

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 Program 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 Daerah Istimewa Yogyakarta, tepatnya di daerah Banguntapan, Bantul, adalah perusahaan *e-commerce* yang identik dengan anak muda. Seven Inc juga merupakan tempat untuk mahasiswa yang ingin mengasah keterampilan atau melakukan magang sesuai bidang masing-masing melalui program Magang Jogja.

Kegiatan penulis selama magang mendapat penugasan *project* yaitu melakukan perancangan *user interface* untuk aplikasi Nginapinc pada *platform* mitra. Nginapinc 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 antarmuka pengguna Nginapinc di *platform* Mitra. Proyek ini diawali dengan fase analisis mendalam terhadap antarmuka yang sudah ada. Fokus diberikan pada identifikasi kelemahan, kesenjangan fungsional, dan area-area di mana pengalaman pengguna dapat diperbaiki. Konsep dasar perancangan desain yang dilakukan mencakup pengembangan flow sistem yang lebih intuitif dan estetika yang menarik. Setiap elemen desain diarahkan untuk menciptakan pengalaman yang menyatu dan menarik. Proses prototyping menjadi metode untuk perancangan antarmuka pengguna dengan model desain yang dapat mereka interaksikan, memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi masalah atau area perbaikan. Evaluasi berkelanjutan dengan mentor membuka pintu untuk peningkatan yang terus menerus, memastikan desain yang dihasilkan selaras dengan hasil analisis dan kebutuhan pengguna.

1.2 Tujuan dan Manfaat

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:

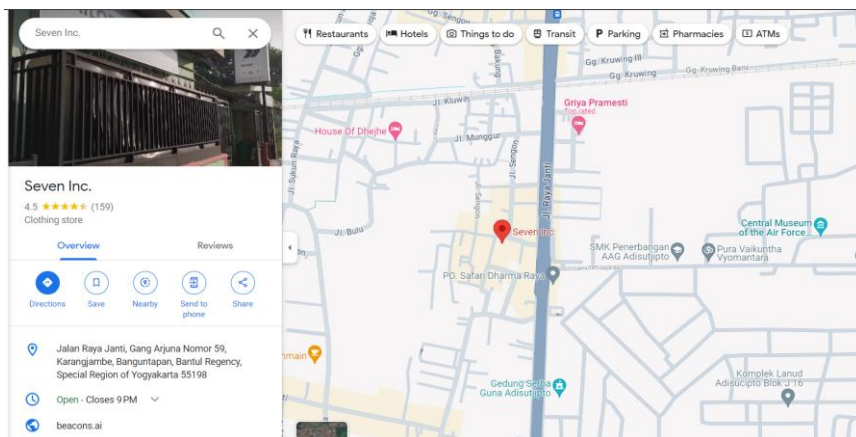
- a. Bagi mahasiswa:
 - 1) Memberikan pengalaman langsung di dunia kerja.
 - 2) Mengasah keterampilan praktis yang relevan dengan bidang studi.
 - 3) Mendorong pengembangan soft skills seperti kemampuan berkomunikasi, kepemimpinan, kerjasama tim, dan adaptabilitas, yang sangat berharga dalam lingkungan 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, Karangjambe, 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 Lapangan 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 Magang.

b. Bimbingan dan konsultasi mengenai pengerjaan laporan Magang.