

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UMN (LPPM UMN) adalah suatu lembaga dibawah naungan Universitas Multimedia Nusantara yang bergerak dalam bidang penelitian, pengabdian masyarakat, dan inovasi. LPPM UMN saat ini dipimpin oleh Dr. Ir. PM Winarno, M.kom sebagai Direktur LPPM UMN. LPPM UMN memiliki beberapa fasilitas yang mendukung kegiatan-kegiatan yang diperlukan dalam bidang-bidangnya, seperti pusat penelitian New Media, pusat studi teknologi New Media, pusat studi komunikasi New Media, pusat studi bisnis New Media (*Business Incubator*), dan pusat seni dan desain New Media [1].

Dalam proses melakukan kegiatan penelitian, pengabdian, dan inovasi, prosedur yang digunakan masih manual, sehingga proses yang dilakukan cukup lama dan ruwet. Proses yang dilakukan mulai dari pengajuan proposal, pengajuan insentif, pengumpulan jurnal, dan lain sebagainya. Prosedur-prosedur yang perlu dilakukan pun cukup banyak.

Selain dari sisi dosen atau peneliti yang ingin melakukan penelitian, juga ada dari staf LPPM yang perlu melakukan pengecekan dan validasi dari unggahan para peneliti. Pengecekan dan segala pengumpulan data yang diperlukan masih menggunakan Google Form, Google Spreadsheet, dan Google Drive yang didaftarkan dalam tautan Linktree. Walaupun sudah dikumpulkan pada Linktree, masih dianggap kurang efisien karena masih memerlukan tautan lain untuk melakukan prosedur yang sebenarnya diperlukan. Oleh karena itu, dengan menggunakan Linktree masih dianggap kurang efisien.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari magang yang dilakukan adalah memberi solusi terhadap masalah yang dialami oleh LPPM UMN, yaitu layanan yang ada masih terpecah pada Google Form, Google Drive, Google Sheets, dan Gmail. Sehingga, proses layanan membutuhkan waktu yang relatif pelan. Solusi yang diberikan untuk permasalahan tersebut adalah membuat website yang mencakupi prosedur-prosedur yang diperlukan yang untuk saat ini ada di tautan dalam Linktree. Sehingga para dosen atau peneliti yang ingin melakukan segala prosedur yang diperlukan di

dalam satu tempat. Hal tersebut seperti, melakukan pendaftaran awal, melakukan konferensi, melakukan pengecekan status, pengajuan dana, dan lain sebagainya. Dengan adanya satu wadah yang menampung semua prosedur yang ada, akan membuat alur yang perlu dilaksanakan lebih jelas. Prosedur yang dimaksud baik dari sisi peneliti, maupun staf LPPM.

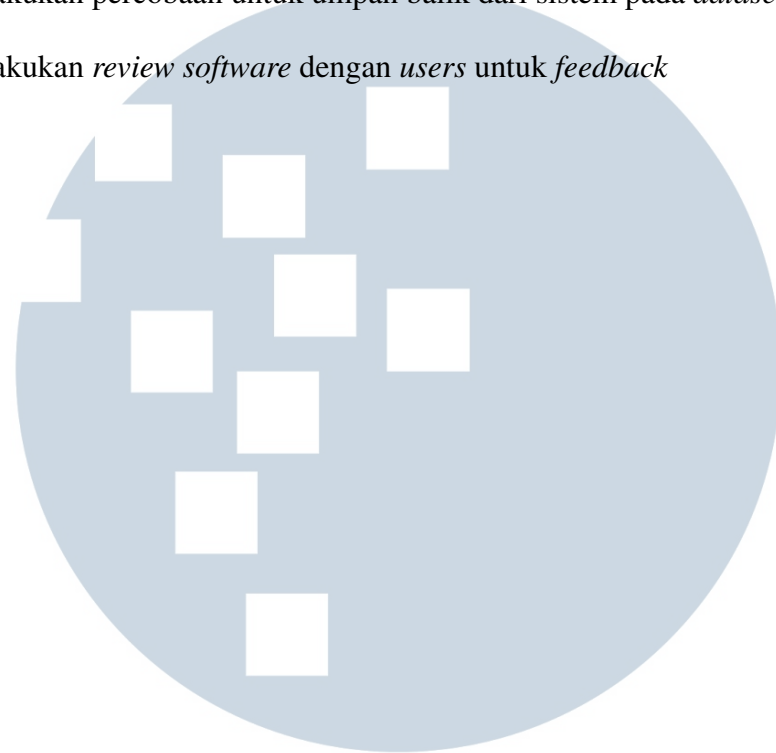
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Magang yang dilakukan berawal dari 6 Februari 2023 hingga 30 Juni 2023. Magang ini dilakukan secara *hybrid* dengan adanya mahasiswa yang bergilir bekerja di kantor selama dua hari maupun di rumah selama tiga hari. Hal ini dilakukan karena keterbatasan tempat pada kantor LPPM. Magang ini dilakukan setiap hari senin hingga jumat, dengan aturan jam kerja dari delapan pagi hingga jam 5 sore dan dapat melakukan lembur. Metode yang dilakukan berbentuk *agile*. Metode ini dilakukan dengan melibatkan staf LPPM secara langsung dengan wawancara seiring dengan keberlangsungan magang. Metode yang digunakan ini juga dibantu oleh tabel *overview* pekerjaan yang perlu dilakukan selama keberlangsungan magang.

Magang di LPPM ini dilakukan oleh enam mahasiswa dari jurusan Informatika Universitas Multimedia Nusantara, dengan melaksanakan modul konferensi dan pengajuan buku, sedangkan rekan tim lainnya ada yang berkontribusi dalam modul seperti, penelitian internal, penelitian hibah, penelitian mandiri, dan lainnya. Posisi dalam magang ini sebagai *Fullstack Web Developer* dalam membuat website yang diperlukan. Berikut adalah pekerjaan yang dilakukan selama keberlangsungan magang.

1. Mengumpulkan data kebutuhan *users*
2. Melakukan pembuatan kode untuk *software* dari *Team Business*
3. Membuat integrasi modul yang ada ke sistem
4. Integrasi *database* modul ke *database* utama
5. Melakukan optimisasi kode yang sudah ada
6. Memperbaiki *bugs* dan kesalahan yang ada selama proses pengembangan
7. Komunikasi dengan tim untuk *delivery update*

8. Melakukan diskusi dengan pengguna untuk pengembangan sistem informasi
9. Melakukan percobaan untuk umpan balik dari sistem pada *dataset* baru
10. Melakukan *review software* dengan *users* untuk *feedback*



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA