

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

#### 1.1.1 Pentingnya Topik Magang

PT *ImpactByte* Teknologi Edukasi merupakan salah satu perusahaan yang mengikuti salah satu Program Magang Bersertifikat yang dijalankan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Dengan adanya program MSIB ini PT *ImpactByte* Teknologi Edukasi membuka peluang serta kesempatan bagi mahasiswa untuk meng-*explore* diri mereka ke dunia kerja.

Diharapkan program MBKM yang dirancang dan dilaksanakan dengan baik akan memberikan pelatihan *hard skill* dan *soft skill* mahasiswa. Program merdeka belajar kampus merdeka juga bertujuan untuk memberikan tantangan perguruan tinggi untuk menghasilkan lulusan yang tanggap terhadap perkembangan zaman, kemajuan teknologi, tuntutan bisnis dan industri, serta dinamika sosial, visi dan misi.

Program merdeka belajar kampus merdeka (MBKM) bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa meraih karir masa depan yang sesuai dengan cita-citanya. MBKM memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk membangun kompetensinya sendiri dengan bersinergi dengan sistem akademik kampus dan belajar langsung dari praktik industri.

Selama mengerjakan *project challenge* ini, penulis mendapatkan pengalaman baru dan keterampilan yang penulis pelajari di bidang *UI/UX Designer*. Bagaimana penulis memadukan *UI/UX Designer* dengan bidang penulis di *Agriculture*. Dan penulis mengambil *challenge* untuk *Crowde* karena permasalahan atau *challenge* yang harus penulis selesaikan berkaitan dengan petani dan pertanian di Indonesia. Penulis merasa ini merupakan tantangan untuk menguji kemampuan dan meningkatkan pemahaman penulis dibidang pertanian, dengan mengerjakan *project* yang diberikan.

#### 1.1.2 Permasalahan Yang Berkaitan Dengan Bidang Agribisnis

Perkembangan pertanian di Indonesia mendukung kemajuan dan potensi Negara dalam menghadapi krisis pangan dan ekonomi. Untuk memajukan pertanian ada banyak faktor yang harus dihadapi oleh masyarakat dan pemerintahan, yaitu diantaranya perkembangan hasil panen, kualitas dan kuantitas produk, dan terlebih khusus adanya kesejahteraan bagi para petani. Saat ini petani Indonesia sudah dapat mulai berkembang dari petani tradisional ke petani modern, dan tentunya dengan memanfaatkan dan menggunakan bidang teknologi dan pengetahuan yang seiring waktu terus berkembang pesat.

Oleh karena itu Indonesia yang kaya dengan potensi alamnya harus memanfaatkan kesempatan ini untuk memajukan sektor pertanian. Walaupun begitu, masih ada kendala yang sering dihadapi oleh petani terlebih bagi para petani tradisional, yaitu kurangnya biaya dalam menjalankan usaha dan *project* pertanian yang ingin dikembangkan. Walaupun memiliki lahan dalam melakukan usaha pertanian akan tetapi para petani juga membutuhkan modal untuk meningkatkan usahanya.

*Crowde* merupakan sebuah *platform* yang hadir untuk mendukung petani lewat permodalan pertanian dan inovasi teknologi. *Crowde* fokus pada pertanian dan melakukan yang terbaik. *Crowde* juga hadir sebagai teknologi yang menghubungkan petani dengan investor lebih dari sekadar menghubungkan investor dan petani, *Crowde* mengintegrasikan seluruh ekosistem pertanian dari pemasok hingga pelanggan melalui teknologi. Namun ada beberapa permasalahan yang ingin diselesaikan oleh *Crowde*, yaitu :

1. *Website Crowde* hanya menjangkau satu target market saja yakni petani tradisional.
2. *User* kesusahan dalam mengakses jaringan untuk menggunakan *website Crowde*.
3. *User* menganggap bahwa Garap adalah nama dari *website* tersebut bukan *Crowde*

Maka dari itu *Crowde* mengharapkan agar mere- *design* tampilan *website* agar mengatasi permasalahan tersebut. Saat ini *Crowde* sebagai salah

