

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Telkom Indonesia (Persero) Tbk melaksanakan program Magang Bersertifikat Kampus Merdeka atau sering disebut dengan program MBKM. Dalam program ini, mahasiswa dibimbing oleh mentor-mentor yang berpengalaman dibidangnya. Magang bersertifikat adalah bagian dari program Kampus Merdeka yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan. Di program Magang Bersertifikat PT Telkom Indonesia (Persero) Tbk mahasiswa akan mendapatkan pengalaman kerja selama 1 (satu) semester. Dengan pembelajaran langsung ditempat kerja mitra magang sesuai dengan minat dan keinginan mahasiswa, mahasiswa akan mendapatkan *hardskill* maupun *soft skill* dalam dunia kerja.

PT Telkom Indonesia (Persero) Tbk mempunyai unit operasional salah satunya adalah *Telkom Corporate University* yang menyediakan proyek *Learning Course Digitization (LCD)* dalam bidang *School of Digital Enabler*, dimana proyek ini berperan untuk mengembangkan media pembelajaran bagi karyawan Telkom yang dirasa bisa menunjang produktivitas dalam bekerja. Dalam proyek ini terdapat *framework* yang digunakan yaitu *Design Thinking* dan menggunakan metode *SCRUM*. Pada tahap pertama *Design Thinking* yakni *emphatize* dilakukan metode wawancara untuk mengetahui *analisis kebutuhan user* atau karyawan Telkom, terdapat masalah yang ditemukan ketika mereka melakukan pembelajaran melalui *website e-learning* yakni perlu adanya perkembangan *course* yang interaktif seperti *quiz* ataupun *game*, tidak adanya fitur diskusi bagi para *user*, menyukai media pembelajaran berbentuk video tidak hanya tulisan, penambahan fitur *speed* dalam video pembelajaran, *UI* di *design* sedemikian rupa agar mudah saat diakses, dan juga *LMS* / media pembelajaran yang dapat mendukung produktivitas dalam bekerja.

Dengan adanya masalah tersebut penulis melakukan tahap kedua pada *Design Thinking* yakni *define* dan *ideate* untuk menemukan solusi yaitu platform apa yang cocok sesuai dengan kebutuhan user dan masalah yang telah ditemukan sebelumnya. Maka ditemukan solusi berupa pembuatan konten dan *course* yang interaktif melalui perancangan *Learning Management System* menggunakan platform Moodle berbasis Website. Pada platform Moodle ini dapat digunakan sebagai wadah untuk menunjang isi *course* seperti terdapat *pre-test*, *post-test*, konten/video pembelajaran, *quiz* interaktif, forum diskusi, fitur mempercepat video pembelajaran, *course* dan *content* dapat di *management*, *course* dapat diakses kembali karena data tersimpan, dan karyawan dapat mengakses LMS dimanapun mereka berada asalkan terkoneksi dengan internet. Penggunaan metode SCRUM digunakan untuk pengujian akhir proyek yang dilakukan oleh *Product Owner/SME*, selain itu juga membantu dalam pengembangan produk melalui *feedback* maupun evaluasi pada setiap *sprint* yang dilakukan.

1.2 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai oleh penulis dalam hasil proyek adalah menghasilkan *output* berupa perancangan *Learning Management System* menggunakan platform Moodle dengan *Course Interaktif* pada unit Telkom Corporate University dibuat sesuai dengan analisis kebutuhan *user* atau Karyawan Telkom.

1.3 Manfaat

Manfaat dari proyek ini bagi perusahaan PT Telkom Indonesia (Persero) Tbk adalah :

1. Mengetahui platform *Learning Management System* yang cocok untuk menunjang dan mengembangkan produktivitas karyawan sesuai dengan kebutuhan karyawan.
2. Mengetahui *course interaktif* yang sesuai dengan minat karyawan.

1.4 Batasan

1. Penelitian berfokus pada kebutuhan media pembelajaran bagi karyawan

Telkom.

2. Pengembangan dikuatkan pada *UI/UX design* dengan pendekatan metode *SCRUM* dan *framework Design Thinking*.
3. *Learning Management System* menggunakan *platform Moodle* berbasis Website.
4. *User* yang dapat mengakses adalah karyawan Telkom.

