

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era digital ini, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan membuat kebijakan yang bertujuan untuk menyiapkan mahasiswa melakukan pembelajaran kedalam bentuk yang lebih canggih. Salah satu bentuknya adalah Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). MBKM ini memiliki 9 program yaitu Magang dan Studi Independen Bersertifikat, Pertukaran Mahasiswa Merdeka, *Indonesian International Student Mobility Awards*, Kampus Mengajar, Wirausaha Merdeka, Praktisi Mengajar, Kementrian ESDM – GERILYA, dan Bangkit [1]. Adanya program ini diharapkan dapat memberikan peluang dan kesempatan bagi mahasiswa/i diseluruh Indonesia untuk lebih mengasah potensi dan mengembangkan diri pada aktivitas diluar perkuliahan serta meningkatkan *hard skill* Figma, Django, Canva dan *soft skills* komunikasi, *teamwork*, kedisiplinan, juga tanggung jawab agar mahasiswa siap pada saat memasuki jenjang karir.

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) telah menjalani program Kampus Merdeka dari tahun 2021. Dalam menjalankan program tersebut, UMN telah memiliki *website* yang dapat digunakan mahasiswa untuk menampung aktivitas-aktivitas dan melaksanakan segala prosedur Kampus Merdeka yaitu *website* Merdeka UMN. Tetapi, selama 1 tahun berjalan *website* Merdeka UMN ini memiliki banyak kekurangan dari kurang tertatanya fitur – fitur manajemensi data mahasiswa, UI/UX pada *website* hingga penggunaan *website* yang masih kurang efisien. Hal tersebut dikuatkan dengan adanya kritik dan saran serta masukan dari mahasiswa/i UMN yang telah memakai *website* Merdeka UMN dengan cara membagikan Google Form kepada mahasiswa/i.

Adanya kekurangan tersebut menyebabkan dibukanya kesempatan program kerja magang di UMN yang ditujukan bagi mahasiswa UMN yang ingin berkontribusi dalam pengembangan *website* Merdeka umn 2.0. Pengembangan *website* ini diawasi oleh dua entitntas manajemen yang terpisah, yaitu PT Sekolah

Startup dan PT Multimedia Digital Nusantara. Tim yang beroperasi di bawah pengawasan PT Sekolah Startup bertanggung jawab atas pengembangan dan pemograman *website* berdasarkan hasil analisis.. Sementara itu, tim di bawah pengawasan PT Multimedia Digital Nusantara berfokus pada analisis dan perancangan desain *website*. Ada delapan tim berbeda dengan tugas berbeda yaitu

- 1) Fitur Chatbot
- 2) Fitur Dashboard
- 3) Fitur Evaluasi
- 4) Fitur Kerja Sama
- 5) Fitur Konversi
- 6) Fitur Monitoring
- 7) Fitur Registrasi
- 8) Fitur UI/UX

Tim yang bertanggung jawab untuk *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* diawasi oleh supervisor dari PT. Multimedia Digital Nusantara. Tim ini bertugas untuk menyempurnakan desain *website* Merdeka UMN 1.0 dengan memperbaiki dan merancang fitur baru *website* Merdeka UMN 2.0. Pada tahap perancangan *website* merdeka UMN 2.0, banyak faktor yang harus dipertimbangkan untuk memastikan penyediaan informasi yang akurat kepada *user*, termasuk pada aksesibilitas *website* dan daya tarik visualnya. Tampilan halaman *website* juga tidak dapat diabaikan, karena penting untuk menampilkan tata letak yang jelas dengan komponen konten yang mudah dipahami, menampilkan navigasi *website* yang logis dan konten yang disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan *user*. Selain itu, aksesibilitas adalah aspek penting yang harus diperhatikan, memastikan bahwa *website* yang dirancang agar mudah diakses dan portabel di berbagai platform yang tersedia saat ini.

Pada pelaksanaan program kerja magang pengembangan merdeka 2.0, mahasiswa yang masuk ke dalam tim UI/UX atau juga yang di supervisi oleh PT. MDN diberikan tambahan proyek berupa perancangan desain dan pengembangan *website CV Management System* untuk PT MDN yang berfungsi untuk menampung

dan mengelola data – data CV serta informasi calon kandidat potensial yang akan melamar pekerjaan pada UMN Pictures.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Adanya program kerja magang ini bertujuan untuk meningkatkan *soft skill* komunikasi, *teamwork*, kedisiplinan, serta tanggung jawab dan *hard skill* Figma, Django, Canva yang menjadi bekal mahasiswa sebelum masuk ke dalam dunia kerja.

