

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang adalah program pendidikan yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama masa studi di lingkungan kerja nyata. Program ini dirancang agar mahasiswa dapat merasakan pengalaman langsung dalam industri atau perusahaan tertentu, sehingga mereka dapat menghubungkan teori yang dipelajari dengan praktik di lapangan. Magang memegang peranan penting dalam membantu mahasiswa memahami seluk-beluk dunia kerja sekaligus mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dengan disiplin ilmu mereka. Melalui keterlibatan langsung di tempat kerja, mahasiswa tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan interpersonal dan pemecahan masalah, tetapi juga belajar beradaptasi dengan lingkungan kerja yang dinamis dan beragam.

Dalam era pendidikan tinggi saat ini, tujuan utama bukan hanya untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan akademis, melainkan juga untuk memastikan bahwa mereka menguasai keterampilan praktis yang dibutuhkan di dunia profesional. Politeknik Negeri Jember, sebagai institusi pendidikan yang progresif, merespons kebutuhan ini dengan menjadikan program magang sebagai bagian integral dari kurikulum mereka. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya mendapatkan landasan teori yang kuat, tetapi juga pengalaman praktis yang mempersiapkan mereka untuk sukses dalam karier di masa depan.

Politeknik Negeri Jember, sebagai lembaga pendidikan tinggi yang berdedikasi untuk memberikan pendidikan berkualitas dan mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan di dunia kerja, menetapkan Program magang sebagai bagian penting dari kurikulumnya. Sebagai salah satu politeknik yang terbaik di Indonesia, Politeknik Negeri Jember memiliki visi untuk menciptakan lulusan yang tidak hanya memiliki pemahaman teoritis yang kuat tetapi juga keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri.

Pentingnya program magang di Politeknik Negeri Jember juga tercermin dari kerjasama yang kuat dengan berbagai industri dan perusahaan. Kolaborasi ini tidak hanya memberikan mahasiswa pengalaman langsung yang bernilai, tetapi juga memastikan bahwa kurikulum yang disampaikan selalu relevan dan sesuai dengan perkembangan serta kebutuhan pasar kerja. Dengan adanya kemitraan ini, mahasiswa dapat memperoleh wawasan praktis yang lebih mendalam mengenai dunia industri. Dalam hal ini, penulis memilih CV. Mamorasoft sebagai tempat magang berdasarkan kecocokan antara bidang yang ditawarkan perusahaan tersebut

dengan jurusan yang diambil penulis, yaitu Teknologi Informasi. Pemilihan ini didasarkan pada kesesuaian antara fokus perusahaan dalam pengembangan teknologi dengan kompetensi yang telah dipelajari selama masa studi, sehingga penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh secara optimal di lingkungan kerja nyata. Program magang ini memberikan penulis kesempatan untuk mengembangkan keterampilan lebih lanjut di bidang desain UI/UX serta menghadapi tantangan-tantangan teknis yang relevan dengan dunia profesional.

CV Mamorasoft adalah sebuah perusahaan software house yang sedang berkembang pesat, baik secara global maupun lokal di Surabaya. Dengan kemajuan teknologi informasi yang semakin cepat, kebutuhan akan kemudahan dalam menjalankan aktivitas perkantoran dan aktivitas lainnya juga semakin meningkat. Berdasarkan kebutuhan ini, CV Mamorasoft didirikan. Perusahaan ini telah beroperasi selama lima tahun, sejak tahun 2015. CV Mamorasoft menerapkan metode kerja SCRUM sebagai model kerja utamanya. Perusahaan ini menyediakan layanan pengembangan sistem informasi, termasuk sistem berbasis web, desktop, dan aplikasi mobile.

