

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Magang merupakan bagian dari pendidikan akademik yang dirancang agar sesuai dengan kebutuhan industri. Di Politeknik Negeri Jember, magang menjadi syarat wajib kelulusan mahasiswa dengan tujuan agar lulusan memiliki pengalaman kerja dan keahlian yang relevan untuk bersaing di dunia kerja. Melalui magang, mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan dalam menyelesaikan tugas-tugas di tempat magang. Seven Inc. Yogyakarta dipilih sebagai lokasi magang karena bidang pekerjaan teknologi informasi di perusahaan tersebut sesuai dengan jurusan yang ditempuh oleh mahasiswa. Kegiatan magang dilaksanakan selama 4 bulan, yakni dimulai pada tanggal 1 Agustus 2024 hingga tanggal 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. Proyek pertama adalah 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*.

Proyek kedua adalah mendesain UI/UX aplikasi Wisata. 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.

## **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**

Tujuan umum yang hendak dicapai dalam magang adalah meningkatkan wawasan, pengetahuan *soft skill* dan *hard skill* dalam dunia kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan perusahaan, industri atau instansi yang dijadikan tempat magang. Selain itu magang juga bertujuan untuk melatih mahasiswa agar lebih

mengenal dan kritis terhadap perbedaan yang dijumpai pada lapangan dengan yang diperoleh di perkuliahan.

### 1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Tujuan khusus pada kegiatan magang ini adalah melatih mahasiswa mengerjakan pekerjaan lapang dan melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahlian yaitu pengerjaan project pengembangan user interface admin finance pada *website* Magang Indonesia

### 1.2.3 Manfaat Magang

Manfaat dari pelaksanaan Magang adalah sebagai berikut:

#### a. Bagi Mahasiswa

- 1) Mahasiswa dilatih untuk menjadi mandiri, disiplin, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas serta menghadapi tantangan di dunia kerja.
- 2) Mahasiswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah dan memberikan solusi yang tepat sesuai kebutuhan di dunia kerja.
- 3) Mahasiswa membangun rasa percaya diri dan kesiapan untuk bekerja dengan penuh kedisiplinan serta tanggung jawab profesional.

#### b. Bagi Politeknik Negeri Jember (Program Studi Teknik Informatika)

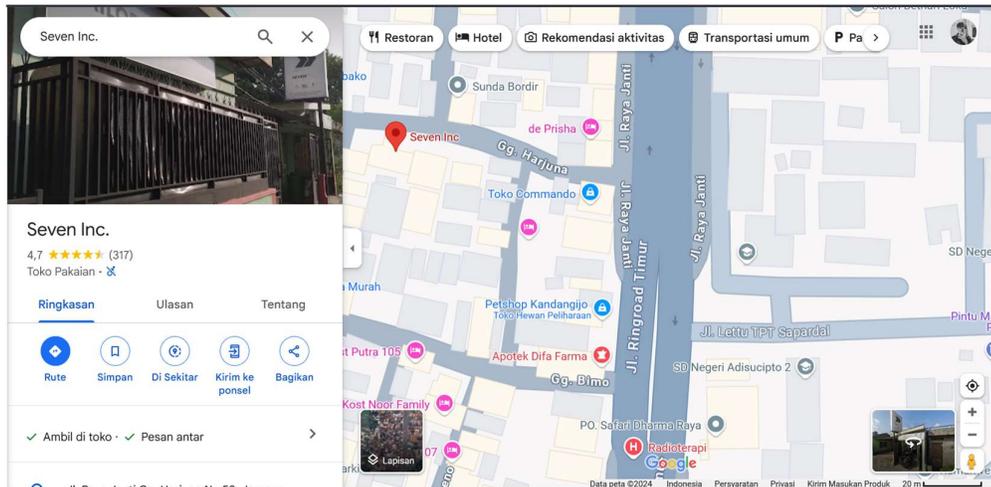
- 1) Magang memberikan gambaran mengenai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang diterapkan di industri, yang penting untuk menjaga relevansi kurikulum pendidikan.
- 2) Magang membuka kesempatan untuk menjalin kerjasama antara instansi, industri, atau perusahaan dengan Politeknik Negeri Jember dengan instansi/industri/perusahaan, yang memperkuat hubungan profesional.

#### c. Bagi Perusahaan

Dapat menjadi bahan masukan bagi perusahaan untuk menentukan kebijakan di masa yang akan datang berdasarkan hasil pengkajian dan analisis yang dilakukan mahasiswa selama magang

### 1.3 Lokasi dan Jadwal Magang

Kegiatan magang dilakukan di kantor Seven Inc yang terletak di Jl. Raya Janti Gg. Harjuna No.59, Jaranan, Karangjambe, Kec. Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55198. Seperti terlihat pada gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Lokasi magang

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	<i>Shift</i> Pagi	<i>Shift Middle</i>	<i>Shift</i> 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

Metode pelaksanaan yang digunakan selama kegiatan magang adalah metode diskusi antara mahasiswa, tim dan pembimbing lapang mengenai pengembangan

desain user interface *website* magang indonesia. Metode dokumentasi kegiatan pelaksanaan magang di catat di dalam BKPM logbook harian magang Politeknik Negeri Jember dan google form logbook harian dan presensi harian karyawan. Selain itu juga terdapat bimbingan dengan dosen pembimbing seperti : a. Mengidentifikasi masalah untuk menentukan judul laporan magang. b. Supervisi oleh dosen pembimbing ke lokasi kegiatan magang.

#### 1.4.1 Pelaksanaan Magang dengan Pembimbing Lapang atau Mentor

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 dosen pembimbing:

- 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.

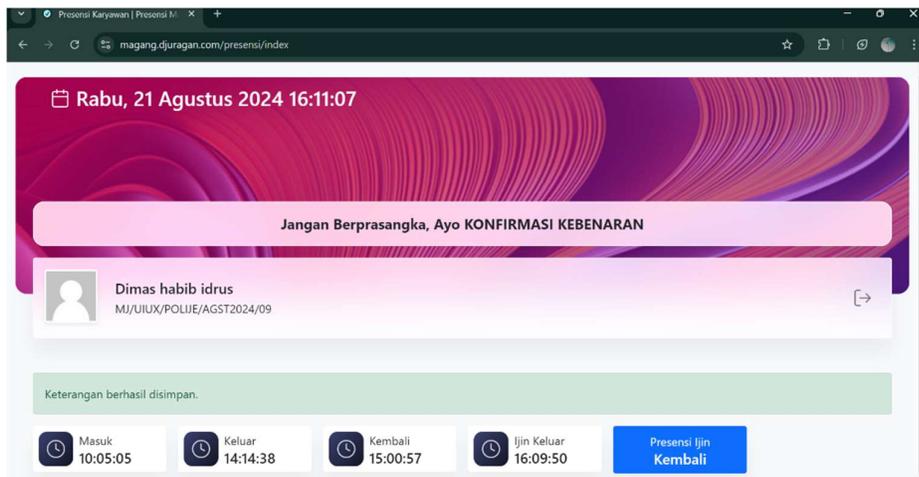
#### 1.4.3 Dokumentasi Pelaksanaan Magang

Metode dokumentasi pelaksanaan magang dicatat dalam *logbook* harian BKPM Politeknik Negeri Jember, Google Form *Activity log* harian Seven Inc

seperti yang terlihat pada gambar 1.2, serta presensi kehadiran karyawan yang tercatat di *website* perusahaan yang tampilannya dapat dilihat pada Gambar 1.5.



Gambar 1. 2 *Activity Log* Harian Seven Inc.



Gambar 1. 3 Presensi Harian Seven In