



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

Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswanya untuk mengambil mata kuliah *Internship* (Magang) sebagai suatu syarat kelulusan. Penulis mengambil mata kuliah Magang pada semester delapan dikarenakan pada saat semester tujuh penulis ingin memfokuskan diri untuk menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir. Setelah penulis menyelesaikan Tugas Akhir maka penulis baru mengambil mata kuliah Magang untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja sesungguhnya setelah lulus nanti.

Penulis mendapat kesempatan untuk melakukan praktek kerja magang di PT Dihadja Software Solutions yang berlokasi di Alam Sutera, Tangerang yang memproduksi aplikasi-aplikasi untuk *smartphone* khususnya *iOS platform*.

Di perusahaan ini penulis belajar bagaimana membuat desain *interface* yang baik untuk dapat digunakan oleh pengguna (*user*). Desain *interface* atau *Graphical User Interface* (GUI) adalah jenis *user interface* yang menggunakan grafis untuk interaksi dengan komputer atau format media lainnya yang menggunakan gambar grafis, *widget*, bersama dengan teks untuk mewakili informasi dan aksi yang tersedia untuk pengguna, menurut Seema Kedar dalam bukunya *GUI and database Management* (2008, hal. 7-2). Penulis juga mempelajari bagaimana membuat suatu media promosi yang akan digunakan di Apple Appstore.

1.2 Manfaat dan Tujuan Magang

Dalam mempersiapkan seorang sarjana yang siap menghadapi dunia kerja maka Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswanya menjalani praktek kerja magang. Praktek kerja magang ini merupakan salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa untuk meraih gelar S1.

Dengan diadakannya mata kuliah ini, mahasiswa yang menjalani praktek kerja magang berkesempatan mengimplementasikan ilmu yang telah didapat pada masa perkuliahan ke dalam *project-project* yang diberikan oleh perusahaan. Selain itu, proses praktek kerja magang ini memberikan suatu ilmu yang tidak didapat saat mahasiswa di bangku perkuliahan. Setelah mahasiswa menjalani kerja magang ini diharapkan mahasiswa memperoleh pengalaman mengenai bidang yang akan ditempuhnya ketika lulus dan sudah memiliki gambaran bagaimana menjalani dunia kerja nantinya.

1.3 Pelaksanaan Magang

Saat memasuki semester delapan, penulis mengambil mata kuliah Magang, penulis mulai mencari perusahaan dimana penulis dapat melakukan praktek kerja magang. Penulis mencari perusahaan lewat internet dan kemudian mengirimkan CV beserta portofolio penulis kepada perusahaan yang diminati penulis. Dalam proses pencarian tersebut, penulis merasakan cukup sulit karena terkadang ada beberapa perusahaan yang tidak menerima karyawan magang. Selain itu, penulis juga pernah mendapati balasan email yang menyatakan bahwa perusahaan tersebut sudah cukup menerima karyawan magang.

Kemudian pada tanggal 19 Maret 2013, penulis mendapat panggilan *interview* dari PT Dihadja Software Solutions lewat *email*. Lalu penulis menyiapkan CV dan portofolio untuk dibawa pada pertemuan *interview*. Penulis melakukan proses *interview* pada tanggal 21 Maret 2013.

Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswanya melakukan praktek kerja magang minimal selama dua bulan. Oleh karena itu, penulis mengajukan praktek kerja magang di PT Dihadja Software Solutions selama dua bulan terhitung mulai tanggal 01 April 2013 sampai 31 Mei 2013

Penulis mendapatkan posisi sebagai *Graphic Designer* di perusahaan ini. Selama melakukan praktek kerja magang di perusahaan ini, penulis mendapat kesempatan membuat video *motion graphic* yang mempromosikan sebuah aplikasi dan membuat desain *interface* pada sebuah aplikasi.

