

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Persaingan dalam dunia kerja semakin ketat dan dunia bisnis pun berkembang menjadi semakin kompetitif. Berbagai *skill* dibutuhkan dalam dunia kerja dan terus melakukan pengembangan *skill* merupakan salah satu *point plus* bagi perusahaan (KEMNAKER, 2021). Hal ini menjadikan banyak perusahaan bersaing dalam mendapatkan sumber daya manusia yang unggul dan berbakat untuk bergabung serta membantu mewujudkan visi misi yang sudah ditetapkan sebelumnya. Untuk memperoleh sumber daya manusia yang terampil dan kompeten secara instan, perusahaan memanfaatkan Program Kerja Magang yang diwajibkan oleh perguruan tinggi kepada para mahasiswa. Universitas Multimedia Nusantara merupakan salah satu perguruan tinggi yang mewajibkan mahasiswa untuk menjalankan Program Kerja Magang dengan syarat sudah menempuh perkuliahan hingga semester 6. Mahasiswa diwajibkan untuk melaksanakan magang di posisi dan perusahaan yang relevan dengan jurusan selama berkuliah. Peraturan ini ditetapkan agar mahasiswa dapat memahami setiap teori dan materi yang sudah dipelajari selama di kelas dan menerapkannya dalam dunia kerja secara nyata. Program Kerja Magang diharapkan dapat memberikan gambaran kepada mahasiswa mengenai dunia pekerjaan yang sebelumnya belum pernah diketahui. Selain itu, dengan diadakannya Program Kerja Magang, Universitas Multimedia Nusantara berharap dapat menghasilkan lulusan yang siap untuk menghadapi dunia pekerjaan, menjadi pribadi yang kompeten, kredibel, dan profesional.

Selain dalam dunia bisnis dan pendidikan yang semakin berkembang, teknologi merupakan salah satu aspek yang terus bertumbuh dan harus diikuti perkembangannya oleh berbagai pelaku bisnis dan institusi pendidikan, salah satu contohnya adalah transaksi. Peran teknologi salah satunya adalah untuk meningkatkan efisiensi (Ardiansyah, 2023). Dalam melakukan transaksi, masyarakat mengandalkan sistem pembayaran konvensional dengan menggunakan uang tunai. Selama masa penggunaan uang tunai, terdapat banyak kendala yang menghambat berjalannya transaksi, contohnya adalah saat membayar makanan di

kasir, konsumen membutuhkan uang tunai dan harus menunggu untuk menerima kembalian. Selama menunggu nominal uang kembali, antrian akan semakin panjang dan transaksi berjalan lambat. Pemanfaatan dan penggunaan teknologi berkembang sangat pesat sehingga sekarang sudah tercipta berbagai macam sistem pembayaran tanpa harus menggunakan uang tunai. Sistem transaksi yang dilakukan secara *cashless* telah memudahkan masyarakat dan menciptakan kegiatan transaksi yang lebih efisien (Yuniar, 2019). Dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi dalam sistem transaksi, masyarakat secara perlahan-lahan mulai berpindah untuk menggunakan pembayaran secara *online* atau *cashless*. Transaksi *cashless* semakin diminati dan diandalkan, karena masyarakat menganggap sistem pembayaran *online* cenderung praktis serta efektif. Selain itu, dalam melakukan transaksi secara *cashless* terdapat berbagai manfaat, di antaranya adalah mendapatkan potongan harga melalui aplikasi pembayaran hingga *cashback*. *Cashback* adalah nominal pembayaran yang dikembalikan dengan jumlah tertentu dalam bentuk poin, produk, atau *voucher* (Idris, 2021).

