

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG KERJA PRAKTEK

Dalam rangka menunjang aspek keahlian profesional Fakultas Rekayasa Industri dan Desain Institut Teknologi Telkom Purwokerto telah menyediakan sarana dan prasarana penunjang pendidikan dengan lengkap, namun sarana dan prasarana tersebut hanya menunjang aspek keahlian profesional secara teori saja. Dalam dunia kerja nantinya dibutuhkan keterpaduan antara pengetahuan akan teori yang telah didapatkan dari bangku perkuliahan dan pelatihan praktik di lapang guna memberikan gambaran tentang dunia kerja yang sebenarnya. Magang Kerja merupakan bentuk perkuliahan melalui kegiatan bekerja secara langsung di dunia kerja. Magang Kerja ini merupakan suatu kegiatan praktik bagi mahasiswa dengan tujuan mendapatkan pengalaman dari kegiatan tersebut, yang nantinya dapat digunakan untuk pengembangan profesi.

Kegiatan magang kerja ini dilaksanakan di *startup* Waktukita.com. Waktukita.com adalah platform SDM dan Pendidikan yang berfokus pada pemberdayaan pemuda melalui pengembangan keterampilan dan akselerasi karir. Pada pelaksanaan magang kerja ini penulis memilih untuk melaksanakan kerja praktek di Waktukita.com karena untuk agar dapat memiliki pengalaman bekerjasama dengan staf lainnya di dalam dunia *startup*. Dengan melakukan kegiatan magang kerja di Waktukita.com, diharapkan penulis mendapatkan pengetahuan yang terkait dengan minat yang sedang penulis jalani, yaitu desain

B. TUJUAN KERJA PRAKTEK

Tujuan kerja praktek yang dilakukan oleh penulis adalah agar penulis memiliki kemampuan baru yang lebih profesional untuk menyelesaikan masalah di bidang yang penulis tekuni yang ada di dalam dunia kerja.

C. BATASAN KERJA PRAKTEK

Batasan kerja praktek ini adalah :

1. Penulis sebagai desainer grafis menerima brief dari tim media sosial dan tim kreatif untuk divisualisasikan untuk kebutuhan sosial media.

2. Penulis melakukan visualisasi, mengajukan desain, menerima revisi dan menyiapkan desain yang sudah siap di *editorial*.
3. Penulis melakukan kerja praktek *on site* atau bekerja di kantor waktukita.com selama 5 hari. Dengan 4 hari mengerjakan konten dan 1 hari evaluasi bersama.

D. MANFAAT KERJA PRAKTEK

Manfaat kerja praktek ini adalah :

1. Manfaat bagi mahasiswa
 - a. Menambah pengalaman di dalam dunia kerja
 - b. Menambah relasi dan hubungan kerjasama baik dengan mahasiswa sesama *internship* ataupun dengan staf kantor
2. Manfaat bagi institusi
 - a. Menambah kerjasama antar perusahaan dan institusi
 - b. Meningkatkan kualitas lulusan yang profesional di dalam dunia kerja industri kreatif
3. Manfaat untuk perusahaan
 - a. Menambah kerjasama antar perusahaan dan institusi
 - b. Meningkatkan kualitas perusahaan yang memiliki *track record* mahasiswa *internship* dari kampus ternama