

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital saat ini, transformasi bisnis menjadi suatu keharusan bagi berbagai sektor untuk tetap kompetitif. Perkembangan teknologi informasi mendorong perusahaan untuk terus berinovasi dan mengadopsi solusi digital demi meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan pasar, dan memperkuat daya saing. Teknologi informasi adalah informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu, yang menjadi faktor strategis dalam pengambilan keputusan, baik untuk kebutuhan pribadi, bisnis, maupun pemerintahan [1]. Salah satu sektor yang mengalami perubahan signifikan adalah industri makanan, minuman, dan hiburan, yang kini semakin mengandalkan platform digital untuk menjalankan kegiatan pemasaran, menjalin interaksi dengan pelanggan, serta mengelola strategi bisnis secara lebih terukur dan berbasis data. Pertumbuhan signifikan di sektor makanan dan minuman disebabkan oleh peningkatan ekonomi yang cukup memadai, didukung oleh persentase pertumbuhan produk domestik bruto (PDB) sebesar 6,35% pada sektor tersebut di triwulan I tahun 2019 [2].

Platform X hadir sebagai salah satu pemain dalam ekosistem layanan digital dengan visi menjadi jembatan antara merchant dan pelanggan melalui sistem voucher eksklusif yang inovatif. Kehadiran teknologi ini secara signifikan mempermudah dan memperluas jangkauan pemenuhan kebutuhan konsumen, baik bagi mereka yang berlokasi dekat maupun yang berada di wilayah geografis yang jauh [3]. Platform ini tidak hanya menyediakan akses mudah bagi pelanggan untuk mendapatkan penawaran menarik dengan harga terjangkau, tetapi juga menjadi mitra strategis bagi merchant dalam memperluas penetrasi pasar, mengembangkan strategi promosi berbasis data historis, serta melalui fitur-fitur yang adaptif dan teknologi yang mendukung digitalisasi proses bisnis.

Keberhasilan **Platform X** menjadi salah satu aplikasi populer di kategori layanan lokal menunjukkan tingkat adopsi yang tinggi dari masyarakat Indonesia

serta kontribusinya dalam mendukung digitalisasi sektor ritel dan layanan. Namun, capaian tersebut hanyalah langkah awal dari visi yang lebih luas, yakni membangun ekosistem digital yang berkelanjutan dan saling menguntungkan antara platform, merchant, dan pelanggan. Lingkup kerja yang luas dan dinamis ini menjadikan **Platform X** sebagai tempat magang yang strategis bagi mahasiswa untuk memahami penerapan transformasi digital di industri nyata serta bagaimana data analytics digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan bisnis secara lebih cerdas dan efektif.

Seiring pertumbuhan pesat platform, jumlah pengguna, transaksi, dan merchant terus meningkat setiap harinya. Hal ini menuntut pengelolaan data yang efisien dan analisis tren yang mendalam untuk memastikan strategi bisnis dan operasional tetap optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya berkelanjutan untuk memproses data dari berbagai sumber, termasuk database pusat yang sebagian besar berbasis bahasa Mandarin, laporan pelanggan dari tim Customer Service, serta data transaksi voucher dari merchant. Tantangan ini menjadi peluang pembelajaran yang sangat berharga bagi penulis untuk memahami bagaimana data digunakan untuk memantau performa merchant, mendeteksi potensi fraud, serta mengidentifikasi pola perilaku pengguna dari data historis. Hasil analisis ini diharapkan mendukung pengembangan strategi yang efektif guna meningkatkan kinerja platform baik dari sisi fitur, layanan pelanggan, maupun dukungan bagi merchant.

Pemilihan **Platform X** sebagai tempat pelaksanaan kerja magang didasarkan pada kesesuaian antara posisi dan lingkup pekerjaan dengan latar belakang akademik penulis sebagai mahasiswa Program Studi Sistem Informasi dengan peminatan Big Data Analytics. Lingkungan kerja yang berbasis teknologi dan data memberikan kesempatan berharga untuk mengasah keterampilan analisis data serta memahami implementasi solusi digital dalam praktik bisnis, khususnya di sektor makanan, minuman, dan hiburan.

