

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Merdeka Belajar – Kampus Merdeka/ MBKM merupakan kebijakan yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan dan kebudayaan (Kemendikbud). Kebijakan MBKM ini bertujuan untuk memberikan hak kepada mahasiswa untuk mengambil mata kuliah di luar program studi selama 1 semester dan berkegiatan di luar perguruan tinggi selama 2 Semester. Berdasarkan website resmi kampus merdeka, terdapat beberapa jenis kegiatan yang tersedia pada program kampus merdeka ini, yaitu magang bersertifikat, studi independent, kampus mengajar, *Indonesian International Student Mobility Awards* (IISMA), pertukaran mahasiswa merdeka, wirausaha. Pengalaman mahasiswa selama mengikuti kegiatan Kampus Merdeka membangun desa (KKN tematik), proyek kemanusiaan, riset atau penelitian, dan ini akan mempengaruhi kesiapan karir mahasiswa dengan cara memastikan mahasiswa terus menyimak perubahan dunia luar kampus dan juga mendapatkan kesempatan untuk menerapkan ilmu kepada masalah di dunia nyata.

Menurut website resmi Kampus Merdeka, Kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka/ MBKM tercipta untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi perubahan sosial, budaya, dunia kerja dan kemajuan teknologi yang pesat. Kompetensi mahasiswa harus disiapkan untuk lebih gayut dengan kebutuhan di zaman ini. Berdasarkan sumber artikel dari kompas.com, Nadiem Makarim selaku Mendikbud berpendapat bahwa kebijakan Kampus Merdeka ini merupakan kelanjutan dari konsep merdeka belajar. Menurut Nadiem, paket kebijakan kampus merdeka ini menjadi langkah awal dari rangkaian kebijakan untuk perguruan tinggi. Alasan Nadiem Makarim sendiri dalam menerbitkan kebijakan Kampus Merdeka ini adalah:

1. Pertama, mendorong perguruan tinggi agar dapat lebih adaptif sehingga dalam masa perkuliahan ini perguruan tinggi dapat mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul,

2. Kedua, untuk tujuan mempercepat inovasi. Menurut Nadiem. Inovasi merupakan tujuan utama dari perguruan tinggi.

3. Ketiga, menghilangkan paradig, pendidikan hanya tanggung jawab satuan pendidikan. Dimana Nadiem ingin menciptakan dunia baru dimana gelar S1 adalah hasil dari gotong royong seluruh aspek masyarakat. Bukan hanya perguruan tinggi yang bertanggung jawab atas pendidikan anak-anak mahasiswa.

4. Keempat, melatih mahasiswa agar lebih adaptif. Dengan mahasiswa bebas untuk memilih belajar di luar prodi, akan membuat mahasiswa lebih adaptif dalam menghadapi situasi pasca kuliah dan zaman yang terus berkembang.

Pada semester ke 6 ini saya mendapatkan kesempatan untuk mengikuti program MBKM ini dengan kegiatan yang saya ikuti adalah magang bersertifikat. Program magang ini diwajibkan oleh kampus, yang menjadi syarat kelulusan. Menurut website resmi Kampus Merdeka, mahasiswa perlu mengikuti program kampus merdeka karena pengalaman kegiatan praktik di lapangan akan dikonversi menjadi SKS, yang dimana kegiatan magang ini dikonversi menjadi 20 SKS. Lalu mahasiswa perlu ikut program kampus merdeka ini karena mahasiswa dapat mengeksplorasi pengetahuan dan kemampuan di lapangan selama lebih dari satu semester, mahasiswa juga dapat belajar dan memperluas jaringan di luar program studi atau kampus asal, dan juga mahasiswa dapat menimba ilmu secara langsung dari mitra berkualitas dan terkemuka.

Alasan saya mengikuti kegiatan MBKM dengan kegiatan magang dimana selain memenuhi syarat kelulusan, saya mengikuti kegiatan MBKM ini juga karena ingin mendapatkan relasi, dan juga pastinya adalah untuk mendapatkan pengalaman kerja yang nyata. Dalam kegiatan MBKM ini saya berkesempatan untuk mengikuti magang di perusahaan CV. Golden Technology Indo/ Fantech Indonesia. Perusahaan Fantech Indonesia adalah perusahaan yang bergerak di bidang retail dengan brand, yaitu gaming peripheral dengan pertumbuhan tercepat untuk para gamer di dunia.

Saya tertarik dan memutuskan magang di Fantech Indonesia, karena. Pertama Fantech Indonesia bergerak di industri retail yang bergerak dalam memproduksi produk berupa aksesoris-aksesoris komputer seperti *mouse*, *keyboard*, *mousepad*,

headset, gamepad, dan lainnya. Aksesoris-aksesoris yang ditawarkan pun juga kategori aksesoris-aksesoris gaming dan juga office Menurut saya pribadi, dalam era saat ini saya merasakan bahwa *games* adalah bagian hidup dari anak-anak muda saat ini. Apabila kita melihat di lingkungan masyarakat kita, sangat banyak ditemukan para *gamers-gamers* muda di sekitar kita. Lalu saya pribadi salah satu orang tersebut, yang pernah juga mengikuti berbagai kejuaraan *game*. Yang saat ini saya melihat dimana bisnis yang bergerak dalam sektor *game* sangatlah menjanjikan. Menurut saya pribadi peralatan-peralatan *game* akan sangat dibutuhkan oleh saya. Tujuan dari peralatan-peralatan *game* itu adalah untuk tujuan agar permainan terasa lebih nyaman, lalu juga dengan peralatan-peralatan *game* tersebut akan membuat kita terlihat keren, lalu membuat kita terlihat hebat dalam bermain. Dapat dilihat pada artikel yang dibuat di Kompas.com dimana menurut Direktur Ekonomi Digital Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) I Nyoman Adhiarna menyatakan bahwa perkembangan industri game di Indonesia cukup pesat, hal ini ditandai dengan banyaknya jumlah pemain game PC dan mobile di Indonesia sepanjang 2021. Pada tahun 2021 Kominfo mengklaim terdapat sebanyak 53,4 Juta orang di Indonesia gemar bermain PC, sedangkan 133,8 Juta lainnya tercatat bermain game mobile. Dengan jumlah peminat game PC dan mobile sebanyak ini, maka peralatan-peralatan penunjang dalam bermain game sangatlah dibutuhkan . Disini saya sangat mendukung penuh perusahaan Fantech Indonesia. Karena dengan adanya Fantech Indonesia saya sebagai *Gamers* merasa dimudahkan dan juga dengan adanya Fantech Indonesia sebagai pendukung para *gamers* di Indonesia saya tertarik untuk melihat ke dalam perusahaannya secara langsung. Saya tertarik untuk melihat proses bisnis yang dilakukan oleh Fantech Indonesia.

Dalam melakukan magang, saya menemukan fenomena yang terjadi di perusahaan Fantech Indonesia, yaitu dimana perusahaan Fantech perlu untuk merekrut para talent atau karyawan yang paham dengan industri gaming di Indonesia. Dengan demikian karyawan dapat memberikan hasil kerjanya sesuai dengan perkembangan industri gaming di Indonesia. Maka dari itu pada laporan ini saya akan menjelaskan apa saja yang menjadi pertimbangan selama proses recruitment karyawan baru di Fantech Indonesia. Sehingga saya memutuskan untuk

mengambil posisi sebagai HRGA Intern. Dengan harapan saya dapat melihat apa saja yang diperlukan perusahaan seperti Fantech dalam hal kebutuhan Sumber Daya Manusia (SDM) di perusahaannya. Sehingga saya memutuskan untuk menyusun laporan kerja magang ini dengan judul **“PROSES REKRUTMEN DI PERUSAHAAN CV. GOLDEN TECHNOLOGY INDO (FANTECH INDONESIA)”**.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan saya dalam melakukan magang di Perusahaan Fantech Indonesia adalah untuk memenuhi syarat kelulusan yaitu, dengan mengikuti program MBKM di Semester 6 ini. Dari informasi yang telah saya peroleh selama semester 4 hingga semester 5, dimana pada semester 6 mahasiswa/I wajib untuk mengikuti program MBKM yang merupakan syarat kelulusan.

Namun tujuan dan maksud saya melakukan magang di perusahaan Fantech Indonesia bukan sekedar untuk memenuhi syarat kelulusan. Akan tetapi saya memiliki tujuan besar dalam melakukan magang. Pertama saya ingin menambah pengalaman dalam bidang yang saya tekuni, yaitu Sumber Daya Manusia (SDM). Lalu juga saya ingin menambah relasi di lingkungan profesional. Serta saya juga ingin memberikan kinerja terbaik saya untuk perusahaan, sehingga saya dapat direkomendasikan ke perusahaan lain atau ke perusahaan Fantech Indonesia sendiri setelah saya lulus nanti.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Saya memulai magang pertama ini pada tanggal 9 Januari 2023. Untuk syarat lulus MBKM adalah dengan melakukan magang selama 800 jam atau sekitar 3 bulan. Maka dari itu saya dapat mengukur lama saya magang di Fantech Indonesia, dimana akan berakhir sekitar bulan Maret. Dalam kegiatan magang ini, jam operasional kantor dimulai pukul 8.30 WIB dan berakhir pukul 17.30 WIB atau sekitar 8 Jam kalau dipotong istirahat siang pukul 12.00 WIB – 13.00 WIB. Untuk hari kerja sendiri Senin – Sabtu. Akan tetapi untuk hari Sabtu beberapa divisi akan hadir di

kantor bergantian semisal sabtu ini departemen HR hadir maka sabtu depannya bergantian departemen lain yang hadir.

Prosedur pelaksanaan magang MBKM ini adalah dimana akan diadakannya bimbingan oleh dosen pembimbing guna membahas apa saja yang perlu diambil selama proses KRS. Dalam bimbingan tersebut, dosen pembimbing juga memberikan saran untuk mahasiswa/i dalam melakukan kegiatan MBKM ini.

Selanjutnya Mahasiswa/i harus mencari tempat magang secara mandiri. Mahasiswa/i juga mendapatkan kesempatan menghadiri expo yang diadakan UMN yang berisikan perusahaan-perusahaan yang mencari karyawan dan mencari anak magang. Dari expo itu saya telah menghubungi beberapa perusahaan untuk melamar sebagai anak magang di perusahaan mereka. Setelah 1 bulan saya mendapatkan tawaran dari perusahaan AdIns dan menawarkan untuk diadakan interview besok harinya. Akan tetapi saya terpaksa menolak karena saya sudah mendapatkan perusahaan magang, yaitu Fantech Indonesia.

Setelah itu saya bertemu langsung oleh pemilik Fantech World dan Fantech Indonesia untuk sharing dan menentukan kapan akan memulai magang. Lalu magang diputuskan dimulai pada senin, 09 Januari 2023. Dan juga diberitahukan job desc yang nanti sekiranya akan dikerjakan, dan membantu dalam memecahkan beberapa masalah di perusahaan, kalau saya waktu itu diberitahukan bahwa manajemen Fantech yang di Indonesia belum begitu teratur, sehingga saya ditugaskan untuk memikirkan proses manajemen yang baik.

Dalam prosedur MBKM ini saya harus mengisi form KM01 dan melampirkan transkrip nilai. Setelah mengisi form saya harus meminta tanda tangan elektronik oleh Ketua Program Studi Manajemen, yaitu Pak Annas. Setelah ditandatangani, maka saya akan mengirim kembali transkrip nilai, dan form KM01 yang sudah ditanda tangani oleh Pak Annas. Setelah menunggu selama 2 hari akhirnya surat KM02 saya dapatkan dan langsung saya kirimkan ke supervisor saya di Fantech Indonesia, yaitu Pak Fendi Matovani.

Setelah surat KM02 diterima oleh Supervisor saya di Fantech Indonesia. Selanjutnya saya akan melakukan registrasi di Kampus Merdeka UMN tepatnya di “merdeka.umn.ac.id”. Dalam proses registrasi saya harus mengisi berbagai informasi seperti memilih internship track 1, memilih tempat magang yang diluar dari kerjasama dengan UMN, karena Fantech Indonesia tidak bekerja sama dengan UMN. Lalu mengisi informasi seperti nama supervisor, nomor kontak supervisor, nama CEO, nomor kontak CEO, lokasi tempat magang, dan lainnya. Setelah mengisi berbagai informasi tersebut nanti bagian daily task pada website merdeka saya akan terbuka dan dapat di isi.



Gambar 1.1 Surat Pernyataan Bahwa Saya diterima Magang di Fantech Indonesia



1.4. Isi Laporan

Pada BAB 1 Pendahuluan akan membahas mengenai Sub BAB seperti, Sub BAB 1.1 dimana membahas mengenai latar belakang dari pembuatan laporan magang ini, lalu Sub BAB 1.2 menjelaskan maksud dan tujuan saya melakukan proses magang ini, lalu Sub BAB 1.3 menjelaskan waktu dan prosedur pelaksanaan magang, dan Sub BAB 1.4 yang membahas mengenai isi dari laporan magang ini mulai dari BAB 1 sampai BAB 4.

Lalu Pada BAB 2 Gambaran Umum Perusahaan, akan dibahas beberapa SubBAB lagi, yaitu pertama Sub BAB 2.1 yang akan menjelaskan secara singkat sejarah dari perusahaan Fantech Indonesia. Lalu Sub BAB 2.2 akan membahas mengenai Visi dan Misi dari perusahaan Fantech Indonesia. Selanjutnya pada Sub BAB 2.3 saya akan menjelaskan mengenai Struktur Organisasi yang terdapat di perusahaan Fantech Indonesia.

Selanjutnya pada BAB 3 Pelaksanaan Kerja Magang, akan dibahas beberapa Sub BAB, yaitu Pertama Sub BAB 3.1 yang akan membahas mengenai kedudukan dan koordinasi saya selama melakukan magang di Fantech Indonesia. Lalu pada SubBAB 3.2 saya akan menjelaskan mengenai tugas dan uraian kerja saya selama magang di Fantech Indonesia. Lalu pada Sub BAB 3.3 saya akan menjelaskan apa saja kendala yang saya temui selama bekerja di Fantech Indonesia. Lalu pada Sub BAB 3.4 saya akan membahas mengenai solusi dari kendala yang saya temui selama bekerja di Fantech Indonesia. Lalu Sub BAB yang terakhir adalah 3.5 dimana saya akan membahas secara lengkap bagaimana proses rekrutmen yang terjadi di perusahaan CV. Golden Technology Indo atau Fantech Indonesia.