

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kampus Merdeka merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja. Program ini bertujuan menyiapkan mahasiswa menjadi sarjana yang tangguh, relevan dengan kebutuhan zaman, dan siap menjadi pemimpin dengan semangat kebangsaan yang tinggi (Abdullah, 2015). Salah satu program yang ditawarkan adalah Magang atau Praktek Kerja Industri, Dimana program ini memberikan pengalaman praktis dan meningkatkan kompetensi mahasiswa sesuai dengan bidang keahliannya, baik di lembaga pendidikan maupun industri, dengan fokus pada peningkatan nilai dan wawasan keilmuan serta pengalaman praktis yang relevan.

Selama magang, mahasiswa akan diberikan tugas dan kewajiban yang harus dipenuhi agar mendapatkan nilai dari perusahaan. Magang diatur dalam Undang-undang No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan dan Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi no. Per.22/Men/IX/2009 tentang Penyelenggaraan Pemagangan di Dalam Negeri. Di dalam peraturan menteri tersebut, permagangan atau magang diartikan sebagai bagian dari sistem pelatihan kerja yang diselenggarakan secara terpadu antara pelatihan di lembaga pelatihan dengan bekerja secara langsung di bawah bimbingan dan pengawasan instruktur atau pekerja yang lebih berpengalaman dalam proses produksi barang dan/atau jasa di perusahaan, dan dalam rangka menguasai keterampilan atau keahlian tertentu (Abdhul, 2022).

Monster Group yakni perusahaan berbasis teknologi yang didirikan pada tahun 2011, dimana perusahaan ini telah berkembang mencakup *HR Service Solution*, *IT 360 Solution*, dan *Creative Powerhouse*. Saat ini Monster Group memiliki kantor pusat yang terletak di Indonesia tepatnya yakni di Ciputat, Tangerang Selatan. Monster Group juga memiliki tujuh kantor cabang yang paling besar yang menyebar di wilayah Indonesia serta empat kantor cabang di beberapa negara, seperti Vietnam, Singapura, serta Amerika Serikat. Monster Group mempunyai salah satu cabang kantor di Indonesia, yaitu Surabaya yang berlokasi di Ruko Section One, Jl. Rungkut Industri Raya No.1.

Monster Group yang memiliki komitmen untuk bergerak di bidang pengembangan teknologi menyadari pentingnya pengelolaan sumber daya teknologi untuk dilakukan pembaharuan demi terciptanya lingkungan kerja dan sarana pengaplikasian dalam melakukan manajemen yang lebih baik. Oleh karena itu, Monster Group berencana untuk

mengembangkan aplikasi *TOGI Resource Management System* (TRMS) guna meningkatkan efisiensi dan kelancaran dalam menemukan kandidat pegawai yang memiliki kompetensi sesuai dengan kebutuhan mereka.

TOGI Resource Management System (TRMS) adalah sebuah website yang dirancang khusus untuk membantu Monster Group dalam mengelola sumber daya lingkup internal perusahaan agar lebih efisien. Dengan adanya TRMS, perusahaan dapat memantau dan mengatur kandidat yang akan melamar pekerjaan dengan beberapa fitur yang ada didalamnya baik untuk kandidat pelamar ataupun administrator web tersebut. *Website* ini juga mampu memberikan akses *real-time* terhadap data dan informasi yang relevan, memungkinkan manajemen untuk membuat keputusan yang tepat waktu dan mengoptimalkan alokasi sumber daya yang ada.

Sebagai langkah utama untuk mencapai tujuan ini, Monster Group memahami pentingnya pengembangan teknologi yang handal dan inovatif. Dengan pengembangan aplikasi *TOGI Resource Management System* (TRMS), Monster Group berharap dapat mengoptimalkan pengelolaan sumber daya internal mereka dan mempermudah *human resource* dalam memilah kandidat yang lebih baik dan berkompotensi untuk dapat menjadi bagian dari Monster Group.

Dalam mengerjakan proyek tersebut, diperlukan pemahaman bahasa pemrograman baru yang sebelumnya tidak didapatkan di perkuliahan, bahasa pemrograman itu yakni *GoLanguage*, *HTML*, *CSS*, dan *JavaScript*. Untuk menunjang pengerjaan proyek diperlukan juga alat bantu yang berupa *software* baik berupa aplikasi maupun pembelajaran melalui *web*, tujuan utamanya adalah agar mampu mempelajari dengan runtut hal apa saja yang harus dipahami untuk dapat mempraktekkan secara langsung bahasa pemrograman yang digunakan.

Pada laporan ini, akan dibahas secara mendalam tentang proses pengembangan aplikasi TRMS dan *web landing page* produk Monster AR. Kami akan membahas langkah-langkah yang diambil, tantangan yang dihadapi, serta manfaat yang diharapkan dari implementasi kedua proyek tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari kegiatan magang mandiri yaitu :

1. Bagaimana pengalaman kerja pada suatu perusahaan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan keterampilan dan pengetahuan mahasiswa?
2. Apa saja ilmu pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan *hardskill* serta *softskill* yang dapat ditingkatkan oleh mahasiswa selama menjalani kegiatan magang?
3. Bagaimana mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan dalam kegiatan magang?
4. Bagaimana kegiatan magang dapat meningkatkan rasa keingintahuan dan kreativitas mahasiswa mengenai pekerjaan yang terkait dengan pengembangan aplikasi?
5. Bagaimana mahasiswa dapat berkontribusi dalam meningkatkan inovasi untuk membangun aplikasi yang diharapkan ?
6. Bagaimana tiap individu dapat meningkatkan kesadaran mengenai pembagian *jobdesk* untuk aplikasi yang dikembangkan ?
7. Bagaimana mahasiswa dapat menganalisis kompetensi pelamar untuk membantu recruiter serta memberikan rekomendasi untuk perusahaan dalam pencarian kandidat terbaik ?

1.3. Tujuan Magang Mandiri

Tujuan dari kegiatan magang mandiri yang dilakukan yaitu :

1. Mahasiswa mendapatkan pengalaman kerja pada suatu perusahaan
2. Mahasiswa dapat meningkatkan ilmu pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan *hardskill* maupun *softskill* dalam melakukan kegiatan magang
3. Mahasiswa mampu menerapkan pengetahuan yang didapat selama perkuliahan dalam kegiatan magang.
4. Mahasiswa mampu meningkatkan rasa keingintahuan mengenai pekerjaan yang berhubungan dengan pengembangan aplikasi
5. Mahasiswa mampu berkontribusi dalam meningkatkan inovasi untuk pengembangan aplikasi
6. Mahasiswa mampu meningkatkan kesadaran terhadap tugas yang diberikan dalam pengembangan aplikasi
7. Mahasiswa mampu menganalisis kompetensi pelamar untuk dapat memberikan rekomendasi terbaik sesuai kriteria *recruiter* dan Perusahaan

1.4. Manfaat Magang Mandiri

Manfaat yang didapatkan dari hasil pengerjaan proyek Magang MBKM ini meliputi 3 aspek, yaitu:

1. Manfaat untuk UPN “Veteran” Jawa Timur
Sebagai sarana untuk membantu dalam meningkatkan kualitas mahasiswa melalui magang dan sebagai sarana pengenalan instansi UPN “Veteran” Jawa Timur kepada badan-badan usaha atau instansi atau perusahaan.
2. Manfaat untuk Mitra penyelenggara MBKM
 - a) Membangun *Website TOGI Resource Management System* sebagai sarana untuk regenerasi sistem penerimaan kandidat yang sudah pernah ada sebelumnya.
 - b) Sebagai sarana untuk menjembatani hubungan kerja sama dengan UPN “Veteran” Jawa Timur
 - c) Membantu PT. Monster Group dalam memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai tugas dan fungsi dalam konteks TRMS sebagai seorang *fullstack developer*.
3. Manfaat untuk Mahasiswa
 - a) Sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan serta keterampilan mahasiswa.
 - b) Mendapatkan keterampilan berupa *soft skills* dan *hard skills* dalam pengembangan *Website* di dunia industri dan lingkungan perusahaan.
 - c) Mendapatkan pengalaman kerja yang berharga di PT. Monster Group, khususnya dalam pengembangan TRMS.
 - d) Menguji kemampuan pribadi dalam berkreasi pada bidang ilmu yang dimiliki serta mempelajari ilmu baru untuk dapat menerapkan kerjasama antar tim di *project* yang dikerjakan.