

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Magang adalah kegiatan pelatihan ataupun kursus yang dilakukan oleh mahasiswa untuk meningkatkan kompetensi yang dimiliki. Magang yang dilakukan oleh mahasiswa tidak hanya dapat memberikan manfaat kepada mahasiswa yang mengikuti program magang, tetapi dengan kegiatan magang juga perusahaan bisa mendapat banyak manfaat (Lutfia & Rahadi, 2020). Menurut Waliya dan Mulia (2023), program magang 1-2 semester akan memberikan pengalaman yang cukup kepada mahasiswa, seperti pembelajaran langsung di tempat kerja (*experiential learning*), *hard skills* (keterampilan, *complex problem solving*, *analytical skills*, dsb.), dan *soft skills* (etika profesi/kerja, komunikasi, kerjasama, dsb.). Sementara, industri atau perusahaan mendapatkan talenta yang nanti dapat langsung direkrut tanpa menambah biaya ekstra untuk rekrutmen dan latihan awal atau induksi.

Program magang juga menjadi sebuah kewajiban bagi penulis untuk pemenuhan syarat kelulusan. Maka dari itu, penulis menjalankan program magang di sebuah perusahaan konsultan produk digital yang bernama PT Dihadja Software Solutions, sebagai UI/UX Designer Intern. Penulis memilih perusahaan tersebut berdasarkan ketertarikannya untuk mendalami serta menekuni bidang UI/UX Design, dan penulis juga ingin mendapatkan pengalaman terjun langsung ke dalam dunia kerja, terutama pada bidang yang diminati. Portofolio perusahaan juga membuat penulis semakin tertarik, dikarenakan PT Dihadja Software Solutions telah menangani *brand-brand* ternama dengan hasil yang rapi, jelas, dan konsisten dengan gaya dari setiap *brand*. Sehingga, penulis ingin berkontribusi serta belajar secara langsung kepada perusahaan tersebut dengan kemampuan yang telah didapatkan selama masa perkuliahan.

PT Dihadja Software Solutions memberi peluang bagi penulis selaku karyawan magang untuk memahami kebutuhan tim lalu menuangkannya ke dalam desain melalui desain visual, sekaligus menyiapkan panduan dan aset desain, memantau implementasi, dan memberi *feedback* pada *developer* untuk mendukung proyek yang berjalan. Melalui proses tersebut, penulis juga meningkatkan kemampuan komunikasi serta mempelajari kedisiplinan dalam bekerja. Melalui kesempatan yang ada, penulis berharap mendapat pengalaman kerja dan pemahaman baru mengenai ranah industri profesional, serta dapat memberi kontribusi yang dapat mendukung perusahaan.

## **1.2 Tujuan Kerja**

Penulis melaksanakan kerja magang dengan tujuan sebagai berikut:

1. Salah satu syarat kelulusan program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara;
2. Sebagai sarana menambah pengalaman berprofesi sebagai *UI/UX Designer* dalam konteks kerja profesional;
3. Menambahkan *soft skills*, seperti manajemen waktu, berpikir kritis, dan kreatif, serta kerja sama dalam tim; dan
4. Menambahkan *hard-skills*, seperti menguasai eksekusi desain menggunakan perangkat lunak (*software*) yang diperlukan.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja**

Waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang dimulai pada semester 7 dengan program magang Kampus Merdeka *Career and Business Acceleration Program*. Program ini diawali ketika penulis mengajukan PT Dihadja Software Solutions sebagai tempat magang ke pihak kampus melalui situs Prostep UMN, dan pada tanggal 11 Juni 2025 pihak UMN menyetujui serta mengeluarkan cover letter untuk diserahkan kepada perusahaan. Selanjutnya, setelah melalui beberapa tahap rekrutmen, penulis dinyatakan diterima di tempat magang pada tanggal 23 Juni 2025, dan kemudian mulai menjalani kerja magang pada tanggal 1 Juli 2025 hingga akhir bulan Desember 2025. Pelaksanaan magang dilaksanakan dari hari Senin

sampai Jumat, dengan jam kerja dimulai pukul 08.30 WIB sampai dengan 17.30 WIB.

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja**

Pelaksanaan kerja magang penulis di PT Dihardja Software Solutions berlangsung selama enam bulan, dari tanggal 1 Juli 2025 hingga 30 Desember 2025, sesuai dengan perjanjian antara penulis dan pihak perusahaan untuk memenuhi ketentuan 640 jam kerja dari UMN. Penulis bekerja pada hari kerja, yaitu Senin sampai Jumat, dengan jam kerja pukul 08.30 WIB hingga 17.30 WIB serta waktu istirahat makan siang pukul 12.00 WIB hingga 13.00 WIB. Kegiatan magang dijalankan secara *hybrid*, di mana setiap hari Senin dilakukan *Work From Office* (WFO) di Alam Sutera, Ruko Prominence 38G, Jl. Jalur Sutera Boulevard No.37, sedangkan pada hari Selasa hingga Jumat dilaksanakan secara *Work From Home* (WFH).

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja**

Proses rekrutmen magang diawali dengan inisiatif penulis menghubungi Design Lead PT Dihardja Software Solutions, Charbel Angelia, pada tanggal 24 Mei 2025 melalui WhatsApp untuk menanyakan ketersediaan lowongan magang. Pesan tersebut dibalas dengan kabar positif bahwa terdapat kesempatan magang di perusahaan tersebut, sekaligus dilampirkan job description untuk posisi UI/UX Designer Intern. Beberapa hari kemudian, penulis mengajukan PT Dihardja Software Solutions sebagai tempat magang kepada pihak kampus melalui situs Prostep UMN, dan pada tanggal 11 Juni 2025 UMN menyetujui permohonan tersebut serta mengeluarkan cover letter untuk diserahkan kepada perusahaan. Setelah mendapat persetujuan, penulis kembali menghubungi Design Lead untuk menyatakan ketertarikan melamar pada posisi tersebut dengan melampirkan portofolio. Pada hari yang sama, penulis memperoleh kabar baik bahwa dapat melanjutkan ke tahap design test. Keesokan harinya, tanggal 12 Juni 2025, penulis mengirimkan hasil design test dalam bentuk link Figma dan link

prototipe aplikasi yang telah dibuat. Setelah hasil tersebut diulas oleh Design Lead, HR PT Dihadja Software Solutions menghubungi penulis untuk mengundang wawancara daring pada tanggal 13 Juni 2025.

Wawancara berlangsung sekitar 30 menit dan berakhir dengan keputusan penerimaan serta pemberian informasi seputar ketentuan kerja. Selanjutnya, setelah melengkapi data dan menandatangani dokumen PKWT, penulis resmi menerima surat penerimaan kerja magang dan dijadwalkan mulai bekerja pada tanggal 1 Juli 2025. Selama magang, penulis memperoleh fasilitas laptop dan uang insentif sebagai UI/UX Designer Intern yang membantu PT Dihadja Software Solutions dalam pengerjaan desain pada proyek-proyek software yang ada.

