

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebelum diterapkannya kurikulum baru di Kampus XYZ, pengelolaan informasi program akademik masih dilakukan secara terpisah di setiap unit. Media komunikasi utama yang digunakan saat itu adalah website akademik yang bersifat statis, di mana fungsinya hanya sebatas menampilkan pengumuman satu arah tanpa adanya sistem pendaftaran. Pengguna dalam ekosistem ini terdiri dari dua pihak utama, yaitu mahasiswa yang bertindak sebagai pencari informasi terkait jalur studi, serta staf administrasi di masing-masing unit akademik yang bertanggung jawab mengelola dan memperbarui data program secara manual.

Kebijakan kurikulum baru saat ini memperkenalkan berbagai pilihan program internal baru yang sebelumnya tidak ada, seperti Spesialisasi, Minor, *Double Major*, dan Multidisiplin. Munculnya program-program baru ini menuntut adanya sistem pendukung yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu memfasilitasi proses pendaftaran secara digital. Peran website kini menjadi kebutuhan krusial bagi institusi Pendidikan, yaitu dalam menyajikan informasi yang kompleks sekaligus menjadi wadah proses pendaftaran yang terstandarisasi bagi seluruh pengguna[1].

Dalam praktiknya, banyak layanan website institusi sering kali masih sulit digunakan dan tidak berfungsi optimal[2], terutama dalam menyajikan detail program yang belum terstruktur. Ketiadaan antarmuka pendaftaran yang terstruktur di Kampus XYZ menyebabkan mahasiswa kesulitan memahami hierarki program dan terhambat oleh alur navigasi manual yang tidak efisien. Di sisi lain, staf administrasi membutuhkan website tersentralisasi yang menghindari risiko duplikasi data dan mempercepat verifikasi. Kegagalan dalam menyediakan antarmuka yang ramah pengguna ini dapat menghambat pengguna dalam menemukan informasi secara efisien[3]. Hal tersebut memicu kebutuhan perancangan website yang mampu memfasilitasi seluruh proses pendaftaran

program internal.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, proyek website ini berfokus pada perancangan antarmuka serta pengembangan *frontend* website pendaftaran program internal yang terpusat menggunakan kerangka kerja 4D (*Discover, Define, Deliver, dan Determine*). Pendekatan komprehensif ini memastikan desain dibangun berdasarkan identifikasi masalah yang akurat hingga tahap implementasi teknis. Dalam menjamin kelayakannya, solusi ini dievaluasi secara kuantitatif menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), yang telah terbukti efektif dalam menilai kualitas *usability* pada antarmuka website pendidikan[2]. Langkah evaluasi ini juga sangat krusial untuk mengidentifikasi permasalahan spesifik dari perspektif pengguna, agar website dapat dipastikan terbebas dari kendala operasional sebelum benar-benar diimplementasikan[4].

Melalui implementasi rancangan antarmuka pengguna serta pengembangan *frontend* website ini, mahasiswa akan mendapatkan pengalaman eksplorasi informasi akademik yang lebih terstruktur serta kemudahan navigasi dalam melakukan proses pendaftaran secara digital. Di sisi lain, staf administrasi akan memperoleh manfaat berupa kemudahan visibilitas data melalui tampilan antarmuka yang sistematis, sehingga mempercepat proses pemantauan dan verifikasi informasi pendaftaran secara visual.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah yang diangkat yaitu pengembangan *frontend* yang tepat dengan menerapkan *framework* 4D pada fitur pendaftaran program internal Kampus XYZ.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah dari perancangan antarmuka Website Akademik Kampus XYZ untuk pendaftaran program internal diantaranya adalah:

1. Objek utama perancangan adalah alur dan antarmuka pengguna yang terkait langsung dengan proses pendaftaran program internal Kampus XYZ dan tidak mencakup bagian atau fitur lain dari Website Akademik Kampus XYZ

secara keseluruhan.

2. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Suitmedia 4D Framework*, metode pengembangan yang digunakan pada PT Suitmedia Kreasi Indonesia dalam mengembangkan suatu solusi.
3. Pengembangan website ini tidak mencakup pengembangan *back-end*, integrasi basis data, maupun implementasi sistem fungsional secara penuh. Hasil utama dari pengerjaan ini adalah *prototype* dan pengembangan *front-end*.
4. Pengembangan tidak mencakup CMS (*Content Management System*) untuk pengelolaan konten *website*.

1.4 Tujuan

1. Menghasilkan rancangan antarmuka dan *prototype* pendaftaran yang intuitif serta sistematis bagi pengguna.
2. Mengembangkan *frontend* website pendaftaran menggunakan React JS.
3. Mempermudah akses informasi serta efisiensi proses pendaftaran program internal secara mandiri bagi mahasiswa.

1.5 Profil

1.5.1 Profil Mitra Magang IT



Gambar 1. 1 Logo PT Suitmedia Kreasi Indonesia

PT Suitmedia Kreasi Indonesia merupakan sebuah perusahaan konsultan digital yang didirikan pada tahun 2009 di Jakarta. Perusahaan ini telah mengalami transformasi signifikan dari fokus awalnya pada pengembangan situs web dan aplikasi seluler menjadi sebuah agensi digital yang didukung oleh kemitraan strategis dengan EMTEK Group jangkauan operasional yang mencakup lima kantor di Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Malang, dan Singapura. Suitmedia menyediakan layanan yang didasarkan pada empat pilar utama: *Strategy*, *Creative*, *Technology*, dan *Communication*, yang menawarkan solusi komprehensif, mulai dari konsultasi teknologi, pengembangan produk, hingga strategi pemasaran digital.

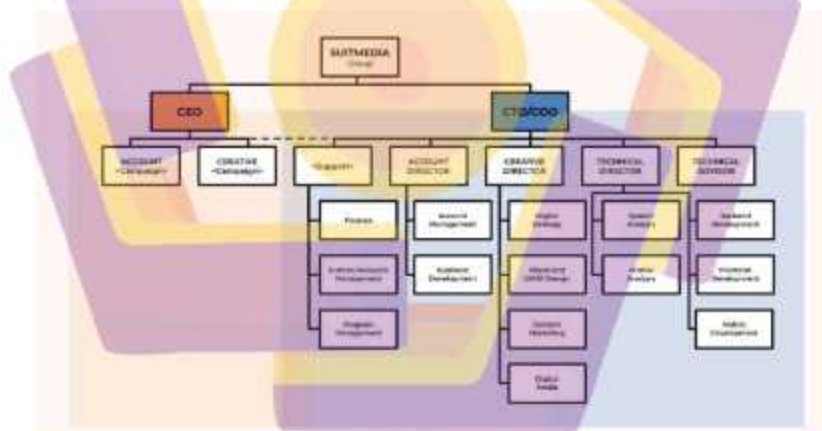
Portofolio klien Suitmedia terdiri dari berbagai perusahaan besar baik swasta maupun BUMN, seperti Mandiri Group dan Astra Group. Selain itu, Suitmedia juga berperan aktif dalam proses digitalisasi instansi pemerintah, termasuk KPK dan Kementerian Keuangan. Rekam jejak perusahaan dalam pengembangan e-commerce juga signifikan, terbukti dari kontribusinya dalam menciptakan *platform* terkemuka di Indonesia seperti Bukalapak.com dan Hijup.com.

Sebagai tindak lanjut terhadap tingginya kebutuhan talenta digital berkualitas di Indonesia, PT Suitmedia Kreasi Indonesia secara aktif berkontribusi

dalam mempersiapkan tenaga kerja digital melalui *Suitmedia National Internship Program*. Program ini dirancang dengan tujuan strategis untuk mendukung informasi digital di berbagai sektor sekaligus mempercepat pemulihan ekonomi pasca pandemi. Dalam pelaksanaannya, Suitmedia telah berpartisipasi sebagai mitra program Kampus Merdeka dari Angkatan 1 hingga 6, menyeleksi mahasiswa dari ribuan pelamar untuk mendapatkan pengalaman kerja nyata.

Melalui *Suitmedia National Internship Program - Batch 6*, mahasiswa terlibat langsung dalam proyek-proyek aktual, berinteraksi dengan klien, dan meningkatkan keterampilan praktis di bawah bimbingan *mentor* serta *supervisor*. Melalui kontribusi ini, Suitmedia berharap dapat mencetak talenta digital unggul yang siap mendukung transformasi digital dan pemulihan ekonomi di Indonesia.

PT Suitmedia Kreasi Indonesia, memiliki struktur organisasi yang digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. 2 Struktur Organisasi PT Suitmedia Kreasi Indonesia

Secara struktural, PT Suitmedia Kreasi Indonesia mengorganisasikan hirarki dan tanggung jawab ke dalam dua divisi fungsional, yaitu Divisi *Campaign* dan Divisi *Technology*. Adapun pembagian rinciannya sebagai berikut:

a. Divisi Campaign

Divisi *Campaign* merupakan divisi yang beroperasi dibawah supervise

langsung *Chief Executive Officer* (CEO), memiliki fokus pada pengelolaan hubungan dengan klien, Divisi ini terbagi menjadi lagi ke dalam beberapa divisi meliputi:

1) Account (Campaign)

Divisi *Account* (Campaign) merupakan divisi yang berfokus pada hubungan dalam mencari klien serta menjalin hubungan bisnis dengan klien tersebut.

2) Creative (Campaign)

Divisi *Creative* (Campaign) merupakan divisi yang berfokus pada pengembangan solusi melalui produk kreatif digital.

b. Divisi Technology

Divisi Technology merupakan divisi yang dipimpin oleh *Chief Technology Officer* (CTO), divisi ini bertanggung jawab atas seluruh aspek teknis dalam mengenai pekerjaan atau *project* dan pengembangan solusi digital yang berkaitan dengan teknologi. Divisi ini terbagi lagi menjadi beberapa divisi yaitu:

1) Support

Rincian pembagian pada Divisi *Support* terbagi menjadi beberapa divisi yang meliputi:

a) Finance

Divisi *Finance* merupakan divisi yang bertanggung jawab dalam mengatur finansial perusahaan.

b) Human Resource Management

Divisi *Human Resources Management* merupakan divisi yang bertugas dalam mengatur sumber daya manusia pada perusahaan.

c) Program Management

Divisi *Program Management* merupakan divisi yang bertugas pada pengembangan talenta sumber daya manusia pada perusahaan.

2) Account

Rincian pembagian pada Divisi *Account* terbagi menjadi beberapa divisi yang meliputi:

a) Account Management

Divisi *Account Management* merupakan divisi yang berfokus dalam menjalin hubungan dengan klien serta menjadi jalur komunikasi antara tim internal dengan klien dalam suatu *project*.

b) Business Development

Divisi *Business Development* merupakan divisi yang bertugas dalam pengembangan bisnis serta perancangan solusi bisnis.

3) Creative

Rincian pembagian pada Divisi *Creative* terbagi menjadi beberapa divisi yang meliputi:

a) Digital Strategy

Divisi *Digital Strategy* merupakan divisi yang bertanggung jawab dalam merancang strategi digital dalam konteks kampanye digital.

b) Visual and UI/UX Design

Divisi *Visual* dan *UI/UX Design* merupakan divisi yang bertanggung jawab dalam merancang aset dan desain yang digunakan tim dalam pengembangan aplikasi *mobile* dan *website*.

c) Content Marketing

Divisi *Content Marketing* merupakan divisi yang berfokus dalam merancang strategi pemasaran pada suatu *brand* atau merek tertentu.

d) Digital Media

Divisi Digital Media merupakan divisi yang bertugas dalam mengelola konten pada social media pada suatu *brand* atau

merek tertentu.

4) Technical

Rincian pembagian pada Divisi *Technical* terbagi menjadi beberapa divisi yang meliputi:

a) System Analysis

Divisi *System Analysis* merupakan divisi yang bertugas dalam perancangan sistem berbasis *website* yang akan dibuat oleh *developer*, serta memastikan kualitas aplikasi yang dibangun.

b) Mobile Analysis

Divisi *Mobile Analysis* merupakan divisi yang bertugas dalam perancangan sistem berbasis *mobile* yang akan dibuat oleh *developer*, serta memastikan kualitas aplikasi yang dibuat.

c) Backend Development

Divisi *Backend Development* merupakan divisi yang bertugas dalam pengembangan infrastruktur *back-end*, seperti *database*, *API*, dan *CMS*.

d) Frontend Development

Divisi *Frontend Development* merupakan divisi yang bertugas dalam pengembangan infrastruktur *front-end* pada *website*, seperti pembuatan tampilan *website*.

e) Mobile Development

Divisi *Mobile Development* merupakan divisi yang bertugas dalam pengembangan aplikasi *mobile*.

5) Technical Advisor

Technical Advisor merupakan suatu individu yang memiliki peran dalam memberikan saran atau nasihat terkait permasalahan teknologi pada Divisi *Technical*.

