

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan pendidikan dalam era modern, terutama di Indonesia, mencakup berbagai aspek, mulai dari peran bermain dalam perkembangan anak hingga tantangan dan peluang yang dihadapi pendidik. Bermain dianggap sebagai bentuk belajar yang penting bagi anak-anak, namun kurangnya waktu bermain dapat berdampak negatif pada perkembangan kepribadian anak-anak [1]. Namun bila anak-anak bermain terlalu lama bermain, terdapat kemungkinan besar anak-anak tersebut dapat tertinggal dalam pendidikan. Hal ini sangat penting karena, Pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan dengan memberikan informasi, pelatihan, dan membangun kepercayaan diri [2]. Sehingga para pendidik dihadapkan pada tugas yang menantang untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, mempersiapkan siswa untuk menghadapi persaingan global, dan mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti pemecahan masalah, kolaborasi, dan kreativitas [3].

Proses mendidik merupakan suatu proses yang memerlukan waktu dan melibatkan hubungan antara berbagai elemen. Proses ini tidak hanya terbatas pada ruang kelas, melainkan juga melibatkan interaksi dengan masyarakat, pengalaman di luar sekolah, dan pembelajaran sepanjang hayat [4]. Proses mendidik juga melibatkan pemahaman individu secara keseluruhan, pengenalan dan pengembangan potensi yang dimiliki, serta membantu siswa untuk menjadi pribadi yang berdaya dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari [5]. Dengan demikian Digikidz memadukan teknologi dan kreativitas dalam suasana belajar yang menyenangkan, dengan tujuan membantu anak-anak mengembangkan potensi dan keterampilan anak-anak tersebut [6].

Namun dalam menjalankan proses Pendidikan yang diberi nama *coaching* dari Digikidz, *coach* tersebut mengalami kesulitan untuk mengawasi kualitas dari para Trainer. Sehingga terdapat komplainan dari sekolah, dengan keterlambatan menjadi salah satu masalah yang paling sering terjadi. Terdapat beberapa ketentuan yang sudah di jalankan, tetapi masih terdapat banyak *coach* yang terlambat dan masih membutuhkan tenaga tambahan untuk memastikan bahwa *coach* sudah berangkat atau sudah hadir. Sehingga pihak Digikidz membutuhkan sebuah sistem agar para trainer dapat mengetahui kapan para *coach* harus berangkat untuk melakukan *coaching*.

Bentuk dari sistem yang di inginkan Digikidz adalah sistem berbasis *web*. Hal ini dikarenakan sistem berbasis *web* memiliki beberapa kelebihan, seperti mudah diakses hal ini dikarenakan sistem berbasis *web* tidak perlu di *install* seperti aplikasi dan hanya membutuhkan jaringan internet yang sudah dimiliki oleh para *coach*. Selain itu aplikasi berbasis *web* juga dapat dibuka dari berbagai jenis perangkat electronic seperti *PC*, laptop, dan *HP*, yang dimana merupakan perangkat yang sudah umum digunakan oleh semua *coach* [7]. Sehingga untuk mengembangkan sistem ini pihak Digikidz membuka lowongan untuk mendapat ide dari pihak luar untuk membantu mendesign dan membuat sistem tersebut. Hal ini membuat Digikidz membuka lowongan yang magang yang tepat sebagai lokasi pelaksanaan proses MBKM Sistem Informasi.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program MBKM diharapkan menjadi batu loncatan yang memungkinkan para mahasiswa mengeksplorasi potensi dan keterampilan mahasiswa dalam dunia kerja sebelum lulus dan mendapatkan gelar sarjana dari Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Program ini adalah salah satu persyaratan untuk mencapai kelulusan dan yudisium. Sehingga program ini pasti memiliki beberapa tujuan untuk pihak peneliti, maupun untuk pihak Perusahaan PT. Digikidz.

Tujuan dari pelaksanaan dari kerja magang ini bagi Mahasiswa adalah:

1. Pengembangan Keterampilan Pribadi.
Mengembangkan keterampilan pribadi. Ini mencakup pengembangan keterampilan teknis dalam merancang, mengembangkan, dan mengelola proyek teknologi informasi, serta keterampilan interpersonal dalam berkomunikasi dan bekerja sama dengan berbagai pemangku kepentingan.
2. Penghubung Antara Teori dan Praktik.
Menunjukkan bagaimana magang merupakan penghubung penting antara teori yang di pelajari dalam perguruan tinggi dan praktik di dunia kerja. Serta membantu memahami bagaimana teknologi informasi diintegrasikan ke dalam dunia pendidikan secara nyata.
3. Mengidentifikasi Bakat dan Potensi.
Perusahaan dapat menggunakan program magang untuk mengidentifikasi bakat dan potensi calon karyawan. Ini membantu Digikidz dalam rekrutmen berkelanjutan dan pengembangan tenaga kerja.
4. Menyediakan Sumber Daya Tambahan.
Magang dapat memberikan sumber daya tambahan untuk perusahaan. Mahasiswa magang dapat membantu dalam menyelesaikan proyek-proyek tertentu atau tugas-tugas sementara yang mungkin memerlukan tenaga tambahan.
5. Mengembangkan Karyawan Muda.
Program magang adalah cara untuk mengembangkan karyawan muda dan mempersiapkan calon *coach* untuk berkontribusi lebih besar dalam perusahaan. Ini menciptakan jalur pengembangan karir internal.
6. Menghadirkan Perspektif Baru.
Mahasiswa magang sering membawa perspektif dan gagasan segar ke perusahaan. Sehingga dapat membantu dalam menciptakan inovasi dan solusi baru untuk tantangan yang dihadapi perusahaan.

