

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Remunerasi adalah suatu imbalan yang diterima karyawan karena telah berkontribusi untuk perusahaan [1]. Remunerasi juga memberikan pengaruh yang cukup signifikan dalam meningkatkan kinerja karyawan, sehingga membuat hubungan yang saling menguntungkan antara perusahaan dan karyawan [2]. Bentuk dari remunerasi ada berbagai macam misalnya gaji, upah, bonus, kompensasi, asuransi, dan sebagainya. Terdapat salah satu penelitian yang membahas bahwa terdapat hubungan atau korelasi positif antara remunerasi dengan kinerja karyawan [3]. Studi kasus pada penelitian kinerja karyawan di Kantor Kejaksaan Negeri Singaraja membuktikan bahwa dengan karyawan diberikan hak remunerasi akan meningkatkan kinerja karyawan, penyelesaian berkas meningkat 124 berkas yang awalnya 228 berkas menjadi 352 berkas pada 25 karyawan [4]. Peran remunerasi pada suatu perusahaan terbukti dapat meningkatkan kinerja karyawan. Hal tersebut membuat banyak perusahaan khususnya perusahaan yang memiliki banyak karyawan menerapkan sistem remunerasi. Namun yang menjadi permasalahan yaitu masih banyak perusahaan yang menerapkan sistem remunerasi dengan cara tradisional. Membuat proses remunerasi menjadi sulit dan memakan waktu yang cukup lama. Apalagi proses remunerasi yang masih menggunakan cara konvensional akan berekibat pada rentan terjadi *fraud* dan *human error*. Terdapat penelitian yang membahas Universitas Negeri Surabaya sudah menerapkan sistem remunerasi sejak tahun 2015 selama 7 tahun, namun mengalami permasalahan pada pengukuran dan duplikasi kerja [5]. Selain itu terdapat kasus yang serupa dengan yang dialami perusahaan bila masih melakukan pengajuan secara konvensional, dimana proses pengajuan membutuhkan waktu yang cukup lama karena berkas proposal harus dikirimkan terlebih dahulu kemudian akan dilakukan pengecekan dan dimasukkan ke database [6]. Apalagi bila suatu perusahaan memiliki banyak cabang di berbagai kota atau daerah, ditambah proses tersebut masih sangat

bergantung pada manusia. Hal ini juga dirasakan oleh PT Gramedia Asri Media yang memiliki permasalahan yang serupa.

PT Gramedia Asri Media adalah anak perusahaan Kompas Gramedia yang berjalan dalam penerbitan buku dan menyediakan toko buku bernama Gramedia yang tersebar di berbagai kota di Indonesia. Selain menjual buku, Gramedia juga menyediakan produk-produk lain seperti alat musik, alat olah raga, alat tulis, perlengkapan kantor, dan masih banyak lagi. Permasalahan yang sedang dihadapi Kompas Gramedia adalah rendahnya minat baca masyarakat Indonesia dan perkembangan teknologi yang masif membuat Kompas Gramedia harus melakukan berbagai upaya inovasi. Salah satu inovasi yang dilakukan Kompas Gramedia yaitu membuat *platform* membaca media digital yang menyajikan informasi lengkap dan interaktif melalui Kompas.id [7]. Inovasi lainnya yaitu *self service* dengan layanan “Pay & Go” di gerai Gramedia, sehingga memungkinkan *customer* melakukan transaksi tanpa bantuan *sales assistant* Gramedia [8]. Sekarang sedang berjalan proyek untuk digitalisasi pada proses remunerasi yang harapannya dapat mempercepat proses pengajuan remunerasi, meminimalisir terjadinya *fraud* dan *human error*.

Sistem remunerasi pada Kompas Gramedia terbilang masih menggunakan cara konvensional dan masih sangat bergantung pada orang yang akan berakibat pada proses pengajuan yang lama, *human error*, bahkan terjadi *fraud*. Maka perusahaan bermaksud untuk melakukan digitalisasi atas proses remunerasi agar dapat memberikan solusi atas permasalahan-permasalahan yang terjadi. Untuk melakukan digitalisasi, perusahaan merekrut peserta magang yang mampu untuk mendigitalisasi proses remunerasi menjadi menggunakan aplikasi *mobile*. Sehingga sistem yang dapat digunakan oleh karyawan secara mudah melalui aplikasi *mobile*. Hadirnya aplikasi *mobile* memungkinkan sistem remunerasi mengurangi berbagai ketergantungan dan dapat mempercepat proses remunerasi. Proyek aplikasi *mobile* dalam mendigitalisasi sistem remunerasi bernama *Benefit Information System Application* (BISA). Proyek tersebut berada di bawah pengawasan *Remuneration Department* pada Unit *Group of Retail and Publishing*. Pengerjaan proyek baru

dilakukan setelah perekrutan peserta magang untuk posisi Programmer Mobile Apps, namun seiring waktu terdapat perekrutan anggota lain yang bekerja di bagian *Back-End Engineer*. Sehingga dalam pengerjaan proyek hanya terdiri dari 2 orang, membuat pembuatan aplikasi menjadi cukup menantang dikarenakan minimnya pengetahuan yang dimiliki seputar *business process* remunerasi, data yang diperlukan, dan kebutuhan teknis.

Pembuatan aplikasi BISA berjalan cukup lambat dikarenakan permasalahan yang sudah disebutkan. Adapun hal yang membuat aplikasi BISA menjadi rumit adalah aplikasi *multi-role* yang memungkinkan banyak karyawan yang berbeda posisi atau jabatan dapat menggunakan aplikasi yang sama dengan fitur yang berbeda. Dengan mempertimbangan pada banyak hal, aplikasi BISA ini pertama-tama difokuskan untuk pengajuan lembur hingga pencatatannya. Pengembangan aplikasi BISA dimulai dari merancang alur aplikasi menggunakan FigJam, mendesain tampilan aplikasi menggunakan Figma, dan melakukan pengembangan aplikasi menggunakan Android Studio dengan bahasa pemrograman Kotlin. Adapun dari lain sisi rekan magang yang bekerja di *Back-End Engineer* menggunakan MySQL, SQLServer dengan Node.JS agar aplikasi dapat mengakses database menggunakan *Application Programming Interface* (API). Aplikasi ini juga mengusung *clean architecture* yang membuat proyek aplikasi menjadi rapi berdasarkan pembagian fungsinya, beserta *dependency injection* agar fungsi pada aplikasi tidak saling berkaitan satu sama lain. Penggunaan *clean architecture* dan *dependency injection* bukan tanpa sebab melainkan agar aplikasi dapat dikembangkan lebih lanjut secara teratur dan mudah bila ada penambahan fitur.

Melalui *Benefit Information System Application* (BISA), diharapkan karyawan Kompas Gramedia dapat menggunakan aplikasi ini untuk kebutuhan remunerasi. Aplikasi BISA memungkinkan karyawan tidak perlu menulis atau mencatat secara manual menggunakan *spreadsheet* atau excel, hanya bermodalkan *smartphone* dapat melakukan akses sistem remunerasi. Sehingga solusi yang ditawarkan pada aplikasi ini adalah mempercepat proses pengajuan remunerasi, meminimalisir

terjadinya *fraud* pada proses remunerasi, dan meminimalisir terjadinya *human error* karena kesalahan *input* pada pengajuan remunerasi.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan dari implementasi program magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) adalah sebagai berikut.

- 1) Mempelajari pekerjaan sebagai *Programmer Mobile Apps* di PT Gramedia Asri Media dalam meningkatkan keterampilan pembuatan aplikasi Android untuk skala perusahaan.
- 2) Merancang proyek mulai dari melakukan riset, membuat tampilan UI/UX, pengembangan aplikasi Android, pengujian fitur-fitur aplikasi, hingga meluncurkan aplikasi.
- 3) Mengembangkan proyek aplikasi dengan *clean architecture* dan *dependency injection* sehingga aplikasi lebih mudah untuk dipelihara dan dikembangkan bila ingin menambahkan fitur baru.
- 4) Meningkatkan kemampuan komunikasi melalui interaksi langsung dengan *users* untuk mengidentifikasi masalah dan memberikan solusi.

Adapun tujuan dari pelaksanaan program kerja magang di PT Gramedia Asri Media, sebagai berikut.

- 1) Membuat aplikasi *mobile* khususnya Android yaitu *Benefit Information System Application* (BISA) untuk digitalisasi proses remunerasi karyawan di Kompas Gramedia.
- 2) Memudahkan karyawan Kompas Gramedia dalam mendapatkan informasi dan menggunakan sistem remunerasi melalui aplikasi Android.
- 3) Mempercepat proses yang berkaitan dengan remunerasi khususnya untuk gerai Gramedia yang tersebar di seluruh Indonesia.
- 4) Meminimalisir terjadinya *fraud* dan *human error* pada proses remunerasi dengan mendigitalisasi proses remunerasi.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Bagian ini menjelaskan waktu dan prosedur kerja magang mulai dari proses melamar hingga selesai magang.

1.3.1. Waktu Kerja Magang

Magang di PT Gramedia Asri Media dimulai pada tanggal 14 Agustus 2023 sampai 31 Desember 2023 pada posisi sebagai *Programmer Mobile Apps*. Penempatan posisi tepatnya pada unit *Group of Retail and Publishing* di *Remuneration Department*. Kerja magang dilakukan secara *on-site* di kantor Gramedia Pustaka Utama yang terletak di Palmerah Barat No. 29-37, Lantai 3. Umumnya jam kerja magang disesuaikan dengan karyawan yaitu pada pukul 08:00 – 17:00 WIB, agar waktu 800 jam kerja sudah tercapai sebelum tanggal 10 Desember 2023, hari Sabtu juga terhitung kerja magang dengan waktu yang disesuaikan. Namun pada 25 September 2023 terdapat surat edaran mengenai perubahan skema Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Skema MBKM terbaru terbagi menjadi 3 kegiatan diantaranya kegiatan pre-activities selama 60 jam, kegiatan inti atau magang di perusahaan selama 640 jam atau setara dengan 80 hari kerja (14-16 minggu), dan kegiatan bimbingan untuk pembuatan laporan, persiapan sidang, serta revisi selama 207 jam. Sehingga keseluruhan kegiatan MBKM menjadi 907 jam terhitung dari 14 Agustus sampai dengan 10 Desember 2023.

