

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia menciptakan Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang ditujukan kepada seluruh mahasiswa Indonesia, sehingga dapat mempersiapkan diri untuk jenjang karir dengan mengasah kemampuan minat dan bakat. Beberapa program MBKM adalah magang, pertukaran pelajar, studi independen, dan yang lainnya. Program MBKM ini memberikan mahasiswa bekal tambahan seperti *hard skills* dan *soft skills* [1]. Universitas Multimedia Nusantara sudah sekitar 2 tahun melaksanakan program MBKM ini. Oleh karena itu, UMN merancang sebuah *website* yaitu merdeka UMN. *Website* ini merupakan situs yang mengelola kegiatan magang MBKM mahasiswa yang dapat digunakan oleh mahasiswa sendiri, dosen, dan pihak perusahaan (*supervisor*).

Pada *website* merdeka UMN ini, masih terdapat beberapa kekurangan yaitu pada segi UI/UX dan fitur *website*. Berdasarkan *Google Form* yang disebarkan kepada mahasiswa/i UMN, banyak kritik dan saran yang diberikan terkait *website* merdeka UMN ini. *Website* belum memiliki UI/UX yang menarik serta memiliki alur yang membingungkan. Diketahui bahwa kunci kesuksesan sebuah *website* didasarkan oleh tingkat *usability*. UI/UX tentunya mempunyai peran penting dalam mempengaruhi *usability* sebuah *website* [2]. Maka dari itu, UMN memberikan peluang kerja magang bagi mahasiswa/i UMN untuk mengembangkan UI/UX *website* merdeka UMN.

Program kerja magang ini dibagi menjadi dua fokus yaitu pengembangan dan pemrograman *website* yang di supervisi oleh PT. Sekolah Startup serta analisis dan perancangan *website* yang di supervisi oleh PT. Multimedia Digital Nusantara. Selain itu, proyek magang ini juga dibagi menjadi 8 departemen yang masing-

masing mengerjakan fitur yang berbeda, antara lain adalah UI/UX. Setiap dari fitur ini memiliki *business requirements* yang berbeda-beda. Divisi UI/UX memiliki *job description* untuk memperbaiki dan mengembangkan desain dan fitur *website* merdeka UMN 1.0 menjadi merdeka UMN 2.0.

Visual desain *website* mempunyai dampak positif bagi *usability* dan kepuasan yang user alami pada saat menggunakan *website*. Kepuasan yang dialami pengguna dengan *website* memberi dampak positif bagi mereka yaitu nilai yang dirasakan dari *website*, niat untuk menggunakan *website* kembali, dan niat untuk merekomendasikan *website* [3]. Desain dan fitur *website* dikembangkan sehingga tampilan dan komponen konten jelas dan sesuai dengan kebutuhan *user*. Selain itu, dikembangkan untuk membantu *user* dalam menggunakan *website* dengan tampilan yang lebih mudah untuk dipahami. Desain maupun fitur *website* dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan *website*. Proyek ini menggunakan *software Figma* untuk proses desain.

Pada program kerja magang ini, divisi UI/UX juga diberikan proyek tambahan oleh *supervisor*. Proyek ini merupakan perancangan *website CV Management UMN Pictures*. *Website* ini memiliki fungsi untuk menyimpan dan mengelola data-data CV pelamar kerja pada UMN Pictures. *Side project* ini menggunakan tools *Figma* untuk desain, *Django framework*, serta bahasa pemrograman *Python* dan *HTML*. *Django framework* mendukung *web development* yang cepat, bersih, dan mempunyai desain pragmatis. Di sisi lainnya, *Python* mempunyai sifat *readability* dan *efficiency*, serta merupakan bahasa pemrograman yang aman dibandingkan bahasa yang lainnya [4].

1.2.Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Setiap pekerjaan tentunya mempunyai objektif yang ingin dicapai. Pada program kerja magang ini, mempunyai tujuan untuk memberikan solusi atas permasalahan yang perusahaan alami yaitu tampilan *website* Merdeka UMN yang kurang menarik dan alur *website* yang membingungkan. Solusi yang

dilakukan adalah dengan memperbaiki dan mengembangkan *website* merdeka UMN yang digunakan untuk mengelola kegiatan MBKM mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara, sehingga *website* menjadi lebih maksimal.

Program kerja magang MBKM juga merupakan salah satu syarat kelulusan pada program studi Sistem Informasi Universitas Multimedia Nusantara. Pelaksanaan program kerja magang diwajibkan mempunyai deskripsi pekerjaan yang berhubungan dengan program studi yang diambil yaitu Sistem Informasi dan membutuhkan total waktu kerja 800 jam. Program kerja magang ini merupakan cara yang baik untuk mendapatkan pengalaman kerja sehingga siap dalam menghadapi dunia kerja. Selain itu, kerja magang juga bertujuan dalam membantu mahasiswa meningkatkan *soft skills* dan *hard skills*. Keterampilan menggunakan *Figma*, *Django*, *Python*, *HTML*, serta *teamwork*, *communication*, dan *creative thinking* ditingkatkan pada kesempatan magang di PT. Multimedia Digital Nusantara.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Program kerja magang Merdeka UMN 2.0 pada PT. MDN mempunyai periode waktu selama 100 hari yang dimulai pada tanggal 22 Agustus 2022 hingga 6 Januari 2023. Program kerja magang ini dilaksanakan secara *Work from Home* (WFH) pada hari Senin hingga Jumat pada pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB dan mempunyai total jam kerja 800 jam. Media sosial digunakan untuk saluran komunikasi dengan *supervisor* dan tim. Komunikasi antar *supervisor* menggunakan *WhatsApp* via *group chat*, sedangkan komunikasi antar tim menggunakan *Discord*.

Pada program kerja magang ini terdapat 3 fase yaitu *pre-internship*, *internship*, dan *post-internship*. Berikut merupakan penjelasan setiap fasenya:

1. *Pre-internship*

- Melakukan pendaftaran program kerja magang pada *form* yang telah disediakan.

- Pengumuman mahasiswa yang lolos seleksi dan pembagian divisi pada tanggal 04 Agustus 2022.
- Pengajuan surat penerimaan dan *job description* kepada pihak perusahaan dan ketua program studi melalui *email*, sehingga mendapatkan persetujuan.
- Melakukan registrasi program magang pada *website* merdeka UMN setelah mendapatkan persetujuan.

2. *Internship*

- Program kerja magang dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2022 hingga 06 Januari 2023. Divisi UI/UX di supervisi oleh PT. Multimedia Digital Nusantara dan diberikan proyek Merdeka UMN 2.0 dan *CV Management UMN Pictures*.
- Melakukan pengenalan tim, perusahaan, mekanisme kerja, dan gambaran proyek.
- Melaksanakan program kerja magang yaitu proyek Merdeka UMN 2.0 dengan arahan *supervisor*.
- Melakukan pencatatan *daily task* program kerja magang pada *website* merdeka UMN.
- Melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing magang sebanyak 8 kali dan melakukan input pada *website* merdeka UMN.

3. *Post-internship*

- Menyusun laporan kerja magang yang diarahkan dosen pembimbing.
- Mengurus verifikasi tanda tangan perusahaan dan dokumen yang berkaitan dengan program kerja magang seperti MBKM-02, MBKM-03, dan MBKM-04 yang dilakukan pada *website* merdeka UMN.

- Mengumpulkan laporan kerja magang dan mempersiapkan sidang magang.

Pada halaman berikut merupakan tabel kegiatan dan waktu pelaksanaan magang perusahaan dalam bentuk gantt chart:



Tabel 1. 1 Kegiatan dan Waktu Pelaksanaan Magang

Kegiatan	Minggu Ke-																											
	Agustus 2022				September 2022					Oktober 2022				November 2022				Desember 2022					Januari 2023					
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4		
Pengenalan dengan divisi dan pengarahan proyek Merdeka UMN 2.0																												
Mempelajari dan menganalisa <i>business requirement</i>																												
Membuat kuesioner untuk <i>user</i> Merdeka UMN 1.0 sebagai bentuk riset																												
Membuat <i>mapping flow website</i> Merdeka UMN 2.0																												
Membuat <i>wireframe website</i> Merdeka UMN 2.0																												
Membuat desain UI/UX dan fitur baru <i>website</i> Merdeka UMN 2.0																												
Membuat <i>flow prototype</i> dan <i>clickable</i> pada desain UI/UX Merdeka UMN 2.0																												
Mempelajari proyek <i>website CV Management</i>																												

