

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seperti yang diketahui bahwa sekarang di dunia telah memasuki zaman yang sangat maju yaitu sama teknologi 4.0 dan semuanya pasti menggunakan kecanggihan teknologi dan internet. Indonesia sebagai salah satu negara berkembang harus bisa berdaya saing global dengan terus meningkatkan SDM yang ahli dalam bidang teknologi, karena mengingat kemajuan dan keberhasilan suatu bangsa salah satunya dipengaruhi oleh manusianya.

Manusia terampil disini adalah yang mampu dan handal dalam menerapkan kemampuan yang didapatkan dari lingkungan pendidikan menuju ke dunia industry, maka dari itu contohnya di dunia perkuliahan ada suatu kegiatan untuk memperkenalkan mahasiswa di dunia industri yaitu Magang. Magang merupakan bentuk implementasi antara program pendidikan di tempat belajar mengajar dengan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan kerja secara langsung untuk mencapai tingkat keahlian tertentu.

Dengan banyaknya jumlah Mahasiswa di Indonesia akhirnya pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) membuat salah satu program yaitu Magang dan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka yang memiliki tujuan agar mahasiswa lebih mudah dan bisa menerapkan ilmu yang dimiliki dari kampus serta memiliki suatu kurikulum terstruktur standar dunia industri dan kementerian.

Magang ini dilaksanakan di salah satu tempat Kampus Merdeka yaitu Binar Academy / PT. Lentera Bangsa Benderang yang bertempat di Tangerang Selatan. Binar Academy merupakan salah satu perusahaan yang bergerak pada peningkatan kualitas pendidikan yang berbasis teknologi informasi, seperti halnya pengembangan dalam kemampuan di dunia industri pemograman. Di

Binar Academy saya mendapatkan posisi sebagai *Front End JavaScript* yang memiliki tujuan yaitu agar tampilan dari *website* yang digunakan *interaktif* dan baik untuk digunakan serta menarik.

Selama melaksanakan Magang di Binar Academy saya mendapatkan beberapa ilmu dan *study case* yang sangat membantu, diantaranya adalah :

1. Pemberian materi oleh fasilitator / pembimbing lapang yang dimulai dari *chapter 1 – 8* (pemberian materi full tentang *Front End JavaScript*).
2. Pemberian *study case* yang dilaksanakan setiap selesai chapternya atau biasa disebut juga dengan *challenge* / tantangan dimulai dari *challenge 1 – 8*.
3. Pemberian sebuah *Big Last Project* menyelesaikan pembuatan Toko barang bekas online / *second hand* yang diberi judul : **GENTZ “Gerai Entitas Terbaik dan Terunik”** yang memiliki tujuan agar user dan buyer mudah dalam *pengimplementasian website* yang *interaktif* dan mudah untuk digunakan.

Dari beberapa hal yang dilakukan seperti, materi , tantangan dan projek akhir fungsinya adalah agar nantinya mudah dalam *pengimplementasian website* yang *interaktif* di suatu perusahaan pada saat memasuki dunia kerja secara langsung. Khususnya dalam posisi *Front End JavaScript*.

1.2. Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum

Tujuan Umum pelaksanaan Magang, diantaranya adalah :

1. Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengerti kegiatan yang dilakukan di dunia industri.
2. Melatih mahasiswa dalam berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi perbedaan pengajaran.
3. Memberikan wawasan tentang *culture* / budaya di lingkungan industri.

1.2.2 Tujuan Khusus

Tujuan Khusus pelaksanaan Magang, diantaranya adalah :

1. Mengetahui dasar-dasar dari pemograman serta bahasa pemograman *JavaScript*.
2. Mengetahui beberapa materi tentang *Front End JavaScript* karena di setiap selesai materi yang disampaikan selalu diberikan study case.
3. Mampu mengimplementasi materi dan study case dengan membuat last project, gabungan kerja sama antara *Front End JavaScript* dan *Back End Java* dalam membuat *last project* dengan judul : **GENTZ “Gerai Entitas Terbaik dan Terunik”**.

1.2.3 Manfaat

Manfaat pelaksanaan Magang, diantaranya adalah :

A. Bagi Mahasiswa

1. Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan dan *case* yang diberikan nantinya di dunia industri.
2. Mahasiswa mendapat kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga kepercayaan dan kemampuan diri dalam berinovasi semakin meningkat.
3. Mahasiswa mampu untuk membuat suatu *website* diri sendiri khususnya yang *interaktif* dan mudah untuk digunakan / *user friendly*.

B. Bagi Program Studi

1. Menjadi tolak ukur pencapaian kinerja prodi dan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran oleh instansi di tempat Magang.
2. Menjalinkan kerja sama dan rekomendasi dengan instansi tempat Magang.

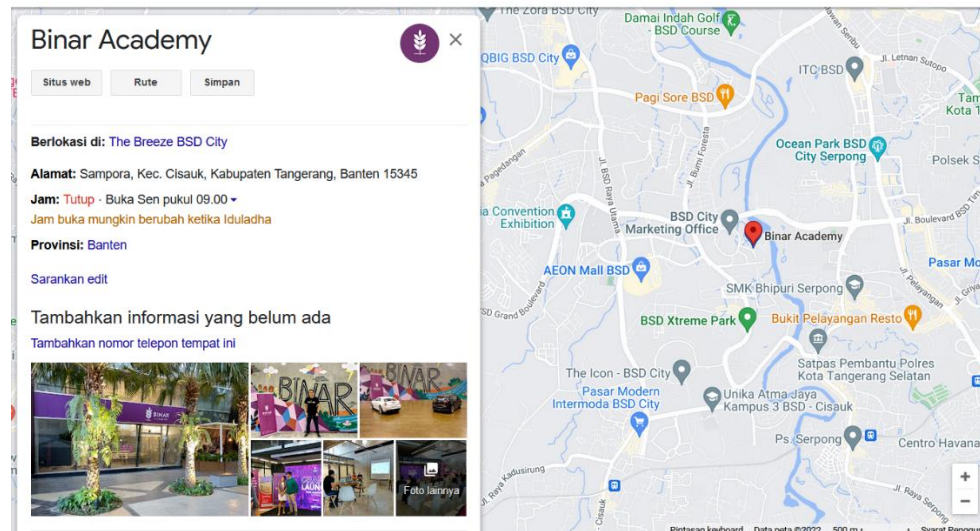
C. Bagi Instansi tempat Magang

Dapat membantu kualitas dari instansi dan menjadi bahan masukan bagi instansi untuk menentukan kebijakan perusahaan di masa yang akan datang berdasarkan hasil pengkajian dan analisis yang dilakukan mahasiswa selama mengikuti Magang.

1.3. Lokasi dan Jadwal Kerja

Lokasi kegiatan Magang dilaksanakan di Binar Academy / PT. Lentera Bangsa Benderang, Kabupaten Tangerang Selatan yang berada di Jalan. Grand Boulevard, BSD Green Office Park BSD City, Tangerang 15345. Magang ini dilaksanakan mulai tanggal 14 Februari 2022 sampai dengan tanggal 22 Juli 2022. Serta presentasi *last project* dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2022. Magang ini dilakukan pada hari kerja dimulai di hari senin sampai dengan jum'at pukul 19.00 – 22.00 WIB.

1.4 Peta Lokasi Kerja



Gambar 1. Peta Lokasi Binar Academy

Lokasi Binar Academy dengan Koordinat Lintang dan Bujur :
[6.301850971365931](#), [106.65435685488677](#)

1.5 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Magang ini diantaranya sebagai berikut :

1. Metode *Sharing* dan pemberian materi yang dilakukan antara fasilitator / dosen pembimbing lapang dengan mahasiswa yang terdiri dari 25 mahasiswa dalam 1 bimbingan, materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum dan berurutan dimulai dari *chapter 1* sampai dengan *chapter 8* pembahasan mengenai *Front End JavaScript*.
2. Metode *Study Case* yang dilakukan yaitu menggunakan sistem pengerjaan *challenge* / tantangan di setiap chapter yang dikerjakan, jadi fasilitator / dosen pembimbing lapang memberikan sebuah tantangan berupa tugas dari *challenge chapter 1* sampai dengan *challenge chapter 8*.

3. Metode *Study Peer to Peer*, ini merupakan salah satu metode yang digunakan untuk belajar mandiri sesama mahasiswa dengan mahasiswa di luar jam waktu Magang.
4. Metode *Evaluation Form*, ini merupakan sebuah metode yang digunakan sebagai penilaian selama menjalankan kegiatan Magang, yang dilakukan oleh mahasiswa kepada fasilitator.
5. Metode *Studi Literatur* dan *Real Case Last Project*, metode ini digunakan untuk mengerjakan *last project* yang nantinya bisa diterapkan dalam dunia industri secara langsung dan sudah memiliki kemampuan dalam *pengimplementasian* produk yang dibuat.

