

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan era digitalisasi pada saat ini mengalami peningkatan yang signifikan. Salah satu faktor penting dalam perkembangan era digitalisasi ada pada bidang teknologi informasi. Teknologi yang semakin berkembang sangatlah berpengaruh pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia kerja. Dengan perkembangan ini, perusahaan modern semakin bergantung pada sistem berbasis teknologi yang bertujuan untuk meningkatkan produktivitas, efisiensi dan kualitas pengembangan sumber daya manusia (SDM). Penggunaan aplikasi e-learning pada suatu perusahaan adalah salah satu implementasi teknologi yang bertujuan sebagai media pelatihan dan pengembangan karyawan di suatu perusahaan.

PT. Beon Intermedia, adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi, yang berfokus dalam membantu UKM untuk *Go Online* dengan berbagai produk dan layanan, termasuk pelatihan dan pengembangan untuk membantu meningkatkan kesuksesan dalam perjalanan digital mereka. Inovasi dan sumber daya manusia (SDM) adalah salah satu faktor penting dalam mencapai tujuan di suatu organisasi. Sebagai bagian dari komitmennya terhadap inovasi dan SDM, perusahaan ini memiliki aplikasi *e-learning* yang bernama *Gameplay*. Aplikasi ini dirancang sebagai sarana pembelajaran dan peningkatan kemampuan yang interaktif dan efektif bagi para karyawan.

Salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas karyawan yang bekerja di dalam PT. Beon Intermedia, adalah dengan memberikan kesempatan bagi karyawan magang yang pastinya difokuskan pada bidang pengembangan aplikasi *Gameplay* sebagai sarana pembelajaran dan peningkatan *skill* untuk karyawan. Salah satu posisi magang yang dapat membantu mewujudkan hal tersebut adalah sebagai *e-learning developer*. Sebagai *e-learning developer*, penulis mendapatkan kesempatan untuk berkontribusi secara langsung dalam proses pengembangan aplikasi *Gameplay*.

Laporan ini disusun untuk mendokumentasikan proses pengembangan aplikasi *Gameplay*, sesuai dengan peran yang diterima penulis. Peran ini melibatkan

kegiatan dan proyek yang telah berjalan seperti, Program Beasiswa Jagoan Hosting, pengembangan dan riset *plugin*, pengembangan modul pembelajaran dan pemeliharaan akun *user* dalam aplikasi gameplay.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang

Tujuan umum dalam kegiatan magang adalah untuk memberikan pengalaman kerja kepada mahasiswa, dengan memberikan kasus nyata atau *real case* yang dapat menguji dan mengasah kemampuan mahasiswa sesuai dengan kemampuan yang telah dipelajari pada saat perkuliahan.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

- a) Melatih mahasiswa dalam mengerjakan ketentuan pekerjaan yang diberikan sesuai dengan jabatan atau bidang yang diterima, yaitu untuk mendukung pelatihan dan pengembangan karyawan di PT. Beon Intermedia
- b) Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menyalurkan kemampuannya dalam kegiatan dan proyek yang berjalan di perusahaan PT. Beon Intermedia
- c) Memberikan pengalaman nyata dalam penerapan prosedur kerja yang melibatkan kerja sama dengan divisi lain yang ada di dalam perusahaan PT. Beon Intermedia

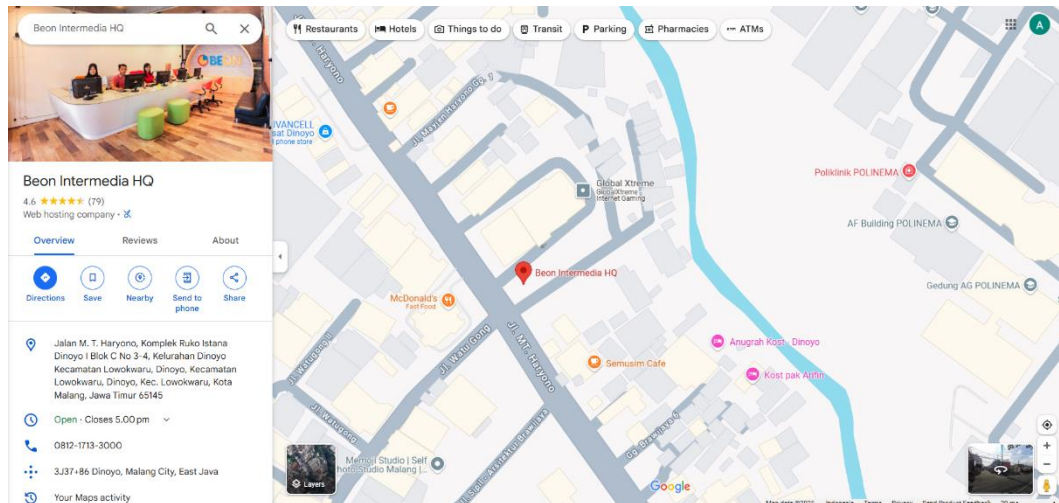
1.2.3 Manfaat Magang

Berikut adalah beberapa manfaat magang:

1. Memperoleh pengetahuan mengenai dunia kerja yang professional dan wawasan mengenai budaya dan prosedur kerja.
2. Mahasiswa memperoleh pengalaman serta tempat untuk mengembangkan kemampuannya lebih tinggi sesuai dengan bidang keahliannya.
3. Mahasiswa terlatih untuk menyelesaikan masalah dengan cara berfikir kritis yang ditemukan pada saat mengerjakan tugas yang diberikan

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi Perusahaan



Gambar 1. 1 Peta Lokasi PT. Beon Intermedia

Kegiatan magang dilaksanakan di PT. Beon Intermedia, yang berada di Jalan M. T. Haryono, Komplek Ruko Istana Dinoyo I Blok C No 3-4, Kelurahan Dinoyo Kecamatan Lowokwaru, Dinoyo, Kecamatan Lowokwaru, Dinoyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65145.

1.3.2 Jadwal Kerja

Kegiatan magang dilakukan pada hari kerja kantor yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Jadwal Kerja Tim

Hari	Kegiatan	Waktu
Senin	Bussiness as Usual (BAU)	08.00 – 16.00
	<i>Briefing</i>	16.00 – 17.00
Selasa	Bussiness as Usual (BAU)	08.00 – 17.00
Rabu	Bussiness as Usual (BAU)	08.00 - 12.00
	Kelas Industri Mengajar (KIM)	12.00 – 15.00
	Bussiness as Usual (BAU)	15.00 – 17.00
Kamis	Bussiness as Usual (BAU)	08.00 – 12.00
	Kelas Industri Mengajar (KIM)	12.00 – 15.00
	Bussiness as Usual (BAU)	15.00 – 17.00
Jum'at	Bussiness as Usual (BAU)	08.00 – 16.00
	Refleksi Tim	16.00 – 17.00

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan pada kegiatan magang diuraikan sebagai berikut:

1. *Observasi*

Observasi adalah kegiatan untuk mengamati dan mempelajari kegiatan yang sedang berlangsung dengan tujuan untuk mengumpulkan data, informasi dan melakukan penafsiran, yaitu dengan melakukan observasi terhadap lingkungan kerja, proses bisnis dan kebutuhan *user* yang berjalan di PT. Beon Intermedia.

2. *Briefing* dan Konsultasi

Alur pekerjaan yang berjalan pada saat magang di PT. Beon Intermedia dimulai dengan mengikuti agenda rutin yaitu *briefing* tim yang dilaksanakan pada hari Senin. Guna mengetahui dan melakukan *tracking progress* pada tugas yang diberikan kami menggunakan aplikasi Trello sebagai aplikasi *project management* yang dipakai bersama. Setelah mendapatkan arahan dan gambaran terkait tugas yang diberikan maka penulis dapat memulai mengerjakan tugas atau *task* yang telah diberikan. Di dalam proses pengerjaan *task*, jika penulis mendapatkan kendala ataupun saran dalam pekerjaan yang dilakukan kita dapat melakukan sesi konsultasi kepada pembimbing PKL ataupun pada rekan kerja lain yang bersangkutan.

3. Pelaporan dan Evaluasi

Setelah selesai mengerjakan *task* yang diberikan, kita melakukan *reporting progress* dan dokumentasi yang di masukkan ke dalam aplikasi *Trello*. Jika terdapat koreksi, pembimbing PKL akan memberikan arahan selanjutnya di dalam aplikasi *Trello*. Pada hari Jum'at, kami mengikuti kegiatan rutin refleksi tim yang membahas mengenai semua *task* yang telah diberikan untuk minggu saat itu berlangsung. Kegiatan ini berisi korektif dan evaluasi bersama tim untuk memaksimalkan hasil dari tugas atau *task* yang telah diberikan.