



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

Terbatasnya lapangan kerja dan meningkatnya jumlah pencari kerja membuat persaingan untuk mendapatkan pekerjaan menjadi semakin besar. Para *fresh graduate* akan bersaing dengan *fresh graduate* yang lain dan bahkan bersaing dengan orang-orang yang berusaha untuk pindah pekerjaan. Akan sangat sulit untuk mencari pekerjaan bagi para *fresh graduate* apabila tidak ada pembekalan yang matang tentang bagaimana dan apa saja yang harus dilakukan di dunia pekerjaan.

Mata kuliah kerja magang merupakan suatu pembekalan bagi mahasiswa dan juga suatu kesempatan bagi mahasiswa untuk merasakan secara langsung, bagaimana kehidupan di dunia kerja yang akan mereka tempuh setelah lulus dari dunia perkuliahan. Kerja magang juga dapat menambah jaringan dan juga menambah pengalaman yang dapat dimuat ke dalam *portofolio*. Mata kuliah kerja magang adalah salah satu syarat untuk lulus dari Universitas Multimedia Nusantara.

Kerja magang ini dilaksanakan di PT Intikom Berlian Mustika yang berada di Jl. Kuningan Barat II nomor 11. PT Intikom Berlian Mustika adalah perusahaan besar yang bergerak di bidang Information Technology (IT). *Business unit* yang ditempatkan adalah *mobility*, yang memiliki tugas untuk menangani produk yang berhubungan dengan *mobile*, baik itu pengembangan aplikasi *mobile* maupun *support*.

PT Intikom Berlian Mustika memberikan kesempatan bagi para karyawan untuk mengajukan izin, cuti, serta *reimbursement*. Untuk mempermudah pengajuan izin, cuti dan *reimbursement* tersebut, PT Intikom Berlian Mustika telah menyediakan sebuah aplikasi yang merupakan hasil dari *business unit mobility*. Selain bertujuan untuk mempermudah, tujuan lain yang mendasari pembuatan aplikasi ini adalah untuk menghemat penggunaan kertas. Aplikasi tersebut bernama Stream Mobile.

Aplikasi Stream Mobile dirancang untuk Android dan iOS yang dirancang menggunakan bahasa pemrograman *native*, yaitu menggunakan Java untuk merancang aplikasi untuk *android* dan menggunakan Swift untuk merancang aplikasi untuk iOS. Tugas kerja magang yang dikerjakan adalah untuk melanjutkan, mengembangkan, serta memastikan bahwa aplikasi Stream Mobile untuk iOS dapat berjalan dengan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

1.2 Tujuan Kerja Magang

1.2.1 Tujuan Umum

Pelaksanaan kerja magang memiliki tujuan untuk:

- Menerapkan apa yang telah dipelajari di masa perkuliahan ke dunia kerja
- Mendapatkan pengalaman di dunia kerja
- Mengerti dan memahami etika di lingkungan kerja

1.2.2 Tujuan Khusus

Kerja magang ini dilakukan dengan tujuan untuk melanjutkan dan mengembangkan aplikasi internal kantor yang bernama Stream Mobile, khususnya untuk aplikasi Stream Mobile untuk *smartphone* berbasis iOS.

1.2.3 Waktu Dan Prosedur Magang

Pelaksanaan kerja magang dimulai pada tanggal 1 Februari 2018 hingga 21 Juni 2018 dan dilaksanakan di kantor PT Intikom Berlian Mustika yang berlokasi di gedung Graha Intikom di Jl. Kuningan Barat II nomor 11, Jakarta Selatan.

Jam kerja magang mengikuti jam kerja kantor, yaitu masuk pada pukul 8.00 pagi. Jam istirahat untuk hari Senin hingga Kamis mulai dari jam 12.00 hingga jam 13.00, sedangkan untuk hari Jumat, jam istirahat dimulai dari jam 11.30 hingga 13.00 dan pulang pukul 17.05.

Pakaian yang dikenakan adalah kemeja berkerah dan celana panjang berbahan kain dan sepatu. Untuk hari Jumat, boleh mengenakan baju kaus berkerah dan boleh mengenakan celana panjang berbahan *jeans*.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA