

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Memasuki era *digital creative*, media sosial dan produk digital lainnya berkembang dengan sangat cepat. Di dunia industri, persaingan tidak hanya terjadi pada produk atau jasa yang dijual, melainkan persaingan antara pelayanan digital yang diberikan oleh perusahaan kepada pelanggan. Dalam sebuah penelitian mengenai pelayanan digital bank yang meningkat, dikatakan bahwa hal tersebut dikarenakan adanya perubahan sikap konsumen terhadap pelayanan digital, terutama setelah terjadi pandemi COVID-19 [1]. Pelayanan digital yang dimaksudkan dapat berupa media sosial, aplikasi *website*, bahkan aplikasi *mobile*. Dengan adanya pelayanan digital, pelanggan merasa dipermudah serta kepuasan pelanggan akan meningkat, dan bahkan perusahaan dapat meningkatkan loyalitas pelanggannya.

Website merupakan sekumpulan atau gabungan informasi yang berbentuk halaman dalam sebuah domain yang dapat diakses oleh pengguna melalui internet [2]. Dengan keberadaan *website*, pengguna dapat dengan mudah mencari dan menemukan berbagai macam informasi yang diinginkan. Pada saat ini penyebaran informasi dengan menggunakan *website* dapat berjalan lebih cepat dan luas melalui internet. Dalam penggunaannya, *website* dapat memuat berbagai informasi baik berupa teks, gambar, ataupun video seperti profil perusahaan, layanan produk yang dijual, bagaimana cara melakukan pemesanan, kontak yang dapat dihubungi, hingga data perkembangan perusahaan untuk *investor* dan eksekutif perusahaan.

Sebagai seorang *investor*, data perkembangan perusahaan seperti data pendapatan, valuasi, dan perkembangan *unit* bisnis yang ada dapat digunakan untuk mengawasi pergerakan perusahaan yang telah diberikan suntikan dana. Dengan adanya teknologi yang memungkinkan terjadinya transaksi secara jarak jauh, perusahaan pun dapat memiliki *investor* yang tersebar di berbagai kota, negara, hingga benua. Namun, agar perusahaan dapat menerima investasi dari para

investor, perusahaan akan memerlukan sebuah sarana yang mampu menyalurkan informasi terkait perusahaan secara cepat dan tidak memandang jarak [3]. Dalam hal ini, sarana yang dapat dipakai adalah menggunakan *website* yang merupakan media yang mudah untuk diamankan dan diakses.

PT Sagara Asia Teknologi yang merupakan sebuah perusahaan *developer* i-produk digital kreatif seperti *website*, *mobile apps*, UI/UX, bahkan hingga produk berbasis *web3*. Perusahaan ini telah berdiri sejak November 2014 dan dipimpin oleh Adi Arriansyah selaku CEO PT Sagara Asia Teknologi. Hingga saat ini, PT Sagara Asia Teknologi telah menjalin kerja sama dengan berbagai perusahaan, baik dalam negeri dan luar negeri. Beberapa perusahaan yang telah bekerja sama dengan PT Sagara Asia Teknologi antara lain Ruang Guru, Kementerian Pendidikan & Kebudayaan, Telkom University, Dagelan, BPJS Ketenagakerjaan, dan Blue Bird Group.

Seiring dengan berjalannya waktu, PT Sagara Asia Teknologi terus mengalami peningkatan akan kebutuhan produk digital kreatif. PT Sagara Asia Teknologi akhirnya membutuhkan lebih banyak *digital talent* atau pekerja digital untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Dalam memenuhi tingginya kebutuhan akan *digital talent*, perusahaan pun memutuskan untuk membuka program kerja magang dengan kuota yang cukup banyak. Tujuan diadakannya program kerja magang ini tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan perusahaan, namun perusahaan juga ingin mengumpulkan sebanyak mungkin *digital talent* muda dan memberikan peluang agar mereka dapat menggali lebih banyak potensi dan *skill* sebelum terjun langsung ke dunia kerja. Salah satu lowongan yang dibuka oleh PT Sagara Asia Teknologi adalah posisi *Front-End Engineer* yang ditugaskan untuk menerjemahkan desain tampilan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI/UX) ke dalam bentuk kode dan juga memastikan bahwa program yang dibuat dapat berjalan dengan baik.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari dilaksanakannya program kerja magang ini adalah:

- 1) Memenuhi salah satu syarat kelulusan yang diberikan oleh Program Studi Sistem Informasi Universitas Multimedia Nusantara.
- 2) Mempersiapkan diri sebelum menghadapi dunia kerja yang profesional di masa mendatang.
- 3) Menyerap berbagai macam ilmu, keterampilan, dan juga pengalamannya selama masa kerja magang di perusahaan.
- 4) Mengimplementasi pengetahuan yang telah dipelajari selama penulis melangsungkan perkuliahan dan mengaplikasikannya secara langsung di dalam dunia kerja.

