

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Politeknik Negeri Jember merupakan perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan vokasional, yaitu program pendidikan yang mengarah proses belajar mengajar pada tingkat keahlian, keterampilan dan standar kompetensi yang spesifik sesuai dengan kebutuhan industri, oleh karena itu Politeknik Negeri Jember menerapkan program magang untuk melatih mahasiswa supaya terbiasa dan siap terjun kedalam dunia kerja nyata saat lulus dari kampus Politeknik Negeri Jember dengan bekal dan pengalaman yang di dapat dari kegiatan magang tersebut.

Magang merupakan salah satu program dalam kurikulum Politeknik Negeri Jember dan dilaksanakan pada Semester VII, Diploma IV khususnya untuk program studi Tekni Informatika. Mahasiswa yang lulus dari Politeknik Negeri Jember diharapkan memiliki kompetensi, profesionalisme, dan semangat kerja yang kuat. Selama kegiatan magang, mahasiswa diharapkan menerapkan ilmu atau skill yang didapat selama perkuliahan.

CV. Creative Multimedia Indonesia merupakan perusahaan digital agensi dan IT consultant di kota Surabaya yang telah berdiri sejak tahun 2014 dan resmi terdaftar di Dinas Pendidikan Surabaya, dengan lokasi kantor pusat yang terletak di Surabaya Barat, dan terdapat dua cabang perusahaan lainnya yang terletak di Surabaya Timur dan kota Tuban. CV. Creative Multimedia Indonesia berfokus pada *Computer Course & Trainings, Branding & Design, Web Development, Mobile Apps Development* dengan komitmen yang kuat untuk mengembangkan kualitas pendidikan non formal khususnya bidang IT dan Multimedia di kota Surabaya. Dalam kegiatan magang ini, mahasiswa diberi tugas untuk melakukan perancangan atau pembuatan website untuk manajemen pelanggan yang berkaitan dengan laporan data customer, order, data maintenance, cetak invoice dan transaksi terkait sewa paket. Tahapan dalam melakukan pembuatan website ini yaitu dengan melihat kebutuhan yang diinginkan

oleh perusahaan dikarenakan untuk proses pengerjaan sebelumnya masih dilakukan secara manual dengan menginputkan data satu persatu ke dalam Microsoft excel. Untuk tahap implementasinya dengan menggunakan framework laravel dan membuat desain user interface dengan figma, sehingga dengan adanya website ini, diharapkan dapat memberikan manfaat untuk proses manajemen data pelanggan untuk internal perusahaan dengan menghasilkan laporan yang lebih efisien dan terstruktur.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang

Tujuan umum dari magang yaitu untuk memberikan pengalaman yang berharga untuk mahasiswa sebelum terjun langsung ke dalam dunia kerja serta dapat menambah wawasan dan keterampilan terkait skill yang dimiliki dan juga keterampilan sosial yang professional.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Tujuan khusus kegiatan magang, yaitu:

- a. Merancang dan mengimplementasikan UI UX website sesuai dengan kebutuhan yang ada di CV. Creative Multimedia Indonesia.
- b. Membantu dalam pembuatan konten sebagai media untuk mempromosikan layanan yang terdapat dalam CV. Creative Multimedia Indonesia.
- c. Membantu perusahaan dalam melakukan pekerjaan agar lebih mudah seperti menyiapkan kelas untuk pembelajaran, membantu untuk editing video kegiatan pelatihan.

1.2.3 Manfaat Magang

Manfaat magang yaitu:

1. Manfaat untuk mahasiswa

Dengan dilaksanakannya Praktik Kerja Lapangan (PKL) pada program studi teknik informatika diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa, yaitu:

- a. Dapat melatih diri untuk terbiasa bekerja secara profesional dan bekerja sesuai dengan kebutuhan perusahaan serta, sebagai sarana untuk

mengenal dinamika dunia kerja seperti interaksi dengan rekan kerja dan atasan.

- b. Meningkatkan percaya diri karena telah berkontribusi kepada suatu perusahaan yang dapat dijadikan sebagai modal untuk portofolio terkait project yang sudah pernah dikerjakan.
- c. Sebagai sarana untuk mendapatkan kesempatan kerja tetap untuk mahasiswa yang memiliki kemampuan skill yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan menunjukkan kinerja yang baik.

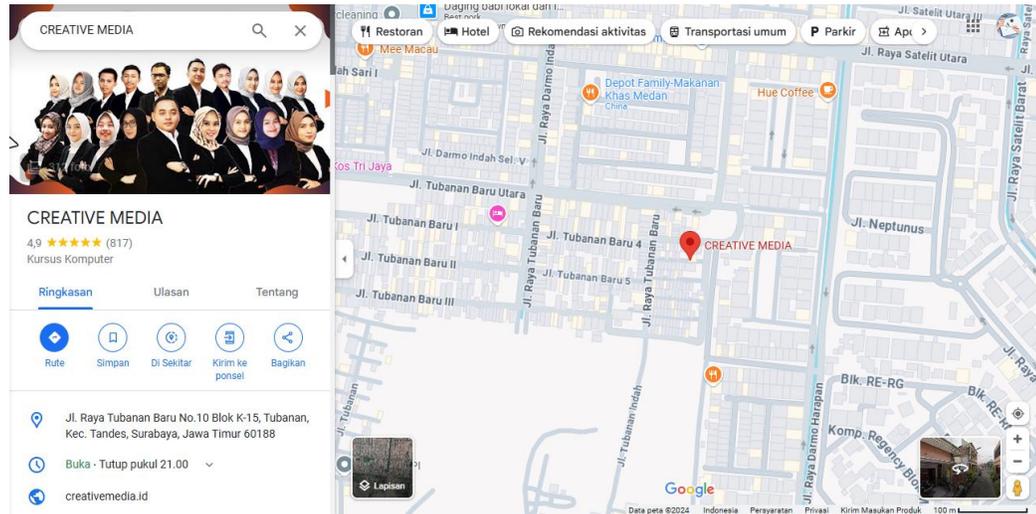
2. Manfaat bagi instansi atau perusahaan

Praktik Kerja Lapangan (PKL) tidak hanya memberikan manfaat bagi mahasiswa, namun dapat memberikan manfaat bagi instansi atau perusahaan, yaitu:

- a. Dapat menjadi sarana untuk proses rekrutmen karyawan baru yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan dengan melihat skill yang dimiliki saat proses pelaksanaan magang.
- b. Membantu meningkatkan produktivitas tim dan pengerjaan proyek yang berkaitan dengan teknik informatika.
- c. Membantu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan mendukung pertumbuhan perusahaan.

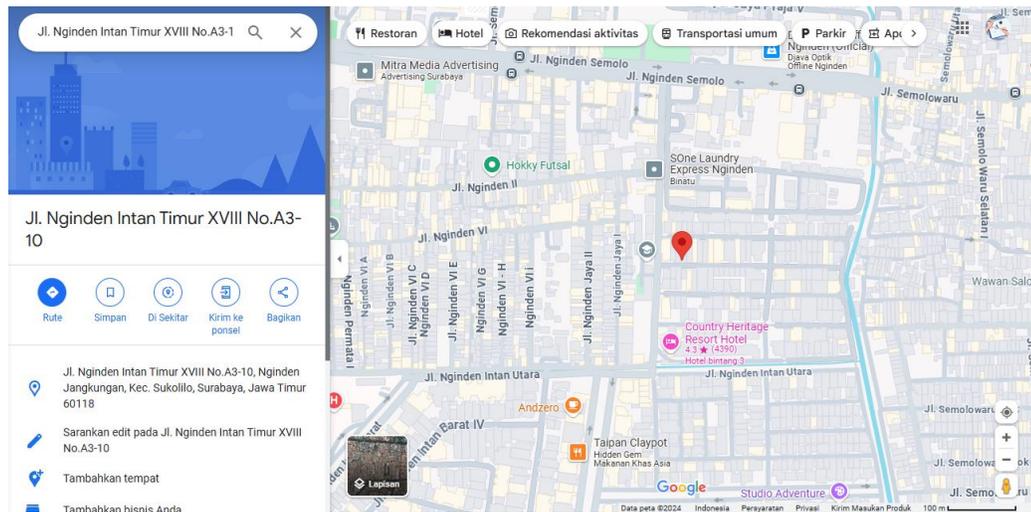
1.3 Lokasi dan Waktu

CV. Creative Multimedia Indonesia merupakan perusahaan Digital Agency dan Consultan IT di Surabaya yang berlokasi di Surabaya barat tepatnya di Kawasan Darmo Satelit Town Jl. Tubanan Baru 10 Blok K-15 Surabaya 60188

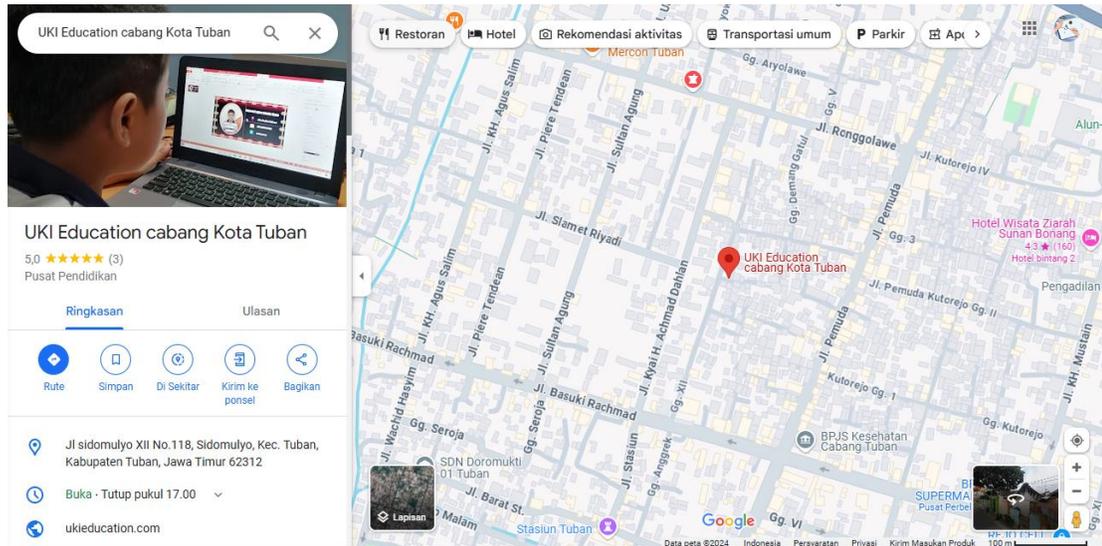


Gambar 1. 1 Lokasi Perusahaan di Surabaya Barat

CV. Creative Multimedia Indonesia juga berlokasi di Surabaya Timur Jl. Nginden Intan Timur 18/A3-10 Surabaya 60118



Gambar 1. 2 Lokasi Perusahaan di Surabaya Timur



Gambar 1. 3 Lokasi Perusahaan Cabang kota Tuban

CV. Creative Multimedia Indonesia memiliki jam kerja yang efektif dimulai hari senin sampai dengan hari jum'at dari pukul 08.00 sampai dengan pukul 21.00 yang terbagi menjadi dua shift yaitu shift pagi mulai pukul 08.00 – 16.00 WIB dan shift siang mulai pukul 13.00 – 21.00 WIB, kecuali hari sabtu yang dimulai pukul 08.00 – 16.00 WIB hal ini berlaku untuk seluruh staff dan siswa magang. Untuk penjelasan lebih rinci terdapat dalam tabel 1.1 berikut:

Tabel 1. 1 Rincian Jam Kerja CV. Creative Multimedia Indonesia

Hari	Jam	Keterangan
Senin – Jum'at (Shift Pagi)	08.00 – 12.00	Jam Kerja
	12.00 – 13.00	Jam Istirahat
	13.00 – 16.00	Jam Kerja
Senin – Jum'at (Shift Siang)	13.00 – 17.00	Jam Kerja
	17.00 – 18.00	Jam Istirahat
	18.00 – 21.00	Jam Kerja
Sabtu	08.00 – 12.00	Jam Kerja

12.00 – 13.00	Jam Istirahat
13.00 – 16.00	Jam Kerja

1.4 Jadwal Kegiatan

Kegiatan Magang di CV. Creative Multimedia Indonesia dimulai pada tanggal 5 Agustus – 5 Desember 2024. Kegiatan dilaksanakan setiap hari senin sampai dengan hari sabtu dengan waktu kerja yang dilaksanakan selama 8 jam.

1.5 Metode Pelaksanaan

Kegiatan magang pada D IV dilaksanakan selama satu semester pada semester tujuh dengan bobot 20 SKS. Adapun metode pelaksanaannya sebagai berikut:

1. Pembentukan anggota kelompok yang terdiri dari 3 sampai dengan maksimal 4 orang. Pemilihan anggota kelompok sesuai dengan yang diinginkan.
2. Melakukan survei terkait lokasi dan posisi magang, apakah sesuai dengan jurusan teknologi informasi yang tentunya atas persetujuan koordinator magang.
3. Pembuatan proposal magang oleh mahasiswa PKL.
4. Pengiriman proposal yang telah disetujui dengan mendapatkan tanda tangan koordinator magang dan ketua jurusan teknologi informasi.
5. Melakukan wawancara dengan *Human Resource Development (HRD) CV. Creative Multimedia Indonesia* dan juga mengerjakan tugas dan mengumpulkannya sesuai dengan *deadline* yang ditentukan oleh CV. Creative Multimedia Indonesia sebagai persyaratan sebelum diterima magang untuk memastikan kesiapan setiap anggota kelompok.
6. Melakukan konfirmasi terkait diterima atau tidak dengan mendapatkan surat balasan dari suatu instansi atau perusahaan yang dituju.
7. Pembekalan magang yang dilaksanakan di gedung jurusan teknologi informasi yang dipimpin oleh ketua jurusan, ketua program studi dan koordinator magang, hal ini dilakukan dengan tujuan agar seluruh

mahasiswa siap dengan diberikan materi penting sebelum terjun langsung ke dalam instansi atau perusahaan.

8. Pelaksanaan magang dilakukan selama empat bulan, dan setiap kelompok akan mendapatkan dosen pembimbing magang.
9. Pembuatan laporan magang dilakukan pada satu bulan terakhir magang dengan melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing magang. Laporan terdiri dari seluruh kegiatan yang dilakukan selama praktik kerja lapang.