1.5 Identitas Tempat Magang

PT Telkom Indonesia (Persero) Tbk (Telkom) adalah Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang bergerak di bidang jasa layanan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan jaringan telekomunikasi di Indonesia. Pemegang saham mayoritas Telkom adalah Pemerintah Republik Indonesia sebesar 52.09%, sedangkan 47.91% sisanya dikuasai oleh publik. Saham Telkom diperdagangkan di Bursa Efek Indonesia (BEI) dengan kode "TLKM" dan New York Stock Exchange (NYSE) dengan kode "TLK".

Visi :

Menjadi digital telco pilihan utama untuk memajukan masyarakat.

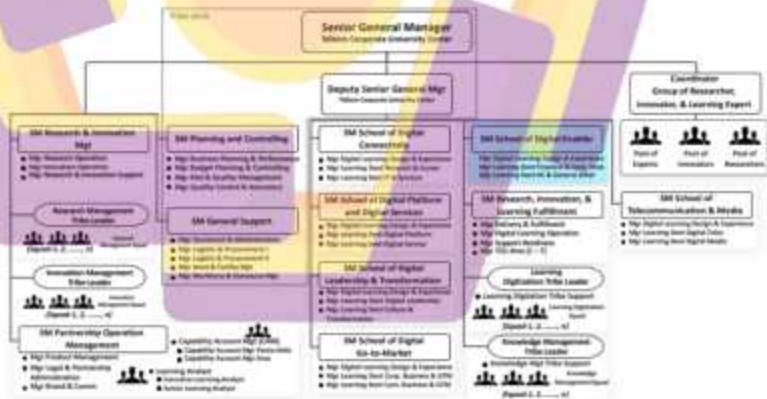
Misi :

5. Mempercepat pembangunan infrastruktur dan *platform* digital cerdas yang berkelanjutan ekonomis, dan dapat diakses oleh seluruh masyarakat.
6. Mengembangkan talenta digital unggulan yang membantu mendorong kemampuan digital dan tingkat adopsi bangsa.
7. Mengorkestrasi ekosistem digital untuk memberikan pengalaman digital pelanggan terbaik.

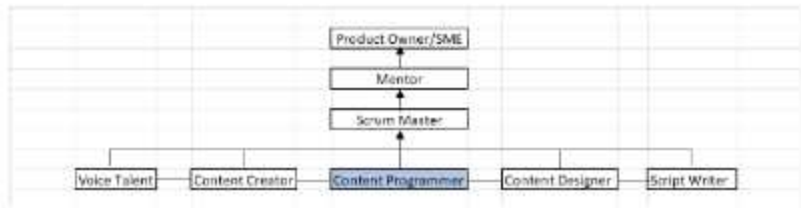


Gambar 1.1 Struktur Organisasi PT Telkom Indonesia Tbk

Pada proyek kali ini bertempat pada unit Telkom Corporate University Center dalam bidang *School of Digital Enabler*.



Gambar 1.2 Struktur Telkom Corporate University Center



Gambar 1.3 Struktur *Learning Course Digitalization*

1.6 Sistematika Laporan

Secara sistematis isi dari laporan ini disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini berisi Latar belakang proyek, Tujuan, Manfaat, Batasan, Lingkup Organisasi dan Sistematika Laporan yang terkait dengan pengerjaan proyek ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab ini berisi tentang Landasan Teori yang dirujuk dan Tinjauan Pustaka yang digunakan sebagai rujukan dan acuan dalam pengerjaan proyek serta akan dijadikan landasan pengerjaan.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada Bab ini akan membahas Alur Magang, Analisis Kegiatan, Alur dan Analisis Perancangan Produk. Dari tahap analisis hingga hasil yang didapatkan dari proses pengerjaan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan membahas tentang pembahasan hasil kegiatan dan hasil produk magang. Pembahasan tentang hasil yang didapatkan dari pengerjaan proyek.

BAB V PENUTUP

Pada Bab ini akan berisikan Kesimpulan dan Saran dari pengerjaan proyek sebagai bentuk kontribusi terhadap perusahaan