Selama periode magang, penulis terlibat langsung dalam kegiatan pengolahan data, visualisasi, dan penyusunan laporan analitik menggunakan Power BI dan Python. Tidak hanya berperan sebagai analis data, penulis juga turut berkontribusi pada berbagai proyek teknis lintas fungsi yang mendukung

operasional bisnis, seperti penerapan sistem pengelolaan perangkat, koordinasi pelatihan merchant, hingga pembuatan visualisasi untuk kebutuhan presentasi strategis. Pengalaman lintas fungsi ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses operasional platform secara keseluruhan dan memperkuat keterampilan kolaborasi serta kesiapan penulis dalam menghadapi dinamika dunia kerja profesional.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program MBKM Internship Track I yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam memperoleh pengalaman kerja nyata yang relevan dengan bidang studi yang ditempuh. Melalui program ini, mahasiswa dapat terlibat langsung dalam aktivitas profesional di lingkungan perusahaan, sekaligus menerapkan ilmu dan keterampilan yang telah dipelajari selama perkuliahan. Mahasiswa diharapkan mampu berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan riil di perusahaan serta meningkatkan kemampuan praktis dan profesional sebagai bekal memasuki dunia kerja.

Adapun maksud dari pelaksanaan kerja magang ini dijabarkan secara lebih rinci sebagai berikut:

1. Memenuhi salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Program Studi Sistem Informasi di Universitas Multimedia Nusantara. Sesuai ketentuan akademik, mahasiswa diwajibkan mengikuti minimal satu program magang, yang umumnya dijalankan pada semester ke-6 atau ke-7. Dalam hal ini, pelaksanaan magang dilakukan pada semester ke-6.
2. Mendukung proses akademik dengan memberikan kontribusi terhadap pemenuhan 20 SKS melalui kegiatan magang selama 640 jam kerja.

Tujuan dari pelaksanaan kerja magang ini tidak hanya terbatas pada pemenuhan kewajiban akademik, tetapi juga mencakup pengembangan kompetensi secara menyeluruh. Pelaksanaan magang di perusahaan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk terlibat secara langsung dalam proses bisnis digital yang

nyata, dinamis, dan berbasis data. Penempatan di Divisi Business Development membuka ruang bagi mahasiswa untuk memahami proses pengolahan, pembersihan, dan analisis data, serta menyajikan informasi tersebut dalam bentuk laporan dan dashboard interaktif menggunakan tools seperti Power BI dan Tableau.

Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan teknis mahasiswa dalam mengelola data serta meningkatkan kemampuannya dalam menerjemahkan data menjadi rekomendasi yang strategis. Selain itu, magang ini juga dirancang untuk melatih kemampuan mahasiswa dalam berpikir kritis, menyusun strategi promosi berbasis data historis, serta menjalin koordinasi yang efektif dengan merchant sebagai bagian dari strategi pengembangan bisnis.

Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan—seperti pengolahan data, analisis statistik, visualisasi data, dan pengambilan keputusan berbasis data—ke dalam praktik kerja yang kontekstual. Dalam proses magang, mahasiswa terlibat aktif dalam kegiatan Divisi Business Development dan menjalin interaksi profesional dengan berbagai pihak, baik dari tim internal maupun mitra eksternal seperti merchant.

Dari pengalaman ini, mahasiswa tidak hanya memperoleh pemahaman teknis yang kuat, tetapi juga mengasah kemampuan komunikasi profesional dan membangun kepercayaan dalam lingkungan kerja. Kepercayaan menjadi aspek penting dalam menjalin kerja sama strategis dengan para merchant, yang dibangun melalui pendekatan yang empatik, berbasis data, dan responsif terhadap kebutuhan mitra. Dengan demikian, pelaksanaan kerja magang ini menjadi sarana holistik untuk mengintegrasikan ilmu akademik dan membentuk karakter profesional yang siap bersaing di era industri digital.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang di perusahaan dimulai pada tanggal 13 Januari 2025 dan direncanakan berakhir pada 31 April 2025, dengan total target durasi kerja sebanyak 640 jam. Magang dilaksanakan secara penuh waktu di kantor (work from office) selama hari kerja, yaitu dari Senin hingga Jumat, dengan jam kerja aktif

dimulai dari pukul 08.00–08.30 pagi hingga pukul 17.30 sore. Setiap peserta diwajibkan melakukan absensi setiap pagi sebelum pukul 08.30 sebagai bentuk kedisiplinan dan pemantauan kehadiran. Lokasi pelaksanaan kerja magang berada di Gedung Sequis Tower, kawasan SCBD (Sudirman Central Business District), Jakarta.

Untuk memastikan kelancaran dan kesesuaian pelaksanaan magang dengan kebijakan kampus dan kebutuhan perusahaan, kegiatan magang ini melalui tiga tahapan utama, yaitu: tahap sebelum seleksi, tahap seleksi, dan tahap proses masuk ke perusahaan. Berikut penjelasan lengkap setiap tahap:

1.3.1 Tahap Sebelum Seleksi

Tahap awal pelaksanaan kerja magang dimulai dari inisiatif mahasiswa untuk mencari dan menentukan perusahaan tujuan magang yang sesuai dengan minat, peminatan akademik, serta bidang karier yang ingin dikembangkan. Dalam program MBKM Internship Track I Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa diberikan kebebasan untuk memilih perusahaan mitra dari daftar yang tersedia dengan syarat sesuai dengan peminatan akademik. Pada tahap ini, mahasiswa melakukan riset terhadap profil perusahaan, posisi yang tersedia, serta ruang lingkup pekerjaan yang ditawarkan, guna memastikan bahwa pengalaman magang yang akan dijalani selaras dengan keahlian dan tujuan akademik. Dalam konteks ini, penulis memilih **Platform X** sebagai perusahaan tujuan karena relevansi bidang bisnis digital, analisis data, dan pengembangan strategi berbasis data yang ditawarkan oleh Divisi Business Development.

