



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

Pengalaman kerja adalah sesuatu yang penting bagi mahasiswa untuk membentuk karakter dan keterampilan. Jika seorang mahasiswa hanya berbekal teori tanpa pengalaman kerja, tentu tidak akan mendapat kinerja yang maksimal. Kerja Magang adalah mata kuliah wajib untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara sebagai dasar dalam penyusunan laporan kerja magang yang menjadi syarat kelulusan sarjana.

Praktik kerja magang memiliki peran sebagai proses pengenalan dan penghubung antara dunia kuliah dan dunia kerja, sehingga mahasiswa memiliki bekal pengalaman belum masuk dunia kerja.

Mahasiswa memperoleh pengalaman kerja selama menjalani proses praktik kerja magang sehingga dapat menangani masalah yang sering muncul di dunia kerja. Selain itu, praktek kerja magang ini juga membantu mahasiswa dalam menerapkan secara langsung teori-teori yang sudah dipelajari dalam proses perkuliahan. Mahasiswa juga harus bisa menerima ini sebagai pembekalan langsung agar bisa mengenal dunia kerja yang nantinya akan dijalani setelah lulus kuliah.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja

Praktik kerja magang ini adalah salah satu mata kuliah penting agar mahasiswa mendapat pengalaman bekerja dalam suatu perusahaan untuk mengasah keterampilan dan komunikasi dengan rekan kerja. Pada saat melakukan kerja magang, mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk merasakan proses kerja dalam suatu perusahaan resmi dan profesional yang bergerak dengan sesuai bidang penulis dalam.

Bagi mahasiswa, proses kerja magang ini adalah suatu kesempatan untuk mendapatkan pengalaman sebanyak mungkin untuk mengembangkan dan menerapkan ketrampilan maupun ilmu yang telah diperoleh dalam bangku

perkuliahan. Mahasiswa juga mempelajari bagaimana cara menyelesaikan permasalahan yang kerap timbul dalam dunia pekerjaan, serta mengembangkan rasa tanggung jawab dan kedisiplinan terhadap kewajiban dirinya sendiri.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktik kerja magang ini dilaksanakan di semester 8. Berikut ini adalah waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang yang dijalani oleh penulis.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilakukan pada :

Waktu : 11 Maret 2013 – 28 Mei 2013

Perusahaan : Dreambox

Alamat : Universitas Multimedia Nusantara, New Media Tower, Lt. 12
Jl. Scientia Boulevard, Summarecon Gading Serpong,
Tangerang – Banten 15810

Supervisor : Arief Setyadi

Praktik kerja magang dilaksanakan selama dua bulan, dimulai pada 11 Maret 2013 sampai dengan tanggal 28 Mei 2013. Idealnya, pelaksanaan praktik kerja magang ini dimulai dari pukul 08.00 pagi – 17.00 malam. Namun pada pelaksanaannya, jam kerja menjadi lebih fleksibel menurut tuntutan *deadline* yang ada.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengetahui perusahaan ini dari mulai saat perusahaan ini dibentuk, karena penulis sendiri kenal dengan beberapa orang pendirinya. Ketika penulis mengambil mata kuliah *internship*, salah satu dari anggota Dreambox mengajak untuk mengajukan magang diperusahaannya karena Dreambox sendiri saat itu mendapat banyak proyek, tetapi kekurangan desainer. Penulis mengajukan proposal dan diterima dari pihak UMN untuk bekerja magang diperusahaan tersebut.

Dreambox adalah perusahaan desain grafis yang didirikan oleh 5 mahasiswa UMN untuk mengikuti lomba business plan. Mereka cukup kompeten dalam mengerjakan tugas mereka sehingga dapat menjuarai lomba business plan tersebut

dan diberi fasilitas oleh UMN, seperti kantor, untuk merealisasikan business tersebut. Walau baru hanya berdiri sekitar 1 tahun, mereka mendapat tawaran pekerjaan mulai dari perusahaan kecil maupun perusahaan yang termasuk besar dibidangnya. Proyek yang mereka terima kebanyakan merupakan web design.

