siang.

Pada pengerjaan kerja magang yang dilakukan terdapat pada tabel seperti berikut:

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Tabel 1. 1 Table magang PT Insan Performa

Aktivitas	Minggu											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Pengenalan dan Penjelasan mengenai jobdesc sebagai IP Digital	■											
Requirement yang dibutuhkan di dalam project.		■	■									
Pembuatan aplikasi cek otomatis E-tilang				■	■	■						
Presentasikan aplikasi							■					
Pembuatan ulang aplikasi cek E-tilang								■	■	■		
Presentasi ulang aplikasi cek E-tilang									■			
Membantu dalam melakukan cek E-tilang										■	■	■
Memulai project UI/UX												■

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Ada 3 buah tahap prosedur yang harus dilakukan untuk melakukan kerja magang sampai dengan selesai oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, prosedur tersebut antara lain:

1.3.2.1 Tahap Pengajuan

- a. Mahasiswa yang ingin mengambil mata kuliah kerja magang harus sudah memenuhi syarat yang telah ditentukan oleh universitas.
- b. Mahasiswa diwajibkan mengambil mata kuliah kerja magang ketika masa pengisian Pra KRS dan masa KRS (Kartu Rencana Studi) berlangsung.
- c. Mahasiswa mengajukan curriculum vitae dan juga transkrip nilai kepada perusahaan dimana mahasiswa akan mengajukan kerja lapangan magang.
- d. Perusahaan akan menghubungi calon peserta magang untuk melakukan wawancara dan mengikuti test yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan dari perusahaan.
- e. Jika mahasiswa yang sudah mengikuti prosedur tersebut diterima oleh perusahaan, maka perusahaan wajib memberikan surat penerimaan magang sebagai bukti bahwa mahasiswa tersebut menjadi peserta magang pada perusahaan. Surat penerimaan tersebut lalu akan dikirimkan kepada dosen program studi yang bersangkutan.
- f. Mahasiswa mengisi formulir Kartu Magang 1 (KM-01) melalui *Google form* kepada pihak administrasi yang sudah sesuai dengan ketentuan program studi sebagai syarat pembuatan surat pengantar dari Universitas Multimedia Nusantara dan Kartu Magang 2 (KM-02) yang dimana surat tersebut sudah diberi tanda tangan oleh ketua program studi.
- g. Mahasiswa mengunduh sejumlah file formulir yang berkaitan dengan kegiatan praktik kerja magang melalui situs MyUMN.

1.3.2.2 Tahap Kerja Magang

- a. Mahasiswa magang melakukan janji dengan staff bagian IP Digital pada perusahaan PT Insan Performa untuk menjelaskan mengenai prosedur kerja magang.
- b. Mahasiswa magang diminta untuk menemani atasan untuk bertemu dengan salah satu client dari PT Bengkalis Kuda Laut. Hasil dari meeting tersebut Atasan meminta Mahasiswa untuk bertemu dengan pekerja dari PT Bengkalis Kuda Laut untuk menanyakan requirement untuk perancangan aplikasi.
- c. Mahasiswa magang kemudian melakukan perancangan aplikasi dengan dataset yang diberikan oleh salah satu pekerja PT Bengkalis Kuda Laut.
- d. Mahasiswa melakukan presentasi aplikasi kepada atasan dan menunggu jawaban atas aplikasi yang telah dibuat. Atasan meminta untuk mencoba merubah aplikasi yang ada.
- e. Mahasiswa melakukan perancangan ulang aplikasi.
- f. Mahasiswa presentasikan aplikasi yang telah selesai dan atasan meminta mahasiswa untuk bertemu dengan pekerja dari client tersebut untuk melakukan pengenalan dalam aplikasi yang sudah selesai.
- g. Mahasiswa diminta client untuk tetap membantu dalam menjalankan aplikasi tersebut.
- h. Mahasiswa diminta dalam melakukan proyek untuk UI/UX perusahaan.
- i. Selama kerja magang, mahasiswa mengisi form KM-03 sebagai kartu magang, KM-04 sebagai absensi kehadiran kerja magang, KM-05 sebagai laporan realisasi kerja magang.