

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan terutama Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi memiliki tugas utama untuk menyelenggarakan pelaksanaan kebijakan di bidang pendidikan tinggi akademik[1]. Salah satu bentuk realisasi dari pelaksanaan kebijakan tersebut adalah menyediakan layanan-layanan untuk mendukung kelangsungan kegiatan akademik perguruan tinggi ke dalam bentuk yang mudah diakses seperti laman situs atau aplikasi *smartphone*. Beberapa contoh layanan tersebut adalah seperti Kampus Merdeka, Beasiswa, PDDikti, Kedaireka, SIVIL, Kompetensi Dosen, Selancar PAK, Ijazah LN, SINTA, Garuda, SIAGA dan lain-lain. Seiring perkembangan dan penambahan layanan, permasalahan yang muncul adalah pengguna merasa kesulitan dan kewalahan ketika ingin mengakses beberapa layanan yang berbeda. Pengguna diharuskan mengunduh atau mengakses situs yang berbeda ketika ingin menggunakan layanan yang diinginkan.

Oleh karena itu, dibutuhkan aplikasi yang terintegrasi dan dapat menjadi wadah untuk berbagai layanan yang ditawarkan oleh Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Riset dan Teknologi sehingga pengguna hanya perlu mengakses satu aplikasi. Dengan jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia yang sudah mencapai angka 210 juta pengguna atau setara dengan 75.4% populasi masyarakat Indonesia, maka aplikasi yang dikembangkan adalah berbasis *mobile* dengan dukungan sistem operasi Android dan Apple iOS[2]. Selain jumlah pengguna *smartphone* yang besar, alasan lain dari pemilihan basis aplikasi adalah kapabilitas pengiriman notifikasi sehingga pengguna dapat menerima beragam berita atau pengumuman terkini seputar pendidikan tinggi dan juga melalui platform *mobile* akses aplikasi lebih mudah karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

Adapun peran sebagai *Mobile App Developer Intern* dapat mengembangkan sisi *hardskill* dan *softskill*. Untuk *hardskill*, pengalaman yang didapatkan adalah mengembangkan aplikasi *hybrid* atau *cross-platform* yang modern dari *framework* Flutter dengan pola desain BLOC (*Business Logic Component*) dan *Dependency Injection*, implementasi *Scrum* sebagai *framework* pekerjaan yang *agile* dan penggunaan *git versioning control* untuk mengatur versi dari perangkat lunak. Sementara untuk *softskill*, pengalaman yang didapatkan adalah cara berpikir kritis,

berkolaborasi antar tim, berkomunikasi secara efektif ke atasan dan karyawan lainnya, memberikan presentasi yang efektif dan mudah dipahami serta bersikap secara profesional di lingkungan kerja.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari melakukan kerja magang adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan ilmu yang sudah didapatkan selama melaksanakan perkuliahan, baik dari sisi *softskill* atau *hardskill*
2. Mendapatkan pengalaman kerja secara nyata dalam sebuah organisasi dan alur pengembangan proyek perangkat lunak
3. Beradaptasi dengan lingkungan kerja nyata

Sedangkan untuk tujuan dari kerja magang adalah melanjutkan pengembangan dari aplikasi Satudikti agar dapat tetap mengusung misi dari aplikasi untuk menyediakan layanan prima pada lingkup pendidikan tinggi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang adalah sesuai dengan kontrak kerja magang yang sudah disetujui yaitu selama 5 bulan dari tanggal 16 Agustus 2022 sampai tanggal 31 Desember 2022 dengan pembimbing lapangan Bapak Andrey Mahdison selaku mentor atau *supervisor*. Jam kerja selama magang adalah 8 jam dari pukul 08.00 hingga 17.00 dengan jam istirahat selama satu jam dari pukul 12.00 sampai 13.00. Untuk lokasi magang terletak pada Gedung D, Komplek Kemendikbud di Jalan Jenderal Sudirman, Pintu 1 Senayan, Jakarta Pusat 10270. Sistem pencatatan kehadiran yang digunakan adalah penulisan identitas dan tanda tangan pada kertas absensi setiap harinya.

Sehubungan dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan yaitu *Scrum*, setiap harinya diadakan pertemuan dengan jadwal yaitu *Daily Standup* selama 30 menit dari hari Rabu sampai Jumat setiap minggu pada pukul 15.30, *Sprint Review* setiap hari Senin pada pukul 10.30 dan *Sprint Planning* setiap hari Selasa pada pukul 14.00. Selain itu, pertemuan juga diadakan dengan mentor untuk membahas perkembangan selama satu minggu di hari yang ditentukan oleh mentor setiap minggunya. Media yang digunakan ketika pertemuan adalah tatap muka atau melalui Zoom ketika mentor berhalangan hadir secara langsung.