

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Pentingnya Topik Magang

Kehidupan manusia di zaman sekarang berbeda jika di bandingkan dengan kehidupan manusia pada masa lampau, di sebabkan karena berbagai faktor salah satunya dengan hadirnya teknologi. Di masa lampau, pemahaman manusia mengenai teknologi hanya sebagai alat bantu untuk memenuhi kebutuhan pangan saja seperti alat bantu dalam berburu serta mengolah makanan. Alat bantu yang di gunakan saat itu hanya sederhana yang mudah untuk di dapatkan, misalnya membuat percikan api dengan memanfaatkan bebatuan yang ada di alam bebas. Berbeda dengan sekarang, konsep teknologi merujuk pada komputer, pesawat serta teknologi komunikasi lainnya. Misalnya transformasi kehidupan manusia yang awalnya hanya berbasis pertanian menjadi berbasis industri yang sangat di pengaruhi oleh pertumbuhan teknologi (Ngafifi, 2014).

Magang Studi Independen Bersertifikat (MSIB) merupakan salah satu program yang di luncurkan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang menyediakan wadah bagi mahasiswa untuk mengembangkan potensi diri baik secara *soft skills* maupun *hard skills* melalui kegiatan yang di lakukan di luar kampus (magang). Tujuan dari program MSIB yakni memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk merasakan pengalaman di dalam dunia professional atau di lingkungan kerja nyata selama satu sampai dua semester. Berbagai mitra yang ikut berpartisipasi dalam program ini seperti industri teknologi, *Fast Moving Customer Goods (FMCG)*, perbankan *e-commerce* dan masih banyak lagi (Juwita & Pahlawi, 2022).

PT. Impactbyte Teknologi Edukasi merupakan salah satu Perusahaan tempat magang mahasiswa yang bergabung sebagai peserta MSIB, dengan

program *Skilvul Virtual Internship UI/UX Design*. Menurut Kurniasari (2019), *User Interface (UI)* merupakan desain antarmuka yang lebih memfokuskan keindahan dari suatu tampilan, pemilihan warna yang sesuai serta hal-hal pendukung lainnya yang membuat tampilan *website* atau aplikasi menjadi lebih menarik. Tampilan desain yang unik dan menarik dapat menghasilkan ikatan yang emosional dengan pengguna dan bisa memberikan kepuasan kepada pengguna sesuai dengan kebutuhannya. Selanjutnya *User Experience (UX)* merupakan desain yang di gunakan untuk memberikan pengalaman yang berkesan kepada pengguna melalui manfaat dan kegunaan yang di berikan dalam interaksi antara pengguna internet dan pengunjung serta produk yang di tampilkan.

1.1.2 Permasalahan Yang Berkaitan Dengan Bidang Agribisnis

Kasus di industri pertanian kerap di jumpai, salah satunya ialah keterbatasan akses permodalan untuk petani. Kebutuhan modal yang terus meningkat bersamaan dengan adanya sebagian opsi tipe komoditas serta pola tanam, pertumbuhan teknologi budidaya, penindakan pasca panen dan pengolahan hasil tani yang begitu pesat (Larasati *et al.*, 2017). Melihat permasalahan ini, maka dibutuhkan solusi sebagai langkah untuk menyelesaikan perihal tersebut, yakni dengan melibatkan institusi keuangan yang bersedia untuk memberikan pembiayaan (modal) bagi petani. Selain itu, adapun solusi lainnya seperti memanfaatkan teknologi sebagai akses (penghubung) antar petani dengan pemodal institusi. Pemberian modal bisa di lakukan dengan dua cara yaitu pemberian modal secara langsung kepada petani berupa uang tunai dan pemberian modal secara tidak langsung kepada petani berupa alat produksi, pupuk, bibit dan kebutuhan pertanian lainnya yang siap gunakan.

Pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia sudah masuk di berbagai industri salah satunya jasa keuangan. Industri jasa keuangan hadir dengan terobosan baru dengan istilah *financial technology (Fintech)*. Tujuan dari *fintech* yakni untuk memecahkan permasalahan pertanian terkait kurangnya akses permodalan bagi petani dan pelaku usaha dengan memanfaatkan teknologi

melalui *website* ataupun aplikasi (Avisha *et al.*, 2019). PT. Crowde Membangun Bangsa merupakan salah satu perusahaan yang bekerjasama dengan PT. Impacbyte Teknologi Edukasi. PT. Crowde Membangun Bangsa merupakan salah satu *startup financial technology (fintech)* yang bergerak di bidang pertanian yang bertujuan untuk memberdayakan petani di seluruh Indonesia dengan memberikan akses permodalan serta pendampingan bagi petani maupun pelaku usaha agribisnis melalui *website* Crowde. Melalui program magang, peserta di beri tantangan menyelesaikan permasalahan yang di alami *website* Crowde dengan melibatkan UI/UX sebagai acuan agar bisa menciptakan tampilan yang lebih menarik dari sebelumnya. Dalam hal ini, ada beberapa fitur pada *website* Crowde yang perlu di perbaharui agar masyarakat lebih memahami sistem serta cara mengoperasikan Crowde seperti Fitur Permodalan.

1.2 Tujuan dan Manfaat Magang

1.2.1 Tujuan Magang

Tujuan mengikuti program Magang dan Studi Independen (MSIB) di PT. Impacbyte Teknologi Edukasi, sebagai berikut:

- 1) Menambah pengetahuan dan wawasan terkait UI/UX *design*
- 2) Meningkatkan kualitas diri untuk menghadapi persaingan/permasalahan di dunia kerja
- 3) Menambah ketrampilan yang belum di dapat selama duduk di bangku kuliah

1.2.2 Manfaat Magang

- 1) Memahami realita di dunia kerja melalui tugas-tugas atau *project* yang di kerjakan selama kegiatan magang berlangsung dengan batasan waktu yang telah di tentukan
- 2) Menjadi pribadi yang mandiri dan bertanggungjawab
- 3) Memperluas relasi

1.3 Sasaran Kompetensi Terkait Capaian Program Studi

1.3.1 Kompetensi Utama

I. Sikap

- 1) Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, yang terungkap dalam orientasi terhadap keadilan sosial dan perhatian khusus serta pelayanan terhadap yang miskin, yang hilang, dan yang tersingkirkan, dalam kebersamaan sebagai satu komunitas lasallian, dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.
- 2) Berkontribusi dalam meningkatkan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, berbasis semangat untuk melayani sebagai pelayan dan abdi masyarakat, bangsa, dan bernegara, serta memajukan peradaban berdasarkan pancasila.
- 3) Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, sebagai fakta terberi bangsa Indonesia, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.

II. Ketrampilan Umum

- 1) Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi agribisnis yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang agribisnis
- 2) Mampu bekerja mandiri dan bekerjasama dalam tim yang multidisplin serta memiliki komitmen dalam melaksanakan tugas yang menjadi tanggungjawabnya.
- 3) Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.

III. Ketrampilan Khusus

- 1) Mampu merancang dan mengoperasikan pengembangan unit bisnis serta jejaring usaha agribisnis yang inovatif, menciptakan nilai tambah dan berwawasan lingkungan.
- 2) Memiliki kemampuan mengelola unit bisnis pertanian mulai dari skala usahatani hingga enterprise (perusahaan) yang di dasarkan pada kearifan lokal dan berwawasan global sebagai sumberdaya insani yang membanggakan bangsa.

Sumber: Capaian Pembelajaran Lulusan, 2014

3.1.2 Kompetensi Tambahan

- 1) Memiliki pengetahuan tentang dasar-dasar UI/UX
- 2) Mampu beradaptasi dengan lingkungan yang baru
- 3) Memiliki pandangan yang luas terhadap dunia kerja