

BAB I

GAMBARAN UMUM

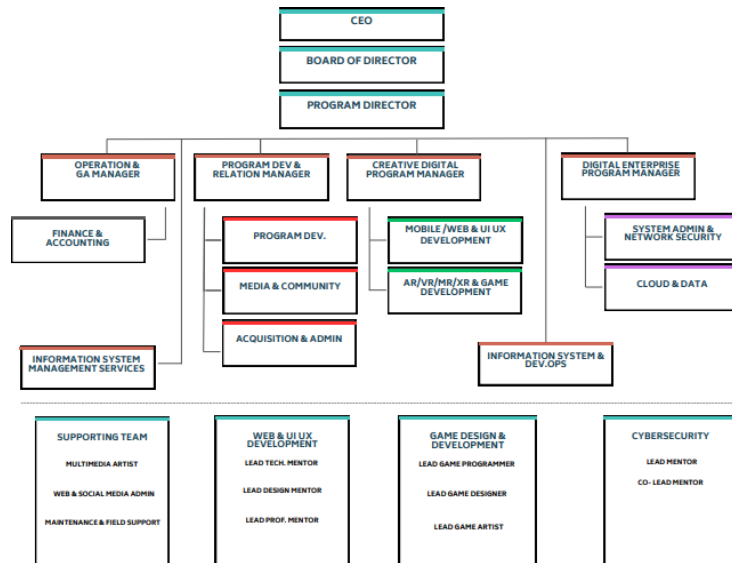
I.1 Profil Perusahaan

Nama Perusahaan	: PT Kinema Systrans Multimedia
Lokasi Perusahaan	: Jl. Hang Lekiu KM 2 Sambau, Nongsa, Kota Batam 29466
Tipe Industri	: Technology
Profile Mitra	: Infinite Learning memiliki visi untuk Menjadi penyedia solusi terdepan di sektor teknologi, riset dan pengembangan, serta inovasi melalui pelatihan dan pendidikan untuk meningkatkan jumlah talenta digital yang kreatif dan inovatif yang bisa mandiri dan sekaligus bisa diterima oleh industri di Indonesia dan Dunia.

PT Kinema Systrans Multimedia adalah perusahaan teknologi yang berlokasi di Jl. Hang Lekiu KM 2 Sambau, Nongsa, Kota Batam. Sebagai anak perusahaan dari Infinite Studios, mereka memiliki divisi bernama Infinite Learning yang fokus pada pengembangan kursus pelatihan kejuruan yang relevan dengan aktivitas Infinite Studios serta memenuhi kebutuhan akan bakat terampil dalam ekosistem Nongsa Digital Park. Infinite Learning telah memperluas operasi pelatihan internalnya dengan mendapatkan lisensi LPK dari Kementerian Tenaga Kerja Indonesia pada tahun 2018.

Melalui lisensi tersebut, mereka menyelenggarakan kursus pelatihan kejuruan yang terbuka untuk umum dengan kerjasama lembaga pendidikan lokal dan internasional. Saat ini, mereka menjalankan kegiatan Pendidikan Vokasi di bawah lisensi LPK untuk pelatihan di Nongsa Digital Park (NDP), bekerja sama dengan *Apple Developer Academy*, *Royal Melbourne Institute of Technology Cyber Security Course*, dan Program Studi Mandiri Kementerian Pendidikan. Misi

mereka adalah meningkatkan jumlah talenta digital yang kreatif dan inovatif yang dapat diterima oleh industri di Indonesia dan dunia. Terdapat struktur organisasi Infinite Learning :



Gambar 1. 1 (Struktur Organisasi Infinite Learning)

Visi Perusahaan

“Menjadikan penyedia solusi terdepan di sector teknologi, riset, dan pengembangan. Serta inovasi melalui pelatihan dan pendidikan untuk meningkatkan jumlah talenta digital yang kreatif dan inovatif yang bisa mandiri dan sekaligus bisa diterima oleh industri di Indonesia dan dunia.”

Misi Perusahaan

1. Bekerja sama dengan seluruh instansi pemerintah, badan riset nasional, lembaga pendidikan atau pelatihan baik dalam dan luar negeri untuk membuat standar kurikulum, kerjasama riset dan pengembangan, serta inovasi dan pendanaan.
2. Merekrut guru, mentor, pelatih dan peneliti yang memenuhi standar sesuai kriteria industri.

3. Melatih secara berkala guru, mentor, pelatih dan peneliti untuk terus memenuhi kebutuhan perkembangan teknologi di masa yang akan datang.
4. Merekrut calon-calon peserta pelatihan dan pendidikan dari seluruh Indonesia.
5. Bekerja sama dengan semua industri berbasis digital baik di Indonesia dan luar negeri untuk penyerapan talenta digital Indonesia.

