

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang adalah kegiatan dimana mahasiswa belajar bekerja secara praktis di sebuah perusahaan, industri, atau instansi bisnis lainnya. Tujuan dari magang adalah agar peserta magang dapat mengaplikasikan keterampilan dan keahlian yang dimiliki dalam lingkungan kerja tempat magang. Mahasiswa diharapkan mendapatkan berbagai keterampilan, baik kognitif, efektif, maupun psikomotorik, yang mencakup keterampilan fisik, intelektual, sosial, dan manajerial. Magang dilakukan dengan mengikuti kegiatan sehari-hari di perusahaan, industri, atau instansi bisnis.

Dalam rangka meningkatkan kompetensi sumber daya manusia yang handal, Politeknik Negeri Jember bertujuan untuk memberikan pendidikan akademik yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan industri. Salah satu program pendidikan akademik yang diselenggarakan adalah program magang, yang memiliki bobot 20 SKS atau sekitar 900 jam. Pelaksanaan magang disesuaikan dengan kurikulum masing-masing program studi. Magang merupakan syarat mutlak kelulusan bagi mahasiswa Politeknik Negeri Jember, yang bertujuan memberikan pengalaman dan keterampilan sesuai dengan bidang keahlian masing-masing mahasiswa di masyarakat dan dunia industri. Dalam magang, mahasiswa diharapkan dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan di tempat magang. Mahasiswa wajib hadir di tempat magang selama hari kerja dan mematuhi peraturan yang berlaku.

Abersoft Technologies AB adalah salah satu cabang perusahaan dengan nama yang sama di Swedia, yang berlokasi di Pasuruan. Perusahaan ini fokus pada solusi *Big Data & Artificial Intelligence*. Magang di perusahaan ini bertujuan agar mahasiswa dapat melakukan tugas dan program kerja yang mendukung pengembangan keterampilan akademis yang telah diperoleh selama kuliah, dengan menghubungkan pengetahuan akademis dengan keterampilan praktis. Alasan pemilihan Abersoft Technologies AB sebagai tempat magang adalah karena kesesuaian materi pekerjaan

dengan materi perkuliahan dan keterampilan praktikum yang telah diperoleh selama kuliah.

Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang teknologi dan informasi, Abersoft Technologies AB seringkali terlibat dalam proyek pengembangan beberapa aplikasi, salah satunya adalah aplikasi Feastly. Aplikasi Feastly merupakan aplikasi yang berfokus pada pencarian pertemanan melalui satu objek yang sama, yakni makanan. Dalam menerapkan pengembangan aplikasi, diperlukan langkah-langkah pengembangan untuk memastikan bahwa aplikasi yang diberikan kepada klien sesuai dengan keinginan klien. Perusahaan menggunakan *platform* Strapi sepegai mengelola *back-end* aplikasi. Strapi adalah sebuah CMS (*Content Management System*) *open-source* yang berbasis *Node.js*, digunakan untuk membangun dan mengelola *back-end* aplikasi. Laporan ini akan membahas penggunaan *platform* Strapi dalam pengembangan aplikasi Feastly, dengan tujuan menganalisis hal-hal yang akan dikembangkan di masa depan.

1.2 Tujuan

1.2.1 Tujuan Umum

Tujuan magang secara umum adalah untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, jiwa wirausaha, dan pengalaman kerja bagi mahasiswa terkait kegiatan di perusahaan, industri, atau lembaga bisnis. Selain itu, magang juga bertujuan untuk melatih mahasiswa agar dapat lebih berpikir secara kritis menghadapi perbedaan dan kesenjangan antara praktik lapangan dengan pembelajaran di kampus.

1.2.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dilakukan magang adalah sebagai berikut:

1. Melatih para mahasiswa mengerjakan pekerjaan lapangan, sekaligus melakukan serangkaian keterampilan sesuai dengan bidang keahlian sesuai dengan perkembangan teknologi.

2. Menambah pengetahuan bagi para mahasiswa dalam memahami manajemen perencanaan, proses produksi, metode yang diterapkan, dan kualitas produk yang dihasilkan baik dari aspek teknologi, organisasi, maupun manajerial.
3. Melatih para mahasiswa berpikir kritis dalam memahami permasalahan yang dihadapi dan strategi atau cara mengatasi permasalahan yang terjadi.
4. Meningkatkan dan mengembangkan sikap kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab.
5. Mampu menyelesaikan task-task yang telah diberikan sesuai dengan pembagian tugas yang telah disepakati oleh anggota kelompok.
6. Meningkatkan kemampuan siswa terhadap langkah-langkah *pengembangan back-end* aplikasi menggunakan Strapi.

