

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini, telah membawa berbagai perubahan yang sangat pesat juga pada aspek aspek kehidupan. Perkembangan teknologi yang berasal dari sektor pendidikan dan juga bisnis adalah bentuk nyata. Di masa yang sangat dinamis ini, diperlukan respon secara cepat oleh para Perguruan tinggi. Sehingga diperlukan transformasi pembelajaran untuk membekali serta menyiapkan para lulusan pendidikan tinggi agar menjadi generasi yang unggul [1].

Bentuk transformasi yang telah dilakukan oleh Universitas Multimedia Nusantara (UMN) salah satunya adalah Kampus Merdeka. UMN sudah menjalankan program kampus merdeka sejak tahun 2021 lalu. Untuk mendukung program Kampus Merdeka, UMN membuat *website* untuk menampung segala aktivitas yang dilakukan pada Kampus Merdeka yaitu Merdeka 1.0. Seiring waktu berjalan, *website* Merdeka 1.0 tersebut dirasa memerlukan sedikit pengembangan yang baru. Dimulai dari fitur-fitur yang lebih menunjang sampai dengan tampilan yang dapat mencakup ruang lingkup layanan yang lebih luas. Terlebih dalam menjalankan program Kampus merdeka selama 1 tahun, terdapat beberapa masukan yang diterima selama program magang berlangsung.

Untuk menjawab beberapa masukan yang telah diterima sebelumnya, Tim Kampus Merdeka UMN dibawah naungan Career Development Center membuat tim baru yang berisikan peserta magang untuk membantu dalam pengembangan *website* Merdeka 2.0. Peserta magang bertugas untuk mengembangkan *website* Merdeka 2.0 dengan tampilan baru serta pengembangan fitur fitur baik itu fitur lama ataupun baru.

Selain itu, transformasi dalam perkembangan teknologi dari sector bisnis juga mulai bermunculan. Berbagai media komunikasi digunakan untuk berkembang serta bersaing dalam pasar usaha di Indonesia bahkan dunia. Setiap perusahaan nantinya akan membutuhkan sebuah media untuk mengkomunikasikan kompetensi mereka masing masing yang dikenal sebagai *Company Profile*. *Company Profile* merupakan sebuah aset perusahaan yang digunakan untuk menjalin kerja sama antara relasi, instansi, dan lembaga yang terkait untuk meningkatkan citra perusahaan [2].

UMN Picture yang bergerak di bidang animasi, game, dan menjadi unit bisnis kreatif PT. Multimedia Digital Nusantara sendiri sebelumnya sudah memiliki *website Company Profile*. Namun UMN Picture memiliki keinginan untuk melakukan perubahan pada tampilan kedalam bentuk yang lebih minimalis, serta penambahan halaman admin yang dapat melakukan management portofolio pada *website Company Profile* agar memudahkan admin untuk melakukan *maintenance*.

Peserta magang ditugaskan untuk melakukan analisis sistem dari *business requirement* yang telah diberikan dan juga merancang tampilan desain pada merdeka 2.0, serta mengembangkan *website Company Profile* UMN Pictures dengan implementasi tampilan terbaru. Dengan adanya pengembangan pada *website* Merdeka 2.0 diharapkan dapat lebih menunjang aktivitas terkait kampus merdeka dengan fitur baru yang ditambahkan. Kemudian untuk *website Company Profile* UMN Picture dapat berfungsi sebagai *marketing tools* yang efektif karena terdapat unsur visual yang menarik untuk meningkatkan kepercayaan konsumen dan dapat bersaing dengan kompetitor lainnya [3].

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

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

1. Turut serta dalam melakukan pengembangan *website* Merdeka 2.0 dan *Company Profile* UMN Pictures dengan anggota tim lainnya di PT Multimedia Digital Nusantara.
2. Menyempurnakan tampilan antarmuka pada *website* Merdeka 2.0 serta *Company Profile* UMN Pictures menjadi lebih minimalis untuk meningkatkan kenyamanan pengguna.

Sedangkan, tujuan yang ingin dicapai dari kerja magang ini yaitu untuk menjadi *system analyst* untuk *website* Merdeka 2.0 pada fitur registrasi agar dapat menunjang aktivitas mahasiswa serta pengembangan *website Company Profile* UMN Picture pada halaman career dan juga admin untuk menejemen portofolio dengan tampilan antarmuka yang minimalis.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Program kerja magang ini dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2022 sampai dengan tanggal 6 Januari 2023 di PT Multimedia Digital Nusantara. Kerja magang dilakukan selama 5 hari dimulai dari hari Senin sampai dengan hari Jumat dengan ketentuan waktu 8 jam sehari dimulai dari pukul 08:00 WIB hingga pukul 17:00 WIB.

Kemudian prosedur kegiatan kerja magang dilaksanakan dengan beberapa ketentuan sebagai berikut.

1. Kerja Magang dilaksanakan secara *Full Work From Home* (WFH).
2. Semua bentuk komunikasi dilakukan melalui aplikasi pesan singkat WhatsApp serta Google Meet untuk melakukan rapat secara online.

