

# **BAB 1. PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Pengetahuan dan teknologi menjadi satu kesatuan yang saling berhubungan. Pada saat ini pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dalam hal ini dibutuhkan adanya peran kinerja atau SDM (Sumber Daya Manusia) dalam mengelola dan meningkatkan kebutuhan sehingga memiliki kualitas yang baik. Dengan memanfaatkan pengetahuan dan teknologi maka pihak terkait akan menjadi lebih berkualitas.

Dengan pentingnya peran ini maka, setiap perusahaan membutuhkan peran karyawan dalam mengembangkan perusahaannya. Dengan adanya sistem yang berjalan, sebuah perusahaan juga membuka lowongan praktik kerja lapangan atau magang bagi para mahasiswa yang ingin memiliki pengalaman kerja di dunia industri. Magang sendiri merupakan kegiatan yang diikuti mahasiswa dalam rangka menerapkan ilmu yang dipelajari saat berada dibangku perkuliahan. Magang merupakan kegiatan yang wajib diikuti seluruh mahasiswa Politeknik Negeri Jember. Magang dilaksanakan selama 4 bulan. Dengan adanya kegiatan magang ini, memberikan keuntungan kerjasama yang baik bagi pihak instansi yang terkait.

Salah satunya PT Kreasi Cyber Indonesia adalah perusahaan yang bergerak dalam pengembangan perangkat lunak, khususnya di bidang pembuatan aplikasi mobile dan situs web. Dengan fokus pada inovasi teknologi, perusahaan ini berkomitmen untuk memberikan solusi yang terkini dan terbaik dalam menjawab kebutuhan dinamis dalam era digital saat ini. PT Kreasi Cyber Indonesia bertujuan untuk menjadi pelopor di ranah teknologi dengan menyediakan produk perangkat lunak yang memadukan kehandalan, keamanan, dan keefektifan, memenuhi standar tertinggi dalam industry.

Proyek yang dikerjakan di PT Kreasi Cyber Indonesia yaitu pengujian atau *testing* pada aplikasi baru yang sedang dibuat yaitu aplikasi pepet.id. Aplikasi pelestarian permainan tradisional (pepet.id), adalah salah satu proyek yang dikerjakan di PT Kreasy Cyber Indonesia. Aplikasi pelestarian permainan

tradisional adalah suatu platform inovatif yang dengan cermat dan teliti melestarikan kekayaan permainan tradisional Indonesia melalui proses digitalisasi pada setiap tahapan event pertandingan. Melalui pendekatan ini, aplikasi menciptakan suatu wadah yang memadukan kearifan lokal dengan teknologi modern untuk memastikan bahwa permainan tradisional tidak hanya bertahan, tetapi juga berkembang dan diapresiasi di era digital. Dengan fokus pada setiap aspek event, aplikasi ini memainkan peran penting dalam mengedukasi, menghibur, dan merayakan keanekaragaman permainan tradisional Indonesia. Melalui fitur-fitur interaktif dan informatif, aplikasi pelestarian permainan tradisional menciptakan suatu ekosistem digital yang memungkinkan masyarakat untuk lebih dekat dan terlibat dengan keindahan budaya dan nilai-nilai tradisional yang terkandung dalam setiap permainan.

Pengujian merupakan tahap akhir dan merupakan bagian penting dalam mengerjakan sebuah proyek. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa proyek baru yang dibuat sudah sesuai dan memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam tahap ini seorang *qualitycontrol* maupun *quality assurance* melakukan pengecekan secara berkala sampai aplikasi siap digunakan oleh para pengguna. Pengecekan dilakukan secara terperinci sesuai dengan analisa yang dilakukan pada tahap awal pembuatan aplikasi.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat Magang**

### **1.2.1 Tujuan Umum Magang**

Tujuan pelaksanaan kegiatan Magang yaitu :

1. Magang memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan praktis yang diperlukan dalam bidang pekerjaan tertentu. Ini bisa mencakup keterampilan teknis, keterampilan komunikasi, manajemen waktu, dan sebagainya.
2. Mendapatkan wawasan tentang bagaimana pekerjaan sehari-hari di lapangan terjadi. Peserta Magang dapat belajar tentang tugas-tugas khusus, proses bisnis, dan dinamika kerja di industri atau perusahaan tertentu.

3. Kesempatan untuk menguji apakah bidang pekerjaan atau industri tertentu sesuai dengan minat dan tujuan kariernya, serta dapat membantu Peserta Magang memutuskan apakah ingin mengejar karier dalam bidang tertentu atau mencari opsi lain.

#### 1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Tujuan khusus pelaksanaan kegiatan Magang yaitu :

1. Membantu peserta magang mengembangkan keterampilan khusus yang relevan dengan bidang pekerjaan tertentu, seperti pemrograman komputer, desain grafis, keuangan, atau pemasaran digital.
2. Membantu peserta magang mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang industri tertentu, termasuk tren, tantangan, dan peluang di dalamnya.
3. Memberikan wawasan tentang pengembangan sumber daya manusia, termasuk pelatihan, pengembangan karier, dan manajemen kinerja pegawai.

#### 1.2.3 Manfaat Magang

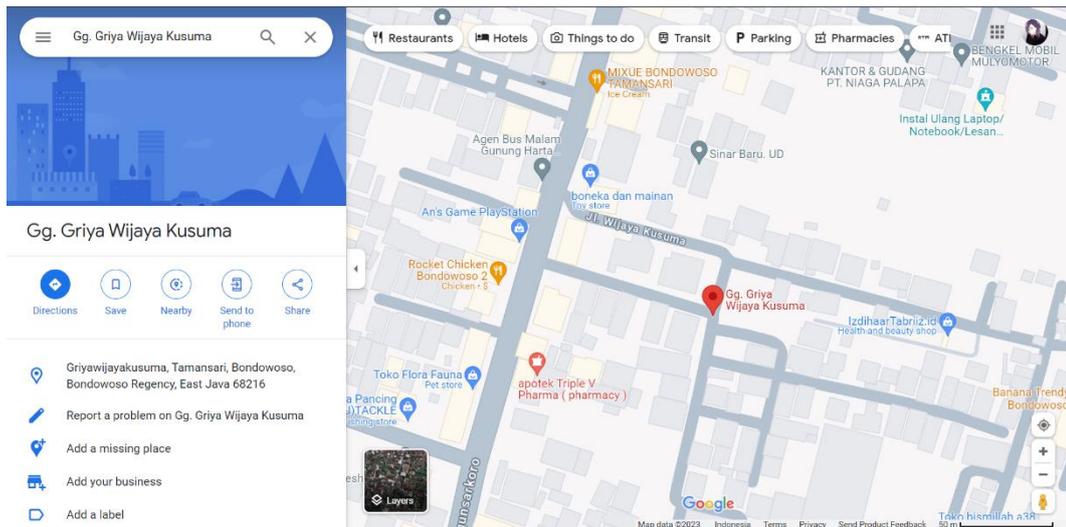
1. Bagi Mahasiswa
  - a. Dapat menerima pelatihan dari pegawai yang lebih berpengalaman, yang dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan dan kompetensi yang dibutuhkan di dunia kerja.
  - b. Dapat memperbaiki keterampilan komunikasi mereka dalam berinteraksi dengan berbagai pihak, termasuk pegawai, atasan, dan rekan kerja.
  - c. Mahasiswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana pemerintahan atau organisasi dijalankan, termasuk peran dan tanggung jawab PT. Kreasi Cyber dalam pengelolaan sumber daya manusia.
2. Bagi Politeknik Negeri Jember :
  - a. Pengalaman dari mahasiswa yang melakukan magang dapat membantu perguruan tinggi untuk mengembangkan kurikulum yang lebih relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan industri.
  - b. Magang dapat memfasilitasi kerjasama antara perguruan tinggi dan PT. Kreasi Cyber dalam pengembangan program pelatihan dan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan industri.

- c. Pengalaman magang mahasiswa dapat membantu dalam menjalankan penelitian dan inovasi di perguruan tinggi, yang dapat memperkaya pemahaman dan kontribusi akademis dalam bidang kepegawaian dan manajemen sumber daya manusia.
3. Manfaat bagi Instansi atau Perusahaan yang Bersangkutan
    - a. PT. Kreasi Cyber dapat membangun hubungan yang kuat dengan perguruan tinggi dan mendukung kolaborasi lebih lanjut dalam penelitian, pelatihan, atau proyek-proyek lainnya.
    - b. Sebagai sumber daya tambahan bagi PT. Kreasi Cyber, membantu dalam menyelesaikan tugas dan proyek tertentu, dan mengurangi beban kerja pegawai tetap.
    - c. Peserta Magang bisa menjadi peluang bagi PT. Kreasi Cyber untuk mengidentifikasi calon pegawai potensial. Jika seorang Peserta magang menunjukkan kinerja yang baik selama masa magang, instansi tersebut dapat mempertimbangkan untuk merekrut mereka sebagai karyawan tetap setelah lulus.

### **1.3 Tempat Kegiatan dan Jadwal Kegiatan**

#### **1.3.1 Tempat Kegiatan**

Pelaksanaan kegiatan magang ini dilaksanakan di Jl. Griya Wijaya Kusuma Blok B21, Tamansari, Kec. Bondowoso, Kab. Bondowoso, Jawa Timur 68216. Lokasi PT Kreasi Cyber dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Lokasi PT Kreasi Cyber Indonesia

### 1.3.2 Waktu

Magang yang dimulai pada tanggal 21 Agustus 2023 hingga 22 Desember 2023 di kantor Bondowoso mengikuti jadwal yang terstruktur selama hari kerja. Kegiatan magang dilakukan mulai dari hari Senin hingga Jumat, dimulai dari pukul 08.00 WIB hingga 16.00 WIB, memberikan kesempatan bagi peserta magang untuk terlibat dalam lingkungan kerja selama delapan jam setiap harinya.