

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Magang adalah sebuah program pendidikan yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka peroleh selama studi di lingkungan dunia kerja. Magang memiliki peran penting dalam membantu mahasiswa memahami dinamika dunia kerja dan mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dengan bidang studi mereka. Melalui pengalaman langsung di tempat kerja, mahasiswa dapat mengasah keterampilan interpersonal, pemecahan masalah, serta beradaptasi dengan lingkungan kerja yang dinamis dan beragam.

Politeknik Negeri Jember, sebagai lembaga pendidikan tinggi yang berdedikasi untuk memberikan pendidikan berkualitas dan mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan di dunia kerja, menetapkan Program Magang sebagai bagian penting dari kurikulumnya. Sebagai salah satu politeknik yang terbaik di Indonesia, Politeknik Negeri Jember memiliki visi untuk menciptakan lulusan yang tidak hanya memiliki pemahaman teoritis yang kuat tetapi juga keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri.

Dalam kegiatan ini penulis melakukan pemilihan pada PT.Vascomm Solusi Teknologi sebagai tempat Magang berdasarkan kesesuaian bidang yang disediakan dalam perusahaan tersebut dengan jurusan yang selama ini ditempuh oleh penulis di jurusan teknologi informasi. PT.Vascomm didirikan di Daerah Waru, Sidoarjo adalah perusahaan IT yang melayani penyediaan jasa Pengembangan *Software & Aplikasi*, Pengembangan *Website*, *Security Assesment*, *Premise Deployment*, Analisa IT, Desain UI & UX, *IT Support* dan *Hosting Cloud*.

Kegiatan penulis selama magang mendapatkan penugasan sebuah project yaitu melakukan perancangan *user interface* untuk website *School Management System* pada platform admin. *School Management System* (SMS) adalah sebuah platform yang dirancang untuk memfasilitasi pengelolaan administrasi sekolah, mulai dari manajemen data siswa, guru, dan staf, hingga pengelolaan jadwal,

kehadiran, dan nilai. Dengan adanya SMS, sekolah dapat mengotomatisasi berbagai tugas administratif, sehingga memungkinkan para pendidik untuk lebih fokus pada proses pembelajaran.

Metode *Human Centered Design* (HCD) adalah pendekatan perancangan yang berfokus pada kebutuhan, keinginan, dan keterbatasan pengguna akhir. Dengan menggunakan HCD, perancang dapat menciptakan solusi yang lebih relevan dan dapat diterima oleh pengguna, karena seluruh proses perancangan didasarkan pada pemahaman mendalam tentang pengguna. HCD melibatkan pengguna dalam setiap tahap perancangan, mulai dari penelitian dan pengumpulan kebutuhan, pembuatan prototipe, hingga pengujian dan iterasi.

Dalam laporan magang ini penulis akan menerapkan metode HCD dalam merancang UI/UX untuk *School Management System* berbasis web. Project ini bertujuan untuk menciptakan *School Management System* yang tidak hanya fungsional tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang positif dan memuaskan. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat dihasilkan *School Management System* yang mampu meningkatkan kinerja dan produktivitas pengguna, serta mendukung proses pendidikan yang lebih baik.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

### **1.2.1 Tujuan Umum Magang**

- a. Mengasah keterampilan praktis yang relevan dengan bidang studi dan industri tertentu.
- b. Memperkenalkan mahasiswa pada dinamika dan tuntutan dunia kerja sebenarnya.
- c. Mendorong pengembangan keterampilan interpersonal, komunikasi, pemecahan masalah, dan kepemimpinan.

### **1.2.2 Tujuan Khusus Magang**

- a. Merancang desain *user interface* website *School Management System* (SMS) yang merupakan produk dari PT.Vascoom.

- b. Mampu menyusun *wireframes*, *mockups*, dan *prototipe visual* untuk mengilustrasikan tata letak, warna, dan elemen-elemen desain yang direncanakan.

