

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Politeknik Negeri Jember merupakan perguruan tinggi negeri yang memiliki program pendidikan vokasi yang memiliki kurikulum paling besar dalam praktik sebesar 60 (enam puluh) persen dan untuk sisanya 40 (empat puluh) persen dalam hal teori. Dalam hal materi praktik Politeknik Negeri Jember memberikan standar – standar yang berlaku, karena hal tersebut akan sangat dibutuhkan pada mahasiswa yang telah lulus untuk dipersiapkan untuk masuk pada dunia kerja. Dengan diberlakukan kurikulum seperti yang dijelaskan sebelumnya, Politeknik Negeri Jember juga memperlakukan magang yang diharuskan ditempatkan pada perusahaan yang sesuai dengan program studi masing – masing magang tersebut berguna bagi mahasiswa untuk dipersiapkan pada dunia kerja yang spesifik sesuai dengan program studi masing – masing.

Sejalan dengan kompetensi yang dibutuhkan oleh setiap mahasiswa, maka dari itu Politeknik Negeri Jember diwajibkan untuk merealisasikan hal tersebut ke dalam praktik magang. Pada hal ini program studi yang ditempuh adalah Teknik Informatika, maka dari itu materi magang yang diharuskan untuk ditempuh oleh mahasiswa Teknik Informatika sesuai dengan mata kuliah yang sebelumnya ditempuh. Dalam kasus tersebut saya dengan tim kelompok magang ditempatkan pada magang yang bekerja sama dengan perusahaan PT. Andromedia yang bergerak pada bidang Consultant.

Salah satu proyek yang dikerjakan selama magang di PT. Andromedia adalah Kelava CRP Web, yang merupakan platform berbasis web untuk membantu dalam penjualan dalam usaha yang sedang dijalani. Kelava merupakan bagian dari Avolut Group yang telah berpengalaman selama bertahun-tahun dalam menyediakan IT Solution baik di Indonesia maupun luar negeri.

1.2. Tujuan dan Manfaat Magang

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, adapun tujuan dan manfaat dari pelaksanaan Magang sebagai berikut :

1.2.1. Tujuan Umum Magang

Secara umum tujuan daripada magang adalah merealisasikan atau mempraktikkan materi - materi yang pernah didapatkan selama kuliah. Hal tersebut berguna sebagai penambah wawasan dalam hal praktik bagi mahasiswa dan merealisasikan materi kuliah dalam dunia kerja. Padadasarnya dunia kuliah dan dunia kerja memiliki perbedaan, maka dari itu praktik magang sangat diperlukan bagi mahasiswa. Selain itu, mahasiswa yang memiliki keterampilan khusus yang berkaitan dengan teori pada saat kuliah, bisa mempraktikkan keterampilannya pada saat magang berlangsung. Begitupun dengan dilaksanakan program magang, nantinya mahasiswa setelah lulus kuliah dapat dengan mudah beradaptasi pada dunia kerja.

1.2.2. Tujuan Khusus Magang

- a. Memberikan wawasan lebih kepada mahasiswa tentang dunia kerja, sekaligus mempraktikkan bidang keahliannya yang didapat selama kuliah berlangsung.
- b. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mencoba langsung keterampilannya dalam dunia kerja.
- c. Meningkatkan kepercayaan diri dan mudah beradaptasi kepada mahasiswa terhadap lingkungan kerja.
- d. Melatih interpersonal skill dari mahasiswa, dan juga berpikir kritis terhadap permasalahan yang didapat, serta bisa memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut.

1.2.3. Manfaat Magang

Adapun manfaat dari magang ini adalah :

a. Bagi Mahasiswa

Diharapkan bisa memberikan manfaat bagi mahasiswa yang nantinya berkesempatan untuk menggunakan laporan magang ini sebagai acuan ataupun panduan dalam melakukan kegiatan magang.

b. Bagi Kampus

Mendapatkan informasi tentang perusahaan ataupun instansi terkait guna menambah relasi dengan kampus.

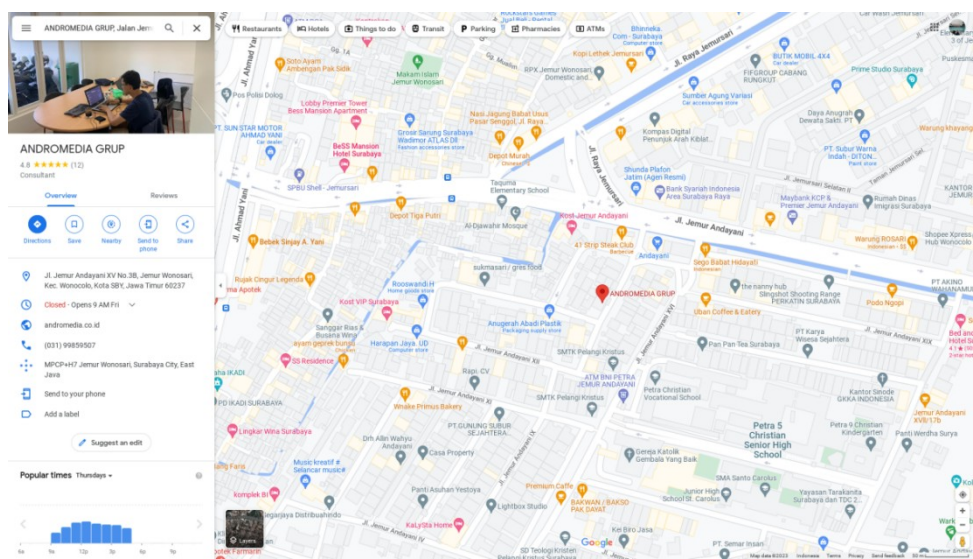
c. Bagi Instansi atau Perusahaan Terkait

Sebagai sarana dalam kerjasama penambah relasi dengan kampus dan juga membuka peluang perusahaan ataupun instansi untuk merekrut mahasiswa magang yang memiliki keterampilan yang baik dalam bidangnya.

1.3. Lokasi dan Waktu

1.3.1. Alamat Perusahaan

Kegiatan magang dilaksanakan di kantor PT Andromedia yang beralamat di Jl. Jemur Andayani XV No.3B, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota SBY, Jawa Timur 60237.



Gambar 1.1 Lokasi Perusahaan

1.3.2. Jadwal Kerja

Kegiatan magang dilaksanakan secara hybrid dilakukan secara daring dan juga luring, dengan memanfaatkan aplikasi web conference dan grup media sosial sebagai sarana komunikasi. Peserta memperoleh pembagian gelombang dalam melaksanakan magang secara luring dikarenakan peserta pada magang kali ini cukup banyak. Kegiatan magang dilaksanakan pada bulan Agustus 2022 - Desember 2022, setiap hari Senin sampai Jum'at.

1.4. Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan magang adalah mengerjakan tugas yang diberikan berdasarkan role yang diambil oleh peserta. Pembagian tugas tersebut dibagi menjadi beberapa bagian, yakni :

1. UI/UX Designer
2. Business Analyst
3. Full Stack Developer

Setiap minggu peserta FSD mengerjakan project sesuai pembagian pekerjaan, peserta juga berkolaborasi dengan tim Business Analyst(BA) untuk membahas urutan pekerjaan yang harus diselesaikan tim. Kegiatan ini dilaksanakan setiap minggu, setidaknya 2 kali dalam seminggu, untuk membahas progress dan juga kendala yang dialami oleh tim FSD selama pengerjaan project, nantinya hasil diskusi tersebut akan dicatat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan tim BA untuk menyusun sprint selanjutnya.

Untuk sesi mentoring diadakan setiap 1 minggu sekali, untuk memonitor peserta apabila terjadi kendala selama proses magang berlangsung. Pada saat sesi mentoring juga dilakukan presentasi yang pematerinya dipilih secara acak oleh mentor, agar peserta selain mendapatkan hard skill dalam pengerjaan project, peserta juga mendapatkan soft skill public speaking yang lebih baik. Selanjutnya sebagai dokumentasi dilakukan dengan cara mengisi log book baik dari platform Kampus Merdeka maupun Politeknik Negeri Jember.