BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang adalah komponen penting dalam pendidikan akademik yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan industri. Di Politeknik Negeri Jember, magang menjadi syarat wajib bagi mahasiswa untuk lulus, dengan tujuan agar mereka memiliki pengalaman kerja dan keterampilan yang relevan untuk bersaing di pasar kerja. Melalui program magang, mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh selama perkuliahan dalam menyelesaikan tugas-tugas di tempat magang. Seven Inc. Yogyakarta dipilih sebagai lokasi magang karena bidang pekerjaan di perusahaan tersebut, yang berfokus pada teknologi informasi, sejalan dengan jurusan yang diambil oleh mahasiswa. Kegiatan magang ini akan berlangsung selama 4 bulan, dimulai dari tanggal 1 Agustus 2024 hingga 1 Desember 2024.

Seven Inc. adalah perusahaan digital yang bergerak di industri kreatif, yang awalnya fokus pada bisnis fashion atau apparel pria. Dengan mengusung sistem layanan *online*, Seven Inc. memudahkan pelanggan untuk membeli produk tanpa harus mendatangi toko fisik. Selain bergerak di bidang fashion, perusahaan ini juga menawarkan layanan konveksi melalui *Rumah Konveksi* dan jasa pengelasan melalui *Tukanglas.org*. Seven Inc. juga menyediakan ruang bagi siswa SMK dan mahasiswa untuk mengasah keterampilan kerja sesuai bidang mereka. Perusahaan ini memiliki berbagai divisi keahlian yang dapat dipilih, seperti *UI/UX designer, frontend* atau *backend developer*, videographer, desainer grafis, dan beberapa bidang lainnya.

Selama kegiatan magang, penulis mendapatkan kesempatan untuk mengerjakan dua proyek yang berbeda. Dua proyek tersebut adalah mendesain UI/UX Aplikasi Wisata dan mendesain UI/UX Aplikasi Areakerja.com. Dalam proyek desain UI/UX aplikasi Wisata, penulis bertanggung jawab merancang desain antarmuka untuk tiga jenis pengguna utama, yaitu customer, admin, dan super admin. Setiap jenis pengguna memiliki kebutuhan dan peran yang berbeda, sehingga desainnya disesuaikan untuk memberikan pengalaman terbaik sesuai

fungsi masing-masing. Desain untuk customer dirancang khusus untuk platform *mobile* agar memudahkan pengguna dalam memesan paket wisata dengan cepat dan nyaman. Di sisi lain, desain untuk admin dan super admin dibuat untuk platform *website*, mengingat kebutuhan pengelolaan yang lebih kompleks. Fitur yang disediakan untuk customer meliputi kemudahan mencari, memilih, dan memesan paket wisata sesuai keinginan mereka. Admin memiliki akses untuk mengelola data wisata, termasuk menambahkan, mengedit, atau menghapus informasi wisata, serta menangani manajemen pesanan dari pelanggan. Sementara itu, super admin memiliki kontrol penuh terhadap sistem, termasuk kemampuan untuk mengelola akun admin, mengatur manajemen tur secara keseluruhan, dan memantau aspek keuangan aplikasi. Proses perancangan ini bertujuan untuk menciptakan antarmuka yang intuitif, fungsional, dan efektif, baik untuk pengguna akhir maupun pengelola sistem, sehingga dapat mendukung operasional aplikasi secara menyeluruh.

Kemudian ada proyek mendesain UI/UX aplikasi Areakerja.com yang berbasis *mobile*. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah pencarian kerja dan memberikan pengalaman pengguna yang intuitif. Penulis mengembangkan fitur pengguna untuk pelamar kerja yang sebelumnya telah tersedia dalam versi *website* dan kemudian disesuaikan untuk versi *mobile*. Fitur ini dirancang untuk menampilkan informasi lengkap mengenai lowongan kerja yang diunggah oleh mitra. Melalui fitur ini, pelamar dapat melihat detail lowongan kerja secara jelas dan langsung mengajukan lamaran melalui aplikasi. Proses pengembangan ini memastikan fitur tetap fungsional dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal di platform mobile.

