



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 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Praktek kerja magang merupakan sebuah mata kuliah wajib dan menjadi salah satu prasyarat kelulusan program S1 di kampus Universitas Multimedia Nusantara. Dengan mengambil praktek kerja magang, Mahasiswa diharapkan dapat mendapatkan pengalaman bekerja di perusahaan yang sesungguhnya, dimana mereka dapat bertemu dengan orang – orang yang professional di bidangnya, serta kesempatan untuk belajar dan mengaplikasikan pengetahuan yang sudah mereka dapatkan selama belajar di kampus.

Penulis tertarik oleh dunia interaksi dan game, oleh karena itu penulis mencari tempat magang yang memiliki relasi erat dengan interaksi, game, dan teknologi. Kebetulan datang permintaan untuk membuat aplikasi maket 3D oleh UMN yang bertujuan untuk memperkenalkan UMN kepada calon mahasiswa dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Dengan Yusup Martastiadi sebagai supervisor, penulis merasa proyek ini merupakan proyek yang tepat untuk belajar, mengaplikasinn ilmu, juga membuat sebuah karya untuk kampus Universitas Multimedia Nusantara. Dengan alasan yang telah disebutkan diatas, penulis mengambil kesempatan untuk melakukan kerja praktek magang dalam proyek “Maket Interaktif 3D UMN”.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan dengan tujuan agar mahasiswa memiliki kemampuan secara profesional untuk:

1. Melatih mahasiswa dalam penyelesaian masalah yang dihadapi dalam dunia kerja
2. Mengembangkan pengetahuan dan kemampuan mahasiswa melalui pengaplikasian ilmu
3. Memberikan pelatihan dan pengalaman kerja bagi mahasiswa
4. Melatih disiplin, ketepatan waktu, dan tanggung jawab

1.3. Prosedur dan Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Prosedur Kerja Magang

Untuk dapat mengambil mata kuliah kerja magang, mahasiswa perlu melengkapi beberapa syarat akademis. Setelah setiap syarat tersebut dipenuhi, mahasiswa mengisi KRS *online* dengan mengambil mata kuliah magang. Mahasiswa kemudian diminta untuk mengurus administrasi seperti pembayaran semester dan formulir pengajuan kerja magang yang harus ditandatangani oleh ketua profram studi. Selanjutnya surat pengantar magang akan dikeluarkan oleh kampus untuk ditujukan pada perusahaan/institusi tempat mahasiswa melakukan praktek kerja magang.

Perusahaan/institusi tersebut akan membalas surat dari kampus yang menandakan bahwa perusahaan/institusi telah menerima mahasiswa tersebut dan siap melakukan praktek kerja magang. Setelah prosedur awal praktek kerja magang selesai dilakukan, mahasiswa bekerja pada perusahaan/institusi tersebut dengan tanggung jawab dan tugas yang diberikan oleh perusahaan selama jangka waktu kerja magang yang telah ditentukan. Dalam laporan ini, penulis melakukan praktek kerja magang di kampus UMN dalam proyek Maket Interaktif 3D UMN.

1.3.2. Waktu Kerja Magang

Kerja magang dilakukan selama tiga bulan dimulai dari tanggal 22 Maret 2013 sampai dengan tanggal 21 Juni 2013. Kerja magang mahasiswa mengikuti waktu kerja karyawan kampus UMN yaitu dari jam 8 pagi sampai jam 5 sore dengan hari kerja senin sampai jumat.

