

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perguruan tinggi berperan sebagai wadah bagi mahasiswa dalam mempersiapkan diri menuju dunia kerja professional. Melalui program magang, mahasiswa diajak untuk terlibat secara langsung dalam lingkungan kerja professional sehingga memperoleh pengalaman, pengetahuan, tambahan, serta pemahaman terhadap budaya kerja di industri (Supriyatno & Luailik, 2022). Program magang juga menjadi jembatan bagi mahasiswa untuk mengimplementasikan teori yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik lapangan (Santri & Atmaja, 2022). Sebagai lembaga pendidikan vokasi yang berfokus pada pengembangan keterampilan praktis, Politeknik Negeri Jember menjadikan program magang sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Program ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memilih tempat magang yang sesuai dengan kemampuan dan minat, sehingga mahasiswa dapat mempersiapkan diri secara optimal dalam menghadapi dunia kerja setelah menyelesaikan pendidikan.

Kegiatan magang dilakukan di CV. Inolabs Indonesia, perusahaan yang bergerak dibidang teknologi dan pengembangan perangkat lunak. Selama pelaksanaan magang di CV Inolabs Indonesia, penulis berperan sebagai *Assistant Project Manager* dan *UI/UX Desainer* pada beberapa proyek pengembangan sistem informasi. Salah satu proyek yang menjadi fokus dalam laporan ini adalah proyek MONETRA (*Money Allocation & Transfer*). Dalam proyek tersebut, penulis tidak hanya menjalankan peran sebagai *Assistant Project Manager*, tetapi juga terlibat dalam perancangan antarmuka pengguna (UI/UX Desain) serta pengujian sistem (*Quality Assurance*).

Perkembangan teknologi informasi memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung pengelolaan keuangan, baik pada perusahaan maupun pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Teknologi informasi membantu proses pencatatan, pengolahan, dan pelaporan data keuangan agar dapat dilakukan secara lebih cepat, akurat, dan terintegrasi. Pemanfaatan sistem informasi keuangan juga memberikan kemudahan dalam pengoperasian dan pengelolaan keuangan, sehingga mampu meningkatkan efisiensi kerja serta menghasilkan informasi yang lebih tepat dan akurat untuk mendukung pengambilan keputusan bisnis (Bungai, Baihaqi, Zahrel, & Saprudin, 2024).

Pengelolaan keuangan yang masih dilakukan secara manual atau belum terintegrasi berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan, seperti kesalahan pencatatan, kesulitan dalam memantau alur keuangan, serta risiko kehilangan atau penyalahgunaan data. Mengingat data keuangan bersifat sensitif dan memiliki tingkat risiko yang tinggi, diperlukan suatu sistem informasi yang mampu mengelola alokasi dan transfer keuangan secara terstruktur, aman, dan terdokumentasi dengan baik.

Sistem MONETRA (*Money Allocation & Transfer*) merupakan sistem informasi yang dikembangkan untuk membantu perusahaan dan UMKM dalam mengelola alokasi serta transfer keuangan. Sistem ini memungkinkan pemasukan dialokasikan ke berbagai kebutuhan, seperti harga pokok produksi (HPP), biaya operasional, gaji, dan keuntungan. Selain itu, MONETRA juga dirancang untuk memudahkan proses pembuatan laporan dan pemantauan keuangan secara terintegrasi. Untuk meningkatkan keamanan dan transparansi, sistem ini dilengkapi dengan fitur pencatatan aktivitas (*log activity*) yang merekam setiap aktivitas pengguna. Dengan demikian, penerapan manajemen proyek yang baik dalam pengembangan sistem MONETRA menjadi hal yang penting agar sistem yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat berjalan secara optimal.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang Mahasiswa

Tujuan umum pelaksanaan Magang Mahasiswa adalah untuk memberikan pengalaman kerja secara langsung kepada mahasiswa agar mampu menerapkan teori dan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik di dunia kerja. Melalui kegiatan magang, mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan keterampilan teknis dan nonteknis, memahami lingkungan kerja profesional, serta menumbuhkan sikap tanggung jawab dan kerja sama dalam dunia industri.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang Mahasiswa

1. Mengamati dan terlibat langsung dalam proses pengelolaan proyek pengembangan sistem informasi, khususnya pada proyek MONETRA (*Money Allocation & Transfer*).
2. Mengimplementasikan peran sebagai *Assistant Project Manager* dalam perencanaan, pengelolaan tugas, serta koordinasi tim proyek.
3. Melakukan perancangan antarmuka pengguna (UI/UX Desain) sesuai dengan kebutuhan pengguna sistem.
4. Melakukan kegiatan pengujian sistem (*Quality Assurance*) untuk memastikan sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi yang telah ditentukan.

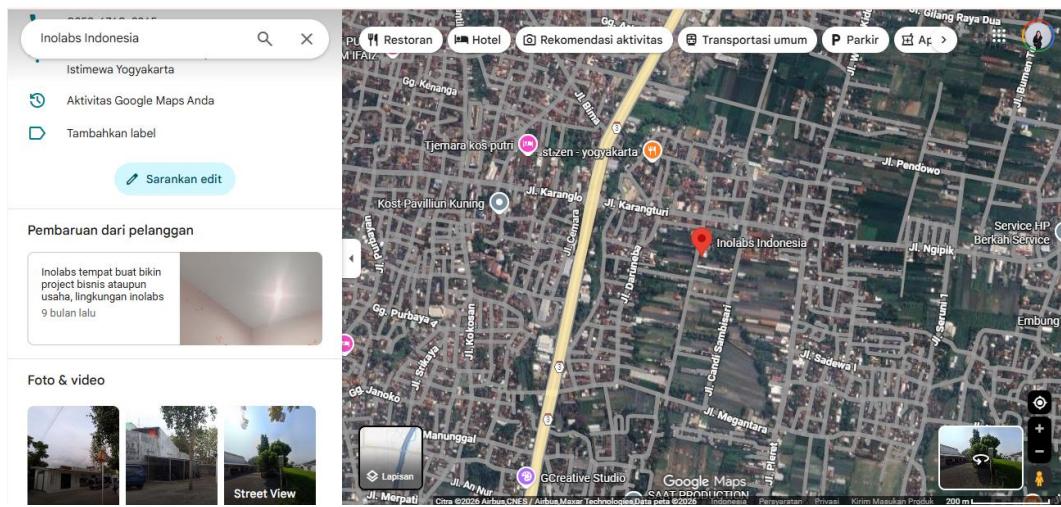
1.2.3 Manfaat Magang Mahasiswa

1. Manfaat untuk Mahasiswa
 - a. Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman kerja di lingkungan profesional yang nyata, khususnya di bidang pengembangan sistem informasi.
 - b. Melatih sikap profesional seperti rasa tanggung jawab, disiplin, komunikasi, serta kemampuan untuk kolaborasi dalam tim proyek.
 - c. Mengembangkan keterampilan teknis dan nonteknis melalui keterlibatan langsung sebagai *Assistant Project Manager*, *UI/UX Designer*, dan *Quality Assurance*.
2. Manfaat untuk Mitra Penyelenggara Magang
 - a. Membantu proses pengelolaan dan pengembangan sistem informasi, khususnya pada proyek MONETRA (*Money Allocation & Transfer*).

- b. Memberikan dukungan dalam pelaksanaan proyek pengembangan sistem informasi melalui keterlibatan pada manajemen proyek, perancangan UI/UX, dan pengujian sistem.
 - c. Mendapatkan kontribusi ide dan sudut pandang baru dalam pengembangan sistem informasi, terutama dalam peningkatan pengalaman pengguna (*user experience*) dan kualitas sistem.
3. Manfaat untuk Politeknik Negeri Jember
 - a. Memperkuat hubungan kerja sama antara institusi pendidikan dengan dunia industri, khususnya di bidang teknologi informasi.
 - b. Menjadi bahan evaluasi dan referensi dalam pengembangan kurikulum agar selaras dengan kebutuhan industri.
 - c. Mendukung peningkatan kualitas lulusan yang memiliki kompetensi dan kesiapan kerja yang baik.

1.3 Lokasi dan Waktu

Pelaksanaan kegiatan magang dilaksanakan di kantor CV. Inolabs Indonesia yang berada di Jl. Pertapaan, Manggisan, Baturetno, Banguntapan, Bantul, D.I Yogyakarta. Kegiatan magang ini berlangsung selama kurang lebih lima bulan, terhitung mulai 11 Agustus 2025 hingga 31 desember 2025.



Gambar 1. 1 Lokasi Magang CV. Inolabs Indonesia

Selama periode magang, penulis melaksanakan kegiatan magang pada hari Senin sampai dengan Jumat sesuai dengan ketentuan jam kerja yang berlaku di CV. Inolabs Indonesia. Berdasarkan tabel 1.1, jam kerja dimulai pukul 08.00 WIB

hingga 17.00 WIB, dengan waktu istirahat yang telah ditentukan oleh perusahaan. Pada hari Senin sampai Kamis, waktu istirahat berlangsung pada pukul 12.00 WIB sampai 13.00 WIB, sedangkan pada hari Jumat waktu istirahat dimulai pukul 11.30 WIB sampai 13.30 WIB.

Tabel 1. 1 Jadwal Magang CV. Inolabs Indonesia

Hari	Jam Kerja	Jam Istirahat
Senin - Kamis	08.00 – 17.00 WIB	12.00 – 13.00 WIB
Jum'at	08.00 – 17.00 WIB	11.30 – 13.30 WIB

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan magang merupakan tahapan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan magang di CV. Inolabs Indonesia. Adapun metode pelaksanaan magang yang diterapkan adalah sebagai berikut:

1. Mentoring Awal dan Onboarding

Pada tahap awal pelaksanaan magang, dilakukan kegiatan mentoring dan diskusi perkenalan bersama pembimbing lapangan. Kegiatan ini meliputi perkenalan diri, pemaparan latar belakang akademik, kemampuan, minat, serta pengalaman yang telah dimiliki selama perkuliahan. Selain itu, dilakukan proses handover proyek untuk memberikan gambaran awal mengenai proyek-proyek yang sedang berjalan di perusahaan.

Pada tahap ini juga dilakukan pembelajaran terhadap dokumen onboarding perusahaan yang mencakup visi dan tujuan (*goal*), budaya kerja (*culture*), struktur organisasi, deskripsi tugas masing-masing divisi, peraturan perusahaan, serta standar operasional prosedur (SOP) yang berlaku. Tahap onboarding bertujuan untuk memberikan pemahaman menyeluruh mengenai lingkungan kerja dan alur kerja di CV. Inolabs Indonesia.

2. Penugasan dan Partisipasi Aktif

Setelah proses onboarding selesai, diberikan penugasan magang dengan keterlibatan aktif dalam beberapa proyek pengembangan sistem informasi. Dalam pelaksanaan magang, peran yang dijalankan meliputi *Assistant Project Manager*, *Quality Assurance (QA)*, serta *UI/UX Desainer*. Sebagai *Assistant Project*

Manager, dilakukan bantuan dalam pengelolaan tugas proyek, pemantauan progres pekerjaan, serta koordinasi dengan klien dan tim terkait. Selain itu, dilakukan pula perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) serta pelaksanaan pengujian sistem untuk memastikan sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi yang telah ditetapkan.

3. Pelaporan Kegiatan Harian

Sebagai bentuk dokumentasi dan evaluasi kegiatan magang, dilakukan pembuatan laporan kegiatan harian (*daily report*). Laporan ini disampaikan setiap hari setelah jam kerja magang melalui grup Telegram magang yang telah disediakan oleh perusahaan. *Daily report* berisi ringkasan tugas yang dikerjakan dan progress pekerjaan.