



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

Magang adalah sebuah skema berbasis kerja yang melibatkan periode di luar dan di dalam pekerjaan atau bisnis dalam jangka waktu tertentu. Masalah magang diatur dalam Undang-Undang No. 13 tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan pasal 21 - 30. Lebih spesifiknya diatur dalam Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi no. Per.22/Men/IX/2009 tentang Penyelenggaraan Pemagangan di Dalam Negeri. Dalam peraturan tersebut, pemagangan diartikan sebagai bagian dari sistem pelatihan kerja yang diselenggarakan secara terpadu antara pelatihan di lembaga pelatihan dengan bekerja secara langsung di bawah bimbingan dan pengawasan instruktur atau pekerja yang lebih berpengalaman dalam proses produksi barang dan/atau jasa di perusahaan, dalam rangka menguasai keterampilan atau keahlian tertentu.

Magang merupakan kegiatan yang wajib dilakukan untuk membekali mahasiswa pengalaman menghadapi dunia kerja yang tidak diperoleh di perguruan tinggi sekaligus sebagai syarat utama untuk menyelesaikan proses pendidikan. Selain itu magang juga dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dan menambah pengetahuan baru.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Secara umum praktek kerja magang bertujuan untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama pembelajaran di Universitas Multimedia Nusantara kedalam dunia kerja.

1.2.1 Maksud

Praktikan melaksanakan praktek kerja magang untuk menyelesaikan mata kuliah magang dan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

1.2.2 Tujuan

Tujuan melakukan praktek kerja magang yaitu :

1. menerapkan ilmu yang telah didapat dan dipelajari selama kuliah ke dalam dunia kerja.
2. menambah pengetahuan tentang desain
3. lebih memahami kondisi dalam dunia kerja

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sesuai dengan persyaratan yang ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa yang mengambil mata kuliah magang harus menjalankan praktek kerja magang selama 2 - 3 bulan, \pm 40 hari kerja (\pm 320 - 480 jam kerja), maka waktu praktek kerja magang praktikan sebagai berikut :

Mulai bekerja magang	:	15 Juli 2013
Selesai bekerja magang	:	30 September 2013
Hari kerja	:	Senin - Jumat
Jam kerja	:	Senin - Kamis : 08.00 - 17.00 WIB
	:	Jumat : 08.00 - 17.15 WIB
Jam istirahat	:	Senin - Kamis : 12.00 - 13.00 WIB
	:	Jumat : 11.45 - 13.00 WIB