

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam membangun pola pikir masyarakat. Hal ini juga berkaitan dengan visi Indonesia Emas 2045 yang disusun oleh Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional atas arahan Presiden Joko Widodo pada tahun 2016[1]. Namun hingga saat ini akses terhadap pendidikan yang berkualitas masih menjadi permasalahan serta tantangan di berbagai wilayah Indonesia, terutama di daerah terpencil. Kesenjangan dalam akses pendidikan ini mencakup bermacam-macam aspek, mulai dari minimnya sumber daya pendukung seperti fasilitas dan tenaga pengajar, hingga kesenjangan ekonomi yang membuat banyak individu kesulitan mengakses pelatihan atau pendidikan tambahan yang dibutuhkan untuk pengembangan karier[2].

Pesatnya perkembangan teknologi, membuka peluang untuk permasalahan dari tidak meratanya pendidikan di Indonesia. Hal ini tentunya membuka peluang untuk melanjutkan visi Indonesia Emas 2045. Selain itu, saat ini banyak kreator edukasi yang memiliki potensi untuk berbagi pengetahuan menghadapi kendala dalam pemerataan pendidikan karena dapat menjangkau audiens yang lebih luas. Namun, dikarenakan kurangnya ekosistem yang mendukung hubungan antara kreator dan pengguna, menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Hal ini menimbulkan tantangan baik bagi kreator maupun pengguna yang membutuhkan layanan tersebut.

Melihat urgensi ini, PT Arkansa Balik Digital menginisiasi platform Ragam Space, sebuah marketplace kreator yang berfokus pada edukasi dan pengembangan karier. Ragam Space bertujuan menjadi solusi bagi tantangan dalam akses pendidikan dengan menyediakan ruang digital bagi kreator untuk menawarkan jasa creator, seperti kelas, mentoring, atau pelatihan, secara terstruktur. Sementara itu, pengguna dapat dengan mudah menemukan layanan yang pengguna butuhkan untuk meningkatkan keterampilan dan pengembangan diri.

Dalam magang ini, fokus tim pengembang adalah menggunakan metode agile dalam perancangannya. Metode Agile dipilih untuk memastikan proses pengembangan yang iteratif dan fleksibel, memungkinkan tim untuk menyesuaikan produk sesuai kebutuhan pengguna [3].

Sebagai bagian dari tim, *Product Manager* bertugas menyusun dokumen penting seperti PRD (*Product Requirements Document*), pembuatan User Flow, serta perancangan *Roadmap Product*. Tim *Product Manager* berkolaborasi erat dengan tim UI/UX, Development, dan Bisnis untuk memastikan bahwa desain dan fungsionalitas platform selaras dengan kebutuhan pengguna.

Ragam Space juga memiliki filosofi yang kuat, yakni menciptakan ruang yang inklusif dan beragam. Nama "Ragam Space" mencerminkan keberagaman latar belakang kreator dan pengguna yang ingin difasilitasi, sementara "Space" melambangkan wadah untuk belajar, berbagi, dan berkembang. Filosofi ini menjadi dasar dalam setiap keputusan pengembangan produk untuk memastikan platform benar-benar menjawab kebutuhan masyarakat luas.

Dengan semangat kolaborasi dan inovasi, PT Arkansa Balik Digital melalui Ragam Space bertujuan untuk menciptakan dampak positif dalam dunia pendidikan. Platform ini tidak hanya menjadi solusi terhadap kesenjangan akses pendidikan, tetapi juga berkontribusi pada pemberdayaan kreator edukasi dan pengguna untuk saling terhubung dan tumbuh bersama.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program magang di PT. Arkansa Balik Digital bermaksudkan untuk memenuhi Program Kerja Magang MBKM yang menjadi syarat kelulusan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom.). Program magang ini juga bermaksudkan sebagai bentuk penerapan ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan. Serta memberikan pengalaman baru tentang dunia kerja secara langsung, untuk mempersiapkan diri saat kerja nyata di masa mendatang.

Program magang di PT. Arkansa Balik Digital juga bertujuan sebagai berikut:

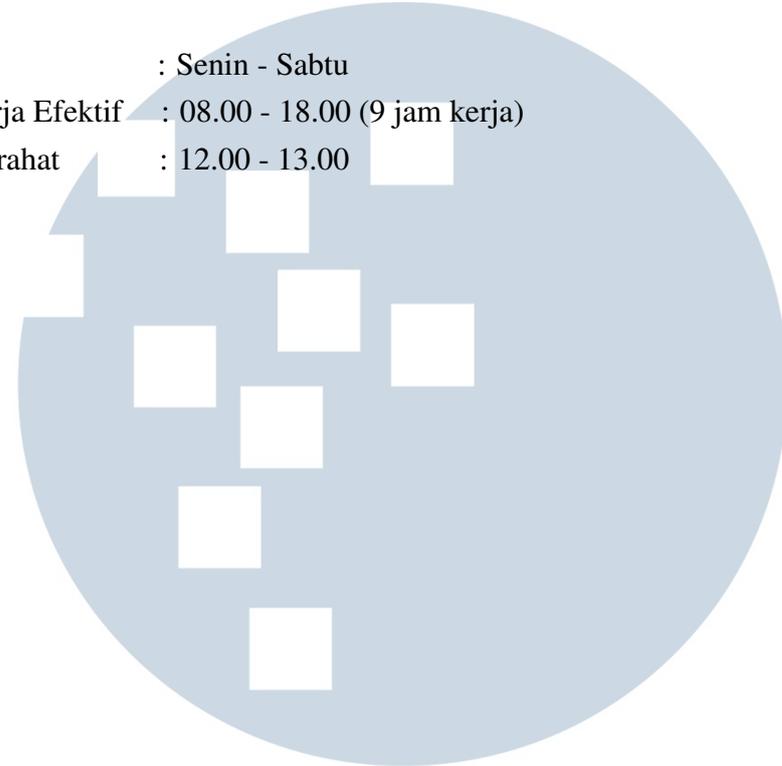
1. Menerapkan metode agile dalam rancang bangun website Ragam Space.
2. Membuat PRD (*Product Requirements Document*), User Flow, dan Roadmap Product untuk website Ragam Space.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berdasarkan surat penerimaan oleh PT. Arkansa Balik Digital pada tanggal 14 September 2024, kerja magang dilaksanakan selama 6 bulan yang dimulai pada

tanggal 16 September 2024. Pelaksanaan kerja dilakukan secara hybrid (Work From Office dan Work From Home) dengan jam kerja sebagai berikut :

Hari : Senin - Sabtu
Waktu Kerja Efektif : 08.00 - 18.00 (9 jam kerja)
Waktu Istirahat : 12.00 - 13.00



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA