

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang merupakan kegiatan yang dilakukan mahasiswa untuk dapat mengembangkan dan mengasah kemampuan yang diperoleh selama perkuliahan, selain itu magang juga berguna untuk menerapkan keterampilan akademik secara langsung di dunia kerja (Aksa, Taolin & Bani, 2025). Melalui kegiatan ini, mahasiswa memperoleh pengalaman praktis yang membantu dalam memahami sistem serta budaya kerja profesional secara nyata. Selain itu, magang juga berperan dalam meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja, baik dari segi keterampilan maupun kemampuan adaptasi terhadap lingkungan kerja yang dinamis. Maka dari itu, dalam menghadapi perubahan sosial, budaya, dan teknologi yang terus berkembang, mahasiswa dituntut untuk memiliki kemampuan beradaptasi yang baik (Ufia, Nugroho & Wahjoedi, 2024).

Dengan melaksanakan magang, mahasiswa memperoleh pengalaman kerja yang berperan dalam pengembangan kemampuan *soft skills* maupun *hard skills*. Kegiatan magang ini juga merupakan salah satu persyaratan di Universitas Multimedia Nusantara yang harus dipenuhi oleh semua mahasiswa UMN untuk dapat menyelesaikan studi dan meraih kelulusan. Program Magang Kampus Merdeka merupakan bagian dari kebijakan Kampus Merdeka salah satunya DKV UMN yang mewajibkan mahasiswa untuk melaksanakan *Career Acceleration Program*. Program magang ini dirancang untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan diri melalui pengalaman belajar di luar kegiatan perkuliahan formal.

Perkembangan teknologi saat ini menunjukkan peningkatan yang signifikan, khususnya dalam pemanfaatan internet dan *website* sebagai media penyedia informasi. Hal tersebut menjadikan peran desain antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) semakin penting dalam pengembangan

sebuah *website*. *Website* yang dirancang dengan baik tidak hanya mampu menarik perhatian pengguna, tetapi juga memberikan kenyamanan serta meningkatkan tingkat kepuasan pengguna. Oleh karena itu, penerapan *UI/UX* berperan dalam menciptakan keselarasan antara tampilan visual dan kebutuhan pengguna, sehingga *website* dapat digunakan secara lebih efektif dan efisien (Olivia, Larasati, & Mulya, 2025). Dalam program Magang Kampus Merdeka, penulis mengajukan lamaran ke beberapa perusahaan sebagai bagian dari proses pencarian tempat magang. Setelah melalui tahapan tersebut, penulis memutuskan untuk melaksanakan praktik kerja magang di lingkungan kampus sendiri, yaitu Universitas Multimedia Nusantara, tepatnya di *Library* UMN (Perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara).

Library Universitas Multimedia Nusantara (UMN) merupakan salah satu unit layanan akademik yang berada di bawah naungan Universitas Multimedia Nusantara yang berfungsi sebagai pusat sumber belajar dan referensi yang berperan dalam mendukung kegiatan akademik sivitas UMN yang sudah berdiri sejak tahun 2007. Pemilihan UMN *Library* sebagai tempat pelaksanaan magang dilatarbelakangi oleh minat penulis untuk memperdalam pemahaman di bidang desain antarmuka pengguna (*UI/UX*). Melalui kegiatan magang ini, penulis memiliki kesempatan untuk mempelajari pengembangan sistem informasi serta layanan digital perpustakaan secara langsung. Pengalaman tersebut diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai proses perancangan antarmuka yang berorientasi pada kebutuhan pengguna serta penerapannya dalam lingkungan akademik.

Selama menjalani program magang, penulis berupaya memberikan kontribusi melalui pengembangan rancangan desain yang relevan dengan kebutuhan UMN *Library*. Rancangan tersebut diharapkan mampu mendukung peningkatan kualitas layanan dan sistem informasi perpustakaan, sekaligus mempermudah mahasiswa dalam mengakses berbagai sumber informasi. Selain itu, kontribusi yang diberikan juga diharapkan dapat membantu menciptakan lingkungan akademik yang lebih efisien, komunikatif, serta berorientasi pada pengalaman pengguna.

1.2 Tujuan Kerja

Penulis memilih untuk melaksanakan kegiatan magang di *Library* UMN Universitas Multimedia Nusantara (UMN) karena kesempatan ini memberikan pengalaman kerja di lingkungan institusi pendidikan serta mendukung pengembangan kompetensi di bidang *UI/UX*. Magang sebagai *UI/UX Designer Intern* pada *Library* UMN Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dilakukan dengan tujuan:

1. Sebagai salah satu syarat akademik untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)
2. Sebagai sarana penerapan ilmu dan keterampilan desain yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam dunia kerja profesional
3. Untuk menambah pengalaman kerja serta pemahaman mengenai profesi desainer, baik dari segi *hard skill* seperti desain grafis dan pengembangan *UI/UX*, maupun *soft skill* seperti komunikasi, kerja sama tim, manajemen waktu, dan kemampuan beradaptasi di lingkungan kerja
4. Sebagai bentuk persiapan diri dalam menghadapi dunia kerja setelah lulus melalui pengalaman kerja nyata di perusahaan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kegiatan magang di *Library* UMN harus memenuhi ketentuan yang telah disesuaikan dan diberikan yaitu prosedur pada *Career Acceleration Program Track 1* Universitas Multimedia Nusantara pada Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026 yaitu 640 jam kerja atau sekitar kurang lebih empat bulan. Kegiatan magang ini dilaksanakan pada hari Senin hingga Jumat, dengan waktu kerja setiap hari dimulai pukul 08.00 sampai dengan 17.00 dengan dipotong satu jam istirahat.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Periode pelaksanaan kerja magang berlangsung selama kurang lebih empat bulan, terhitung sejak 9 Februari hingga 15 Juni 2026. Kegiatan magang dilaksanakan pada hari Senin sampai dengan Jumat dengan jam kerja

dimulai pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB, sehingga total waktu kerja adalah sembilan jam per hari. Tetapi terdapat waktu istirahat yang sudah ditetapkan yaitu pada pukul 12.00 WIB hingga 13.00 WIB, sehingga jam kerja efektif yang dijalani adalah delapan jam per hari.

Pelaksanaan magang pada awal periode dilakukan secara *onsite (work from office)*, kemudian pada tahap selanjutnya dapat dilaksanakan secara hybrid, yaitu kombinasi antara *work from office* (3 hari) dan *work from home* (2 hari), khususnya pada saat pengerjaan aset desain dan proses *prototyping*. Lokasi pelaksanaan magang berada di lingkungan Universitas Multimedia Nusantara, tepatnya di *Library UMN* yang berlokasi di Gedung B lantai 2, Jl. Scientia Boulevard, Gading Serpong, Binong, Curug, Kabupaten Tangerang, Banten 15811.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan magang Kampus Merdeka diawali dengan kegiatan pembekalan magang yang dilaksanakan pada 24 November 2025. Setelah mengikuti pembekalan magang tersebut, penulis melakukan pengisian Kartu Rencana Studi (KRS) dengan memilih program *Career Acceleration Program Track 1* sebagai bentuk pemenuhan kegiatan magang. Program magang Kampus Merdeka ini memiliki bobot 20 SKS dengan total waktu kerja sebesar 640 jam kerja di bawah supervisi perusahaan (*supervisor*) dan 207 jam bimbingan bersama dosen pembimbing yaitu mengerjakan laporan magang.

Selanjutnya, penulis mengikuti briefing magang yang dilaksanakan pada Senin, 2 Februari 2026 di Universitas Multimedia Nusantara, tepatnya di *Lecture Hall* yang berada di gedung D. Setelah *briefing* magang tersebut, penulis mendaftarkan diri melalui sistem *ProSTEP UMN* dengan tujuan magang di *Library UMN* untuk memperoleh *cover letter* resmi dari universitas. Pada 3 Februari 2026, penulis mengajukan lamaran magang ke

Library UMN dengan mengirimkan *Curriculum Vitae* (CV) dan *portfolio* desain melalui *email*.

Lalu penulis diinfokan melalui email untuk melakukan *interview* yang dilaksanakan pada Rabu, 4 Februari 2026 pukul 13.00 WIB. Wawancara dilakukan secara *onsite* di *Library* UMN bersama *Manager Library* UMN. Setelah melalui proses wawancara, penulis dinyatakan lolos seleksi dan diterima magang. Pada keesokan harinya, yaitu 5 Februari 2026, penulis diperkenalkan dengan lingkungan kerja *Library* UMN oleh *supervisor* serta mengikuti rapat awal bersama dengan Tim *Library*, *IT*, dan juga prodi DKV untuk membahas perancangan *website* perpustakaan. Pada kesempatan tersebut, penulis juga mendapatkan penjelasan lebih rinci mengenai deskripsi tugas dan tanggung jawab yang akan dijalankan sebagai *UI/UX Designer Intern*.

Setelah itu, penulis mengirimkan *email* lanjutan yang berisi *cover letter* serta melengkapi proses administrasi pendaftaran magang di *Library* UMN, kemudian menunggu diterbitkannya *acceptance letter*. Setelah seluruh dokumen dan prosedur yang diperlukan dinyatakan lengkap, penulis secara resmi memulai kegiatan magang pada tanggal 9 Februari 2026 yang dilaksanakan secara *hybrid* di *Library* UMN sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan.

Tabel 1.1 Prosedur Pelaksanaan Magang

Tanggal	Aktivitas	Keterangan
24 November 2025	Pembekalan Magang di Universitas Multimedia Nusantara	Mengikuti kegiatan pembekalan magang yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara sebagai persiapan sebelum

		pelaksanaan program magang.
1 Januari 2026 – 1 Februari 2026	Pencarian Tempat Magang	Mulai mencari berbagai pilihan tempat magang yang sesuai dengan bidang yang diminati juga mendaftarkannya di <i>ProStep</i> .
02 Februari 2026	<i>Briefing</i> Magang	Mengikuti <i>briefing</i> magang yang dilaksanakan di <i>Lecture Hall</i> Gedung D Universitas Multimedia Nusantara.
03 Februari 2026	Melamar Magang di Library UMN	Mengirimkan <i>Curriculum Vitae (CV)</i> dan <i>portfolio</i> desain melalui <i>email</i> kepada <i>Library</i> Universitas Multimedia Nusantara.
04 Februari 2026	Wawancara Magang	Mengikuti proses wawancara secara <i>onsite</i> di <i>Library</i> UMN bersama <i>Manager Library</i> UMN.
04 Februari 2026	Diterima Magang	Dinyatakan lolos seleksi dan diterima sebagai peserta magang di <i>Library</i> Universitas Multimedia Nusantara.
05 Februari 2026	Pengenalan Lingkungan Kerja	Diperkenalkan dengan lingkungan kerja oleh

		<i>supervisor</i> serta mengikuti rapat awal bersama tim <i>Library, IT</i> , dan Program Studi DKV.
09 Februari 2026	Hari Pertama Magang	Secara resmi memulai kegiatan magang di <i>Library</i> Universitas Multimedia Nusantara.
11 Februari 2026	Bimbingan Magang 1	Mengikuti sesi bimbingan pertama bersama dosen pembimbing.
26 Februari 2026 – 01 April 2026	Bimbingan Periode 1	Mengikuti 3 kali sesi bimbingan dengan <i>advisor</i> sebelum pelaksanaan Evaluasi 1.
06 April 2026 – 10 April 2026	Evaluasi 1	Mengikuti proses Evaluasi 1 sebagai penilaian perkembangan pelaksanaan magang.
24 April 2026 – 09 Juni 2026	Bimbingan Periode 2	Mengikuti empat kali sesi bimbingan sebagai persiapan menuju Evaluasi 2. Pada bimbingan dengan <i>advisor</i> ini membahas mengenai isi dari laporan magang,
08 Juni 2026 – 12 Juni 2026	Evaluasi 2	Memenuhi persyaratan jumlah jam kerja magang yang telah ditentukan serta melakukan pengumpulan

		laporan melalui sistem <i>ProStep</i> sebagai salah satu syarat untuk mengikuti proses Evaluasi 2 dan memperoleh penilaian akhir pelaksanaan magang.
19 Juni 2026	Registrasi Sidang Magang	Melakukan pendaftaran sidang magang setelah melakukan Evaluasi 2.
29 Juni 2026 – 03 Juli 2026	Sidang Magang	Melaksanakan presentasi sidang magang sebagai bagian dari penilaian akhir program magang.
06 Juli 2026 – 10 Juli 2026	Pengumpulan Laporan Pasca Sidang Magang	Melakukan pengumpulan laporan magang yang telah direvisi dan disetujui sebagai tahap akhir administrasi sidang.

Tabel pelaksanaan magang ini merupakan rangkuman seluruh kegiatan yang dilakukan penulis selama proses magang berlangsung. Kegiatan diawali dengan mengikuti briefing magang, kemudian dilanjutkan dengan proses pencarian, pendaftaran, dan wawancara magang. Selama pelaksanaan magang, penulis juga mengikuti proses bimbingan dan evaluasi secara berkala. Selain itu, tabel ini mencakup pelaksanaan sidang magang hingga pengumpulan laporan magang final.