



### **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

Pada era globalisasi ini, semakin banyak persaingan yang dilakukan oleh sebuah perusahaan retail untuk menarik calon pembeli peran *marketing* dalam memasarkan suatu produk yang ingin dipasarkan sangatlah penting dimana *marketing* harus memiliki strategi untuk menarik minat beli konsumen. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan memberikan beberapa penawaran yang menarik untuk membuat calon konsumen semakin tertarik untuk membeli produk yang sedang dipasarkan oleh suatu perusahaan.

Adapun cara lain yang bisa dilakukan adalah dengan menarik calon konsumen melalui katalog yang dibuat sebagai target utama. Katalog tersebut akan menarik si calon konsumen dengan promosi-promosi yang ditawarkan serta potongan harga yang bersaing dengan perusahaan retail lain. Hal pertama yang akan dilihat pertama kali oleh si calon pembeli adalah desain yang ditampilkan pada sebuah katalog. Calon pembeli akan melihat sebuah desain katalog menarik untuk mereka ambil atau tidak.

Hal ini membuat Universitas Multimedia untuk menyiapkan mahasiswanya untuk siap terjun langsung menjadi calon grafik desain dengan *skill* yang mampu untuk bersaing dengan dunia kerja saat ini. Selain untuk pemenuhan syarat kelulusan S-1 Desain Komunikasi Visual, praktek kerja magang juga memiliki sebuah tujuan untuk menambah pengalaman serta untuk menyiapkan mahasiswanya untuk belajar membaaur dengan tempat kerja yang masih asing bagi mahasiswa dan diharapkan mahasiswa untuk mampu bekerja dengan tim kerja setempat.

Penulis memilih untuk melakukan praktek kerja magang di Hypermart (PT. Matahari Putra Prima Tbk) karena Hypermart merupakan sebuah perusahaan yang berdiri pertama kali dan asli merupakan buah tangan bangsa Indonesia.

## 1.2. Maksud dan Tujuan

Setiap mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara diwajibkan mengambil matakuliah Magang (*Internship*) sebagai syarat kelulusan memperoleh gelar Sarjana S-1. Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai adalah agar mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara memiliki pengalaman dan kesempatan untuk menerapkan apa yang telah dipelajari selama proses perkuliahan berlangsung di kampus dan supaya mahasiswa memiliki kesiapan sebelum memasuki dunia kerja.

Selama penulis melakukan magang di Hypermart, penulis memiliki tugas diantaranya adalah membantu karyawan di bagian *marketing* dengan menyusun katalog, membuat desain untuk mudik gratis, pengeditan *text* dan *layout*, editing foto, *editing layout*, meriseze ukuran layout iklan untuk katalog, menyusun serta menyusun katalog dan lain sebagainya.

Adapun beberapa tujuan yang penulis ingin sampaikan dalam penulisan laporan magang ini diantaranya adalah:

1. Sebagai prasyarat memperoleh gelar Sarjana S1 Seni dan Desain.
2. Menambah pengalaman penulis dalam menghadapi dunia kerja sehingga penulis dapat mempersiapkan diri sebelum penulis terjun langsung ke dunia kerja.
3. Mendapatkan pelatihan secara *skill* dan pengetahuan tambahan mengenai beberapa hal yang belum diajarkan sebelumnya selama perkuliahan di kampus.
4. Penulis mampu untuk mempraktekan secara langsung apa yang telah didapatkan selama perkuliahan di kampus.

5. Penulis mampu untuk beradaptasi tidak hanya dengan pekerjaan yang diberikan tapi juga mampu dengan mudah beradaptasi terhadap rekan kerja yang berada di lapangan.
6. Penulis belajar untuk bertanggung jawab terhadap semua tugas/pekerjaan yang diberikan kepada penulis selama kerja magang berlangsung di lapangan.
7. Penulis mampu untuk mengembangkan skill yang diberikan selama perkuliahan berlangsung di kampus.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan**

Penulis mendapatkan tempat kerja magang berdasarkan referensi dari pihak *Carrer and Development*. Penulis memberikan CV dan portofolio untuk diserahkan kepada *Carrer and Development* dan selanjutnya diberikan kepada PT. Matahari Putra Prima Tbk. Kampus Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswanya untuk mengambil mata kuliah magang (*Internship*) selama minimal 40 hari sesuai dengan keperluan dan kebutuhan yang dibutuhkan oleh kedua belah pihak (kampus dengan Hypermart). Setiap mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara diwajibkan untuk mengambil matakuliah magang (*Internship*) dengan syarat minimal telah mengambil sekurang-kurangnya 80 SKS, minimal Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) minimal 2,0 dengan maksimal 2 nilai D untuk matakuliah yang diperbolehkan dan tidak boleh ada nilai E untuk setiap matakuliahnya, jika mahasiswa memperoleh nilai E pada matakuliah tertentu maka mahasiswa yang bersangkutan tidak diwajibkan untuk mengikuti matakuliah magang (*Internship*).

Saat mengajukan permohonan magang ini, penulis telah menempuh 123 SKS dengan IPK 3,2 pada semester 6 dengan peminatan Desain Grafis 2009.

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

- 1) Penulis memulai masa kerja magang dimulai pada 9 April 2013 dan berakhir pada 12 Juni 2013, sehingga total masa kerja magang adalah kurang lebih selama 40 hari.
- 2) Waktu kerja karyawan Hypermart adalah dari Senin sampai Jumat dari jam 08.30 WIB hingga 17.30 WIB.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Mahasiswa yang akan mengambil matakuliah magang (*Internship*) di Universitas Multimedia Nusantara harus mengikuti prosedur yang telah ditetapkan oleh pihak kampus sebelum mengajukan magang di sebuah perusahaan. Adapun tahap-tahap yang harus dilakukan dalam melakukan pengajuan kerja magang adalah:

#### **1. Pengisian Form Pengajuan Kerja Magang**

Dalam pengisian Form Pengajuan Kerja Magang ini terdapat beberapa hal yang harus diisi yakni Nama, NIM, IPK, Total SKS yang sudah ditempuh mahasiswa selama perkuliahan tersebut dilakukan, Nama Perusahaan dan Alamat Perusahaan magang yang ingin dituju dengan persetujuan tanda tangan dari Kaprodi Desain Komunikasi Visual. Setelah itu, mahasiswa wajib untuk meng-copy Form Pengajuan Kerja Magang, lalu *form* tersebut diserahkan ke Admin DKV untuk dibuatkan Surat Pengajuan Magang dengan format yang telah rapi, setelah itu mahasiswa memberikan Surat Pengajuan Magang ke perusahaan yang dituju.

#### **2. Pengajuan Permohonan Kerja Magang ke Perusahaan yang Dituju.**

Mahasiswa selanjutnya menyerahkan Form Pengajuan Kerja Magang ke perusahaan yang dituju. Selanjutnya mahasiswa menunggu balasan respon (*interview*). Setelah mendapat respon dari pihak perusahaan dan dinyatakan telah diterima kerja magang di tempat tersebut, mahasiswa diwajibkan untuk meminta surat Penerimaan Magang dari perusahaan tersebut. Jika mahasiswa selama kurang lebih 3 hari belum mendapatkan respon dari perusahaan magang yang dituju, maka mahasiswa wajib untuk mengulang prosedur pengajuan

magang dari awal (Pengisian Form Pengajuan Magang). Mahasiswa memiliki kewajiban untuk melaporkan diterima atau tidaknya pengajuan magang yang telah diajukan ke beberapa perusahaan kepada Koordinator Magang Universitas Multimedia Nusantara.

