

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Program magang merupakan salah satu bentuk pembelajaran praktis yang bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam dunia kerja. Melalui kegiatan magang, mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan sekaligus mengembangkan keterampilan profesional yang relevan dengan bidang studinya. Selain itu, program magang juga membantu mahasiswa memahami dinamika kerja di industri dan membangun jaringan profesional yang bermanfaat untuk karier di masa depan.

PT Graha Pelita Nusantara dipilih sebagai lokasi magang karena perusahaan ini memiliki reputasi yang baik dalam bidang pengembangan teknologi digital dan layanan berbasis IT. Perusahaan ini tidak hanya dikenal memiliki lingkungan kerja yang mendukung pengembangan keterampilan, tetapi juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berkontribusi dalam berbagai proyek nyata yang relevan dengan tren industri saat ini. Selain itu, fokus PT Graha Pelita Nusantara dalam pengembangan produk digital, seperti aplikasi dan layanan berbasis mobile, selaras dengan minat dan latar belakang keilmuan penulis.

Selama menjalani program magang di PT Graha Pelita Nusantara, penulis terlibat dalam beberapa proyek penting yang bertujuan untuk mendukung pengembangan produk digital perusahaan. Salah satu proyek yang dikerjakan adalah redesign Task App, sebuah aplikasi yang dirancang untuk membantu pengguna dalam mengelola tugas sehari-hari secara lebih efektif. Dalam proyek ini, penulis bertanggung jawab untuk merancang ulang antarmuka aplikasi dengan tujuan meningkatkan kenyamanan pengguna serta memperbaiki alur navigasi.

Selain itu, penulis juga mengerjakan proyek redesign Accounting App, sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengelola laporan keuangan perusahaan. Fokus utama dalam proyek ini adalah meningkatkan efisiensi

antarmuka pengguna agar memudahkan pengelolaan data keuangan secara cepat dan akurat. Penulis melakukan riset mendalam terkait kebutuhan pengguna aplikasi, merancang elemen visual yang lebih jelas, serta mengoptimalkan pengalaman pengguna dalam mengakses fitur-fitur utama, seperti pembuatan laporan keuangan, pelacakan transaksi, dan pengelolaan anggaran.

Melalui kedua proyek ini, penulis memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan prinsip desain UI/UX secara praktis, serta memperkuat pemahaman tentang pentingnya desain yang selaras dengan kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis. Proyek-proyek ini juga memberikan kesempatan untuk berkolaborasi secara intensif dengan tim pengembang dan pemangku kepentingan, sehingga penulis mampu memahami dinamika kerja dalam tim lintas fungsi di industri teknologi digital.

## **1.2. Tujuan**

### **1.2.1. Tujuan Umum**

- a. Meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang praktik industri dan menghubungkan pengetahuan akademis dengan aplikasi di dunia profesional.
- b. Memberikan pengalaman langsung yang memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan teknis dan non-teknis yang penting dalam karier mereka.
- c. Membangun kepercayaan diri dan inisiatif mahasiswa dalam menyelesaikan tugas-tugas dalam lingkungan yang dinamis dan profesional.

### **1.2.2. Tujuan Khusus**

- a. Merancang desain antarmuka pengguna untuk Pengelolaan Tugas (Task App) dan Aplikasi Akuntansi (Accounting App) berbasis mobile.
- b. Menghasilkan prototipe interaktif yang dapat menggambarkan tata

letak, warna, serta elemen-elemen desain yang direncanakan secara efektif.

- c. Memahami kebutuhan pengguna melalui riset dan diskusi dengan tim untuk menghasilkan desain yang fungsional dan user-friendly.

### **1.2.3. Manfaat**

Adapun manfaat dari pelaksanaan magang adalah sebagai berikut.

#### **a. Manfaat Bagi Mahasiswa**

- 1) Memperoleh pengalaman langsung dalam dunia kerja yang dapat meningkatkan kompetensi profesional.
- 2) Meningkatkan keterampilan teknis dan non-teknis yang relevan dengan bidang studi yang dipelajari.
- 3) Membantu memperluas jaringan profesional yang berguna untuk pengembangan karier di masa depan.

#### **b. Manfaat Bagi Program Studi**

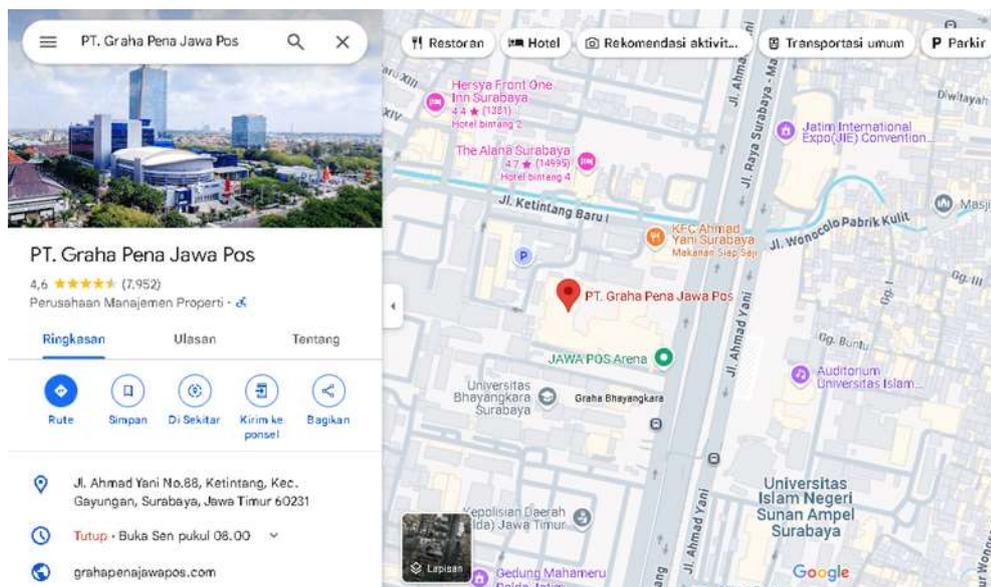
- 1) Meningkatkan hubungan dan kerjasama antara dunia akademik dan industri, sehingga kurikulum menjadi lebih relevan dengan kebutuhan pasar.
- 2) Memberikan gambaran nyata tentang tantangan dan peluang yang ada di industri, yang dapat memperkaya materi pembelajaran.
- 3) Menyediakan platform bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan teori yang telah dipelajari dalam situasi kerja yang nyata.

#### **c. Manfaat Bagi Instansi atau Perusahaan**

- 1) Mendapatkan kontribusi dari mahasiswa yang dapat memberikan perspektif baru dan ide segar dalam pengembangan produk atau layanan.
- 2) Menjadi wadah untuk merekrut calon karyawan potensial yang memiliki keterampilan dan kualitas yang dibutuhkan perusahaan.
- 3) Meningkatkan reputasi perusahaan di mata masyarakat sebagai institusi yang peduli terhadap pengembangan pendidikan dan pelatihan tenaga kerja.

### 1.3. Lokasi dan Waktu

Kegiatan magang ini dilaksanakan di PT Grahapelita Nusantara, yang berlokasi di Gedung Graha Pena lantai 15, Ruang 1503, Kota Surabaya. Program magang berlangsung mulai tanggal 1 Agustus 2024 hingga 31 Desember 2024. Jam kerja magang dilakukan setiap hari Senin hingga Jumat, dengan pembagian waktu menjadi dua shift. Shift pagi berlangsung dari pukul 08.00 hingga 11.00 WIB, sedangkan shift siang dimulai dari pukul 13.00 hingga 16.00 WIB. Berikut letak Graha Pena Kabupaten Surabaya yang ditunjukkan berdasarkan Gambar berikut:



Gambar 1. 1 Lokasi Graha Pena Surabaya

Rincian lengkap jam kerja dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1. 1 Jam Kerja

No	Hari	Jam	Keterangan
1	Senin – Jum’at ( <i>Shift</i> Pagi)	08.00 – 12.00	Jam Kerja
		12.00	Pulang Kerja
2	Senin – Jum’at ( <i>Shift</i> Siang)	12.30 – 16.00	Jam Kerja
		16.00	Pulang Kerja

#### 1.4. Metode Pelaksanaan

Kegiatan magang untuk mahasiswa program D-IV dilaksanakan saat memasuki semester tujuh dengan bobot 8 SKS dalam satu semester di lokasi magang. Berikut adalah tahapan kegiatan yang dilakukan:

a. Pembentukan Kelompok

Mahasiswa membentuk kelompok magang sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh kampus.

b. Survey Lokasi Magang

Kelompok melakukan survei ke lokasi magang untuk memastikan kesesuaian tempat dengan bidang studi dan kebutuhan program magang.

c. Penetapan Lokasi Magang

Setelah survei selesai, lokasi magang ditetapkan berdasarkan hasil persetujuan antara mahasiswa, dosen pembimbing, dan pihak kampus.

d. Penyusunan Proposal

Mahasiswa menyusun proposal magang yang mencakup tujuan, rencana kegiatan, dan manfaat dari pelaksanaan magang.

e. Pengiriman Proposal

Proposal yang telah disetujui dikirimkan secara resmi kepada perusahaan atau institusi yang akan menjadi tempat magang.

f. Konfirmasi Penerimaan

Perusahaan atau institusi memberikan konfirmasi terkait penerimaan mahasiswa magang melalui surat resmi atau komunikasi lainnya.

g. Pembekalan Magang

Kampus memberikan pembekalan kepada mahasiswa berupa panduan pelaksanaan magang, etika kerja, dan pembuatan laporan.

h. Pelaksanaan Magang

Mahasiswa menjalankan kegiatan magang di perusahaan atau institusi sesuai dengan jadwal dan tanggung jawab yang telah ditentukan.

i. Pembuatan Laporan Magang

Setelah menyelesaikan magang, mahasiswa menyusun laporan akhir sebagai bentuk evaluasi dan dokumentasi kegiatan selama magang.