

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan perkembangan teknologi yang pesat telah menghasilkan banyak kemajuan di berbagai sektor, termasuk pendidikan, untuk beralih ke solusi daring yang lebih efisien. Salah satu hasil perkembangan teknologi yang semakin berkembang di masyarakat adalah *Learning Management System (LMS)* yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran secara online. *LMS* adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk manajemen pembelajaran (Cavus & Alhah, 2014). *LMS* berperan penting dalam meningkatkan aksesibilitas, mengoptimalkan manajemen pembelajaran, serta memberikan kemudahan bagi pengajar dan pelajar dalam berinteraksi. Saat ini, *LMS* telah menjadi *platform* yang populer di kalangan institusi pendidikan maupun perusahaan. *Website LMS* juga memungkinkan pengguna untuk mengakses materi, mengelola kursus, dan melacak kemajuan dengan lebih efektif.

Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (UMN) diharuskan untuk mengambil bagian dalam program magang sebelum mereka lulus untuk mendukung program pemerintah Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM). Tujuan program ini adalah untuk memberikan mahasiswa pengalaman kerja dan pemahaman tentang lingkungan profesional. Magang adalah komponen wajib dari program studi Desain Komunikasi Visual UMN. Mahasiswa dapat memilih lokasi magang mereka untuk membantu mereka mengembangkan dan menerapkan *skill* yang mereka pelajari selama berkuliah di UMN.

Melihat potensi besar *LMS* dalam dunia pendidikan dan pelatihan, pengembangan *LMS* berbasis *website* dapat menjadi solusi yang relevan dan inovatif untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran modern (Tinambunan et al., 2023). Hasil dari program magang ini adalah proyek pengembangan *LMS* berbasis *web*. Selain itu, sejalan dengan perkembangan teknologi di Indonesia yang semakin berfokus pada digitalisasi pendidikan. Adapun berbagai manfaat bagi perusahaan dalam menghadirkan platform pembelajaran yang lebih efisien, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta magang untuk mengasah keterampilan desain dan pengembangan *web*. Seiring dengan meningkatnya permintaan akan pembelajaran digital di Indonesia, output berupa *website LMS* akan menjadi solusi tepat yang selaras dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pasar.

Penulis memilih PT Kunci Pintar Nusantara (Kuncie) berdasarkan minat pribadi terhadap design *User Interface/User Experience (UI/UX)* dalam industri dan juga terinspirasi oleh perkembangan pesat industri edukasi di Indonesia saat zaman covid. penulis melihat peluang untuk mendalami sektor ini dengan bekerja di perusahaan yang berbasis dalam *Edutech (education and technology)*. Kunci didirikan pada tahun 2021 untuk menjawab kekurangan keterampilan di dunia bisnis (Kuncie, 2021). Penulis berharap dapat mempelajari tidak hanya dalam design *UI/UX*, tetapi juga sistem perusahaan yang efektif, khususnya dalam hal decision making dan alur kerja. Fokus penulis adalah pada divisi *UI/UX*, yang sejalan dengan bidang studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara, guna mempersiapkan diri menghadapi persaingan di dunia profesional.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.2 Tujuan Magang

Pelaksanaan magang bertujuan mendapatkan pengalaman sebagai desainer UI/UX dalam memasarkan produknya dan meningkatkan *softskill* dan *hardskill* di lingkungan kerja sebagai seorang *intern*. Dorongan lainnya adalah untuk mempelajari cara efektif dalam memasarkan produk melalui desain sambil belajar dari perusahaan Kunci Pintar Nusantara yang telah beroperasi selama 3 tahun di Indonesia. Proyek magang juga menjadi syarat kelulusan dalam mendapatkan sarjana desain di UMN. Penulis memiliki beberapa tujuan spesifik untuk magang yaitu adalah:

1. Syarat untuk menjadi sarjana desain; dan
2. Sarana menambahkan pengalaman mengenai profesi sebagai *designer*. Pengalaman dapat juga berdasarkan pada *softskill* dan *hardskill*.
3. Mengetahui cara penerapan skill *UI/UX* dalam dunia kerja
4. Mengetahui cara kerja di perusahaan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis memulai magang di Jalur Magang Track 1 pada semester ketujuh tahun akademik 2024–2025 yang diwajibkan bagi seluruh mahasiswa Program Magister Studi Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Menurut kampus, jam kerja minimal untuk program ini adalah 640 jam. Penulis akan mengikuti program kerja yang dirancang oleh PT Kunci Pintar Nusantara, yang akan berlangsung sekitar tiga sampai empat bulan, dimulai dari 22 Juli 2024 hingga 30 November 2024.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Berdasarkan kontrak kerja yang dibuat oleh PT Kunci Pintar Nusantara, program kerja magang berlangsung selama tiga hingga empat bulan, terhitung dari tanggal 22 Juli 2024 sampai dengan 30 November 2024. Program kerja dilakukan secara Hybrid dimana terbagi selama 2 hari *work from home* dan 3 hari *work from office* yang berlangsung selama lima

hari dalam seminggu. Jam kerja berlangsung dari selama 8 jam setiap hari dari pukul 09.00-18.00 dengan adanya jam istirahat pada pukul 12.00-13.00 yang tidak termasuk dalam masa kerja ataupun situs magang merdeka UMN. Namun, sistem ini dapat menyesuaikan fleksibilitas tempat kerja dengan kebutuhan magang.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Dalam mengikuti program magang track 1, penulis harus mengikuti pembekalan magang terlebih dahulu yang diselenggarakan oleh Program Studi dan Career Development Center (CDC) UMN pada hari Jumat, 26 April 2024, di ruang Function Hall UMN. Penulis harus memenuhi beberapa persyaratan, termasuk menyelesaikan minimal 96 SKS, mendapatkan nilai IPS minimal 2,50, dan tidak mendapatkan nilai D atau E pada setiap mata kuliah yang pernah diambil.

Sebelum melakukan prosedur magang yang diterapkan oleh kampus, penulis harus berkonsultasi dengan dosen pembimbing akademik terlebih dahulu untuk memastikan persyaratan akademik yang diperlukan untuk memilih mata kuliah magang. Setelah memenuhi persyaratan untuk mengikuti proyek magang dan mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing akademik, penulis dapat mengajukan minimal sepuluh nama perusahaan bersama dengan posisi dan deskripsi pekerjaan yang dapat diakses melalui situs web kampus. Penulis kemudian mengirimkan lamaran magang, CV, dan portofolio kepada PT Kunci Pintar Nusantara melalui kontak WhatsApp perusahaan yang tersedia setelah mendapat persetujuan dari lokasi magang, PIC, dan koordinator magang. Penulis menerima tanggapan dari HRD PT Kunci Pintar Nusantara mengenai persyaratan yang akan dimasukkan dalam surat perjanjian dari 24 Juli 2024 hingga 30 November 2024. Sesuai dengan ketentuan 640 jam kerja oleh kampus,

periode empat bulan tersebut masih dapat disesuaikan dengan kebutuhan proyek magang.

Setelah diterima oleh PT Kunci Pintar Nusantara, penulis harus menyelesaikan sejumlah dokumen di kampus merdeka UMN, termasuk data registrasi dan melampirkan surat penerimaan magang, sebelum mendapatkan akses ke penginputan *daily task* di website merdeka setiap hari selama magang. Program kerja dilakukan secara Hybrid dimana terbagi selama 2 hari *work from home* dan 3 hari *work from office* yang berlangsung selama lima hari dalam seminggu. Jam kerja berlangsung dari selama 8 jam setiap hari dari pukul 09.00-18.00.

