

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai seorang pelajar ataupun seorang mahasiswa biasanya sangat minim pengetahuan dalam dunia kerja. Oleh karena itu dibuatlah suatu program yang disebut magang. Program ini bisa diibaratkan sebagai gerbang awal menuju dunia kerja. Magang merupakan tahapan yang dilalui oleh para pelajar dalam mengasah dan mengembangkan kemampuannya dalam dunia kerja (Manik dkk., 2022).

Empat mahasiswa dari Program Studi Teknik Informatika PSDKU Kampus 3 Nganjuk Politeknik Negeri Jember akan menjalankan kegiatan magang di PT. Otak Kanan, yang berlokasi di Graha Pena, Ruang 1503, Jl. Ahmad Yani No.88, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60234. PT. Otak Kanan, yang didirikan pada tahun 2009, telah lebih dari satu dekade beroperasi sebagai perusahaan teknologi digital yang kreatif dan inovatif. Hingga kini, PT. Otak Kanan telah melayani ribuan pelanggan dari berbagai segmen pasar, menawarkan solusi yang membantu individu maupun perusahaan untuk bertransformasi menjadi lebih baik dan berkelanjutan. Perusahaan ini menyediakan layanan seperti pengembangan web untuk promosi company profile, pengembangan aplikasi mobile dengan desain responsif, serta layanan *UI/UX* untuk kebutuhan desain aplikasi *mobile*, *website*, dan logo perusahaan.

Layanan yang ditawarkan oleh PT. Otak Kanan sejalan dengan karakteristik program studi Teknik Informatika Politeknik Negeri Jember. Melalui kegiatan magang ini, mahasiswa diharapkan dapat menjadi lulusan yang sesuai dengan profil program studi, yaitu sebagai software engineer yang mampu mengembangkan aplikasi perangkat lunak sesuai dengan standar industri. Selain itu, mereka juga diharapkan dapat berperan sebagai konsultan perangkat lunak atau aplikasi di perusahaan pengembang perangkat lunak. Mahasiswa juga dapat berperan sebagai *Software Quality Assurance Analyst* yang memastikan kualitas perangkat lunak dengan memilih metode pengujian yang tepat, merancang prosedur pengujian,

melakukan pengujian, serta mendokumentasikan dan merekomendasikan hasil pengujian sesuai dengan standar industri.

Sebagai *Information Technology Entrepreneur*, lulusan diharapkan mampu menganalisis peluang pasar dan mendeskripsikan kebutuhan yang ada untuk kemudian mengembangkan produk startup di bidang teknologi informasi yang komprehensif. Produk tersebut haruslah dapat diterima oleh masyarakat luas. Dengan demikian, program magang ini tidak hanya mempersiapkan mahasiswa untuk terjun ke dunia kerja, tetapi juga untuk menciptakan peluang usaha yang inovatif dan berkelanjutan di bidang teknologi informasi.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang

Tujuan umum setelah kegiatan magang ini untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan praktis dalam bidang pengembangan perangkat lunak, khususnya dalam pengembangan antarmuka pengguna (*UI/UX*), *aplikasi mobile*, dan *website*. Diantaranya :

- a. Menguasai Proses Pengembangan *UI/UX*: Memahami dan menerapkan prinsip-prinsip desain *UI/UX* yang baik, mulai dari tahap perancangan wireframe, pembuatan prototipe, hingga implementasi akhir pada *aplikasi mobile* atau *website*.
- a. Meningkatkan Keterampilan Pengembangan *Aplikasi Mobile*: Menguasai berbagai teknologi yang digunakan dalam pengembangan *aplikasi mobile*, seperti *Kotlin (Android)*, serta memahami siklus pengembangan aplikasi mobile dari perencanaan hingga peluncuran.
- b. Menguasai Pengembangan *Website*: Mampu merancang dan mengembangkan *website* yang responsif dan *user-friendly* menggunakan teknologi terkini seperti HTML, CSS, JavaScript.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Tujuan operasional yang merupakan bagian dari tujuan umum dan mengemukakan hasil-hasil yang akan dicapai, meliputi :

- a. Elemen kompetensi sesuai karakteristik industri yang selaras dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) dan kompetensi program studi
- b. Kemampuan softskill (komunikasi, budaya kerja, kerja tim, kepemimpinan, disiplin, sikap)
 1. Meningkatkan keterampilan komunikasi verbal dan non-verbal untuk menyampaikan ide, memberikan *feedback*, dan berinteraksi secara efektif dengan anggota tim, atasan, dan klien.
 2. Menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja profesional dan menunjukkan sikap yang positif terhadap perubahan dan tantangan.
 3. Mengembangkan kemampuan kolaborasi dengan anggota tim dalam pembagian tugas, dan penyelesaian masalah secara kolektif.
 4. Mengasah kemampuan kepemimpinan dengan mengambil inisiatif dalam proyek-proyek kecil, memimpin rapat, dan memberikan arahan kepada anggota tim lainnya.
 5. Menunjukkan kedisiplinan dalam manajemen waktu, penyelesaian tugas sesuai tenggat waktu, dan mematuhi jadwal kerja yang telah ditetapkan.
 6. Mengembangkan sikap profesional yang mencakup integritas, tanggung jawab, dan dedikasi dalam setiap aspek pekerjaan.
- c. Sistem manajemen Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) di lingkungan kerja : mampu mengidentifikasi potensi bahaya, menilai risiko, dan menerapkan prosedur K3 yang sesuai, serta berpartisipasi dalam pelatihan dan sosialisasi K3. Selain itu, belajar melakukan evaluasi dan monitoring terhadap pelaksanaan K3, serta berkontribusi dalam upaya peningkatan kinerja K3 dengan mengidentifikasi peluang perbaikan dan inovasi. Dengan pencapaian ini, diharapkan dapat membantu menciptakan budaya kerja yang aman dan sehat, sesuai dengan standar regulasi yang berlaku.

1.2.3 Manfaat Magang

Manfaat yang diharapkan bagi :

a. Mahasiswa

1. Pengalaman kerja nyata yang memungkinkan untuk menerapkan teori dan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah dalam situasi kerja sebenarnya.
2. Mengembangkan keterampilan praktis seperti komunikasi, kerjasama tim, manajemen waktu, dan pemecahan masalah, serta membuka peluang untuk membangun jaringan profesional yang dapat bermanfaat dalam karir kedepannya.
3. Meningkatkan daya saing di pasar kerja dan memberikan wawasan mendalam tentang industri yang diminati, membantu dalam menentukan pilihan karier yang lebih tepat.

b. Program Studi/Instansi

1. Meningkatkan kualitas kurikulum melalui *feedback* dari industri, yang dapat digunakan untuk memperbarui dan menyesuaikan materi ajar agar lebih relevan dengan kebutuhan pasar kerja.
2. Mempererat hubungan dengan industri, membuka peluang untuk kerjasama dalam penelitian, proyek bersama, dan program pengembangan lainnya.

c. Industri

1. Memberikan kesempatan untuk mendapatkan tenaga kerja terlatih dan berkualitas tanpa biaya rekrutmen yang tinggi.
2. Membantu perusahaan dalam mengembangkan dan melatih calon karyawan potensial, serta meningkatkan citra perusahaan sebagai tempat kerja yang mendukung pendidikan dan pengembangan karier.

Menghubungi Perusahaan																					
Konfirmasi Perguruan Tinggi																					
Persiapan Proposal																					
Pengajuan proposal internal kampus																					
Pengajuan berkas perusahaan																					
Konfirmasi jawaban dari perusahaan																					
persiapan dan pembekalan magang																					
Pelaksanaan magang																					
Laporan penyelesaian magang																					

Pelaksanaan kegiatan magang dijadwalkan mulai dari bulan Agustus-Desember 2024, jadwal tersebut merupakan estimasi yang diberikan oleh kampus dan tidak menutup kemungkinan dapat berubah sesuai ketentuan daripada perusahaan yang dituju. Kegiatan magang yang dilakukan pada PT Otak Kanan dilakukan secara *WFO* pada bulan pertama dengan sistem shift yaitu shift pagi yang dimulai pada pukul 08.00 - 12.00 WIB, dan shift siang dimulai pada pukul 12.30 - 16.00 WIB. Jadwal shift tersebut dapat berubah sesuai dengan ketentuan yang diberikan oleh pihak PT Otak Kanan. Kemudian dilanjutkan WFH dan absensi secara online pada bulan kedua hingga seles