

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin pesat akan mempengaruhi kebiasaan manusia dalam menghadapi perubahan zaman. Kemajuan teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari manusia dan manusia bisa mendapatkan informasi-informasi terkini secara langsung berkat dari teknologi informasi itu sendiri [1]. Dulu anak-anak masih bermain di lapangan dan sekarang sudah di depan layar terus-menerus, baik itu *Smartphone*, Laptop, Komputer dan lainnya. Setiap perubahan akan membawa dampak yang baik dan buruk, sehingga perubahan tersebut akan seimbang. Pada saat ini, manusia tidak lepas dari teknologi. Perkembangan teknologi merupakan suatu hal yang tidak dapat dihindari lagi, karena perkembangan teknologi akan terus naik beriringan dengan ilmu pengetahuan[2]. Teknologi dapat membantu manusia pada kegiatan sehari-hari, seperti membersihkan rumah menggunakan alat otomatis, belanja hanya dari rumah menggunakan *smartphone*, sampai pabrik yang sudah menggunakan robot sebagai pekerjanya. Teknologi merupakan hal yang mencakup jangkauan yang luas dan dipergunakan demi mendukung cabang ilmu pengetahuan dan penelitian [3]. Tidak hanya membantu dalam kegiatan sehari-hari di rumah saja, tetapi seluruh perusahaan besar yang ada di dunia sudah memakai teknologi yang tinggi agar dapat bertahan. Sehingga, perusahaan mau tidak mau harus beradaptasi dan mengimplementasi teknologi yang sedang berkembang. Perusahaan yang tidak mengimplementasikan teknologi terkini, maka akan tertinggal dengan perusahaan lain dan mempengaruhi kinerja atau kualitas perusahaan tersebut.

Setiap perusahaan pasti ingin perusahaannya semakin maju dan berkembang. Maka dari itu harus ada perubahan yang dilakukan oleh perusahaan tersebut, dari yang terkecil sampai yang terbesar. Perubahan tersebut dapat berupa budaya kerja, produk, pelayanan, teknologi, dan tampilan. Pada perusahaan yang

menggunakan website untuk beroperasi seperti *e-commerce*, sangat penting untuk memelihara dan selalu memperbaharui websitenya. *E-commerce* diakses menggunakan internet dan *device* seperti PC, *Smartphone*, Tablet dan lainnya dengan *browser* untuk menjangkau *customer* dan meningkatkan penjualan [4]. *Website* adalah salah satu jalan untuk mempromosikan atau menampilkan informasi dalam bentuk teks, video, suara maupun gambar yang menarik dan dapat menghubungkan halaman per halaman *website* yang dapat diakses dengan *browser* [5]. Penampilan website yang bagus, rapih, tidak lag, menarik, dan lebih memanjakan customernya merupakan nilai tambah bagi perusahaan tersebut. Maka dari itu, perlu juga untuk menggunakan bahasa pemrograman yang terbaru. Tujuannya adalah agar customer yang datang ke website tersebut dapat merasakan pelayanan website yang baik. Sering kali, customer akan pergi dari website tersebut karena pelayanan dari website tersebut kurang memuaskan, seperti mengalami lag yang berlebihan, tampilan yang tidak *user-friendly* dan masih banyak faktor lainnya.

Maka, dari permasalahan tersebut, Universitas Multimedia Nusantara menginginkan website Merdeka yang dapat membantu dan memudahkan mahasiswa dan dosennya. Atas perintah yang diberikan, para internship diharapkan dapat membangun website Merdeka yang lebih baik dari sebelumnya. Pemberian proyek ini untuk memudahkan mahasiswa dan dosen UMN untuk mengakses website Merdeka. Merdeka 2.0 juga diharapkan memiliki tampilan yang lebih baik dan dapat diakses dengan mudah. Mulai dari Registrasi magang, Konversi nilai, Approval Magang, dan lainnya. UMN melakukan permintaan untuk penyelesaian proyek merdeka 2.0 ini pada PT. Solusi Startup Indonesia, sehingga PT. Solusi Startup Indonesia pun merekrut mahasiswa untuk magang di perusahaannya agar dapat menjalankan proyek merdeka 2.0 ini. Alasan pemilihan untuk melakukan praktek kerja magang disini adalah agar menambah ilmu dan *skill coding*, menambah relasi dengan sesama rekan kerja magang, melatih diri agar dapat berbaur dengan lingkungan baru dan pastinya melatih diri agar dapat bertanggung jawab atas pekerjaan yang diberikan.

Magang adalah salah satu kegiatan dan menjadi syarat kelulusan yang dilakukan oleh mahasiswa untuk masuk ke dalam dunia kerja sesuai dengan keahliannya masing-masing [6]. Selama kegiatan praktek kerja magang pada PT. Solusi Startup Indonesia, proyek Merdeka 2.0 ini akan dikerjakan menggunakan bahasa pemrograman Remix dan TailwindCSS. Bahasa pemrograman merupakan rangkaian bahasa komputer yang digunakan untuk merancang suatu program [7]. *Product Owner* merupakan orang yang memiliki jabatan sebagai penanggung jawab atas nilai bisnis dari produk yang akan dirancang dan dibuat [8]. Dari *Product Owner* proyek Merdeka 2.0 ini membagi 2 tim ke 2 perusahaan yang berbeda, yaitu PT. MDN dan juga PT. Solusi Startup Indonesia. PT. MDN diberi tugas untuk membuat *wireframe* dan lainnya, sementara dari PT. Solusi Startup Indonesia diberi tugas untuk melakukan *coding* yang terinspirasi dari *wireframe* yang diberikan dari tim PT.MDN. Bagian yang dipegang oleh mahasiswa magang pun berbeda-beda dan dibagi kembali per tim pada masing-masing fitur yang akan dikerjakan. Misalnya 1 tim memiliki 8 mahasiswa magang yang memegang fitur konversi dan registrasi dan tim lain memegang fitur lainnya.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud dari kerja magang ini dilakukan pada PT. Solusi Startup Indonesia adalah keputusan dari yang mempunyai wewenang atas proyek ini. Dibagi menjadi 2 tim dan memiliki 2 *Supervisor* yang berbeda. Praktek kerja magang MBKM dilakukan di tim PT. Solusi Startup Indonesia untuk mengerjakan bagian *front-end* dan *backend* dari proyek website Merdeka 2.0.

Adapun tujuan dari pelaksanaan kerja magang kali ini untuk tujuan tertentu, yakni :

1. Menuangkan ilmu yang telah dipelajari dan diperoleh ke dalam lingkup dunia kerja.
2. Membantu perusahaan untuk mencapai tujuan perusahaan, yaitu mengembangkan dan membuat fitur-fitur beserta UI/UX dari website Merdeka.

3. Membuat dan membangun relasi antar rekan kerja
4. Meningkatkan ilmu yang telah dimiliki agar dapat sesuai dengan standar pada dunia kerja
5. Mempelajari cara berkomunikasi dan kerja sama antar tim agar dapat membuahkan hasil yang sesuai.
6. Mempelajari untuk beradaptasi pada situasi dan kondisi pada lingkungan dunia kerja, sehingga dapat lebih mengetahui tanggung jawab pada diri sendiri, tekanan dan juga tuntutan pada pekerjaan.

### 1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Tabel 1. 1 Waktu Pelaksanaan Magang Perusahaan

Pekerjaan yang dilakukan	Agustus				September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengenalan <i>Supervisor</i> untuk tim PT. MDN dan PT. Solusi Startup Indonesia serta memberikan arahan terkait proyek Merdeka 2.0.	■																			
Pengerjaan Flowchart dan Revisi Flowchart untuk fitur Konversi.		■	■																	
Pembelajaran bahasa pemrograman JavaScript, ReactJS dan NextJS beserta tools Github dan Git.				■	■	■	■	■	■	■										
Meeting dengan Product Owner di UMN Gedung C Lantai 11.									■											
Melakukan meeting kembali dengan Product Owner, Mitra dan <i>Supervisor</i> secara online.									■											
Perubahan bahasa pemrograman yang digunakan dari JavaScript, NextJS, ReactJS menjadi Remix.											■	■	■	■	■					
<i>Supervisor</i> memberikan update untuk mahasiswa															■	■	■			



Praktek kerja magang diawali dengan tahap pra-magang, pada tahap ini mahasiswa akan mencari satu perusahaan untuk melakukan aktivitas praktek kerja magang. Kemudian setelah selesai mencari dan melewati proses-proses yang diperlukan sebelum diterima pada perusahaan tersebut, maka mahasiswa akan melewati tahap magang. *Supervisor* adalah *staff* yang menjabat sebagai manajer pada *level* bawah yang melakukan koordinasi pelaksanaan kegiatan melalui *feedback* yang efektif dan efisien [9]. Pada tahap magang, mahasiswa akan mengikuti seluruh peraturan dan dibimbing oleh satu *Supervisor* agar aktivitas praktek kerja magang ini dapat berjalan sesuai dengan jalannya. Tahapan yang terakhir merupakan tahap pasca-magang yang dimana mahasiswa harus membuat laporan dan melakukan sidang sesuai tanggal yang telah ditentukan. Membuat laporan pun nantinya akan dipandu oleh dosen pembimbing masing-masing mahasiswa agar mendapatkan hasil yang semestinya.

Pada tanggal 22 Agustus 2022 merupakan hari pertama praktek kerja magang dilakukan dan akan dianggap berakhir pada tanggal 06 Januari 2023. Jobdesc yang didapatkan pada PT. Solusi Startup Indonesia ialah Full Stack Intern, yang bertugas untuk melakukan *coding* pada bagian *front-end* maupun *backend*. Julieca, Humdiana (dalam Simon Holmes (2016:3-5) menjelaskan bahwa *Full Stack* adalah teknologi yang berkaitan dengan *database* serta *web server* pada bagian *backend* dengan *application Login* serta mengontrol *user-interface* pada bagian *front-end* [10]. Proyek yang dipegang adalah proyek Merdeka 2.0, mahasiswa yang melakukan praktek kerja magang disini akan membuat website versi 2.0 dari website Merdeka 1.0 yang telah ada. Harapan dari proyek ini adalah mahasiswa yang melakukan praktek kerja magang disini dapat menghasilkan website Merdeka yang lebih *up-to-date*.