1.5.2 Deskripsi Magang IT

Mengenai pelaksanaan *Suitmedia National Internship Program*, berikut rincian tahapan dan deskripsi kegiatan:

- a. Bidang Magang : Web UI/UX Designer
- b. Lokasi Kegiatan : Kolektif Coworking Space, Jl. Watugede No. 58, Wonorejo, Saniharjo, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55581
- c. Skema Kegiatan : Offline di office base terdekat (8 jam/hari)
- d. Durasi Kegiatan : 16 Februari 2024 - 30 Juni 2024
- e. Syarat Keikutsertaan :
 - 1) Mahasiswa aktif D2/D3/D4 minimal semester 2 dan mahasiswa aktif S1 minimal semester 4, belum yudisium, bersedia tidak yudisium selama jangka waktu MSIB berlangsung.
 - 2) Harus berstatus mahasiswa aktif. Jika lulus/mengikuti yudisium sebelum program berakhir, maka mahasiswa dianggap mengundurkan diri dari program Kampus Merdeka.
 - 3) Asal dari seluruh Indonesia tanpa pandang ras, warna kulit, jenis kelamin, bahasa, agama, situasi ekonomi, dan situasi sosial.
 - 4) Asal semua jurusan dengan akreditasi kampus apapun di Indonesia.
 - 5) Asal perguruan tinggi negeri maupun swasta di bawah naungan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek).
 - 6) Nomor Induk Siswa Nasional (NISN) terdaftar di Dapodik dan sudah diverifikasi di akun Kampus Merdeka.
 - 7) Data mahasiswa terdaftar di Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDikti), nama di PDDikti sesuai dengan yang di KTP.
 - 8) Mahasiswa hanya dapat mengikuti 1 program per periode.
 - 9) Melampirkan CV dengan format file PDF, buat dengan kreativitas masing-masing (tanpa template).
 - 10) Melampirkan transkrip nilai terbaru. Jika belum tersedia, gunakan

transkrip terakhir lalu perbarui dokumen nantinya lewat menu Lengkapi Dokumen di akun mahasiswa.

- 11) Melampirkan Surat Rekomendasi Universitas, ditandatangani rektor, ketua, direktur, ataupun wakilnya, atau pejabat lain sesuai ketentuan di masing-masing perguruan tinggi.
- 12) Melampirkan Surat Pernyataan Tanggung Jawab Mutlak (SPTJM), ditandatangani rektor, ketua, direktur, ataupun wakilnya, atau pejabat lain sesuai ketentuan di masing-masing perguruan tinggi.
- 13) Melampirkan foto atau hasil scan KTP, pastikan tidak buram.
- 14) Melampirkan sertifikat pengalaman organisasi jika ada, gabungkan beberapa sertifikat jadi satu file PDF dengan ukuran maksimal 5 MB.
- 15) Diharapkan menjalani program secara penuh waktu (full time) hingga selesai.
- 16) Siap melakukan perjalanan lintas kabupaten, kota, atau provinsi jika diperlukan, sesuai penempatan yang ditetapkan mitra, serta bersedia vaksinasi booster untuk keperluan perjalanan.
- 17) Bersedia berkomitmen selama menjalani program.
- 18) Mahasiswa penerima beasiswa Bidikmisi, KIP, atau beasiswa Kemendikbudristek lainnya bisa ikut program ini, dengan besaran bantuan biaya hidup yakni selisih bantuan hidup dari beasiswa.

f. Tahapan Seleksi :

Rincian timeline kegiatan *Suitmedia National Internship Program* mulai dari pemberkasan hingga pelaksanaan sebagai berikut:

- | | |
|-----------------------------------|---|
| 1) Pendaftaran Mahasiswa | : 17 Oktober 2023 -
15 Desember 2023 |
| 2) Verifikasi Berkas Administrasi | : 17 Oktober 2023 -
15 Desember 2023 |
| 3) Assignment Test | : 25 Desember 2023 |
| 4) Interview | : 28 Desember 2023 |
| 5) Offering | : 5 Januari 2024 |

6) Pengumpulan Berkas Offering Letter : 5 Januari 2024

7) Pengumpulan Berkas Kontrak Magang : 12 Januari 2024

g. Link Penyelenggara Kegiatan

Informasi pendukung jalannya *Suitmedia National Internship Program* dapat diakses melalui beberapa *link* berikut:

a. PT Suitmedia Kreasi Indonesia : <https://suitmedia.com/>

b. Kampus Merdeka : <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/>

