

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Magang merupakan kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman bekerja langsung kepada mahasiswa, biasanya di sebuah organisasi atau perusahaan. Tujuan utamanya adalah membantu mahasiswa mempersiapkan diri sebelum memasuki dunia kerja dengan menerapkan ilmu yang telah dipelajari di kampus. Selain itu, magang juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah *softskill*, seperti komunikasi, kerjasama tim, dan pemecahan masalah, yang sangat dibutuhkan di dunia industri..

Pada kesempatan kali ini, penulis melaksanakan magang di CV. Esolusindo yang merupakan salah satu *software house* di Kabupaten Jember. CV. Esolusindo menawarkan program magang dalam bidang *software development* yang mencakup bidang *website* dan *mobile development*. Setiap mahasiswa akan mendapatkan tugas sesuai bidang yang relevan dengan pilihan mereka. Hal tersebut dapat membantu mahasiswa untuk dapat menerapkan pengetahuan yang telah mereka dapatkan selama pembelajaran teoritis ke dalam tugas praktis yang relevan dengan minat mereka.

Selama kegiatan magang, penulis memiliki fokus pada bidang *mobile development* dengan Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Guru dalam Mengelola Presensi Mengajar Mata pelajaran. Pengerjaan proyek ini bertujuan untuk mempermudah proses presensi dan mendukung digitalisasi di dunia pendidikan.

Berikut adalah revisi dengan penambahan kalimat untuk menjelaskan lebih lanjut mengenai aplikasi dan tujuannya:

Aplikasi ini dirancang khusus untuk mempermudah pencatatan kehadiran siswa dengan lebih sistematis. Fitur utama aplikasi ini mencakup pencatatan tanggal, waktu absensi, serta status kehadiran siswa, seperti hadir atau tidak hadir, yang secara otomatis akan tercatat dalam sistem sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan sebelumnya. Guru dapat dengan mudah mengakses dan melakukan

absensi tanpa perlu mencatat secara manual, sehingga mengurangi risiko kesalahan dalam pencatatan data kehadiran.

Dengan penerapan aplikasi ini, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan kehadiran siswa, mengurangi penggunaan kertas, dan memberikan kemudahan bagi guru dan pihak sekolah dalam memantau kehadiran siswa. Selain itu, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi bagian dari upaya digitalisasi di dunia pendidikan, yang akan membantu sekolah dalam mengelola data secara lebih modern dan terorganisir.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

### 1.2.1 Tujuan Umum

- a. Meningkatkan pengalaman dan wawasan mengenai dinamika lingkungan kerja di industri secara langsung.
- b. Mengembangkan keterampilan, baik *softskill* maupun *hardskill*, yang sesuai dengan kompetensi yang diharapkan dari lulusan..
- c. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan dalam menghadapi tantangan nyata yang ada di dunia industri.

### 1.2.2 Tujuan Khusus

Pelaksanaan magang di CV. Esolusindo bertujuan khusus untuk mengembangkan dan menyelesaikan proyek Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Guru dalam Mengelola Presensi Mengajar Mata pelajaran.

### 1.2.3 Manfaat

- a. Manfaat Bagi Mahasiswa
  1. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk mengasah keterampilan yang relevan dengan bidang keahlian mereka melalui penyelesaian tantangan nyata di industri.
  2. Mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan *softskill*, seperti adaptasi, komunikasi, dan tanggung jawab, yang diperlukan untuk menghadapi dunia kerja.
- b. Manfaat Bagi Program Studi

1. Mempererat hubungan kerja sama antara program studi dengan berbagai perusahaan atau lembaga.
  2. Membuka peluang kerja lebih luas bagi mahasiswa melalui kemitraan yang baik antara program studi dan industri, sehingga memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk bekerja di perusahaan yang relevan dengan keahlian mereka.
- c. Manfaat Bagi Perusahaan Tempat Magang
1. Memberikan kontribusi yang dapat mempermudah berbagai tugas atau pekerjaan di perusahaan melalui keterlibatan mahasiswa magang.
  2. Memberikan kesempatan bagi perusahaan untuk menemukan calon tenaga kerja berkualitas yang sesuai dengan kualifikasi yang dibutuhkan.

### **1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja**

#### 1.3.1 Lokasi Magang

Pelaksanaan magang dilakukan di CV. Esolusindo, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan perangkat lunak (*software house*). Perusahaan ini berlokasi di Perumahan Demang Mulia No. A-16, Lingkungan Krajan, Kelurahan Kebonsari, Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur, 68121. Lokasi ini berada di kawasan strategis yang mudah dijangkau dari pusat kota Jember.

#### 1.3.2 Waktu Magang

Pelaksanaan magang berlangsung selama 4 (empat) bulan, dimulai pada tanggal 12 Agustus 2024 dan berakhir pada tanggal 13 Desember 2024. Program magang ini dilaksanakan secara hybrid dengan jadwal yang telah ditentukan oleh perusahaan.

Hari kerja kantor berlangsung dari Senin hingga Sabtu, dengan jam kerja mulai pukul 09.00 WIB hingga pukul 17.00 WIB. Pada hari Selasa dan Sabtu, kegiatan magang dilaksanakan secara online atau work from home (WFH). Sementara itu, pada hari Senin, Rabu, Kamis, dan Jumat, kegiatan magang dilakukan secara offline di kantor CV. Esolusindo.

Model kerja hybrid ini memberikan fleksibilitas kepada peserta magang untuk bekerja dari rumah sekaligus memberikan pengalaman kerja langsung di lingkungan kantor perusahaan. Fleksibilitas ini bertujuan untuk meningkatkan produktivitas sekaligus memberikan kesempatan bagi peserta magang untuk mempelajari dinamika kerja baik secara daring maupun tatap muka.

#### **1.4 Metode Pelaksanaan**

Metode yang diterapkan dalam pelaksanaan magang ini melibatkan langkah-langkah sistematis untuk memastikan keberhasilan dan pembelajaran mahasiswa. Langkah pertama adalah observasi dan analisis, di mana mahasiswa melakukan pengamatan terhadap proses dan sistem yang ada di perusahaan untuk memahami kebutuhan serta tantangan yang dihadapi. Selanjutnya, mahasiswa mengikuti pelatihan dan pembekalan, yang memberikan orientasi terkait teknologi atau alat yang akan digunakan dalam proyek magang. Setelah itu, mahasiswa terlibat langsung dalam implementasi proyek, berkontribusi dalam pengembangan dan penyelesaian tugas dengan bimbingan dari supervisor atau mentor di perusahaan. Sebagai bagian akhir, dilakukan evaluasi dan pengembangan secara berkala untuk menilai progres yang telah dicapai dan memberikan umpan balik demi peningkatan lebih lanjut. Metode ini dirancang untuk memastikan mahasiswa mampu mengaplikasikan pengetahuan secara efektif sekaligus mendapatkan pengalaman berharga di dunia kerja.