Tujuan yang ingin dicapai melalui program kerja magang sebagai *Front-End Engineer* di PT Sagara Asia Teknologi adalah untuk membantu perusahaan mengembangkan *website* Sagara Group yang akan digunakan sebagai jembatan informasi antara *investor* dan juga *unit* bisnis yang ada di dalam Sagara Group. Proyek pengembangan *website* Sagara Group ini menggunakan JavaScript dan CSS serta menggunakan React JS sebagai *library* utamanya. Oleh karena itu, PT Sagara Asia Teknologi membutuhkan tenaga kerja magang terutama dibidang *Front-End Engineer* agar dapat menyelesaikan proyek *website* Sagara Group.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan program kerja magang ini berlangsung selama 800 jam atau setara dengan 5 bulan masa berlaku kerja. Proses program kerja magang ini dimulai setelah mengirimkan CV melalui fitur *jobs* di LinkedIn dan akhirnya pada tanggal 8 Juni 2022, HR dari PT Sagara Asia Teknologi menghubungi dan memberikan tawaran *interview* yang akan dilaksanakan pada tanggal 9 Juni 2022. Setelah melewati tahap *interview*, keesokan harinya yaitu pada tanggal 10 Juni 2022 menerima *email* yang dimana dinyatakan telah diterima dan memenuhi syarat untuk melangsungkan program kerja magang di PT Sagara Asia Teknologi.

Kegiatan kerja magang tersebut berlangsung mulai dari tanggal 13 Juni 2022 sampai dengan tanggal 13 November 2022 dan dimulai dari pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 17.00 WIB. Kerja magang ini juga dilakukan secara *remote* atau sering disebut dengan *work from home* sehingga memungkinkan untuk bekerja dari rumah.

Sesuai dengan yang tertera pada tabel 1.1, kegiatan pertama yang diadakan oleh perusahaan adalah acara *onboarding* sebagai bentuk penerimaan pekerja magang atau disebut juga sebagai *student trainee*. Pada program kerja magang ini, terdapat dua tahap yang dimana pada tahap pertama pekerja magang akan diberikan pembekalan magang selama dua bulan mengenai semua *skill* dan pengetahuan yang harus dipersiapkan sebelum terjun kedalam proyek kerja magang. Kemudian pada tahap kedua, pekerja magang akan dibagi kedalam tim masing-masing yang didalamnya berisi *Project Manager, Business Analyst, System Analyst, UI/UX Designer, Quality Assurance, Front-End Engineer, Back-End Engineer* dan setiap tim akan diberikan tanggung jawab terhadap proyek yang berbeda-beda. Tanggung jawab yang diterima dalam program kerja magang penulis adalah proyek pengembangan *website* Sagara Group. Pembangunan *website* ini ditujukan untuk mempermudah *investor* dalam mengakses data mengenai perkembangan *unit* bisnis yang berada di bawah Sagara Group.

Selama program kerja magang ini berjalan, selain *Project Manager* yang memimpin dan mengawasi jalannya proyek setiap tim, ada juga *Supervisor* setiap divisi. Tugas dari *Supervisor* adalah untuk memberikan bimbingan dan bertanggung jawab terhadap *student trainee* di masing-masing divisi. Pada divisi *Front-End Engineer, Supervisor* yang bertanggung jawab adalah Bapak Muhammad Iqbal yang bekerja di PT Sagara Asia Teknologi sebagai *Front-End Engineer*. Sedangkan *Project Manager* yang memimpin Tim Sagara Group Web adalah Gina Septiyani Putri.

Tabel 1.1 Waktu Pelaksanaan Magang Perusahaan

Pekerjaan yang dilakukan	Jun			Jul				Aug					Sep				Oct				Nov	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Onboarding dan Pengenalan Perusahaan	■																					
Kegiatan Pembekalan <i>Student Trainee</i>		■	■	■	■	■	■	■														
Pembagian Tim dan Pemahaman Proyek									■	■												
Pengembangan Proyek Tahap 1 (<i>Web Utama</i>)											■	■	■	■	■							
Pengembangan Proyek Tahap 2 (<i>Web Admin</i>)														■	■	■	■					
Pengembangan Proyek Tahap 3 (<i>Web Investor</i>)																		■	■	■	■	■

(Sumber olahan peneliti, 2022)

