

BAB 1 . PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang adalah sebuah program pendidikan yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka peroleh selama studi di lingkungan dunia kerja. Magang dirancang untuk memungkinkan mahasiswa mendapatkan pengalaman langsung dalam suatu industri atau perusahaan tertentu, sehingga mereka dapat menggabungkan teori yang dipelajari di kelas dengan praktik yang sesungguhnya. Magang memiliki peran penting dalam membantu mahasiswa memahami dinamika dunia kerja dan mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dengan bidang studi mereka. Melalui pengalaman langsung di tempat kerja, mahasiswa dapat mengasah keterampilan interpersonal, pemecahan masalah, serta beradaptasi dengan lingkungan kerja yang dinamis dan beragam. Pendidikan tinggi saat ini tidak hanya bertujuan untuk menyediakan mahasiswa dengan dasar pengetahuan akademis, tetapi juga untuk memastikan bahwa mereka memiliki keterampilan praktis yang diperlukan untuk menjadi profesional yang berhasil. Politeknik Negeri Jember, sebagai lembaga pendidikan tinggi yang progresif, telah merespons tuntutan ini melalui pelaksanaan Magang sebagai bagian integral dari kurikulumnya.

Politeknik Negeri Jember, sebagai lembaga pendidikan tinggi yang berdedikasi untuk memberikan pendidikan berkualitas dan mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan di dunia kerja, menetapkan Program magang sebagai bagian penting dari kurikulumnya. Sebagai salah satu politeknik yang terbaik di Indonesia, Politeknik Negeri Jember memiliki visi untuk menciptakan lulusan yang tidak hanya memiliki pemahaman teoritis yang kuat tetapi juga keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri.

Pentingnya magang di Politeknik Negeri Jember juga tercermin dalam kemitraan yang erat dengan berbagai industri dan perusahaan. Kolaborasi ini tidak hanya memberikan mahasiswa pengalaman lapangan yang berkualitas, tetapi juga memastikan bahwa kurikulum yang disajikan selalu terkini dan relevan dengan kebutuhan pasar kerja. Dalam kegiatan ini penulis melakukan pemilihan Seven Inc

sebagai tempat magang berdasarkan kesesuaian bidang yang disediakan dalam perusahaan tersebut dengan jurusan yang selama ini ditempuh oleh penulis di jurusan teknologi informasi.

Seven Inc, yang sebelumnya bernama Twelve Inc didirikan di kota Gudeg, Jogja, tepatnya di daerah Banguntapan, Bantul, Yogyakarta merupakan perusahaan digital yang bergerak di bidang industri kreatif, berawal dari bisnis fashion/apparel pria. Dengan sistem pelayanan online seven inc memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi para *customer* dalam membeli produk tanpa harus mencari di toko. Selain usaha Fashion, juga memiliki usaha jasa yaitu Konveksi (Rumah Konveksi) dan Jasa Pengelasan (Tukanglas.org). Seven Inc. juga merupakan tempat untuk mewadahi peserta dari lingkungan siswa SMK ataupun mahasiswa yang ingin mengembangkan keterampilan dalam bekerja dengan skill sesuai bidang masing-masing. Seven Inc. memiliki beberapa divisi keahlian yang dapat dipilih seperti UI/UX designer, Frontend atau Backend developer, Videographer, Desainer grafis, dan beberapa divisi lainnya.

Selama kegiatan magang, penulis mendapatkan penugasan *project* yaitu melakukan perancangan *user interface* untuk aplikasi Nginap.inc pada *platform customer* (pengguna). Nginap.inc adalah sebuah aplikasi pemesanan *homestay*, *guest house* dan *kost*. Aplikasi ini terdiri dari 3 user yaitu admin, mitra dan *customer* atau pengguna. Pada kasus ini penulis difokuskan pada perancangan *user interface* untuk aplikasi Nginap.inc di *platform customer* (pengguna) bagian *Mobile*. Proyek ini dimulai dengan melakukan analisis mendalam terhadap antarmuka yang sudah ada. Fokus utama diberikan pada pengidentifikasian kelemahan, kesenjangan fungsional, dan area-area di mana pengalaman pengguna dapat ditingkatkan. Perancangan UI/UX *mobile* sangat penting bagi pengguna aplikasi Nginap.inc sebab menjadi peran kunci dalam meningkatkan pengalaman pengguna, merangkum elemen-elemen esensial yang melampaui sekadar penampilan visual. Keberhasilan aplikasi tidak hanya bergantung pada fungsionalitasnya, tetapi juga pada cara pengguna berinteraksi dan merasakan setiap langkah dalam menjalankan aplikasi. Dengan adanya aplikasi *mobile* Nginapinc. Pengguna (*customer*) dan penyedia penginapan dapat merasakan sejumlah manfaat dan kemudahan yang

signifikan dalam berbagai aspek seperti kemudahan dalam pencarian penginapan yang lebih terperinci, proses pemesanan yang lebih personal sesuai preferensi pengguna, ulasan dan rating yang memberikan gambaran detail tentang pengalaman pengguna sebelumnya, keamanan dan privasi yang diperkuat, poin dan promo. Dengan fitur-fitur ini, aplikasi *mobile* Nginapinc tidak hanya menjadi alat pencarian dan pemesanan, tetapi juga menjadi sebuah *platform* pengalaman perjalanan yang lebih nyaman, aman, dan sesuai dengan keinginan pengguna dan penyedia penginapan.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Penulisan laporan kegiatan magang ini, memiliki manfaat dan 2 (dua) tujuan yakni, tujuan umum dan tujuan khusus yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1.2.1 Tujuan umum magang

Adapun tujuan umum pelaksanaan magang adalah sebagai berikut:

- a. Mengasah keterampilan praktis yang relevan dengan bidang studi dan industri tertentu.
- b. Memperkenalkan mahasiswa pada dinamika dan tuntutan dunia kerja sebenarnya.
- c. Mendorong pengembangan keterampilan interpersonal, komunikasi, pemecahan masalah, dan kepemimpinan.

