

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program magang merupakan salah satu sarana yang efektif bagi mahasiswa untuk mengasah keterampilan praktis sekaligus memperluas wawasan mengenai dunia industri. Upaya mendukung pengembangan kemampuan mahasiswa yang dilakukan oleh PT Graha Pelita Nusantara melalui penyediaan peluang magang di Divisi UI/UX *Designer*. PT Graha Pelita Nusantara, yang berlokasi di Jl. Ahmad Yani No. 88, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur, bergerak di bidang teknologi informasi dan komunikasi dengan fokus utama pada pengembangan perangkat lunak serta solusi digital yang inovatif. Hal ini mahasiswa dapat terlibat langsung dalam proyek-proyek nyata di industri, seperti merancang aplikasi *mobile Task App* dan *website coworking space*, yang merupakan bagian dari upaya perusahaan untuk menciptakan solusi digital yang lebih *user-friendly* dan sistem yang intuitif.

Aplikasi *Task App* merupakan platform yang dirancang untuk membantu pengguna mengelola tugas dan catatan secara mudah. Aplikasi ini memiliki fitur seperti pengingat, kategori, dan kolaborasi bertujuan meningkatkan produktivitas pengguna. Desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang kurang optimal dapat menjadi hambatan dalam mencapai tujuan tersebut, sehingga diperlukan perancangan ulang desain *UI/UX* yang lebih responsif, intuitif, dan sesuai kebutuhan pengguna.

Coworking space menjadi pilihan populer bagi profesional, *startup*, dan *freelancer* karena fleksibilitasnya dalam menyediakan lingkungan kerja yang kolaboratif, modern, dan hemat biaya. Tren ini terus berkembang seiring dengan kebutuhan akan ruang kerja yang nyaman dan mendukung produktivitas tanpa harus memiliki kantor fisik permanen. *Website* layanan *coworking space* memegang peranan penting sebagai platform utama untuk memfasilitasi pengguna dalam mendapatkan informasi lengkap, seperti lokasi, jenis ruang kerja yang tersedia, biaya, dan fasilitas yang disediakan.

Pengalaman magang ini diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada

mahasiswa untuk mengasah kemampuan teknis dalam desain UI/UX, termasuk penggunaan alat desain seperti *Figma* untuk membuat prototipe, dan elemen-elemen visual lainnya yang penting dalam perancangan aplikasi *mobile* dan *website*. Mahasiswa juga akan mengembangkan *soft skills* yang sangat berharga, seperti kemampuan komunikasi untuk menyampaikan ide desain secara jelas kepada tim, manajemen waktu untuk menyelesaikan tugas dan proyek sesuai dengan tenggat waktu yang ditetapkan, serta kolaborasi tim untuk bekerja efektif dalam lingkungan yang dinamis dan berorientasi pada hasil. Kombinasi keterampilan teknis dan *soft skills* ini sangat penting untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan di dunia kerja yang sesungguhnya, terutama di industri teknologi dan desain.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang

- a. Magang merupakan bagian dari mata kuliah wajib bagi mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi, Program Studi Teknik Informatika di Politeknik Negeri Jember.
- b. Meningkatkan pemahaman dan keterampilan praktis mahasiswa tentang kegiatan di perusahaan, industri, atau unit bisnis strategis yang dijadikan tempat magang.
- c. Membantu mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap perbedaan antara teori yang dipelajari di kampus dan praktik yang dihadapi di lapangan, sehingga mahasiswa dapat mengidentifikasi kesenjangan tersebut dan mengasah keterampilan yang tidak didapatkan selama perkuliahan.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

- a. Meningkatkan pemahaman praktis mahasiswi mengenai kegiatan di perusahaan, industri, atau unit bisnis yang menjadi tempat magang.
- b. Mengembangkan keterampilan *soft skill* dan *hard skill* mahasiswi melalui pengalaman langsung di lapangan.
- c. Melatih mahasiswi untuk lebih kritis terhadap perbedaan antara teori yang dipelajari di kampus dan praktik yang ditemukan di lapangan.

- d. Mengidentifikasi kesenjangan antara teori dan praktik, sehingga mahasiswa dapat mengasah keterampilan tambahan yang tidak diperoleh selama perkuliahan.

1.2.3 Manfaat Magang

a. Manfaat Bagi Mahasiswa

Pelaksanaan kegiatan magang pada program studi Teknik Informatika diadakan untuk memberikan sejumlah manfaat penting bagi mahasiswa, di antaranya:

- 1) Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memperkuat keterampilan dan pengetahuan, yang dapat meningkatkan kesiapan dan rasa percaya diri dalam menghadapi tantangan di dunia kerja.
- 2) Mahasiswa terlatih dalam menerapkan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya dan mengerjakan pekerjaan lapangan, serta memberikan pengalaman praktis yang berharga.
- 3) Mahasiswa terlatih untuk memberikan solusi terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi di lapangan, mengembangkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah yang penting dalam karir.

b. Manfaat Bagi Perusahaan

Pelaksanaan kegiatan magang pada program studi Teknik Informatika juga memberikan berbagai manfaat bagi perusahaan, antara lain:

- 1) Memanfaatkan ide-ide dan inovasi dari mahasiswa yang memiliki pengetahuan terkini di bidang teknologi informasi.
- 2) Memperoleh kesempatan untuk menilai dan merekrut calon tenaga kerja yang berpotensi sesuai dengan kebutuhan perusahaan.
- 3) Memberikan kontribusi dalam pengembangan keterampilan dan pengalaman kerja mahasiswa sebagai bentuk tanggung jawab sosial perusahaan.

c. Manfaat Bagi Program Studi

Pelaksanaan kegiatan magang dalam program studi Teknik Informatika juga memberikan sejumlah manfaat penting bagi program studi, di antaranya:

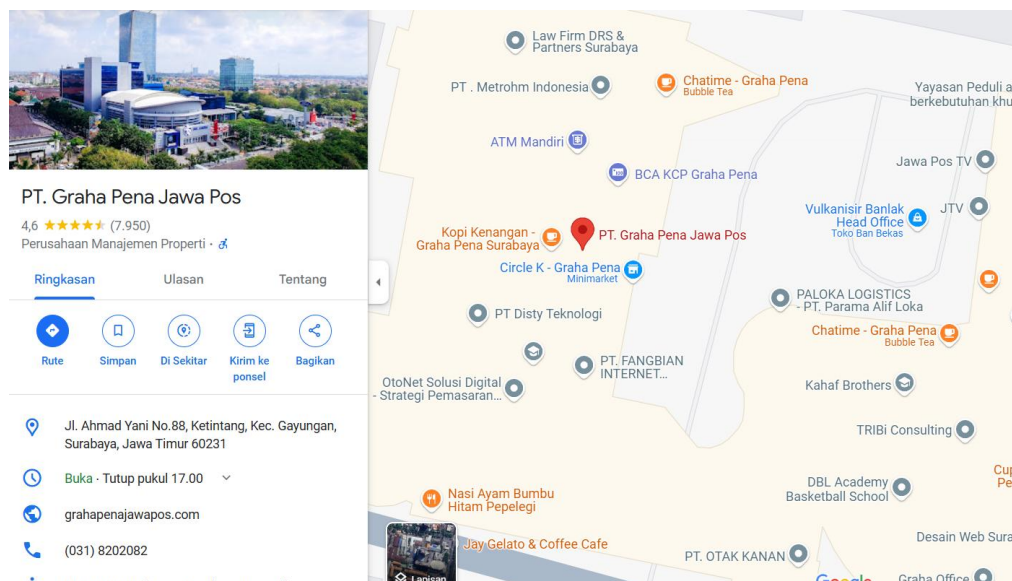
- 1) Memperkuat hubungan antara program studi dengan dunia industri

melalui kolaborasi dalam pelaksanaan magang.

- 2) Memberikan data nyata tentang proses pembelajaran dalam membekali mahasiswa dengan keterampilan yang dibutuhkan di dunia kerja.
- 3) Memperkuat sinergi antara teori yang diajarkan di kampus dengan praktik nyata di lapangan, meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

1.3 Lokasi dan Waktu

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini dilaksanakan di PT. Graha Pelita Nusantara yang terletak di Grahaa Pena, Ruang 1503, Jl. Ahamad Yani No. 88, Ketintang, Kecamatan Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60234. Berikut peta lokasi kegiatan magang pada Gambar 1.1:



Gambar 1. 1 Lokasi Magang

PT Graha Pelita Nusantara memberlakukan jam kerja yang berlangsung selama 5 hari dalam seminggu, yaitu dari hari Senin hingga Jumat, dengan durasi kerja 8 jam per hari. Jam kerja dibagi menjadi dua *shift*, yaitu *shift* pagi yang berlangsung dari pukul 08.00 hingga 12.00 WIB dan *shift* siang dari pukul 12.30 hingga 16.00 WIB. Berikut rincian lengkap jam kerja dapat dilihat pada tabel 1.1:

Tabel 1. 1 Jam Kerja

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

1.4 Jadwal Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan magang di PT Graha Pelita Nusantara berlangsung dari tanggal 01 Agustus 2024 hingga 31 Desember 2024, dengan jadwal kerja aktif setiap hari Senin hingga Jumat selama 8 jam per hari.

1.5 Metode Pelaksanaan

Program magang untuk mahasiswa D-IV dilaksanakan pada semester tujuh dengan beban 8 SKS selama satu semester di lokasi magang. Tahapan yang harus dilalui oleh peserta magang adalah sebagai berikut:

a. Pembentukan Kelompok dan Survei Lokasi Magang

Peserta magang membentuk kelompok sesuai pilihan masing-masing, dengan maksimal empat anggota dalam setiap kelompok dan mencari informasi tentang perusahaan atau instansi yang relevan dan menerima mahasiswa magang. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pengalaman kerja yang sesuai dengan bidang keahlian dan memastikan lokasi magang memenuhi kriteria yang telah ditentukan oleh pihak program studi.

b. Persetujuan dan Penetapan Lokasi Magang

Lokasi magang ditetapkan berdasarkan kelayakan dan relevan dengan program studi, yang dilakukan melalui persetujuan pihak program studi atau jurusan.

c. Penyusunan Proposal

Peserta menyusun proposal magang yang mencakup tujuan, rencana

kegiatan, dan profil diri, termasuk *curriculum vitae* (CV) dan portofolio yang menunjukkan kemampuan dan pengalaman sebelumnya. Proposal ini disusun dengan tujuan memberikan gambaran jelas tentang kegiatan yang akan dilakukan dan meyakinkan perusahaan atau instansi yang akan menerima magang bahwa mahasiswa tersebut memiliki kualifikasi yang sesuai.

d. Pengiriman dan Konfirmasi Proposal

Proposal yang telah ditandatangani disampaikan kepada perusahaan atau instansi, disertai dengan konfirmasi penerimaan terkait periode magang dan jumlah peserta yang diterima.

e. Pembekalan Magang

Peserta mengikuti sesi pembekalan yang diberikan oleh dosen atau praktisi yang berpengalaman. Sesi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang etika kerja yang baik, pengenalan lingkungan kerja, serta materi pendukung lainnya yang relevan dengan tempat magang. Pembekalan ini juga memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas dan mempersiapkan diri mereka untuk menghadapi tantangan selama magang.

f. Pelaksanaan Magang

Peserta melaksanakan kegiatan magang di lokasi yang telah ditentukan, sesuai dengan arahan pembimbing lapangan, dan mencatat semua kegiatan dalam *logbook* harian magang Politeknik Negeri Jember. *Logbook* ini berfungsi sebagai dokumentasi kegiatan sehari-hari dan memastikan bahwa mahasiswa terlibat dalam semua kegiatan yang relevan dengan tujuan magang.

g. Penyusunan Laporan Magang

Peserta menyusun laporan akhir yang mencakup catatan harian dan dokumentasi kegiatan selama magang, sebagai syarat kelulusan program magang. Laporan magang harus mencakup analisis terhadap pengalaman yang didapat, tantangan yang dihadapi, dan bagaimana solusi diterapkan serta evaluasi pribadi mengenai kemampuan yang diperoleh.