

# BAB I

## Pendahuluan

### 1.1 Latar belakang

Program kerja praktek (magang) merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mendapatkan pengalaman agar supaya mahasiswa dapat berkontribusi dan berkarya di kehidupan nyata. Dengan demikian diharapkan setiap mahasiswa mampu mengikuti dan memahami kegiatan kerja yang dilakukan di dunia usaha, sehingga mahasiswa tersebut mendapatkan sesuatu yang baik dan berguna bagi dirinya, serta mampu menunjukkan kinerjanya secara maksimal.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, telah meluncurkan merdeka belajar kampus merdeka, dimana implementasinya dijalankan melalui 8 program yang salah satunya *Magang Bersertifikat dan Study Independent*. Program ini merupakan program kolaboratif antara para mitra dari perusahaan, organisasi, institusi pemerintahan dan Kemendikbud yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa tingkat akhir atau mulai semester 5, untuk dapat menyelami dan merasakan dunia kerja yang sesungguhnya sambil berkontribusi nyata dan menerapkan ilmu yang masih segar melalui proyek, tim, pendamping, dan proses yang berkualitas.

Dalam kegiatan magang ini, penulis memilih PT. Impactbyte Teknologi Edukasi yang bergerak dibidang teknologi edukasi / platform belajar coding sebagai tempat magang. Melalui platform Skilvul, PT. Impactbyte Teknologi Edukasi memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapat pengajaran tentang *UI/UX Designer* dan dapat menyelesaikan berbagai permasalahan *UI/UX* di perusahaan yang menjadi partner.

Skilvul merupakan sebuah platform yang bergerak dibidang pendidikan teknologi dan inovasi digital. Skilvul menyadari bahwa, jumlah digital telenta yang tersedia, masih sedikit dibandingkan kebutuhan yang ada. Program magang bersertifikat Skilvul *Virtual Internship Challenge* ini, memperlengkapi mahasiswa dengan keterampilan *hard skill* dan *soft skill* untuk menjawab kebutuhan talenta

digital. Bekerja sama dengan berbagai Challenge Partners, Skilvul menyediakan fasilitas dan modul pembelajaran di *platform* Skilvul dan project tentangan yang perlu diselesaikan oleh para peserta magang.

Dari berbagai *Challenge Partner* yang bekerja sama dengan Skilvul, penulis memilih untuk mengambil *challenge partner* dari Crowde. Crowde melalui situs [www.crowde.co](http://www.crowde.co) merupakan portal *crowdfunding* terintegrasi Indonesia yang telah berdiri sejak September 2015, dan saat ini telah resmi terdaftar serta diawasi oleh Otoritas Jasa Keuangan sebagai Penyelenggara Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi. Pada saat ini situs [crowde.co](http://crowde.co) hanya menjangkau satu target market saja yaitu petani tradisional. Oleh karena itu Crowde ingin melakukan *redesign* situs *websitenya* yang sekarang, agar dapat menjangkau 3 target market sekaligus yaitu Petani Tradisional, Toko Tani dan Petani Modern.

## 1.2 Lingkup

Pada kegiatan magang ini, penulis mengikuti program Magang Bersertifikat Skilvul Virtual Internship: UI/UX Challenge. Dalam mengikuti program ini, menulis belajar UI/UX.Designer selama 8 minggu, kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan project Challenge Partner dari perusahaan terkait.

## 1.3 Tujuan

Pelaksanaan kegiatan magang di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi mempunyai tujuan sebagai berikut:

Tujuan Bagi Mahasiswa

- Menambah wawasan dan pengalaman dalam dunia UI/UX Designer
- Mahasiswa dapat membangun dan memperluas koneksi di industri tempat magang

### Tujuan Bagi Instansi Pendidikan

- Agar mahasiswa dapat melihat dunia pekerjaan secara lebih luas dan dapat terlibat langsung di tempat magang.
- Terciptanya hubungan yang baik di antara Fakultas Pertanian Program Studi Agribisnis Universitas Katolik De La Salle Manado dengan mitra penyelenggara magang

