

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring kemajuan teknologi dan terus meningkatnya globalisasi, lembaga pendidikan memainkan peran penting dalam melatih sumber daya manusia yang dapat menghadapi berbagai tantangan dunia kerja. Program magang merupakan upaya efektif untuk menghubungkan teori yang dipelajari di universitas dengan praktik dunia nyata. Program ini memberi mahasiswa kesempatan untuk memperoleh pengalaman praktis sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan akademis ke situasi kerja dunia nyata.

Program magang dirancang untuk membantu mahasiswa meningkatkan keterampilan praktis mereka, memperluas cakrawala karir mereka dan meningkatkan persiapan mereka untuk menghadapi persaingan profesional. Dengan berpartisipasi dalam program ini, mahasiswa tidak hanya belajar cara menganalisis masalah dan menemukan solusi, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi yang diperlukan di tempat kerja. Selain itu, program ini juga berfungsi sebagai wadah bagi mahasiswa untuk memahami lingkungan kerja dan budaya organisasi di berbagai industri.

Selain berfokus pada penguasaan keterampilan teknis, program magang juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan lunak seperti komunikasi, kerja sama tim, manajemen waktu, dan kemampuan beradaptasi. Selama magang, mahasiswa akan berinteraksi dengan berbagai pihak dalam organisasi, baik itu rekan kerja, atasan, maupun mitra bisnis. Program ini juga membawa manfaat yang signifikan bagi perusahaan mitra, karena kehadiran peserta magang dapat menghadirkan perspektif segar, ide-ide baru, dan semangat inovasi. Di sisi lain, perusahaan juga memiliki kesempatan untuk mengidentifikasi kandidat potensial yang dapat mendukung pertumbuhan bisnis mereka.

Sebagai jembatan antara dunia pendidikan dan dunia kerja, program magang diharapkan dapat menghasilkan mahasiswa yang tidak hanya memiliki keterampilan profesional tetapi juga profesionalisme, etos kerja dan daya saing

yang tinggi. Melalui pengalaman praktis, mahasiswa akan mampu mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri sambil memberikan kontribusi nyata bagi dunia kerja.

Pemilihan Maxximum Digital Content Consultant sebagai lokasi magang didasarkan pada kesesuaiannya dengan kebutuhan era yang semakin menghargai inovasi dan efisiensi. Perusahaan ini beroperasi di bidang IT berupa jasa pembuatan perangkat lunak atau aplikasi berdasarkan permintaan mitra melalui kerja sama yang dilakukan, memberikan mahasiswa kesempatan untuk mendapatkan wawasan tentang berbagai aspek operasional dan manajemen perangkat lunak, dari tahap pengembangan hingga perilisan dan perawatan perangkat lunak.

Melalui program magang bersama Maxximum Digital Content Consultant, diharapkan mahasiswa dapat memperluas pengalaman dan pengetahuannya, sehingga dapat menjadi lulusan yang berkompeten dan profesional, siap bersaing di dunia kerja yang dinamis.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan yang dicapai dari diadakannya Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut:

1. Memfasilitasi mahasiswa dalam mengembangkan kompetensi teknis dan keterampilan praktis yang relevan dengan bidang studi melalui pengalaman langsung di lingkungan kerja.
2. Membekali mahasiswa dengan wawasan tentang dinamika dan budaya kerja yang nyata, sekaligus mendorong penerapan teori dan pengetahuan yang telah diperoleh selama masa studi ke dalam situasi profesional.
3. Mendukung visi Politeknik Negeri Jember untuk menciptakan lulusan yang unggul, profesional, dan berintegritas, serta mampu mengimplementasikan teknologi dan ilmu pengetahuan secara efektif dalam dunia kerja.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Berdasarkan tujuan umum yang telah dijabarkan, adapun tujuan khusus dari magang bagi mahasiswa adalah sebagai berikut.

1. Dapat menerapkan kebutuhan pengguna pada tampilan UI.
2. Dapat mengemas berbagai fitur kompleks yang terdapat pada aplikasi serupa berdasarkan kebutuhan pengguna.
3. Dapat menghasilkan desain tampilan UI yang dapat diterima pengguna dengan memperhatikan konsep minimalis dan kenyamanan pengguna.
4. Dapat memudahkan pengguna dalam melakukan berbagai aktivitas menggunakan aplikasi yang telah dibangun.

1.2.3 Manfaat Magang

Berdasarkan tujuan di atas, kegiatan magang yang telah dilakukan memiliki beberapa manfaat, diantaranya sebagai berikut.

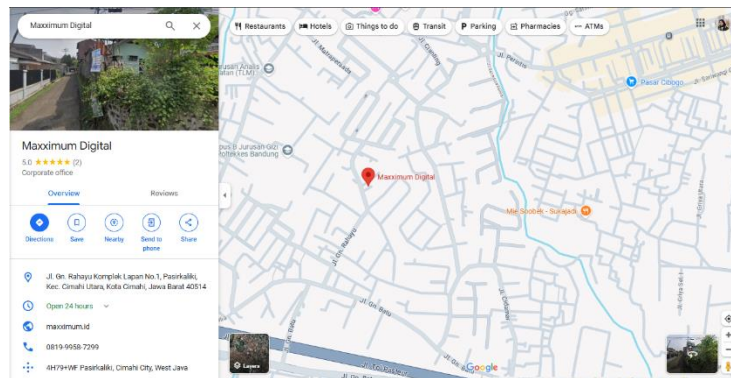
1. Untuk mahasiswa
 - a. Memberikan mahasiswa kesempatan untuk meningkatkan dan mempraktikkan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan bidang aplikasi dan pengembangan web.
 - b. Alat pembelajaran langsung yang membantu siswa memperoleh pengalaman profesional dan menjadi lebih percaya diri saat menghadapi tantangan dan situasi karier.
2. Untuk program studi
 - a. Membantu lembaga pendidikan meninjau dan menyesuaikan program pembelajaran mereka agar sesuai dengan perkembangan industri dan kebutuhan tempat kerja.
 - b. Menjalin kemitraan strategis dengan berbagai perusahaan dan organisasi guna memperluas jaringan kerjasama.

4. Bagi lokasi magang

- a. Berkontribusi pada tanggung jawab sosial perusahaan dengan mendukung pendidikan dan pengembangan generasi muda yang siap memasuki pasar kerja.

1.3 Lokasi dan Waktu

Magang dilakukan di PT Maxximum Digital Content Consultant yang beralamat di Jl. Gn. Rahayu Komplek Lapan No.1, Pasirkaliki, Kecamatan Cimahi Utara, Kota Cimahi, Jawa Barat, 40514.



Gambar 1 1 Lokasi Magang

Program magang akan berlangsung selama lima bulan, dimulai pada 1 Agustus sampai dengan 30 Desember 2024. Selama periode tersebut, program magang akan dilakukan di kantor Maxximum Digital Content Consultant, dengan jadwal sebagai berikut: Jam kerja dari pukul 9:00 pagi hingga 17:00 sore pada hari Senin sampai Jumat.

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan selama periode magang dijabarkan sebagai berikut.

- a. Studi Dokumentasi dan Analisis Data

Menurut (Arsini and Sutriyanti, 2020) dalam bukunya yang berjudul Internalisasi Nilai Pendidikan Karakter Hindu Pada Anak Usia Dini yaitu menyatakan Studi Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk

mengumpulkan semua jenis dokumen yang telah didokumentasi serta melakukan pencacatan didalamnya.

b. Wawancara

Metode wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak berstruktur. Menurut Rachmawati, wawancara tidak terstruktur adalah jenis wawancara yang fleksibel, pewawancara dapat dengan bebas mengajukan pertanyaan kepada mitra berdasarkan tanggapan (Rachmawati, 2007). Wawancara diadakan saat melakukan *meeting* dengan *project manaer* atau mitra perusahaan. Sedangkan menurut Sugiyono wawancara merupakan pertemuan antara dua orang untuk saling berbagi informasi dan ide dengan cara melalui tanya jawab sehingga diperoleh dan dibangun menjadi makna dalam topik tertentu (Sugiyono, 2019).

c. Perancangan Desain

Perancangan desain merupakan suatu proses merencanakan, mengembangkan, dan menciptakan solusi visual atau fungsional untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Proses perancangan desain melibatkan identifikasi masalah, riset, pengembangan ide, pembuatan konsep, hingga realisasi desain akhir. Menurut Thabroni perencanaan desain yaitu merencanakan dan merancang sesuatu hal yang bersifat fungsional dan sebelumnya tidak ada dengan tujuan untuk menyelesaikan suatu masalah (Gamal Thabroni, 2019).

d. Pembuatan Prototipe

Pembuatan prototipe merupakan proses menciptakan model awal atau representasi dari sebuah desain, system untuk menguji ide, fungsi, dan tampilan sebelum ke tahap pengembangan sistem. Menurut Darmawan prototipe merupakan suatu versi dari sistem yang memberikan ide dari para pengembang dan calon pengguna, bagaimana sistem akan berfungsi dan bekerja dalam bentuk yang telah selesai atau *end user* (Darmawan and Fauzi, 2013). Prototipe membantu desainer dan developer memahami bagaimana desain akan bekerja dan berfungsi sesuai kebutuhan pengguna.