

Bab 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Untuk dapat bertahan hidup, manusia harus menjaga kesehatannya supaya terhindar dari penyakit atau ancaman kesehatan lainnya. Menurut World Health Organization (WHO), kesehatan didefinisikan sebagai keadaan sejahtera fisik, mental, dan sosial yang utuh dan bukan hanya sekedar terbebas dari penyakit atau kelemahan [David, 2021]. Klasifikasi penyakit sangat luas sedemikian rupa sehingga masing-masing penyakit memiliki dampak pada keadaan fisik, mental dan sosial yang berbeda-beda. Pandemi COVID-19 yang sedang terjadi hingga saat ini adalah salah satu ancaman kesehatan berupa wabah penyakit menular yang bernama *coronavirus disease* yang mekanisme penyebabnya adalah infeksi virus SARS-CoV-2. Wabah penyakit yang sudah berjangkit serempak hampir di seluruh dunia tersebut memiliki dampak yang besar terhadap keadaan fisik, mental, dan sosial masyarakat terutama dalam hal gaya hidup.

Dalam upaya menekan rantai penularan, WHO menetapkan serangkaian protokol kesehatan yang perlu dipatuhi oleh masyarakat dalam menjalani aktivitas sehari-hari seperti *physical distancing*, anjuran untuk membatasi kuantitas orang yang berkerumunan, anjuran untuk melakukan aktivitas kelompok di tempat yang terbuka, dan lain-lain. Sehingga pada akhirnya, masyarakat perlu beradaptasi dengan gaya hidup baru yang menerapkan protokol kesehatan tersebut. Masa adaptasi perubahan gaya hidup ini disebut sebagai era *new normal*.

Pemerintah Indonesia dalam rangka mendukung himbauan dari WHO di era *new normal* menetapkan regulasi seperti Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) hingga Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) level 1 sampai 4 yang pada intinya membatasi aktivitas-aktivitas masyarakat yang berpotensi tinggi menyebabkan penularan. Segala bentuk regulasi pembatasan aktivitas yang diberlakukan oleh pemerintah Indonesia pada dasarnya menyebabkan masyarakat harus bekerja dan/atau belajar dari rumah (*work from home* (WFH) dan belajar daring). Dengan begitu, secara terpaksa masyarakat harus beradaptasi untuk dapat tetap produktif walaupun aktivitas sehari-harinya dibatasi oleh pemerintah.

Setelah selama satu tahun regulasi tersebut diterapkan, selain laju penambahan kasus COVID-19 di Indonesia semakin landai, masyarakat Indonesia

secara keseluruhan mengalami perubahan gaya hidup akibat penerapan pembatasan aktivitas tersebut. Masyarakat yang pada sebelum pandemi selalu bertemu sapa dengan keluarga setiap tahunnya kini hanya dapat bertemu secara virtual lewat *video call*. Para pelajar yang belajar daring harus menyesuaikan diri untuk dapat mengikuti kelas daring dan membuat tugas sekolah secara digital. Masyarakat yang menjalankan WFH harus menyesuaikan kebutuhan teknologinya supaya dapat memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi untuk tetap dapat produktif dalam berkolaborasi dengan pekerja lainnya.

Dari contoh-contoh konkret perubahan gaya hidup tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa di era *new normal* terdapat peningkatan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang mana merupakan upaya masyarakat untuk tetap dapat menjalani aktivitas seperti sebagaimana seharusnya. Teknologi informasi dan komunikasi marak berkembang di era *new normal* karena terbukti dapat membantu manusia dalam melakukan interaksi sosial walaupun terpaut jarak. Lantas saja, jumlah pengguna internet di Indonesia naik 8,9% dibandingkan pada tahun 2018 menjadi 196,7 juta per kuartal II 2020 [Setyowati, 2020]. Tak dapat dipungkiri lagi bahwa jika teknologi informasi dan komunikasi dimanfaatkan dengan baik, maka teknologi tersebut dapat menjadi solusi utama dalam proses adaptasi gaya hidup yang baru yang lebih memprioritaskan kesehatan namun tetap produktif.

PT Telekomunikasi Selular (Telkomsel) yang merupakan salah satu perusahaan telekomunikasi di Indonesia yang menerapkan sistem WFH untuk seluruh karyawannya. Selain menaati regulasi pemerintah, PT Telekomunikasi Selular juga menyikapi masa pandemi ini dengan berinovasi untuk dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan lebih baik lagi. Pada proyek magang penulis kali ini, *Business Partner Unit* dari PT Telekomunikasi Selular memiliki visi untuk mempermudah interaksi sosial karyawan selama WFH sehingga pertukaran segala bentuk informasi dapat terjadi dengan lebih efektif dan efisien. Untuk mewujudkan visi tersebut, para *intern* yang berada di dalam departemen *Human Capital Experience Management Group* ditugaskan untuk merancang dan membangun suatu aplikasi berbasis web yang di dalamnya terdapat bagian aplikasi atau modul dengan nama "HCBPedia" yang mana para karyawan PT Telekomunikasi Selular dapat saling berinteraksi dan berbagi informasi di dalamnya. Selain itu, untuk menarik minat para karyawan untuk menggunakan modul aplikasi tersebut, dilakukan implementasi fitur gamifikasi yang dapat memberikan hadiah atau *reward* kepada karyawan seiring dengan tingkat pemakaian aplikasi yang dilakukannya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Berikut ini adalah maksud dari kerja magang yang telah dilakukan.

1. Menjadi wadah bagi para karyawan PT Telekomunikasi Selular untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, dan informasi lainnya yang berkaitan dengan pekerjaannya.
2. Menjadi fasilitas bagi para karyawan PT Telekomunikasi Selular untuk memperoleh pengetahuan, pengalaman, dan informasi lainnya yang berkaitan dengan pekerjaannya.
3. Mengembangkan kemampuan teori dan praktik yang diperoleh pada masa perkuliahan supaya dapat diterapkan di dunia kerja.
4. Menambah wawasan ilmu dunia kerja yang belum diperoleh pada masa perkuliahan.
5. Menjadi bekal pengalaman bagi mahasiswa untuk memulai jenjang karirnya.
6. Memenuhi salah satu syarat kelulusan mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara

Tujuan yang ingin dicapai dari kerja magang di PT Telekomunikasi Selular adalah untuk melakukan implementasi fitur gamifikasi pada modul aplikasi berbasis web HCBPedia di PT Telekomunikasi Selular.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja Magang dilakukan selama 5 bulan terhitung sejak tanggal 23 Agustus 2021 sampai 19 Januari 2022 di PT Telekomunikasi Selular secara WFH. Kerja magang dilakukan pada hari kerja yang ditentukan perusahaan, yaitu dari hari Senin hingga Jumat. Setiap harinya kerja magang dilakukan dengan total lama waktu selama 8 jam, yaitu dari pukul 08.00 WIB sampai pukul 17.00 WIB dengan jam istirahat dari pukul 12.00 WIB sampai pukul 13.00 WIB. Pelaksanaan kerja magang dilakukan dalam pengawasan seorang *HCIS Management Staff*, atau dalam istilah kerja magang kampus merdeka disebut sebagai Mentor.