*platform website* yang sudah dipercaya dan memiliki izin dari OJK (Otoritas Jasa Keuangan) menyediakan bantuan bagi para petani untuk menjalankan usahanya, dengan para petani yang menjaminkan usaha atau *project* pertanian yang berhasil. *Crowde* memberikan fitur pembiayaan/peminjaman yang akan saling menguntungkan terutama terhadap para petani. Hal ini tentunya menjamin kelangsungan usaha pertanian di Indonesia, dan saat ini *Crowde* menargetkan tujuan terhadap 3 market pertanian yaitu diantaranya, pertanian tradisional, toko tani dan petani modern. Ketiga market inilah yang ingin dicapai oleh *Crowde* untuk membantu memajukan usaha pertanian di Indonesia. Namun saat ini *Crowde* baru saja mencapai 1 market pertanian yaitu petani tradisional, sehingga penulis dan tim memulai untuk menyelesaikan *challenge* untuk mere-*design* kembali *website Crowde* dengan tujuan dapat menjangkau 3 market tersebut.

Untuk menjangkau 3 market tersebut penulis dan tim menggunakan metode *design thinking*, metode ini penulis dan tim pakai agar bisa menemukan permasalahan dari market dan bisa memberikan ide dari permasalahan yang ditemukan. Penulis dan juga tim membuat fitur pembiayaan dan perminjaman masing-masing kepada 3 market yaitu Petani Tradisional, Petani Modern, dan Toko Tani. Jadi *Crowde* bisa menjangkau 3 market tersebut dengan fitur yang telah dibuat oleh tim dan penulis fitur tersebut sangat membantu 3 market tersebut yang ingin melakukan peminjaman dan juga pembiayaan.

## **1.2 Tujuan Dan Manfaat Program Magang**

### **1.2.1 TujuanProgram**

Tujuan Program Magang Studi *Independent* Bersertifikat oleh Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yang penulis dapatkan:

1. Agar supaya penulis dapat mengembangkan diri sesuai dengan minat dan bakatnya dengan mengikuti pelatihan-pelatihan baru dari perusahaan tempat penulis melaksanakan magang. Pelatihan yaitu *challenge partner*

*crowde* dengan *Mere-Design website crowde* dengan menargetkan 3 market pertanian

2. Agar penulis lebih familiar dengan masalah-masalah diluar perkuliahan contohnya ketika penulis kerja sehingga kedepannya generasi muda bisa lebih siap memasuki dunia pekerjaan dan dilatih *soft skill* dan *hard skill* para mahasiswa.

### 1.2.2 ManfaatProgram

Manfaat dari Program Magang Studi *Independent* Bersertifikat oleh Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yang penulis dapatkan:

1. Penulis mendapatkan keterampilan yang nanti akan penulis gunakan ketika akan masuk dunia kerja.
2. Penulis bisa *mere-design website crowde* menggunakan aplikasi *figma*.

## 1.3 Sasaran Kompetensi Terkait Capaian Pembelajaran Program Studi

### 1.3.1 KompetensiUtama

#### A. Sikap

1. Mampu bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan menunjukkan sikap religius. Hal itu diungkapkan dalam sikap terbuka melihat segala sesuatu dari sudut pandang semangat iman dan memberikan segala yang mungkin untuk kemuliaan Tuhan.
2. Menghargai keragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan sebagai fakta yang diberikan oleh bangsa Indonesia, serta pendapat orang lain dan wawasannya sendiri.
3. Menjunjung tinggi kejujuran, moral dan ahklak terpuji.
4. Memiliki pandangan yang luas, terbuka dan berpikir positif.

## **B. Keterampilan Umum**

1. Mampu bekerja secara mandiri dan berkolaborasi dalam tim interdisipliner dan senang melakukan tugas yang diberikan.
2. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
3. Dapat mengkomunikasikan ide, pikiran, pandangan, bahkan keseluruhan diri secara efektif segala sesuatu yang diungkapkan dalam komunikasi dimaksudkan untuk dipahami, diterima, dan bermakna bagi orang lain. .

## **C. Keterampilan Khusus**

1. Dengan melakukan analisis kuantitatif dan kualitatif, penulis menggunakan konsep pertanian berkelanjutan untuk menjalankan agribisnis dan pertanian kami secara profesional dalam sistem pertanian tropis untuk memenuhi tantangan regional dan global yang diproyeksikan. Anda dapat menunjukkan hasil merancang dan menjalankan bisnis Anda.

### 1.3.2 Kompetensi Tambahan/ Penunjang

- a. Penulis mendapatkan keterampilan dalam bidang *UI/UX* yang penulis dapatkan dalam mengikuti program magang bersertifikasi.
- b. Mampu mere-*design website Crowde* bersama tim dengan mencapai ketiga market yang menjadi permasalahan *Crowde*.

