

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perguruan tinggi adalah yayasan atau organisasi resmi yang menyelenggarakan pendidikan formal kepada individu yang memenuhi syarat untuk mengikutinya.[1] Perguruan tinggi dapat berupa Universitas, Institusi, Sekolah tinggi, dsb. Perguruan tinggi dapat diselenggarakan dan didirikan oleh berbagai macam pihak, baik itu diselenggarakan oleh pemerintahan (Perguruan Tinggi Negeri) atau instansi bisnis atau kelompok non-pemerintah (Perguruan Tinggi Swasta)[2]. Pendidikan di perguruan tinggi bersifat formal dimana sebuah gelar resmi akan diberikan kepada individu yang lulus di jenjang perkuliahan yang dipilih, individu yang telah mendapatkan gelar dan lulus di jenjang perkuliahannya juga dapat melanjutkan pendidikan mereka di tingkatan selanjutnya secara akademis apabila mereka mampu dan dapat melakukannya[3].

Perkuliahan di Perguruan tinggi adalah jenjang pendidikan tertinggi bagi seseorang, dimana individu tersebut akan menjalani proses pendidikan di institusi resmi untuk jenjang pendidikan dan peminatan yang dipilih untuk mendapatkan gelar sarjana[4]. Pada perkuliahan, mahasiswa akan mempelajari berbagai macam hal dan ilmu sesuai dengan jurusan atau program studi yang mereka pilih, ilmu-ilmu yang dipelajari bisa berupa *hard skills* atau ilmu utama seperti ilmu mengenai teknologi bagi mahasiswa yang memiliki jurusan berbasis informatika[5].

Selain *hard skills* atau ilmu utama, mahasiswa juga diberikan insentif dan inisiatif serta kewajiban untuk mengembangkan *soft skills* yang dapat membangun karakter dan pola pikir mereka sebagai mahasiswa[6]. Salah satu cara pengembangan *soft skills* bagi mahasiswa adalah dengan mengadakan kegiatan kemahasiswaan yang dapat diparticipasi oleh mahasiswa, kegiatan ini bisa berupa lomba, organisasi atau kepanitiaan, bahkan seminar/workshop yang dapat

memberikan wawasan mengenai character building atau pengembangan kepribadian bagi mahasiswa[5].

Institusi pendidikan tentunya akan menyediakan kegiatan-kegiatan ini sebagai outlet atau platform bagi mahasiswa untuk mengembangkan kepribadian serta pengembangan soft skills mereka sebagai mahasiswa dalam berbagai macam cara, dikarenakan dengan adanya soft skills, mahasiswa bisa menjadi individu yang lebih bermutu baik di konteks akademik, non-akademik, hingga ke dunia kerja sekalipun[7]. Institusi sebagai penyelenggara dan penanggung jawab dalam pengembangan kepribadian mahasiswa akan memiliki suatu indikator atau satuan dalam pengukuran performa mahasiswa dalam aksi mereka dalam beraktivitas dalam pengembangan kepribadian mereka, satuan pengukuran tersebut dapat berwujud dalam SKKM atau Satuan Kredit Kegiatan Mahasiswa[8]. Dengan adanya sistem kredit atau poin yang bersifat sebagai pengukur atau parameter dari pertumbuhan mahasiswa dalam rangka pengembangan soft skills mereka, sebuah institusi perguruan tinggi dapat mengukur kemajuan mahasiswa dalam pengembangan soft skills mereka[9]. Selain mengetahui perkembangan soft skills mahasiswa, dengan adanya satuan kredit kegiatan mahasiswa, perguruan tinggi dapat mengetahui jenjang dan prestasi non-akademik yang diraih oleh mahasiswa[10].

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

- Mendapatkan pengalaman kerja di lapangan kerja untuk mahasiswa, terutama dalam bidang Web Development.
- Menerapkan ilmu-ilmu ICT yang telah dipelajari selama perkuliahan di periode magang
- Membuat sebuah rancang bangun aplikasi website yang akan digunakan untuk memperbarui prosesi penanggulangan dan pengajuan poin SKKM untuk Student Development UMN.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur kerja magang dilakukan secara hybrid dimana penggabungan antara prosedur work-from-office dan work-from-home selama senin-jumat dimana WFO akan dilakukan apabila mahasiswa akan melapor ke Supervisor dan User untuk meeting dan laporan dan WFH akan dilakukan untuk proses kerja. Program magang juga berlaku dan aktif selama 800 jam kerja efektif mulai dari 24 Agustus 2023.

Tabel 1. 1 Tabel Pelaksanaan Kerja Magang

Deskripsi Kegiatan	Agustus					September					Oktober					November					Desember				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Orientasi & Perkenalan pada sistem internal & pengaturan master Data SKKM di UMN																									
Pembuatan Flow & transaksi utama untuk proses Claim SKKM individu, kegiatan mahasiswa/panitia, dan susulan, serta verifikasi																									
Pembuatan Flow untuk proses verifikasi kelulusan poin SKKM & verifikasi kehadiran/kelengkapan kegiatan wajib mahasiswa																									
Pembuatan mockup UI untuk bagian awal Front page untuk mahasiswa seperti Home/Landing Page. Claim Activity, My SKKM (User/Mahasiswa)																									
Pembuatan ulang (redesign) UI untuk User/Mahasiswa																									

minim dimana supervisor hanya menyuruh mahasiswa untuk membaca dan membuat dokumen BR lama sebagai referensi, sementara mahasiswa sendiri masih bersifat kurang fasih atau mengerti cara kerja sistem-sistem dan dokumen internal UMN. Pada akhirnya, mahasiswa menyelesaikan dokumen BR di akhir bulan September.

Setelah mahasiswa menyelesaikan penulisan dokumen BR, langkah selanjutnya adalah untuk membuat dokumen FS. Mahasiswa akan membuat mockup UI dari rancang bangun aplikasi web. Pada awalnya mahasiswa menggunakan canva sebagai alat utama pembuatan mockup, namun setelah meeting dan input dari supervisor, mahasiwa akhirnya menggunakan perangkat lunak bernama Balsamiq. Ini karena pada dokumen FS proyek-proyek sebelumnya menggunakan Balsamiq sebagai alat pembuatan mockup UI. Setelah beberapa revisi, mahasiswa menyelesaikan dokumen FS pada akhir Oktober.

Setelah pembuatan dokumen FS, tahapan selanjutnya adalah proses development Front-End dari aplikasi tersendiri. Pada awalnya sebelum melakukan proses development, supervisor memberi tahu bahwa framework yang digunakan sistem internal UMN adalah React JS, yang belum dimengerti oleh mahasiswa. Namun setelah izin dari supervisor, mahasiswa kemudian menggunakan Bootstrap sebagai framework development rancang bangun aplikasi web. Mahasiswa menggunakan SDLC prototyping dimana mahasiwa akan merancang aplikasi dari awal dan merevisinya sesuai dengan input dari supervisor. Mahasiswa telah membuat dua versi dari aplikasi web, versi pertama, dan versi revisi yang menggunakan lebih banyak fungsi dari framework Bootstrap serta bersifat lebih rapih.