

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

#### **1.1.1. Pentingnya Topik Magang**

Pada umumnya, magang merupakan salah satu kegiatan penting yang bermanfaat bagi mahasiswa, dimana mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan teoritis ke dunia praktis sehingga dapat menumbuhkan pengetahuan kerjanya dengan latar belakang bidang keilmuan. Program Magang Bersertifikat *Skilvul Virtual Internship UI/UX Designer* di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi, membantu penulis mengembangkan kemampuan serta keterampilan yang dimiliki pada Tugas Akhir ini. Melalui topik magang tersebut penulis menghubungkan Tugas Akhir dengan program magang yang telah dilaksanakan dalam keterkaitannya dengan bidang ilmu agribisnis. Program magang dengan topik *UI/UX Designer* mendorong mahasiswa terutama penulis untuk melakukan perbaikan tampilan *website Crowde*.

*Crowde* merupakan *platform P2P lending* yang menjadi wadah permodalan proyek pertanian, perikanan, peternakan, dan jual beli komoditasnya dari para Penerima Permodalan yang telah menjadi mitra *Crowde*. Tujuan *Crowde* yaitu untuk membantu para petani, mempertemukan pemodal usaha tani dengan petani lokal yang memiliki semangat tinggi untuk mencapai kesejahteraan. Pemodal pada proyek permodalan di *Crowde* bermaksud menempatkan dananya untuk dipinjamkan secara langsung kepada Penerima Permodalan, sedangkan yang dimaksud dengan Penerima Permodalan ini yaitu pengusaha atau penggiat dalam bidang pertanian, perikanan, peternakan, dan jual beli komoditasnya di Indonesia. Proyek permodalan *Crowde* berskema bagi hasil, jadi profit atau keuntungan dan risiko proyeknya dibagi sesuai dengan proporsi yang telah disepakati sebelum melakukan permodalan. Penulis ingin mengimplementasikan bidang ilmu atau jurusan penulis, yaitu agribisnis ke dalam *UI/UX Design* agar dapat membantu menghubungkan antara Petani atau Peminjam dengan Pemodal atau Pemberi Pinjaman.

### 1.1.2. Permasalahan yang Berkaitan dengan Bidang Ilmu (Agribisnis)

Permasalahan yang dihadapi oleh penulis sebagai peserta program Magang Bersertifikat *Skilvul Virtual Internship UI/UX Designer*, yaitu bahwa pada umumnya petani atau Peminjam sulit mendapatkan mitra atau Pemberi Pinjaman yang tidak hanya memberikan pinjaman dana usaha, namun juga mendampingi serta mengedukasi para petani untuk meningkatkan kualitas hasil usaha. Selain itu, Peminjam dalam hal ini yaitu petani sulit menjangkau informasi terkait *website Crowde*, hal ini dikarenakan adanya keterbatasan akses internet di tempat tinggal masing-masing *target* atau pengguna. Diketahui juga bahwa sebagian besar pengunjung *website* lebih banyak dari pemodal atau Pemberi Pinjaman, yaitu sekitar 75% dan dari Peminjam hanya sekitar 25% (*sumber: AMA with Challenge Partner*). Hal ini menunjukkan bahwa memang masalah utamanya ada pada petani atau Peminjam yang masih kurang akses ke *website Crowde* tersebut.

Adapun yang menjadi tantangan dari PT. *Crowde* Membangun Bangsa saat ini yaitu *marketing banner brochure*, data internet, dan penggunaan bahasa daerah, sebab *target market* berasal dari berbagai daerah sehingga sulit bagi pengguna, terutama pengguna yang sudah lanjut usia dan tidak terlalu mengerti dengan bahasa baku atau istilah-istilah yang tidak diketahui oleh pengguna yang ditampilkan pada *website Crowde* (*sumber: AMA with Challenge Partner*). Permasalahan *website Crowde* tentunya berkaitan langsung dengan bidang agribisnis atau pertanian secara umum, sebab *website Crowde* merupakan salah satu *website* perantara Peminjam dan Pemberi Pinjaman yang bergerak dan membantu membangun sektor pertanian.

Perekayasaan dan pengembangan inovasi yang sejalan dengan tuntutan perkembangan dapat mendukung sektor pertanian secara terus menerus, termasuk pengembangan usaha agribisnis. Selain itu, suatu pertanian modern dicirikan oleh penerapan teknologi dan inovasi yang dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan kegiatan produktif sektor pertanian, antara lain dengan pengembangan dan penciptaan inovasi antisipatif yang berpandangan masa depan. Inovasi demikian dapat berupa inovasi teknologi, contohnya *website* perantara Peminjam dan Pemberi Pinjaman yaitu *Crowde*. Adapun usaha agribisnis nampaknya perlu memperhatikan

kekuatan modal dan upaya peningkatan produktivitas pertanian perlu didukung sepenuhnya oleh produksi dan ketersediaan benih berkualitas yang memadai.

Pengembangan sistem perbenihan nasional harus mampu menjamin ketersediaan benih sehingga dapat mendorong pertumbuhan pertanian secara berkelanjutan, sedangkan pada umumnya permasalahan benih tanaman pangan yang masih dihadapi oleh para petani, antara lain terkait dengan penyediaan benih yang terlambat, masalah jumlah ketersediaan yang tidak sesuai dengan kebutuhan petani, kualitas benih kurang baik, dan varietas yang tersedia tidak sesuai dengan kebutuhan petani. Di sisi lain pada umumnya, peningkatan produksi pertanian (khususnya pangan) secara signifikan ditentukan oleh luas areal tanam dan panen, peningkatan produksi dan produktivitas, serta pengamanan produksi pascapanen.

Dalam hal ini *website* jasa perantara *Crowde* dan relevansinya dengan bidang pertanian dapat terlihat dari permasalahan yang dipaparkan diatas, sebab jika *website* tersebut telah sesuai dengan keinginan dan kebutuhan dari pengguna maka Peminjam dalam hal ini yaitu petani bisa terhubung dengan Pemberi Pinjaman sehingga bisa mendapatkan permodalan yang berguna untuk kemajuan sektor pertanian itu sendiri. Petani tidak perlu merasa khawatir atas ketersediannya benih, kualitas serta varietas dari benih yang akan digunakan sebab modal untuk menyediakan benih tersebut telah ditanggung oleh Pemberi Pinjaman.

Selain itu, dari modal yang diterima, petani juga dapat menambah luas areal tanam dan panen, dengan begitu produksi dan produktivitas hasil pangan dapat meningkat sehingga ada kesejahteraan yang dirasakan oleh para petani. Hal inilah yang melatarbelakangi perusahaan yang bergerak di bidang *UI/UX Design*, yaitu PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (*Skilvul*) berkolaborasi dengan perusahaan yang bergerak di bidang pertanian, yaitu PT. *Crowde* Membangun Bangsa secara bersama-sama saling membantu untuk menyejahterakan masyarakat melalui kontribusi di bidang pertanian.

## 1.2. Tujuan dan Manfaat Program Magang

### 1.2.1. Tujuan Program

Pada umumnya program magang lahir karena minimnya pengalaman kerja lulusan perguruan tinggi sehingga belum siap bekerja di dunia industri atau dunia profesi. Bahkan magang jangka pendek dianggap tidak cukup untuk memberikan mahasiswa pengalaman dan kompetensi industri. Perusahaan juga mengatakan pada umumnya magang jangka pendek tidak menguntungkan, bahkan mengganggu aktivitas di industri. Program magang berlangsung selama 1-2 semester melalui studi langsung di tempat kerja. Kegiatan selama kurang lebih ( $\pm$ ) enam (6) bulan disetarakan dengan 20 (dua puluh) SKS yang dinyatakan dalam bentuk konversi.

Kegiatan pembelajaran dilakukan bekerjasama dengan mitra seperti perusahaan, yayasan nirlaba, organisasi multilateral, instansi pemerintah dan perusahaan rintisan atau *start-up*. Tujuan dari program magang ini yaitu memberikan pengalaman yang cukup bagi mahasiswa dengan pengalaman Kerja Praktek selama 1-2 (satu sampai dua) semester. Selama magang, mahasiswa akan memperoleh *hardskills* dan *softskills*. Pada saat yang sama, industri mendapatkan talenta yang tepat, yang dapat segera dipekerjakan, sehingga mengurangi biaya perekrutan dan *training* awal atau induksi. Mahasiswa yang terbiasa dengan dunia kerja akan lebih mantap saat memasuki dunia kerja dan karirnya.

Tujuan yang juga ingin dicapai dalam program ini yaitu (1) meningkatkan keterampilan di bidang *UI/UX design*, (2) mengasah kemampuan berpikir kritis baik dari segi kreativitas maupun inovasi untuk menyelesaikan masalah, (3) melatih sikap perilaku serta tanggungjawab yang harus di miliki setiap individu, serta (4) melatih mentalitas dan kepercayaan diri untuk bisa siap menghadapi tantangan di dunia kerja. Selain itu, penulis juga ingin (1) memperdalam pengetahuan tentang *UI/UX*, (2) mendapat keterampilan atau skill dan bimbingan dari perusahaan, (3) memperluas relasi mahasiswa dari berbagai universitas, serta (4) mempersiapkan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja.

### 1.2.2. Manfaat Program

Manfaat bagi masyarakat (secara umum) yaitu sebagai berikut.

1. Membantu petani dan Usaha Mikro Kecil Menengah dalam mencapai kesejahteraan dan taraf hidup yang baik bagi kemajuan bangsa Indonesia.
2. Memberikan informasi baru kepada petani yang belum mengetahui kemajuan teknologi di bidang *UI/UX Designer*.
3. Menambah pengetahuan baru kepada pengusaha tani dan pengusaha Usaha Mikro Kecil Menengah tentang adanya sarana prasarana atau alat bantu dalam kemajuan bisnis dan usaha.
4. Membimbing sekaligus membantu petani yang masih gaptek dalam penggunaan teknologi, khususnya teknologi yang berhubungan dengan bidang pertanian itu sendiri.

Manfaat bagi penulis (secara khusus) yaitu sebagai berikut.

1. Mendapatkan pengetahuan baru khususnya di bidang *UI/UX Designer*.
2. Mengembangkan keterampilan penulis sesuai bidang ilmu yang dipelajari, yaitu *UI/UX Designer* melalui pengalaman nyata yang diperoleh selama proyek magang.
3. Memberikan pengalaman yang cukup kepada penulis sehingga penulis dapat merancang pengembangan program yang berkaitan dengan bidang ilmu agribisnis.
4. Memperoleh *hardskills*, diantaranya keterampilan, pemecahan masalah yang kompleks (*complex problem solving*), kemampuan analisis (*analytical skills*), dan lainnya. Serta memperoleh *softskills*, diantaranya etika profesi/kerja, komunikasi, kerjasama, dan lain sebagainya.

### **1.3. Sasaran Kompetensi Terkait Capaian Pembelajaran Program Studi**

#### **1.3.1. Kompetensi Utama**

Kompetensi utama yang didapat penulis:

1. Sikap
  - a. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa.
  - b. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik melalui proses pengenalan dan pencarian diri, refleksi diri, dan penilaian diri pribadi, sebagai landasan proses belajar dan refleksi seumur hidup.
  - c. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri.
  - d. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan melalui proses pendidikan kewirausahaan yang tercermin dalam sikap produktif, kreatif, dan inovatif.
  - e. Menjunjung tinggi kejujuran, moral, dan akhlak terpuji.
  - f. Optimis, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kemauan belajar yang besar.
  - g. Memiliki pandangan yang luas, terbuka dan berpikir positif.

(Sumber: Capaian Pembelajaran Lulusan, 2014).

## 2. Keterampilan Umum

- a. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi agribisnis yang memperhatikan dalam menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang agribisnis.
- b. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
- c. Mampu bekerja mandiri dan bekerjasama dalam tim yang multidisiplin serta memiliki komitmen dalam melaksanakan tugas yang menjadi tanggungjawabnya.
- d. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu dan teknologi pangan yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang agribisnis berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
- e. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam menyelesaikan masalah dibidang agribisnis, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
- f. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat, baik didalam maupun diluar lembaganya.
- g. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggungjawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.
- h. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
- i. Mampu berpikir kritis dan kreatif yang terekspresi dalam kemampuan berpikir yang lebih tinggi (*higher order thinking*) yang mencakup kemampuan untuk membuat analisis kritis, sintesis, dan integrasi untuk sampai pada pemahaman secara utuh menyeluruh.

- j. Mampu mengkomunikasikan secara efektif ide-ide, pemikiran, pandangan, bahkan seluruh eksistensi diri dengan tujuan agar semua yang terekspressi dalam komunikasi tersebut dapat dipahami, diterima, dan bermakna bagi orang lain.
- k. Mampu mengkomunikasikan hasil penelitian akademik dan perkembangan teknologi kepada semua pemangku kepentingan berdasarkan etika ilmiah.

(Sumber: Capaian Pembelajaran Lulusan, 2014).

### 1.3.2. Kompetensi Tambahan/Penunjang

Kompetensi tambahan yang didapat penulis:

- a. Memiliki kemampuan mengola unit bisnis pertanian mulai dari skala usahatani hingga *interprise* (perusahaan) yang didasarkan pada kearifan lokal dan berwawasan global sebagai sumber daya insani yang membanggakan bangsa.
- b. Memiliki kemampuan mengidentifikasi dan menganalisis masalah, potensi dan prospek serta merekomendasikan alternatif pengambilan keputusan dalam bidang agribisnis dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif.
- c. Mampu merancang dan mengoperasikan pengembangan unit bisnisserta jejaring usaha agribisnis yang inovatif, menciptakan nilai tambah dan berwawasan lingkungan.

(Sumber: Capaian Pembelajaran Lulusan, 2014)