I.2 Deskripsi Kegiatan

Posisi : Studi Independen Web Development

Deskripsi : Website Development memberikan satu pengalaman bekerjasama membuat sebuah website selama 1 (satu) semester. Program ini dibagi menjadi beberapa fase yang mengikuti pola project management menggunakan SCRUM. Setiap individu membentuk sebuah group kecil yang terdiri dari seorang Coder, Designer dan Product Manager/SCRUM Master. Mekanisme sukses dari program ini akan membuat para peserta membentuk group challenge yang terdiri dari maksimal 5 orang. Masing-masing anggota group akan mempunyai role masing-masing sesuai dengan 3 role utama dalam pembuatan sebuah mobile application yaitu seorang hacker atau coder atau programmer, berikutnya adalah seorang hipster atau seorang user interface dan user experience designer dan role terakhir adalah seorang hustler atau product manager atau bisa juga menjadi seorang scrum master.

I.2.1 Project Micro Challenge

Posisi : Web Development-Designer/Hipster

Deskripsi : Pelaksanaan dari Project Micro Challenge mulai dari tanggal 21 Agustus s.d 05 September 2023. Dalam project ini topik masalah atau big idea *Justice* – Keadilan - Kekerasan. Hipster merupakan bidang yang berinovasi pada suara produk yang akan berkaitan dengan interaksi

dan pengalaman pengguna baik dari segi fungsional seperti Fitur, Button, dsb dan non fungsional seperti Layout, Warna, Font, dsb. Pada project ini saya ditemani oleh beberapa teman saya yaitu :

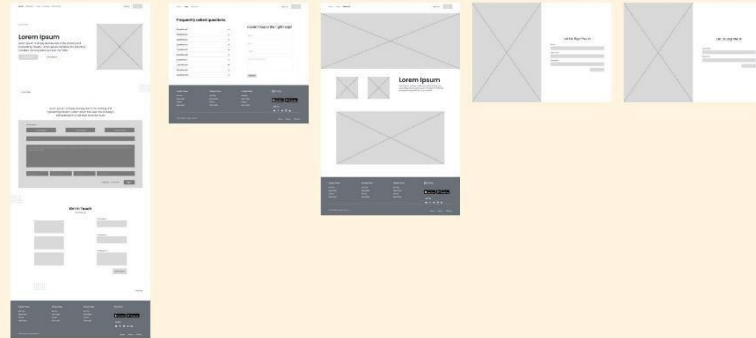
1. Ilham Putra Ramadhan
2. Rizka Magvira
3. Muhammad Rizki Haksono
4. Alif Essa Nurcahyani
5. Chrisyedo Ananta

Pada project ini, topik masalah yang diangkat mengenai kekerasan adalah sulitnya seseorang yang mengalami kekerasan mendapatkan sebuah keadilan di Indonesia. Kekerasan ini bukan hanya mengganggu korban secara langsung, tetapi juga memiliki dampak yang luas pada bidang sosial, psikologis, dan ekonomi. Dengan menyoroti topik ini, project ini juga memiliki potensi besar untuk memberikan kontribusi dalam upaya pencegahan, perlindungan, serta perubahan sosial yang lebih luas. Selain itu, Indonesia dengan konteks budaya, sosial, dan politiknya yang khas, memberikan kesempatan untuk menjadi contoh atau studi kasus yang berharga, baik di level lokal maupun global. Dengan mengangkat isu kekerasan ini, proyek memiliki potensi untuk menciptakan perubahan yang substansial dalam meningkatkan kesadaran masyarakat, penegakan hukum yang lebih kuat, pemberian layanan yang lebih efektif, serta perubahan kebijakan yang mampu meningkatkan tingkat keamanan bagi semua individu di Indonesia.

Masalah kekerasan di Indonesia ini merupakan hal yang mendesak untuk diselesaikan. Terutama, kekerasan terhadap perempuan dan anak masih menjadi isu kritis, khususnya dalam konteks kekerasan domestik, pelecehan seksual, dan eksploitasi anak. Kendala utama terletak pada ketidakmerataan penegakan hukum terhadap kasus kekerasan yang

seringkali menghambat akses keadilan bagi para korban. Selain itu, kurangnya kesadaran akan hak-hak korban dan stigma sosial terhadap para korban juga menjadi hambatan dalam pelaporan kasus dan mendapatkan bantuan. Faktor-faktor sosial, budaya, dan ekonomi turut mempersulit kondisi ini, meningkatkan risiko kekerasan dan menghambat upaya pencegahan serta perlindungan yang efektif bagi kelompok rentan. Ketidakpastian terkait perlindungan hukum yang memadai dan kurangnya sumber daya untuk layanan kesehatan mental bagi korban juga menjadi permasalahan penting yang harus segera diatasi untuk memberikan perlindungan yang lebih baik bagi mereka yang terkena dampak kekerasan. Di Indonesia masih banyak korban yang saat ini mengalami kekerasan, dan menurut data yang diinput dari website SIMFONI PPA (Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak) dari periode 1 Januari-sekarang, yaitu 17.388 jumlah kasus kekerasan, 3.469 korban laki-laki, 15.462 korban perempuan. Kemudian, dalam kategori tempat kejadian, terdapat 284 jumlah korban di tempat kerja, 11.453 di rumah tangga, 84 di Lembaga Pendidikan Kilat, 1.864 di fasilitas umum, 1.135 di sekolah, dan 4.111 di lainnya. Menurut jenis kekerasan yang dialami korban, terdapat 5.806 jenis fisik, 5.398 psikis, 7.684 seksual, 211 eksploitasi, 257 trafficking, 1.692 penelantaran, dan 2.280 lainnya. Menurut berdasarkan usia, terdapat 1.330 usia 0-5, 3.826 usia 6-12, 6.595 usia 13-17, 2.153 usia 18-24, 4.159 usia 25-44, 769 usia 45-59, dan 99 jumlah korban usia 60 ke atas. Setelah dilakukannya analisis solusi yang ditemukan adalah dengan membuat website mengenai kekerasan seperti adanya layanan pengaduan online masyarakat. Melakukan research question, synthesis, menentukan target user, stakeholder, solution concept ideas, final solution, web statement, user persona, dan flowchart. Selain research pada project micro ini dilakukan pengerjaan lo-fi dan hi-fi. Berikut design pengerjaan lo-fi dan hi-finya :

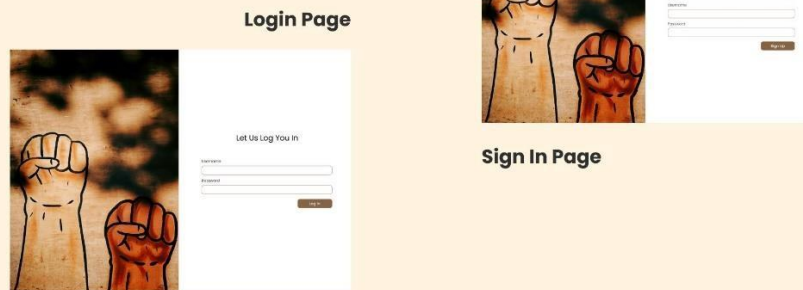
Low Fidelity



Gambar I.2. 1 (Micro Lo-Fi)

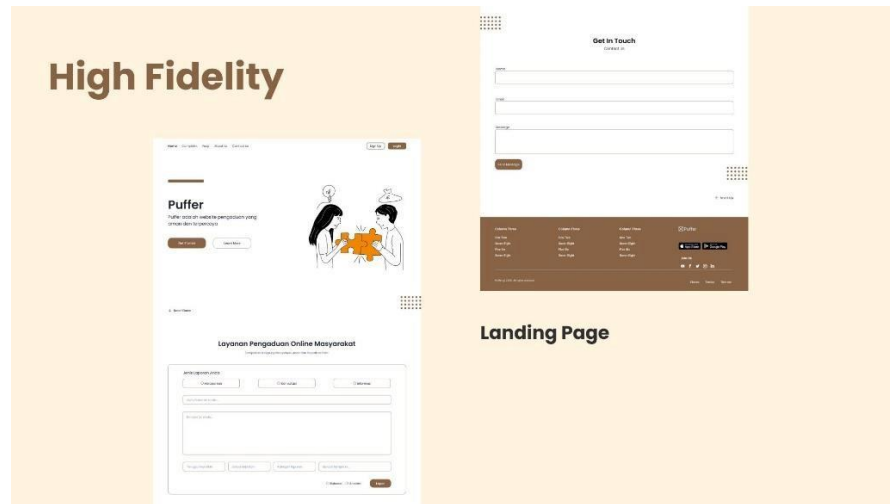
Pada gambar micro I.2.1 merupakan kerangka awal sebelum lanjut ke langkah pembuatan design yang lebih baik.

High Fidelity



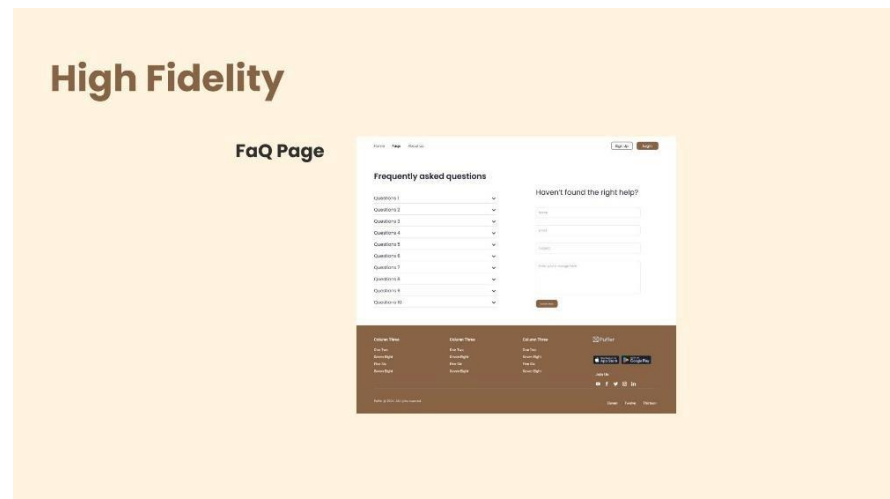
Gambar I.2. 2 (Micro Hi-Fi Login & Sign In)

Pada gambar I.2.2 merupakan gambaran design menggunakan Hi-Fi yang mana berisikan halaman login dan sign in jika pengguna belum memiliki akunnya.



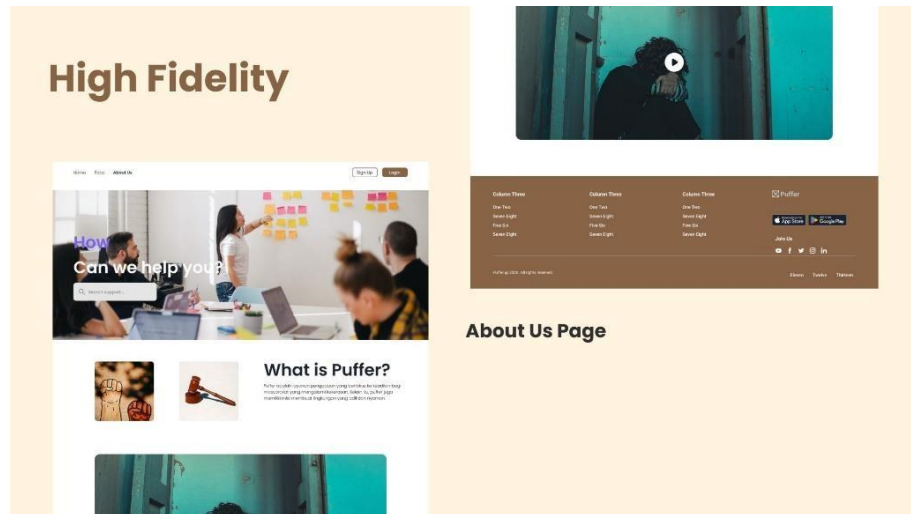
Gambar I.2. 3 (Micro Landing Page)

Pada gambar I.2.3 adalah tampilan utama ketika pengguna sudah memiliki akun atau login pada sebelumnya, maka akan menampilkan halaman utamanya. Pada gambar tersebut terdapat layanan pengaduan online masyarakat.



Gambar I.2. 4 (Micro FaQ Page)

Pada gambar I.2.4 merupakan halaman jika pengguna mengalami kesulitan atau kendala maka pengguna bisa menggunakan halaman tersebut.



Gambar I.2. 5 (Micro About Us)

Pada gambar I.2.5 ini merupakan halaman about us (Tentang Kami) untuk memberikan sebuah informasi penting lainnya mengenai design website yang sudah dibuat.

I.2.2 Project Macro Challenge

Posisi : Web Development-Coder/Hacker

Deskripsi : Pelaksanaan dari Project Macro Challenge mulai dari tanggal 07 September s.d 09 Oktober 2023. Dalam project ini topik masalah atau big idea *Logistic – Motor Mogok – Bengkel Online*. Pada project ini saya ditemani oleh beberapa teman saya yaitu :

1. Aufa Rizki Abdi Maulana
2. Rizka Magvira
3. Event Rifki Pratiwi
4. Nailul Faiz Hidayatullah

5. Juniar Niar

Kami mengamati bahwa peristiwa seperti ban bocor mendadak atau kehabisan bensin di tengah perjalanan merupakan situasi yang seringkali menimbulkan kebingungan dan kekhawatiran yang mendesak bagi pemilik motor. Kondisi tersebut tidak hanya mengganggu perjalanan, tetapi juga memerlukan bantuan segera. Di sinilah bengkel online memainkan peran yang signifikan. Dalam keadaan ban bocor tiba-tiba, pemilik motor seringkali tidak memiliki pengetahuan atau peralatan yang cukup untuk menangani masalah tersebut di lokasi. Begitu juga saat mereka kehabisan bensin, mencari pom bensin terdekat bisa menjadi tantangan, terutama jika mereka tidak mengenal daerah tersebut. Oleh karena itu, platform bengkel online yang responsif menjadi solusi yang diandalkan. Mereka memberikan akses cepat untuk bantuan darurat, petunjuk sementara untuk menangani ban bocor, atau bahkan layanan pengiriman bensin ke lokasi pemilik motor. Dengan menyediakan informasi lokasi bengkel terdekat atau layanan darurat, bengkel online memberikan rasa aman dan meminimalisir ketidaknyamanan yang dialami oleh pemilik motor dalam situasi-situasi mendesak tersebut. Ini menunjukkan bahwa tidak hanya aksesibilitas layanan rutin yang diperlukan, tetapi juga responsibilitas terhadap kondisi darurat di jalan yang menjadi kunci keberhasilan sebuah bengkel online.

