

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Program magang merupakan sarana strategis yang berperan penting dalam menjembatani dunia akademik dengan realitas industri. Lebih dari sekadar pelengkap kurikulum, kegiatan ini menjadi media yang efektif bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan teori-teori yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik kerja nyata. Melalui program magang, mahasiswa memiliki kesempatan untuk terlibat langsung dalam dinamika lingkungan kerja profesional, sekaligus mengasah kompetensi praktis yang sesuai dengan bidang keilmuannya. (Prasetya, 2024)

Sebagai mahasiswa Program Studi Teknik Informatika di Politeknik Negeri Jember psdku Sidoarjo, pengalaman industri sangat penting untuk membekali diri dalam menghadapi dunia kerja yang kompetitif dan terus berkembang. Di era digital saat ini, bidang desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) menjadi salah satu sektor yang paling dinamis dan berpengaruh dalam dunia teknologi informasi. Desain yang berorientasi pada pengguna tidak hanya meningkatkan kepuasan, tetapi juga menjadi faktor kunci dalam menentukan keberhasilan dan keberlangsungan produk digital di pasar yang kompetitif.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, program magang dilaksanakan di perusahaan Seven Inc, perusahaan digital yang bergerak di industri kreatif. Pada awalnya, perusahaan ini fokus pada bisnis fashion pria dengan memanfaatkan sistem online agar pelanggan dapat berbelanja tanpa perlu datang ke toko fisik. Seiring perkembangan, Seven Inc. memperluas layanannya dengan menyediakan jasa konveksi melalui Rumah Konveksi dan jasa pengelasan melalui Tukanglas.org. Perusahaan ini juga membuka kesempatan bagi siswa SMK dan mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan kemampuan sesuai bidang yang diminati. (Irfansyah, 2025) Tersedia berbagai divisi yang bisa dipilih, mulai dari UI/UX designer, frontend

developer, backend developer, videografer, desainer grafis, hingga bidang-bidang lainnya.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan diadakannya Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Seven Inc adalah sebagai berikut:

1.2.1. Tujuan Umum Magang

1. Mengembangkan wawasan dan pengalaman mahasiswa dalam bidang perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX Design) sesuai dengan keahlian yang dimiliki.
2. Memperoleh keterampilan serta pengalaman kerja nyata dalam proses pengembangan produk digital dan desain aplikasi berbasis kebutuhan pengguna.
3. Mendukung misi institusi pendidikan dalam mencetak lulusan yang kompeten, profesional, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta mampu menerapkan ilmu yang diperoleh secara praktis di dunia kerja.

1.2.2. Tujuan Khusus Magang

1. Memfokuskan pada pengembangan keterampilan teknis di bidang UI/UX Design, mencakup analisis kebutuhan pengguna, pembuatan wireframe, prototipe, dan pengujian desain agar mahasiswa siap menghadapi standar industri.
2. Mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama tim, dan tanggung jawab profesional dalam lingkungan kerja nyata, sehingga peserta magang dapat beradaptasi dengan budaya kerja perusahaan.
3. Menumbuhkan sikap disiplin, kreatif, dan problem solving melalui keterlibatan langsung dalam proyek desain aplikasi digital yang dikerjakan bersama tim di Seven Inc.

1.2.3. Manfaat Magang

Berikut adalah manfaat dari pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Seven Inc.:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Memberikan kesempatan untuk menerapkan ilmu desain UI/UX yang telah dipelajari di bangku kuliah ke dalam proyek nyata perusahaan.
 - b. Meningkatkan keterampilan teknis, kreativitas, serta kemampuan analisis dalam menciptakan solusi desain yang berorientasi pada kebutuhan pengguna.
 - c. Menambah pengalaman kerja profesional yang dapat menjadi bekal berharga dalam karier di bidang desain dan teknologi digital.
2. Bagi Program Studi / Institusi
 - a. Memberikan wawasan baru mengenai tren dan praktik desain digital di industri, yang dapat menjadi referensi untuk pengembangan kurikulum perkuliahan.
 - b. Memperkuat kerja sama antara dunia pendidikan dan dunia industri dalam bidang pengembangan produk digital dan desain aplikasi.
3. Bagi Seven Inc.
 - a. Mendapatkan kontribusi ide-ide segar dan kreatif dari mahasiswa yang terlibat dalam proyek desain.
 - b. Memperoleh calon tenaga kerja potensial yang telah memiliki pemahaman dasar tentang standar kerja profesional di bidang UI/UX Design.

1.3 Lokasi dan Waktu

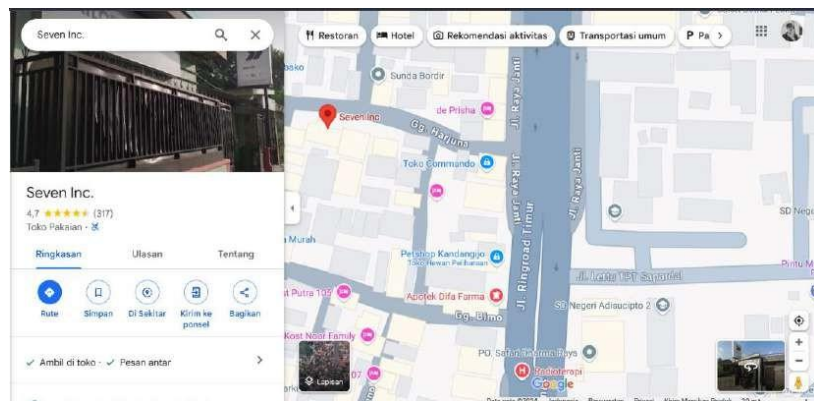
Kegiatan magang ini dilaksanakan di Seven Inc, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan produk digital. Selama masa magang, mahasiswa ditempatkan pada divisi UI/UX Design dan terlibat dalam berbagai aktivitas yang berkaitan dengan perancangan antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) untuk produk-produk digital perusahaan. Melalui kegiatan ini, mahasiswa berkesempatan untuk mempelajari secara langsung proses perancangan desain yang berorientasi pada kebutuhan pengguna serta memahami penerapan prinsip-prinsip UI/UX dalam dunia kerja profesional.

Kegiatan magang dilakukan di beberapa lokasi yang berada di bawah naungan Seven Inc, yaitu kantor pusat, kantor cabang, serta lokasi afiliasi

pendidikan, dengan penempatan yang disesuaikan berdasarkan instruksi dari pihak HR. Adapun lokasi-lokasi pelaksanaan magang adalah sebagai berikut:

1.3.1. Kantor Pusat / Kantor 1

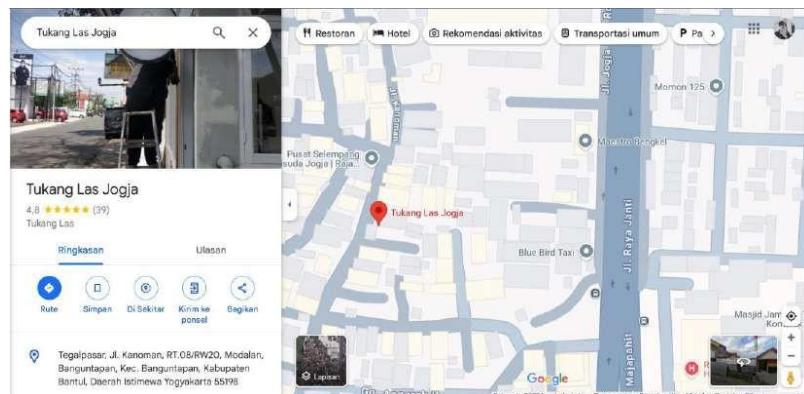
Jl. Raya Janti Gg. Harjuna No.59, Jaranan, Karangjambe, Kec. Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55198. Denah lokasi Kantor Pusat / Kantor 1 dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.3.1 Letak denah lokasi dari Kantor Pusat / Kantor 1

