



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya kemajuan teknologi saat ini sangat berpengaruh terhadap segala aspek dalam kehidupan, salah satunya adalah pembelajaran. Dengan adanya perkembangan teknologi ini, proses pembelajaran dapat dilakukan hampir dimana saja dan kapan saja, yaitu dengan pembelajaran digital atau *digital learning*.

Pembelajaran *digital* sendiri adalah proses pembelajaran yang dilakukan melalui *network* (jaringan komputer), menggunakan internet. Pembelajaran digital tidak bergantung pada pengajar, karena dengan adanya pembelajaran digital, pelajar dapat mengakses bahan pembelajaran kapan dan dimana saja.

Sebagai jawaban perihal diatas , maka dari itu, PT Digital Animasi Asia atau digima ASIA yang bergerak dalam bidang *digital learning* khususnya dalam pembelajaran customer atau karyawan dari perusahaan partner yang dimiliki seperti CIMB Niaga, Coca-Cola Amatil Indonesia, BNI, Bank Dassa, Bank Mandiri Syariah, dan Sinarmas, membuat framewok *digital learning* yang bisa dipakai untuk melakukan pembelajaran berdasarkan modul atau bahan pembelajaran yang diinginkan oleh perusahaan yang menggunakan jasa pada perusahaan digima ASIA. Dengan tujuan untuk membangun individu yang lebih kompeten dalam menjalankan tugasnya masing-masing.

Berdasarkan fakta-fakta yang dipaparkan diatas dan berbagai pertimbangan, proyek magang ini dilakukan untuk membuat *framework digital learning* yang bisa digunakan terus-menerus untuk kepentingan perusahaan agar dapat membuat

modul pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan *client*. Beberapa tujuan lainnya adalah untuk mengimplementasikan apa saja yang telah di pelajari di masa kuliah selama ini dalam lingkungan kerja, dan menambah wawasan tentang proses atau *flow* pekerjaan didalam perusahaan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari pelaksanaan kerja magang ini adalah untuk membantu PT Digital Animasi Asia untuk membangun *framework* yang belum ada, untuk diimplementasikan kedalam modul pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan *client* menggunakan bahasan pemograman HTML, CSS, JavaScript yang dimana *framework* yang dibuat dapat digunakan kembali jika ada modul pembelajaran yang memiliki alur atau *flow* yang sama dengan *framework* yang dibangun.

Tujuan dari kerja magang yang telah dilakukan adalah untuk merancang dan mengimplementasikan *framework* pembelajaran menggunakan bahasa pemograman HTML, CSS, dan JavaScript sesuai dengan desain dari divisi *Instructional Design* yang sesuai dengan kebutuhan *client*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan kurang lebih selama tiga bulan di kantor PT. Digital Animasi Asia / digima ASIA yang berlokasi di Graha Anabatic Lantai 7, Jl. Scientia Boulevard Kav. U2, Summarecon Serpong, Tangerang, Banten, 15811. Waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang adalah sebagai berikut.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut merupakan waktu pelaksanaan kerja magang di Digital Animasi Asia

Periode : 2 September 2019 – 22 November 2019

Hari Kerja : Senin – Jumat

Jam Kerja : 08.00 WIB – 17.00 WIB.

Alamat : Graha Anabatic Lt. 7,
Jl. Scientia Boulevard Kav. U2, Summarecon Serpong, Tangerang,
Banten, 15811

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang di Digital Animasi Asia didapatkan kesempatan sebagai *Front-End Developer*. Dalam divisi *Front-End Developer* dengan posisi *Front-End Developer Intership* yang memiliki *job description* yaitu mengembangkan, membangun, serta mengimplementasi *framework* pembelajaran yang sesuai dengan *design* dari divisi *Instructional Design* dan sesuai dengan kebutuhan *client*. Kerja magang dilaksanakan dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, dan JavaScript. Kerja magang ini dilakukan di bawah pengawasan Supervisor Bapak Muhammad Reza.