

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mahasiswa diwajibkan mengikuti program magang sebagai salah satu syarat kelulusan. Kegiatan ini dilaksanakan pada semester 7 untuk program studi D-IV (Diploma Empat). Magang memiliki bobot sebesar 20 SKS atau setara dengan 900 jam kegiatan. Program ini menjadi bagian penting yang harus dipenuhi mahasiswa agar dapat menyelesaikan studi di Politeknik Negeri Jember.

Magang merupakan kegiatan pembelajaran di dunia kerja yang memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan dalam jangka waktu tertentu melalui pengalaman kerja nyata dengan bimbingan dari tenaga ahli di bidang terkait. Magang bertujuan agar mahasiswa dapat memperoleh keterampilan atau keahlian tertentu dengan bimbingan dari instruktur yang berpengalaman. Melalui program ini, mahasiswa juga dapat mengasah kemampuan mereka sebelum benar-benar memasuki dunia kerja (Chairunissa, 2024).

Kegiatan magang ini dilaksanakan selama 4 bulan, dimulai dari bulan Juli hingga November di PT. ORDO. Perusahaan ini bergerak di bidang pengembangan perangkat lunak dan perangkat keras yang berdiri pada tahun 2021. PT. ORDO berlokasi di Taman Jemursari Selatan I No.5a, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur 60237. Selama 4 tahun terakhir, PT. ORDO telah membantu lebih dari 50 perusahaan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan teknologi, serta mengembangkan dan mengelola lebih dari 126 aplikasi mobile dan website. Layanan perusahaan ini telah menjangkau klien dari berbagai wilayah, mulai dari Surabaya hingga seluruh Indonesia.

Kegiatan magang ini sejalan dengan karakteristik Program Studi Teknik Informatika yang menekankan penguasaan keterampilan desain antarmuka (UI) serta user experience (UX) yang berfokus pada perancangan tampilan dan pengalaman pengguna. Pada kegiatan magang ini, mahasiswa ditempatkan pada proyek perancangan dan pengembangan UI/UX aplikasi. Proses yang dilakukan meliputi pembuatan wireframe dan desain tampilan antarmuka. Setiap hasil desain yang dibuat kemudian direview oleh mentor untuk memastikan kesesuaian dengan standar desain serta kebutuhan aplikasi. Dengan demikian, melalui kegiatan magang ini diharapkan mahasiswa dapat menghasilkan desain aplikasi yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal sesuai dengan kompetensi yang ditargetkan dalam program studi.

1.2 Tujuan

Pelaksanaan program magang mencakup dua tujuan utama, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Berikut penjelasan mengenai tujuan dari program magang tersebut.

1.2.1 Tujuan Umum Magang Mahasiswa

Tujuan umum magang adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman kerja melalui kegiatan yang dilaksanakan di perusahaan, industri, instansi, maupun unit bisnis strategis yang relevan. Tujuan magang selanjutnya adalah melatih mahasiswa agar mampu berpikir lebih kritis terhadap perbedaan antara teori yang dipelajari di perkuliahan dengan kondisi nyata di lapangan. Dengan demikian mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan tambahan yang belum diperoleh selama di kampus.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang Mahasiswa

- a. Membiasakan mahasiswa dalam mengerjakan pekerjaan lapangan sekaligus melatih keterampilan sesuai bidang keahliannya yang terus berkembang mengikuti kemajuan iptek

- b. Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memperkuat keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan meningkatkan kedewasaan.
- c. Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan kerja.
- d. Membiasakan mahasiswa berpikir kritis serta menggunakan penalaran dengan menyampaikan analisis logis terhadap kegiatan yang dijalani melalui penyusunan laporan.

1.3 Manfaat

Pelaksanaan program magang mencakup tiga manfaat, yaitu Bagi Penulis, Bagi Program Studi dan Institusi, dan Bagi Industri atau Lokasi Magang Berikut penjelasan mengenai manfaat dari program magang tersebut.

1.3.1 Bagi Penulis

- a. Mendapatkan pengalaman langsung di dunia kerja yang sesuai dengan bidang ilmu yang dipelajari.
- b. Memperluas pemahaman tentang penerapan teori ke dalam praktik kerja
- c. Meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi, mengatur waktu, serta menyelesaikan masalah.

1.3.2 Bagi Program Studi dan Institusi

- a. Mengetahui sejauh mana kurikulum yang ada selaras dengan kebutuhan dunia kerja, sehingga dapat dijadikan acuan untuk perbaikan mutu pendidikan.
- b. Mempererat hubungan kerja sama antara perguruan tinggi dengan pihak industri atau perusahaan.

1.3.1 Bagi Industri atau Lokasi Magang

- a. Mendapatkan tenaga kerja magang yang dapat memberikan kontribusi positif dalam kegiatan operasional perusahaan.

- b. Membangun kemitraan strategis dengan lembaga pendidikan sebagai langkah untuk mendukung pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas.

