

LAPORAN MAGANG 1

PENGEMBANGAN DESAIN INTERIOR

PT BASICRAFT

Semarang / Jawa Tengah

Oleh

21200013 - Venny Fu



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
UNIVERSITAS AGUNG PODOMORO
JAKARTA**

2022

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa telah memberikan rahmat dan karunianya. Serta memberikan kemudahan dalam penyusunan laporan magang ini, sehingga dapat terselesaikan oleh bantuan berbagai pihak. Maka dari itu dalam kesempatan ini saya ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ketua Program studi Arsitektur Bapak Adli Nadia S.T.,M.T.
2. Dosen Pembimbing Magang Ibu Dr.rer.nat. Maria Prihandrijanti S.T.
3. Dosen Pembimbing Laporan Magang Bapak Sani Heryanto S.T., M.Sc.
4. Bapak Elzer Anung Anindito S. Ars selaku pembimbing magang.
5. Ibu Fanti Maclariemboen S. Ars selaku mentor di tempat magang
6. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu - persatu.

Dalam penyusunan laporan magang ini, tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan. Kritik dan saran yang membangun sangat dihargai sehingga laporan magang ini dapat menyusun laporan dapat selesai dengan baik. Semoga laporan ini dapat memberikan informasi dan dapat memberikan wawasan serta peningkatan ilmu pengetahuan bagi kita semua.

Jakarta, 15 November 2022

Venny Fu

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN DESAIN INTERIOR

LAPORAN MAGANG 1

Untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah magang 1 di program studi arsitektur
universitas agung podomoro

Venny Fu

21200013

Telah diperiksa dan disetujui pada
diperiksa,

Dr.rer.nat. Maria Prihandrijanti S.T.

Pembimbing Internal

Elzer Anung Anindito S. Ars

pembimbing perusahaan

Sani Heryanto S.T., M.Sc.

Dosen Penanggung Jawab

Adli Nadia S.T.,M.T.

Kepala Program Studi Arsitektur

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Venny Fu

NIM : 21200013

Program Studi : Arsitektur

Dengan ini saya menyatakan, dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang 1 yang saya susun sebagai syarat untuk menyelesaikan Mata Kuliah Magang 1 pada Program Studi Arsitektur Universitas Agung Podomoro benar bebas dari plagiat dan seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian bagian tertentu dalam penulisan Laporan Magang 1 yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan Karya Ilmiah yang baik dan benar. Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari laporan magang ini bukan karya saya sendiri atau adanya plagiarisme dalam bagian bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 16 November 2022

Yang menyatakan,

Venny Fu

21200013

SURAT KETERANGAN MAGANG

PT Basicraft

SURAT BALASAN MAGANG

Sehubungan dengan surat pengajuan magang no 293/UAP/ARS/SKU/VI/2022 di PT. BASICRAFT yang di laksanakan tanggal 21 Juni 2022 sampai 05 Agustus 2022 oleh mahasiswi :

Nama : Venny Fu
NIM : 21200013
Progdi : Arsitektur
Universitas : Universitas Agung Podomoro

maka dengan ini perusahaan menyatakan **MENERIMA** mahasiswi tersebut untuk melaksanakan magang di PT. BASICRAFT.

Di harapkan kesiapan kepada mahasiswi dan di haruskan untuk mematuhi semua peraturan yang ada di PT. BASICRAFT. Apabila mahasiswi di dapati melakukan kesalahan, maka kami selaku HRGA berhak memberhentikan kegiatan tersebut.

Demikian surat balasan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 27 Juni 2022

PT. BASICRAFT



Amanda Rindu Dyah Perdana
HR GA Coordinator

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT	iii
SURAT KETERANGAN MAGANG	iv
DAFTAR ISI	v
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan manfaat	1
BAB 2	2
PROGRAM KERJA MAGANG	2
2.1 Tempat & waktu	2
2.2 Metode Pelaksanaan	2
2.3 Jadwal Kegiatan	2
2.4 Lingkup Pekerjaan	3
BAB 3	4
PELAKSANAAN MAGANG	4
3.1 Gambaran Umum Perusahaan Magang	4
3.2 Gambaran Umum Supervisor	5
3.3 Bentuk Penugasan	5
3.4 Kegiatan Lain	7
BAB 4	8
ANALISA DAN PEMBAHASAN	8
4.1 Perencanaan	8
4.2 Analisis	11
4.3 Pembahasan	12
BAB 5	13
KESIMPULAN DAN SARAN	13
DAFTAR GAMBAR	14
DAFTAR LAMPIRAN	19

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internship atau magang merupakan suatu kegiatan atau program belajar yang bertujuan untuk menerapkan ilmu yang didapat pada waktu kuliah kedalam pelatihan kerja pada suatu perusahaan. Ilmu yang saya dapatkan selama magang di perusahaan Basicraft sendiri yang didapat adalah wawasan yang lebih dalam proses pembuatan desain 3d seperti dapat melihat bentuk dengan detail. Pengetahuan yang didapatkan adalah proses pembuatan interior secara detail. Seperti pengetahuan tentang sistem gerak produk dan tinggi dari produknya. Kelebihan dari perusahaan ini, perusahaan ini sudah bekerja sama dengan Ethnicraft sehingga Basicraft dapat disebutkan menjadi perusahaan penghasil furniture terbesar.

Proses magang ini dilakukan secara offline di kantor Basicraft, waktu yang dihabiskan disana satu setengah bulan dengan 5 hari kerja (senin - jumat) dimulai dari jam 8 pagi - jam 5 sore. Tipologi proyek yang dikerjakan adalah menjadi drafter untuk pembuatan gambar konsep dan proses pengembangan desain 3d. Nilai tambah dari magang ini dapat menilai sesuatu secara detail dan dapat meningkatkan daya bayang dari suatu produk. Isi laporan magang ini menceritakan penggambaran pekerjaan dan ilmu yang di dapat dari magang di Basicraft.

1.2 Tujuan dan manfaat

beberapa hal yang menjadi tujuan dan manfaat magang di PT Basicraft yaitu:

- Memahami arsitektur tidak hanya dari segi bangunan melainkan juga memahami segi interior.
- Menambah wawasan dari segi proses pembuatan interior.
- Menambah wawasan dalam pemahaman material interior.
- Menambah wawasan mengenai detail dan standar suatu produk.
- Menambah wawasan tentang kenyamanan dan keselamatan pengguna produk.

BAB 2

PROGRAM KERJA MAGANG

2.1 Tempat & waktu

Nama perusahaan: PT Basicraft

Alamat: Jl. Tambora No.18, Tegalsari, Kec. Candisari, Kota Semarang, Jawa Tengah 50251

Pelaksanaan Magang: di Kantor

Durasi Magang: 21 Juni 2022 - 5 Agustus 2022 (08.00-17.00)

2.2 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan magang yang ditentukan oleh kampus minimal waktu magang adalah 2 bulan. Namun metode pelaksanaan magang di Basicraft dilakukan secara On Site (WHO) maka mahasiswa melakukan magang selama 1 setengah bulan dari tanggal 21 Juni 2022 hingga 5 Agustus 2022. Metode penugasan dilakukan secara lisan. Mahasiswa magang diminta untuk membuat konsep dan proses pengembangan 3d. Dan penugasan diperiksa langsung oleh supervisor.

2.3 Jadwal Kegiatan

Pelaksanaan magang dilakukan bersamaan dengan waktu kerja karyawan tetap di Basicraft yaitu hari Senin hingga hari Jumat dimulai dari pukul 08.00 hingga 17.00. Pekerjaan yang diberikan bersifat harian sehingga pengembangan 3d dan gambar konsep yang diberikan oleh supervisor dikerjakan dan akan dikoreksi langsung oleh supervisor, dan jika terdapat kesalahan akan coba direvisi hari itu. Jadwal kegiatan ini berlaku hingga mahasiswi selesai melakukan praktek kerja di PT Basicraft.

08.00-12.00: Membuat 3d dari gambar contoh

12.00-13.00: Istirahat

13.00-17.00: Menggambar konsep

Ketercapaian target dari metode ini adalah pekerjaan lebih cepat selesai dan gambar contoh yang diberikan akan terbentuk 3d di hari itu juga.

2.4 Lingkup Pekerjaan

Pada waktu melaksanakan magang di Basicraft mahasiswi ditempatkan sebagai drafter. Tahap mendesain yang dilakukan yaitu:

- Membuat pengembangan rancangan berupa membuat 3d.
- Memberikan detail pada desain yang dikerjakan berupa sistem gerak produk.
- Membentuk gambar kerja yang berupa konsep beserta ukurannya.
- Mengirimkan gambar kerja tersebut akan dikirim ke email supervisor dan akan dilakukan pengecekan oleh supervisor.

BAB 3

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Gambaran Umum Perusahaan Magang

PT Basicraft berdiri pada tahun 1998. Perusahaan ini berlokasi di Kawasan Candi Semarang. Perusahaan ini menempati gedung perkantoran modern dengan fasilitas modern Basicraft bergerak dalam perdagangan furniture dan dekorasi dalam ruangan. Perusahaan ini berhubungan dengan pabrik di seluruh dunia (Serbia, Vietnam, Cina dan Indonesia). Basicraft sendiri merupakan kantor yang mengelola unit produksi keluar negeri. Basicraft juga melakukan perencanaan produksi, kontrol kualitas, logistik serta melakukan pengiriman.

PT basicraft memperluas jangkauan produknya dan perusahaan juga memperdagangkan produk kerajinan dan interior kantor. Kantor ini telah berdiri selama 14 tahun. Basicraft memiliki 5 hari kerja dalam seminggu dari Senin hingga Jumat. Susunan perusahaan ini sendiri terdiri dari Pemrosesan dan Perencanaan Pesanan, Keuangan, Proyek Khusus, Urusan Umum, Pengembangan, QC dan basicraft sendiri memiliki Departemen di Tegal. (sumber:PT. Glints Indonesia Group 2022, PT Basicraft karir)

Perusahaan ini melakukan konsultasi pada klien dan membuat barang sesuai dengan permintaan klien. Perusahaan membuat 3d dari permintaan klien, memikirkan konstruksi barang, membuat gambar konsep barang, kemudian membuat gambar kerja dari barang yang diminta. Setelah gambar konsep dan gambar kerja jadi, gambar - gambar tersebut akan dikirimkan ke tempat produksi untuk dibentuk menjadi barang jadi. Barang jadi tersebut akan dilakukan beberapa kali pengecekan sebelum dibawa ke tempat penyimpanan barang produksi. barang yang sudah jadi akan dibuatkan laporan sebagai observasi. Barang jadi yang sudah lolos dari tahap pengecekan akan dikirim ke bagian packing untuk dikemas dan akan dipersiapkan untuk dikirim ke klien.

3.2 Gambaran Umum Supervisor

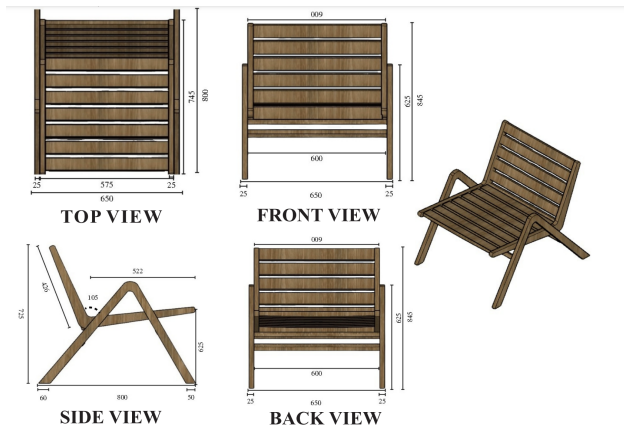


Nama : Elzer Anung Anindito S. Ars
Latar belakang Pendidikan : S1- Arsitektur
Organisasi profes : -
Tempat, Tanggal lahir : Semarang, 5 Juli 1998
Posisi / Jabatan : Operation & Development
Tanggung Jawab dan Personalia : Koordinator operasional lapangan / produksi
Koordinator product development
Komunikasi dengan customer

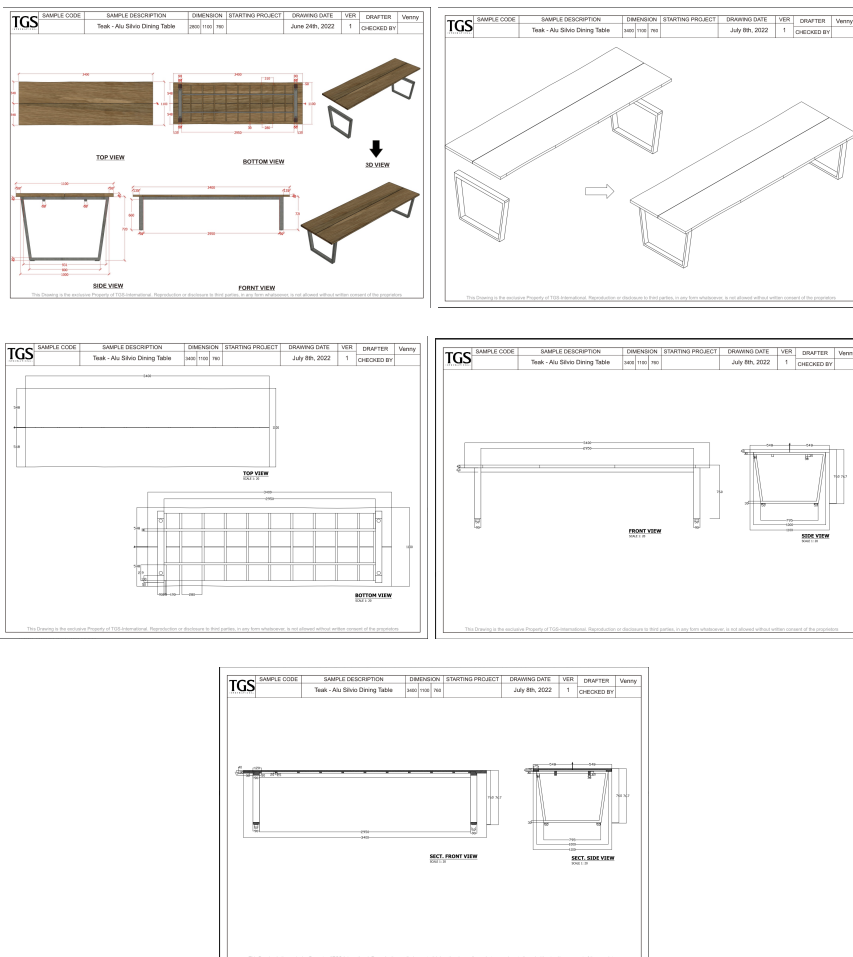
3.3 Bentuk Penugasan

Konsep Rancangan dan Prarancangan (Schematic Design) diberikan oleh supervisor kemudian dari Konsep Rancangan dan Pra Rancangan tersebut dibuat menjadi pengembangan rancangan berupa gambar 3d, setelah gambar 3d jadi akan dikoreksi oleh supervisor dari segi bentuk dan sistem gerak produk tersebut. Setelah supervisor setuju dengan bentuk nya kemudian gambar 3d tersebut diberikan ukuran, setelah diberikan ukuran gambar 3d tersebut dibentuk sebagai plot untuk dibentuk sebagai gambar kerja. Ketika gambar kerja sudah jadi gambar tersebut dikirim ke email supervisor kemudian supervisor akan memberikan ke pabrik untuk dilakukan proses konstruksi dan dijadikan sebagai barang jadi. Setelah produk sudah jadi maka akan dilakukan pengawasan berkala yang berupa uji produk.

- Tugas pertama yang dikerjakan adalah Pengembangan Rancangan 3d kursi dan pembuatan gambar kerja berupa konsep. Proses ini melalui beberapa kali revisi sehingga dapat menghasilkan output desain sebagai berikut.



- Tugas kedua yang dikerjakan adalah Perancangan 3d dari Taek Alu Silvio Dining Table dan perancangan gambar kerja berupa konsep. Proses ini melalui beberapa kali revisi sehingga dapat menghasilkan output desain sebagai berikut.



3.4 Kegiatan Lain

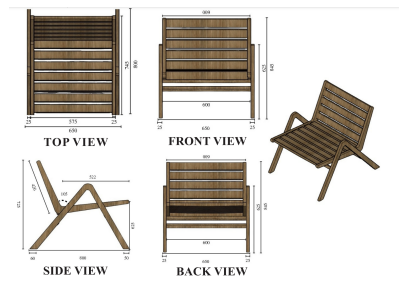
Bentuk penugasan lain yang didapat dari perusahaan adalah membantu PT TGS (Tambora Gunung Sawo) menjadi pengembangan rancangan berupa gambar 3d, setelah gambar 3d jadi akan dikoreksi oleh supervisor dari segi bentuk dan sistem gerak produk tersebut. Selain itu di PT TGS (Tambora Gunung Sawo) juga membantu mengerjakan pembuatan gambar kerja dari gambar 3d yang telah dibuat oleh tim lain. Selain membantu pembuatan pengembangan rancangan dan pembuatan gambar kerja, juga membantu dalam membantu membuat laporan dari uji produk yang sudah diuji oleh tim lain.

BAB 4

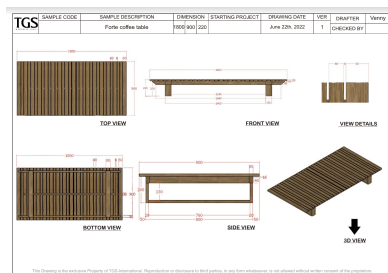
ANALISA DAN PEMBAHASAN

4.1 Perencanaan

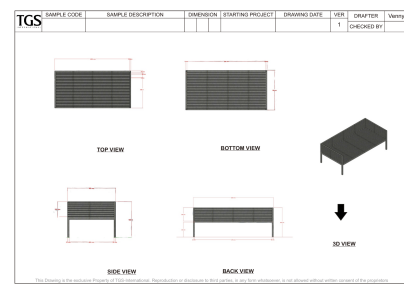
- Tugas pertama yang dikerjakan adalah Pengembangan Rancangan 3d kursi dan pembuatan gambar kerja berupa konsep. Proses ini melalui beberapa kali revisi karena kurangnya pemahaman tentang sudut kemiringan dari kaki pada kursi ini. Dari beberapa proses revisi yang sudah dilakukan menghasilkan output desain sebagai berikut.



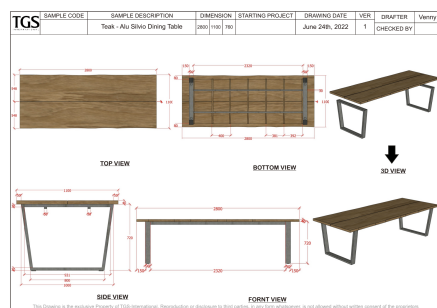
- Tugas kedua yang dikerjakan adalah Perancangan 3d dari coffee table dan perancangan gambar konsep. Proses ini melalui beberapa kali revisi akibat dari salah dalam pengukuran celah antar gapnya dari hasil revisi tersebut menghasilkan output desain sebagai berikut.



