

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermagang adalah salah satu program yang dilakukan oleh penulis sebagai mahasiswa dalam kurikulum Kampus Merdeka. Magang merupakan calon pegawai yang belum diangkat sebagai pegawai tetap (KBBI, n.d.). Sedangkan Kampus Merdeka adalah salah satu kebijakan yang ditetapkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makariem, dalam menempuh pilar pertama pada visi Indonesia 2045 (MBK Merdeka, 2020), yaitu membangun manusia dengan penguasaan ilmu dan teknologi (Kementrian PPN / Bappenas, 2019). Dalam kebijakan Kampus Merdeka, terdapat empat kebijakan utama dengan harapan besar bagi perkembangan Perguruan Tinggi Swasta, termasuk pembukaan program belajar baru, akreditasi perguruan tinggi, kebebasan untuk menjadi PTN-BH, serta hak belajar di luar program studi selama tiga semester. Pada program magang dalam Kampus Merdeka, mahasiswa dapat menjalankan magang dan mendapat sertifikasi.

Dalam menempuh program magang, penulis memilih untuk bekerja di PT. Indodev Niaga, yang juga dikenal sebagai Humanica Group, atau DataOn. Sebagai mahasiswa yang semangat belajar dalam bidang Desain Komunikasi Visual (*Visual Communication Design*), khususnya di Desain Interaksi (*Interaction Design*), penulis melakukan pencarian tempat magang khususnya pada perusahaan-perusahaan yang menerima posisi magang *UI/UX Designer*. Di Indonesia, terdapat beberapa potensi tempat magang yang tercatat oleh penulis, termasuk Sirclo dan Wunderman Thompson. Namun, perusahaan yang lain lebih mengarah ke pembuatan produk untuk komersil, sedangkan Humanica Group membuat produk-produk aplikasi yang digunakan untuk meningkatkan kinerja perusahaan. Karena maksud perusahaan yang memedulikan kinerja perusahaan serta kesejahteraan karyawan-karyawannya, penulis merasa nilai-nilai tersebut selaras dengan penulis, dan sangat ingin bekerja di Humanica Group.

Beberapa hal diharap didapatkan dari mengikuti kegiatan magang. Hal-hal yang diharapkan dari magang termasuk peluang lebih besar dalam keberlanjutan karir, keterlibatan dan pengalaman langsung dalam kerja, gambaran mengenai praktik dunia kerja, serta memperluas koneksi (Kampus Merdeka, n.d.).

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan program magang dilakukan untuk memenuhi syarat lulus kuliah serta memperoleh tujuan-tujuan dan harapan dari kerja magang. Tujuan-tujuan yang ingin diperoleh adalah penguasaan keterampilan berikut.

- 1) Melaksanakan tugas yang diberikan dengan peka agar dapat dikembangkan sesuai dengan arahan dan harapan dari supervisi atau klien, sehingga memberi hasil yang memuaskan.
- 2) Melakukan kolaborasi yang saling menghormati, membantu, mendukung dan bersama-sama belajar dengan rekan kerja dari divisi dalam maupun luar untuk mencapai hasil yang sama-sama diharapkan.
- 3) Mengatur waktu agar disiplin terhadap jam kerja yang ditetapkan bersampingan dengan pengerjaan tugas kuliah serta usaha dan hobi lain.
- 4) Menyampaikan pendapat dengan efektif, sopan dan profesional, dengan mengkomunikasikan informasi yang dibutuhkan pada waktu yang tepat berdasarkan latar situasi.
- 5) Memberi pendapat yang kritis, berbobot, realistis dan penuh pertimbangan mengenai semua opini dari seluruh pihak yang terlibat, sekaligus fleksibel dan dapat berkompromi.
- 6) Menerima masukan dengan pandai, mendapatkan mutu dari implikasi yang hadir pada setiap pendapat yang dikemukakan pihak lain dan membuat kaitannya dengan topik lain sehingga dipahami secara komprehensif, dan dapat memfilterasi dengan tepat.
- 7) Memahami standar desain interaksi yang digunakan secara profesional, termasuk seluruh pertimbangan desain terhadap target pengguna HR.

- 8) Memahami teknis perancangan desain antarmuka aplikasi besar dengan berkolaborasi agar saling berkontribusi secara mendukung tanpa adanya tabrakan.
- 9) Menguasai aplikasi-aplikasi terkini yang digunakan dalam desain antarmuka dan seputarnya dan cara penggunaannya yang lebih efisien.
- 10) Memahami struktur dan alur kerja di perusahaan agar dapat menjalani tugas dengan mengenal lebih banyak jenis-jenis peran yang dapat dilakukan oleh masyarakat.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses magang telah dimulai sebelum melamar kerja, dan berlangsung hingga akhir kontrak kerja.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Periode kerja magang yang disetujui dengan perusahaan merupakan posisi sebagai UI/UX Designer Intern yang dimulai dari 14 Agustus 2023 hingga 13 Februari 2024. Sebagai pekerja magang, penulis melapor ke Supervisi Desain Grafis (*Graphical Designer Supervisor*). Seluruh aktivitas perusahaan sudah sepenuhnya WFO (*work from office*), sehingga penulis menghadiri kantor pada Senin–Jumat, selama delapan jam tiap harinya, dari pukul 08.00 hingga 17.00. Sebagai pekerja magang, penulis dibayar per hari.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses magang dimulai dari pengajuan tempat magang hingga menjalankan kerja magang. Pertama, penulis mendengar mengenai lowongan yang buka di PT Indodev Niaga Internet dari teman kerabat lalu segera mencari informasi mengenai perusahaan untuk diajukan di situs web Kampus Merdeka UMN pada 28 Juli 2023. Tidak lama setelah itu, pengajuan penulis telah disetujui oleh pihak PIC dan HoD UMN sehingga dapat melakukan *generate cover letter* pada situs web Kampus Merdeka UMN (MBKM 01), dan penulis bergegas mengirim *cover letter* yang ditulis oleh diri serta dari kampus yang dilampirkan *CV* dan *portfolio* melalui *recruitment e-mail*

perusahaan juga dengan menyampaikan ketentuan MBKM UMN. Sesudah itu, penulis diundang untuk melakukan wawancara daring dengan *HR* pada 31 Juli 2023, dilanjut dengan wawancara *user* luring di lokasi kantor pada 3 Agustus 2023. Kemudian, penulis memulai hari pertama kerja di 14 Agustus 2023, dimana ia menerima informasi mengenai perusahaan dan peraturan perusahaan serta akun pegawai.

Selama bekerja di perusahaan, penulis melakukan pengisian *daily task* di situs web Kampus Merdeka UMN (MBKM 02).



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA