

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Magang merupakan mata kuliah untuk menuangkan apa yang sudah dipelajari secara akademik. Magang menjadi sarana untuk pembelajaran dan pemahaman mahasiswa untuk di dunia kerja. Dengan mengikuti mata kuliah magang, mahasiswa harus mengikuti peraturan yang telah ditetapkan oleh tempat yang dijadikan pelaksanaan kegiatan magang. Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara sebagai institusi Pendidikan yang mengedepankan kualitas mahasiswa dalam menjawab tantangan di dunia kerja, menilai bahwa perlu diadakan magang.

Magang merupakan wadah penerapan serta pengembangan ilmu dan teknologi yang dilaksanakan di luar kampus dalam waktu dan mekanisme kerja serta persyaratan yang telah ditentukan [1]. Program magang ini juga merupakan salah satu kegiatan yang harus dilaksanakan oleh semua mahasiswa Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Pemilihan tempat pelaksanaan magang ini didukung oleh Kampus Merdeka. Program Magang Kampus Merdeka merupakan bagian integral dari inisiatif Kampus Merdeka yang bertujuan untuk memberikan peluang kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri di luar lingkungan kampus. Magang ini dirancang untuk dilaksanakan di berbagai tempat, termasuk perusahaan, organisasi, atau Lembaga Pemerintahan. Keberagaman lokasi magang ini memberikan fleksibilitas pada mahasiswa untuk memilih sesuai dengan minat dan bakat mahasiswa. Keunggulan dari Magang Kampus Merdeka mencakup kemampuan mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari di bangku kuliah, memperoleh pengalaman kerja praktis, mengembangkan keterampilan teknis dan non-teknis, serta membangun jaringan dengan para profesional di dunia kerja.

Magang Kampus Merdeka memiliki durasi yang berkisar antara satu hingga dua semester, dan mahasiswa memiliki kebebasan untuk memilih tempat magang sesuai dengan minat dan bakat mahasiswa. Jenis magang yang ditawarkan melibatkan berbagai sektor, seperti perusahaan swasta, organisasi social, organisasi nirlaba, atau Lembaga Pemerintahan. Untuk dapat mengikuti program ini, mahasiswa harus memenuhi beberapa persyaratan, termasuk status sebagai mahasiswa aktif dengan IPK minimal 2,75, serta mendapatkan izin resmi dari perguruan tinggi.

Magang Kampus Merdeka mencakup peningkatan kompetensi mahasiswa di bidang yang diminati, Pembangunan karier di dunia kerja, dan pengembangan *soft skill* seperti komunikasi, kerja sama, dan kepemimpinan. Program ini dapat diakses melalui laman resmi kemendikbudristek dan menjadi langkah konkret dalam membantu mahasiswa mengembangkan diri dan mempersiapkan diri mahasiswa untuk menghadapi tantangan dunia kerja. Dengan menyediakan kesempatan magang yang beragam, program ini berperan penting dalam menjembatani kesenjangan antara teori akademis dan praktik di lapangan, membantu mahasiswa membangun pondasi yang kuat untuk karier masa depan mahasiswa.

Pemilihan tempat pelaksanaan magang ini dilakukan untuk mengimplementasikan teori-teori yang telah dipelajari dan untuk melatih diri menambah pengalaman untuk beradaptasi dengan dunia kerja yang sebenarnya, untuk mengetahui hal-hal apa saja yang dibutuhkan oleh instansi perusahaan dan mengetahui system apa saja yang sedang berjalan di instansi atau perusahaan. Adapun tempat KP yang dipilih oleh mahasiswa, yaitu PT Bank CIMB Niaga Tbk. Magang di PT Bank CIMB Niaga Tbk menjadi pilihan yang strategis karena memberikan wawasan langsung tentang bagaimana cara kerja *front-end* dan *back-end developer* perusahaan dalam sektor perbankan. Melalui pengalaman ini, mahasiswa dapat mengetahui berbagai aspek sistem informasi yang dibutuhkan oleh sebuah institusi keuangan.

