

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) merupakan salah satu perguruan tinggi swasta di Indonesia yang berfokus pada pengembangan mahasiswa berbasis *information and communication technology* (ICT). Sarana pendukung pembelajaran seperti laboratorium komputer menjadi salah satu yang harus mendapat perhatian khusus.

Sehari-harinya, laboratorium komputer digunakan untuk keperluan belajar mengajar. Namun, pada kondisi tertentu, ruangan-ruangan tersebut juga digunakan untuk pelatihan, *workshop* dan kegiatan lainnya yang memang membutuhkan komputer sebagai alat bantu. Laboratorium ini diurus dan diatur penggunaannya oleh divisi Laboratorium ICT, di bawah naungan fakultas ICT UMN. Semua laboratorium dijaga sedemikian rupa agar dapat selalu memenuhi kebutuhan proses belajar mengajar.

Selain laboratorium komputer, fakultas ICT juga mengadakan fasilitas lain yang tidak kalah pentingnya, yaitu galeri ICT. Ruangan ini digunakan sebagai *ruang pameran* yang menampilkan berbagai hasil karya terbaik mahasiswa ICT UMN. Ruangan yang biasanya dibuka apabila ada kegiatan kunjungan kampus ini menampilkan hasil karya dari mahasiswa program studi Sistem Komputer (SK), Teknik Informatika (TI), dan Sistem Informasi (SI).

Galeri ICT pertama kali mulai beroperasi sejak pertengahan semester genap 2012. Ruang ini awalnya banyak diisi dengan hasil karya mahasiswa SK UMN, yang kebanyakan dalam bentuk perangkat keras seperti *Low-Cost Interactive White Board* (LCIW Board), *Interactive Desk Screen* (IDS), pintu otomatis yang dikendalikan dengan *remote control*, jam digital yang dibuat dengan mikrokontroler MCS51, serta *quadcopter*. Setelahnya, *game* yang dihasilkan oleh mahasiswa yang tergabung dalam Game Development Club (GDC) mulai bergabung dalam jajaran *display* galeri ICT.

Namun, pada pelaksanaannya, galeri ICT kurang mendapatkan perhatian yang layak. Beberapa masalah yang timbul dalam operasional ruangan ini adalah sebagai berikut:

- Salah satu sisi ruangan ini sepenuhnya merupakan kaca bening, sehingga seringkali mengalami peningkatan suhu di siang hari. Kondisi panas ini juga dapat memberikan pengaruh buruk terhadap perangkat pameran, terutama komputer.
- Ruang pameran ini belum pernah mendapatkan rancangan dekorasi yang signifikan. Posisi meja pameran juga kurang tertata dan peletakkannya cenderung padat di satu sisi. Hal ini menyebabkan ruangan ini terlihat kosong dan kurang menarik.
- Jumlah obyek yang dipamerkan cenderung stagnan. Tidak ada rotasi hasil karya sehingga setiap kali, hanya obyek yang sama yang

ditampilkan. Idealnya, *display product* galeri selalu diganti paling tidak setiap pergantian semester.

- Fasilitas yang kurang memadai membuat ruangan ini hanya terlihat seperti ruang pameran biasa. Seharusnya fasilitas yang berkaitan dengan teknologi dapat ditambahkan untuk meningkatkan fungsionalitas ruangan.
- Tidak adanya tim yang secara khusus mengurus galeri membuat ruangan ini semakin tidak terawat dan aktifitasnya pun semakin berkurang secara signifikan.

Masalah-masalah tersebut di atas membuat tidak banyak pengunjung yang mau berlama-lama berada dalam galeri ICT. Bahkan, mahasiswa UMN sendiri tidak banyak yang mengetahui keberadaan ruangan ini.

Oleh karena itu, dibuatlah suatu *development project* yang dimaksudkan untuk meningkatkan fungsionalitas galeri ICT dan jumlah pengunjungnya. Proyek tersebut meliputi pembentukan tim independen pengurus galeri ICT, pembuatan rancangan dan implementasi Galeri Pintar, penataan ulang ruangan, serta pendataan dan peremajaan obyek pameran.

Dengan berbekal pengalaman penulis mengurus galeri ICT selama dua tahun berturut-turut, diharapkan dapat memberikan solusi setidaknya untuk masalah pengaturan ruangan dan dekorasi. *Development project* yang diusulkan, diharapkan dapat menjadi titik awal peningkatan fasilitas galeri.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud dan tujuan kerja magang ini dibedakan menjadi dua, yaitu umum dan khusus.

### **1.2.1 Tujuan Umum**

Secara umum, kerja magang dilaksanakan dengan tujuan:

1. Berlatih menyelesaikan berbagai masalah yang timbul dalam dunia kerja, dengan memanfaatkan ilmu yang didapat selama perkuliahan.
2. Mengasah dan mengembangkan pengetahuan dan *hardskill* yang didapat selama saat perkuliahan.
3. Melatih dan menambah pengalaman bekerja.

### **1.2.2 Tujuan Khusus**

Secara Khusus, kerja magang ini dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas galeri ICT agar dapat menjadi ruang pameran yang fungsional dan mampu menunjukkan hasil karya terbaik mahasiswa ICT UMN.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Kerja magang dilaksanakan selama satu bulan terhitung dari 7 Mei sampai dengan 3 Juli 2015 di Laboratorium ICT Universitas Multimedia Nusantara, Gading Serpong. Penulis mengikuti kerja magang selama 5 hari kerja, yaitu Senin sampai dengan Jumat, dari pukul 08.00 sampai 17.00.