1.2 Tujuan dan Manfaat

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

1.2.1 Tujuan Umum Magang

Adapun tujuan umum pelaksanaan Magang adalah sebagai berikut:

a. Mengembangkan keterampilan praktis, pengetahuan, dan pengalaman sesuai bidang studi serta kebutuhan industri, termasuk kemampuan bekerja secara efektif di lingkungan profesional.
b. Melatih kemampuan berpikir kritis untuk memecahkan masalah dengan menerapkan teori ke dalam praktik nyata yang relevan di dunia kerja.
c. Meningkatkan keterampilan interpersonal, komunikasi, kolaborasi tim, dan kemampuan berorganisasi untuk mendukung keberhasilan dalam lingkungan kerja.
d. Mempersiapkan diri untuk bekerja secara produktif dengan menerapkan ilmu perkuliahan, sekaligus memahami tuntutan dan dinamika dunia kerja secara langsung.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Berikut adalah tujuan khusus dari pelaksanaan Magang:

a. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan teoritis yang telah dipelajari di kelas ke dalam situasi kerja nyata serta membangun hubungan dengan profesional di industri.
b. Melatih mahasiswa dalam merancang desain antarmuka yang intuitif dan menarik, serta menyusun *wireframes*, *mockup,* dan *prototipe* visual untuk menggambarkan elemen-elemen desain.
c. Mengembangkan keterampilan mahasiswa dalam mengintegrasikan elemen-elemen interaktif untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dalam aplikasi.
d. Memberikan pengalaman langsung dalam mengerjakan proyek perancangan *user interface*, termasuk desain UI/UX Areakerja.com berbasis *mobile* serta desain UI/UX aplikasi Wisata berbasis *mobile* dan *website*.
e. Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berpikir kritis dan menyusun laporan logis yang menggambarkan hasil kegiatan mereka.
f. Memperdalam pemahaman mahasiswa tentang sikap tenaga kerja dan teknik yang digunakan dalam pengembangan desain, serta alasan rasional di balik penerapan teknik tersebut.

1.2.3 Manfaat Magang

Manfaat dari pelaksanaan Magang adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

a. Mahasiswa dilatih untuk menjadi mandiri, disiplin, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas serta menghadapi tantangan di dunia kerja.
b. Mahasiswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah dan memberikan solusi yang tepat sesuai kebutuhan di dunia kerja.
c. Melalui magang, mahasiswa memperoleh pengalaman langsung di dunia kerja, yang memperkaya keterampilan praktis dan pengetahuan baru dalam bidang keahlian mereka.
d. Mahasiswa membangun rasa percaya diri dan kesiapan untuk bekerja dengan penuh kedisiplinan serta tanggung jawab profesional.
e. Mahasiswa terlatih untuk berpikir logis, memberikan kritik dan saran yang konstruktif, serta menyusun laporan kegiatan yang jelas dan terstruktur.
f. Pengalaman magang membantu mahasiswa menumbuhkan sikap kerja yang berkarakter, serta mengenali sikap profesional yang dibutuhkan di industri.
g. Mahasiswa mendapatkan wawasan lebih dalam mengenai manajemen perusahaan, terutama dalam proses perancangan *software,* serta mempersiapkan diri untuk menghadapi dinamika dunia kerja.

2. Bagi Politeknik Negeri Jember (Program Studi Teknik Informatika)

a. Magang memberikan gambaran mengenai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang diterapkan di industri, yang penting untuk menjaga relevansi kurikulum pendidikan.
b. Magang membuka kesempatan untuk menjalin kerjasama antara instansi, industri, atau perusahaan dengan Politeknik Negeri Jember dengan instansi/industri/perusahaan, yang memperkuat hubungan profesional.
c. Magang menjadi tolok ukur pencapaian kinerja program studi, membantu mengevaluasi hasil pembelajaran yang diterima mahasiswa di instansi tempat magang.

d. Program magang memungkinkan perguruan tinggi untuk menyempurnakan kurikulum dan meningkatkan kualitas pendidikan dengan mendapatkan umpan balik dari pengalaman industri.
e. Magang juga memungkinkan perguruan tinggi membangun kemitraan yang erat dengan industri dan perusahaan, menciptakan peluang kolaborasi yang lebih luas untuk pengembangan lebih lanjut.

3. Bagi Perusahaan

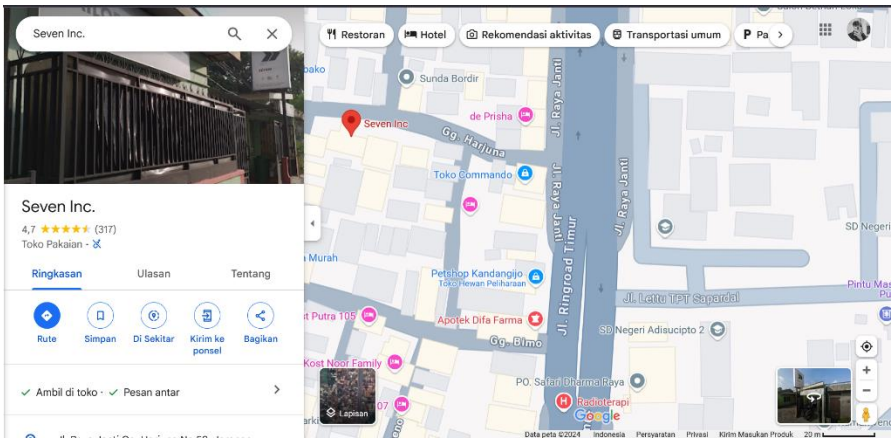
a. Program magang menjalin kolaborasi antara Politeknik Negeri Jember dan berbagai instansi atau perusahaan, menciptakan hubungan profesional yang mendukung pengembangan bersama.
b. Analisis yang dilakukan mahasiswa selama magang memberikan masukan penting bagi instansi atau perusahaan untuk evaluasi, perbaikan strategi, dan pengambilan kebijakan di masa mendatang.
c. Magang membantu perusahaan memanfaatkan keahlian mahasiswa sebagai sumber daya tambahan, merekrut tenaga kerja potensial, serta mendapatkan sudut pandang baru yang berkontribusi pada inovasi dan efisiensi proses kerja.

1.3 Lokasi dan Jadwal Magang

Kegiatan magang dilakukan di berbagai lokasi, yaitu kantor pusat Seven Inc, kantor cabang Seven Inc, dan SMKN 5 Yogyakarta, dengan penempatan yang bergantian sesuai instruksi dari HR. Berikut adalah lokasi tempat magang dilaksanakan:

2. Kantor Pusat / Kantor 1

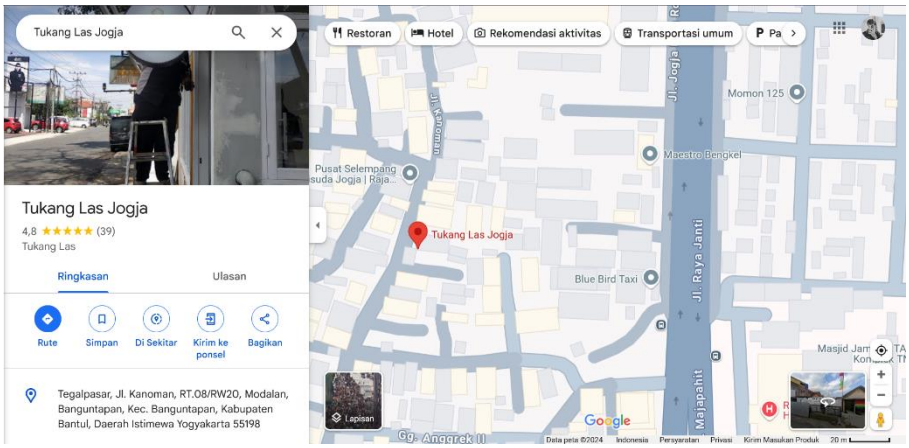
Jl. Raya Janti Gg. Harjuna No.59, Jaranan, Karangjambe, Kec. Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55198 yang dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Lokasi Kantor 1/Pusat

