

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Multimedia Nusantara School

Multimedia Nusantara School (MNS) adalah sekolah berbasis teknologi dan karakter yang berada di bawah naungan Kompas Gramedia dan Yayasan Multimedia Nusantara (YMN), lembaga yang juga menaungi Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dan Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP). Sekolah ini diresmikan pada 3 Agustus 2024 dengan tujuan membentuk generasi unggul, inovasi, dan berwawasan global melalui pembelajaran berbasis teknologi (ICT), penguatan karakter, serta kurikulum internasional yang selaras dengan Kurikulum Merdeka. MNS menjunjung nilai 5C, yaitu *Caring, Credible, Competent, Competitive, and Customer Delight*, sebagai dasar budaya sekolah dan perkembangan karakter siswa.

Sebagai sekolah dengan visi global, MNS menggabungkan tiga kurikulum utama: Kurikulum Merdeka, Kurikulum Internasional Pearson (*Pearson Edexcel*), dan Kurikulum *Sustainability Life Skill Development* (SLSD) yang dikembangkan langsung oleh MNS. Untuk jenjang Preschool, MNS menggunakan Creative Curriculum yang mencangkup enam aspek perkembangan, yaitu sosial-emosional, kognitif, fisik, sensorik-motorik, bahasa, dan estetika. Sementara itu, jenjang Primary mengintegrasikan kurikulum nasional dan internasional yang diperkaya dengan pembelajaran berbasis teknologi secara kontekstual dan relevan.

Fasilitas sekolah dirancang dengan konsep *energy-efficient building* yang memaksimalkan pencahayaan alami dan ventilasi. MNS menyediakan berbagai fasilitas unggulan seperti *Digital Immersive Room*, *Gym & Sensory Room*, *MNS Green Farm*, hingga *Mini Kitchen* untuk mendukung literasi teknologi dan keterampilan hidup berkelanjutan. Selain itu, MNS juga menggunakan School Management System yang memungkinkan orang tua memantau perkembangan anak secara terbuka atau transparan.

Dalam hal pengembangan minat dan bakat, MNS menyediakan berbagai kegiatan melalui program MNS Club seperti programming, olahraga, musik, tari, paduan suara, dan aktivitas kreatif lainnya. Para guru tidak hanya mengajar, tetapi juga membimbing dan menginspirasi siswa untuk menentukan serta mengembangkan bakat terbaik mereka. Dengan jumlah siswa maksimal 20 siswa per kelas untuk TK dan 25 siswa SD, proses belajar menjadi lebih personal, efektif, dan nyaman.

Dengan fasilitas modern, kurikulum berkualitas, serta lingkungan belajar yang holistik, MNS berkomitmen menghadirkan pendidikan abad ke-21 yang menyeluruh: akademik, karakter, teknologi, dan life skills. Ke depannya, MNS juga berencana membangun laboratorium kewirausahaan sebagai langkah untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia di masa depan.

### 2.1.1 Logo Multimedia Nusantara School



Gambar 2.1 Logo Multimedia Nusantara School

Sumber: Dokumentasi Perusahaan

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Lambang Multimedia Nusantara School (MNS) terdiri atas lima elemen utama:

1. Perisai: Lingkungan belajar yang nyaman, mendukung, dan berkelanjutan. MNS menyediakan lingkungan yang suportif di mana siswa merasa diterima dan dihargai, memungkinkan mereka untuk tumbuh dan belajar dengan damai dan percaya diri.
2. Bola Dunia: Visi keberadaan MNS sebagai sekolah dengan kredibilitas internasional. MNS adalah sekolah global yang tidak berorientasi pada kelas, agama, ideologi, atau kelompok tertentu.
3. Kotak Putih Terbuka: Kami percaya bahwa setiap manusia terbuka untuk terus berkembang dalam segala aspek kehidupan dan ingin melampaui batas menuju cita-cita tak terbatas di luar sana. Pemanfaatan teknologi akan mendukung transisi ini.
4. Kotak Putih: Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang berperan dalam konvergensi berbagai bidang kehidupan di dunia di mana segala sesuatunya terhubung secara canggih.
5. Warna Biru: Teknologi, khususnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