Adapun maksud dan tujuan pelaksanaan kerja magang bagi mahasiswa yaitu untuk memperluas pemahaman mengenai pengembangan *website* menggunakan *framework* Django dan bahasa pemrograman Python, meningkatkan kemampuan dengan merancang dan mengembangkan fitur desain pada *website* Merdeka UMN, melatih cara berkomunikasi, manajemen waktu, serta meningkatkan kemampuan adaptasi pada lingkungan kerja.

Sedangkan maksud dan tujuan pelaksanaan kerja magang bagi perusahaan adalah membantu perusahaan dalam meningkatkan dan menyempurnakan *website* dengan merancang tampilan antar muka pengguna pada *website*. Kemudian memberi mahasiswa kesempatan untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan mengenai tantangan pada dunia kerja secara langsung.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Program kerja magang ini dimulai pada 22 Agustus 2022 hingga 6 Januari 2023, berlangsung selama 100 hari kerja yang dilakukan secara *Work From Home (WFH)*. Tim akan berkomunikasi dengan menggunakan berbagai platform media sosial, termasuk grup *Whatsapp*, *Discord*, dan *Google Meet*. Program ini berlangsung dari Senin hingga Jumat, dan mulai kerja dari pukul 08.00 sampai 17.00 WIB.

Berikut merupakan rincian kegiatan berbentuk *ganttt chart* berdasarkan waktu pelaksanaan kerja magang Merdeka UMN 2.0:

Tabel 1. 1 *Timeline* Pelaksanaan Kerja Magang

Kegiatan	Minggu ke-																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Proyek 1 : Pengembangan UI/UX website Merdeka UMN																				
Pengenalan tiap tim dan anggota																				
Mempelajari <i>business requirement</i> untuk <i>website</i> Merdeka UMN 2.0																				
Melakukan riset dengan menyebarkan kuesioner mengenai <i>website</i> Merdeka UMN 1.0																				
Melakukan <i>mapping flow</i>																				
Membuat wifreframe dan desain <i>website</i> merdeka UMN 2.0																				
Perbaikan di beberapa komponen wireframe dan desain sesuai <i>feedback</i> supervisor																				
Proyek 2 : Merancang <i>Website CV Management System</i>																				
Mempelajari dan menganalisis <i>project</i>																				

3. Mengajukan surat mengenai penerimaan serta *job description* sesuai tugas divisi yang telah ditentukan selama kerja magang berlangsung kepada pihak perusahaan dan mengirimkannya ke email Sistem Informasi UMN.
4. Melakukan registrasi program magang MBKM pada *website* Merdeka UMN.

Adapun tahap *internship* meliputi:

1. Pelaksanaan kerja magang dimulai 22 Agustus 2022 hingga 06 Januari 2023 untuk pengerjaan proyek Merdeka UMN 2.0 dengan posisi *UI/UX intern* yang di supervisi PT. Multimedia Digital Nusantara dan *CV Management System*.
2. Perkenalan dari internal tim, mitra program, supervisi lapangan program, mekanisme kerja sekaligus gambaran kerja yang akan dihadapi.
3. Melaksanakan program kerja magang sesuai arahan *supervisor* mahasiswa.
4. Selama program kerja magang berlangsung dilakukan input aktivitas harian pada *website* Merdeka UMN
5. Pada saat melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing magang sebanyak minimal 8 kali dan di input pada *website* Merdeka UMN

Adapun tahap *post-internship* meliputi

1. Setelah menyelesaikan kerja magang yang berlangsung selama 100 hari kerja, dilakukan pembuatan laporan dari hasil kerja magang dengann arahan dari dosen pembimbing mahasiswa.
2. Menangani semua dokumen yang berkaitan dengan magang, termasuk MBKM-02, MBKM-03, dan MBKM-04, dan meminta verifikasi tanda tangan dari perusahaan terkait.
3. Mengunggah laporan hasil kerja magang ke dalam website Merdeka UMN dan mempersiapkan periode sidang magang.