Tabel 1. 1 Timeline Pelaksanaan Program Kerja Magang Periode 14 Agustus – 31 Desember 2023

No.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan																			
		Agustus			September				Oktober				November				Desember				
		2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Onboarding dan Perencanaan Proyek																				

No.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan																			
		Agustus			September				Oktober				November				Desember				
		2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
2	Desain Wireframe, Mockup, Prototype Aplikasi Mobile dengan Figma																				
3	Pengembangan Kerangka Aplikasi Android																				
4	Pembuatan Modul Core dan App pada Proyek Aplikasi																				
5	Pembuatan Modul SPT pada Proyek Aplikasi																				
6	Pembuatan Modul SOA pada Proyek Aplikasi																				
7	Pembuatan Modul SM																				

No.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan																			
		Agustus			September				Oktober				November				Desember				
		2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	pada Proyek Aplikasi																				
8	Pembuatan Modul Remun pada Proyek Aplikasi																				
9	Finalisasi Proyek Aplikasi																				

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Terdapat 3 tahapan utama dalam mengikuti program magang meliputi pra-magang, magang, dan pasca-magang. Berikut penjelasan singkat mengenai setiap tahapan tersebut.

1) Pra-Magang

- a. Mahasiswa membuat *Curriculum Vitae* (CV) dan melengkapi profil berbagai *job portal* seperti LinkedIn, Kalibrr, Glints, Indeed, dan JobStreet. Adapun pengisian Surat Rekomendasi (SR) dan Surat Pernyataan Tanggung Jawab Mutlak (SPTJM) menggunakan *template* yang diberikan, SR dan SPTJM diperuntukkan untuk mendaftar magang pada *platform* Kampus Merdeka.
- b. Mahasiswa mencari lowongan magang beserta deskripsi pekerjaannya pada berbagai *job portal* terutama pada *platform* Kampus Merdeka. Pencarian posisi magang harus

menyesuaikan permintaan program studi Sistem Informasi di Universitas Multimedia Nusantara.

- c. Mahasiswa meminta persetujuan program studi Sistem Informasi untuk magang pada posisi dan perusahaan tersebut dengan melampirkan deskripsi pekerjaan dari posisi yang akan dilamar. Hal tersebut diperlukan agar bisa mendapatkan nomor surat SR pada proses berikutnya.
- d. Mahasiswa mengirimkan email pengajuan nomor SR ke program studi Sistem Informasi untuk mendapatkan *link* Google Form. Setelah mendapatkan *link* Google Form, isi informasi yang diperlukan dan melampirkan SR dan SPTJM yang sudah diisi.
- e. Mahasiswa mengunduh SR dan SPTJM yang sudah dikirimkan, untuk melamar magang pada *platform* Kampus Merdeka. Pendaftar Kampus Merdeka diminta untuk melengkapi beberapa berkas seperti Kartu Tanda Penduduk (KTP), CV, transkrip nilai, dan sertifikat-sertifikat lainnya.
- f. Mengunggah SR dan SPTJM ke Kampus Merdeka untuk dapat melamar pada perusahaan-perusahaan yang terdaftar dengan batasan kouta 22 perusahaan.

2) Magang

- a. Mahasiswa melakukan proses *onboarding* baik secara online atau on-site di kantor. *Onboarding* dilakukan untuk memperkenalkan lingkungan perusahaan kepada peserta magang.
- b. Mahasiswa melakukan pendaftaran magang pada *platform* merdeka.umn.ac.id dengan melengkapi informasi mahasiswa, perusahaan, dan pekerjaan yang dilamar. Diperlukan juga *approval* terhadap pekerjaan magang dengan mengirimkan *email* dan melampirkan *Letter of Acceptance* (LoA) dan deskripsi pekerjaan secara lengkap ke

penanggung jawab magang di program studi Sistem Informasi.

- c. Mahasiswa melaporkan pekerjaan secara harian pada *platform* Kampus Merdeka dan merdeka.umn.ac.id, adapun pembuatan laporan mingguan pada Kampus Merdeka. Mahasiswa juga meminta *approval* dan penilaian laporan harian dan mingguan pada *supervisor* di perusahaan.

3) Pasca-Magang

- a. Mahasiswa membuat laporan kerja magang sesuai *template* yang diberikan. Dilakukan juga bimbingan secara berkala dengan dosen pembimbing untuk memastikan laporan magang yang dibuat sesuai kriteria.
- b. Mahasiswa melakukan sidang magang sebagai syarat lulus dari program magang MBKM.