### **2.1.2 Visi Misi Multimedia Nusantara School**

#### **1) Visi**

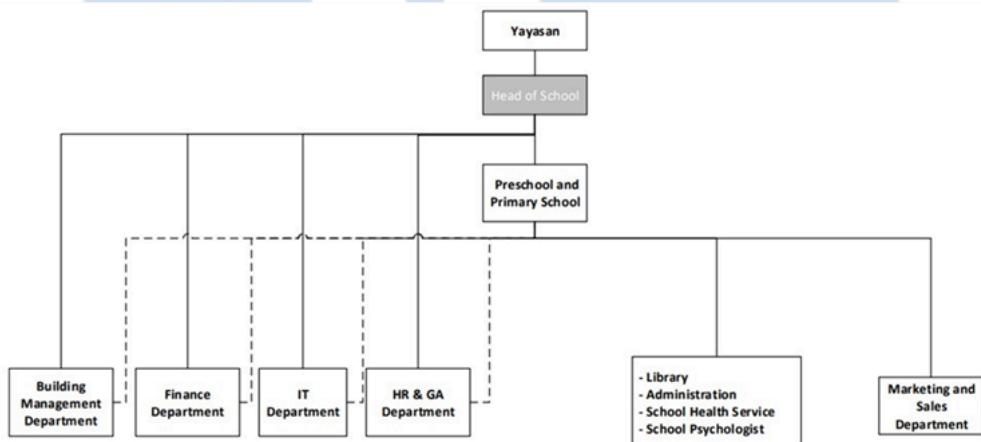
Menjadi sekolah yang melahirkan generasi unggul yang berbudi pekerti luhur, inovatif, berwawasan internasional, serta memiliki jiwa kewirausahaan melalui pembelajaran berbasis teknologi.

#### **2) Misi**

Menyelenggarakan pendidikan berkualitas yang mengembangkan talenta untuk membentuk siswa cerdas yang berbudi pekerti luhur,

menguasai teknologi, memiliki jiwa kepemimpinan, dan bertoleransi.

### 2.1.3 Struktur Organisasi Multimedia Nusantara School



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Multimedia Nusantara

Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Struktur organisasi Multimedia Nusantara School (MNS) disusun secara hierarkis untuk memastikan seluruh kegiatan sekolah dapat berjalan dengan terarah dan efektif. Pada tingkat paling atas, terdapat Yayasan sebagai badan penyelenggara yang memiliki wewenang tertinggi dalam menentukan arah kebijakan strategis. Yayasan memberikan arahan, melakukan pengawasan, dan memastikan seluruh aktivitas MNS sesuai dengan visi dan misi yang telah ditetapkan.

Di bawah Yayasan, terdapat Head of School, yang memimpin dan mengelola seluruh kegiatan operasional sekolah, baik akademik maupun non-akademik. Head of School juga menjadi menjadi penghubung antara Yayasan dan seluruh unit kerja di MNS, serta memastikan setiap program dan kegiatan dapat berjalan dengan baik.

Unit akademik yang terdiri dari Preschool dan Primary berada langsung di bawah Head of School. Unit ini bertanggung jawab terhadap pelaksanaan proses pembelajaran, pengembangan kurikulum, serta evaluasi akademik sesuai jenjang masing-masing.

Untuk mendukung kelancaran kegiatan sekolah, MNS memiliki beberapa departemen fungsional. Departemen tersebut meliputi Building Management Department (mengelola fasilitas dan sarana prasarana sekolah), Finance Department (mengatur keuangan, anggaran dan administrasi finansial), IT Department (menangani sistem serta layanan teknologi informasi), dan HR & General Affairs Department (mengelola sumber daya manusia, proses rekrutmen, serta urusan umum sekolah).

Selain departemen fungsional, MNS juga memiliki beberapa unit layanan sekolah, seperti Perpustakaan, Administrasi, School Health Service, dan School Psychologist. Unit-unit ini memberikan dukungan pada proses belajar mengajar serta memastikan kebutuhan siswa terpenuhi, baik dari segi pembelajaran, kesehatan, maupun kenyamanan.

MNS juga dilengkapi dengan Marketing and Sales Department yang bertanggung jawab dalam kegiatan promosi sekolah dan penerimaan siswa baru. Department ini memastikan informasi mengenai program dan keunggulan sekolah dapat tersampaikan dengan baik kepada calon siswa dan orang tua.

## 2.2 Sejarah Singkat Universitas Multimedia Nusantara

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) adalah perguruan tinggi swasta yang didirikan oleh Kompas Gramedia (KG) dan berada di bawah naungan Yayasan Multimedia Nusantara (YMN). UMN lahir dari visi pendiri Kompas Gramedia, Dr. (H.C.) Jakob Oetama dan P.K Ojong, yang ingin mencerdaskan bangsa melalui pendidikan tinggi berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) serta industri kreatif. Dalam pengelolaannya, UMN berpegang pada nilai 5C (*Caring, Credible, Competent, Competitive, dan Customer Delight*) sebagai

dasar pembentukan lulusan yang berkomitmen tinggi, berwawasan international, memiliki jiwa kewirausahaan dan berbudi pekerti luhur.

UMN memperoleh izin operasional dari Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia pada tahun 2005, dan diresmikan pada tahun 2006 oleh Dr. Ir. Dodi Nandika di Hotel Santika, Jakarta. Proses belajar pertama kali dimulai pada tahun 2007 di lokasi sementara, Gedung Wisma BNI 46. Pada tahun 2009, UMN pindah ke kampus permanen di Scientia Garden, Serpong, Tangerang Banten. Seiring perkembangannya, UMN terus meningkatkan fasilitas belajar dengan menyediakan laboratorium modern, ruang kolaboratif, perpustakaan digital, asrama mahasiswa, dan ruang kreatif untuk mendukung lingkungan belajar yang nyaman, inovatif, dan berkelanjutan.

Saat ini, UMN memiliki empat fakultas pada jenjang Strata 1 (S1), yaitu Fakultas Teknik dan Informatika, Fakultas Bisnis, Fakultas Ilmu Komunikasi, dan Fakultas Seni dan Desain. Untuk jenjang Strata 2 (S2), UMN menawarkan tiga program studi, yaitu: Magister Manajemen Teknologi, Magister Ilmu Komunikasi, dan Magister Desain yang diluncurkan pada tahun 2025 dengan fokus pada *Sustainable Design*. Selain program reguler, UMN juga menyediakan berbagai program pendukung, seperti inkubasi bisnis melalui Skystar Ventures, produksi film melalui UMN Pictures, program magang dan pertukaran pelajar internasional, serta program pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang diperkenalkan pada tahun 2020 sebagai UMN Digital Learning dan kini dikenal sebagai UMN Online Learning.

Dalam perjalannya, UMN telah meraih berbagai prestasi nasional maupun internasional. UMN mendapatkan akreditasi A dari Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT), memenangkan Juara Pertama Gedung Hemat Energi Tingkat Nasional (2013), serta ASEAN Energy Efficient Building Award (2014) berkat penerapan konsep *green building*. UMN juga menerima penghargaan dari LLDIKTI Wilayah III (2019) atas prestasi mahasiswa di tingkat internasional berdasarkan Lumbung Data LLDIKTI.

Pada tingkat global, reputasi UMN semakin meningkat dengan masuknya UMN ke QS World University Rankings: Asia 2025, menempati peringkat 451-460 di Asia dan Peringkat ke-78 di Asia Tenggara. Pencapaian ini menunjukkan komitmen UMN dalam mempertahankan kualitas pendidikan, inovasi, dan kontribusinya dalam pengembangan sumber daya manusia unggul di era digital.

