

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi komputer dan internet sudah lama digunakan di negara-negara maju. Di Indonesia pun saat ini penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komputer dan internet sudah mulai disosialisasikan di seluruh tanah air [1]. Seiring pesatnya perkembangan teknologi, sudah banyak media pembelajar yang menggunakan aplikasi sebagai mediana. Ruangguru dan Zenius merupakan satu dari banyak media belajar yang sudah banyak orang gunakan karena kemudahan dalam mengakses dan juga efektifitas yang diberikannya.

PT. Bisa Artifisial Indonesia (Bisa AI), adalah perusahaan yang bergerak dibidang edukasi yang diaplikasikan dengan *online course* yang berfokus pada pembelajaran *Artificial Intelligence (AI)*. Bisa AI memberikan kesempatan kepada semua orang untuk mempelajari dan menguasai pembelajaran di bidang teknologi, khususnya di bidang AI. Bisa AI memberikan beberapa kelasnya secara gratis dengan syarat membuat akun di platform resmi Bisa AI yang tersedia di website dan juga aplikasi mobile.

Perusahaan Bisa AI memiliki kantor utama di Bandung, tepatnya Eduplex Coworking Space, di jalan Ir. H.Juanda Dago. Dalam kegiatan magang ini posisi yang ditempati adalah *mobile programmer*, dan proyek yang dikembangkan adalah aplikasi mobile mengenai online course untuk android dan iOS (multi-platform) menggunakan Flutter SDK. Perusahaan Bisa AI mengadakan kegiatan magang di Kampus Merdeka dan membuka banyak posisi untuk memenuhi proyek yang direncanakan mitra. Terdapat banyak proyek yang akan diberikan kepada peserta magang, seperti :

- *Rebranding* bisa.ai (website utama perusahaan) (online course)
- *Rebranding* BISA GROUP : bisa.design, bisa.network, bisa.bisnis (website belum stabil dan mobile app belum ada) (online course)
- SIAKAD
- Central AI

- Dan lainnya

Proyek yang diambil pada kegiatan magang ini adalah *rebranding* aplikasi mobile Bisa Design. Bisa Design adalah bagian dari program BISA GROUP yang berfokus kepada pembelajaran lain selain *Artificial Intelligence*, yaitu, sesuai namanya, tentang ilmu desain.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kerja magang ini yaitu sebagai berikut :

1. Mempelajari dan mengimplementasikan langsung proyek Bisa Design dengan framework yang tidak diajarkan di kampus, yaitu Flutter.
2. Menambah pengalaman dan wawasan mengenai dunia kerja
3. Mendapat pengalaman menggunakan *Real Data API*
4. Mendapatkan pengalaman mempublish aplikasi yang dikerjakan ke playstore sampai tahap production

Adapun tujuan dari kegiatan magang ini adalah :

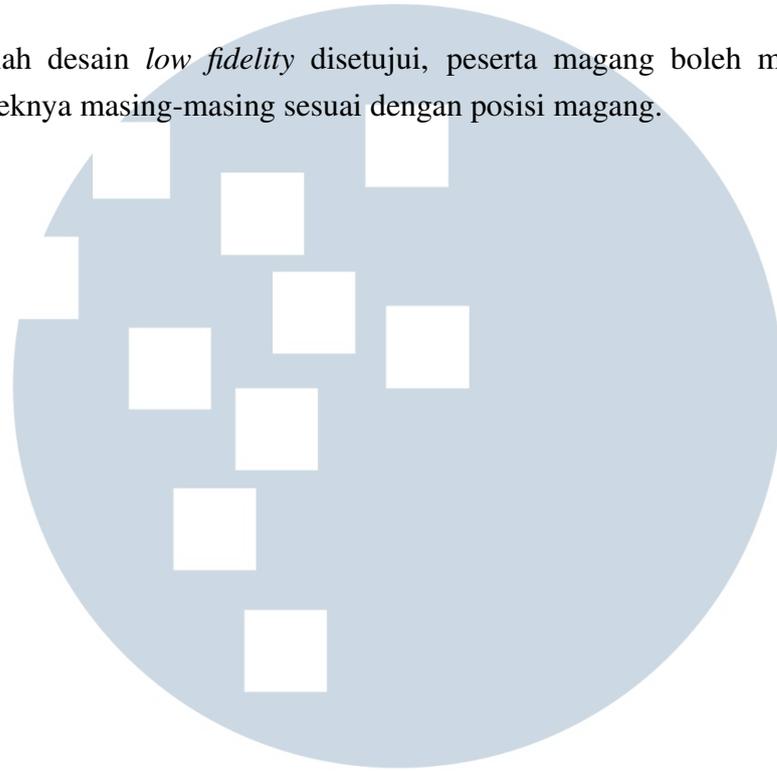
1. Membuat aplikasi seluler untuk proyek Bisa Design
2. Mempublish aplikasi ke playstore dan dipakai oleh user

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut ini akan dijelaskan mengenai prosedur dan pelaksanaan kerja magang :

1. Terdapat interview pada tahap seleksi peserta magang.
2. Terdapat penyampaian oleh pihak perusahaan mengenai proyek yang akan dikerjakan dan peserta magang diminta memilih project yang akan diambil.
3. Jam kerja pada perusahaan ini adalah fleksibel, dimana peserta magang tidak diwajibkan untuk selalu bekerja di jam tertentu. Kegiatan magang ini bersifat WFH (*Work From Home / Remote*)
4. Setelah memilih proyek yang akan diambil, peserta magang diminta untuk membuat User Interface (*low-fidelity*) terkait proyek aplikasi yang diambil.

5. Desain *low fidelity* yang dibuat peserta magang akan dinilai oleh ketua proyek perusahaan.
6. Setelah desain *low fidelity* disetujui, peserta magang boleh mengerjakan proyeknya masing-masing sesuai dengan posisi magang.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA