

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa perubahan besar pada berbagai sektor, termasuk bidang pendidikan. Proses pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara konvensional kini mulai beralih ke sistem berbasis digital. Lembaga pendidikan dan bimbingan belajar dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi guna mendukung kegiatan akademik, mulai dari penyampaian materi, pengelolaan tugas, hingga proses evaluasi hasil belajar (FKIP, 1999). Pemanfaatan teknologi ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran serta mempermudah pengelolaan data akademik (Azzahra et al., 2025).

Learning Management System berbasis website menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk menjawab kebutuhan tersebut. LMS memungkinkan lembaga bimbingan belajar untuk mengelola materi pembelajaran, bank soal, ujian, serta laporan hasil belajar dalam satu platform. Sistem ini juga memberikan kemudahan akses bagi pengajar dan siswa tanpa batasan waktu dan tempat. Dengan penerapan LMS, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, transparan, dan terdokumentasi dengan baik (Putro, 2008).

PT Sarana Insanmuda Selaras LifeMedia sebagai perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi dan komunikasi turut berperan dalam pengembangan solusi digital di sektor pendidikan. Melalui kerja sama dengan Lembaga Bimbingan Belajar Cendekia Yogyakarta, PT Sarana Insanmuda Selaras LifeMedia mengembangkan Learning Management System berbasis website yang dirancang sesuai dengan kebutuhan operasional lembaga. Pengembangan sistem ini diharapkan mampu mendukung optimalisasi efektivitas akademik dan proses asesmen, serta meningkatkan kualitas layanan pendidikan di LBB Cendekia Yogyakarta. Kegiatan magang ini difokuskan pada keterlibatan penulis bersama rekan-rekan dalam proses pengembangan LMS sebagai bentuk penerapan ilmu dan pengalaman kerja di bidang teknologi informasi.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diambil perumusan masalah dengan judul yang ada sebagai berikut :

### **1.2.1 Tujuan Umum Magang**

Tujuan magang secara umum adalah untuk menambah wawasan dan pengalaman pada saat berada pada lingkungan dunia kerja, dan melakukan implementasi teori-teori yang telah kita dapatkan pada masa perkuliahan. Selain itu, tujuan magang adalah merupakan kegiatan pelatihan kerja pada suatu profesi pada suatu instansi, lembaga atau perusahaan yang menyediakan program kerja sama magang dengan perguruan tinggi, harapannya dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kewirausahaan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa.

### **1.2.2 Tujuan Khusus Magang**

Tujuan khusus penulis dari penelitian magang yang telah dibuat ini adalah sebagai berikut :

- a. Meningkatkan pengetahuan mahasiswa mengenai teknologi informasi. Tujuan ini berkaitan dengan upaya menambah wawasan mahasiswa dalam bidang teknologi informasi, khususnya pengembangan sistem berbasis website. Melalui keterlibatan langsung dalam proyek pengembangan Learning Management System, mahasiswa dapat memahami konsep, tools, dan teknologi yang digunakan dalam dunia kerja, serta penerapannya pada sistem pembelajaran digital.
- b. Mengembangkan hardskill dan softskill yang dibutuhkan dalam dunia kerja. Magang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan teknis mahasiswa, seperti pemahaman alur pengembangan sistem, pengelolaan fitur LMS, serta pemecahan masalah teknis. Selain itu, magang juga melatih softskill mahasiswa, seperti kemampuan komunikasi, kerja sama tim, manajemen waktu, dan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh perusahaan.
- c. Meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap etika dan sikap profesional dalam dunia kerja, khususnya dalam pelaksanaan serta pengembangan teknik-teknik tertentu beserta pertimbangan rasional di balik penerapannya.

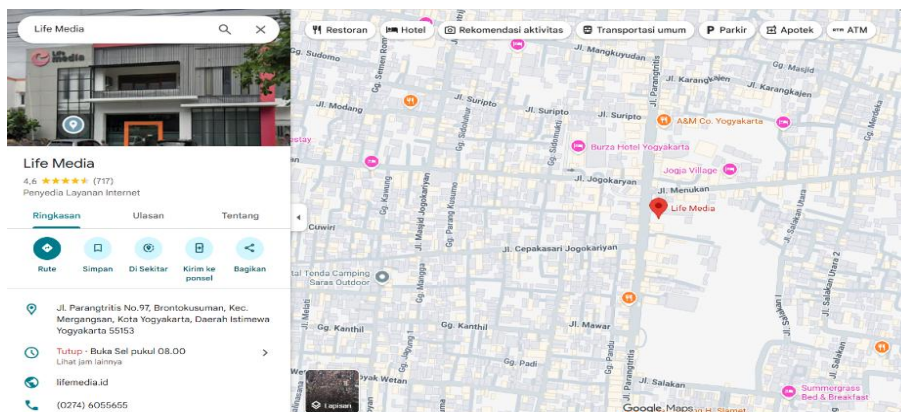
### **1.2.3 Manfaat Magang**

Manfaat dari kegiatan magang ini dirasakan oleh beberapa pihak sebagai berikut.:

- a. Mahasiswa memperoleh pengalaman kerja di bidang teknologi informasi. Melalui kegiatan magang, mahasiswa mendapatkan pengalaman langsung dalam pengembangan sistem informasi berbasis website. Pengalaman ini membantu mahasiswa memahami kondisi kerja nyata serta meningkatkan kesiapan dalam menghadapi dunia kerja setelah lulus.
- b. Mahasiswa mengenali kemampuan, minat, dan potensi diri. Magang membantu mahasiswa mengevaluasi kemampuan yang dimiliki serta mengenali bidang yang sesuai dengan minat dan bakatnya, sehingga dapat menjadi pertimbangan dalam menentukan arah karier di masa depan.
- c. Mempererat hubungan kerja sama dengan dunia industri. Kegiatan magang memperkuat hubungan antara perguruan tinggi dan perusahaan, khususnya dalam bidang teknologi informasi dan pengembangan sistem.
- d. Membantu perusahaan dalam pengembangan sistem LMS. Mahasiswa magang memberikan kontribusi dalam mendukung pengembangan dan pengelolaan Learning Management System yang digunakan oleh LBB Cendekia Yogyakarta.
- e. Membantu perusahaan mengidentifikasi calon tenaga kerja potensial. Melalui kegiatan magang, perusahaan dapat menilai kemampuan dan kinerja mahasiswa sebagai pertimbangan untuk kebutuhan sumber daya manusia di masa mendatang.

### **1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja**

Magang ini dilaksanakan pada tanggal 04 Agustus 2025 – 05 Desember 2025, Lokasi pelaksanaan magang yakni di PT SIMS – Life Media, yang beralamat Jl. Parangtritis No.97, Brontokusuman, Kec. Mergangsan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55153.



Gambar 1. 1 Peta Lokasi Magang LifeMedia

Pada gambar 1.1 menampilkan gambar peta lokasi magang LifeMedia. Waktu kerja mahasiswa di LifeMedia berlaku dari hari senin hingga jum'at, berikut jam kerja mahasiswa magang pada kantor LifeMedia pada tabel :

Tabel 1. 1 Jadwal kerja

Hari	Jam	Keterangan
Senin – Jum'at	08.00 – 12.00	Jam Kerja
	12.00 – 13.00	Jam Istirahat
	13.00 – 17.00	Jam Kerja

#### 1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan magang adalah sebagai berikut:

##### a. Observasi dan Pengenalan Lokasi Magang

Mahasiswa melakukan observasi di lingkungan kerja PT Sarana Insanmuda Selaras LifeMedia untuk memahami struktur organisasi, pembagian tugas, serta alur kerja pengembangan sistem. Observasi ini juga mencakup pengenalan terhadap tim pengembang, sistem yang digunakan, dan proses kerja pada proyek Learning Management System LBB Cendekia Yogyakarta.

b. Diskusi

Mahasiswa melakukan diskusi secara langsung dengan pembimbing lapangan dan tim pengembang. Diskusi dilakukan untuk memahami kebutuhan sistem, alur pengembangan LMS, serta pembagian tugas selama kegiatan magang. Melalui diskusi ini, mahasiswa memperoleh arahan teknis dan masukan terkait pekerjaan yang dikerjakan.

c. Dokumentasi Buku Praktik Mahasiswa

Mahasiswa melakukan pencatatan aktivitas harian selama kegiatan magang dalam Buku Kerja Praktik Mahasiswa. Dokumentasi ini berisi uraian pekerjaan yang dilakukan, hasil kegiatan, serta kendala yang dihadapi selama proses magang berlangsung. Mahasiswa mencatat harian tentang aktivitas yang dilakukan, pada Buku Kerja Praktek Mahasiswa (BKPM)