### 2.2.1 Logo Universitas Multimedia Nusantara

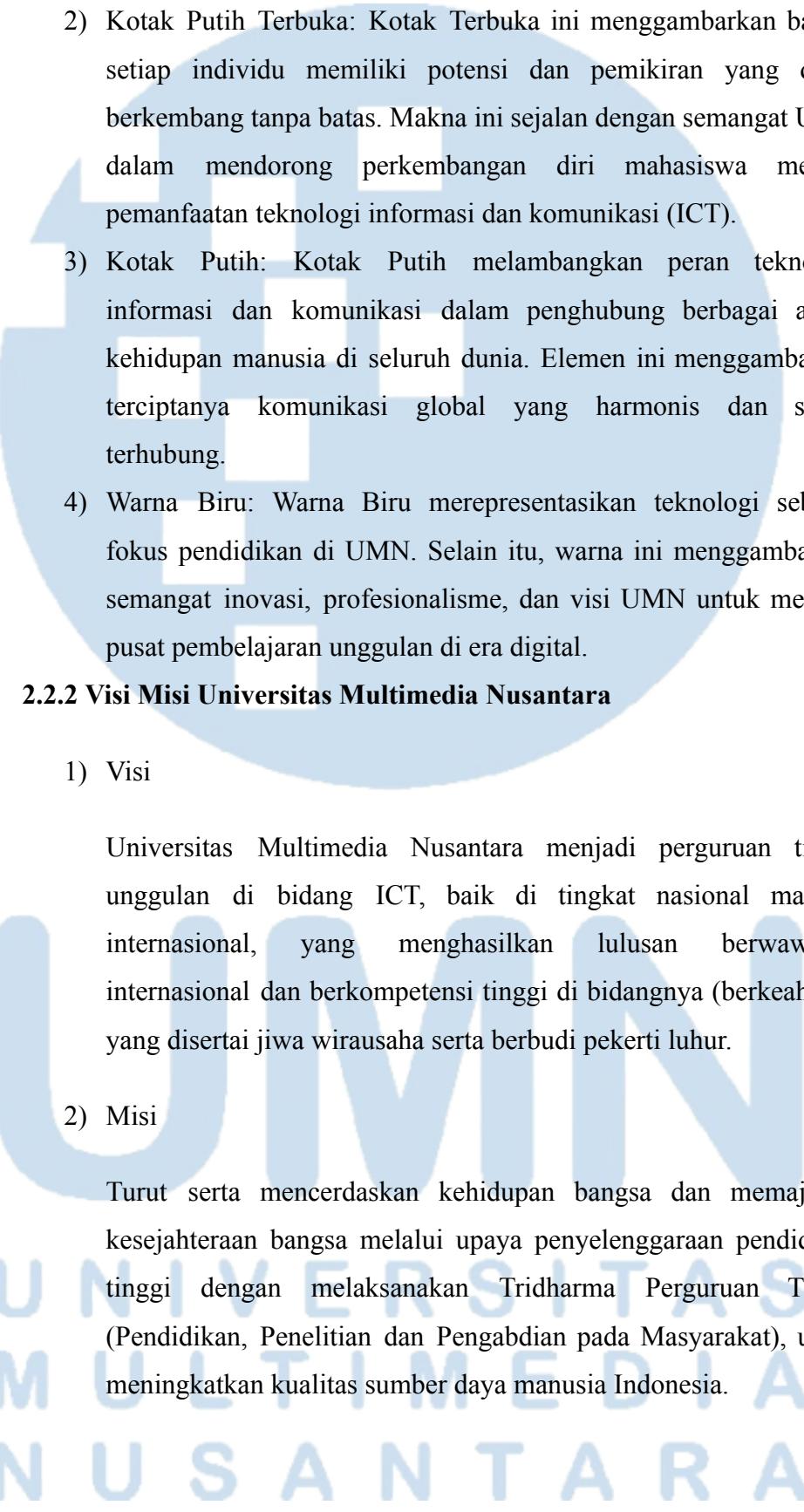


Gambar 2.3 Logo Universitas Multimedia Nusantara

Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Lambang Universitas Multimedia Nusantara (UMN) terdiri atas empat elemen utama yang menggambarkan visi dan misi UMN dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (ICT):

- 1) Bola Dunia: Bola Dunia melambangkan cita-cita UMN untuk membangun reputasi bertaraf internasional. Simbol ini juga menunjukkan bahwa UMN merupakan universitas global yang inklusif dan tidak berpihak pada golongan, agama, ideologi, maupun kelompok tertentu. Keberagaman mahasiswa UMN yang berasal dari berbagai daerah dan negara mencerminkan nilai keterbukaan tersebut dalam lingkungan akademik.

- 
- 2) Kotak Putih Terbuka: Kotak Terbuka ini menggambarkan bahwa setiap individu memiliki potensi dan pemikiran yang dapat berkembang tanpa batas. Makna ini sejalan dengan semangat UMN dalam mendorong perkembangan diri mahasiswa melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (ICT).
  - 3) Kotak Putih: Kotak Putih melambangkan peran teknologi informasi dan komunikasi dalam penghubung berbagai aspek kehidupan manusia di seluruh dunia. Elemen ini menggambarkan terciptanya komunikasi global yang harmonis dan saling terhubung.
  - 4) Warna Biru: Warna Biru merepresentasikan teknologi sebagai fokus pendidikan di UMN. Selain itu, warna ini menggambarkan semangat inovasi, profesionalisme, dan visi UMN untuk menjadi pusat pembelajaran unggulan di era digital.