1.2.2 Tujuan khusus magang

Selain tujuan yang dijabarkan diatas, magang ini bertujuan untuk:

- a. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan teoritis yang telah mereka pelajari di kelas ke dalam situasi kerja nyata.
- b. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk membangun hubungan dengan profesional di industri mereka.
- c. Mengembangkan desain antarmuka yang intuitif dan menarik untuk aplikasi Nginapinc.

- d. Mampu menyusun wireframes, mockups, dan prototipe visual untuk mengilustrasikan tata letak, warna, dan elemen-elemen desain yang direncanakan.
- e. Mampu mengintegrasikan elemen-elemen interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan pengguna di dalam aplikasi.

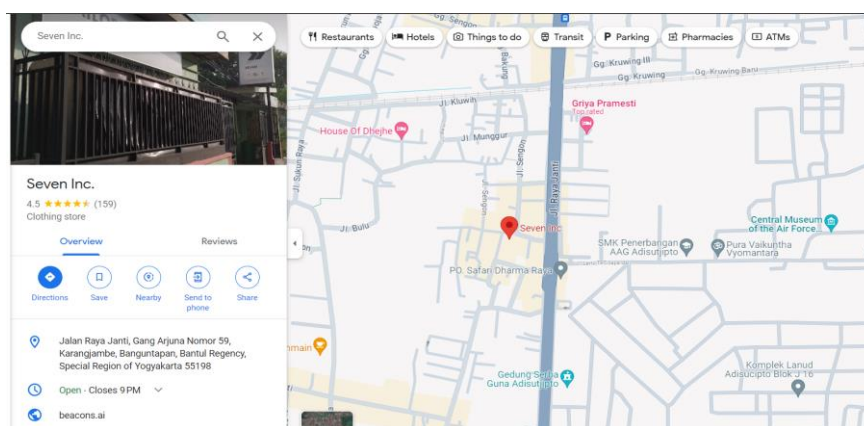
1.2.3 Manfaat Magang

Manfaat pelaksanaan magang adalah:

- a. Bagi mahasiswa:
 - 1) Memberikan pengalaman langsung di dunia kerja.
 - 2) Mengasah keterampilan praktis yang relevan dengan bidang studi.
 - 3) Mendorong pengembangan soft skills seperti kemampuan berkomunikasi, kepemimpinan, kerjasama tim, dan adaptabilitas, yang sangat berharga dalam lingkungan kerja.
 - 4) Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengambil inisiatif, bekerja mandiri, dan mengelola tanggung jawab sendiri.
- b. Bagi Perguruan Tinggi dan Industri:
 - 1) Membantu perguruan tinggi untuk menyempurnakan kurikulum dan meningkatkan kualitas pendidikan yang disediakan.
 - 2) Melalui magang, perguruan tinggi dapat membangun kemitraan yang erat dengan industri dan perusahaan, menciptakan kesempatan kolaborasi yang lebih luas.
 - 3) Magang menjadi saluran untuk perusahaan merekrut karyawan potensial yang telah mengalami kerja di lingkungan perusahaan selama periode magang.
 - 4) Industri dapat memanfaatkan keahlian mahasiswa magang sebagai sumber daya tambahan dalam menyelesaikan proyek-proyek atau tugas-tugas khusus.
 - 5) Mahasiswa membawa ide segar dan perspektif baru ke dalam perusahaan, membantu dalam inovasi dan peningkatan proses kerja.

1.3 Lokasi dan Waktu

Kegiatan Magang ini dilaksanakan di Seven Inc, Jalan Raya Janti, Gang Arjuna No 59, Karang Jambe, Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu pelaksanaan dimulai dari 4 September 2023 hingga 5 Januari 2024, dengan jangka waktu 4 bulan. Waktu kerja atau magang dilakukan setiap hari senin sampai dengan sabtu. Jam kerja pukul 06:30 - 13:00 (shift pagi) dan 13:00 – 21:00 (shift siang atau malam).



Gambar 1.1 Peta Lokasi Kantor Seven Inc

1.4 Metode Pelaksanaan

1.4.1 Pelaksanaan magang dengan Pembimbing Lapang atau Mentor

Berikut metode pelaksanaan yang dilakukan dalam magang:

a. Penempatan Tim dan Pemberian *Project*

Pada tahap penempatan tim dan pemberian *project*, mahasiswa ditempatkan sesuai dengan divisi yang telah dipilih. Proses ini dilakukan dalam grup *Whatsapp* yang didalamnya terdapat tim dan mentor untuk mendampingi dan membimbing perancangan *project*.

b. Alur dan Desain Perancangan *User Interface* (UI)

Tahap ini mengacu pada pemahaman alur *project* melalui file telah diberikan. Kemudian mengidentifikasi kebutuhan pengguna dari aplikasi yang akan dirancang ulang. Lalu dilanjutkan dengan perancangan design UI sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan.

1.4.2 Pelaksanaan Bimbingan Magang dengan Dosen Pembimbing

- a. Penentuan dan Identifikasi masalah untuk judul yang digunakan dalam laporan Praktek Kerja Lapang.
- b. Bimbingan dan konsultasi mengenai pengerjaan laporan magang.