1.3.2 Tahap Seleksi

Setelah menemukan perusahaan yang sesuai, mahasiswa mengajukan lamaran magang langsung ke perusahaan yang dituju. Proses seleksi di **Platform X** terdiri dari seleksi administrasi dan sesi wawancara yang dilakukan oleh pihak Human Resources (HR). Pada tahap wawancara, perusahaan menilai kesesuaian antara latar belakang akademik, kemampuan teknis, serta motivasi mahasiswa untuk mengikuti program magang di perusahaan tersebut.

Setelah dinyatakan lolos seleksi, mahasiswa akan menerima **Letter of Acceptance (LoA)** dari pihak perusahaan sebagai bukti diterimanya mahasiswa dalam program magang. LoA ini menjadi dokumen penting yang harus disampaikan kepada pihak Program Studi Sistem Informasi Universitas Multimedia Nusantara untuk mendapatkan persetujuan pelaksanaan magang secara resmi.

1.3.3 Tahap Proses Masuk Perusahaan

Setelah mendapatkan persetujuan dari pihak program studi, mahasiswa dapat melanjutkan ke tahap administratif dengan mengisi dokumen-dokumen resmi melalui website Kampus Merdeka UMN. Pengisian ini meliputi unggahan LoA, formulir kesesuaian magang dengan kurikulum akademik, serta rencana konversi SKS. Persetujuan ini memastikan bahwa kegiatan magang yang dilakukan diakui sebagai bagian dari capaian akademik mahasiswa dalam program MBKM.

Selanjutnya, mahasiswa mengikuti sesi orientasi dari pihak perusahaan sebelum resmi ditempatkan di divisi yang ditentukan. Orientasi ini mencakup pengenalan struktur organisasi, nilai-nilai perusahaan, sistem kerja, serta tools yang digunakan. Mahasiswa kemudian secara resmi ditempatkan di Divisi Business Development, berdasarkan asesmen internal dan kecocokan latar belakang akademik.

Selama masa magang, mahasiswa dibimbing oleh Supervisor dari pihak perusahaan yang memberikan arahan umum dan evaluasi berkala, serta User yang menjadi pengarah teknis dalam pelaksanaan tugas harian. Job description telah ditetapkan dan disepakati melalui dokumen Acceptance Letter, sehingga pelaksanaan tugas dilakukan secara terarah dan sesuai ekspektasi perusahaan.

Sebagai bagian dari ritme kerja tim Business Development, mahasiswa juga diwajibkan mengikuti rapat evaluasi mingguan setiap hari Kamis, di mana peserta mempresentasikan progres pekerjaan, menerima masukan dari tim, serta ikut dalam diskusi strategi bisnis. Pada akhir masa magang, mahasiswa menjalani evaluasi kinerja akhir yang dilakukan oleh

Supervisor. Selain itu, mahasiswa juga menyusun laporan akhir kerja magang sebagai bagian dari pelaporan akademik kepada universitas, yang memuat seluruh proses, capaian, serta kontribusi yang telah diberikan selama periode magang berlangsung.

Tabel 1.1 Timeline Magang

Task	Jan				Feb				Mar				April			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Pemahaman bisnis process & installasi aplikasi																
Pemahaman struktur database																
Visualisasi Business Review																
Pembuatan CS Weekly & Monthly Report																
Percobaan MDM & Integrasi Aplikasi																
Mengkategorikan Merchant & Performance																
Deployment MDM 400 Devices																
Merchant Visit Report																
Fraud Detection Merchant																
Merchant Training & Report Bulanan																

Task	Jan				Feb				Mar				April			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Research & Analisis Improvement App																
Business Review & CS Report																

Tabel 1.1 timeline magang ini bertujuan untuk memberikan gambaran perencanaan aktivitas magang secara kronologis selama periode Januari hingga April. Tabel ini menunjukkan timeline pelaksanaan berbagai tugas yang dilakukan pada platform X, yang terbagi ke dalam 16 minggu mulai dari bulan Januari hingga bulan April . Setiap baris dalam tabel mewakili satu jenis aktivitas atau tugas yang direncanakan selama masa magang.