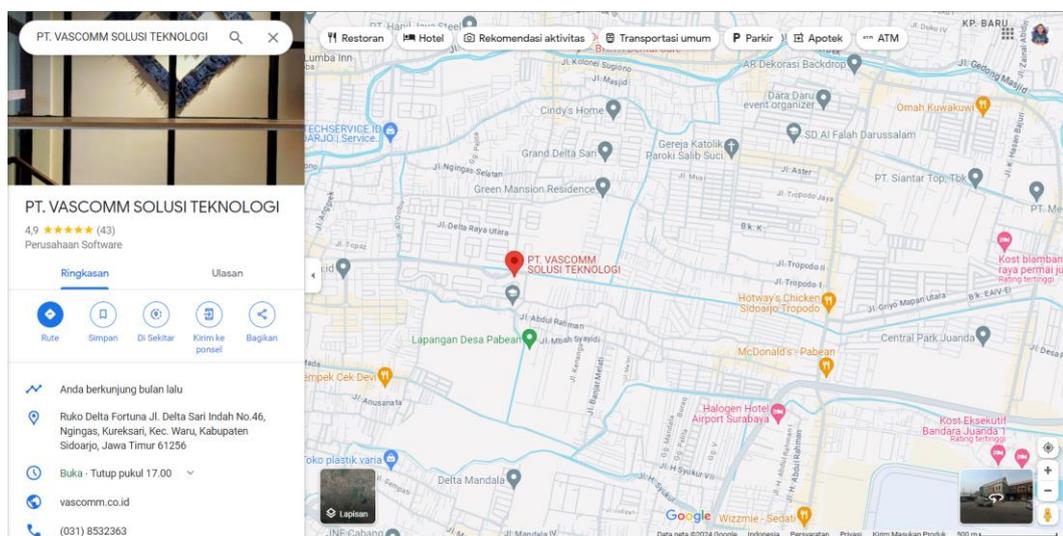
### 1.2.3 Manfaat Magang

Manfaat pelaksanaan magang adalah sebagai berikut :

- a. Manfaat bagi mahasiswa
  - 1. Mahasiswa dapat mengetahui dan menambah wawasan dalam dunia kerja yang sebenarnya.
  - 2. Mendorong pengembangan *soft skills* seperti kemampuan berkomunikasi, kepemimpinan, kerjasama tim, dan *adaptabilitas*, yang sangat berharga dalam lingkungan kerja.
  - 3. Mengetahui dan mempelajari tentang berbagai permasalahan yang sering terjadi di lapangan dunia kerja, dan kemudian dicari penyelesaiannya berdasarkan ilmu yang telah didapatkan saat perkuliahan.
- b. Manfaat bagi Perguruan Tinggi
  - 1. Mendapatkan informasi atau gambaran perkembangan ipteks yang diterapkan di industri/instansi untuk menjaga mutu dan relevansi kurikulum.
  - 2. Membuka peluang kerjasama yang lebih intensif pada kegiatan Tridharma.
  - 3. Peningkatan kualitas mahasiswa berupa dukungan dan apresiasi terhadap mahasiswa untuk bisa belajar dan berprestasi dalam kegiatan diluar kampus
- c. Manfaat bagi lokasi magang
  - 1. Mendapatkan profil calon pekerja yang siap kerja.
  - 2. Membangun relasi dengan perguruan tinggi.
  - 3. Membantu operasional perusahaan dengan adanya mahasiswa yang melakukan kegiatan PKL.

### 1.3 Lokasi dan Waktu

Kegiatan Magang ini dilaksanakan di PT. Vascomm Solusi Teknologi, yang beralamat di Ruko Delta Fortuna, Jalan Delta Sari Indah No.46, Ngingas, Kureksari, Waru, Sidoarjo, Jawa Timur. Kegiatan magang ini dilaksanakan pada tanggal 5 Februari 2024 s/d 7 Juni 2024. Waktu kerja atau Magang dilakukan setiap hari senin sampai dengan jum'at. Jam kerja pukul 08.00 s/d 16.00.



Gambar 1.1 Peta lokasi kantor PT.Vascomm

### 1.4 Metode Pelaksanaan

#### 1.4.1 Pelaksanaan Magang dengan Pembimbing Lapangan :

##### a. Penempatan Tim dan pemberian Project.

Pada tahap penempatan tim dan pemberian project, mahasiswa ditempatkan sesuai dengan divisi yang telah dipilih. Proses ini dilakukan dalam *Zoom Meeting*, *redmine* dan grup Whatsapp yang didalamnya terdapat tim dan mentor untuk mendampingi dan membimbing perancangan project.

##### b. Alur dan Desain Perancangan *User Interface*

Tahap ini mengacu pada pemahaman alur project melalui *redmine* yang telah diberikan. Kemudian mengidentifikasi kebutuhan

pengguna dari aplikasi yang akan dirancang. Lalu dilanjutkan dengan perancangan design UI sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan

1.4.2 Pelaksanaan Bimbingan Magang dengan Dosen Pembimbing :

- a. Penentuan dan Identifikasi masalah untuk judul yang digunakan dalam laporan Magang..
- b. Dosen Pembimbing melakukan monitoring ke tempat magang secara langsung sebanyak dua kali.
- c. Bimbingan dan konsultasi mengenai pengerjaan laporan Magang.