

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang merupakan suatu hal yang penting dalam pendidikan perguruan tinggi, yang memungkinkan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman praktik di dunia kerja sebelum mereka lulus. Hal ini juga memberikan peluang bagi mahasiswa untuk mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari. Namun, dalam hal pengelolaannya, magang sering kali menghadapi tantangan dalam hal koordinasi, pelacakan, dan evaluasi. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan solusi teknologi yang memungkinkan perusahaan, universitas serta mahasiswa agar dapat mengelola magang dengan lebih baik.

Pada Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom Bandung, menjaga kualitas pengelolaan magang menjadi sebuah tantangan tersendiri, mengingat jumlah mahasiswa yang terus bertambah dari tahun ke tahun. Berdasarkan wawancara dengan pegawai Layanan Kerjasama dan Magang (LKM) Fakultas Ilmu Terapan, terdapat sebanyak 438 mahasiswa semester 5 pada tahun ajaran 2023/2024 ganjil yang mengikuti program magang. Sedangkan, pengelolaan magang pada Fakultas Ilmu Terapan masih bersifat manual, seperti proses pendaftaran yang masih menggunakan *form online* dan pendataan data menggunakan *spreadsheet*. Hal ini dapat menyebabkan terjadinya duplikat data dan kemungkinan kesalahan data yang tinggi. Dalam upaya untuk mengoptimalkan pengelolaan magang, diperlukan sebuah sistem informasi yang memungkinkan proses pengelolaan magang menjadi lebih baik.

Dalam laporan ini, berfokus pada perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) untuk pengguna admin dari platform pengelolaan magang yang bernama "Talentern". Talentern merupakan proyek kerjasama antara LKM (Layanan Kerjasama dan Magang) Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom dengan PT. Teknologi Nirmala Olah Daya Informasi (Techno Infinity) yang dirancang khusus untuk mengelola proses magang mahasiswa khususnya pada Universitas Telkom. Dimulai dari pendaftaran, pemilihan tempat magang, progres magang, hingga evaluasi akhir. Talentern diharapkan dapat mempermudah mahasiswa dalam mencari dan mengejar peluang magang yang sesuai dengan minat dan kemampuan mereka dan juga membantu universitas dalam mengelola serta memantau perkembangan magang mahasiswa.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang sistem pengelolaan magang berbasis website untuk membantu mengoptimalkan proses bisnis pengelolaan magang di Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom mengingat jumlah mahasiswa yang terus meningkat?

Untuk mewujudkan hal tersebut, perlunya dibuat website tersendiri untuk mengelola magang pada Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom. Dalam pembuatan website tersebut, dibutuhkan rancangan antarmuka yang mudah digunakan sehingga dapat membantu meningkatkan pengelolaan magang.

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek ini yaitu :

1. Membantu meningkatkan kegunaan website magang pada Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom.
2. Memfasilitasi desain *user interface* dan *user experience* fitur informasi lowongan, kelola lowongan, dan jadwal seleksi dalam proses rekrutmen magang fakultas untuk pengguna admin.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada proyek ini, yaitu:

1. Fokus pada pengelolaan magang pada Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom.
2. Perancangan User Interface dan User Experience untuk pengguna admin pada modul rekrutmen magang fakultas.
3. Metode yang digunakan untuk meningkatkan kegunaan menggunakan metode *Heuristik Evaluation*.

1.5 Metode

1.5.1 Metode pengerjaan

Pada proses pengembangannya, tim talentern menggunakan kerangka kerja scrum. Scrum sendiri merupakan model yang terdapat pada metodologi Agile. Berikut tahapan yang digunakan dalam mengerjakan website talentern:

1. *Product Backlog*

Pada tahap ini, berisi daftar tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh tim. Tugas tersebut sudah memiliki skala prioritas yang berbeda, sehingga tugas yang memiliki skala prioritas lebih tinggi dapat dikerjakan terlebih dahulu.

2. *Sprint Planning*

Pada tahap ini, tugas-tugas yang terdapat pada backlog akan dipilih berdasarkan prioritasnya untuk dikerjakan di sprint yang akan datang. Pada Sprint planning juga ditentukan tenggat waktu untuk mengerjakan tugas-tugas tersebut. Sprint planning biasanya dihadiri oleh seluruh anggota tim dan dipimpin oleh seorang scrum master.

3. *Sprint*

Setelah menentukan durasi waktu pada tahap sprint planning, maka tahap selanjutnya yaitu menjalankan sprint tersebut. Dalam pengembangannya, sprint pada proses pengerjaan talentern berdurasi 1-2 minggu pengerjaan. Pada tahap ini terdapat daily scrum yang berfungsi untuk menyampaikan progres pengerjaan tugas dan berdiskusi mengenai kendala-kendala yang terdapat dalam mengerjakan tugas tersebut dan solusi yang dapat diberikan agar proses pengembangan produk terus berlanjut.

4. *Sprint Review*

Sprint Review merupakan fase terakhir dari Sprint. Pada proses ini, produk atau proyek yang dikerjakan harus sudah lengkap dan siap digunakan. Produk tersebut kemudian akan direview.

5. *Retrospective Process*

Scrum adalah metode yang sifatnya berulang. Perusahaan melakukan tindakan mulai dari pembuatan backlog hingga mengingat dan melakukan review kembali selama proses scrum proyek berikutnya.

1.5.2 Metode Perancangan Desain

Pada proses perancangan desain, menggunakan metode User Centered Design. Metode ini mengutamakan pengguna sebagai bagian dari proses desain. Terdapat 4 (empat) aktifitas yang dilakukan dalam metode ini, yaitu:

1. Tentukan konteks kegunaan
Pada tahap ini dilakukan proses identifikasi pengguna yang akan menggunakan aplikasi. Dalam hal ini, user yang akan menggunakan website talentern sudah yaitu pegawai LKM FIT.
2. Tentukan kebutuhan pengguna dan organisasi
Setelah mengetahui jenis pengguna, langkah selanjutnya yaitu mengidentifikasi kebutuhan dan masalah pengguna. Dalam mendapatkan informasi mengenai kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh pengguna, pihak techno infinity dan pihak LKM mengadakan rapat bersama.
3. Menghasilkan solusi desain
Setelah mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan pengguna, tahap selanjutnya yaitu melakukan perancangan desain.
4. Mengevaluasi Desain
Tahap selanjutnya yaitu, mengevaluasi rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi desain antarmuka menggunakan metode *heuristic evaluation*.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Pelaksanaan Magang pada Techno Infinity dimulai dari 03 Juli 2023 hingga 03 Juni 2024. Dengan durasi kerja 8 jam 30 menit (09.00-17.30 WIB) dan 5 hari kerja yaitu Senin-Jumat serta dilaksanakan WFO (*Work From Office*).

Tabel 1 Jadwal Kerja

		Jam Kerja		
No	Hari kerja	Masuk	Istirahat	Pulang
1	Senin	09.00	12.00-13.00	17.30
2	Selasa	09.00	12.00-13.00	17.30
3	Rabu	09.00	12.00-13.00	17.30
4	Kamis	09.00	12.00-13.00	17.30
5	Jumat	09.00	12.00-13.00	17.30