

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia kerja di era digital menuntut lulusan perguruan tinggi untuk memiliki tidak hanya pengetahuan akademik, tetapi juga pengalaman praktis yang relevan dengan kebutuhan industri. Untuk menjawab tantangan ini, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi meluncurkan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar di luar kampus melalui kegiatan seperti magang, proyek independen, dan penelitian. Program ini bertujuan membekali mahasiswa dengan kemampuan adaptif, kolaboratif, serta keterampilan berpikir kritis dan inovatif agar siap menghadapi dinamika dunia kerja. Mahasiswa didorong untuk memiliki pengalaman belajar di dunia nyata, menemukan masalah, dan mencari solusi dengan menerapkan pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki di bawah bimbingan dosen dan praktisi. Kesempatan untuk belajar di luar program studi ini telah diatur dalam Permendikbudristek No. 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi melalui program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) [4].

Transformasi digital juga menjadi strategi utama yang diadopsi banyak perusahaan dalam menghadapi persaingan global dan meningkatkan efisiensi operasional. International Data Corporation (IDC) memproyeksikan bahwa pengeluaran global untuk transformasi digital akan mencapai hampir \$4 triliun pada tahun 2027 [2]. Bersamaan dengan itu, kebutuhan akan pengembangan perangkat lunak kustom terus meningkat. Grand View Research mencatat bahwa pasar global pengembangan perangkat lunak kustom diprediksi tumbuh dari USD 43,16 miliar pada 2024 menjadi USD 146,18 miliar pada 2030 dengan tingkat pertumbuhan tahunan gabungan (CAGR) sebesar 22,6% [1]. Situasi ini memberikan peluang bagi mahasiswa magang untuk terlibat dalam solusi teknologi nyata yang dibutuhkan industri.

PT Aditya Sarana Graha (ASG), tempat penulis melaksanakan kegiatan magang, merupakan perusahaan nasional yang bergerak di bidang distribusi produk rumah tangga dan sanitasi, seperti Wasser, Kirin, Paloma, Roca, dan Viessmann [5]. Dalam upaya mendukung transformasi digital, ASG mengembangkan berbagai

sistem internal seperti sistem tiket internal, aplikasi promosi, dan alat analisis berbasis cloud. Tantangan yang dihadapi antara lain adalah integrasi antar sistem, pemrosesan data secara efisien, serta otomatisasi alur kerja berbasis Google Workspace.

Penulis, sebagai mahasiswa magang di Divisi Apps Development, diberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pengembangan sistem digital seperti *Ticketing Support System*, portal *Voucher Code Promotion*, serta integrasi AI dengan Google Docs menggunakan Google Apps Script dan Gemini AI. Kegiatan ini memberikan pengalaman langsung dalam dunia kerja, sekaligus menjadi kontribusi nyata dalam mendorong efisiensi proses bisnis perusahaan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari pelaksanaan kerja magang adalah hal-hal bersifat umum yang menjadi dasar atau alasan utama diadakannya program ini. Berikut adalah maksud dari kerja magang:

1. Memberikan Pengalaman Dunia Kerja Secara Langsung

Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk merasakan langsung pengalaman bekerja di lingkungan profesional melalui pembelajaran berbasis pengalaman di tempat kerja (*experiential learning*). Dengan demikian, mahasiswa dapat memahami bagaimana proses kerja berlangsung secara nyata dan profesional.

2. Menjembatani Kebutuhan Dunia Industri dan Dunia Akademik

Program magang juga dimaksudkan sebagai jembatan antara dunia akademik dan dunia industri. Informasi, permasalahan, dan dinamika dari dunia kerja akan menjadi masukan berharga bagi perguruan tinggi dalam menyesuaikan kurikulum, riset, dan metode pembelajaran agar relevan dengan kebutuhan aktual industri.

Tujuan dari kerja magang adalah hasil spesifik yang ingin dicapai melalui pelaksanaan program ini. Adapun tujuan dari kerja magang antara lain:

1. Meningkatkan Kompetensi *Hard Skills* dan *Soft Skills* Mahasiswa

Mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan teknis seperti pemecahan masalah dan analisis, serta keterampilan non-teknis seperti komunikasi, etika kerja, dan kerja tim, sehingga lebih siap menghadapi dunia kerja.

2. Menumbuhkan Kesiapan dan Daya Saing Mahasiswa di Dunia Profesional

Mahasiswa dibekali dengan wawasan (*insight*) mengenai dunia kerja profesional, termasuk dinamika dan tantangannya. Hal ini bertujuan untuk membentuk kesiapan kerja yang lebih unggul serta meningkatkan daya saing dalam proses rekrutmen dan adaptasi terhadap perubahan industri.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang yang dilaksanakan penulis di PT Aditya Sarana Graha (ASG) dilaksanakan selama 1 tahun, mulai dari tanggal 18 Maret 2025 hingga 30 Desember 2025. Aktivitas magang dilakukan setiap hari kerja, yaitu Senin hingga Jumat pukul 08.00–17.00 WIB.

Penulis melaksanakan program magang di Aditya Sarana Graha (ASG) pada Divisi Apps Developers. Penulis mendapatkan penugasan berupa proyek yang diarahkan oleh pembimbing lapangan. Proyek yang ditugaskan kepada penulis berupa pembuatan *website* dan aplikasi. Setiap harinya, pihak universitas mewajibkan penulis untuk menyelesaikan *daily task* sesuai dengan tenggat waktu yang ditentukan. Selain itu, penulis mengikuti evaluasi kerja dari pembimbing lapangan.