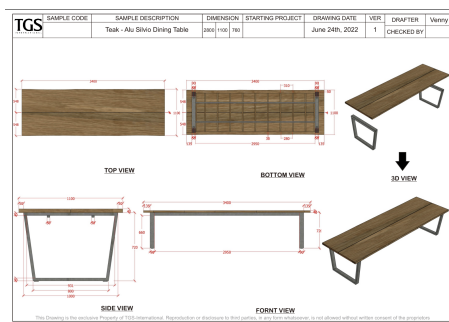
- Tugas ketiga yang dikerjakan adalah Pengembangan Rancangan 3d kursi dan pembuatan gambar kerja berupa konsep. Proses ini melalui beberapa kali revisi sehingga dapat menghasilkan output desain sebagai berikut.



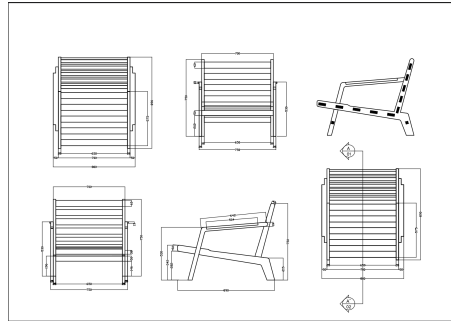
- Tugas keempat yang dikerjakan adalah Pengembangan Rancangan 3d kursi dan pembuatan gambar kerja berupa konsep. Proses ini melalui beberapa kali revisi karena kurang nya pemahaman tentang sudut kemiringan dari kaki pada meja ini serta tekstur dari pinggiran meja ini . Dari beberapa proses revisi yang sudah dilakukan menghasilkan output desain sebagai berikut.



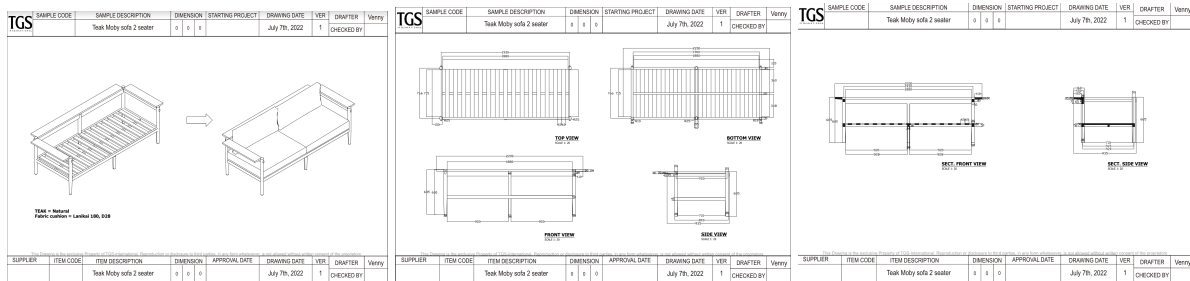
- Tugas kelima yang dikerjakan adalah Pengembangan Rancangan 3d kursi dan pembuatan gambar kerja berupa konsep. Proses ini melalui tidak mengalami revisi karena produk yang dibuat hanya berbeda ukuran dari produk sebelumnya sehingga menghasilkan output desain sebagai berikut.



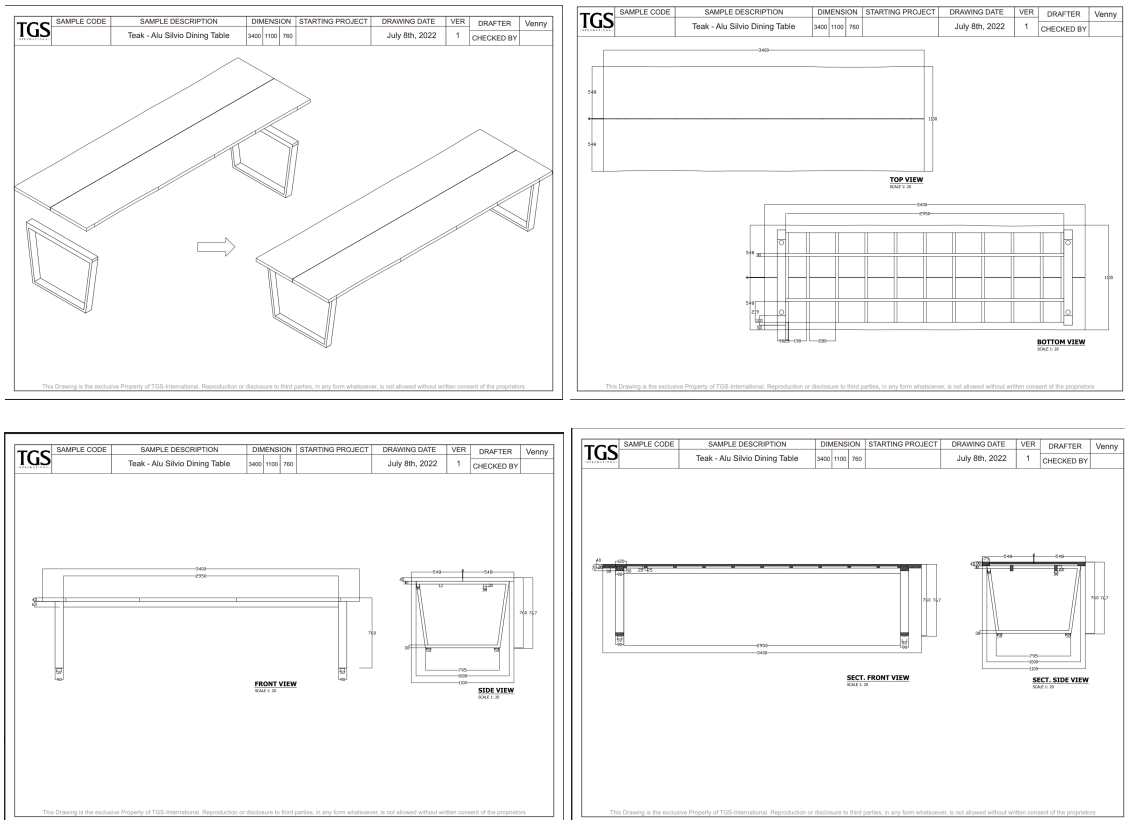
- Tugas keenam yang dikerjakan adalah Pembuatan gambar kerja berupa konsep. Proses ini melalui beberapa kali revisi karena kurang nya pemahaman tentang sudut kemiringan dari kaki dan sandaran tangan pada kursi ini. Dari beberapa proses revisi yang sudah dilakukan menghasilkan output desain sebagai berikut.



- Tugas ketujuh yang dikerjakan adalah Pembuatan gambar kerja berupa konsep. Proses uni tidak mengalami revisi karena produk yang dibuat berdasarkan Pengembangan Rancangan 3d sehingga menghasilkan output desain sebagai berikut.



- Tugas ketujuh yang dikerjakan adalah Pembuatan gambar kerja berupa konsep. Proses uni tidak mengalami revisi karena produk yang dibuat berdasarkan Pengembangan Rancangan 3d sehingga menghasilkan output desain sebagai berikut.



4.2 Analisis

Pekerjaan ini dimulai dari supervisor berkonsultasi dengan klien dan membuat Konsep Rancangan kasar untuk memberi gambaran pada klien. Kemudian supervisor membentuk Prarancangan (Schematic Design) serta menentukan ukuran berdasarkan standar dari kenyamanan produk yang diminta oleh klien. Dari Schematic Design itu dibuat menjadi pengembangan rancangan berupa gambar 3d, untuk melengkapi Schematic Design tersebut. Gambar 3d tersebut akan dikoreksi oleh supervisor dari segi bentuk dan sistem gerak produk tersebut. Setelah supervisor setuju dengan bentuk produk tersebut maka gambar 3d tersebut akan diberikan ukuran, setelah diberikan ukuran gambar 3d tersebut dibentuk sebagai plot untuk dibentuk sebagai gambar kerja. Ketika gambar kerja sudah jadi gambar tersebut dikirim ke email supervisor kemudian supervisor akan memeriksa kembali lalu, dan akan memberikan gambar kerja tersebut ke pabrik untuk dilakukan proses konstruksi dan dijadikan sebagai barang jadi. Setelah produk sudah jadi maka beberapa tim akan akan dilakukan pengawasan berkala yang berupa uji produk.

Permasalahan yang dijumpai oleh supervisor biasanya beberapa barang produksi mengalami kerusakan material. Kerusakan lain juga dapat disebabkan oleh kerusakan dalam proses konstruksi. Kerusakan lain juga dapat terjadi pada waktu proses finishing.

4.3 Pembahasan

Dalam pekerjaan di Basicraft yang dibutuhkan selain skill penggunaan software namun juga harus memahami jenis material yang digunakan. Selain material pemahaman tentang cara kerja pengait juga harus digunakan untuk dapat memahami sistem gerak dari produk yang akan diproduksi. Pemahaman tentang standar dari produk juga dibutuhkan dalam proses produksi.

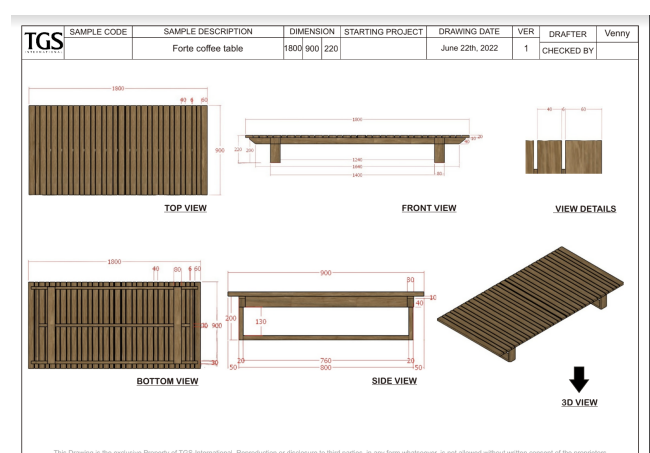
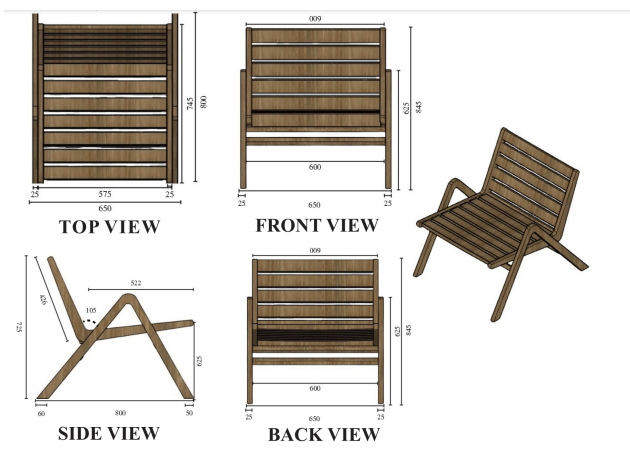
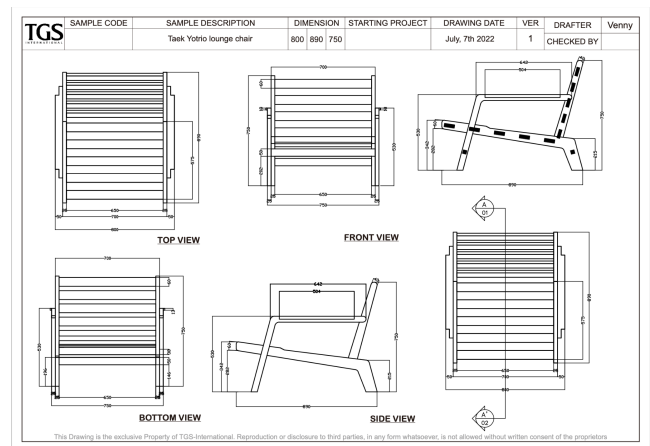
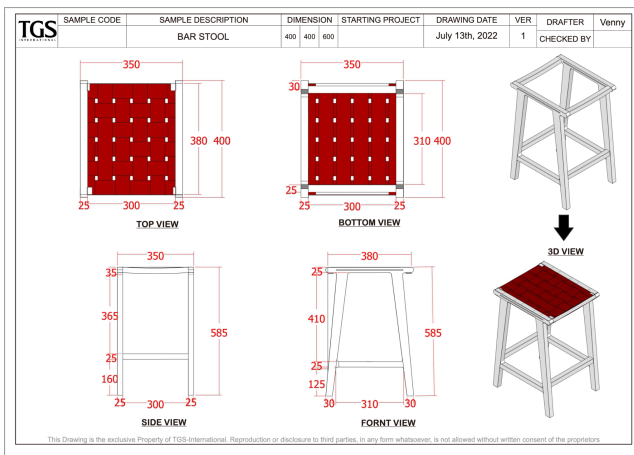
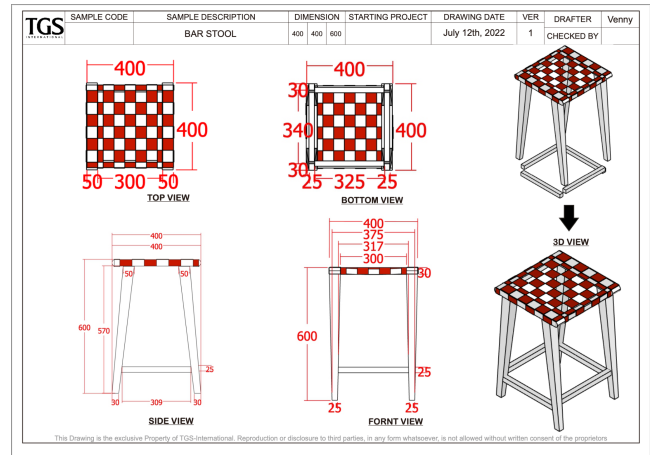
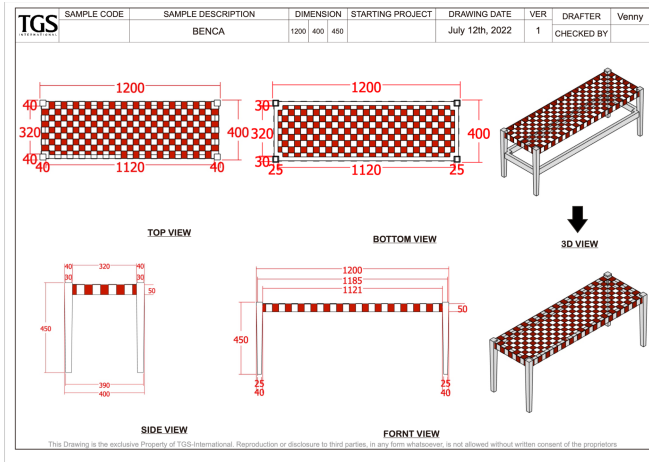
BAB 5

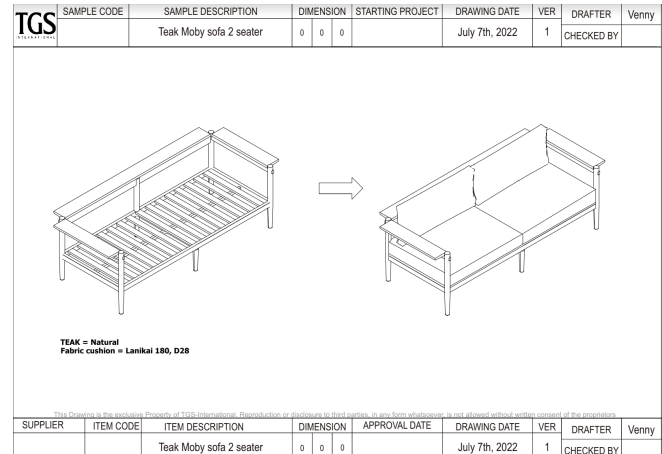
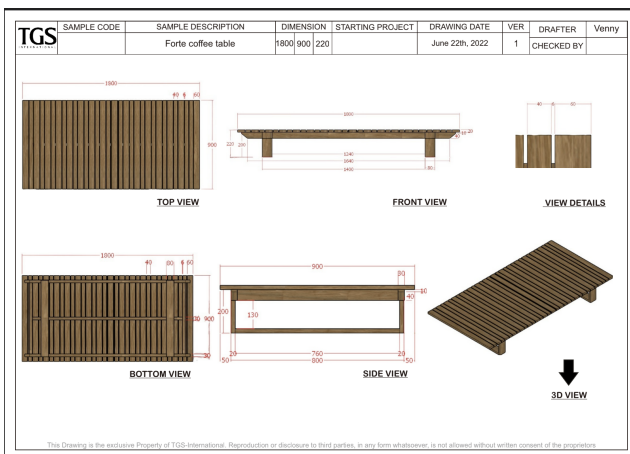
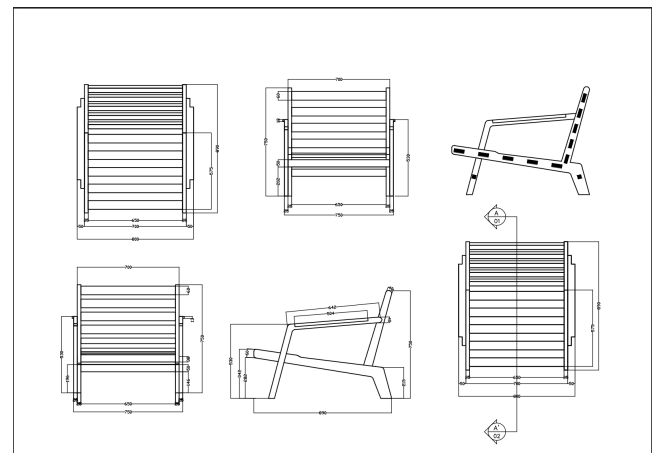
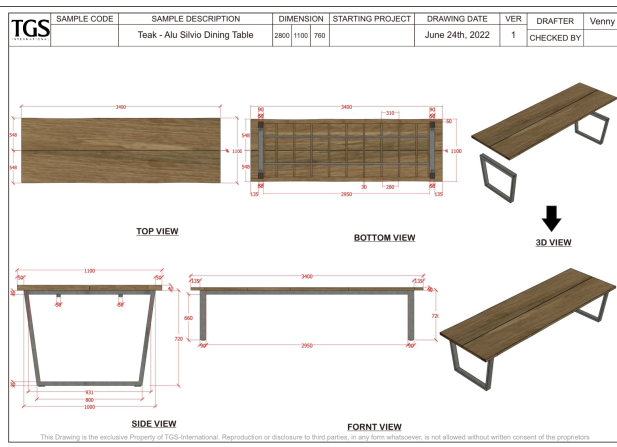
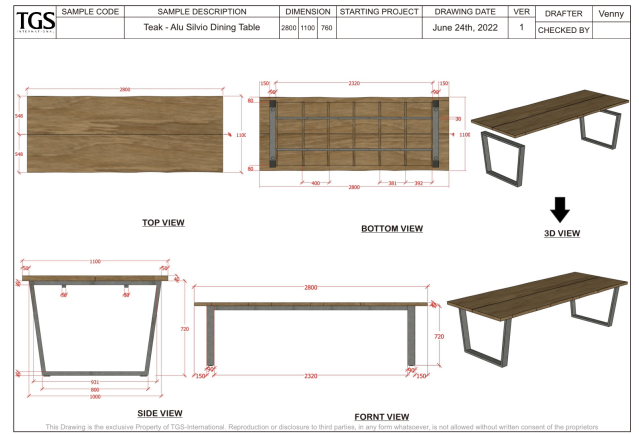
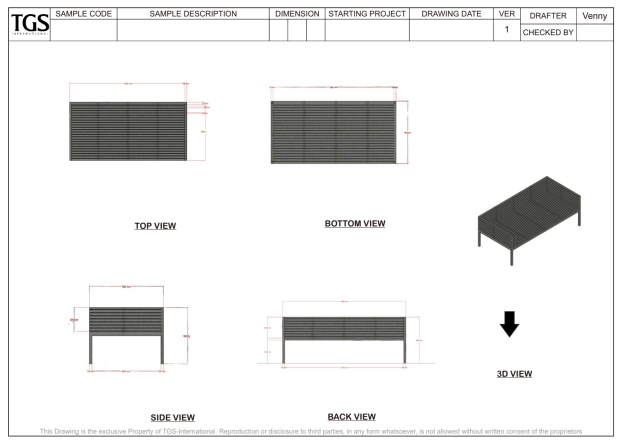
KESIMPULAN DAN SARAN

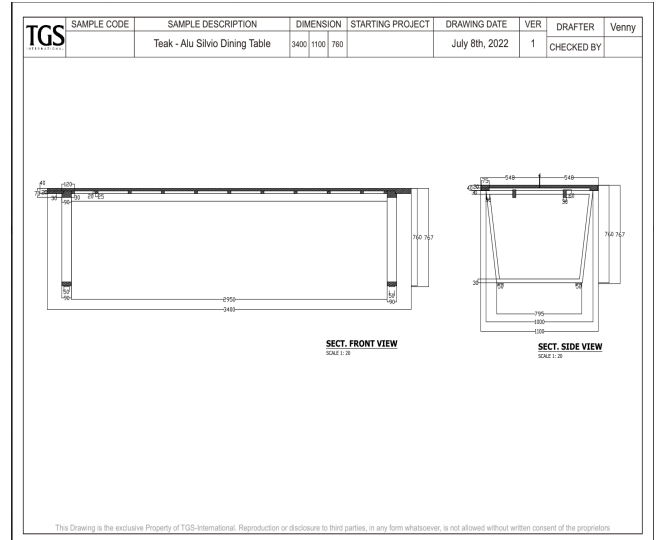
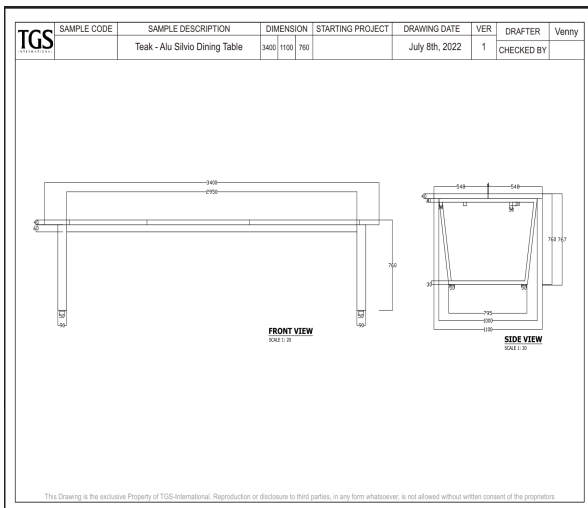
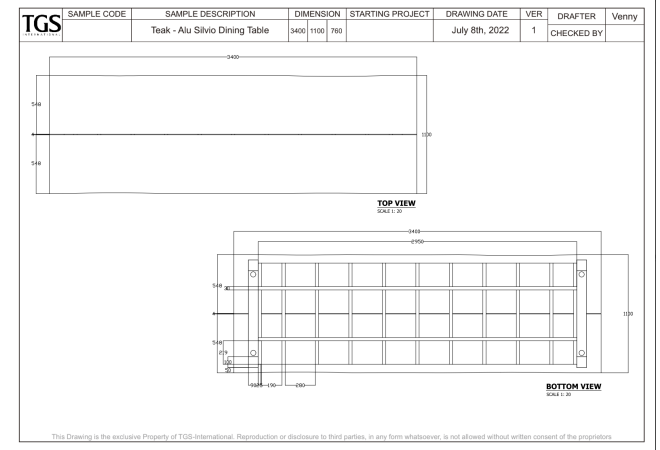
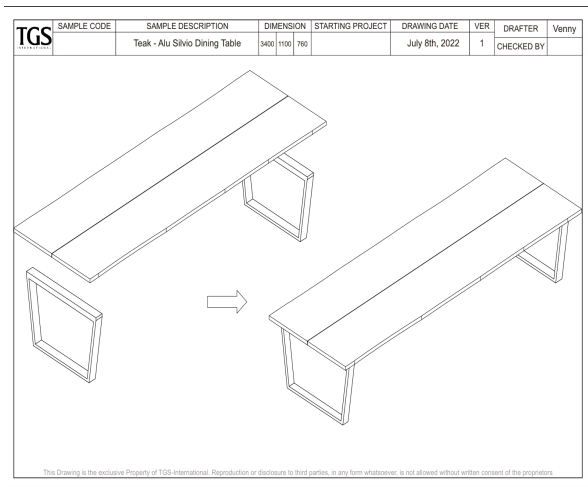
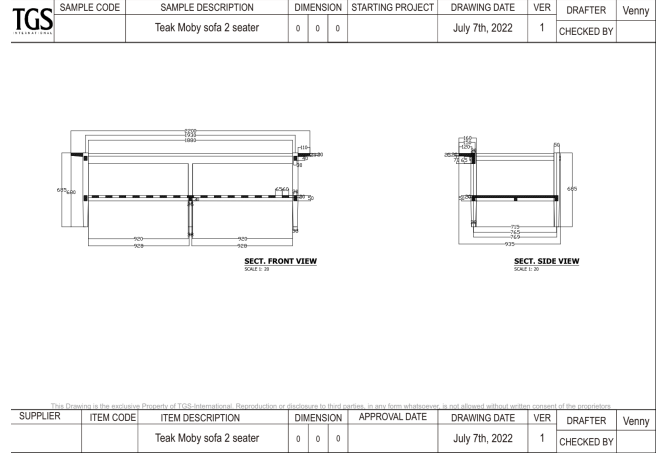
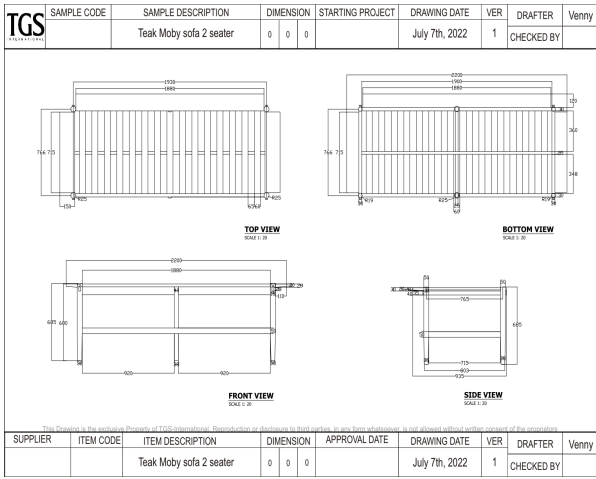
Dari praktek kerja ini banyak ilmu pengetahuan dan manfaat yang dapat diperoleh. Salah satu pengetahuan yang diperoleh adalah pemahaman tentang material yang digunakan untuk menciptakan suatu produk. Meningkatkan rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang sudah diberikan. Membantu dalam meningkatkan time management sehingga tugas yang diberikan sebisa mungkin selesai tepat waktu. Dengan adanya pengalaman kerja ini membantu menambah wawasan tentang detail dari suatu produk untuk menjaga keamanan dan kenyamanan pengguna produk.

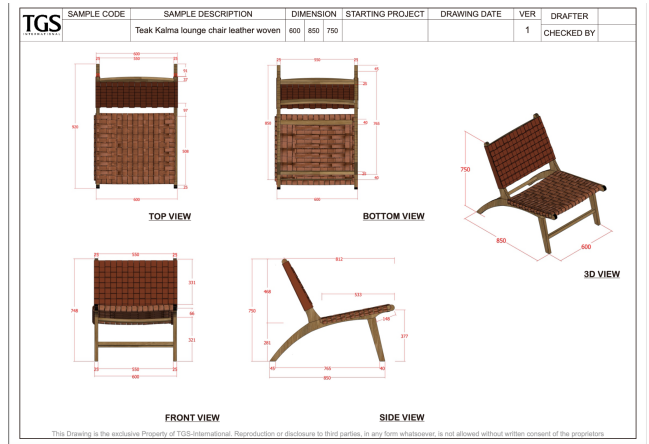
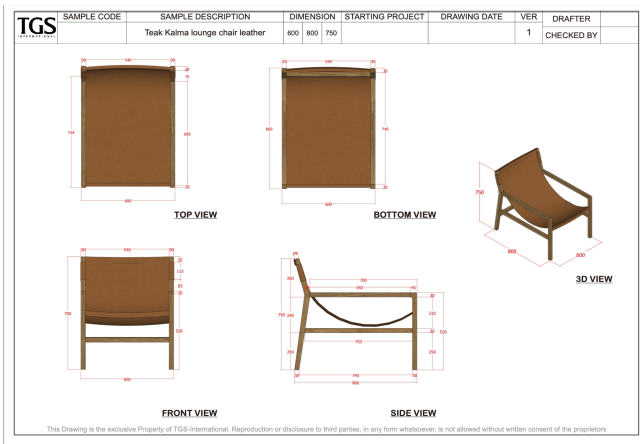
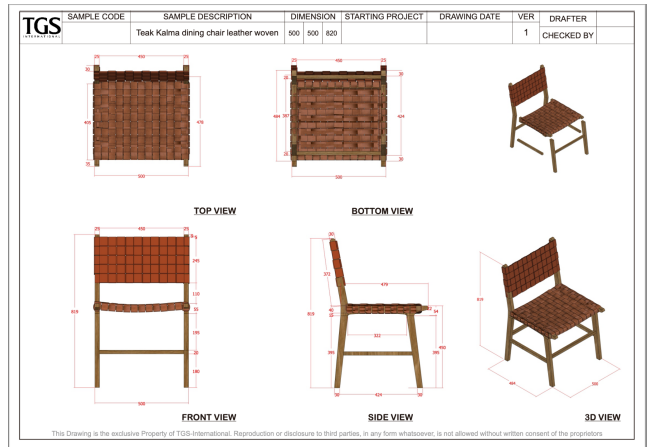
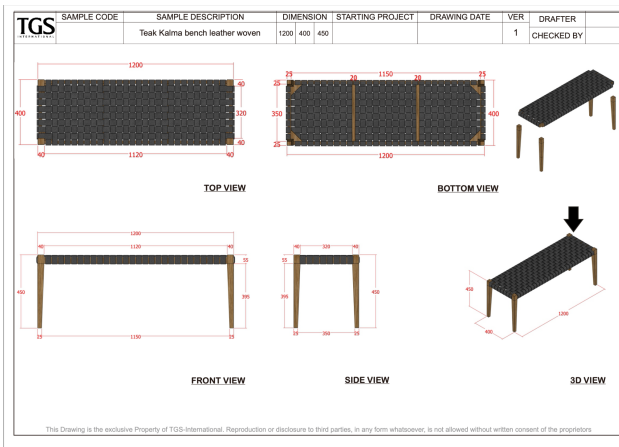
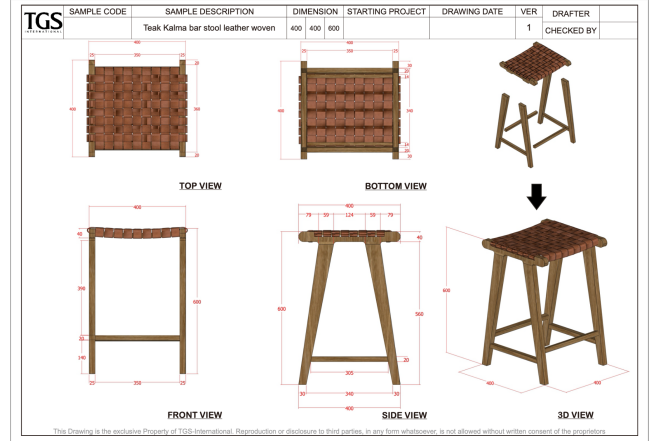
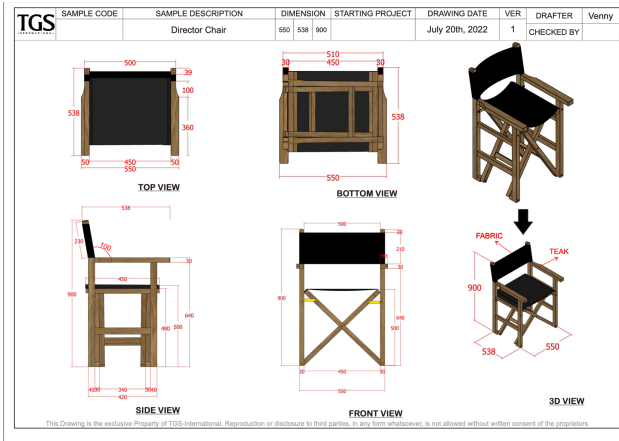
Melalui praktek kerja ini juga mahasiswi jadi memahami bahwa selain skill dan pengetahuan yang diberikan oleh kampus. Penguasaan software juga sangat diperlukan dalam praktek kerja, beberapa pengaplikasian software yang tidak digunakan di kampus justru merupakan pengetahuan yang sangat digunakan pada praktek kerja magang di Basicraft. Adanya pengetahuan software yang di dapat saat magang dapat digunakan untuk dunia perkuliahan sehingga bangunan akan terlihat lebih smooth. Dari praktek kerja ini juga didapat ilmu pengetahuan arsitektur tidak hanya dari segi bangunan saja melainkan juga mendapat pengetahuan dari segi interiornya.

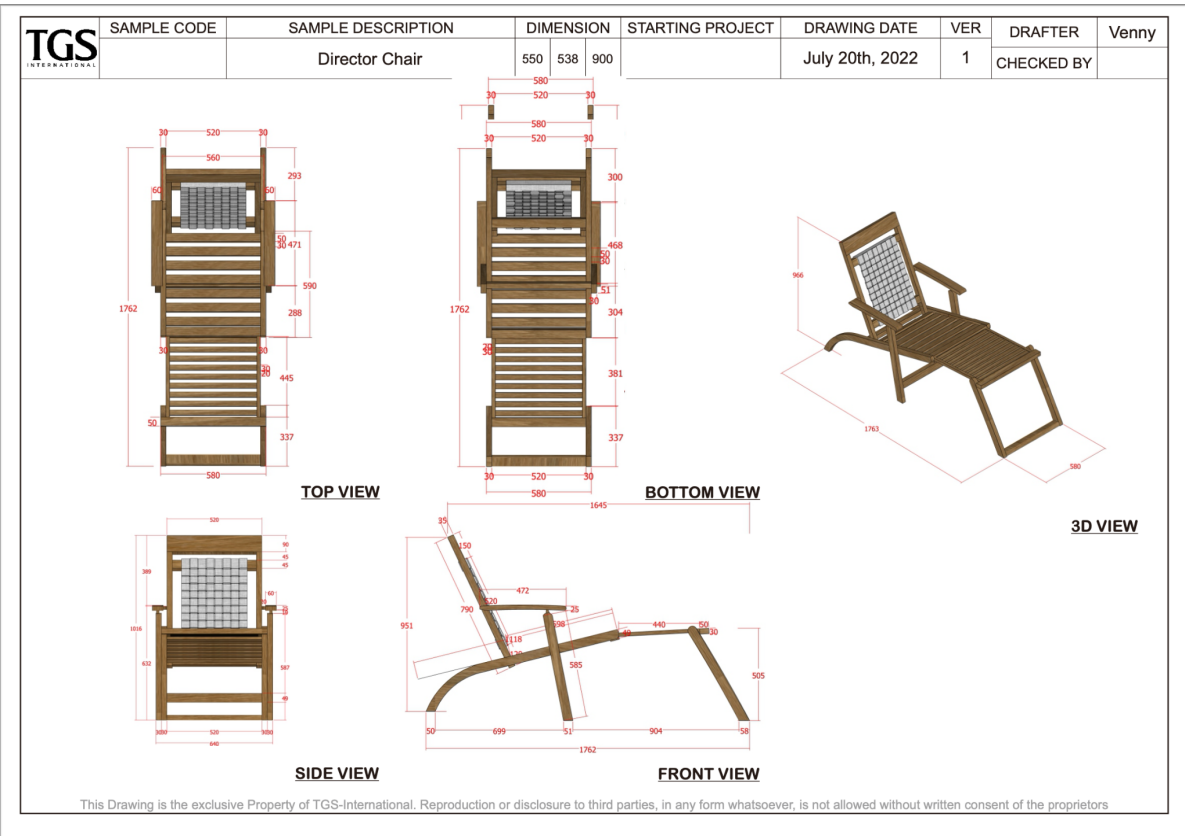
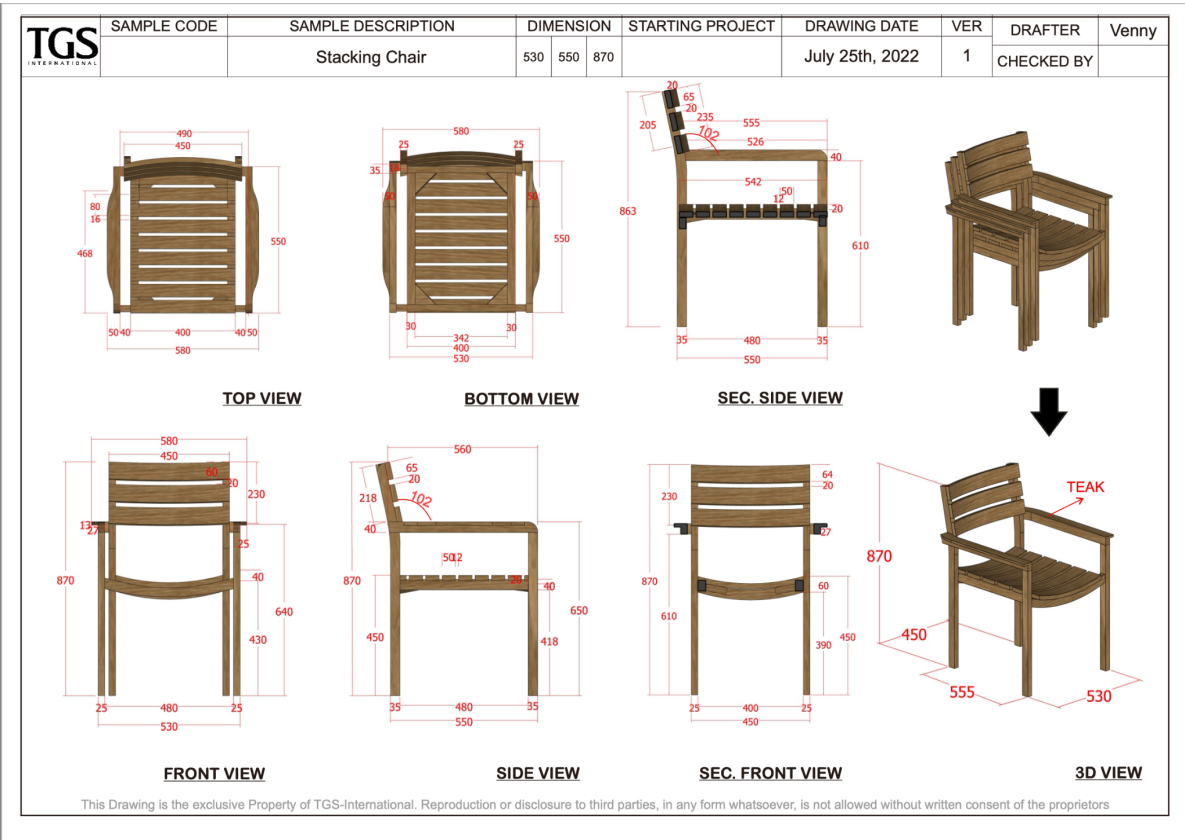
DAFTAR GAMBAR











DAFTAR LAMPIRAN

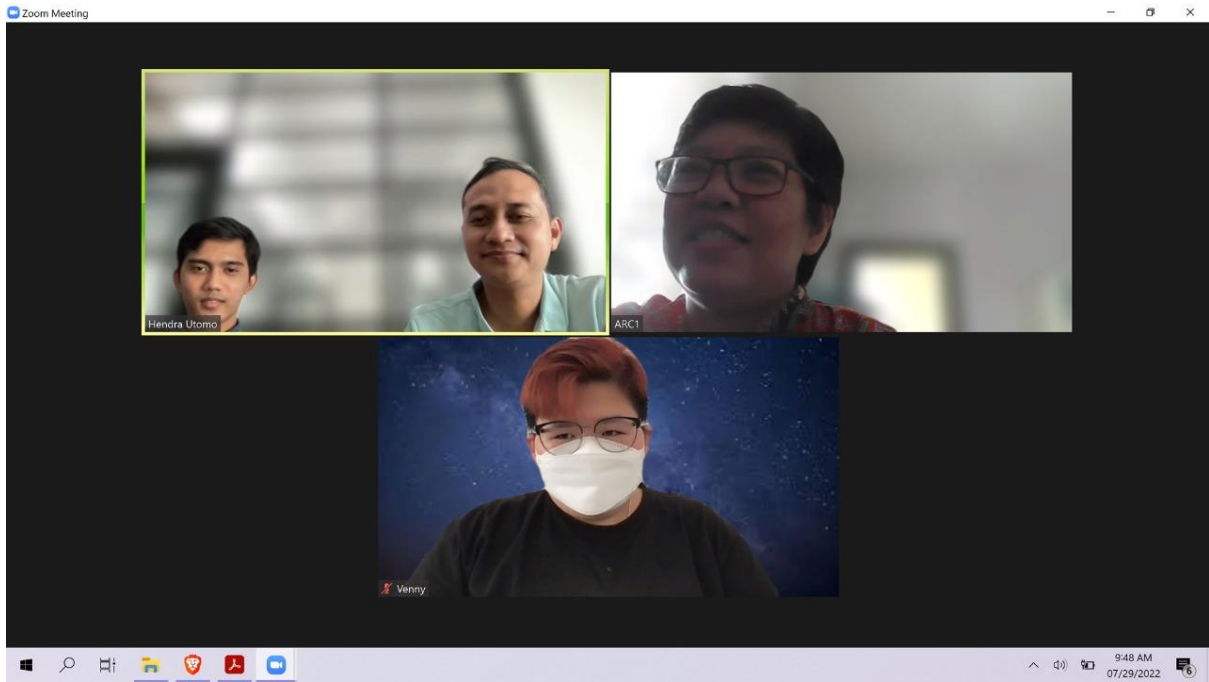
Logbook kehadiran	20
Monitoring	21
Surat ijin orang tua	22
Bukti selesai magang	23
Penilaian perusahaan ke mahasiswa	24
Penilaian mahasiswa ke perusahaan	26
Bukti proses magang	28
Bukti asistensi	30

Logbook kehadiran


Rekap Absensi Magang - Venny

No	Tanggal	Jam Masuk	Jam Pulang	Keterangan
1	<u>21-Jun</u>	<u>8:03</u>	<u>17:12</u>	
2	<u>22-Jun</u>	<u>8:05</u>	<u>17:11</u>	
3	<u>23-Jun</u>	<u>8:00</u>	<u>17:08</u>	
4	<u>24-Jun</u>	<u>8:10</u>	<u>17:24</u>	
5	<u>27-Jun</u>	<u>8:00</u>	<u>17:26</u>	
6	<u>28-Jun</u>	<u>8:00</u>	<u>17:14</u>	
7	<u>29-Jun</u>	<u>8:00</u>	<u>17:19</u>	
8	<u>30-Jun</u>	<u>8:00</u>	<u>17:09</u>	
9	<u>1-Jul</u>	<u>8:13</u>	<u>11:55</u>	Pulang 1/2 hari - Nenek sakit
10	<u>4-Jul</u>	Ijin tidak masuk - ke Bandung karena nenek sakit		
11	<u>5-Jul</u>	<u>8:02</u>	<u>17:16</u>	
12	<u>6-Jul</u>	<u>8:02</u>	<u>17:27</u>	
13	<u>7-Jul</u>	<u>8:02</u>	<u>17:11</u>	
14	<u>8-Jul</u>	<u>8:02</u>	<u>17:12</u>	
15	<u>11-Jul</u>	<u>8:02</u>	<u>17:10</u>	
16	<u>12-Jul</u>	<u>8:03</u>	<u>17:19</u>	
17	<u>13-Jul</u>	<u>8:06</u>	<u>17:13</u>	
18	<u>14-Jul</u>	<u>8:05</u>	<u>17:18</u>	
19	<u>15-Jul</u>	<u>8:02</u>	<u>17:14</u>	
20	<u>18-Jul</u>	<u>8:00</u>	<u>17:07</u>	
21	<u>19-Jul</u>	<u>7:57</u>	<u>17:18</u>	
22	<u>20-Jul</u>	<u>8:00</u>	<u>17:10</u>	
23	<u>21-Jul</u>	<u>8:00</u>	<u>17:09</u>	
24	<u>22-Jul</u>	<u>7:59</u>	<u>17:14</u>	
25	<u>25-Jul</u>	<u>7:59</u>	<u>17:19</u>	
26	<u>26-Jul</u>	<u>8:15</u>	<u>17:06</u>	
27	<u>27-Jul</u>	<u>7:59</u>	<u>17:13</u>	
28	<u>28-Jul</u>	<u>8:00</u>	<u>17:13</u>	
29	<u>29-Jul</u>	<u>7:59</u>	<u>17:07</u>	
30	<u>1-Aug</u>	<u>8:01</u>	<u>17:08</u>	
31	<u>2-Aug</u>	<u>7:59</u>	<u>17:06</u>	
32	<u>3-Aug</u>	<u>7:59</u>	<u>17:08</u>	
33	<u>4-Aug</u>	<u>8:00</u>	<u>17:06</u>	
34	<u>5-Aug</u>	<u>8:00</u>	<u>17:15</u>	

Monitoring



Penilaian perusahaan ke mahasiswa

 PODOMORO UNIVERSITY	DAFTAR NILAI MAGANG	NO. FORMULIR	: FM-UAP/PRD-10
		PROGRAM STUDI	: ARSITEKTUR
		TANGGAL TERBIT	: 1 SEPTEMBER 2015
Nama Mahasiswa : <u>Venny Fu</u> Perusahaan Tempat Magang : <u>PT. BASICRAFT</u> Mulai Bekerja : <u>21 JUNI 2022</u> s/d <u>5 AGUSTUS 2022</u>			
Nama Pembimbing Magang : <u>ELZER ANUNG ANINDITO</u> Jabatan : <u>TEAM LEADER - PRODUCT DEVELOPMENT</u>			

PENGETAHUAN (Knowledge)				
# Pengetahuan & pemahaman mahasiswa terkait ilmu arsitektur / Product Furniture				
1	2	3	4	5
sangat kurang			✓	baik sekali
# Pengetahuan & pemahaman mahasiswa mengenai peraturan bangunan				
1	2	3	4	5
sangat kurang				baik sekali
# Pengetahuan & pemahaman mahasiswa terkait ilmu konstruksi bangunan /konstruksi product				
1	2	3	4	5
sangat kurang		✓		baik sekali
# Pengetahuan & pemahaman mahasiswa terkait utilitas bangunan				
1	2	3	4	5
sangat kurang				baik sekali
# Pendalaman & pemahaman mahasiswa mengenai detail gambar kerja				
1	2	3	4	5
sangat kurang			✓	baik sekali

KETERAMPILAN (Skill) & PRODUKTIFITAS KERJA				
# Penguasaan software yang dikuasai mahasiswa dan nilainya				
software : <u>sketchUp</u>			nilai (1-5) :	
1	2	3	4	5 ✓
software : <u>Autocad</u>			nilai (1-5) :	
1	2	3	4 ✓	5
software : <u>CordDraw</u>			nilai (1-5) :	
1	2	3	4 ✓	5
# Ketelitian mahasiswa dalam bekerja				
1	2	3 ✓	4	5
tidak teliti				sangat teliti
# Sistematika kerja mahasiswa				

1	2	3	4	5
tidak sistematis			✓	sangat sistematis

Peranan mahasiswa selama kerja praktek


1	2	3	4	5
tidak membantu			✓	sangat berperan

Produktifitas kerja mahasiswa


1	2	3	4	5
tidak produktif				produktif sekali ✓

SIKAP (Attitude)				
# Komitmen dalam bekerja				
1	2	3	4	5
tidak bertanggung jawab			✓	sangat bertanggung jawab
# Sikap dalam bekerja				
1	2	3	4	5
tidak santun				✓ sangat santun
# Hubungan kerja antar karyawan dalam tim				
1	2	3	4	5
buruk sekali			✓	baik sekali
# Kedisiplinan dalam bekerja				
1	2	3	4	5
sering terlambat				✓ tepat waktu
# Semangat untuk belajar selama bekerja				
1	2	3	4	5
sangat pasif			✓	aktif bertanya

LAIN-LAIN
Saran untuk mahasiswa
(-) Lebih aktif untuk bertanya dan jangan malu-malu
(-) Semoga bisa menerapkan ilmu yg didapat saat magang,
(-) di perkuliahan dan dunia kerja.


Eker Anung A.

Penilaian mahasiswa ke perusahaan

 PODOMORO UNIVERSITY	DAFTAR NILAI MAGANG	NO.FORMULIR	: FM-UAP/PRD-10
		PROGRAM STUDI	: ARSITEKTUR
		TANGGAL TERBIT	: 1 SEPTEMBER 2015
<p>Nama Mahasiswa : VENNY FU</p> <p>Perusahaan Tempat Magang : PT. BASICRAFT</p> <p>Jenis Perusahaan : Konsultan Arsitektur FURNITURE</p> <p style="margin-left: 150px;">: Kontraktor</p> <p>Mulai Bekerja : Developer (coret yang tidak perlu)</p> <p style="margin-left: 150px;">: 21 JUNI 2022 s/d 5 AGUSTUS 2022</p> <p>Nama Pembimbing Magang : ELZER ANUNG ANINDITO</p> <p>Jabatan : TEAM LEADER - PRODUCT DEVELOPMENT</p>			

PENGETAHUAN (Knowledge)				
# Pengetahuan dan pengalaman yang terkait ilmu arsitektur yang diberikan kepada mahasiswa				
1	2	3	4	5
sangat kurang				baik sekali
# Pengetahuan & pengalaman mengenai peraturan bangunan yang diberikan kepada mahasiswa				
1	2	3	4	5
sangat kurang				baik sekali
# Pengetahuan & pengalaman terkait ilmu konstruksi bangunan yang diberikan kepada mahasiswa				
1	2	3	4	5
sangat kurang				baik sekali
# Pengetahuan & pengalaman mahasiswa terkait utilitas bangunan				
1	2	3	4	5
sangat kurang				baik sekali
# Pendalaman & pengalaman mengenai detail gambar kerja yang diberikan kepada mahasiswa				
1	2	3	4	5
sangat kurang				baik sekali

KETERAMPILAN (Skill) & PRODUKTIFITAS KERJA				
# Pelibatan mahasiswa dalam pekerjaan yang menggunakan software				
software : SketchUp		nilai (1-5) :		
1	2	3	4	5
tidak terlibat				Sangat terlibat
software : Autocad		nilai (1-5) :		
1	2	3	4	5
tidak terlibat				Sangat terlibat
software : Corel Draw		nilai (1-5) :		
1	2	3	4	5
tidak terlibat				Sangat terlibat

Pelibatan mahasiswa dalam pekerjaan desain (Konsep, skematik desain, detail desain)

1	2	3	4	5
tidak terlibat				Sangat terlibat

Jelaskan lingkup keterlibatan dalam desain

Pelibatan mahasiswa untuk mengunjungi lapangan (site visit/ proyek di lapangan)

1	2	3	4	5
tidak terlibat				Sangat terlibat

Pelibatan mahasiswa dalam meeting dengan kontraktor, ME, pemerintah, dan stake holder lain

1	2	3	4	5
tidak terlibat				Sangat terlibat

Pelibatan mahasiswa dalam meeting dengan klien (building owner)

1	2	3	4	5
tidak terlibat				Sangat terlibat

SIKAP (Attitude)

Pelibatan mahasiswa dalam Komitmen dan tanggung jawab bekerja

1	2	3	4	5
tidak terlibat				Sangat terlibat

Pelibatan mahasiswa dalam mengerjakan proyek

1	2	3	4	5
tidak terlibat			✓	Sangat terlibat

Pelibatan mahasiswa dalam kerja team

1	2	3	4	5
tidak terlibat				Sangat terlibat

Kedisiplinan yang diterapkan dalam bekerja

1	2	3	4	5
tidak ketat				Sangat ketat

Memotivasi mahasiswa untuk belajar dari proses bekerja

1	2	3	4	5
tidak memotivasi				Sangat memotivasi

LAIN-LAIN

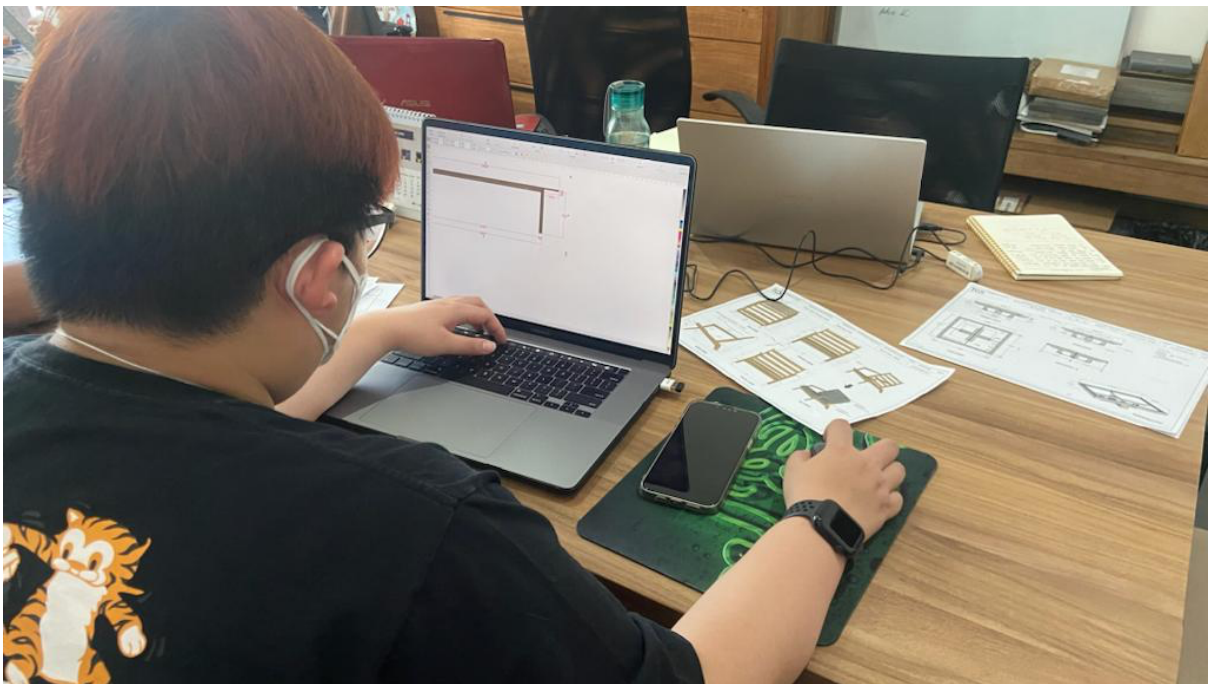
Kesan dan masukan untuk perusahaan

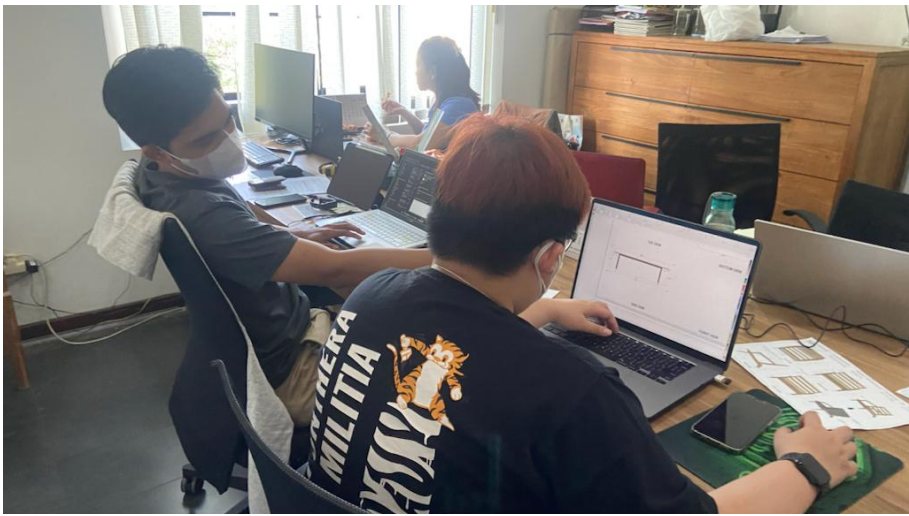
(-) Rekan kerja perusahaan sangat ramah pada anak magang

(-) Para senior dikantor banyak memberikan pengetahuan & ilmu yg baru

(-)

Bukti proses magang





Bukti asistensi

