

Bab I

Pendahuluan

I.1 Latar belakang

Program Magang merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus dijalankan oleh mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual di UPN “Veteran” Jawa Timur. Magang ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang aktivitas yang terjadi dalam perusahaan atau dunia kerja dan dapat menunjang pengetahuan secara teoritis dari materi perkuliahan. Dengan adanya program magang ini, mahasiswa diharapkan mendapatkan ilmu dari perusahaan tempat magang dan dapat mengaplikasikan langsung teori yang didapatkan dalam kegiatan perkuliahan.

PT. GIT Solution adalah salah satu badan usaha milik Yayasan Universitas Amikom Yogyakarta yang bergerak pada jasa perencanaan pembangunan dan pengembangan sistem informasi yang berskala nasional dan siap bersaing di kancah internasional, di dukung sumber daya manusia yang unggul dan berpengalaman di bidang serta mengedepankan teknologi kreatif, inovatif pada setiap jasa dan produk yang berkualitas untuk kepuasan customer. Visi PT. GIT Solution yaitu "Menjadi Perusahaan kelas dunia di bidang Industri Kreatif berbasis teknologi". Sedangkan misi PT. GIT Solution yaitu menciptakan produk dan jasa teknologi informasi yang berkualitas dunia memiliki peluang pasar di dalam negeri dan luar negeri, bekerjasama dengan entrepreneur muda Universitas Amikom Yogyakarta dalam rangka implementasi karya di dunia bisnis, dan menyelenggarakan kerjasama lembaga pendidikan di bidang Informasi Teknologi untuk membangun calon SDM yang siap terjun di industri kreatif.

I.2 Lingkup

PT. GIT Solution berencana untuk mengeluarkan 60 produk berupa aplikasi dan software dalam tempo waktu 6 bulan. Pembuatan produk aplikasi dan game ini akan

berguna sebagai akselerasi skill mahasiswa praktik kerja, meningkatkan kembali gairah dalam industri kreatif di sektor apps development secara umum, serta sebagai akselerasi dan adaptasi terhadap pola kerja di era new normal bagi PT. GIT Solution secara khususnya. Dalam rangka melebarkan sayapnya PT. GIT Solution akan mengencangkan promosi dan menciptakan ide-ide kreatif untuk mencapai targetnya. Aplikasi dan game yang dikembangkan diantaranya ialah aplikasi LMS amikom center, aplikasi photo editor, aplikasi game tts, dan aplikasi game mewarnai anak, 3D Object Asset.

Untuk mewujudkan hal tersebut, maka dibutuhkan tenaga yang cukup banyak. Perusahaan ini membuka berbagai lowongan divisi teknis seperti *2D Artist, 3D Artist, 3D Generalist, Android Developer, Android Programmer, Data Analyst, IOS Developer, UI/UX Designer, Unity 3D Programmer, QA Software, QA Game, web Developer*. Tidak hanya membutuhkan tenaga dibagian teknis pembuatan aplikasi, namun juga bagian lain yang dapat mendukung berjalannya projek dan pemasaran produk, seperti *Project Manager, Digital Content, Digital Marketing, Social Engagement* dan *Graphic Designer*.

I.3 Tujuan

Dalam melaksanakan kegiatan MBKM, terdapat beberapa tujuan sebagai berikut :

1. Mempersiapkan diri mahasiswa agar dapat terjun ke dunia kerja di masa mendatang dengan mengerjakan real project dari perusahaan.
2. Memperoleh pengalaman nyata dalam bekerja secara tim maupun individu
3. Memperoleh ilmu baru yang sesuai dengan bidang yaitu ilmu desain dan komunikasi visual.
4. Memperdalam ilmu yang sudah dimiliki dan mempelajari ilmu baru agar dapat bermanfaat bagi diri sendiri maupun lingkungan sekitar.
5. Dapat mengimplementasikan ilmu desain yang selama ini diperoleh baik di dalam maupun luar kampus dengan melakukan praktik secara langsung di sebuah instansi atau perusahaan.

6. Melatih sikap tanggung jawab terhadap pekerjaan yang didapatkan dan dapat menyelesaikan pekerjaan tersebut sesuai dengan tenggat waktu yang sudah ditentukan oleh perusahaan dengan baik.
7. Mengetahui tata cara bekerja dan berkomunikasi dalam suatu perusahaan