



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

Di zaman yang semakin canggih ini, teknologi bukanlah suatu hal yang sulit di dapatkan. Teknologi sudah dikenal dari berbagai kalangan, dari kalangan anak – anak sampai yang sudah menginjak usia lanjut pun tidak sedikit yang sudah mengenal bahkan menggunakan teknologi. Dengan adanya teknologi ini, segala sesuatu dapat diselesaikan dengan lebih mudah, cepat, dan praktis. Teknologi banyak memberikan manfaat bagi kehidupan manusia untuk mempermudah aktivitas yang dijalani. Informasi juga menjadi lebih mudah untuk di sebar luaskan dan lebih cepat sampai ke penerima informasi lainnya.

Banyak sekali bidang yang membutuhkan teknologi untuk mencapai dan memenuhi tujuannya. Dari dunia kerja, bahkan sampai ke dunia pendidikan jadi lebih dimudahkan dengan adanya teknologi. Teknologi mengajarkan anak-anak agar bisa menjadi lebih cepat dalam mengatasi masalah, dilihat dari semakin banyaknya anak – anak yang sudah menggunakan *smartphone*. Bahkan techno.okezone.com melaporkan bahwa negara berkembang akan melampaui negara maju dalam hal pertumbuhan *smartphone* dan pertumbuhan teknologi secara ‘*value*’.

Pada era *digital* ini, tidak hanya *smartphone* yang sering digunakan. Mulai dari komputer (*PC* maupun laptop), bahkan sampai robot juga menjadi lebih berkembang. Perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa, khususnya pendidikan juga saling berlomba-lomba untuk memberikan yang terbaik bagi anak-anak saat ini. Keberhasilan perusahaan juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah Sumber Daya Manusia. Karena SDM merupakan pelaku dari keseluruhan tingkat perencanaan sampai dengan evaluasi yang mampu memanfaatkan sumber daya lainnya yang dimiliki oleh perusahaan.

Bukan hanya teknologi, namun teknologi akan lebih indah jika digabungkan dengan kreatifitas. Manusia memiliki banyak ide dan kreatifitas,

terutama saat mereka masih anak-anak yang mempunyai imajinasi yang tinggi yang seringkali sulit dimengerti oleh orang dewasa. Bisa dilihat dari semakin banyaknya aplikasi *game* yang tersedia pada *smartphone* yang sering dimainkan oleh anak kecil dan dengan mudahnya diselesaikan oleh mereka. Dengan banyaknya *game* yang tersedia membuat anak menjadi bisa lebih kritis dalam menyelesaikan masalah yang ada dalam *game* tersebut.

PT Digikidz Indonesia adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa tempat kursus anak – anak di bidang multimedia, komputer, robotik, *ipad*, dan elektronik untuk anak dan remaja usia 3-18 tahun. Pertama dan satu-satunya di Indonesia yang menggabungkan teknologi dan kreatifitas dalam kelas berbasis “*fun learning*” dan “*multiple intelligence*”. Digikidz tentunya membutuhkan tenaga sumber daya manusia yang berkompeten dan berkualitas, maka diperlukan adanya proses rekrutmen yang baik, terutama untuk jabatan *Computer, Robotics and Art Instructor* dan *Marketing Executive* yang dapat diandalkan agar setiap cabang yang dimiliki Digikidz dapat berjalan sesuai dengan visi dan misi yang ada. *Computer, Robotics and Art Instructor* adalah instruktur atau biasa yang disebut dengan guru serta *front liner* yang berhadapan langsung dengan anak didik di Digikidz dan mereka yang akan menyampaikan materi apa yang akan dipelajari di kelas pada waktu yang telah di tentukan, serta mereka pula yang akan membuat anak didik tersebut betah untuk belajar di Digikidz. Sedangkan *Marketing Executive* adalah *team sales* dan juga *front liner* yang berhadapan langsung dengan orang tua anak didik Digikidz, *team marketing* inilah yang akan membujuk orang tua agar membawa anaknya untuk mau belajar di Digikidz. Demi tercapainya tujuan ini, PT Digikidz Indonesia melakukan *training* kepada calon *instructor* serta calon *marketing executive* untuk dibekali pengetahuan – pengetahuan mengenai produk yang dijual serta mengenai materi yang akan diberikan kepada anak didik. *Training* yang diberikan berupa pelatihan di dalam kelas selama 6 hari, kemudian jika calon *instructor* dan *marketing executive* lulus kelas *training*, maka mereka dapat melanjutkan pelatihan mereka ke tahap yang lebih lanjut, yaitu *On-the-Job-Training* (OJT) dimana para calon *instructor* dan *marketing executive* akan ditempatkan di *placement* yang telah disepakati sebelumnya, serta akan dibimbing oleh *User* yang bertanggung jawab terhadap

