

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era digital yang berkembang pesat, kebutuhan akan pendidikan berbasis teknologi semakin meningkat seiring dengan perubahan cepat di dalam dunia kerja. Teknologi telah mengubah cara kita belajar dan bekerja, mendorong banyak individu dan profesional untuk mencari metode pembelajaran yang lebih fleksibel, efisien, dan dapat diakses kapan saja. Salah satu respons terhadap kebutuhan ini adalah munculnya *bootcamp*, yang menawarkan solusi pendidikan cepat dan terfokus dalam bidang teknologi dan keterampilan digital. Program *bootcamp* ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk meningkatkan pengalaman belajar yang lebih menarik yang sangat relevan dengan tuntutan pasar kerja yang terus berkembang [1]. Sebagai alternatif yang lebih intensif dan aplikatif dibandingkan dengan pendidikan formal tradisional, *bootcamp* menjadi pilihan utama bagi mereka yang ingin mempercepat proses penguasaan keterampilan secara praktek, meningkatkan daya saing, dan mempersiapkan diri untuk tantangan dunia *digital* yang terus berubah [2].

Flow Camp ID hadir sebagai *platform Learning Management System (LMS)* yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dalam *bootcamp*. Secara umum, LMS sendiri telah diperkenalkan sebagai teknologi untuk memberikan pilihan yang lebih baik bagi institusi guna mendorong partisipasi dan keterlibatan siswa yang lebih besar [3]. Mengikuti semangat tersebut, LMS ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih terstruktur, interaktif, dan mudah digunakan bagi peserta *bootcamp*. Untuk mencapai tujuan tersebut, desain LMS yang efektif menekankan pada struktur yang ramah pengguna, penghindaran penggunaan alat dan tautan yang berlebihan, serta ketersediaan fitur yang dapat disesuaikan dan berpusat pada siswa, karena elemen-elemen ini secara signifikan memengaruhi keterlibatan pengguna [4]. Dengan fitur-fitur seperti materi pembelajaran *online*, sistem penilaian otomatis, forum diskusi, serta pelacakan progres peserta, Flow Camp ID berupaya menyediakan lingkungan belajar yang optimal. Forum diskusi, sebagai salah satu komponen kunci, berperan penting dalam LMS sebagai *platform* kolaborasi yang memfasilitasi berbagi pengetahuan, pembentukan komunitas pembelajar, serta pengembangan kemampuan berpikir

tingkat tinggi dan kritis [4]. Dengan demikian, Flow Camp ID berfungsi sebagai solusi komprehensif bagi penyelenggara *bootcamp* maupun peserta yang ingin meningkatkan keterampilan mereka secara efektif.

Melalui *platform* ini, diharapkan peserta *bootcamp* dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih optimal, dengan akses yang lebih fleksibel, serta dukungan dari mentor dan komunitas. Selain itu, LMS ini juga membantu penyelenggara dalam mengelola materi, memantau perkembangan peserta, dan meningkatkan efisiensi operasional *bootcamp* secara keseluruhan.

Dengan adanya Flow Camp ID, proses pembelajaran dalam *bootcamp* dapat dilakukan dengan lebih terstruktur, efisien, dan skalabel, memungkinkan lebih banyak individu untuk mendapatkan akses ke pendidikan berkualitas tanpa batasan geografis.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program pelaksanaan kerja magang di PT Flow Byte Digital sebagai *Frontend Developer* bertujuan untuk memperoleh pengalaman dalam pengembangan *website* melalui keterlibatan langsung pada proyek LMS Flowcamp.

Maksud dari kerja magang ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan ilmu-ilmu yang telah didapatkan selama di kampus ke dunia kerja.
2. Meningkatkan keterampilan diri, seperti *hard skill* melalui pekerjaan teknis, dan *soft skill* melalui komunikasi dengan anggota tim untuk mencapai tujuan bersama.
3. Sebagai syarat kelulusan universitas untuk mendapatkan gelar S.Kom.
4. Memperoleh pengalaman nyata dalam industri yang bersangkutan dengan tanggung jawab sebagai karyawan perusahaan.

Tujuan kerja magang di PT Flow Byte Digital adalah:

1. Mendapatkan pengalaman dalam pengembangan *website* melalui keterlibatan langsung pada proyek *Learning Management System* Flowcamp sebagai bagian dari tim pengembangan *frontend*.
2. Menerapkan dan mengembangkan keterampilan yang telah diperoleh selama masa studi, khususnya dalam bahasa pemrograman Vue.js.

3. Menyediakan Akses Pembelajaran Teknologi yang Fleksibel dan Relevan kepada masyarakat.
4. Mengatasi tantangan dalam pembelajaran teknologi seperti keterbatasan akses, kurangnya praktik, minimnya dukungan komunitas, dan kebutuhan kurikulum *up-to-date*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan kerja magang yang dilakukan di PT. Flow Byte Digital dilaksanakan selama 3 bulan dari tanggal 11 Januari 2025 sampai tanggal 11 April 2025 yang dibimbing oleh Kak Taufik Mulyawan selaku *Chief Executive Officer*. Adapun prosedur pelaksanaan kerja magang di PT. Flow Byte Digital adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan kerja dilakukan secara *remote / Work from Home* (WFH) setiap harinya.
2. Kegiatan kerja dilaksanakan setiap hari Senin hingga Jumat.
3. Waktu pelaksanaan kegiatan kerja tidak ditentukan secara spesifik, melainkan disesuaikan dengan kesadaran dan tanggung jawab individu masing-masing.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1. Pengenalan Kerja Magang

Pada masa pengenalan kerja magang, pertemuan awal dilakukan secara *virtual* melalui *platform* Discord. Kesepakatan yang dicapai adalah bahwa setiap pertemuan selanjutnya akan dilaksanakan di *platform* yang sama, setiap hari pada pukul 15.00 WIB. Pada pertemuan awal, setiap peserta magang diminta untuk memperkenalkan diri dengan mencantumkan nama, asal kampus, jurusan, serta semester yang sedang ditempuh. Selain itu, dalam pertemuan pertama tersebut juga dilakukan *briefing* untuk mempersiapkan pertemuan-pertemuan berikutnya, di mana setiap peserta diwajibkan untuk melaporkan persentase perkembangan tugas magang yang telah diselesaikan. Setelah menyelesaikan tugas, peserta magang diminta untuk melakukan sesi *share screen* guna menampilkan hasil pekerjaan yang telah dikerjakan.

2. Selama Masa Magang

Peserta magang melaksanakan tugas sesuai dengan deskripsi pekerjaan (*job desk*) yang diberikan oleh PM atau *supervisor*. Setiap peserta yang diberikan *job desc* akan di-*assign* di *platform* Up sesuai dengan tugas yang diberikan. Peserta juga diwajibkan untuk menginput tugas harian (*daily task*) di *website* Merdeka UMN sebagai sarana untuk melaporkan progres kerja kepada *supervisor*. Selanjutnya, peserta magang menjalankan tugas dan tanggung jawabnya sesuai dengan *timeline* proyek yang telah ditetapkan di ClickUp.

3. Evaluasi dan Laporan Akhir

Evaluasi kegiatan magang dilakukan setiap hari kerja oleh *Project Manager* melalui pertemuan rutin secara daring yang diadakan melalui aplikasi Discord. Evaluasi ini bertujuan untuk memantau perkembangan tugas, memberikan masukan, serta memastikan keberjalanan proyek sesuai dengan target.

