

BAB 1.PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang merupakan salah satu komponen penting dalam dunia pendidikan akademik yang dirancang untuk menjawab kebutuhan industri. Di Politeknik Negeri Jember, kegiatan magang menjadi syarat wajib kelulusan mahasiswa. Tujuannya adalah agar mahasiswa memperoleh pengalaman kerja nyata serta keterampilan yang relevan untuk meningkatkan daya saing di dunia kerja. Melalui program magang, mahasiswa dapat mempraktikkan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan dalam menyelesaikan berbagai tugas di tempat magang. Seven Inc. Yogyakarta dipilih sebagai lokasi pelaksanaan magang karena bidang usahanya yang berfokus pada teknologi informasi, sesuai dengan jurusan yang diambil mahasiswa. Program ini berlangsung selama empat bulan, mulai 21 Juli 2025 hingga 21 November 2025.

Seven Inc. sendiri merupakan perusahaan digital yang bergerak di industri kreatif. Awalnya, perusahaan ini berfokus pada bisnis *fashion* atau *apparel* pria dengan sistem layanan *online*, sehingga pelanggan dapat berbelanja tanpa harus mendatangi toko fisik. Seiring perkembangannya, Seven Inc. juga menyediakan layanan konveksi melalui Rumah Konveksi serta jasa pengelasan melalui Tukanglas.org. Selain bergerak di bidang usaha, Seven Inc. juga berkomitmen mendukung pengembangan keterampilan generasi muda. Perusahaan ini membuka kesempatan bagi siswa SMK dan mahasiswa untuk mengasah keahlian sesuai bidang mereka. Berbagai divisi yang tersedia meliputi *UI/UX Designer*, *Frontend Developer*, *Backend Developer*, *Videografer*, *Desainer Grafis*, dan beberapa bidang keahlian lainnya.

Selama kegiatan magang, penulis mendapatkan penugasan yaitu pembuatan dan pengembangan aplikasi mobile buzzer app untuk umkm dan influencer, serta aplikasi desktop untuk super admin. Di era digital saat ini, strategi pemasaran telah bergeser dari metode konvensional ke pendekatan yang lebih personal dan berbasis komunitas. Salah satu strategi yang semakin populer dan efektif adalah

pemasaran melalui influencer dan buzzer mereka mampu menjangkau audiens luas serta membangun kepercayaan terhadap produk atau layanan melalui berbagai platform media sosial. Namun dalam praktiknya, proses pencarian, pengelolaan, dan evaluasi kinerja buzzer seringkali masih dilakukan secara manual dan tidak terstruktur, sehingga menurunkan efisiensi dan menyulitkan pengukuran dampak kampanye.

Untuk menjawab tantangan tersebut, dikembangkan sebuah aplikasi bernama Buzzer App yang bertujuan memudahkan brand atau pelaku usaha dalam mengelola kampanye promosi melalui buzzer dan influencer secara lebih efektif dan terukur. Buzzer App hadir sebagai platform yang menyediakan fitur pembuatan kampanye, seleksi dan pengelompokan buzzer, komunikasi tugas, monitoring aktivitas, serta pelaporan hasil secara terpadu. Aplikasi ini dirancang untuk digunakan oleh berbagai peran: brand/advertiser dan buzzer/influencer melalui antarmuka mobile untuk kemudahan operasional di lapangan, serta dashboard berbasis desktop untuk kebutuhan manajerial oleh admin dan super admin.

Dalam aplikasi Buzzer App, brand dapat membuat dan menjadwalkan kampanye promosi dengan cepat melalui sistem yang terstruktur dan ramah pengguna, menentukan tujuan, target audiens, anggaran, serta durasi kampanye. Proses pembayaran honor kepada buzzer/influencer terintegrasi sehingga pelacakan status pembayaran menjadi lebih transparan.

Aplikasi ini dirancang untuk beberapa tipe pengguna utama: buzzer/influencer yang membutuhkan kemudahan menerima tugas kampanye, melaporkan hasil kerja, dan memantau pembayaran; brand/advertiser yang memerlukan alat untuk membuat kampanye, memilih influencer yang tepat, dan memantau hasil secara real-time; serta super admin sebagai pengelola platform yang bertanggung jawab memverifikasi pengguna, menangani laporan atau keluhan, dan memastikan sistem berjalan lancar. Dengan adanya Buzzer App, proses pemasaran digital diharapkan menjadi lebih terarah, terukur, menghemat

waktu dan biaya operasional, serta memberikan peluang bagi buzzer dan influencer lokal untuk berkembang secara profesional.

1.2 Tujuan dan Manfaat Magang

Penulisan laporan magang ini, memiliki dua tujuan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus serta memiliki manfaat yang dijelaskan sebagai berikut:

1.2.1 Tujuan Umum Magang

Adapun tujuan umum dari pelaksanaan kegiatan magang ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Mengintegrasikan teori yang diperoleh di perguruan tinggi dengan praktik nyata di dunia kerja.
- b. Memperluas pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman mahasiswa/i agar sesuai dengan kebutuhan industri.
- c. Mengembangkan keterampilan non-teknis, seperti komunikasi, kerja sama, manajemen waktu, serta kemampuan memecahkan masalah sebagai bekal kesuksesan profesional.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Adapun tujuan khusus dari pelaksanaan kegiatan magang ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Membiasakan mahasiswa/i dalam mengerjakan proyek nyata sesuai tuntutan dunia kerja.
- b. Mengasah keterampilan dalam penggunaan alat, perangkat lunak, dan teknologi perusahaan, sekaligus memahami standar keselamatan serta kesehatan kerja.
- c. Meningkatkan soft skill, seperti komunikasi, etos kerja, kerja sama tim, kepemimpinan, disiplin, dan sikap profesional, dengan penekanan pada komunikasi yang mendukung keselamatan dan kesehatan kerja.

1.2.3 Manfaat Magang

Adapun manfaat yang diharapkan dari kegiatan magang ini, yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Mahasiswa

- 1) Mahasiswa mendapatkan pengalaman studi kasus nyata di dunia kerja
- 2) Mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan teknis dan non-teknis, seperti pemecahan masalah, komunikasi, dan kerjasama tim di lingkungan profesional
- 3) Mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk menerapkan teori yang telah dipelajari dalam kondisi nyata

b. Bagi Program Studi / Instansi

- 1) Sebagai dasar untuk mengevaluasi kurikulum yang digunakan dalam penyesuaian perkembangan teknologi atau kebutuhan tenaga kerja yang kompeten
- 2) Sebagai sarana untuk membangun dan memperkuat hubungan kerjasama antara perusahaan dan institusi pendidikan Politeknik Negeri Jember

c. Bagi Industri

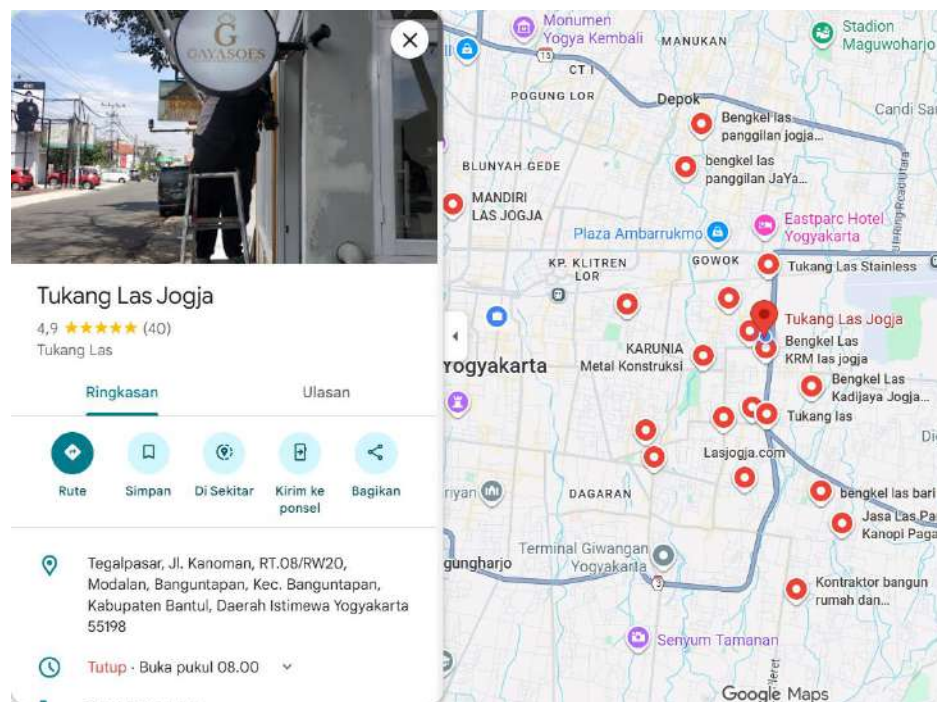
- 1) Mendapatkan kesempatan untuk mengidentifikasi dan merekrut mahasiswa yang memiliki potensial
- 2) Membangun hubungan baik antara perusahaan magang dengan institusi pendidikan yang berguna untuk kerjasama dalam berbagai bidang

1.3 Lokasi dan Waktu

Kegiatan magang dilakukan di berbagai lokasi, yaitu kantor 2 Seven Inc dan Kantor 4 Seven Inc, dengan penempatan yang bergantian sesuai instruksi dari HR. Berikut adalah lokasi tempat magang dilaksanakan:

a. Kantor 2

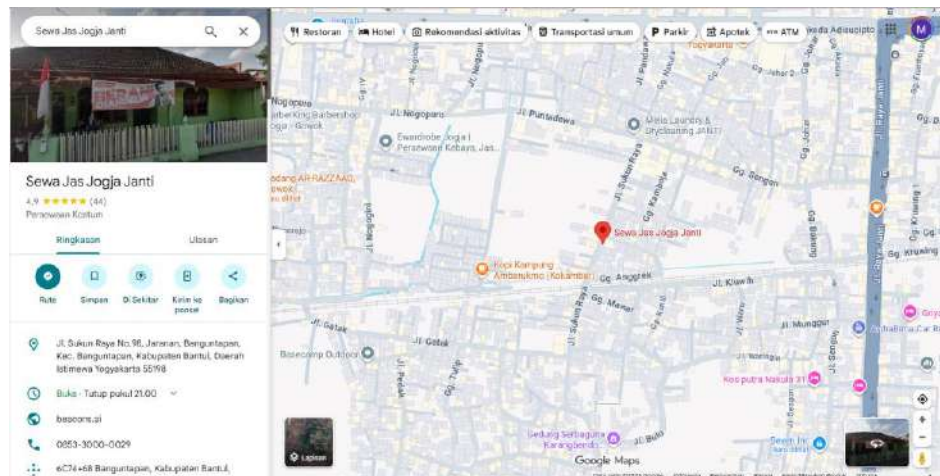
Tegalpasar, Jl. Kanoman, RT.08/RW20, Modalan, Banguntapan, Kec. Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55198. Untuk denah lokasi Kantor 2 Seven Inc dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Denah Lokasi Kantor 2

b. Kantor 4

Jl. Sukun Raya No.98, Jaranan, Banguntapan, Kec. Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55198. Untuk denah lokasi Kantor 4 Seven Inc dapat dilihat pada Gambar 1.2.



Gambar 1. 2 Denah Lokasi Kantor 4

Pelaksanaan kegiatan dimulai pada tanggal 21 Agustus 2023 sampai dengan 22 Desember 2023. Waktu kegiatan magang dilaksanakan pada hari senin sampai dengan hari satu dengan 3 pembagian shift yaitu, shift pagi, shift middle dengan waktu istirahat selama 45 menit, dan shift siang dengan waktu istirahat selama 1 jam. Jadwal pelaksanaan kegiatan magang terdapat pada tabel 1.1

Tabel 1. 1 Jadwal Shift Magang

No	Hari	Shift Pagi	Shift Middle	Shift Siang
1	Senin	06:30 – 13:00 WIB	08:00 – 16:00 WIB	13:00 - 21:00 WIB
2	Selasa	06:30 – 13:00 WIB	08:00 – 16:00 WIB	13:00 - 21:00 WIB
3	Rabu	06:30 – 13:00 WIB	08:00 – 16:00 WIB	13:00 - 21:00 WIB
4	Kamis	06:30 – 13:00 WIB	08:00 – 16:00 WIB	13:00 - 21:00 WIB
5	Jumat	06:30 – 13:00 WIB	08:00 – 16:00 WIB	13:00 - 21:00 WIB
6	Sabtu	06:30 – 13:00 WIB	08:00 – 16:00 WIB	13:00 - 21:00 WIB

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan magang terdapat tiga metode, yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Pelaksanaan Magang dengan Pembimbing Lapangan atau Mentor

Berikut adalah metode pelaksanaan magang dengan pembimbing lapangan atau mentor, yaitu sebagai berikut:

a. Penempatan Tim dan Pemberian Proyek

Tahap penempatan tim dan pembagian proyek, mahasiswa ditempatkan pada divisi sesuai pilihan mereka. Proses ini dilakukan melalui grup WhatsApp yang beranggotakan tim serta mentor yang berperan mendampingi dan membimbing mahasiswa dalam pengembangan proyek.

b. Alur dan Pengembangan Aplikasi Buzzer

Tahap ini meliputi pemahaman alur proyek berdasarkan arahan mentor, baik melalui panduan file yang tersedia maupun secara langsung tanpa panduan. Setelah itu dilakukan analisis untuk memahami kebutuhan pengguna dengan meninjau desain terdahulu dan dokumen BRD, yang kemudian dijadikan acuan tim UI/UX dalam mengembangkan desain sesuai kebutuhan.

1.4.2 Pelaksanaan Magang dengan Dosen Pembimbing

Berikut adalah metode pelaksanaan magang dengan dosen pembimbing, yaitu sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi serta menetapkan permasalahan yang akan dijadikan topik laporan magang.
- b. Mendapat supervisi dari dosen pembimbing di tempat pelaksanaan magang.
- c. Melaksanakan bimbingan dan konsultasi mengenai penyusunan laporan magang.

1.4.3 Dokumen Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan magang didokumentasikan melalui logbook harian BKPM Politeknik Negeri Jember, Website logbook harian Seven Inc, serta presensi kehadiran karyawan yang tercatat di website perusahaan.