1.3.2. Kantor 2

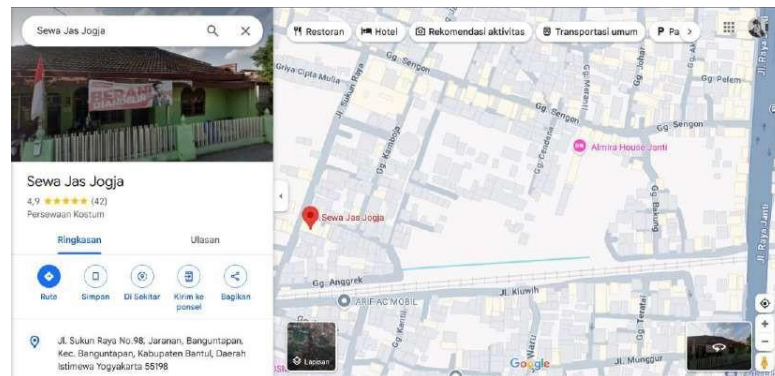
Tegalpasar, Jl. Kanoman, RT.08/RW20, Modalan, Banguntapan, Kec. Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55198. Denah lokasi Kantor 2 dapat dilihat pada Gambar 1.2.



Gambar 1.3.2 Letak denah lokasi dari Kantor 2

1.3.3. Kantor 4

Jl. Sukun Raya No.98, Jaranan, Banguntapan, Kec. Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55198. Denah lokasi Kantor 4 dapat dilihat pada Gambar 1.3.



Gambar 1.3.3 Letak denah lokasi dari Kantor 4

Kegiatan magang dilaksanakan selama lima bulan, terhitung sejak tanggal 1 Agustus 2025 hingga 30 Desember 2025.

1.4 Metode pelaksanaan

Pelaksanaan program magang di Seven Inc menggunakan sistem hybrid, yaitu kombinasi antara Work From Office (WFO) dan Work From Home (WFH). Kegiatan WFO dilaksanakan setiap hari Senin, Rabu, dan Jumat, di mana mahasiswa diwajibkan hadir ke kantor untuk melakukan koordinasi langsung dengan tim, mengikuti pengarahan dari Mentor Magang, serta melaksanakan tugas yang memerlukan bimbingan dan kolaborasi secara tatap muka. Sedangkan kegiatan WFH dilakukan pada hari Selasa, Kamis, dan Sabtu, dengan pelaksanaan pekerjaan dari kos yang telah terafiliasi dengan perusahaan. Peserta tidak diperkenankan pulang selama masa magang berlangsung karena pihak perusahaan melakukan pengecekan secara berkala, dan peserta diharapkan selalu siap apabila sewaktu-waktu dipanggil untuk hadir ke kantor.

Kegiatan magang dilaksanakan setiap hari Senin hingga Sabtu dengan pembagian tiga shift kerja, yaitu shift pagi, shift middle, dan shift siang. Setiap shift memiliki durasi kerja yang berbeda sesuai dengan kebijakan perusahaan. Jadwal pembagian shift kerja ditentukan oleh pihak HR dan dapat berubah sewaktu-waktu sesuai kebutuhan perusahaan. Jadwal lengkap pelaksanaan magang dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel I.1 Jadwal lengkap dari pelaksanaan magang pada Seven. Inc

No.	Hari	Shift Pagi	Shift Middle	Shift Siang
1	Senin	06.30-13.00 WIB	09.00-17.00 WIB	13.00-21.00 WIB
2	Selasa	06.30-13.00 WIB	09.00-17.00 WIB	13.00-21.00 WIB
3	Rabu	06.30-13.00 WIB	09.00-17.00 WIB	13.00-21.00 WIB
4	Kamis	06.30-13.00 WIB	09.00-17.00 WIB	13.00-21.00 WIB
5	Jum'at	06.30-13.00 WIB	09.00-17.00 WIB	13.00-21.00 WIB
6	Sabtu	06.30-13.00 WIB	09.00-17.00 WIB	13.00-21.00 WIB

Selama pelaksanaan magang, mahasiswa berada di bawah bimbingan Mentor Magang yang bertanggung jawab untuk memberikan arahan, memantau progres pekerjaan, serta melakukan evaluasi terhadap hasil kinerja peserta. Setiap peserta diberikan proyek sesuai bidangnya, dan untuk divisi UI/UX Design, mahasiswa berfokus pada proyek perancangan aplikasi Bimbel Cerdas yang melibatkan tahapan riset, perancangan antarmuka, hingga pembuatan prototipe desain. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengalaman teknis dalam mendesain antarmuka, tetapi juga mempelajari proses berpikir kritis dan kolaboratif dalam menciptakan solusi desain yang berorientasi pada pengguna.