Oleh karena itu, banyak pengendara motor yang sering mengalami kehabisan bensin di jalan atau motor mati mendadak. Ada beberapa penyebab motor mati mendadak seperti kehabisan bensin, penggunaan bahan bakar yang tidak tepat, belum mengganti oli, mesin yang terlalu panas sehingga bisa mengakibatkan motor tiba-tiba mati, dan busi yang bermasalah.

Dengan melihat permasalahan tersebut, tim yang sudah dibuat mengusulkan ide untuk membuat sebuah aplikasi web yang menyediakan

informasi yang berkaitan mengenai bengkel online di Malang untuk meningkatkan kemudahan akses dan respon terhadap kebutuhan mendesak pemilik motor. Aplikasi web ini diusulkan agar menjadi solusi yang lebih terintegrasi, memungkinkan pemilik motor dengan mudah menemukan bengkel online terdekat, mengetahui jenis layanan yang ditawarkan, serta menilai ulasan pelanggan. Fitur navigasi dan pemetaan akan membantu dalam menemukan bengkel yang sesuai dengan lokasi dan kebutuhan mendesak, seperti bantuan ban bocor atau pengisian bensin darurat. Pengguna juga dapat mendapatkan estimasi waktu tunggu atau ketersediaan layanan melalui aplikasi ini. Dengan adanya aplikasi web ini, diharapkan kekhawatiran pemilik motor dalam menghadapi kondisi mendesak di jalan dapat teratasi dengan lebih efektif dan menyediakan akses yang lebih cepat serta terukur terhadap layanan bengkel online di Malang. Ini menjadi langkah progresif dalam meningkatkan kemudahan akses serta respon terhadap kebutuhan mendesak di jalan bagi pemilik motor di wilayah tersebut. Melakukan research question, synthesis, menentukan target user, stakeholder, solution concept ideas, final solution, web statement, user persona, dan flowchart. Selain research pada project micro ini dilakukan

pengerjaan lo-fi, hi-fi dan front-end. Berikut gambaran proyeknya :



Gambar I.2. 6 (Macro Landing Page)

Pada gambar I.2.5 terlihat ada sebuah logo website *Project Macro Challenge* di dalam navbar websitenya, dan ada beberapa menu yaitu *Home*, *Service*, *About Us*, dan *Contact*. Dan pada gambar diatas terdapat beberapa pilihan seperti Ganti Oli, Ganti Aki, Service Mesin, Priority Service, BBM, dan juga ada Ban.



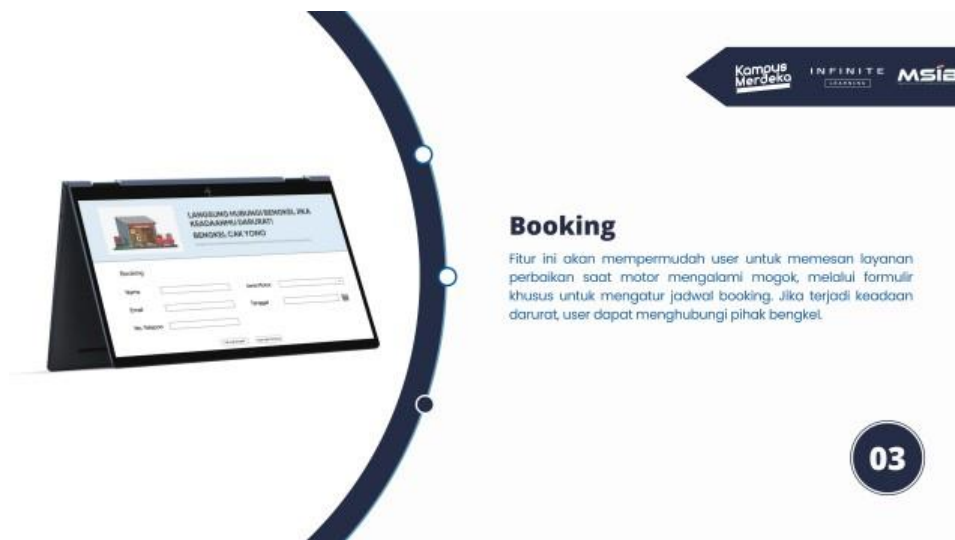
Gambar I.2. 7 (Macro Kategori Bengkel Terdekat)

Pada gambar I.2.6 terdapat sebuah kategori dan bengkel terdekat agar para pengguna mudah untuk mencari apa yang sedang dibutuhkan. Pada fitur bengkel terdekat itu akan membantu para pengguna untuk menemukan bengkel terdekat di sekitarnya ketika motor pengguna mengalami masalah di jalan.



Gambar I.2. 8 (Macro Filter Lokasi & Layanan)

Pada gambar I.2.7 terdapat fitur filter yang mana itu akan memudahkan para pengguna untuk mencari bengkel yang diinginkan, serta ada fitur pemilihan lokasi dan layanan service.



Gambar I.2. 9 (Macro Booking)

Pada gambar I.2.8 terdapat fitur booking yang menyediakan formulir khusus untuk memesan layanan motor. Di dalamnya terdapat kolom pengisian untuk nama, email, nomor telepon, jenis motor yang digunakan, serta tanggal booking. Terdapat juga dua tombol, yakni 'Hubungi Bengkel' untuk situasi darurat seperti ban bocor atau kehabisan bensin di tengah jalan. Sementara tombol lainnya adalah 'Saya Ingin Booking' yang dapat digunakan baik untuk pemesanan jauh-jauh hari maupun dekat hari.

I.2.3 Project Massive Challenge

Posisi : Web Development-Coder/Hacker

Deskripsi : Pelaksanaan dari Project Macro Challenge mulai dari tanggal 23 Oktober s.d 21 Desember 2023. Dalam project ini topik masalah

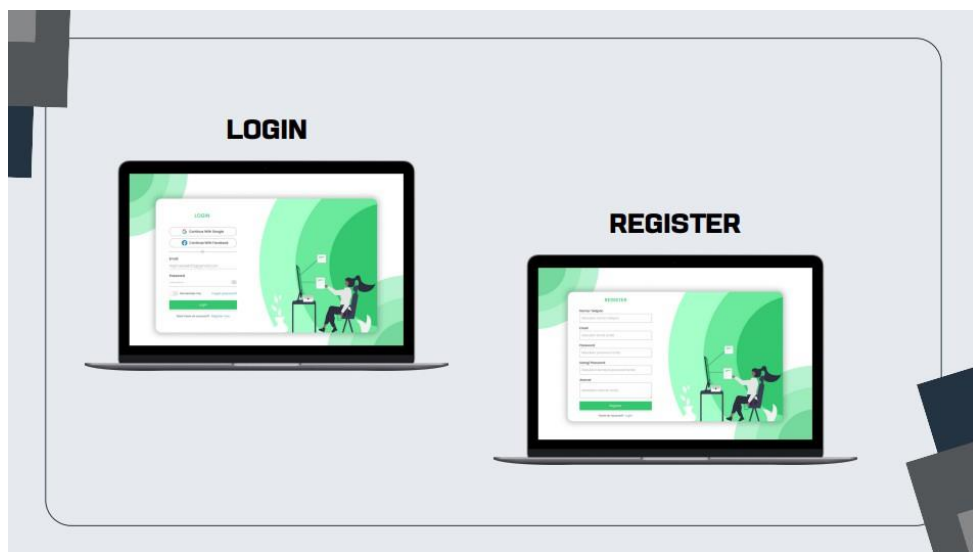
atau big idea *Paper Waste* - Sampah Kertas. Pada project ini saya ditemani oleh beberapa teman saya yaitu :

1. Miftakhul Jannah
2. Rizka Magvira
3. Alif Essa Nurcahyani
4. Ilham Putra Ramadhan
5. Stefanus Dinas Kristianto
6. Gunawan

Limbah kertas merupakan bahan buangan sisa proses produksi maupun pemakaian yang mengandung berbagai komponen seperti selulosa, hemiselulosa, lignin, bahan ekstraktif, larutan Cl_2 , hidrogen peroksida, asam parasetat, dan sebagainya dengan karakteristik warna yang kehitaman atau keruh, bau khas, kandungan COD yang tinggi, dan tahan terhadap oksidasi biologis.

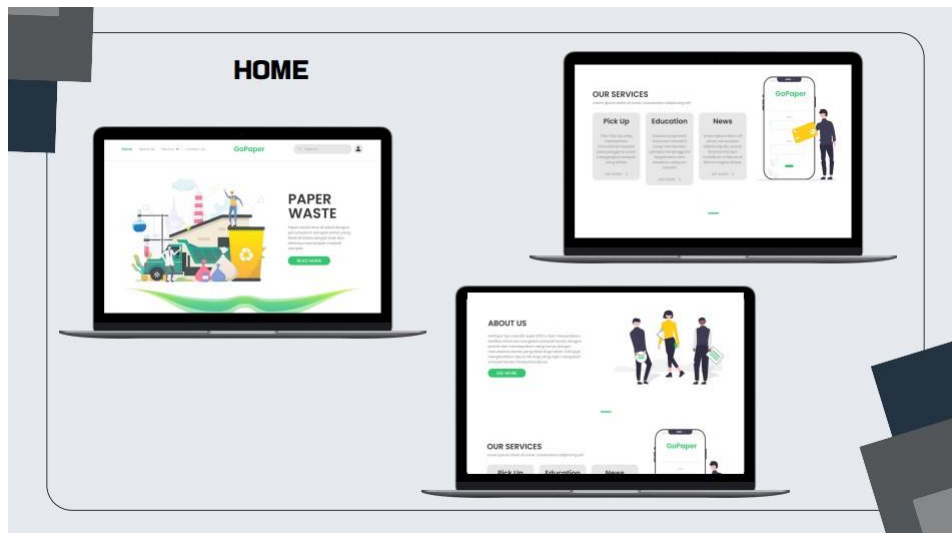
Kertas merupakan salah satu limbah yang paling banyak dihasilkan di Indonesia, dengan volume sampah kertas setiap 2 tahun meningkat 1%. Sampah kertas dapat di daur ulang oleh industri kertas, sehingga dapat mengurangi dampak buruk terhadap lingkungan. Pada tahun 2018, sampah kertas telah mengambil 40% bagian di Tempat Pembuangan Akhir, yang dapat menimbulkan dampak buruk bagi lingkungan dan berdampak pada kehidupan manusia. Sampah kertas sebenarnya dapat terurai dengan tanah, namun proses penguraian kertas biasanya memakan waktu 3-6 bulan tergantung dengan kondisi tanahnya. Akan tetapi, proses penguraian kertas tentu harus diawali dengan pemilahan. Tanpa pemilahan, sampah kertas dapat mempercepat terjadinya perubahan iklim. Kertas yang bersifat organik dapat bercampur dengan sampah tipe lain, yaitu anorganik. Hal tersebut akan membuat pembusukan berlangsung tanpa oksigen atau anaerob, yang akan menghasilkan gas metana. Gas metana dapat mempercepat perubahan iklim karena memiliki kekuatan menangkap panas

di atmosfer bumi 25 kali lebih kuat dibandingkan karbondioksida. Setelah dilakukannya analisis solusi yang ditemukan adalah dengan membuat website mengenai sampah kertas seperti adanya pick up sampah. Melakukan research question, synthesis, menentukan target user, stakeholder, solution concept ideas, final solution, web statement, user persona, dan flowchart. Selain research pada project massive ini dilakukan pengerjaan lo-fi, hi-fi, front-end, dan back-end. Berikut design pengerjaannya :



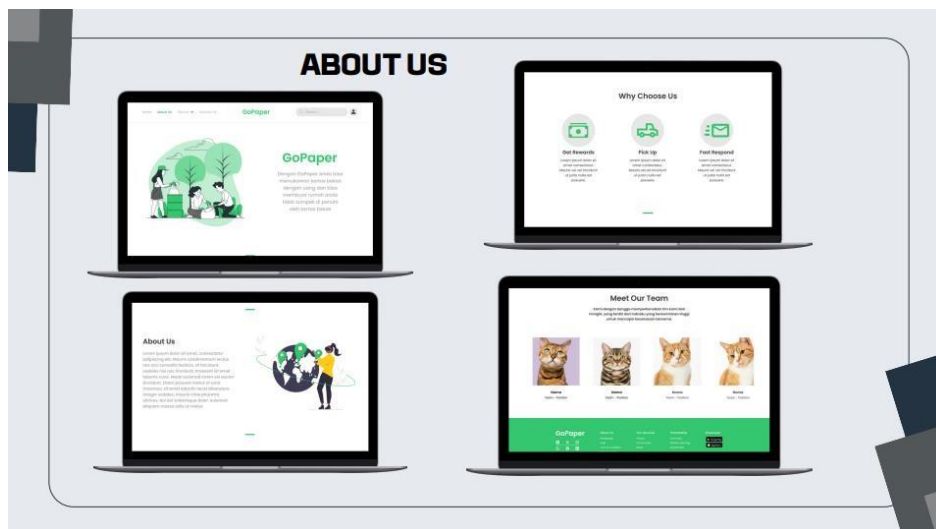
Gambar I.2. 10 (Massive Halaman Login & Register)

Pada gambar I.2.11 merupakan tampilan halaman login dan register untuk para pengguna yang belum memiliki akun.



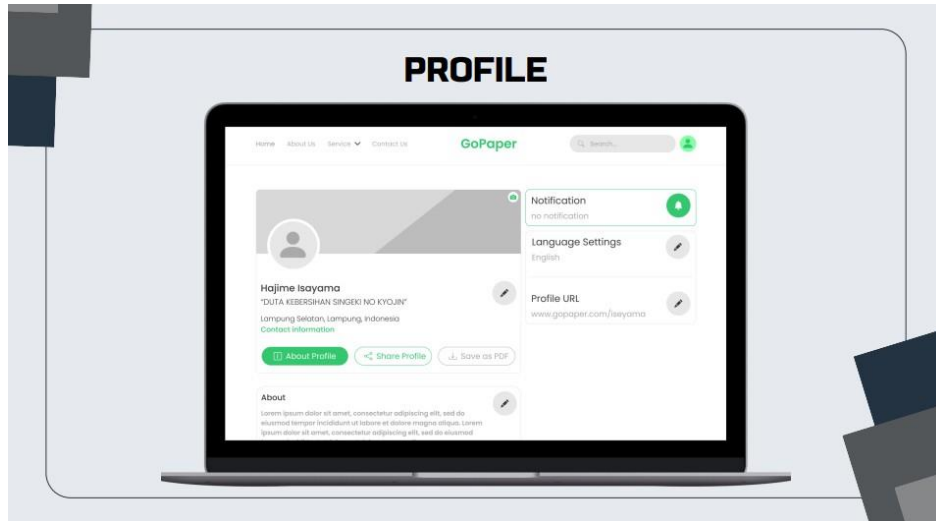
Gambar I.2. 11 (Massive Halaman Home)

Pada gambar I.2.12 merupakan tampilan awal ketika para pengguna sudah login. Pada gambar I.2.12 terdapat sebuah fitur pick up, education, dan news. Lalu, setelah itu di bawahnya terdapat about us.



Gambar I.2. 12 (Massive Halaman About Us)

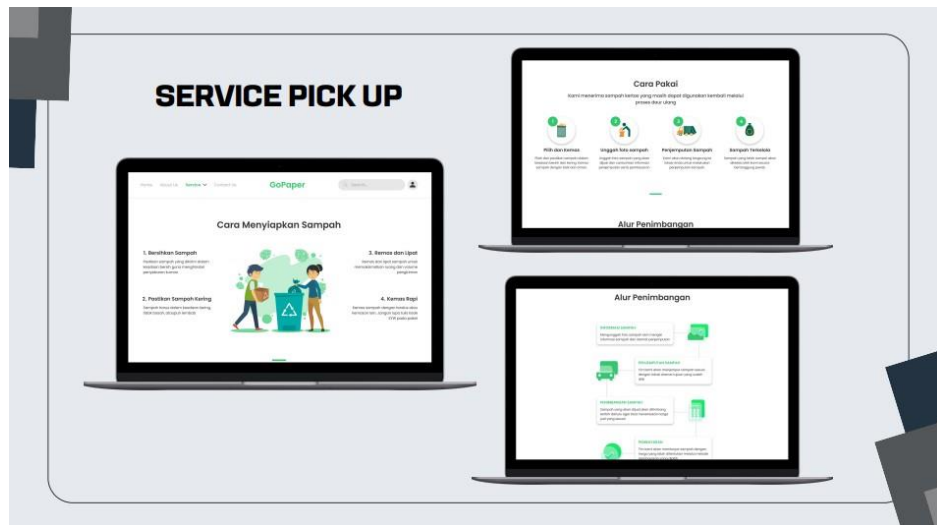
Pada gambar I.2.13 merupakan halaman about us, didalamnya terdapat nama-nama anggota tim, serta ada informasi mengenai website ini. Lalu, ada fitur get rewards, pick up, dan fast respond.



Gambar I.2. 13 (Massive Halaman Profile)

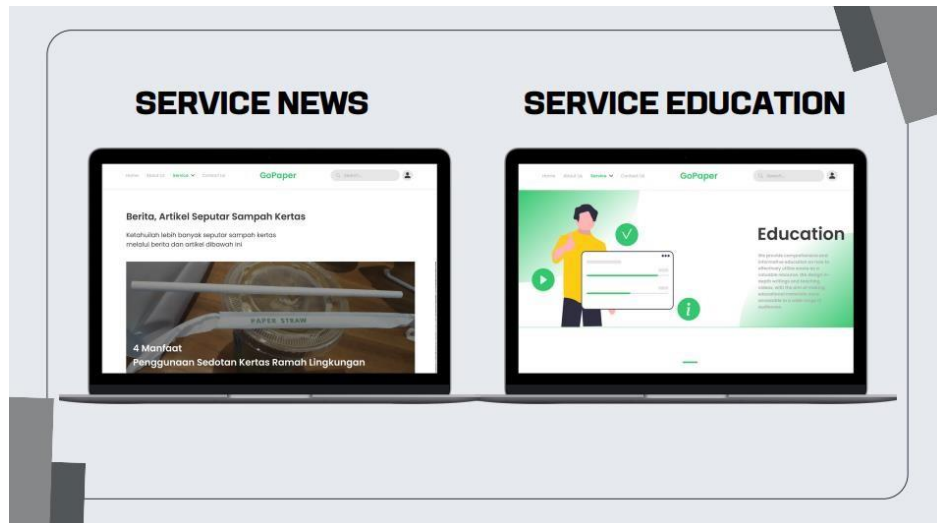
Pada gambar I.2.14 merupakan halaman profile yang mana disana berisikan nama, deskripsi, alamat, dan fitur-fitur lainnya seperti

Notification, Language Settings, dan Profile Ur untuk mengubah data-data pengguna.



Gambar I.2. 14 (Massive Halaman Service Pick Up)

Pada gambar I.2.15 terdapat panduan menyimpan sampah dengan baik dan benar, serta ada tata cara pakai dan alur penimbangan sampah seperti informasi sampah, penjemputan sampah, penimbangan sampah, dan pembayaran.



Gambar I.2. 15 (Massive Halaman News & Education)

Pada gambar I.2.16 terdapat halaman news dan education, halaman news terdapat berita-berita tentang masalah sampah.