7. Membangun Hubungan dengan Perguruan Tinggi.

Perusahaan dapat memanfaatkan program magang untuk membangun hubungan dengan perguruan tinggi dan universitas. Ini dapat membantu dalam kemitraan pendidikan dan rekrutmen di masa depan.

8. Kontribusi pada Pendidikan.

Perusahaan yang berpartisipasi dalam program magang juga memberikan kontribusi pada pendidikan dengan membantu mahasiswa dalam pengembangan keterampilan dan pemahaman praktis.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses kerja magang berlangsung secara *offline* dan online di PT. Digikidz, yang berlokasi di Jl. Ruko BSD Sektor IV Blok RD/69 BSD City, Kecamatan Serpong Utara, Kota Tangerang Selatan, Banten 10000. Para karyawan menjalani shift bergantian selama periode magang yang berlangsung selama kurang lebih 3 bulan, dimulai dari tanggal 9 Agustus 2023 hingga 10 November 2023. Jadwal kegiatan magang dilaksanakan setiap hari Senin hingga Sabtu, dengan jam kerja dari pukul 10:00 WIB hingga 18:00 WIB.

Selama masa magang, peserta magang berkesempatan untuk terlibat secara langsung dalam lingkungan kerja perusahaan, mendapatkan wawasan praktis, dan mengasah keterampilan dalam dunia kerja. Kehadiran karyawan secara bergantian memastikan kontinuitas dan efisiensi dalam pelaksanaan kegiatan magang di berbagai bidang pekerjaan yang relevan dengan prodi Sistem Informasi.

Kegiatan	Agustus				September				Oktober			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengenalan terhadap PT Digikidz	v											
Pelatihan dasar menjadi salah satu <i>coach</i> Digikidz		v										
Melakukan <i>testing</i> terhadap sistem yang sudah dipakai oleh Digikidz			v									
Melakukan rapat dengan tim IT Digikidz				v								
Perancangan <i>flow</i> dari Sistem					v							
Membuat rancangan sistem <i>Database</i>						v	v	v	v	v	v	
Perancangan <i>Website</i>												v

Tabel 1. 1 Waktu Pelaksanaan MBKM

Proses pelaksanaan MBKM dilakukan dengan syarat-syarat prosedur yang telah ditentukan dari kampus Merdeka dan Perusahaan. Proses tersebut terbagi menjadi 3 bagian yaitu:

1. Pra – MBKM,

1. Pelamaran pada Perusahaan Digikidz, dengan mengirimkan CV.
 2. Melakukan Interview dengan Perusahaan Digikidz, pada pertemuan zoom yang diadakan oleh pihak Digikidz.
 3. Menunggu seleksi dari pihak Digikidz, dan peserta yang lolos dari seleksi akan mendapat panggilan untuk menuju ke *Center* Pusat Digikidz yang berada di BSD.
 4. Melakukan bimbingan terhadap pembimbing untuk menjabarkan jobdesk yang diberikan dari pihak Digikidz
 5. Pengisian Form untuk mendapat surat-surat yang diperlukan untuk proses Magang. Surat tersebut mencakupi KM-01, yang melampirkan surat penerimaan kerja. Kemudian dilanjutkan oleh pihak UMN untuk mendapatkan surat KM-02 yang merupakan surat pengantar. Setelah itu dilakukan pengisian Goodle Form dari pihak FTI untuk mengikuti sidang magang. Diselesaikan dengan pengisian Form KM-03 sampai dengan form KM-07.
2. MBKM,
1. Pertemuan dengan pembimbing/Supervisor divisi untuk mendapat penjelasan mengenai prosedur kerja magang.
 2. Perkenalan dengan rekan-rekan kerja dari berbagai divisi.
 3. Mahasiswa melaksanakan pekerjaan magang sesuai dengan arahan yang diberikan oleh Supervisor.
1. Post MBKM.
1. Pembuatan laporan MBKM berdasarkan atas pekerjaan yang dilakukan selama proses MBKM.
 2. Pengajuan kepada supervisor untuk mengisi surat-surat yang diperlukan.
 3. Pengajuan Laporan kepada pembimbing untuk mendapat tanda tangan, sebagai tanda penyelesaian proses magang.