

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 sarana penerapan keterampilan mahasiswa dimana mereka dapat belajar bekerja praktis pada instansi atau lembaga. Dalam Permendikbud 50 Tahun 2020 tentang program magang bagi peserta didik, melalui program magang individu dapat mengembangkan karakter dan budaya kerja yang profesional serta meningkatkan kompetensi yang dibutuhkan di dunia kerja. Oleh karena itu, perguruan tinggi dapat menyelenggarakan program magang untuk mahasiswa agar mereka tidak hanya mendapat pengetahuan teoritis, tetapi juga untuk mengembangkan keahlian teknis, kemampuan berkomunikasi serta sikap yang menekankan tanggung jawab dan kerjasama.

Politeknik Negeri Jember merupakan salah satu lembaga pendidikan tinggi vokasi yang menerapkan pendekatan praktis dalam kurikulumnya. Salah satu bentuk implementasi pendekatan tersebut yakni melalui program magang. Kegiatan ini merupakan bagian dari kurikulum yang wajib diikuti oleh mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman dan keterampilan di masyarakat dan dunia industri sesuai bidang keahliannya. Untuk memaksimalkan manfaat dari pengalaman magang, penting untuk melakukan seleksi yang cermat terhadap

tempat magang yang tepat. Hal ini melibatkan mempertimbangkan kriteria yang relevan dengan kebutuhan industri serta kesesuaian dengan kemampuan dan minat mahasiswa.

PT. Otak Kanan merupakan perusahaan yang bergerak di industri kreatif terutama pada pengembangan *website* dan aplikasi, desain dan multimedia, *digital marketing, education and training* serta *digital product*. PT. Otak Kanan telah berdiri sejak tahun 2009 dan telah melayani hingga ribuan pelanggan dari berbagai segmen pasar. Portofolio layanan yang ditawarkan oleh PT. Otak Kanan mencakup berbagai aspek seperti TI, multimedia, *business support* serta *digital and online business*. Melalui layanan ini, mahasiswa diberikan kesempatan untuk memilih bidang yang ingin mereka kuasai. Sebagai contoh, dalam bidang Teknologi Informasi, terdapat pilihan seperti UI/UX Designer, Web Development, dan Mobile Development. Mahasiswa yang telah memilih bidang tersebut akan diberikan proyek atau tugas yang relevan. Kesempatan ini memungkinkan mahasiswa memperoleh pengalaman kerja praktis yang selaras dengan bidang yang diminati.

Selama masa pelaksanaan magang, penulis memperoleh pengalaman mengerjakan proyek implementasi desain antarmuka pengguna pada aplikasi Tasks App. Aplikasi mobile tersebut merupakan platform manajemen tugas bagi pengguna agar dapat lebih baik dalam mengatur waktu untuk mengerjakan tugas.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Utama

Untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman mahasiswa mengenai struktur organisasi, peluang karir, dan manajemen proyek yang relevan dengan dunia kerja sesuai dengan program studi yang diambil. Hal ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan yang lebih mendalam mengenai aspek-aspek tersebut agar mereka siap menghadapi tantangan di dunia kerja dan dapat memilih jalur karir yang sesuai dengan bidang keahlian yang ditekuni.

1.2.2 Tujuan Khusus

Melatih mahasiswa dalam menghadapi dan mengatasi berbagai tantangan yang mungkin timbul saat mereka berada dalam lingkungan kerja. Menghadapi permasalahan nyata selama magang menjadi cara efektif untuk meningkatkan kompetensi dan kualitas mahasiswa. Dalam konteks pengembangan aplikasi mobile, fokus pada desain antarmuka pengguna (UI) menjadi kunci utama untuk menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif dan menarik (Priatna & Malfiany, n.d.), terutama pada aplikasi manajemen tugas yang membutuhkan kemudahan akses dan navigasi yang efisien.

1.3 Manfaat

Manfaat yang di dapat pada saat kegiatan magang berlangsung di antaranya sebagai berikut :

1.3.1 Manfaat untuk Mahasiswa

1. Memperluas wawasan keilmuan mahasiswa terkait dengan realitas dunia kerja.
2. Mengembangkan rasa tanggung jawab dalam melaksanakan tugas dan peran profesional.
3. Mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan ke lingkungan kerja sebenarnya.
4. Memperoleh pengalaman berharga dalam pekerjaan teknis di lapangan.

1.3.1 Manfaat untuk Politeknik Negeri Jember

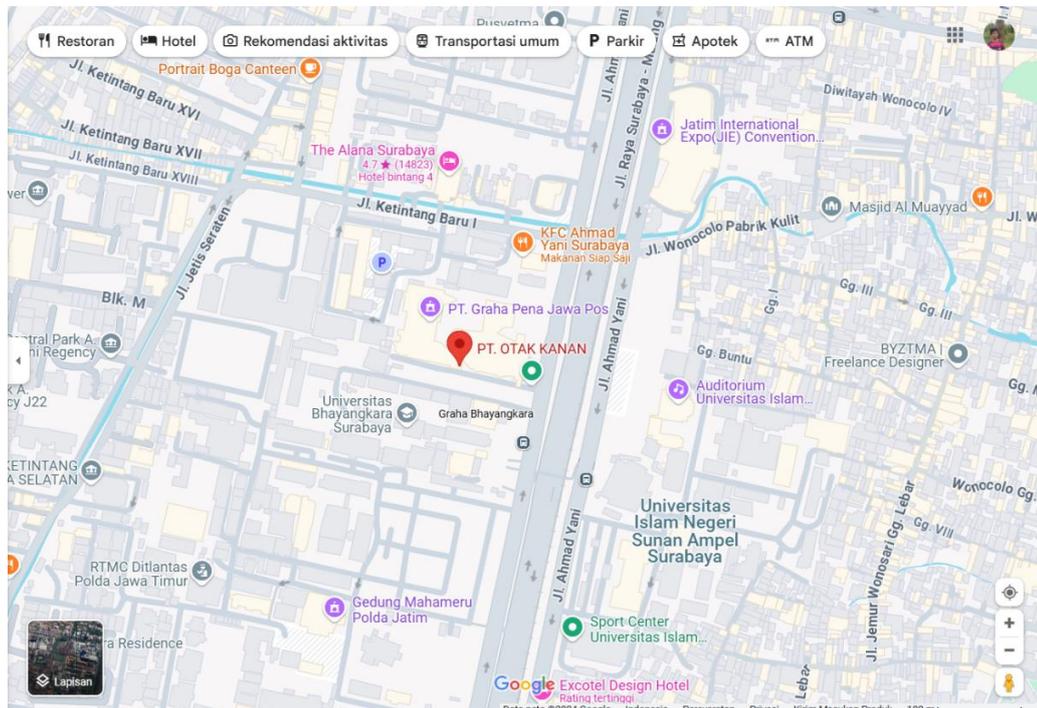
1. Membangun kerjasama yang erat dengan mitra tempat magang untuk memperkuat kualitas pendidikan.
2. Mendapatkan informasi dan wawasan tentang tren IPTEK yang berkembang di industri untuk menginformasikan penyesuaian kurikulum.

1.3.2 Manfaat untuk PT. Otak Kanan

1. Memenuhi kebutuhan tenaga kerja berkompentensi akademis yang dapat memberikan kontribusi nyata pada operasional perusahaan dan memberikan masukan berharga untuk pengambilan keputusan di masa depan.
2. Mendapatkan hasil analisis dari mahasiswa magang yang dapat menjadi landasan untuk menentukan kebijakan perusahaan yang lebih efektif dan berorientasi pada kebutuhan bisnis.
3. Program magang dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan produktivitas industri, khususnya melalui keterlibatan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dengan lebih efektif dan efisien. Dalam konteks ini, penulis juga mendapatkan kesempatan untuk menyelesaikan tugas, seperti implementasi desain User Interface (UI) pada aplikasi manajemen tugas berbasis mobile menggunakan Flutter dengan integrasi GetX Framework.

1.4 Lokasi dan Waktu

Pelaksanaan Magang dilaksanakan di PT. Otak Kanan selama 4 bulan, dimulai pada tanggal 5 Agustus 2024 sampai 6 Desember 2024. Lokasi mitra berada di Gedung Graha Pena lantai 15, Jl. Ahmad Yani No.88, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60234 Surabaya, Indonesia. Gambar 1.1 menampilkan Lokasi dari Perusahaan PT. OTAK KANAN melalui tampilan Peta atau *Google Maps*



Gambar 1. 1 Peta Lokasi Perusahaan PT. OTAK KANAN

Selama empat bulan, terhitung dari 5 Agustus hingga 6 Desember 2024, penulis melaksanakan program magang di PT. Otak Kanan. Jangka waktu tersebut memungkinkan penulis untuk memperoleh pengalaman yang signifikan dalam pengembangan FrontEnd Mobile serta mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang berbagai aspek operasional perusahaan.

1.5 Metode Pelaksanaan

Rangkaian kegiatan magang di PT. Otak Kanan terdiri dari tiga tahap utama, yaitu pengajuan proposal, pelaksanaan magang, dan penyusunan laporan akhir. Rincian jadwal pelaksanaan kegiatan magang tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Metode Pelaksanaan

Kegiatan	2024									
	Bulan									
	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Persiapan Magang										
Pengajuan Proposal										
Menunggu Jawaban Perusahaan										
Persiapan dan Pengarahan Magang										
Pelaksanaan Magang										
Persiapan dan Pembuatan Laporan Magang										

a. Persiapan Magang

Tahap awal yang mencakup pencarian informasi mengenai perusahaan serta mempersiapkan dokumen pendukung seperti curriculum vitae (CV) serta surat lamaran magang.

b. Pengajuan Proposal

Mahasiswa menyusun dan mengajukan proposal magang kepada perusahaan yang berisi tentang rencana kegiatan serta tujuan magang yang

ingin dicapai. Pengajuan proposal dikirim secara online melalui email perusahaan.

c. Menunggu Jawaban Perusahaan

Tahap ini yaitu proses menunggu konfirmasi atau persetujuan dari perusahaan terkait penerimaan magang.

d. Persiapan dan Pengarahan Magang

Tahap briefing atau pengenalan lingkungan magang serta pengarahan terkait tugas yang akan dikerjakan selama pelaksanaan magang.

e. Pelaksanaan Magang

Mahasiswa melaksanakan tugas dan tanggung jawab sesuai dengan posisi yang telah disepakati selama periode magang berlangsung.

f. Persiapan dan Pembuatan Laporan Magang

Mahasiswa menyusun laporan akhir yang mendokumentasikan pengalaman, hasil kerja, serta evaluasi selama pelaksanaan magang.