

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang merupakan salah satu kegiatan akademik yang bertujuan memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam dunia kerja sesuai dengan bidang studinya. Manfaat magang antara lain menambah pengalaman praktik, melatih keterampilan, dan mengenal budaya kerja profesional yang tidak diperoleh di bangku kuliah (Sela Septi, 2022).

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, khususnya di bidang aplikasi web dan *e-commerce*, kebutuhan akan sistem yang mempermudah aktivitas masyarakat semakin meningkat (Andhini Tiftania, 2024). Salah satu tren yang berkembang pesat adalah digitalisasi proses pembelian tiket acara, termasuk event. Permasalahan yang muncul yaitu informasi acara sering kali tersebar di berbagai platform, sedangkan proses pembelian tiket tidak terpusat (Zaky dkk., 2022), sehingga menyulitkan panitia penyelenggara.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis melaksanakan kegiatan magang dengan fokus pada pengembangan antarmuka website pemesanan tiket event bernama UniEvent. Platform ini dirancang untuk menjadi pusat informasi dan transaksi tiket acara dari berbagai institusi di seluruh Indonesia. Jenis acara yang didukung mencakup seminar, webinar, workshop, kompetisi, *bootcamp*, *conferences*, *annual celebration*, dan *games*.

Pengembangan antarmuka platform pemesanan tiket event sangat bergantung pada peran *UI* dan *UX* sebagai jembatan utama antara pengguna dan layanan. Desain *UI* yang menarik dan mudah digunakan memungkinkan pengguna mengakses informasi dan memesan tiket secara cepat dan efisien. Aspek *UX* menjamin proses pembelian berlangsung lancar dan memuaskan, sehingga meningkatkan kenyamanan dan loyalitas pengguna (Idris dkk., 2025).

Metode seperti *Design Thinking* membantu menciptakan platform yang intuitif dan responsif, mempermudah navigasi dan interaksi pengguna di setiap tahap pemesanan tiket (Firdaus & Latifah, 2024). Fitur penting meliputi tampilan detail acara lengkap, alur pemesanan sederhana, dan informasi pembayaran jelas yang mendukung pengalaman positif pengguna (Maulana Akbar dkk., 2023). Dengan

UI/UX yang optimal, pengguna dapat membeli tiket tanpa batas waktu dan lokasi, meningkatkan kepercayaan dan memperkuat ekosistem digital acara.

Dengan adanya pengembangan antarmuka website UniEvent, Masyarakat dapat lebih mudah menggunakannya secara efektif. Sistem ini juga mendorong terciptanya ekosistem digital yang modern, transparan, dan efisien. Karena itu laporan magang ini disusun untuk mendokumentasikan pengalaman penulis dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan sistem pemesanan tiket event berbasis web, sekaligus sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum

Tujuan umum magang yaitu memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa di dalam dunia kerja yang sesungguhnya, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman yang relevan dengan bidang studi mereka. Magang juga bertujuan untuk membantu mahasiswa menjelajahi berbagai aspek pekerjaan, membangun jaringan profesional, meningkatkan pemahaman tentang budaya organisasi, serta mempersiapkan mereka untuk sukses dalam karir masa depan.

1.2.2 Tujuan Khusus

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan magang ini adalah.

1. Mahasiswa ditempatkan di perusahaan atau organisasi pada proyek khusus yang dijadwalkan.
2. Mahasiswa dapat menetapkan tujuan tertentu dan belajar dari mentor atau supervisor yang memiliki pengalaman di bidang tertentu.
3. Mahasiswa dapat merancang antarmuka aplikasi yang dapat digunakan sebagai tambahan pada portofolio mereka, seperti penulisan artikel, desain situs web, atau proyek seni.
4. Meningkatkan keterampilan non-teknis mahasiswa, seperti manajemen waktu, komunikasi profesional, *problem solving*, dan kerja sama tim.
5. Mendokumentasikan seluruh proses magang dalam bentuk laporan ilmiah sebagai pertanggungjawaban akademik sekaligus bukti capaian pembelajaran.

1.2.3 Manfaat

Kegiatan magang ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Mahasiswa (Penulis)

- a. Memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam lingkungan kerja nyata sehingga dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan. Meningkatkan keterampilan teknis di bidang perancangan antarmuka pengguna.
- b. Membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan yang relevan dengan bidang studinya, seperti teknologi, komunikasi, manajemen waktu, dan keterampilan pemecahan masalah.
- c. Membantu mahasiswa menjelajahi bidang pekerjaan atau industri tertentu sehingga mereka dapat membuat keputusan yang lebih tepat mengenai karir masa depan mereka.
- d. Membantu mahasiswa untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana dunia kerja sebenarnya dan bagaimana teori akademis yang diterapkan.