Pada PT Bank CIMB Niaga Tbk, terdapat sebuah aplikasi penunjang kerja yang dikenal sebagai ARJUNA yang merupakan sebuah aplikasi yang membantu karyawan dalam pengalaman bekerja. Terdapat banyak sekali fitur dalam aplikasi ARJUNA tersebut, dimana ARJUNA merupakan aplikasi “pengganti” yang dikembangkan sendiri oleh PT Bank CIMB Niaga Tbk untuk menggantikan aplikasi yang telah digunakan sebelumnya, yaitu Y.O.D.A. Namun pada proses pengembangannya, aplikasi ARJUNA juga butuh mengalami *update / revamp* yang menjadikan alasan PT Bank CIMB Niaga Tbk membutuhkan *UI/UX Designer* dan *Front-End Developer* yang dapat membantu dalam pengembangan aplikasi ARJUNA tersebut.

Dengan terlibat langsung dalam pengembangan aplikasi penunjang kerja di PT Bank CIMB Niaga Tbk, mahasiswa memiliki kesempatan unik untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang peran kunci *UI/UX designer* dan *front-end developer* dalam menyusun teknologi informasi yang efektif [2]. Proses ini memungkinkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan praktis yang mungkin tidak dapat dipelajari secara teoritis di lingkungan akademis.

Mahasiswa akan terlibat dalam proses SDLC (*software development life cycle*), mulai dari fase perencanaan hingga implementasi. Dalam peran *UI/UX designer*, mahasiswa akan belajar untuk merancang *UI/UX* yang menarik, memahami preferensi *user*, dan mengoptimalkan pengalaman *user* secara keseluruhan [3]. Hal ini melibatkan penerapan prinsip desain, penelitian *user*, dan pengujian *prototype* untuk memastikan kesesuaian antara kebutuhan *user* dan desain yang dihasilkan.

Di sisi lain, sebagai *front-end developer*, mahasiswa akan terlibat dalam menerjemahkan desain *UI/UX* menjadi kode yang dapat diimplementasikan. Mahasiswa akan belajar tentang pemrograman *website*, menggunakan bahasa seperti *JavaScript* untuk menghasilkan *interface* yang responsif dan berfungsi dengan baik di berbagai perangkat dan *platform* [4]. Proses ini juga akan memperdalam pemahaman mahasiswa tentang integrasi antara *front-end* dan

back-end, serta memungkinkan mahasiswa untuk menyesuaikan solusi teknis dengan kebutuhan spesifik perusahaan.

Selama magang, mahasiswa akan menjadi bagian integral dari tim pengembang yang terdiri dari individu yang berpengalaman di industri. Mahasiswa akan memiliki kesempatan untuk mengamati secara langsung bagaimana tim bekerja bersama untuk mencapai tujuan pengembangan aplikasi. Kolaborasi dengan desainer *UI/UX*, *back-end developer*, dan mungkin juga tim pengujian akan memberikan wawasan tambahan tentang dinamika kerja tim di dunia nyata [5].

Penting untuk dicatat bahwa magang ini juga merupakan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar tentang metodologi pengembangan perangkat lunak yang diterapkan di PT Bank CIMB Niaga Tbk. Dengan demikian, laporan magang ini akan mencerminkan pengalaman yang komprehensif dan menyeluruh, mulai dari perencanaan dan desain, hingga implementasi dan evaluasi. Mahasiswa akan dapat mengeksplorasi berbagai aspek sistem informasi yang menjadi kebutuhan utama perusahaan di sektor perbankan, dan pada akhirnya, mengevaluasi kontribusi mahasiswa dalam pengembangan aplikasi penunjang kerja di PT Bank CIMB Niaga Tbk.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktik kerja magang ini dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) di Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dengan pemenuhan minimal 640 jam kerja atau sebanyak 80 hari kerja guna mahasiswa dapat memperoleh pembelajaran dan pengalaman kerja nyata sebelum ke jenjang karier selanjutnya. Adapun maksud dan tujuan yang diharapkan sebagai mahasiswa program studi Sistem Informasi, sebagai berikut :

1. Menjadi sarana bagi mahasiswa Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari secara akademik ke dalam dunia kerja nyata.
2. Memberikan pengalaman belajar dan pemahaman kepada mahasiswa mengenai mekanisme kerja di luar kampus, serta memberikan kesempatan untuk mengembangkan diri dalam lingkungan dunia kerja.
3. Meningkatkan kompetensi mahasiswa di bidang yang diminati, membangun karier di dunia kerja, dan mengembangkan soft skill, seperti komunikasi, kerja sama, dan kepemimpinan.
4. Membantu dalam pengembangan project ARJUNA pada perusahaan PT Bank CIMB Niaga Tbk. yang berguna untuk menunjang pekerjaan karyawan perusahaan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Tabel 1. 1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

