

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Magang merupakan sebuah bentuk pelatihan peserta didik untuk belajar sambil merasakan pengalaman bekerja agar mencapai keselarasan antara ilmu yang pernah dipelajari dan kompetensi pada dunia pekerjaan [1]. Magang, di dalam perkuliahan, pada umumnya dilakukan oleh mahasiswa di semester 5 (lima) sampai dengan semester 7 (tujuh). Setidaknya selama masa studinya, mahasiswa melakukan magang minimal 1 (satu) kali sebagai syarat kelulusan.

UMN (Universitas Multimedia Nusantara) sebagai salah satu penyedia lembaga pendidikan mendukung penuh program magang. Dukungan tersebut diberikan dengan adanya layanan CDC (*Career Development Center*) yang membantu menghubungkan perusahaan penyedia lowongan magang dan juga mahasiswa yang sedang mencari tempat magang. Selain itu juga terdapat sebuah sistem yang bernama Kampus Merdeka dimana mahasiswa dapat melaporkan kegiatan magang mereka

Seiring dengan berjalannya sistem Kampus Merdeka, UMN merasakan bahwa sistem tersebut dapat diperbesar cakupannya, sehingga tidak hanya terbatas pada pendaftaran magang, laporan harian magang dan juga pendaftaran sidang magang. Oleh karena itu sebuah sistem yang baru dirancang kembali dengan fitur yang sama seperti sistem Kampus Merdeka yang sudah berjalan, dan ditambah beberapa modul baru seperti kerja sama, *chat bot*, konversi dan *big data analysis*. Tidak hanya terdapat modul baru saja, tetapi modul yang sudah ada pada sistem Kampus Merdeka juga dimuat pada sistem Kampus Merdeka 2.0, seperti modul registrasi, evaluasi, *daily task*, dan *exam*. Sistem ini dinamakan Kampus Merdeka 2.0 yang merupakan *superset* dari sistem Kampus Merdeka sebelumnya.

Modul *Exam* merupakan salah satu modul yang sudah ada pada sistem Kampus Merdeka. Modul tersebut berfungsi untuk mendaftarkan mahasiswa untuk mengikuti sidang magang. Fitur *input report* berfungsi untuk mendaftarkan judul laporan magang. Fitur *update report* berfungsi untuk mengajukan penggantian judul laporan magang. Fitur *counseling* berfungsi untuk mendaftarkan tiap pertemuan yang dilakukan bersama dosen pembimbing dalam penulisan laporan magang.

Pengembangan sistem Kampus Merdeka 2.0 ditangani oleh 2 (dua) perusahaan, yaitu PT Multimedia Digital Nusantara dan PT Solusi Startup Indonesia. Fungsi dari PT Multimedia Digital Nusantara ialah mempersiapkan dokumen pendukung untuk pengembangan sistem Kampus Merdeka 2.0. Untuk pengodean dan implementasi dari sistem Kampus Merdeka 2.0 dijalankan oleh PT Solusi Startup Indonesia.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud dari kerja magang di PT Solusi Startup Indonesia sebagai *Programmer* ialah menambah ilmu dalam pengembangan perangkat lunak dan juga menyelesaikan program magang *batch* II (dua). Tujuan dari kerja magang di PT Solusi Startup Indonesia ialah mengembangkan sistem Kampus Merdeka 2.0 milik Universitas Multimedia Nusantara terutama pada fitur *input report*, *update report*, dan *counseling* pada modul *exam*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan kerja magang dimulai pada 22 Agustus 2022 sampai dengan 6 Januari 2023. Jam kerja pada Sekolah Startup dimulai pada pukul 08.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB. Diberikan waktu istirahat selama 1 (satu) jam yang terdapat pada pukul 12.00 WIB sampai dengan 13.00 WIB. Terdapat juga laporan harian yang ditulis pada *website* merdeka. Komunikasi dan tugas diberikan melalui aplikasi *Basecamp* dan juga *Whatsapp*. Metode kerja yang dilakukan ialah bekerja dari rumah atau *WFH (Work From Home)*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A