

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul dan kreatif sebelum memasuki dunia kerja. Melalui pendidikan, setiap individu dapat memperoleh pengetahuan baik secara akademik maupun profesional. Pendidikan di perguruan tinggi umumnya berfokus pada kegiatan akademik yang menekankan pada penguasaan ilmu pengetahuan. Hal ini penting untuk membangun fondasi keilmuan yang kuat bagi para mahasiswa. Namun, untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik di dunia kerja, diperlukan pendidikan profesional yang berfokus pada pengembangan keahlian khusus. Pendidikan profesional ini bertujuan untuk menghasilkan SDM yang kompeten dan berdaya saing tinggi. Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui program magang yang sesuai dengan fokus akademik mahasiswa.

Magang merupakan sebuah program yang memadukan pembelajaran teori dan praktik dalam lingkungan kerja yang nyata. Melalui kegiatan magang ini, mahasiswa berkesempatan untuk dapat menerapkan ilmu yang didapat selama masa perkuliahan ke dalam permasalahan langsung di industri. Selain itu, melalui magang mahasiswa dapat mengasah keterampilan non-teknis seperti manajemen waktu serta kolaborasi tim yang penting digunakan dalam dunia kerja.

Pada kesempatan ini penulis melaksanakan magang di PT Otak kanan. Perusahaan tersebut berfokus pada penyediaan jasa di bidang *software development*, multimedia, *business support* serta *digital and online business*. Dalam pelaksanaan magang ini, mahasiswa dapat memilih bidang yang sudah dikuasai, seperti *UI/UX Designer*, *Web Development* atau *Mobile Development*. Setiap mahasiswa kemudian diberikan proyek atau tugas yang relevan dengan pilihan bidang mereka masing-masing. Hal tersebut memungkinkan mahasiswa memperoleh pengalaman kerja praktis yang selaras dengan keahlian yang telah dimiliki sebelumnya.

Selama pelaksanaan magang, penulis berkesempatan untuk mengerjakan project perancangan desain untuk sistem *double entry* berbasis website. Website tersebut merupakan platform pencatatan keuangan untuk perusahaan dengan sistem

pembukaan *double entry*. Pencatatan dengan sistem *double entry* berfungsi untuk memastikan keseimbangan (*balance*) antara akun kredit maupun debit. Dengan adanya sistem tersebut, diharapkan dapat membantu meminimalisir adanya kesalahan pencatatan transaksi serta meningkatkan akurasi laporan keuangan perusahaan. Sistem *double entry* berbasis website yang dikerjakan oleh penulis berfokus pada bagian modul *company* dimana keseluruhan fitur yang ada dapat digunakan oleh bagian akuntan perusahaan sebagai sarana pencatatan keuangan perusahaan secara digital.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

### **1.2.1. Tujuan Umum**

Pelaksanaan magang memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman langsung di dunia kerja.
- b. Memperluas pemahaman mengenai dunia kerja sehingga mahasiswa mampu beradaptasi dengan baik pada lingkungan kerja tersebut.
- c. Mengembangkan keterampilan yang relevan dengan bidang yang diminati.

### **1.2.2. Tujuan Khusus**

Pelaksanaan magang di PT. Otak Kanan secara khusus bertujuan untuk

- a. Memahami perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) untuk sistem *double entry* berbasis website.
- b. Memahami perancangan UI/UX menggunakan Figma sebagai *design tools*.

## **1.3 Manfaat**

Hasil dari kegiatan magang ini memberikan manfaat sebagai berikut:

### **1.3.1 Manfaat Bagi Mahasiswa**

- a. Meningkatkan keterampilan mahasiswa baik *softskill* maupun *hardskill*.
- b. Mengembangkan sikap kerjasama tim yang baik, mampu beradaptasi dan berpikir kritis dalam menghadapi berbagai permasalahan.

- c. Mengimplementasikan ilmu terutama pada bidang IT melalui keterlibatan langsung dalam kondisi nyata perusahaan.

#### 1.3.2 Manfaat Bagi Program Studi

- a. Memperkuat jalinan kerjasama antara program studi dengan industri sehingga dapat membuka peluang untuk melakukan penelitian atau proyek berkaitan pada bidang yang sama.
- b. Dengan memberikan kesempatan magang kepada mahasiswa, tidak hanya menambah nilai tambah lulusan namun juga memperkuat peluang kerja di masa depan. Hubungan yang baik antara program studi dengan industri dapat membuka akses bagi lulusan untuk bekerja di perusahaan yang relevan dengan bidang studi mereka.

#### 1.3.3 Manfaat Bagi Perusahaan Tempat Magang

- a. Perusahaan memiliki kesempatan untuk menemukan sumber daya berkualitas dan memiliki kemampuan yang sesuai dengan kualifikasi mereka.
- b. Memberikan perspektif baru kepada perusahaan melalui gagasan dan solusi yang diberikan mahasiswa untuk mengatasi permasalahan.
- c. Dapat meningkatkan efisiensi serta produktivitas pengerjaan proyek terutama pada pelaksanaan magang penulis yakni berkontribusi dalam perancangan desain UI/UX untuk sistem *double entry* berbasis website.

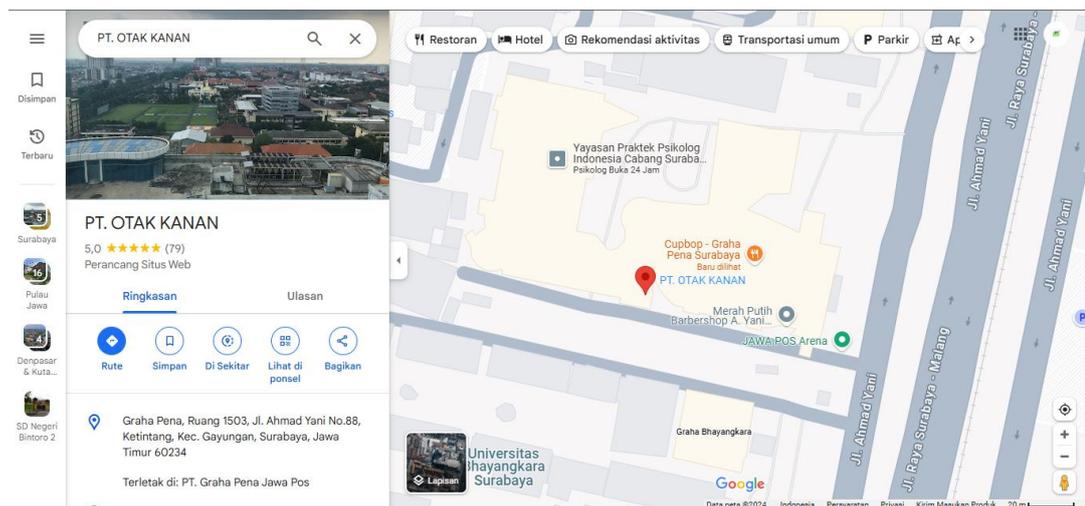
#### 1.3.4 Manfaat Bagi Pengguna Sistem *Double Entry* Berbasis Website

- a. Dapat meningkatkan efisiensi waktu dalam pencatatan keuangan perusahaan karena dapat dilakukan dengan mudah secara digital.
- b. Dengan menggunakan sistem *double entry* berbasis website pengguna dapat meminimalisir kesalahan dalam proses pencatatan karena perhitungan dilakukan secara otomatis.

## 1.4 Lokasi dan Waktu

### 1.4.1 Lokasi Magang

Kegiatan magang dilaksanakan di PT. Otak Kanan yang beralamat di Gedung Graha Pena, Ruang 1503, Jalan Ahmad Yani Nomor 88, Ketintang, Kecamatan Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60234. Gambar 1.1 menjelaskan lokasi tempat pelaksanaan magang



Gambar 1. 1 Peta Lokasi Perusahaan

### 1.3.5 Waktu Magang

Pelaksanaan magang berlangsung selama 4 (empat) bulan, dimulai pada tanggal 5 Agustus 2024 hingga 6 Desember 2024 dengan sistem *hybrid* pada hari kerja kantor, yaitu dari Senin hingga Jumat. Jam kerja terbagi menjadi 2 shift yakni shift pagi yang dimulai dari pukul 08.00 – 12.00 WIB serta shift siang yang dimulai dari pukul 13.00 – 17.00 WIB. Selama kegiatan berlangsung, penulis menjalani magang secara WFO (*Work from Office*) pada hari rabu di setiap awal bulan untuk melaksanakan *progress presentation* dan penandatanganan *logbook* magang oleh pembimbing lapang, sementara pada hari kerja lainnya dilaksanakan secara WFH (*Work from Home*).

### 1.5 Metode Pelaksanaan

Kegiatan magang terdiri atas 3 tahapan yakni pra-pelaksanaan, pelaksanaan magang serta pasca pelaksanaan magang. Tabel 1.1 menjelaskan rangkaian kegiatan yang dilakukan.

Tabel 1. 1 Timeline Pelaksanaan Kegiatan Magang

Kegiatan	2024									
	Bulan									
	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Sosialisasi Magang										
Menghubungi Perusahaan										
Persiapan Proposal										
Pengajuan Proposal Internal Kampus										
Pengajuan Berkas Persyaratan Perusahaan										
Menunggu Jawaban Perusahaan										
Pembekalan Magang										
Pelaksanaan Magang										
Persiapan dan Pembuatan Laporan										

Tahap pra-pelaksanaan dimulai dengan sosialisasi magang oleh pihak koordinator magang program studi D4 Teknik Informatika Kampus Politeknik Negeri Jember. Setelah sosialisasi, mahasiswa dapat mulai memilih lokasi tujuan magang secara mandiri atau berdasarkan daftar perusahaan yang disediakan. Selanjutnya, mahasiswa dapat menghubungi perusahaan untuk memastikan ketersediaan posisi magang. Setelah mendapat konfirmasi, mahasiswa menyusun proposal dan mengajukannya kepada pihak kampus. Proposal yang telah disetujui

kemudian diserahkan ke perusahaan bersama dengan surat pengantar kampus. Jika perusahaan telah menyetujui pelaksanaan magang maka mahasiswa dapat melaksanakan magang sesuai dengan waktu yang disetujui.

Tahap kedua yakni pelaksanaan magang dimana mahasiswa melaksanakan magang selama periode yang telah disepakati sebelumnya. Selama pelaksanaan, penulis yang berada di divisi UI/UX melakukan berbagai kegiatan meliputi pengerjaan project yang dilakukan dengan metode diskusi bersama rekan divisi serta presentasi progress yang dilakukan rutin setiap 1 bulan sekali. Seluruh kegiatan tersebut di dokumentasikan dalam logbook magang Politeknik Negeri Jember.

Tahap terakhir dari rangkaian kegiatan magang adalah *final presentation* yang dilakukan kepada pembimbing lapang. Setelah *project* yang dikerjakan selesai, selanjutnya mahasiswa mulai menyusun laporan akhir magang untuk nantinya disetujui dan ditandatangani oleh supervisor dan pembimbing lapang.