3. Kantor 2

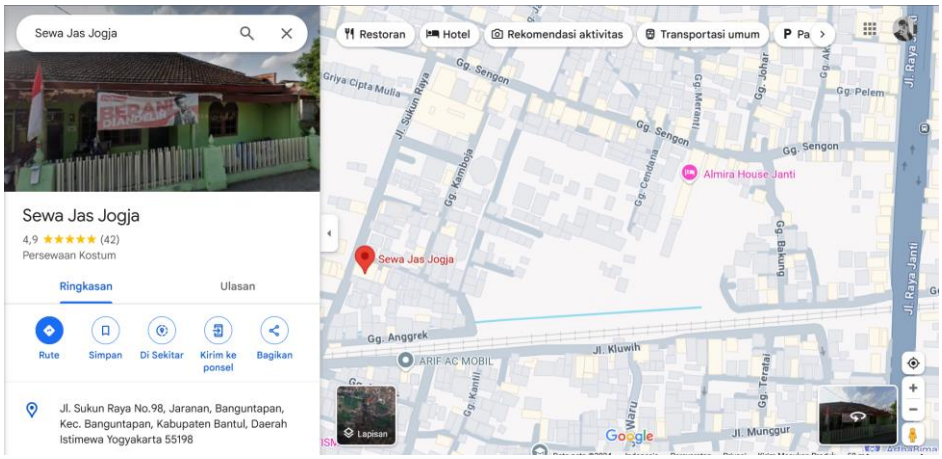
Tegalpasar, Jl. Kanoman, RT.08/RW20, Modalan, Banguntapan, Kec. Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55198 yang dapat dilihat pada Gambar 1.2.



Gambar 1. 2 Lokasi Kantor 2

4. Kantor 4

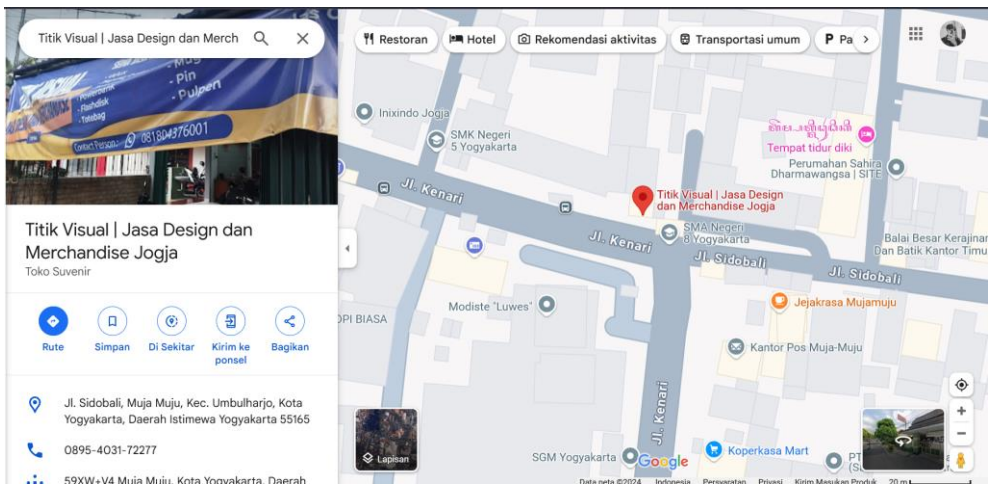
Jl. Sukun Raya No.98, Jaranan, Banguntapan, Kec. Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55198 yang dapat dilihat pada Gambar 1.3.



Gambar 1. 3Lokasi Kantor 4

5. SMK Negeri 5 Yogyakarta (Titik Visual)

Jl. Sidobali, Muja Muju, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55165 seperti pada Gambar 1.4.



Gambar 1. 4 Lokasi Titik Visual

Kegiatan magang berlangsung dari tanggal 1 Agustus 2024 hingga 1 Desember 2024. Magang dilaksanakan setiap hari Senin hingga Sabtu dengan pembagian tiga *shift*, yaitu *shift* pagi, *shift middle* dengan waktu istirahat 45 menit, dan *shift* siang dengan waktu istirahat selama 1 jam. Jadwal lengkap pelaksanaan magang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. 1 Jadwal Shift Kerja

No	Hari	*Shift* Pagi	*Shift Middle*	*Shift* Siang
1	Senin	06.30-13.00 WIB	09.00-17.00 WIB	13.00-21.00 WIB
2	Selasa	06.30-13.00 WIB	09.00-17.00 WIB	13.00-21.00 WIB
3	Rabu	06.30-13.00 WIB	09.00-17.00 WIB	13.00-21.00 WIB
4	Kamis	06.30-13.00 WIB	09.00-17.00 WIB	13.00-21.00 WIB
5	Jumat	06.30-13.00 WIB	09.00-17.00 WIB	13.00-21.00 WIB
6	Sabtu	06.30-13.00 WIB	09.00-17.00 WIB	13.00-21.00 WIB

1.4 Metode Pelaksanaan

1.4.1 Pelaksanaan Magang dengan Pembimbing Lapang

Berikut adalah metode pelaksanaan magang dengan pembimbing lapang atau mentor:

a. Penempatan Tim dan Pemberian Proyek

Pada tahap penempatan tim dan pemberian proyek, mahasiswa ditempatkan sesuai dengan divisi yang telah dipilih. Proses ini dikoordinasikan melalui grup *WhatsApp* yang melibatkan tim dan mentor untuk mendampingi serta membimbing perancangan proyek.

b. Alur dan Desain Perancangan UI/UX

Tahap ini mencakup pemahaman alur proyek berdasarkan arahan dari mentor, baik dengan panduan file yang telah disediakan maupun tanpa panduan tersebut. Selanjutnya, dilakukan identifikasi kebutuhan pengguna untuk aplikasi yang akan dirancang, kemudian diikuti dengan perancangan desain UI/UX sesuai kebutuhan yang telah ditetapkan.

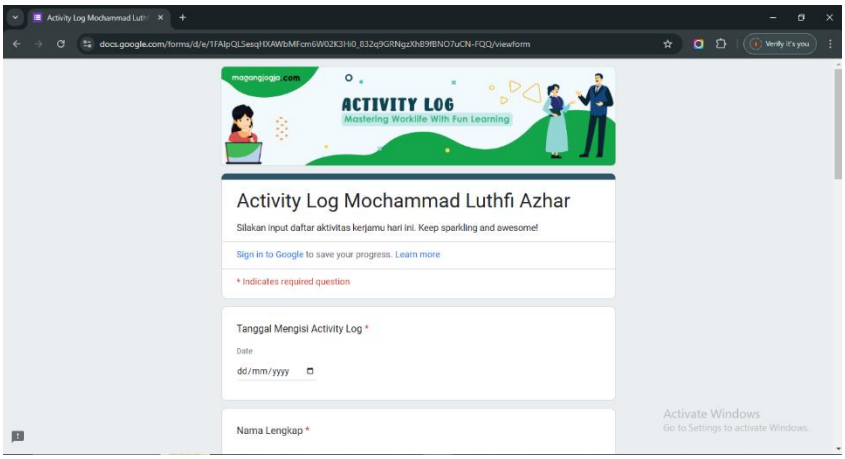
1.4.2 Pelaksanaan Magang dengan Dosen Pembimbing

Berikut adalah metode pelaksanaan magang dengan pembimbing lapang atau mentor:

a. Penentuan dan identifikasi masalah untuk menentukan judul yang akan digunakan dalam laporan magang.
b. Supervisi oleh dosen pembimbing ke lokasi kegiatan magang.
c. Bimbingan dan konsultasi mengenai pengerjaan laporan kegiatan magang.

1.4.3 Dokumentasi Pelaksanaan Magang

Metode dokumentasi pelaksanaan magang dicatat dalam *logbook* harian BKPM Politeknik Negeri Jember, Google Form *logbook* harian Seven Inc, serta presensi kehadiran karyawan yang tercatat di website perusahaan yang dapat dilihat pada Gambar 1.5.



Gambar 1. 5 Logbook Harian