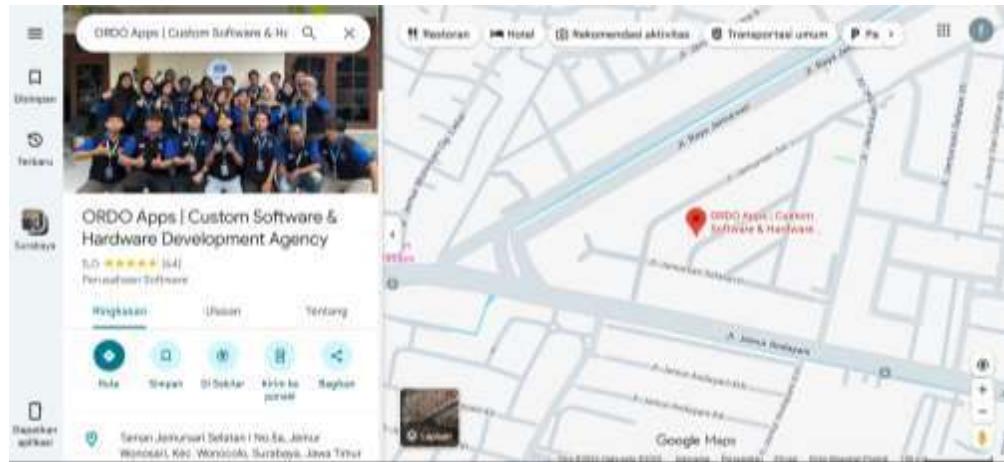
1.4 Lokasi Magang dan Jadwal Kerja

Magang dilaksanakan di PT ORDO yang berlokasi di Taman Jemursari Selatan I No.5a, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur 60237. Selama pelaksanaan magang saya berada pada divisi UI/UX. Kegiatan magang ini berlangsung dari tanggal 21 Juli 2025 hingga 31 November 2025. Tabel 1.1 adalah jadwal kerja di PT ORDO.

Table 1.1 Jadwal Kegiatan Magang

Hari	Jam Kerja
Senin	08.00 - 16.00
Selasa	08.00 - 16.00
Rabu	08.00 - 16.00
Kamis	08.00 - 16.00
Jumat	08.00 - 16.00
Sabtu	08.00 - 16.00 (WFH)

Adapun Gambar 1.1 adalah denah lokasi PT ORDO seperti di bawah ini.



Gambar 1.1 Peta Lokasi PT ORDO Surabaya, Jawa Timur

1.5 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan magang di PT ORDO APPS dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang dirancang untuk mendukung kelancaran kegiatan serta tercapainya tujuan magang secara maksimal. Tahapan tersebut meliputi pengenalan lingkungan tempat magang, wawancara dengan mentor dari divisi terkait, daily reposrt pada slack, sertaengerjaan task.

1.5.1 Perkenalan Lingkungan Magang

Tahap awal pelaksanaan magang dimulai dengan pengenalan lingkungan kerja di PT. ORDO. Mahasiswa diperkenalkan dengan struktur organisasi perusahaan, peraturan kerja, fasilitas yang tersedia, serta berbagai divisi yang ada. Pengenalan ini juga mencakup penjelasan mengenai aturan perusahaan, jam kerja, dan sistem komunikasi internal yang digunakan.

1.5.2 Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung dengan mentor dari divisi UI/UX Design untuk mengevaluasi kemampuan dasar mahasiswa. Fokus wawancara diarahkan pada identifikasi minat dan keahlian khusus yang dimiliki, serta penjelasan mengenai ekspektasi perusahaan dan target pembelajaran yang ingin dicapai selama periode magang.

1.5.3 Presensi Online

Pada tahap ini, mahasiswa melakukan absensi online pada google from. Mahasiswa diminta untuk mengisi email, nama lengkap, waktu presensi, dan foto selfie memegang laptop dengan membuka website time is yang menampilkan waktu Indonesia. Presensi dilakukan sebanyak 4 kali yaitu waktu masuk (08.00), istirahat mulai (12.00), istirahat selesai (13.00), dan pulang (16.00).

1.5.4 Daily Report pada Slack

Sistem pelaporan harian dilakukan melalui platform Slack sebagai media komunikasi utama antara mahasiswa magang dengan mentor dan seluruh karyawan perusahaan. Format daily report mencakup ringkasan aktivitas yang dikerjakan, progress task, kendala yang dihadapi, serta rencana kegiatan berikutnya. Melalui sistem ini, mentor dapat memberikan feedback secara real-time dan memastikan mahasiswa tetap sesuai dengan target yang ditetapkan.

1.5.5 Pelaksanaan Task

Tahap inti dari kegiatan magang adalah pelaksanaan berbagai task yang diberikan oleh mentor. Task dirancang secara bertahap sesuai dengan perkembangan kemampuan mahasiswa, meliputi pembuatan wireframe dan tampilan antarmuka. Setiap task yang dikerjakan harus melalui proses review dengan mentor untuk mendapat feedback sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya.