BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan zaman digital telah menciptakan permintaan yang semakin tinggi terhadap sistem pembelajaran yang berbasis teknologi, sejalan dengan transformasi yang terjadi secara dinamis di lingkungan profesional. Inovasi teknologi telah merevolusi pendekatan kita dalam memperoleh pengetahuan dan menjalankan aktivitas pekerjaan, sehingga mendorong berbagai kalangan masyarakat dan tenaga kerja profesional untuk mengeksplorasi alternatif pembelajaran yang lebih adaptif, produktif, dan tersedia setiap waktu. 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]. Kemudian, bootcamp ini juga menjadi pilihan utama bagi mereka yang ingin mempercepat proses penguasaan keterampilan secara praktis, meningkatkan daya saing, dan mempersiapkan diri untuk tantangan dunia digital yang terus berubah dengan alternatif yang lebih intensif dan aplikatif dibandingkan dengan pendidikan formal tradisional. [2].

Flow Camp ID dikembangkan sebagai sebuah *platform* sistem manajemen pembelajaran (*Learning Management System/LMS*) yang dibangun dengan tujuan memfasilitasi aktivitas pembelajaran dalam program *bootcamp*. Secara umum, LMS telah diperkenalkan sebagai teknologi yang menawarkan pilihan yang lebih baik bagi institusi untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa [3]. Tujuan LMS ini adalah untuk menyediakan pengalaman belajar yang lebih terorganisir, interaktif, dan mudah digunakan bagi peserta *bootcamp*. Untuk mencapai tujuan tersebut, desain LMS yang baik menekankan pada struktur yang ramah pengguna, pengurangan penggunaan alat dan tautan yang berlebihan, dan ketersediaan fitur yang dapat disesuaikan dan berpusat pada siswa. [4]. Flow Camp ID bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang ideal dengan fitur seperti materi pembelajaran online, sistem penilaian otomatis, forum diskusi, dan pelacakan progres peserta. Forum diskusi adalah bagian penting dari LMS karena dapat membantu orang bekerja sama dan berbagi pengetahuan, serta membantu

membentuk komunitas pembelajar dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitik [4]. Oleh karena itu, Flow Camp ID adalah solusi lengkap untuk penyelenggara *bootcamp* dan peserta yang ingin meningkatkan keterampilan mereka.

Implementasi *platform* ini bertujuan agar partisipan *bootcamp* dapat meraih pengalaman pembelajaran yang lebih efektif, dengan kemudahan akses yang adaptif, serta bimbingan dari mentor dan dukungan komunitas. Di samping itu, sistem LMS ini turut membantu penyelenggara dalam mengorganisir konten pembelajaran, melakukan evaluasi progres partisipan dengan memantau perkembangan siswa, serta mengoptimalkan efektivitas operasional program *bootcamp* secara menyeluruh. Kehadiran Flow Camp ID memungkinkan pelaksanaan proses edukasi dalam *bootcamp* menjadi lebih sistematis, produktif, dan dapat diperluas jangkauannya, sehingga memberikan kesempatan kepada lebih banyak kalangan untuk mengakses pendidikan bermutu tanpa terkendala oleh hambatan lokasi geografis.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program kerja magang sebagai *Front-End Developer* di PT Flow Byte Digital bertujuan untuk memperoleh pengalaman langsung dalam dunia industri, khususnya dalam proses implementasi antarmuka pengguna berdasarkan desain yang telah disusun oleh tim *UI/UX*. Selama pelaksanaan magang, penulis diberikan tanggung jawab utama dalam melakukan *slicing design*, yakni mengonversi desain visual dari Figma menjadi tampilan web yang sesuai secara struktur, *layout*, dan gaya, serta ditambahkan elemen interaktif dasar yang mendukung pengalaman pengguna, serta memastikan responsivitas website. Adapun maksud dari pelaksanaan magang ini adalah sebagai berikut.

1. Mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama studi ke dalam lingkungan kerja nyata.
2. Meningkatkan kompetensi teknis dalam pengembangan antarmuka pengguna, khususnya dalam proses *slicing design* dan penerapan *framework modern* seperti Vue.js dan TailwindCSS.
3. Memenuhi persyaratan akademik sebagai bagian dari proses memperoleh gelar Sarjana Komputer.

4. Menumbuhkan etos kerja dan kemampuan kolaborasi dalam tim pengembang perangkat lunak melalui keterlibatan langsung dalam proyek perusahaan.

Kemudian, tujuan pelaksanaan program magang meliputi hal-hal berikut.

1. Melakukan *slicing design* yang responsif dari desain *UI/UX* yang disediakan oleh tim *UI/UX* menjadi tampilan *frontend* berbasis *Vue.js* dan *TailwindCSS*.
2. Menerapkan elemen interaktif dasar seperti, efek visual (*hover*, *transition*), dan manipulasi tampilan secara responsif terhadap tindakan pengguna.
3. Mengorganisasi komponen-komponen *frontend* ke dalam struktur proyek yang modular dan *reusable* sesuai dengan praktik pengembangan berbasis komponen.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Program magang yang diselenggarakan di PT Flow Byte Digital berlangsung selama periode empat bulan, dimulai dari 13 Januari 2025 hingga 13 Mei 2025, dengan pendampingan dari Bapak Taufik Mulyawan sebagai *Chief Executive Officer* (CEO). Adapun prosedur pelaksanaan kerja magang di PT Flow Byte Digital adalah sebagai berikut.

1. Kegiatan kerja dilakukan secara *remote/WFH* (*Work from Home*) 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. Hari Pertama Magang

Aktivitas magang pada hari pertama diselenggarakan melalui sesi *virtual* menggunakan *platform* *Discord*. Kesepakatan yang ditetapkan adalah seluruh pertemuan berikutnya akan dilangsungkan pada *platform* yang sama setiap hari

pada pukul 21.00 WIB. Dalam sesi perkenalan awal, setiap partisipan magang diharuskan untuk memperkenalkan identitas diri dengan menyebutkan nama lengkap, institusi pendidikan asal, program studi, serta tingkat semester yang sedang dijalani. Selain itu, pada pertemuan perdana tersebut juga dilaksanakan pembekalan untuk menyiapkan agenda pertemuan mendatang, di mana setiap partisipan diwajibkan melaporkan persentase kemajuan penyelesaian tugas magang yang telah dicapai di setiap pertemuan. Setelah menuntaskan pekerjaan, partisipan magang diminta untuk melakukan sesi berbagi layar (*share screen*) dengan tujuan mempresentasikan hasil kerja yang telah dikerjakan.

2. Selama Masa Magang

Peserta magang menjalankan aktivitas kerja berdasarkan spesifikasi tugas (*job desk*) yang telah ditentukan oleh *Project Manager* atau *Supervisor*. Setiap peserta magang yang menerima alokasi tugas akan didistribusikan melalui *platform* ClickUp sesuai dengan pekerjaan yang dibebankan. Partisipan juga diharuskan untuk mencatat aktivitas kerja harian (*daily task*) pada website Merdeka UMN sebagai mekanisme pelaporan kemajuan kerja kepada pembimbing. Selanjutnya, partisipan magang melaksanakan kewajiban dan tanggung jawab sesuai dengan jadwal proyek yang telah ditetapkan dalam sistem ClickUp.

3. Evaluasi dan Laporan Akhir

Evaluasi dilakukan setiap hari kerja oleh *Project Manager* dan *Supervisor* setiap pertemuan *online* melalui Discord.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA