

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) adalah universitas yang memiliki visi untuk menjadi universitas unggulan dalam bidang ICT (*information and communication technology*) (Universitas Multimedia Nusantara, 2020). Salah satu hasil dari visi tersebut adalah E-learning. E-Learning UMN dikembangkan dan dikelola oleh Biro Pengembangan Pembelajaran (BPP) Universitas Multimedia Nusantara. Ruang lingkup dari BPP berada dalam bidang penyediaan dan penyelenggaraan pembelajaran daring, dan juga sebagai penyedia akses pendidikan jarak jauh.

E-Learning UMN sebagai sistem pembelajaran daring memiliki berbagai macam fitur seperti *resources*, *assignment*, kuis, forum, kuliah daring (sinkron maupun asinkron), dan ujian. Untuk menunjang penggunaan fitur-fitur tersebut, diperlukan sistem yang menjadi pusat kendali dari kontennya yang disebut dengan *Learning Center Portal* (LCP). LCP dibangun dengan basis web yang menjadi bagian dari E-Learning UMN. Fungsi dari sistem ini adalah untuk menyediakan informasi-informasi mengenai E-Learning yang tersedia, layanan bantuan (*helpcenter*), pengiriman soal ujian, dan *monitoring zoom* untuk pembuatan kelas.

Dari fitur-fitur yang sudah ada, masih dibutuhkan pengembangan agar dapat sesuai dengan kebutuhan. Filter dan tukar PIC (*Person in Charge*) adalah fitur yang dibuat untuk menambah isi dari fitur yang sudah ada. Fitur filter dibutuhkan untuk mempermudah divisi support dalam penampilan daftar kelas online yang akan

dibuat. Sedangkan fitur tukar PIC dibuat agar masing-masing PIC dapat bertukar tugas jika sedang berhalangan.

Pada LCP juga ditambah menu *Learning Management System* (LMS) dan *Content Management System* (CMS) untuk admin. LMS adalah menu yang akan berisikan daftar dari E-Learning yang ada dan pernah dibuat. Isi dari menu nya meliputi E-Learning S1/D3, E-Learning pascasarjana, Digital Learning, dan archived yang akan menuju ke daftar yang terdahulu. Sedangkan CMS untuk admin akan digunakan untuk mengatur pengaturan dari LCD agar pengaturannya lebih dinamis. Berdasarkan fakta-fakta di atas, proyek magang ini akan mengembangkan fitur dari *website learning center portal* pada *server development* dan laporan ini akan berfokus pada pengembangan fitur-fitur dan tampilannya.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun kerja magang dilaksanakan dengan adanya maksud dan tujuan tertentu. Maksud dari pelaksanaan kerja magang yaitu:

1. Menambah pengalaman kerja mahasiswa,
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam dunia kerja.

Sedangkan praktik kerja magang di Biro Pengembangan Pembelajaran Universitas Multimedia Nusantara bertujuan untuk:

1. Merancang dan membangun sistem *Learning Center Portal* Universitas Multimedia Nusantara.
2. Merancang dan membangun sistem pelayanan satu kali selesai (*one stop service*) pada *Learning Center Portal*.

1.3. Waktu dan Prosedur Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang sebagai *web programmer* dimulai dari tanggal 13 Juli 2020 – 8 September 2020 dengan jumlah 40 hari. Pelaksanaannya dilakukan dengan ketentuan hari kerja yaitu Senin sampai Jumat dari pukul 08.00 sampai dengan pukul 17.00 WIB.

Prosedur kerja magang di Biro Pengembangan Pembelajaran Universitas Multimedia Nusantara adalah sebagai berikut:

1. Kerja magang dilakukan baik *work from office* maupun *work from home*.
2. Kerja magang dilakukan di Universitas Multimedia Nusantara yang berlokasi di Jalan Scientia Boulevard, Gading Serpong, Tangerang, Banten.
3. Kerja magang dibimbing oleh Christian Orvin selaku *Technical Coordinator*.
4. Kerja magang dilakukan ada yang di luar maupun di dalam jam kuliah.
5. Libur kerja saat hari raya Idul Adha pada tanggal 31 Juli 2020.
6. Libur kerja saat hari tahun baru Islam 1442 Hijriyah pada tanggal 20 Agustus 2020.