

# BAB I

## Pendahuluan

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pembayaran digital di Indonesia telah mengalami pertumbuhan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Didorong dan dipicu oleh beberapa faktor seperti meningkatnya penetrasi internet dan *smartphone*, serta dorongan dari pemerintah dan sektor swasta untuk mengadopsi teknologi keuangan. Berikut adalah beberapa poin penting mengenai perkembangan tersebut:

E-wallets atau dompet digital seperti GoPay, OVO, Dana, dan LinkAja menawarkan kemudahan dalam bertransaksi via Online dan digital yang membuat layanan tersebut populer di kalangan Indonesia.

Perusahaan fintech (*financial technology*) telah menjadi motor utama dalam perkembangan pembayaran digital di Indonesia. menawarkan layanan seperti peer-to-peer lending, pembayaran online, dan manajemen keuangan digital.



Gambar 1.1 Perkembangan *Digital Payment* di Indonesia

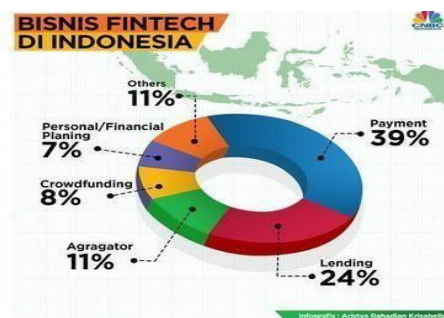
Sumber : SIRCLO.Com

Bagan Pemerintah Indonesia seperti Bank Indonesia (BI) dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) telah mengeluarkan berbagai regulasi dan inisiatif untuk mendukung pertumbuhan fintech dan pembayaran digital. Salah satu inisiatif penting adalah peluncuran QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard).

Serta faktor dan dukungan lain nya seperti peningkatan infrastruktur digital, adopsi transaksi *cashless* pada masa Covid-19, serta kebutuhan untuk keamanan transaksi menjadi pemicu untuk perkembangan pembayaran digital di Indonesia.

Perkembangan pembayaran digital di Indonesia tidak lepas dari kontribusi berbagai pemain fintech yang telah mendorong transformasi keuangan digital secara signifikan. Beberapa pemain utama yang telah berperan penting dalam memicu perkembangan ini antara lain GoPay, OVO, Dana, LinkAja, dan ShopeePay. Keberhasilan pemain-pemain fintech ini tidak lepas dari beberapa faktor kunci.

Faktor-faktor umum meliputi memanfaatkan penetrasi smartphone dan internet yang semakin luas di Indonesia. Lalu menawarkan berbagai insentif seperti cashback dan diskon untuk menarik pengguna baru dan meningkatkan loyalitas pelanggan. Ketiga, kolaborasi dengan berbagai merchant dan institusi keuangan untuk memperluas jangkauan layanan.



**Gambar 1.2 Bisnis Fintech di Indonesia**

**Sumber : CNBC Indonesia**

Seperti yang disebutkan sebelumnya, pemerintah Indonesia juga berperan penting dalam mendorong perkembangan fintech melalui regulasi dan inisiatif seperti QRIS (Quick ResponseCode Indonesian Standard), yang menyatukan berbagai jenis QRcode pembayaran sehingga memudahkan transaksi. Selain itu, dukungan dari Bank Indonesia dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) juga membantu menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan fintech.

Kali ini, Dalam perkembangan pesat pembayaran digital di Indonesia, kebutuhan dalam keahlian IT sangatlah krusial untuk mendukung pertumbuhan dan inovasi dalam industri ini. Kebutuhan IT yang dicari di Perusahaan magang penulis mencakupi pengembangan infrastruktur teknologi yang andal, aman, dan scalable untuk menangani volume transaksi yang besar di mesin EDC yang kami buat. Tim IT bertanggung jawab untuk memastikan bahwa *interface* dan *feature* pembayaran digital berjalan dengan lancar, jelas, dan aman. Serta penanganan saluran data dari vendor hingga pusat dan *maintenance* berkala.

Kaitannya dengan materi mengenai HRD (Human Resource Development) yang penulis kini jalani, adalah merancang strategi HRD yang efektif untuk mendukung kebutuhan dan alokasi teknisi IT. Ini termasuk proses rekrutmen yang tepat untuk menarik talenta terbaik di bidang teknologi dan penjualan, program pelatihan berkelanjutan untuk mengembangkan keterampilan karyawan, dan inisiatif retensi untuk memastikan bahwa karyawan merasa dihargai dan termotivasi.

Sebagai seorang penulis yang magang dalam bidang HR PCS group. Tugas penulis adalah untuk memastikan bahwa perusahaan mampu menarik, mengembangkan, dan mempertahankan talenta IT yang dibutuhkan. Ini melibatkan beberapa kegiatan kunci, seperti merancang strategi rekrutmen yang efektif untuk mencari profesional IT dengan keahlian yang tepat, serta mengembangkan program pelatihan dan pengembangan keterampilan untuk karyawan IT yang sudah ada. Penulis juga harus berkolaborasi dengan departemen lain di PCS group untuk memahami kebutuhan spesifik mereka dan memastikan bahwa program HR selaras dengan tujuan bisnis perusahaan.

Selain itu, penulis tak hanya dapat membantu dalam menciptakan lingkungan kerja yang kondusif bagi karyawan IT, termasuk menyediakan fasilitas dan alat kerja yang memadai, serta mendukung keseimbangan kerja-hidup (work-life balance). Dengan memahami kebutuhan khusus IT dalam konteks pembayaran digital dan mengimplementasikan strategi HR yang tepat, perusahaan dapat membangun tim IT yang kuat dan kompeten, yang pada gilirannya akan mendukung keberhasilan dan pertumbuhan perusahaan di industri pembayaran digital.



**Gambar 1.3 Contoh flyer loker PCS MERi**

**Sumber : Data tersendiri**

## **1.2. Maksud Dan Tujuan Kerja Magang**

### **1.2.1 Maksud**

Maksud dari program MBKM dari Universitas Multimedia Nusantara yang penulis ikuti ialah sebagai pengenalan dunia kerja yang dilakukan secara praktik langsung dengan mitra yang dipilih masing-masing mahasiswa dalam kurun waktu tertentu. Dimana mahasiswa bisa mengimplementasi pembekalan theory yang didapatkan selama perkuliahan, serta mendapatkan wawasan baru dari mitra yang mereka magang.

Selain itu, program MBKM yang penulis ikuti juga persyaratan kelulusan serta untuk mendapatkan gelar sarjana 1 Manajemen Universitas Multimedia Nusantara.

### **1.2.2 Tujuan**

Tujuan magang spesifik yang penulis tanamkan selama masa magang di PT. PCS Group meliputi:

1. Memenuhi syarat kelulusan yang ditetapkan Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mengimplementasikan teori-teori manajemen yang dipelajari pada lingkungan kerja nyata.
3. Meningkatkan communication skills pada lingkungan kerja nyata.
4. Mengumpulkan dan merasakan pengalaman kerja secara umum.
5. Memahami aktivitas HR pada perusahaan secara umum.

### 1.3. Waktu Dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

#### 1.3.1 Waktu

Penulis menempuh praktik kerja nya di PT. Pasifik Cipta Solusi (PCS) berlokasi di Blok AA, Jl. Anggrek Loka Jl. Anggrek Lili No.41, Rw. Buntu, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310. Tapi, adakala penulis juga bekerja di kantor cabang kedua yang berlokasi di Sahid Sudirman Centre, Jl. Jenderal Sudirman No.Kav. 13-15 lantai 50, RT.10/RW.11, Karet Tengsin, Tanah Abang, Jakarta pusat.

Dengan waktu pelaksanaan dari 06 Januari 2024 hingga Mei 31 2024 selama 1100 Jam. Jadwal kerja meliputi 5 hari dari senin hingga jumat (kecuali tanggal merah). Selama 9 jam dari jam 09:00 hingga 18:00 WIB (kecuali jika ada kerja lembur/*Overtime*). Kecuali dengan perizinan tertentu. Semua aktivitas dilakukan secara work from office.

Hari	Jam Kerja	Kegiatan
Senin	09:00-18:00	Kegiatan kantoran (Interview, Pengolahan Data, Training, etc.)
Selasa	09:00-18:00	
Rabu	08:30-17:30	
Kamis	09:00-18:00	Kegiatan lapangan (Survey, Evaluation, Inspection, etc.)
Jumat	09:00-18:00	

**Tabel 1.1 Jadwal Kerja Magang**

**Sumber : Olahan Penulis**

#### 1.3.2 Prosedur

- 1. November 28 2023:** (Submit surat pengajuan magang pada PT. PCS Group)
- 2. December 19 2023:** (Penerimaan di PT. PCS Group)
- 3. 09 Januari 2024:** (Hari pertama magang di PT. PCS Group BSD)
- 4. 17 Januari 2024:** (Pengisian KRS)
- 5. 5 Februari 2024:** (Pengisian kampus merdeka UMN)