Selama magang, penulis ditugaskan merancang user interface (UI) aplikasi Pitycash pada platform pengguna. Pitycash adalah aplikasi keuangan untuk memantau uang masuk dan keluar. Aplikasi ini memiliki tiga jenis pengguna: admin, bendahara, dan reader. Fokus penulis adalah merancang UI untuk customer pada platform mobile. Proyek ini dimulai dengan analisis antarmuka yang sudah ada, mengidentifikasi kelemahan, serta menemukan peluang peningkatan pengalaman pengguna. Desain UI/UX Pitycash sangat penting untuk memastikan pengguna dapat dengan mudah memantau aliran kas dan mengelola pengeluaran dengan lebih efektif dan aman. Fitur utama yang diperhatikan meliputi laporan keuangan yang jelas, notifikasi, keamanan data, dan pengalaman pengguna yang ramah. Dengan perancangan yang baik, Pitycash diharapkan menjadi platform yang memudahkan pengelolaan kas sehari-hari.

1.2 Tujuan

Laporan kegiatan magang ini memiliki manfaat serta dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1.2.1 Tujuan umum magang

Tujuan umum dari pelaksanaan magang adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan keterampilan praktis yang sesuai dengan bidang studi dan sektor industri tertentu.
- b. Memperkenalkan mahasiswa pada dinamika serta tuntutan yang ada di dunia kerja

sesungguhnya.

- c. Mendorong peningkatan keterampilan interpersonal, komunikasi, pemecahan masalah, dan keterampilan.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Selain tujuan umum yang telah dijelaskan di atas, magang ini bertujuan untuk:

- a. Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan teoritis yang diperoleh di kelas ke dalam situasi kerja yang nyata.
- b. Memfasilitasi mahasiswa dalam membangun koneksi dengan para profesional di bidang industri yang relevan.
- c. Mengembangkan desain antarmuka aplikasi Pity Cash yang intuitif dan menarik bagi pengguna.

1.3 Manfaat Magang

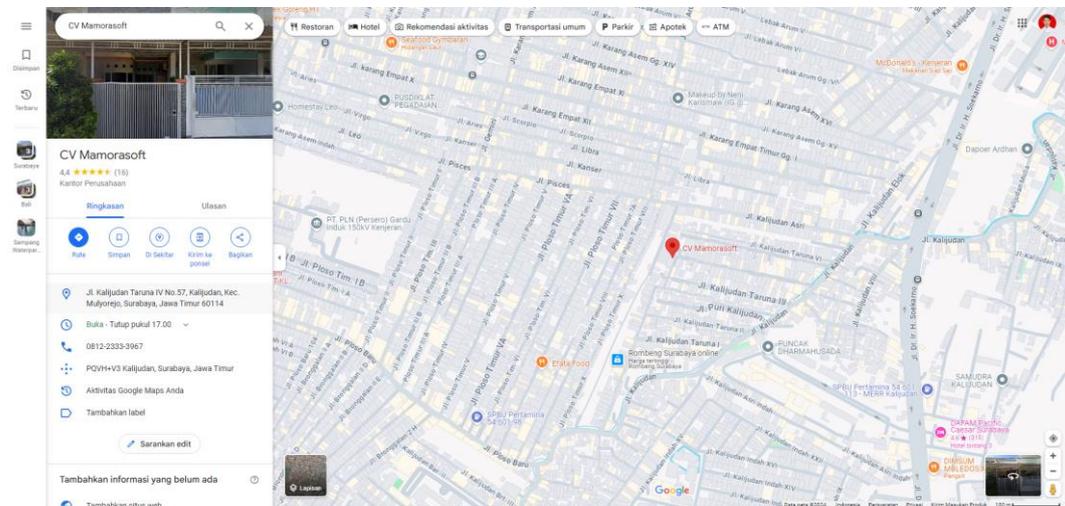
Manfaat pelaksanaan magang adalah:

- a. Bagi mahasiswa:
 1. Memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman praktis di dunia kerja.
 2. Meningkatkan keterampilan teknis yang relevan dengan disiplin ilmu yang dipelajari.
 3. Memfasilitasi pengembangan soft skills seperti kemampuan berkomunikasi, kepemimpinan, kerja tim, dan kemampuan beradaptasi yang penting di lingkungan profesional.
 4. Mengizinkan mahasiswa untuk mengambil inisiatif, beroperasi secara mandiri, dan mengelola tanggung jawab mereka sendiri.
- b. Bagi perguruan Tinggi dan Industri:
 1. Membantu perguruan tinggi dalam menyempurnakan kurikulum dan meningkatkan mutu pendidikan yang disediakan.
 2. Melalui program magang, perguruan tinggi dapat menjalin hubungan yang lebih kuat dengan dunia industri, menciptakan peluang kerja sama yang lebih luas.
 3. Menjadi jalur bagi perusahaan untuk menemukan dan merekrut calon karyawan potensial yang telah memiliki pengalaman di lingkungan kerja mereka.

4. Perusahaan dapat memanfaatkan keterampilan mahasiswa magang sebagai tambahan sumber daya dalam menyelesaikan proyek atau tugas tertentu.
5. Mahasiswa dapat membawa ide-ide inovatif dan perspektif baru ke dalam organisasi, yang mendukung upaya inovasi dan peningkatan proses kerja.

1.4 Lokasi dan Waktu

Kegiatan magang ini dilaksanakan di CV. Mamorasoft, Jl. Kalijudan Taruna IV No. 57, Kalijudan, Kecamatan Mulyorejo, Surabaya, Jawa Timur 60114. Waktu pelaksanaan magang dimulai dari 5 Agustus 2024 hingga 5 Desember 2024 dengan jangka waktu sekitar 4 bulan. Kegiatan magang dilaksanakan setiap hari kerja, yaitu dari Senin hingga Jumat.



Gambar 1. 1 Peta Lokasi Kantor CV Mamorasoft

1.4.1 Jadwal Kerja PKL

Praktek Kerja Lapang atau kegiatan magang ini dilakukan dari tanggal 5 Agustus 2023 hingga 5 Desember 2024. Berikut adalah jadwal kerja yang telah ditetapkan oleh CV Mamorasoft selama empat bulan, yang disajikan dalam format tabel.

Tabel 1. 1 Jadwal Magang

No	Hari	Jam
1	Senin	08.00 – 17.00
2	Selasa	08.00 – 17.00
3	Rabu	08.00 – 17.00
4	Kamis	08.00 – 17.00
5	Jumat	08.00 – 17.00
6	Sabtu	Libur
7	Minggu	Libur

1.5 Metode Pelaksanaan

1.5.1 Pelaksanaan magang dengan Pembimbing Lapang atau mentor

Berikut metode pelaksanaan yang dilakukan dalam magang:

a. Penempatan Tim dan pemberian *Project*

Pada tahap awal pembagian tim dan penugasan proyek, mahasiswa ditempatkan sesuai dengan divisi pilihan mereka untuk memastikan kesesuaian keahlian dan minat. Proses ini dilakukan melalui grup WhatsApp khusus yang diisi oleh anggota tim dan mentor. Grup ini berfungsi sebagai platform komunikasi intensif, di mana mentor memberikan arahan, dukungan, serta bimbingan langsung kepada mahasiswa dalam proses perancangan dan pelaksanaan proyek. Keberadaan grup ini memudahkan kolaborasi dan memungkinkan mahasiswa untuk berinteraksi secara langsung dengan mentor terkait tantangan dan perkembangan proyek yang sedang dikerjakan.

b. Alur dan Desain Perancangan User Interface (UI)

Tahap ini dimulai dengan memahami alur proyek. Setelahnya, dilakukan analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna terkait aplikasi yang akan didesain, memastikan setiap fitur yang diperlukan terakomodasi dengan baik. Tahapan berikutnya adalah pembuatan desain UI, yang disusun berdasarkan kebutuhan spesifik yang telah ditetapkan sebelumnya. Langkah ini penting untuk menyelaraskan tampilan aplikasi dengan ekspektasi dan pengalaman pengguna yang optimal.

1.5.2 Pelaksanaan Bimbingan Magang dengan Dosen Pembimbing

a. Penentuan dan Identifikasi masalah untuk judul yang di gunakan dalam laporan Praktek Kerja Lapangan.

b. Bimbingan dan konsultasi mengenai pengerjaan laporan magang.