No	Jenis Pekerjaan	Agustus		September				Oktober				November				Desember	
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	Membuat <i>UI/UX</i> yang efektif untuk <i>website</i> menggunakan Figma																

No	Jenis Pekerjaan	Agustus		September				Oktober				November				Desember	
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
2	Merancang alur kinerja produk yang logis dan efisien untuk mengoptimalkan pengalaman calon <i>user</i>																
3	Membangun <i>prototype</i> interaktif dan berfungsi menggunakan Figma																
4	Berkolaborasi dengan kelompok perancangan <i>UI/UX</i> dan <i>developer back-end</i> :																
5	Mengimplementasikan rancangan <i>UI/UX</i> kedalam <i>React.js</i>																

Tabel 1.1 merupakan tabel waktu pelaksanaan kerja magang mahasiswa. Kegiatan kerja magang dilaksanakan mulai pada 14 Agustus 2023 hingga 30 Desember 2023, kurang lebih 5 bulan masa efektif kerja dengan total kerja kurang lebih 760 jam. Kegiatan magang dilaksanakan di PT Bank CIMB Niaga Tbk yang berlokasi di JL. Jenderal Sudirman No. Kav. 58, RT. 5 / RW. 3, Senayan, Kec. Kby. Baru, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12190.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktik kerja magang yang dilaksanakan oleh mahasiswa merupakan magang MBKM dengan mengikuti Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Batch 5 sesuai dengan prosedur yang dibagi menjadi tiga tahap, yaitu pre-internship, internship, dan post-internship.

A. Pre-internship

1. Mengajukan surat rekomendasi (SR) dan surat pernyataan tanggung jawab mutlak (SPTJM) kepada pihak Fakultas Teknik dan Informatika, serta transkrip nilai sementara ke *Student Service* Universitas Multimedia Nusantara (UMN)
2. Mengajukan *Job Description* sementara kepada dosen Sistem Informasi untuk mendapatkan persetujuan magang MBKM.
3. Mengirimkan surat rekomendasi (SR) dan surat pernyataan tanggung jawab mutlak (SPTJM), *curriculum vitae* (CV), serta mengisi data diri yang diperlukan pada website Kampus Merdeka untuk mengikuti Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Batch 5.

4. Menemukan lowongan magang sebagai *Web Developer* dan *UI/UX Designer* di PT Bank CIMB Niaga Tbk dan mencari informasi lebih lanjut terkait proses seleksi perusahaan.
5. Menunggu proses dokumen oleh PT Bank CIMB Niaga Tbk dan mahasiswa dihubungi melalui *email* untuk melakukan *user interview* bersama *user* dan *human resource* (HR).
6. Mendapatkan dan menerima *offering* dari *user* melalui *website* Kampus Merdeka.
7. Menerima surat kontrak dari PT Bank CIMB Niaga Tbk untuk ditandatangani oleh mahasiswa dan perusahaan.
8. Mengajukan dan menerima surat *job description* secara resmi dari PT Bank CIMB Niaga Tbk untuk dapat mengajukan persetujuan *job description* pada website MBKM beserta dengan surat penerimaan magang kepada pihak dosen Sistem Informasi yang berkepentingan.

B. Internship

1. Mengikuti kegiatan *Onboarding* nasional untuk Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Batch 5.
2. Mengikuti pertemuan secara langsung dengan *user* sebagai pembimbing lapangan selama praktik magang dilaksanakan dan mendapatkan penjelasan terkait deskripsi pekerjaan, *software* yang digunakan, budaya dan cara kerja selama berada di proyek yang sudah ditugaskan.
3. Melaksanakan praktik kerja magang selama masa kontrak yang sudah ditentukan dan mengisi *daily task* melalui *website* merdeka.umn.ac.id dan website Kampus Merdeka sebagai salah satu kewajiban pemenuhan pelaksanaan praktik kerja magang.

C. Post-internship

1. Mahasiswa membuat dan menyusun laporan kerja magang yang sesuai dengan laporan pekerjaan yang mereka lakukan selama praktik kerja magang.
2. Laporan ini kemudian diserahkan dan diterima oleh dosen pembimbing magang dan kepala program studi Sistem Informasi, dan kemudian diproses melalui tahap persetujuan dan legalisasi sebelum sampai pada tahap terakhir, yaitu sidang magang.