### **2.2.2 Visi Misi Universitas Multimedia Nusantara**

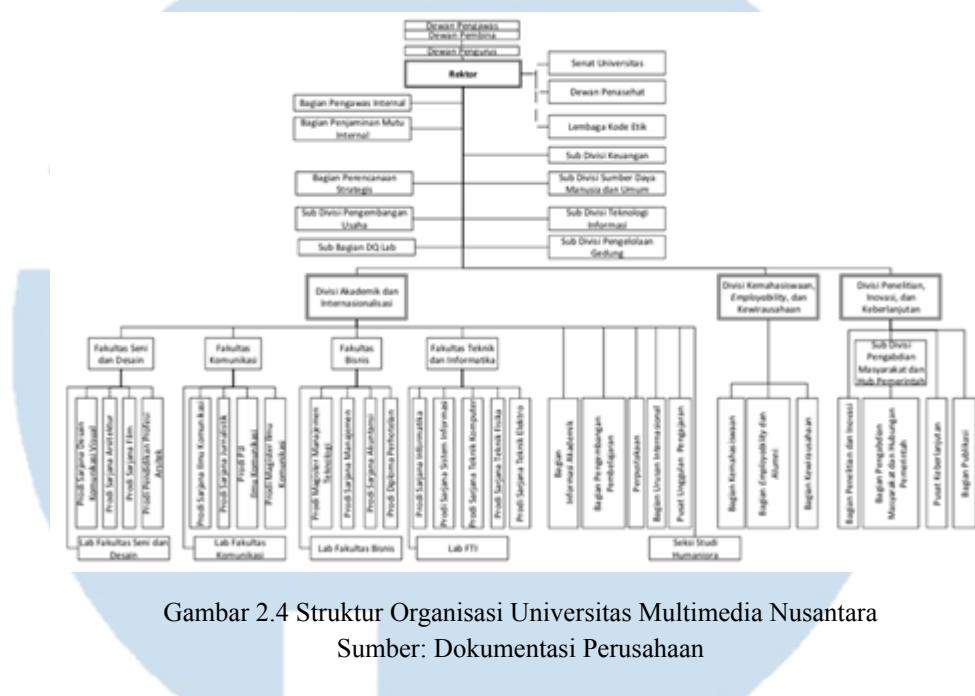
#### **1) Visi**

Universitas Multimedia Nusantara menjadi perguruan tinggi unggulan di bidang ICT, baik di tingkat nasional maupun internasional, yang menghasilkan lulusan berwawasan internasional dan berkompetensi tinggi di bidangnya (berkeahlian) yang disertai jiwa wirausaha serta berbudi pekerti luhur.

#### **2) Misi**

Turut serta mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kesejahteraan bangsa melalui upaya penyelenggaraan pendidikan tinggi dengan melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi (Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat), untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia.

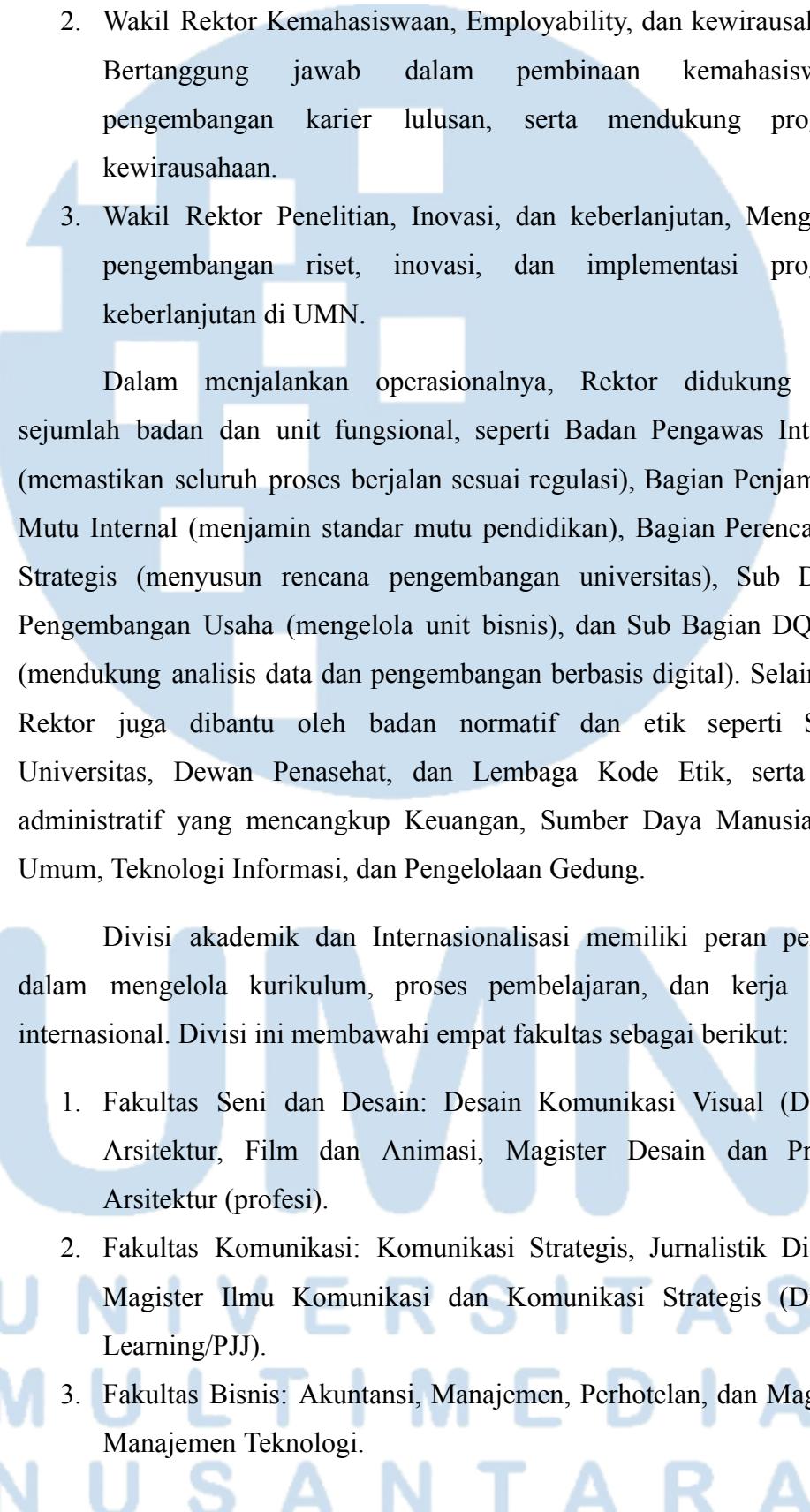
### **2.2.3 Struktur Organisasi Universitas Multimedia Nusantara**



Struktur organisasi Universitas Multimedia Nusantara (UMN) bersifat hierarkis dan terintegrasi. Pada tingkat tertinggi, terdapat Yayasan Multimedia Nusantara (YMN) sebagai badan penyelenggara. Yayasan menetapkan arah dan kebijakan strategis universitas melalui tiga unsur utama, yaitu Dewan Pembina, Dewan Pengawas, dan Dewan Pengurus. ketiga unsur tersebut berperan dalam mengarahkan, mengawasi, dan memastikan bahwa seluruh proses pengembangan UMN berjalan sesuai visi dan misi yayasan.

Pada tingkat universitas, kepemimpinan operasional dijalankan oleh Rektor, yang bertanggung jawab atas pengelolaan seluruh kegiatan akademik dan non-akademik. Dalam menjalankan tugasnya, Rektor dibantu oleh tiga Wakil Rektor sesuai bidang masing-masing.

1. Wakil Rektor Akademik dan Internasionalisasi, Bertugas mengkoordinasikan pengembangan akademik, peningkatan kualitas pembelajaran, dan kerja sama internasional.

- 
2. Wakil Rektor Kemahasiswaan, Employability, dan kewirausahaan, Bertanggung jawab dalam pembinaan kemahasiswaan, pengembangan karier lulusan, serta mendukung program kewirausahaan.
  3. Wakil Rektor Penelitian, Inovasi, dan keberlanjutan, Mengelola pengembangan riset, inovasi, dan implementasi program keberlanjutan di UMN.

Dalam menjalankan operasionalnya, Rektor didukung oleh sejumlah badan dan unit fungsional, seperti Badan Pengawas Internal (memastikan seluruh proses berjalan sesuai regulasi), Bagian Penjaminan Mutu Internal (menjamin standar mutu pendidikan), Bagian Perencanaan Strategis (menyusun rencana pengembangan universitas), Sub Divisi Pengembangan Usaha (mengelola unit bisnis), dan Sub Bagian DQ Lab (mendukung analisis data dan pengembangan berbasis digital). Selain itu, Rektor juga dibantu oleh badan normatif dan etik seperti Senat Universitas, Dewan Penasehat, dan Lembaga Kode Etik, serta unit administratif yang mencangkup Keuangan, Sumber Daya Manusia dan Umum, Teknologi Informasi, dan Pengelolaan Gedung.

Divisi akademik dan Internasionalisasi memiliki peran penting dalam mengelola kurikulum, proses pembelajaran, dan kerja sama internasional. Divisi ini membawahi empat fakultas sebagai berikut:

1. Fakultas Seni dan Desain: Desain Komunikasi Visual (DKV), Arsitektur, Film dan Animasi, Magister Desain dan Profesi Arsitektur (profesi).
2. Fakultas Komunikasi: Komunikasi Strategis, Jurnalistik Digital, Magister Ilmu Komunikasi dan Komunikasi Strategis (Digital Learning/PJJ).
3. Fakultas Bisnis: Akuntansi, Manajemen, Perhotelan, dan Magister Manajemen Teknologi.

4. Fakultas Teknik dan Informasi: Informatika, Sistem Informasi, Teknik Komputer, Teknik Elektro, Teknik Fisika.

Divisi Akademik juga membina unit-unit pendukung seperti Badan Akademik, Bagian Pengembangan Pembelajaran, Perpustakaan, Bagian Urusan Internasional, Pusat Unggulan Pengajaran, dan Seksi Studi Humaniora, yang berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan layanan akademik.

Selanjutnya, Divisi Kemahasiswaan, Employability, dan Kewirausahaan menaungi Bagian Kemahasiswaan, Bagian Employability dan Alumni, serta Bagian Kewirausahaan. Divisi ini bertugas membina kegiatan mahasiswa, mendukung pengembangan karir lulusan, serta menumbuhkan budaya inovasi dan kewirausahaan. Terakhir, Divisi Penelitian, Inovasi, dan Keberlanjutan mengkoordinasikan pengembangan riset, inovasi, pengabdian masyarakat, dan program keberlanjutan. Divisi ini terdiri dari Bagian Penelitian dan Inovasi, Bagian Pengabdian Masyarakat dan Hubungan Pemerintah, Sub Divisi Pengabdian Masyarakat, Pusat Keberlanjutan, dan Bagian Publikasi.

### **2.3 Sejarah Singkat Multimedia Nusantara (MNP)**

Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP) adalah institusi pendidikan tinggi vokasi yang menjadi bagian dari Grup Kompas Gramedia. MNP diresmikan pada 18 September 2021 dan berada di bawah naungan Yayasan Multimedia Nusantara. Kehadiran MNP merupakan wujud dari visi para pendiri Kompas Gramedia, Jakob Oetama dan P.K. Ojong, untuk mencerahkan generasi muda melalui pendidikan yang unggul dan relevan dengan perkembangan zaman.

Sebagai politeknik vokasi, MNP menerapkan pendidikan berbasis ICT dengan menjunjung tinggi lima nilai 5C: *Caring, Credible, Competent, Competitive, dan Customer Delight*. MNP juga memastikan kurikulumnya relevan dengan kebutuhan industri melalui program “*link and match*” bekerja sama dengan sektor media, retail, hospitality, manufaktur, event, dan digital.

Metode pembelajaran di MNP menekankan praktik dan pengalaman nyata di dunia kerja. Salah satu inovasinya adalah Immersive Learning Experience, yaitu pembelajaran berbasis proyek industri (*project-based learning*). Dengan metode ini mahasiswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga mengerjakan proyek yang menyerupai tantangan di dunia profesional.

Saat ini, MNP menyelenggarakan tiga program studi jenjang Diploma 4 (D4) atau Sarjana Terapan dengan masa studi empat tahun. Setiap program studi dirancang berbasis ICT dan mengembangkan tiga literasi penting: literasi digital, literasi manusia, dan literasi data. Ketiga program studi tersebut adalah:

1. *E-Commerce Logistics*: Program ini dibuka untuk memenuhi kebutuhan tenaga kerja profesional di bidang logistik dan perdagangan elektronik yang tumbuh pesat setelah masa pandemi, serta mendukung visi ekonomi digital pemerintah.
2. *Digital Animation*: Program ini bertujuan mencetak animator yang kompeten untuk memenuhi tingginya permintaan di industri kreatif, seperti film, gim, dan konten digital.
3. *Event Management (MICE)*: Program ini mempersiapkan mahasiswa menghadapi perkembangan industri acara, termasuk acara *Hybrid*, yang membutuhkan sumber daya manusia dengan kemampuan manajemen dan literasi digital.

### 2.3.1 Logo Multimedia Nusantara Polytechnic



Gambar 2.5 Logo Multimedia Nusantara Polytechnic  
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Lambang MNP terdiri dari perpaduan Logomark dan Logotype yang terinspirasi dari misi *Enlightening People*. Bagian Logomark dirancang menggunakan bentuk ikon petunjuk lokasi (GPS) yang melambangkan kompas, kompas ini menggambarkan arah, bimbingan, dan inspirasi yang diberikan MNP melalui pendidikan tinggi. Di dalamnya terdapat elemen kotak berkarakter bergaya piksel yang menegaskan identitas MNP sebagai institusi yang berfokus pada media digital, teknologi informasi dan komunikasi, serta kreativitas.

Sementara itu, Logotype dirancang dengan pendekatan bahasa internasional untuk menunjukkan bahwa MNP adalah institusi pendidikan vokasi berbasis politeknik dengan standar global.

Warna biru pada lambang melambangkan sifat terpercaya, profesional, dan kuat, yang sejalan dengan positioning Kompas Gramedia sebagai institusi yang membawa misi *Enlightening People*.

### **2.3.2 Visi Misi Multimedia Nusantara Polytechnic**

#### **1) Visi**

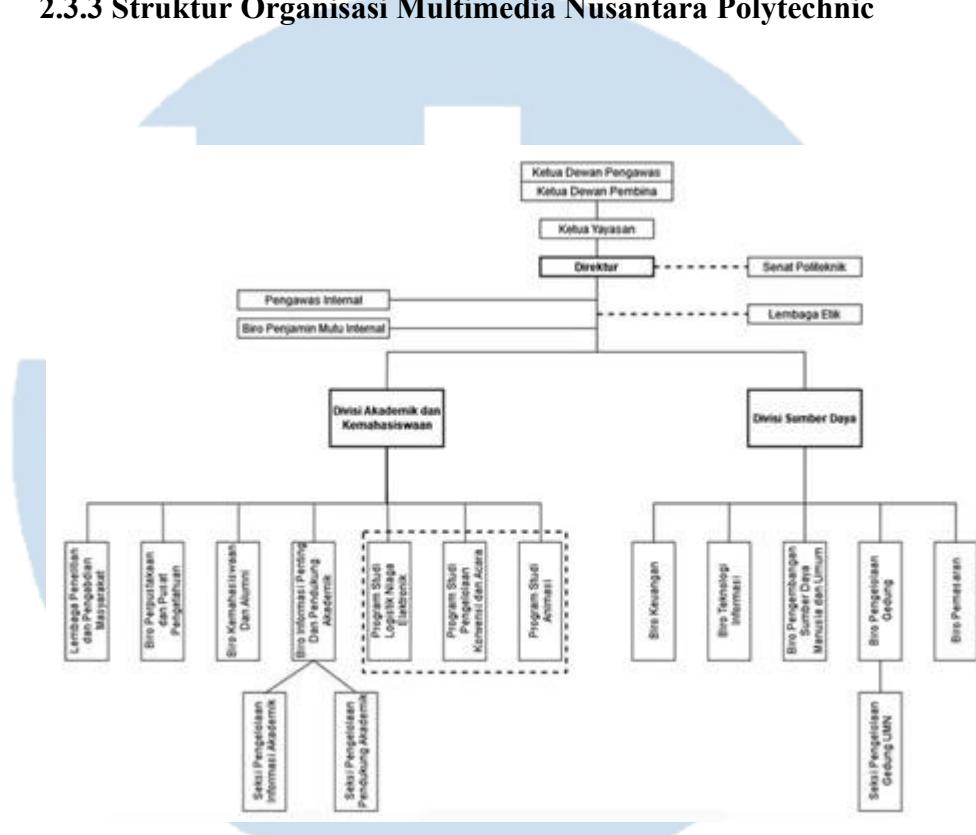
Politeknik kelas dunia yang berkomitmen untuk mengembangkan talenta unggul dan terampil di bidang teknologi kreatif

#### **1) Misi**

Mencerahkan dan meningkatkan kesejahteraan bangsa dengan mengembangkan literasi dan komprehensif melalui penerapan tridharma perguruan tinggi.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 2.3.3 Struktur Organisasi Multimedia Nusantara Polytechnic



Gambar 2.6 Struktur Organisasi Multimedia Nusantara Polytechnic

Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Struktur organisasi Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP) disusun secara hirarkis dan fungsional untuk memastikan setiap unit memiliki tugas, tanggung jawab, dan garis koordinasi yang jelas dalam mendukung penyelenggaraan pendidikan vokasi. Pada tingkat tertinggi terdapat ketua Dewan Pengawasan dan Ketua Dewan Pembina yang menetapkan arah kebijakan strategis institusi, pelaksanaannya kemudian diteruskan oleh Ketua Yayasan yang memastikan seluruh kegiatan operasional berjalan sesuai visi, misi dan regulasi pendidikan.

Pada operasinya sehari-hari, kepemimpinan politeknik dijalankan oleh Direktur, yang memimpin dan mengkoordinasikan seluruh kegiatan akademik dan nonakademik. Direktur didampingi oleh Wakil Direktur, yang membantu menjalankan program strategis kampus dan menjaga

kelancaran operasional kampus. Direktur juga bekerja sama dengan Senat Politeknik sebagai lembaga normatif pemberi pertimbangan akademik, serta Lembaga Etik yang mengawasi penerapan etika akademik di lingkungan MNP.

Di bawah Direktur, terdapat Pengawasan Internal dan Biro Penjamin Mutu Internal yang bertugas memastikan tata kelola dan mutu seluruh proses akademik maupun non akademik. Pada aspek akademik, Divisi Akademik dan Kemahasiswaan menjalankan fungsi utama pendidikan melalui beberapa unit pendukung, yaitu: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM), Biro Perpustakaan dan Pengetahuan, Biro Kemahasiswaan dan Alumni, dan Biro Informasi Penunjang dan Pendukung Akademik (yang terdiri dari: Seksi Pengelolaan Informasi Akademik dan Seksi Pengelolaan Pendukung Akademik). Unit pelaksana utama pendidikan vokasi (D4) terdiri dari Program Studi yaitu: Logistik Niaga Elektronik, Program Studi Pengelolaan Konvensi dan Acara, dan Program Studi Animasi.

Sementara itu, Divisi Sumber Daya mengelola kebutuhan operasional kampus seperti: Biro Keuangan, Biro Teknologi Informasi, Biro Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Umum, serta Biro Pengelolaan Gedung (yang membawahi Seksi Pengelolaan Gedung UMN). Selain itu, terdapat Biro Pemasaran yang bertanggung jawab terhadap kegiatan promosi dan komunikasi MNP kepada masyarakat.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Tabel 2.1 Waktu Pelaksanaan Magang Perusahaan

No.	Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1.	22 September 2025	Mengirimkan CV ke Perusahaan.	Mengirimkan CV dan dokumen pendukung.
2.	26 September 2025	Penerimaan Magang	Mendapat Email dari Perusahaan dan dinyatakan Terima Magang.
3.	29 September 2025	Hari Pertama Mulai Magang	Supervisor menjelaskan mengenai job desk. Penulis memulai proses magang dan mengerjakan tugas-tugas.
4.	29 September 2025- 30 January 2026	Proses magang	Penulis mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.
5.	30 January 2025	Selesai Magang	Hari Terakhir penulis magang.

(Sumber olahan penulis, 2025)