1.2.3 Manfaat Magang

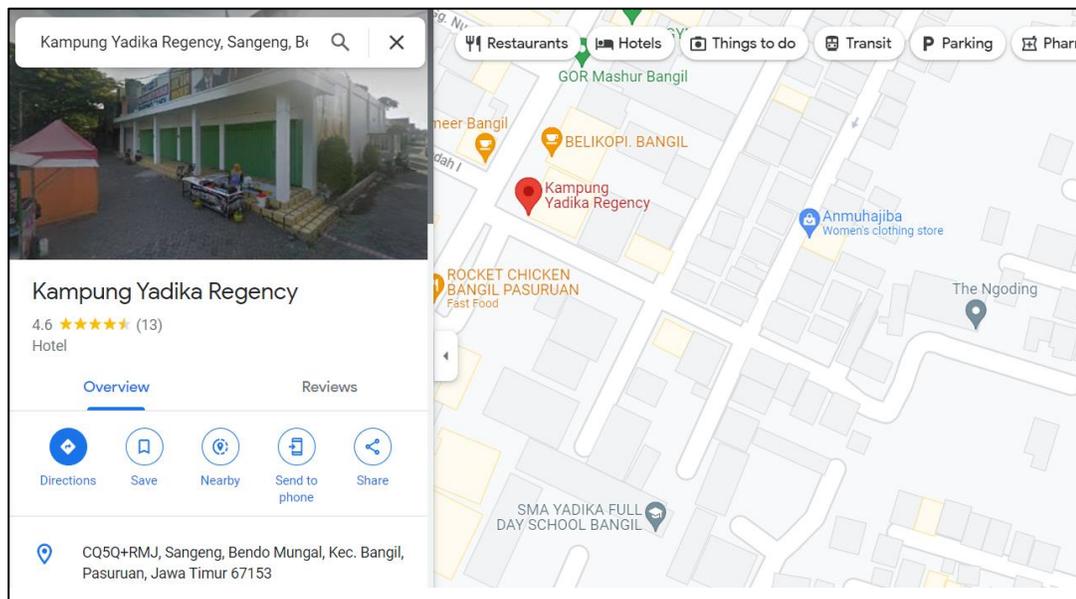
Manfaat yang diharapkan terlaksana dalam dilakukannya program magang ialah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan, sekaligus melakukan serangkaian keterampilan sesuai dengan bidang keahlian sesuai perkembangan teknologi.
 - b. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan sehingga kepercayaan diri semakin meningkat.
 - c. Mahasiswa terlatih berpikir kritis dalam memahami dan mengurai strategi serta cara penyelesaian terhadap masalah yang sedang dihadapi.
 - d. Menumbuhkan sikap kerja mahasiswa berkarakter.
2. Bagi Program Studi atau Institusi
 - a. Mendapatkan informasi atau gambaran perkembangan IPTEK yang diterapkan dalam industri atau instansi untuk menjaga mutu dan relevansi kurikulum.
 - b. Membuka peluang kerja sama pada kegiatan Tri Dharma.
 - c. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam mengaplikasikan teori yang telah diperoleh di bangku perkuliahan dan diterapkan ke dalam praktik dunia kerja.
3. Bagi Industri atau Lokasi Magang

- Mendapatkan profil calon pekerja yang siap kerja.
- Untuk menjalin hubungan yang baik yang bersinergi dengan Politeknik Negeri Jember dan dapat memberikan keuntungan bagi kedua belah pihak.
- Mendapatkan alternatif solusi-solusi dari beberapa permasalahan lapangan.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

Pelaksanaan Magang ini dilaksanakan di Abersoft Technologies AB, yang berlokasi di Kampung Yadika Regency Blok H Nomor 4, Bangil, Pasuruan. Kegiatan magang dilakukan sepenuhnya secara *online*, tim *intern* diberikan tugas untuk membangun kembali aplikasi yang telah dibuat sebelumnya bernama Feastly. Kegiatan magang berlangsung mulai tanggal 06 Februari 2023 - 16 Juni 2023, pada hari kerja yaitu setiap Senin sampai Jumat, dari pukul 13.00 - 15.00 WIB.



Gambar 1. 1 Denah Lokasi Magang

1.4 Metode Pelaksanaan

Adapun metode pelaksanaan magang ini terbagi menjadi dua metode, yaitu pelaksanaan magang secara *offline* (luring) dan *online* (daring).

1.4.1 Metode Pelaksanaan Luring

Adapun metode pelaksanaan magang secara luring dilaksanakan pada tanggal 15 Juni 2023 – 17 Juni 2023, dimana mahasiswa dalam tim menuju ke lokasi magang yang terletak di Pasuruan, Jawa Timur. Dalam pertemuan selama dua hari tersebut, agenda yang dilakukan oleh tim adalah sebagai berikut:

1. Wawancara terkait dengan sejarah dan struktur organisasi instansi.
2. Pengesahan buku praktek kerja mahasiswa yang telah diisi oleh peserta magang selama melakukan magang.
3. Dokumentasi bersama dengan *Chief Operating Officer*.

1.4.2 Metode Pelaksanaan Daring

Adapun metode pelaksanaan magang secara daring dilaksanakan pada tanggal 07 Februari 2023 – 16 Juni 2023, dengan catatan libur di hari Sabtu, Minggu, dan perayaan beberapa hari besar. Minimal presensi untuk dianggap masuk adalah 2 – 3 jam pertemuan. *Platform* yang digunakan dalam pertemuan ini ada dua; yakni *slack* dan *gather*; dimana dua-duanya berfungsi sebagai tempat diskusi dan juga pengerjaan *project*. Dalam pertemuan selama kurang lebih 4 (empat) bulan tersebut, agenda yang dilakukan oleh tim adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Flutter dan beberapa metode *programming*.
2. Pembelajaran metode *quality assurance* dan *project management*.
3. Ikut andil dalam melakukan *product testing* pada salah satu produk perusahaan.
4. Pembelajaran Strapi dan beberapa metode *programming*.
5. Ikut andil dalam pembuatan produk pada salah satu projek perusahaan.
6. Ikut andil dalam proses perilisan produk pada salah satu produk perusahaan.