

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat cepat dari tahun ke tahun selalu mengalami perubahan. Fasilitas yang memadai akan memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mendorong majunya suatu lembaga atau organisasi dalam bentuk penunjang efisiensi kerja sehingga memenuhi kebutuhan organisasi dengan sangat cepat. Kemajuan teknologi tentunya akan membuat banyak perubahan dalam perusahaan, terutama dalam gaya berbisnis. Sebagian dari Sumber Daya Manusia (SDM) dapat dialihkan ke dalam Sumber Daya Teknologi (SDT) yang dapat dijalankan secara otomatis. Salah satu contoh dari perkembangan teknologi Sistem Informasi adalah *website* [1].

Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan berbagai informasi seperti data teks, data gambar, data animasi, suara, video, ataupun gabungan dari semuanya. *Website* umumnya diidentifikasi oleh nama domain umum dan diterbitkan setidaknya satu *web server* yang merupakan bagian dari teknologi internet dimana teknologi adalah sistem yang diciptakan oleh manusia untuk maksud dan tujuan tertentu untuk mempermudah manusia dalam meringankan usahanya. Dalam pelayanannya, *website* seringkali digunakan sebagai sarana penyampaian informasi yang tepat sasaran. Masalah yang sering muncul pada saat penggunaan *website* sebagai media informasi adalah masih banyak *user* yang mengalami kesulitan dalam menggunakan *website*, mulai dari sisi kenyamanan *user*, mencari informasi dalam *website* tersebut, dari segi visual yang kurang menarik, dan *website* yang kurang responsif. Hal ini merupakan salah satu contoh permasalahan yang terdapat pada pengembangan *website* Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral Direktorat Jenderal Ketenagalistrikan [2]. Tidak hanya itu, *website* juga dapat digunakan untuk kepentingan *internal* pada sebuah organisasi atau perusahaan.

Salah satu contoh perusahaan tersebut adalah PT. Multimedia Digital Nusantara yang memiliki 2 *product & services* yaitu UMN Pictures dan UMN Consulting. Perusahaan ini bergerak di bidang pendidikan dan menyediakan solusi bagi *client* yang membutuhkan konten kreatif dan pengembangan bisnis. Selain menyediakan jasa, PT. Multimedia Digital Nusantara juga memiliki *website* yang dapat digunakan untuk program kampus merdeka namun belum memiliki *website* yang dapat membantu mahasiswa dalam mempersiapkan diri sebelum melamar pada program kampus merdeka tersebut. Hal ini menjadi permasalahan yang ingin diselesaikan oleh PT. Multimedia Digital Nusantara.

Permasalahan yang dihadapi oleh PT. Multimedia Digital Nusantara dalam pengembangan *website* adalah belum memiliki *website* kerja magang serta pembuatan *Curriculum Vitae* (CV) yang dapat dilakukan di dalam *website* tersebut secara bersamaan. Solusinya adalah perancangan *website* berupa proyek yang diusulkan oleh PT. Multimedia Digital Nusantara pada divisi UMN Pictures dengan tujuan untuk menampung data-data calon kandidat dengan CVnya dan pembuatan portal tempat mencari kerja termasuk UMN Pictures. Target selesainya proyek pembuatan *website CV Management* UMN Pictures adalah pada kuartal 2 tahun 2023 [3].

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktik kerja magang merupakan salah satu syarat kelulusan mahasiswa yang sudah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Selain itu, praktik kerja magang ditujukan untuk mahasiswa agar mahasiswa mendapatkan pengalaman bekerja dan memiliki keterampilan dengan menerapkan ilmu yang telah dipelajari ke dalam dunia industri.

Tujuan kerja magang bagi mahasiswa adalah:

1. Memiliki pengalaman sebagai *UI/UX Designer* dalam industri kreatif.
2. Memahami dan menerapkan ilmu *Web Development* dan *UI/UX* pada perkuliahan di dunia kerja.

3. Melatih *soft skill* berupa *teamwork* dalam berkoordinasi dengan rekan kerja satu divisi maupun divisi yang berbeda.
4. Memperdalam *hard skill* pada bidang *UI/UX* dan *Software Development* dalam penggunaan Figma, aplikasi Visual Studio Code, dan Django *framework*.
5. Memperluas relasi dalam dunia kerja.

