

BAB 1 PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang



Gambar 1.1 Logo PT. Git Solution

(Sumber : Data Pribadi, 2022)

Saat ini perkembangan teknologi dan informasi semakin berkembang pesat. Inovasi-inovasi baru dalam hal teknologi juga semakin berkembang. Tidak heran semakin banyak ditemukan perusahaan yang bergerak di bidang teknologi dan informasi. Termasuk perusahaan pengembang perangkat lunak atau app development salah satunya ialah PT. Git Solution. 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, didukung sumber daya manusia yang unggul dan berpengalaman dibidang serta mengedepankan teknologi kreatif, inovatif pada setiap jasa dan produk yang berkualitas untuk kepuasan customer. PT. GIT Solution telah berpengalaman memberikan program magang lebih dari 100 mahasiswa sejak tahun 2017 dan beberapa alumni magang ada yang menjadi karyawan Full Time/Part Time.

Banyaknya perusahaan yang berkecukupan pada bidang teknologi dan informasi juga turut diprakarsai oleh fakta bahwa keaktifan pengguna aplikasi mobile di Indonesia terbilang tinggi. Bahkan pada tahun 2017, Negara Indonesia disebut sebagai salah satu pengguna aplikasi mobile yang paling aktif di dunia dan dapat disejajarkan dengan negara-negara yang lebih maju seperti Tiongkok, India, Brazil dan Korea Selatan, berdasarkan laporan yang telah dilansir App Annie. 2017 Retrospective: A Monumental Year for the App Economy. (Goodnewsfromindonesia.id). Dengan banyaknya perusahaan yang bergerak di sektor teknologi dan informasi tentunya muncul persaingan dalam menciptakan aplikasi mobile yang mutakhir, inovatif, dan kreatif.

Namun di situasi pandemi saat ini menimbulkan berbagai macam dampak yang cukup besar di berbagai kalangan di seluruh dunia, tak terkecuali pada sector industry app development. sehingga sangat diperlukan adanya adaptasi dan akselerasi untuk kebiasaan baru ini agar bisa terus berkreasi dan berinovasi untuk mencapai apa yang diharapkan.

Menanggapi situasi pandemi tersebut maka PT.GIT Solution berencana untuk mengeluarkan 60 produk berupa aplikasi dan game dalam waktu 6 bulan. Pembuatan produk aplikasi dan game ini akan berguna sebagai akselerasi dan juga untuk meningkatkan kembali gairah dalam industri kreatif di sektor apps development. secara umumnya, juga sebagai akselerasi dan adaptasi terhadap pola kerja di era new normal bagi PT.GIT Solution secara khususnya.

Melihat rencana di atas tentunya dibutuhkan tenaga yang cukup banyak, oleh karena itu PT.GIT Solution membuka program magang dengan harapan untuk dapat mencapai target yang sudah direncanakan dan juga sebagai salah satu kesempatan untuk berkembang Bersama di era new normal ini bagi PT. GIT Solution dan juga bagi peserta magang nantinya.

Adapun visi dan misi dari PT. Git Solution ialah visi, menjadi perusahaan kelas dunia di bidang industri kreatif berbasis teknologi. Misi, 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. 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 game 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 mengencarkan 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, aplikasi game mewarnai anak, dan 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.

Dalam Proses pembuatan Aplikasi-aplikasi tersebut tentunya dibutuhkan promosi/marketing untuk mempromosikan aplikasi-aplikasi yang telah dibuat tersebut. Graphic Designer disini bertugas sebagai penunjang kebutuhan pemasaran aplikasi-aplikasi yang akan dikembangkan oleh PT Git Solution. Meliputi pembuatan logo ikon, pembuatan promosi di platform toko aplikasi seperti play store dan apps store, pembuatan kebutuhan desain promosi untuk kebutuhan ads, dan pembuatan desain promosi untuk social media dan event.

I.3 Tujuan

I.3.1 Tujuan Umum

Tujuan utama dari praktik kerja ini ialah untuk mengembangkan ilmu dan menambah pengalaman serta pengetahuan mahasiswa terhadap dunia kerja nyata. Selain itu melalui praktik kerja ini mahasiswa dapat melatih kreativitas, sikap tanggung jawab, kemampuan berkomunikasi, kerja sama tim, dan kemampuan memecahkan masalah baik secara individu maupun tim.

I.3.2 Tujuan Khusus

1. Mampu membuat design yang komunikatif dan interaktif untuk kebutuhan marketing sesuai kebutuhan atau brief dari perusahaan.
2. Mengasah kemampuan problem solving ketika menghadapi permasalahan dalam proses desain.
3. Melatih sikap tanggung jawab terhadap pekerjaan dan menyelesaikannya sesuai dengan tenggat waktu yang sudah disepakati.
4. Melatih mahasiswa dalam memperpresentasikan progres hasil kerja masing masing.
5. Menambah portofolio berupa hasil karya yang dikerjakan selama kegiatan praktik kerja.
6. Sebagai persyaratan untuk memenuhi nilai mata kuliah kerja praktek. BAB II PT. GIT SOLUTION