karyawan baru di masing – masing cabang Digikidz. Jika calon *instructor* dan *marketing executive* telah lulus pelatihan OJT, maka mereka telah menjadi *Computer, Robotics and Art Instructor* atau *Marketing Executive* di Digikidz dan berhak menandatangani kontrak dengan perusahaan. Selain itu, PT Digikidz Indonesia akan melakukan evaluasi kepada *instructor* dan *marketing executive* yang sudah lulus *training* maupun yang masih melakukan *training* yang diberikan dengan tujuan untuk mengetahui apakah proses *training* yang diberikan sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh *instructor* dan *marketing executive* tersebut atau tidak.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa sumber daya manusia sangat penting bagi sebuah perusahaan. Proses rekrutmen dan seleksi yang baik sangat dibutuhkan oleh perusahaan agar mampu memperoleh karyawan yang berkompeten dan bisa bekerja secara maksimal bagi perusahaan. Maka dari itu penulis tertarik dalam memilih topik **“Implementasi Proses Rekrutmen & Seleksi pada Karyawan PT Digikidz Indonesia”** sebagai bahan dalam pembuatan laporan kerja magang seperti yang telah penulis laksanakan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari pelaksanaan kerja magang antara lain :

1. Dari Praktek Kerja Magang ini, membantu penulis mengetahui secara nyata bagaimana keadaan dan suasana yang terjadi di dunia kerja.
2. Menerapkan dan mengembangkan pengetahuan teoritis *Human Resource* ke dalam praktek kerja yang sebenarnya.
3. Memperoleh pengalaman di dunia kerja serta memahami proses rekrutmen dan seleksi dalam perusahaan.
4. Memperoleh wawasan melalui proses kerja di PT Digikidz Indonesia.
5. Untuk memahami dan mencari kemampuan dasar apa yang sebenarnya diinginkan di dunia kerja.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan mulai tanggal 23 Maret 2015 hingga 4 Juli 2015 di PT Digikidz Indonesia, dengan penempatan pada bagian *Human Resources Development*. Jam kerja selama kerja magang yaitu hari Senin sampai dengan Sabtu yang dimulai pada pukul 09.00 sampai dengan pukul 17.00 untuk hari Senin, pukul 10.00 sampai dengan 17.00 untuk hari Selasa sampai Jumat, dan pukul 08.00 sampai dengan 14.00 untuk hari Sabtu.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan kerja magang menurut ketentuan yang terdapat di Buku Panduan Kerja Magang Fakultas Ekonomi Universitas Multimedia Nusantara yang terdiri dari 3 tahap, yaitu :

1. Tahap Pengajuan
 - a. Mahasiswa mengajukan permohonan kerja magang dengan mengisi formulir pengajuan kerja magang sebagai acuan pembuatan Surat Pengantar Kerja Magang yang ditujukan kepada perusahaan yang dimaksud yang ditandatangani oleh Ketua Program Studi.
 - b. Surat Pengantar dianggap sah apabila dilegalisir oleh Ketua Program Studi.
 - c. Ketua Program Studi menunjuk seorang dosen Program Studi yang bersangkutan sebagai pembimbing Kerja Magang.
 - d. Mengajukan usulan tempat kerja magang kepada Ketua Program Studi.
 - e. Menghubungi calon perusahaan tempat kerja magang dengan dibekali Surat Pengantar Kerja Magang.
 - f. Kerja Magang dimulai apabila telah menerima surat balasan bahwa yang bersangkutan diterima Kerja Magang pada perusahaan yang dimaksud yang ditujukan kepada Koordinator Magang

- g. Memperoleh kartu Kerja Magang, Formulir Kehadiran Kerja Magang, Formulir Realisasi Kerja Magang, dan Formulir Laporan Penilaian Kerja Magang.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Sebelum melaksanakan kerja magang, mahasiswa diwajibkan untuk menghadiri perkuliahan Kerja Magang yang diwajibkan sebagai pembekalan. Perkuliahan pembekalan dilakukan sebanyak 3 kali tatap muka. Jika tidak dapat memenuhi ketentuan kehadiran tanpa alasan yang dapat dipertanggungjawabkan, maka akan dikenakan pinalti dan tidak diperkenankan melaksanakan praktik kerja magang di perusahaan pada semester berjalan, serta harus mengulang untuk mendaftar kuliah pembekalan magang pada periode berikutnya.

- b. Pada perkuliahan Kerja Magang, diberikan materi kuliah yang bersifat petunjuk teknis kerja magang dan penulisan laporan kerja magang, termasuk didalamnya perilaku mahasiswa di perusahaan. Adapun rincian materi kuliah adalah sebagai berikut :

Pertemuan 1 : Sistem dan prosedur kerja magang, perilaku dan komunikasi mahasiswa dalam perusahaan.

Pertemuan 2 : Struktur organisasi perusahaan, pengumpulan data (sistem dan prosedur administrasi, operasional perusahaan, sumber daya); analisis kelemahan dan keunggulan, efisiensi penggunaan sumber data, pemasaran perusahaan, keuangan perusahaan).

Pertemuan 3 : Cara penulisan laporan, ujian kerja magang dan penilaian, cara presentasi dan tanya jawab.

- c. Menemui dosen pembimbing yang telah ditunjuk oleh Ketua Program Studi Manajemen untuk pembekalan secara teknis.

Kerja magang dilaksanakan dengan pembimbing lapangan yaitu Miss Susanti Angraeni selaku *Supervisor HR Executive*.

- d. Mengikuti seluruh peraturan yang berlaku di PT Digikidz Indonesia.
- e. Melakukan pekerjaan minimal satu bagian tertentu di perusahaan sesuai dengan bidang studinya. Tugas yang diberikan oleh

Pembimbing Lapangan di perusahaan dituntaskan atas dasar teori, konsep dan pengetahuan yang diperoleh di perkuliahan.

- f. Pembimbing Lapangan memantau dan menilai kualitas dan usaha kerja magang.
 - g. Dalam menjalani proses kerja magang, Koordinator Kerja Magang beserta Dosen Pembimbing Kerja Magang memantau pelaksanaan kerja magang dan berusaha menjalin hubungan baik dengan perusahaan.
Pemantauan dilakukan baik secara lisan maupun tertulis.
3. Tahap akhir
- a. Setelah Kerja Magang di perusahaan selesai, temuan serta aktivitas yang dijalankan selama kerja magang dituangkan dalam laporan kerja magang dengan bimbingan Dosen Pembimbing Kerja Magang.
 - b. Laporan Kerja Magang disusun sesuai dengan standar format dan struktur Laporan Kerja Magang Universitas Multimedia Nusantara.
 - c. Dosen pembimbing memantau laporan *final* sebelum mengajukan permohonan ujian kerja magang. Laporan Kerja Magang harus mendapatkan pengesahan dari Dosen Pembimbing dan diketahui oleh Ketua Program Studi. Laporan Kerja Magang diserahkan kepada Pembimbing Lapangan dan meminta Pembimbing Lapangan mengisi formulir pelaksanaan kerja magang.
 - d. Pembimbing Lapangan mengisi formulir kehadiran kerja magang terkait dengan kinerja mahasiswa selama melaksanakan kerja magang.
 - e. Hasil penilaian yang sudah diisi dan ditandatangani oleh Pembimbing Lapangan di perusahaan dan surat keterangan yang menjelaskan bahwa yang bersangkutan telah menyelesaikan tugasnya, dikirimkan secara langsung kepada Koordinator Magang.
 - f. Setelah melengkapi persyaratan ujian kerja magang, Koordinator kerja magang menjadwalkan Ujian Kerja Magang.

- g. Menghadiri ujian kerja magang dan mempertanggungjawabkan laporannya pada ujian kerja magang.

1.4 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan kerja magang adalah sebagai berikut :

- Bab I : Membahas alasan memilih topik Implementasi Proses Rekrutmen & Seleksi pada Karyawan PT Digikidz Indonesia serta peran penting SDM terhadap tujuan organisasi.
- Bab II : Membahas sejarah singkat PT Digikidz Indonesia, struktur organisasi, landasan teori yang berkaitan dengan pembahasan dalam laporan praktek kerja magang ini.
- Bab III : Membahas tentang pelaksanaan program kerja magang, jabatan penulis, mekanisme tugas yang dilakukan dan kendala – kendala yang dihadapi oleh penulis, solusi – solusi dalam menghadapi kendala tersebut, dan pandangan penulis mengenai PT Digikidz Indonesia.
- Bab IV : Merupakan kesimpulan selama penulis bekerja di PT Digikidz Indonesia dan saran yang dapat membangun serta dibutuhkan agar perusahaan dapat menjadi lebih baik.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A