



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

Kerja magang adalah salah satu jalur untuk memperoleh pengalaman bekerja yang nyata dan terorganisir. Pelaksanaan kerja magang yang hadir untuk mahasiswa di universitas, membantu mahasiswa tersebut dalam menerapkan dan mematangkan berbagai macam ilmu yang dipelajarinya secara langsung, dibimbing oleh senior yang matang di bidangnya. Dengan lingkungan profesional dan figur-figur yang berpengalaman, ilmu yang telah dimiliki sebelumnya dapat berkembang, semakin matang, bahkan berevolusi menjadi ilmu yang baru. Hal positif lain yang tak kalah penting adalah relasi yang terbangun selama menjalankan kerja magang dengan beragam figur profesional. Oleh karena itu, penulis sebagai mahasiswa tingkat akhir memutuskan untuk melakukan kerja magang.

Sektor perdagangan elektronik (*e-commerce*) merupakan salah satu wadah bisnis berbasis digital yang kini dinikmati oleh hampir semua orang. Di Indonesia sendiri, ada beberapa *e-commerce* seperti Tokopedia, Bukalapak, Lazada, Shopee, dan Blibli. Nama terakhir, Blibli, adalah *e-commerce* yang dibentuk oleh PT. Global Digital Niaga, bagian dari Global Digital Prima Venture, sebuah *venture capital* yang didirikan oleh grup Djarum. Sebagai sebuah *e-commerce*, Blibli memiliki model bisnis B2C (*Business to Consumer*), dan mengedepankan kualitas produk serta bekerjasama dengan *merchant*/perusahaan yang terpercaya. Selain itu, Blibli juga menawarkan pelayanan pengguna terbaik sebagai salah satu *selling point* yang difokuskan. Maka dari itu, penulis memilih Blibli sebagai perusahaan magang karena visi dan misi yang dibawa selaras dengan apa yang penulis ingin pelajari.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Berikut adalah maksud dan tujuan kerja magang yang dimiliki oleh penulis.

1.2.1. Maksud Kerja Magang

1. Menerapkan ilmu yang diperoleh saat perkuliahan.
2. Menyelesaikan masa studi perkuliahan .
3. Meningkatkan pengalaman bekerja dalam dunia desain UX.

1.2.2. Tujuan Kerja Magang

1. Memeroleh relasi dengan profesional dalam bidang yang ditekuni.
2. Mendapatkan sumber ilmu tambahan dari profesional yang lebih berpengalaman.
3. Beradaptasi dengan lingkungan dan iklim profesional yang terorganisir.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang yang penulis lakukan sesuai dengan kontrak kerja yakni selama kurang lebih empat bulan, terhitung dari tanggal 2 April 2018 hingga tanggal 31 Juli 2018. Hari kerja per minggu adalah hari Senin, Selasa, Rabu, Kamis, dan Jumat. Sementara waktu kerja per hari dimulai pada pukul 08.00 pagi dengan batas keterlambatan hingga pukul 09.30, dan berakhir di atas pukul 17.00 sore. Istirahat siang berdurasi satu jam, dari pukul 12.00 siang hingga pukul 13.00 siang.

Berikut adalah proses yang penulis lewati dalam pelaksanaan kerja magang:

1. Mendaftarkan diri dan mengirim CV melalui *website* karir Blibli, sebagai *UX Designer* dan *UX Researcher Intern*.
2. Pada tanggal 20 Maret 2018, penulis mendapatkan e-mail dari HR Blibli bernama Asih Dwi Utami, yang menyatakan bahwa penulis mendapatkan kesempatan untuk melakukan pertemuan dan *interview*. Selanjutnya, melalui telepon pada tanggal 21 Maret 2018, diperjelas dengan e-mail pada tanggal 22 Maret 2018, ditetapkan bahwa penulis akan menjalani psikotes dan wawancara pada hari Jumat, tanggal 23 Maret 2018 dari pukul 08.00 pagi hingga pukul 14.00 siang.

3. Pada tanggal 23 Maret 2018, penulis melaksanakan psikotes dan wawancara di kantor Blibli, Grha Niaga Thamrin, Kebon Melati, Jakarta Pusat. Psikotes berlangsung pukul 08.00 hingga pukul 12.00, dilanjutkan dengan wawancara pada pukul 13.00. Wawancara penulis lakukan dengan tim UX Blibli, yakni Rizki dan Novia selaku *UX Designer*, dan Sisca selaku *UX Researcher*.
4. Pada hari Selasa, tanggal 27 Maret 2018, melalui telepon penulis diinformasikan diterima untuk melaksanakan kerja magang di PT. Global Digital Niaga (Blibli) dimulai pada tanggal 2 April 2018. Penulis diterima sebagai *UX Designer* dalam bagian *Product Management*.
5. Pada tanggal 2 April 2018, penulis menandatangani kontrak kerja magang sekaligus melaksanakan hari pertama kerja magang. Penulis berada dalam tim UX yang dipimpin oleh Melody Budiono selaku *UX Lead* dan ditugaskan membantu Harun selaku *UX Designer* untuk *Digital Product Blibli*.
6. Pada tanggal 31 Mei 2018, penulis menyelesaikan durasi minimum program magang, yakni selama 327 jam.

