

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Politeknik Negeri Jember merupakan salah satu perguruan tinggi vokasi yang memiliki tanggung jawab untuk menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan industri. Salah satu aspek pendidikan akademis yang diimplementasikan adalah program magang. Program ini menjadi syarat kelulusan bagi mahasiswa Politeknik Negeri Jember dengan harapan agar mereka menjadi lulusan yang terampil, profesional, dan memiliki pengalaman kerja, menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi.

Magang atau internship merupakan program pembelajaran yang melibatkan praktik kerja langsung di sebuah perusahaan selama periode tertentu. Perusahaan yang menerima mahasiswa magang memiliki hak untuk memberikan tugas dan bertanggung jawab memberikan bimbingan selama durasi program. Pada akhir program, peserta magang akan dinilai oleh pihak perusahaan, khususnya oleh atasan mereka. Pada beberapa bidang studi, magang sering kali menjadi mata kuliah wajib yang dapat memengaruhi nilai akademis.

Dalam pelaksanaan magang, mahasiswa diharapkan dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan di tempat magang. Mahasiswa juga diwajibkan mematuhi peraturan yang berlaku dan hadir di kantor setiap hari Senin hingga Jumat selama periode 4 bulan. CV. Dafidea Technocraft dipilih sebagai tempat magang karena kesesuaian bidang pekerjaan perusahaan dengan jurusan Teknologi Informasi yang diambil oleh penulis. CV. Dafidea Technocraft merupakan software house yang bergerak di bidang jasa pembuatan website, mobile dan konsultan IT yang berpusat di Jember sejak tahun 2019.

Aplikasi GAPAI CITA memiliki konsep warna gradasi biru tua dan ungu. Warna biru tua melambangkan kedamaian dan tanggung jawab, warna ungu

dianggap sebagai representasi dari karakter elegan yang penuh dengan kharisma. Menerapkan *Atomic Design System* agar *User Interface* (UI) terlihat rapih dan memudahkan tim developer lainnya

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang

Tujuan dilakukan magang secara umum adalah meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kewirausahaan, dan pengalaman kerja mahasiswa terkait kegiatan perusahaan, instansi, industri, atau unit bisnis strategis lain yang dianggap cocok sebagai tempat magang. Selain itu, magang juga bertujuan untuk melatih mahasiswa agar dapat mengembangkan kritisitas terhadap perbedaan atau kesenjangan (gap) yang mungkin ditemui di lapangan dibandingkan dengan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Tujuan khusus program magang antara lain:

- a. Melatih mahasiswa dalam Melatih mahasiswa dalam pelaksanaan pekerjaan lapangan sambil mengembangkan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahlian dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- b. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memperkuat keterampilan dan pengetahuan mereka

1.2.3 Manfaat Magang

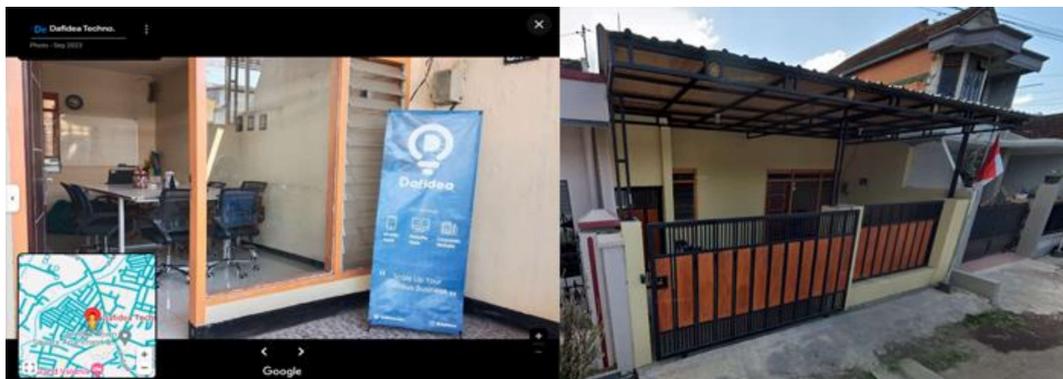
Manfaat magang dibagi menjadi tiga, yaitu:

- a. Bagi Mahasiswa
 1. Mahasiswa terlatih dalam mengerjakan pekerjaan lapangan dan melakukan serangkaian keterampilan sesuai dengan bidang keahliannya.
 2. Mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuannya, sehingga kepercayaan diri semakin meningkat.
 3. Mahasiswa terlatih untuk berpikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan memberikan komentar logis terhadap kegiatan.
- b. Bagi Program Studi

1. Mendapatkan informasi atau gambaran mengenai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang diterapkan di industri/instansi/perusahaan untuk menjaga mutu dan relevansi kurikulum.
 2. Terjalannya kerjasama antara instansi/industri/perusahaan terkait dengan Politeknik Negeri Jember
 3. Dapat menjadi tolak ukur pencapaian kinerja program studi untuk mengevaluasi hasil pembelajaran oleh perusahaan tempat magang.
- c. Bagi Perusahaan/industri/Instansi
1. Terjalannya kerjasama antara instansi/industri/perusahaan terkait dengan Politeknik Negeri Jember.
 2. Menjadi bahan evaluasi dalam upaya meningkatkan instansi/industri/perusahaan dalam berbagai aspek.
 3. Mendapatkan profil calon pekerja yang siap kerja.

1.3 Lokasi dan Waktu

1.3.1 Lokasi Magang



Gambar 1.1 Peta Lokasi Magang

Lokasi magang untuk setiap tim pasti berbeda, dimana tim mencari perusahaan yang sesuai dengan kompetensi dan juga kualifikasi yang di inginkan oleh pribadi masing-masing. Adapun lokasi magang tim ini adalah sebagai berikut:

Nama Perusahaan: CV. Dafidea Technocraft.

Alamat: Perum Mastrip Blok C10 Sumpersari, Jember, Jawa Timur

1.3.2 Waktu Magang

Pelaksanaan kegiatan magang dilaksanakan selama kurang lebih 4 (empat) bulan dengan waktu yang telah ditentukan oleh pengelola magang dan instansi tempat magang berlangsung. Adapun tanggal pelaksanaan magang yaitu pada tanggal 21 Agustus 2023 sampai dengan 22 Desember 2023.

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang dilakukan dalam pelaksanaan magang terbagi menjadi dua metode, yaitu pelaksanaan magang secara offline (luring) dan pelaksanaan magang secara online (daring).

1.4.1. Metode Pelaksanaan Luring

Metode pelaksanaan magang secara luring dilaksanakan pada tanggal 5 September 2023, 9 November 2023 dan 22 Desember 2023, dimana mahasiswa dalam tim menuju ke lokasi magang yang terletak di Jember, Jawa Timur. Dalam pertemuan selama tiga hari tersebut, agenda yang dilakukan oleh tim adalah sebagai berikut:

1. Pengesahan buku praktek kerja mahasiswa yang telah diisi oleh peserta magang selama melakukan magang.
2. Dokumentasi bersama *Chief Executive Officer*.

1.4.2. Metode Pelaksanaan Daring

Metode pelaksanaan magang secara daring dilaksanakan pada tanggal 21 Agustus 2023 – 22 Desember 2023, dengan catatan libur pada hari Sabtu, Minggu, dan perayaan hari-hari besar. Untuk presensi setiap hari nya yaitu setiap pagi pada pukul 08.00 - 09.00 WIB. Metode diskusi dan sharing yang dilakukan antara kelompok magang dengan pembimbing lapang melalui Grup WhatsApp dan Google Meet untuk membahas proyek serta tugas yang diberikan. Dalam pertemuan selama kurang lebih 4 (empat) bulan tersebut, agenda yang dilakukan oleh tim adalah sebagai berikut:

1. Ikut adil dalam proyek pembuatan *UI/UX* aplikasi website dan mobile menggunakan figma.

2. Pemberian pembelajaran dan skill menjadi *UI/UX* desainer sesuai dunia usaha dan dunia industri.