2. Bagi Industri Tempat Magang

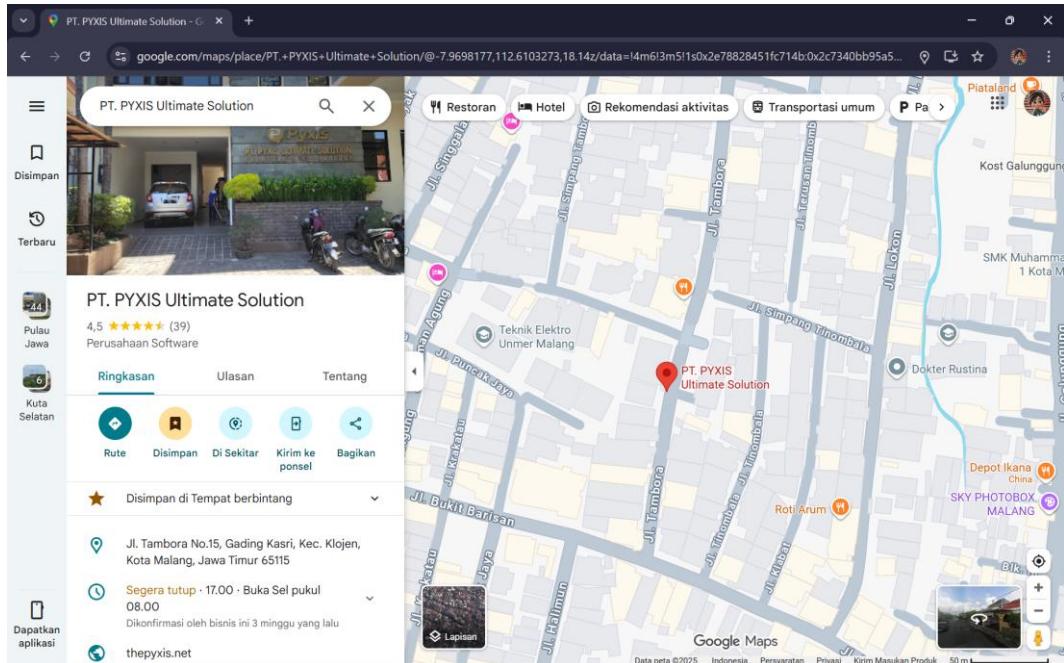
- a. Membantu perusahaan mengisi kekurangan sumber daya manusia, terutama pada proyek-proyek khusus atau tugas tambahan yang membutuhkan bantuan sementara.
- b. Membuka kesempatan bagi perusahaan untuk mengevaluasi mahasiswa sebagai potensi karyawan.

3. Bagi Institusi

- a. Membantu institusi untuk menjalin atau menjaga koneksi dengan industri.
- b. Membantu institusi mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang perkembangan IPTEK dan kebutuhan pasar tenaga kerja.
- c. Melalui umpan balik dari industri, institusi dapat menyesuaikan kurikulum agar dapat lebih sesuai dengan kebutuhan industri.

1.3 Lokasi dan Waktu

1.3.1 Lokasi



Gambar 1. 1 Peta Lokasi PT Pyxis Ultimate Solution

Kegiatan Magang dilaksanakan di kantor PT Pyxis Ultimate Solution yang beralamat di Jalan Tambora No. 15, Kel. Karangbesuki, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur.

1.3.2 Waktu

Magang ini berlangsung pada tanggal 21 Juli – 30 November 2025 pada hari kerja kantor, yaitu hari Senin sampai Jumat dengan jam kerja mulai pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB.

Untuk lebih jelasnya mengenai rincian jam kerja dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Jam Kerja Pelaksanaan Magang

Hari	Jam	Keterangan
Senin - Jumat	08.00 – 12.00	Jam Kerja
	12.00 – 13.00	Jam Istirahat
	13.00 – 17.00	Jam Kerja

1.4 Metode Pelaksanaan

Tabel 1. 2 Metode Pelaksanaan

Kegiatan	2025											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Sosialisasi Magang												
Menghubungi Perusahaan												
Konfirmasi Perguruan Tinggi												
Persiapan Proposal												
Pengajuan Proposal Internal Kampus												
Pengajuan Berkas Persyaratan Perusahaan												
Menunggu Jawaban Perusahaan												
Persiapan dan Pembekalan Magang												
Pelaksanaan Magang												
Pembuatan Laporan Magang dan Penyelesaian												
Administrasi Magang												

Pelaksanaan kegiatan magang (PKL) mahasiswa D-IV dilaksanakan pada semester 7 dengan bobot 8 SKS atau setara 512 jam selama empat bulan (Juli–November 2025) di PT Pyxis Ultimate Solution dengan sistem kerja *Work From Office (WFO)* pukul 08.00–17.00 WIB, Senin–Jumat. Mahasiswa diwajibkan

mengisi *logbook* (BKPM) sebagai dokumentasi aktivitas, progres kerja, dan hasil pembelajaran, serta mengikuti diskusi rutin dengan pembimbing lapangan untuk evaluasi target proyek.

Tahapan PKL meliputi pembentukan kelompok maksimal empat orang, survei dan penetapan lokasi PKL, pembuatan proposal, *curriculum vitae*, serta portofolio, dilanjutkan dengan pengiriman proposal yang disetujui pihak kampus ke perusahaan/instansi. Setelah konfirmasi penerimaan, mahasiswa mengikuti pembekalan terkait etika, teknik, dan materi penunjang sebelum pelaksanaan PKL. Selama kegiatan, mahasiswa wajib membawa surat pengantar dari kampus, menjalankan program magang sesuai ketentuan, dan pada akhir periode menyusun laporan PKL berupa catatan kegiatan harian serta laporan akhir.