



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Dalam Undang-Undang no. 13 tahun 2003 mengenai ketenagakerjaan, praktik kerja magang merupakan bagian dari sistem pelatihan kerja yang diselenggarakan secara terpadu dibawah bimbingan dan pengawasan instruktur atau pekerja yang lebih berpengalaman. Program magang juga dapat dikatakan sebagai fase dimana mahasiswa dilatih untuk masuk ke dalam dunia pekerjaan yang sesungguhnya. Mahasiswa juga dilatih untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan, dan menerapkan ilmu-ilmu yang telah dipelajarinya selama masa perkuliahan.

Magang atau yang sering disebut dengan *internship* pada umumnya merupakan salah satu syarat kelulusan di sebuah universitas termasuk Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Dalam hal ini UMN memberikan kesempatan bagi mahasiswanya untuk melakukan praktik kerja magang sesuai dengan minat mahasiswa pada mata kuliah *Internship*. Minat penulis adalah dalam bidang Desain Komunikasi Visual, namun ingin memberikan fokus pada desain pada platform yan berbasis daring ataupun internet, dikarenakan saat ini bisnis dengan basis daring sedang menjadi peluang bisnis yang cukup menjajinkan.

Seiring kemajuan teknologi saat ini, tidak dapat dipungkiri bahwa hampir seluruh aspek kehidupan manusia dipengaruhi oleh jaringan internet. Oleh karena itu salah satu bidang bisnis yang sangat berkembang dan menjajinkan saat ini ialah *e-commerce*. Menurut salah satu tim dari platform gaya hidup, Shopback dari tahun 2017 sampai 2018 terdapat peningkatan jumlah konsumsi belanja barang dan jasa secara *online* sebesar 26% (Karsten, 2018). Perkembangan bisnis tersebut juga diprediksi akan terus meningkat seiring berkembangnya teknologi dan tuntutan masyarakat untuk dapat memenuhi kebutuhan dengan cara yang mudah dan cepat. Data tersebut menunjukkan bahwa bisnis *e-commerce* dapat menjadi peluang kerja yang baik bagi penulis. Dalam kesempatan ini penulis melakukan

praktik kerja magang di sebuah perusahaan e-commerce yang bergerak dibidang retail yaitu PT. Shopee International Indonesia atau Shopee.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktik kerja magang yang dilakukan penulis selama kurang lebih 3 bulan merupakan pemenuhan mata kuliah *Internship* dan merupakan syarat kelulusan penulis sebagai salah satu mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara. Namun selain itu, praktik kerja magang ini bertujuan untuk:

1. Menambah wawasan dan pengalaman penulis di dalam dunia pekerjaan khususnya pada bidang desain grafis.
2. Memahami proses kerja kreatif dalam perusahaan berbasis daring.
3. Mengembangkan softskill yang telah dipelajari selama masa kuliah.
4. Melatih kemampuan komunikasi, interaksi dan bekerja sama dengan orang-orang baru.
5. Memperluas ruang lingkup pertemanan dalam dunia pekerjaan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Terdapat beberapa peraturan dan prosedur yang diterapkan universitas dan perusahaan pada masa praktik kerja magang dilakukan oleh penulis. Hal tersebut harus penulis taati dan ikuti demi kelancaran proses kerja magang tersebut.

1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Ketentuan yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara dalam menjalani kerja magang adalah minimal selama 320 jam kerja (sudah dipotong makan siang). Namun pihak perusahaan Shopee memberikan kebijakan durasi magang yang diberikan adalah selama minimal 3 bulan.

Penulis melakukan kerja magang di perusahaan pusat Shopee Indonesia yang terletak di Pacific Century Place (PCP) Tower, jalan Jendral Sudirman nomor 52-53 Senayan, Jakarta Selatan. Kerja magang dilakukan secara *fulltime* dari hari Senin sampai Jumat, dengan jam magang dimulai pada pukul 09.30 WIB sampai dengan 18.30 WIB dan jam makan siang selama 1 jam pada pukul 12.30 WIB sampai 13.30 WIB.

2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis memulai prosedur pelaksanaan kerja magang sesuai dengan ketentuan yang telah diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara yakni dengan mengajukan KM 01 kepada dosen pembimbing akademik dan koordinator magang yang pada tahap akhir akan ditandatangani oleh ketua prodi DKV. Setelah mendapatkan persetujuan dan mendapatkan surat pengantar magang atau KM 02, penulis mulai mengirimkan beberapa berkas yang dibutuhkan oleh perusahaan.

Pada tanggal 22 Januari 2019 penulis mengirimkan beberapa berkas yang dibutuhkan dalam proses melamar pekerjaan melalui website resmi Shopee. Beberapa berkas yang penulis kirimkan adalah CV, *portfolio*, dan juga surat pengantar magang dari universitas. Selanjutnya, pada hari Jumat tanggal 26 Januari 2019 penulis mendapatkan balasan email dari HRD Shopee berupa tes untuk mendesain sebuah web banner yang harus diselesaikan maksimal 1x24 jam. Oleh karena itu penulis mengerjakan tes tersebut dan kembali mengirimkan hasil desain melalui email HR pada keesokan harinya. Dua hari setelah mengirimkan hasil tes, penulis mendapatkan sebuah email balasan dari pihak HRD Shopee berupa undangan untuk melakukan wawancara pada hari Rabu tanggal 30 Januari 2019 pukul 10.30 WIB.

Proses wawancara dilakukan langsung oleh salah satu *Team Lead Division* yaitu Afrita Rosavianti. Sore harinya penulis mendapatkan telepon dari pihak Shopee dan memberikan kabar bahwa penulis diterima sebagai mahasiswa magang di PT. Shopee International Indonesia. Setelah mendapatkan surat penerimaan resmi dari pihak perusahaan, penulis mengajukan surat tersebut ke BAAK dan admin DKV untuk ditukarkan dengan KM 03 sampai dengan KM 07.