Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang atau disebut sebagai kerja praktek bagi mahasiswa merupakan penerapan bagi mahasiswa akan teori yang telah didapatkan selama masa kuliah. Magang juga menjadi pelatihan praktik di lapang guna memberikan gambaran tentang dunia kerja yang sebenarnya. Oleh karena itu, Universitas Multimedia Nusantara memberikan kesempatan pada mahasiswa/i untuk terjun ke dunia kerja melalui Mata Kuliah Magang.

Proses kerja magang yang baik hendaknya memberikan pengalaman kerja yang berkaitan dengan bidang yang diminati mahasiswa/i serta relevan dengan bidang dan dunia industri saat ini. Perkembangan internet yang pesat mendorong penggunaan *web* untuk mempermudah dalam beraktivitas dan penyebaran informasi pada masyarakat luas. Hal ini mendorong penulis untuk mencari tempat kerja magang yang dapat memberikan pengalaman kerja di bidang pembuatan *website*. Kerja magang yang penulis laksanakan bertempat di Universitas Multimedia Nusantara divisi Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM), tepatnya di Jl. Scientia Boulevard, Summarecon Gading Serpong, Curug Sangereng, Tangerang, Banten.

Seiring dengan kemajuan zaman, perkembangan teknologi yang semakin maju mendorong organisasi untuk menerapkan teknologi untuk mengembangkan proses bisnisnya agar lebih efisien. Dengan berkembangnya teknologi, maka suatu organisasi dapat mengaplikasikan teknologi untuk menunjang kelancaran proses bisnisnya. LPPM UMN sebagai lembaga dalam bidang penelitian dan pengembangan ilmu teknologi, turut serta dalam mengaplikasikan teknologi melalui pengembangan sebuah aplikasi *website* untuk menunjang proses bisnisnya.

Penulis memilih LPPM UMN sebagai tempat untuk magang dikarenakan penulis ingin memperdalam pengetahuan mengenai proses pengembangan sebuah aplikasi *website*. Selain proses pengembangan, keterampilan dan etika juga

dipelajari dalam lingkungan kerja nyata. Penulis diberi kesempatan oleh LPPM UMN untuk membantu mengembangkan aplikasi *website* dalam durasi 8 minggu.

Penulis ditugaskan oleh LPPM UMN untuk mengembangkan modul penelitian. Modul ini bertujuan untuk menunjang proses bisnis pengajuan penelitian, yang terdiri dari pengajuan penelitian, pemantauan proposal penelitian, penilaian penelitian, pengaturan budget penelitian, dan pembuatan kontrak penelitian.

Dalam perancangan suatu *web* perlu didasari dari penelitian dan riset serta pengumpulan requirement yang didapatkan dari klien yang bisa dikenal dengan *functional specification*. Sebelum suatu *website* di publikasikan ke masyarakat luas, biasanya prototyping akan dilakukan untuk mengetahui apakah *web* yang dirancang dapat memberikan gambaran umum seperti apakah web yang dirancang sesuai yang diinginkan atau tidak. Prototipe yang sudah ada dapat dilanjutkan menjadi web yang nantinya siap untuk dipakai dan di *publish* ke masyarakat luas. Dalam proses magang, penulis telah menyelesaikan *website* penelitian tersebut, dari awal proses bisnis pengajuan proposal hingga pembuatan kontrak. *Website* tersebut diselesaikan oleh penulis selama durasi magang penulis, yaitu 8 minggu.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan kerja magang yang telah dilaksanakan terdiri dari beberapa poin, yaitu:

1. Mengembangkan prototipe website LPPM;
2. Mengaplikasikan ilmu-ilmu yang dipelajari di masa perkuliahan dalam dunia bisnis;
3. Beradaptasi dengan lingkungan dunia kerja

Sementara itu, tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan magang ini adalah untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman di bidang pengembangan *website* menggunakan framework. Pengetahuan tersebut diperoleh melalui kerja magang di LPPM UMN.

1.3 Waktu dan Ruang Lingkup Kerja Magang

Waktu pelaksanaan magang dimulai pada tanggal 17 Juni 2020 sampai dengan 11 Agustus 2020. Kerja Magang ini dilaksanakan di Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Multimedia Nusantara secara online. Kerja magang berlangsung pada hari kerja biasa, yakni hari Senin hingga Jumat dimulai dari pukul 08.00 sampai dengan 17.00. Prosedur pelaksanaan kerja magang:

1. Pelaksanaan kerja magang ini dibimbing oleh Bapak Mohammad Shobri dan Bapak Danry Ray beserta Ibu Ni Made Satvika Iswari selaku supervisor.
2. Metode komunikasi yang digunakan selama kerja magang berlangsung antara lain melalui message Microsoft Teams, penyampaian progress dan masukan dari pembimbing dilakukan setiap jam 08.30 melalui *call* pada Microsoft Teams.
3. Pemberian tugas dan pekerjaan cenderung dilakukan secara langsung oleh pembimbing lapangan magang, dan ketika tugas memerlukan pengetahuan lebih dalam, pembimbing magang dan rekan kerja divisi lainnya akan mengadakan briefing untuk memastikan setiap orang yang terlibat memiliki pemahaman dasar yang sama.
4. Dokumentasi uji coba dilakukan dalam bentuk file User Acceptance Testing yang dibuat dengan menggunakan Microsoft Excel.