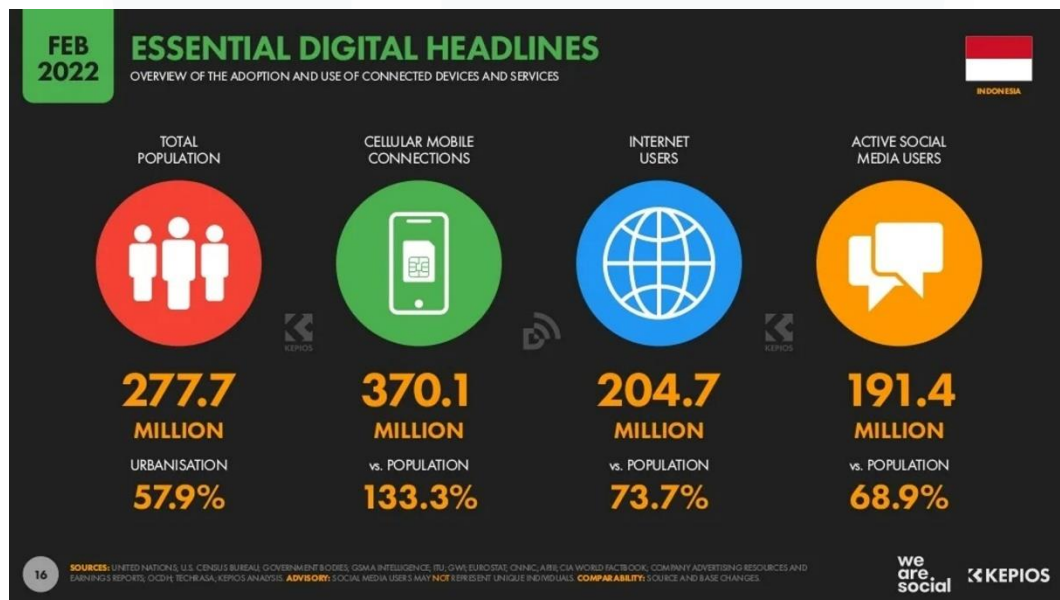


BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

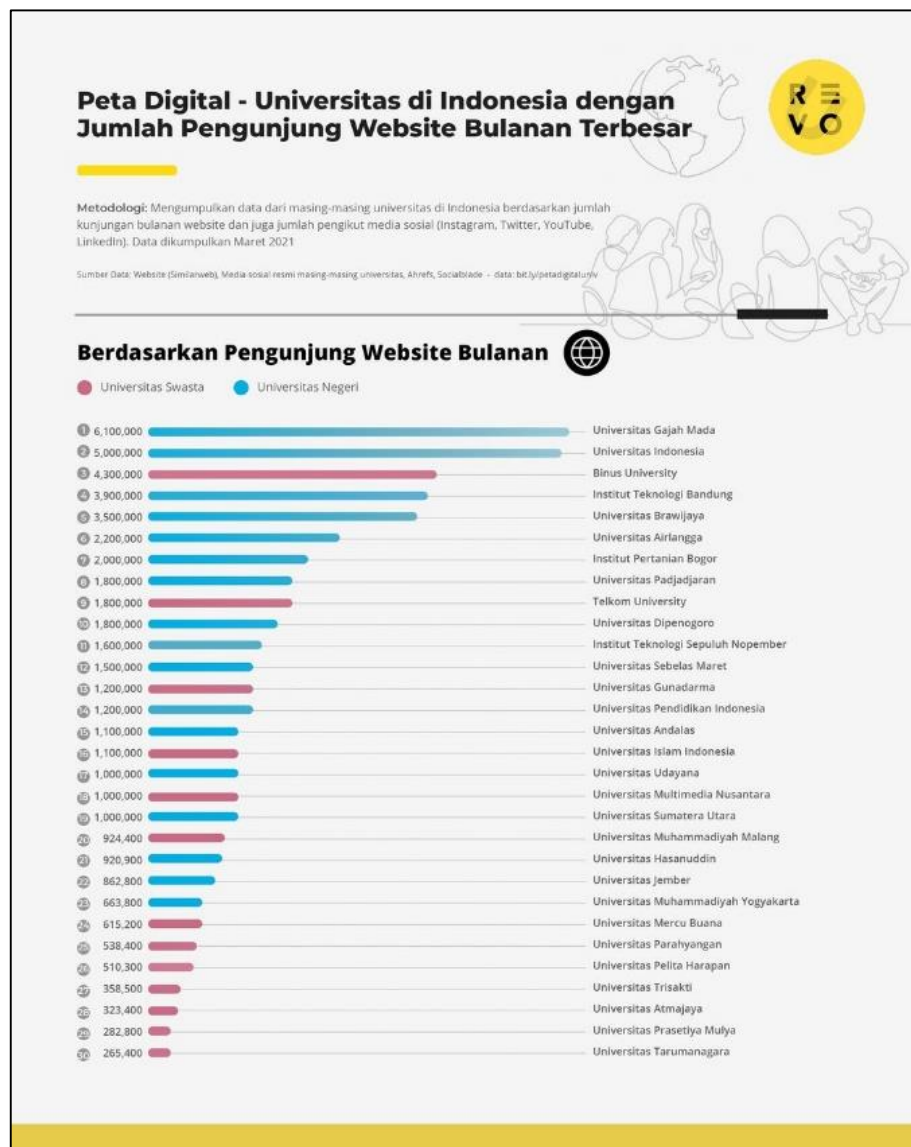
Perkembangan teknologi informasi pada industri 4.0 berkembang sangat cepat. Teknologi berkembang diiringi oleh kebutuhan manusia yang semakin banyak. Teknologi merupakan suatu alat yang digunakan Untuk memenuhi kehidupan sehari-hari manusia mulai dari bangun tidur hingga tidur lagi [1]. Perkembangan penggunaan teknologi dapat dilihat melalui data yang diperoleh.



Gambar 1.1 Data Pengguna Teknologi di Indonesia

Gambar 1.1 merupakan data penggunaan teknologi di Indonesia, data yang diambil melalui *website* *wearesocial.com*, penduduk Indonesia yang menggunakan teknologi *smartphone* sebanyak 370,1 juta orang, pengguna internet sebanyak 204,7 juta orang, dan pengguna media sosial sebanyak 191,4 juta orang. Seiring berkembangnya waktu, manusia tidak dapat lepas dari teknologi [2]. Contoh dari penggunaan teknologi salah satunya adalah Untuk berinteraksi dengan orang lain. Teknologi berkembang dan menghasilkan dua cara Untuk berkomunikasi dengan orang lain, yaitu dalam *platform* aplikasi dan *website*. Aplikasi merupakan sebuah

program berbentuk perangkat lunak yang digunakan melaksanakan suatu fungsi bagi *user* Untuk mempermudah pekerjaan [3]. Sedangkan website merupakan sebuah *platform* yang memiliki fungsi menampilkan dokumen pada suatu web dengan mengaksesnya melalui internet [4]. Menurut katalisnet, penggunaan website lebih unggul dibandingkan dengan penggunaan aplikasi. Hal tersebut dikarenakan *user* tidak perlu menunduh dan pasang, sehingga bisa langsung menggunakan website melalui *platform* browser yang tersedia [5]. Website menjadi pilihan bagi banyak *user* yang butuh mendapatkan informasi secara instan. Penggunaan website merambah ke bidang pendidikan, mulai dari sekolah hingga ke perguruan tinggi.



Gambar 1.2 Data Universitas di Indonesia yang Menggunakan Website

Gambar 1.2 merupakan data Universitas di Indonesia yang menggunakan website dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar. Menurut data yang diambil melalui *website* inet.detik.com, penggunaan *website* dikalangan universitas sangat dibutuhkan Untuk mendukung kegiatan belajar mengajar [6]. Universitas Multimedia Nusantara juga menggunakan sebuah *platform website* Untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Universitas Multimedia Nusantara merupakan perguruan tinggi swasta dibawah naungan Kompas Gramedia dan beroperasi dari tahun 2005 hingga saat ini. Universitas Multimedia Nusantara

didirikan oleh Alm. P.K. Ojong dan Jakob Oetama, dan berlokasi di Tangerang. Visi Universitas Multimedia Nusantara adalah menjadi perguruan tinggi di bidang ICT, baik ditingkat nasional maupun internasional yang menghasilkan lulus berwawasan internasional dan berkompentensi tinggi di bidangnya disertai jiwa wirausaha serta berbudi pekerti luhur. Misinya turut serta mencerdaskan kehidupan bangsa melalui upaya penyelenggaraan pendidikan tinggi dengan melaksanakan Tridarma Perguruan Tinggi (Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian pada Masyarakat), Untuk meningkatkan kualitas sumberdaya Manusia Indonesia [7].

Universitas Multimedia Nusantara menggunakan kurikulum terbaru sesuai dengan kebijakan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud), yaitu Merdeka Belajar yang ditetapkan pada tahun 2020 [8]. Dalam mendukung kebijakan tersebut, Universitas Multimedia Nusantara memiliki sebuah *platform website* yang dapat digunakan oleh mahasiswa dan dosen, *website* tersebut bernama Merdeka 1.0 (merdeka.umn.ac.id). Pada *website* tersebut memiliki berbagai macam fitur, yaitu *Home, Registration, Monitoring Registration, Cover Letter, Complete Registration, Daily Task, Exam, dan Upload File*. Mahasiswa yang akan melakukan magang dapat melakukan registrasi pada *website* Merdeka.

Universitas Multimedia Nusantara yang sudah memiliki *website* Merdeka 1.0 memiliki keputusan Untuk mengembangkan *website* tersebut lebih baik lagi yang bernama Merdeka 2.0. Pada *website* yang baru, terdapat fitur-fitur baru sebagai pengembangan dari fitur-fitur lama yang dapat memudahkan mahasiswa dalam menyelesaikan berbagai urusan yang berhubungan dengan magang. *Website* Merdeka menjadi *platform* penting mahasiswa yang akan menyelesaikan kewajiban magang Untuk memenuhi syarat yudisium Universitas Multimedia Nusantara. Dalam pengembangan *website* Merdeka 2.0 pihak universitas bekerjasama dengan PT Sekolah Startup Indonesia Untuk menyelesaikan proyek tersebut selama lima bulan. Dikarenakan membutuhkan pekerja Untuk menyelesaikan program pengembangan *website* Merdeka 2.0, perusahaan membuka lowongan bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang ingin melaksanakan magang.

Terdapat 60 mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara termasuk penulis yang mendaftar dan saling bekerjasama dalam tim Untuk menyelesaikan pengembangan *website* Merdeka 2.0.

Penulis mendaftar magang pengembangan *website* Merdeka 2.0 dikarenakan Untuk memenuhi syarat yudisium Universitas Multimedia Nusantara. *Job description* yang diterima penulis adalah bekerjasama dalam tim Untuk membuat fitur konversi dan mengikuti instruksi *project manager*. Fitur konversi adalah fitur baru yang belum ada di *website* Merdeka 1.0, fitur tersebut dibuat Untuk mengakomodir kebutuhan mahasiswa Untuk melakukan pengajuan dan *monitoring* proses konversi nilai.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

PT Sekolah Startup Indonesia membuka lowongan magang Untuk membantu Universitas Multimedia Nusantara mengembangkan *website* Merdeka 2.0. Perusahaan membutuhkan tenaga kerja Untuk menyelesaikan *project* tersebut, sehingga merekrut mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara sebanyak 60 orang. Adapun tujuan penulis mengikuti magang adalah Untuk memenuhi syarat yudisium Universitas Multimedia Nusantara.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

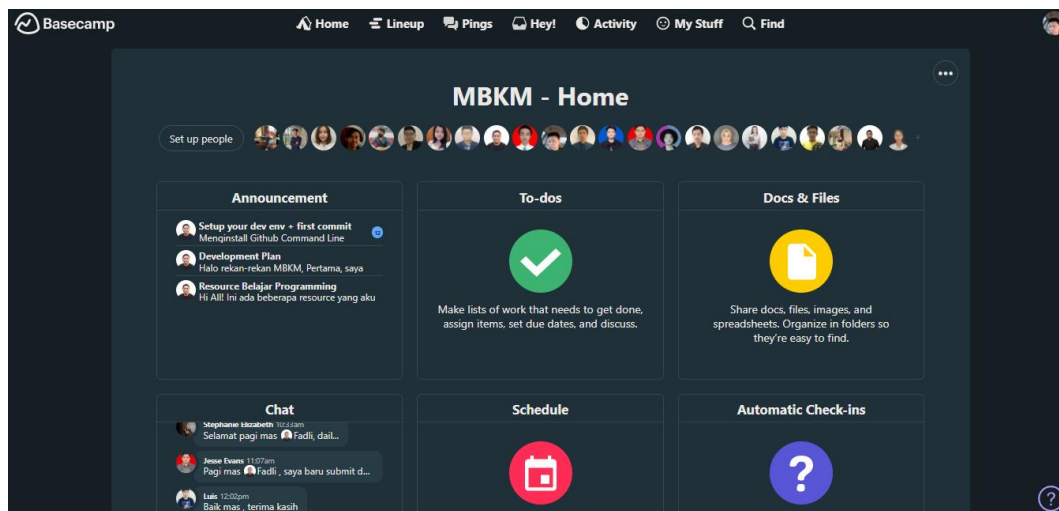
Waktu pelaksanaan kerja magang yang dilakukan adalah lima bulan atau 100 hari atau 800 jam kerja. Pelaksanaan kerja magang tersebut dilakukan secara *online* atau *working from home* (WFH). Berikut merupakan *gant chart* dari pekerjaan yang dilakukan selama program kerja magang Untuk pembuatan *website* Merdeka 2.0

Tabel 1.1 Gantt Chart Kegiatan Kerja Magang

| Pekerjaan yang dilakukan | Agustus | | | | September | | | | Oktober | | | | November | | | | Desember | | | | Januari | | | |
|--|---------|---|---|---|-----------|---|---|---|---------|----|----|----|----------|----|----|----|----------|----|----|----|---------|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| Briefing project dan pengenalan PT Solusi Startup | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Membuat flowchart per fitur | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Membaca e-book Shape Up untuk belajar remote working | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Briefing dengan PT Solusi Startup Indonesia dan belajar Javascript, React JS, Next JS, dan Git | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | |
| Belajar Remix dan membuat mini project Remix Blog dan Remix Jokes App | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | |
| Set up Github dan mengikuti course advanced remix | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | |
| Mengerjakan Website Merdeka 2.0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | |

Tabel 1.1 merupakan gantt chart dari kegiatan kerja magang yang telah dilakukan. Program kerja magang dibagi menjadi tiga tahapan, yang pertama tahap pra-magang, kerja magang, dan pasca-magang. Pada tahap pra-magang, mahasiswa mencari perusahaan yang membuka lowongan magang pada bulan Agustus 2022. PT Solusi Startup Indonesia bersama dengan Universitas Multimedia Nusantara membuka lowongan kerja magang Untuk mengembangkan *website* Merdeka 2.0, lanjutan dari *website* Merdeka 1.0. Mahasiswa mengirimkan CV kepada perusahaan Untuk dijadikan bahan pertimbangan rekrut peserta magang. Setelah lolos dari seleksi CV, tahap selanjutnya peserta magang mengikuti *briefing* pertama pada minggu ketiga bulan Agustus, sekaligus membahas *project* yang akan dibuat.

Tahap berikutnya merupakan kegiatan kerja magang yang berlangsung selama lima bulan, dimulai dari 22 Agustus 2022 setelah *briefing* pertama dilaksanakan. Mahasiswa melakukan kegiatan magang dibawah arahan supervisi dan dibagi-bagi menjadi tujuh fitur. Terdapat fitur *chatbot*, *dashboard*, *evaluasi*, *kerja sama*, *konversi*, *monitoring*, *registrasi*, dan *UI/UX*. Program kerja magang dilakukan melalui *platform* basecamp dikarenakan magang bersifat *online*, sehingga *platform* tersebut menjadi kantor bagi peserta magang.



Gambar 1.3 Anggota Kerja Magang

Sumber: [9]

Gambar 1.3 merupakan foto anggota kerja magang didalam *platform* basecamp. Pada tahap ini mahasiswa membuat laporan magang yang dijadikan dokumentasi selama magang berlangsung. Seluruh proses kegiatan magang akan ditampilkan secara *detail* melalui laporan magang. Dalam menyusun laporan magang, mahasiswa dibimbing oleh dosen pembimbing dengan menyediakan bimbingan secara daring atau online. Bimbingan dilaksanakan minimal delapan kali pertemuan. Dalam tahapan ini, mahasiswa melakukan verifikasi magang dengan perusahaan yang bersangkutan serta menyiapkan dokumen-dokumen penting menyangkut kerja magang. Mahasiswa juga membuat laporan kehadiran melalui *daily task* yang dibuat melalui *platform* Merdeka 1.0.