Tujuan kerja magang bagi perusahaan adalah:

1. Membantu perusahaan dalam pembaharuan *website* magang merdeka 2.0.
2. Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar dan beradaptasi dalam lingkungan kerja.
3. Membantu divisi lain dalam pengembangan *website* magang merdeka 2.0.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Program kerja magang pada PT. Multimedia Digital Nusantara dimulai pada tanggal 22 Agustus 2022 sampai 06 Januari 2023 dengan total 800 jam kerja. Kerja magang dilakukan secara *Work From Home (WFH)*. Kerja magang dilakukan pada jadwal setiap hari Senin - Jumat pukul 08:00 - 17:00 WIB. Selama 6 bulan kerja magang tersebut, terdapat tujuan utama yaitu pembuatan *website* magang merdeka 2.0 UMN dalam bentuk proyek dan setiap bulannya ditetapkan fokus pembuatan proyek sebagai berikut:

- 1) 22 Agustus 2022 - 16 September 2022: *Internal Discussion, Research*, dan *mapping mock-up* dan *flow* dari *website* lama.
- 2) 19 September 2022 - 14 Oktober 2022: *Research*, pembuatan kerangka dasar dan *wireframe*, dan mengimplementasi *UI/UX* baru.
- 3) 17 Oktober 2022 - 11 November 2022: Revisi, *feedback gathering*, finalisasi *wireframe*.
- 4) 14 November 2022 - 9 Desember 2022: *Clickable wireframe, sitemap*, dan analisis project lanjutan.
- 5) 12 Desember 2022 - 6 Januari 2023: *Design website, set-up framework Django*, dan implementasi desain dengan melakukan koding.

Prosedur pelaksanaan kerja magang pada PT. Multimedia Digital Nusantara terdiri dari pra-magang, magang, dan post-magang. Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing prosedur pelaksanaan kerja magang.

1. Pra-magang

- a. Mahasiswa mendapatkan informasi mengenai pembukaan lowongan magang merdeka 2.0 dari pihak kampus Universitas Multimedia Nusantara.
- b. Mahasiswa melamar ke perusahaan melalui Google Form yang telah disiapkan dengan mengisi data diri, *Curriculum Vitae* (CV), *Cover Letter*, dan Portofolio.
- c. *Human Resource Development* PT. Multimedia Digital Nusantara bersama dengan *Supervisor* Sekolah Startup melakukan meeting bersama dengan seluruh rekan magang merdeka 2.0.
- d. Mahasiswa sebagai calon peserta magang merdeka 2.0 mengajukan surat pengantar dari universitas (*form* KM-01).
- e. Jika mahasiswa dinyatakan lulus sebagai peserta magang merdeka 2.0, mahasiswa akan diinformasikan melalui group Line dan mendapatkan data berupa excel yang berisikan daftar mahasiswa yang berhasil diterima pada magang merdeka 2.0.

2. Magang

- a. Mahasiswa yang telah diterima magang akan mendaftarkan akun dan mengisi data diri pada *website* merdeka.umn.ac.id.
- b. Mahasiswa akan melaksanakan program kerja magang pada bagian *UI/UX Designer* dan menuliskan laporan hariannya pada menu *Daily Task* di *website* merdeka.umn.ac.id.
- c. *Supervisor* akan memberikan *approval* terhadap laporan harian yang telah dibuat.
- d. Mahasiswa melakukan bimbingan akademik secara berkala untuk memenuhi persyaratan magang merdeka.

3. Post-Magang

- a. Mahasiswa akan membuat laporan magang sesuai dengan pekerjaan yang telah dilakukan saat proses magang berlangsung.
- b. Mahasiswa akan melakukan pendaftaran sidang laporan magang.

Tabel 1.1 akan menjelaskan waktu pelaksanaan magang pada PT. Multimedia Nusantara yang berlangsung selama 6 bulan sejak Agustus 2022 - Januari 2023.

Tabel 1.1 *Timeline Waktu Pelaksanaan Magang*

	Agustus			September				Oktober				November				Desember				Januari
Minggu ke-	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
Perkenalan alur kerja dan project yang akan dikerjakan																				
Mempelajari <i>Business Requirement Merdeka 2.0</i>																				
Melakukan <i>research</i> dan mencari contoh <i>UI/UX Research and Testing Methodology</i>																				
Menyusun dan menyebarkan kuesioner																				
Menyusun dan memetakan hasil laporan riset																				