Selain berpengaruh pada sistem pembayaran, perkembangan teknologi juga memengaruhi gaya hidup masyarakat, mulai dari segi pola konsumsi sampai perilaku masyarakat. Dengan adanya peralihan dalam gaya hidup, masyarakat memulai pola baru dengan memanfaatkan teknologi dalam pemakaian uang elektronik (*e-money*). Tatanan masyarakat yang mulai memercayakan teknologi untuk membantu kehidupan sehari-hari khususnya dalam bertransaksi secara *online*, disebut sebagai *cashless society* (Ibnu, 2021). Sebagai bagian dari masyarakat yang menerapkan transaksi secara *cashless*, Penulis melihat peluang baru yang relevan dengan konsep-konsep yang dipelajari selama masa perkuliahan. Untuk sarana pembelajaran mahasiswa serta mengasah keahlian profesional dalam dunia kerja, Universitas Multimedia Nusantara memfasilitasi para mahasiswa dengan Program Kerja Magang yang harus dilaksanakan selama 80 hari kerja dalam suatu instansi atau perusahaan. Wawasan mahasiswa terhadap dunia kerja menjadi sangat penting mengingat teknologi pertama kali diperkenalkan dan diterapkan oleh industri profesional. Adanya Program Kerja Magang, diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk mengenal dunia kerja dan sebagai bentuk persiapan diri sebelum

memasuki dunia kerja yang sesungguhnya. Program Kerja Magang dirancang agar mahasiswa memperoleh pengalaman profesional yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan profesi.

Melalui pengalaman Kerja Magang, diharapkan dapat membuka berbagai peluang baru untuk membangun hubungan kerjasama antara dunia pendidikan dan dunia bisnis. Selain itu, sebagai mahasiswa yang melaksanakan Program Kerja Magang, Penulis dapat melakukan praktik dengan membandingkan materi pembelajaran yang diterima selama masa perkuliahan dengan materi pembelajaran yang didapat dari perusahaan selama magang (Setiadi, 2023). Penulis melaksanakan Program Kerja Magang di PT YUKK Kreasi Indonesia atau dikenal sebagai YUKK. PT YUKK Kreasi Indonesia merupakan sebuah perusahaan yang menyediakan jasa berupa *payment gateway* dan memiliki banyak produk yang ditawarkan kepada khalayak, seperti QRIS, *Bulk Disbursement*, *Payment Gateway*, *E-Wallet*, *Point of Sales*, dan *Payment in E-Commerce*. Produk-produk yang dimiliki oleh YUKK hadir sebagai solusi keuangan untuk membantu masyarakat dalam hal transaksi. YUKK mendorong para pelaku bisnis khususnya UMKM untuk menggunakan transaksi secara *cashless* dan menembus pasar global (Atmoko, 2023). Sebagai perusahaan yang mendukung budaya transaksi secara *cashless*, Penulis memiliki ketertarikan untuk terlibat dan mempelajari langsung seluruh mekanisme yang terjadi dalam perusahaan sebagai *Merchant Growth Specialist Intern* di PT YUKK Kreasi Indonesia.

1.2 Maksud dan Tujuan Pelaksanaan Kerja Magang

Adapun maksud dan tujuan Penulis dalam melakukan Kerja Magang, di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Memenuhi persyaratan kurikulum untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi.
2. Mempelajari mekanisme dan skema yang diterapkan oleh perusahaan dalam manajemen hubungan dengan *merchant*.

3. Dapat memperoleh *soft skill* serta *hard skill* dari posisi *Merchant Growth Specialist*, seperti *creative thinking*, *interpersonal communication*, *problem solving*, dan *public speaking and presentation skill*.
4. Menambah pengalaman dan wawasan mengenai perencanaan kampanye dan pengelolaan hubungan baik dengan *merchant* di dalam perusahaan *Financial Technology (FinTech)*.
5. Mengembangkan pola pikir kritis terhadap proses bisnis dalam peningkatan pertumbuhan *merchant* melalui perancangan kampanye.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Program Kerja Magang ini dilaksanakan sesuai dengan waktu dan prosedur yang telah ditetapkan. Penulis menjalankan program ini di sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang *Financial Technology*, yaitu PT. YUKK Kreasi Indonesia. Perusahaan ini sudah berdiri sejak 2017 dan menjadi salah satu solusi keuangan dalam hal transaksi terutama QRIS dan *Payment Gateway*.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Kegiatan Kerja Magang dilaksanakan selama 80 hari kerja dengan durasi total 640 jam, terhitung sejak 29 Januari 2024 sampai 14 Juni 2024. Durasi jam kerja mengikuti kebijakan program Kampus Merdeka yang diselenggarakan oleh pemerintah.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Selama pelaksanaan kegiatan Kerja Magang, Penulis dibimbing oleh pembimbing lapangan dan dosen pembimbing. Peran pembimbing lapangan adalah sebagai seorang supervisi, fasilitator, serta mentor yang memberikan informasi mengenai perusahaan, menilai kinerja peserta magang, dan menjadi salah satu pihak yang memantau langsung pekerjaan yang dilakukan oleh peserta magang. Kemudian, dosen pembimbing berperan sebagai fasilitator dari segi akademik yang memastikan bahwa mahasiswa melakukan kegiatan Kerja Magang sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan oleh kampus. Prosedur pelaksanaan Kerja Magang dilaksanakan sebagai berikut.

1.3.2.1 Pengajuan Resume dan Formulir KM-01

Penulis mengirimkan *Resume* dan *Portfolio* melalui Email *Human Resource* YUKK dan menunggu untuk kabar selanjutnya dari pihak terkait. Setelah mengirimkan *Resume* dan *Portfolio*, Penulis melakukan pengisian Formulir KM-01 yang sudah disediakan oleh Prodi sebelumnya sebagai bentuk permohonan untuk melaksanakan magang di perusahaan tersebut.

1.3.2.2 Proses Screening

Proses *Screening* dilakukan sebagai proses seleksi untuk memilih kandidat yang layak sebelum memasuki tahap wawancara. *Screening* sama dengan penelusuran terhadap latar belakang kandidat yang dilakukan oleh perusahaan. Sebelum masuk ke tahap selanjutnya, Penulis mengunggah *Resume* melalui Email *Human Resource* YUKK sebagai tahap awal lamaran untuk posisi *Merchant Growth Specialist Intern* dan melewati tahap *screening* yang dilakukan oleh perusahaan.

1.3.2.3 Proses Wawancara

Proses Wawancara dilaksanakan setelah proses *screening* selesai dan mendapat pesan melalui Email untuk melanjutkan proses lamaran ke tahap selanjutnya. Proses wawancara dilakukan secara *on-site* di kantor YUKK dan berlangsung selama kurang lebih 30 menit pada Hari Senin, 15 Januari 2024. Selama wawancara, Tim *Human Resource* mengajukan berbagai pertanyaan seputar posisi yang dilamar dan proses perkuliahan.

1.3.2.4 Pengajuan Formulir KM-02

Setelah melalui tahap wawancara, Penulis mendapatkan kabar penerimaan peserta magang melalui pesan WhatsApp. Perusahaan meminta surat permohonan magang dari kampus dan selama kurang dari 1 minggu, formulir KM-02 terbitkan oleh Prodi pada Hari Jumat, 19 Januari 2024. Setelah Formulir KM-02

diterbitkan, terdapat persyaratan yang harus dikonfirmasi, yaitu terkait latar belakang *supervisor* lapangan. Sesudah mengajukan permohonan peninjauan ulang kepada Kaprodi dan Bapak/Ibu Dosen, pada Hari Selasa, 23 Januari 2024 status ajukan KM-01 menjadi *accepted*.

1.3.2.5 Proses On-Boarding

Pelaksanaan magang hari pertama dimulai sejak Hari Senin, 29 Januari 2024 setelah Formulir KM-02 sudah diterbitkan oleh Prodi. Proses *On-Boarding* dilaksanakan tepat 3 hari setelahnya, yaitu pada Hari Kamis, 1 Februari 2024. Proses *On-Boarding* berlangsung selama kurang lebih 1 jam bersama Tim *Human Resource* dan para karyawan baru lainnya. Selama pelaksanaan magang, Penulis selalu mengunggah laporan melalui *website* Merdeka UMN dalam forum *Daily Task*.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA