


Implementasi Pendekatan *Objective-Oriented Project Planning* dalam Pekerjaan Magang MBKM di PT. Mitra Bangun Kreatifa

Alby Aruna^{1*}, Henry Praherdhiono²

^{1,2}Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur

E-mail: alby.aruna.2301218@students.um.ac.id

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i4.296>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 04 June 2024

Revised: 07 June 2024

Accepted: 10 June 2024

Kata Kunci: Model, OOPP, MBKM

Keywords:

Model, OOPP, MBKM



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan Pendekatan Objective-Oriented Project Planning (OOPP) dalam pekerjaan magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di PT. Mitra Bangun Kreatifa guna meningkatkan kinerja proyek. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dengan melibatkan mahasiswa magang dalam setiap tahapan perencanaan proyek. Tahap-tahap tersebut meliputi identifikasi tujuan, penentuan indikator keberhasilan, serta pengembangan dan evaluasi rencana kerja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model OOPP secara signifikan meningkatkan efisiensi dan efektivitas pelaksanaan proyek, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih terstruktur dan berorientasi hasil bagi mahasiswa magang. Selain itu, partisipasi aktif mahasiswa dalam proses perencanaan proyek juga meningkatkan keterampilan manajerial dan pemahaman praktis mereka terhadap manajemen proyek. Temuan ini mengindikasikan bahwa model OOPP dapat menjadi kerangka kerja yang efektif untuk program magang yang berfokus pada peningkatan kinerja proyek dan pengembangan kompetensi mahasiswa.

This study aims to implement the Objective-Oriented Project Planning (OOPP) model in the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) internship program at PT. Mitra Bangun Kreatifa to enhance project performance. The method used is a participatory approach involving internship students in every stage of project planning. These stages include identifying objectives, determining success indicators, and developing and evaluating work plans. The results show that the implementation of the OOPP model significantly improves the efficiency and effectiveness of project execution and provides a more structured and result-oriented learning experience for internship students. Additionally, active participation of students in the project planning process enhances their managerial skills and practical understanding of project management. These findings indicate that the OOPP model can be an effective framework for internship programs focused on improving project performance and developing student competencies.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Aruna et al (2024). Implementasi Pendekatan *Objective-Oriented Project Planning* dalam Pekerjaan Magang MBKM di PT. Mitra Bangun Kreatifa, 2 (4) 402-412. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i4.296>

PENDAHULUAN

Pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas menjadi salah satu prioritas utama dalam pembangunan nasional Indonesia (Purnamasari dkk., 2023). Pendidikan tinggi berperan penting dalam mempersiapkan lulusan yang tidak hanya memiliki pengetahuan teoritis tetapi juga keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri. Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara dunia akademis dan dunia industri melalui berbagai

kegiatan, termasuk magang. Magang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman kerja nyata dan memahami dinamika industri, yang sangat penting dalam meningkatkan daya saing lulusan di pasar tenaga kerja (Behling & Tobin, 2018).

PT. Mitra Bangun Kreatifa, sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan media belajar, peningkatan performa manusia, dan pengembangan produk industri menyadari pentingnya peran magang dalam pengembangan kompetensi mahasiswa. Namun, tantangan yang sering dihadapi dalam program magang adalah kurangnya struktur dan orientasi yang jelas, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Sebagai mengatasi masalah ini, diperlukan sebuah model perencanaan yang efektif yang dapat memastikan bahwa kegiatan magang tidak hanya memberikan pengalaman praktis tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kinerja proyek perusahaan. Model Objective-Oriented Project Planning (OOPP) muncul sebagai solusi potensial untuk mengatasi tantangan ini.

Model Objective-Oriented Project Planning (OOPP) adalah sebuah pendekatan perencanaan proyek yang berfokus pada pencapaian tujuan (Cai dkk., 2016) yang telah ditetapkan sebelumnya. Model ini mengintegrasikan berbagai aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek dengan orientasi yang jelas terhadap hasil yang ingin dicapai (Arimbawa dkk., 2022). Secara khusus dalam konteks magang MBKM di PT. Mitra Bangun Kreatifa, penerapan OOPP bertujuan untuk meningkatkan struktur dan efektivitas program magang, sehingga mahasiswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih terarah dan bermanfaat.

Urgensi pelaksanaan program ini didasarkan pada beberapa alasan. Pertama, industri kreatif adalah sektor yang dinamis dan terus berkembang, memerlukan keterampilan yang tidak hanya teknis tetapi juga manajerial. Mahasiswa yang magang di industri ini perlu dibekali dengan kemampuan untuk merencanakan, mengelola, dan mengevaluasi proyek secara efektif (Vega dkk., 2022). Kedua, hasil magang yang terstruktur dan berorientasi pada tujuan dapat memberikan kontribusi nyata bagi perusahaan, baik dalam bentuk peningkatan efisiensi operasional maupun inovasi produk. Ketiga, dengan implementasi model OOPP, program magang dapat menjadi platform yang efektif untuk transfer pengetahuan dan keterampilan dari dunia industri ke dunia akademis, menciptakan sinergi yang positif bagi kedua belah pihak.

Sebelum melakukan penerapan model OOPP, berbagai alternatif solusi telah dipertimbangkan untuk meningkatkan kualitas program magang di PT. Mitra Bangun Kreatifa. Beberapa di antaranya termasuk penerapan kurikulum magang yang lebih fleksibel, penggunaan teknologi real time untuk monitoring dan evaluasi, pelatihan dan pendampingan intensif, serta kolaborasi dengan profesional industri (Iriaji dkk., 2023). Penerapan kurikulum magang yang lebih fleksibel dapat membantu mahasiswa memperoleh pengalaman yang lebih relevan, namun membutuhkan koordinasi yang intensif antara universitas dan perusahaan. Penggunaan teknologi untuk monitoring dan evaluasi dapat meningkatkan transparansi dan akuntabilitas program, tetapi memerlukan investasi awal yang signifikan (Cai dkk., 2016; Sligo dkk., 2017). Pelatihan dan pendampingan intensif dapat membantu mahasiswa menavigasi tantangan selama magang, tetapi memerlukan sumber daya manusia yang cukup. Kolaborasi dengan profesional industri dapat memastikan bahwa konten dan pengalaman yang diberikan sesuai dengan kebutuhan pasar, namun sering kali menghadapi tantangan logistik dan koordinasi.

Setelah mempertimbangkan berbagai alternatif solusi, implementasi Model Objective-Oriented Project Planning (OOPP) dipilih sebagai pendekatan yang paling sesuai untuk meningkatkan kualitas program magang MBKM di PT. Mitra Bangun Kreatifa. OOPP menawarkan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur, yang dapat memastikan bahwa setiap aspek dari program magang direncanakan dan dieksekusi dengan baik. Tahap persiapan melibatkan identifikasi tujuan magang yang jelas dan spesifik. Tujuan ini harus mencakup aspek pembelajaran yang ingin dicapai oleh mahasiswa serta kontribusi yang diharapkan dari mahasiswa terhadap proyek perusahaan. Selain itu, indikator keberhasilan harus ditetapkan untuk setiap tujuan, sehingga pencapaian dapat diukur dan dievaluasi.

Tahap penting perencanaan proyek, mahasiswa magang dilibatkan secara aktif dalam proses perencanaan. Dibekali dengan bimbingan dari mentor perusahaan, mahasiswa terlibat untuk mengidentifikasi tugas-tugas yang perlu dilakukan, menetapkan jadwal, dan mengalokasikan sumber daya yang diperlukan. Perencanaan ini dilakukan dengan pendekatan partisipatif, sehingga mahasiswa

merasa memiliki dan bertanggung jawab atas proyek yang mereka kerjakan. Selama pelaksanaan proyek, mahasiswa magang menjalankan tugas-tugas yang telah direncanakan dengan bimbingan dan pengawasan dari mentor (Izza dkk., 2022).

Data yang dikumpulkan dari monitoring ini digunakan untuk memberikan umpan balik yang konstruktif dan segera, memungkinkan mahasiswa untuk melakukan penyesuaian dan perbaikan jika diperlukan. Tahap evaluasi dan refleksi adalah bagian penting dari model OOPP. Pada akhir periode magang, kinerja mahasiswa dievaluasi berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Evaluasi ini melibatkan penilaian dari mentor perusahaan serta refleksi diri oleh mahasiswa. Hasil evaluasi digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan dan area yang perlu diperbaiki, serta untuk menyusun rencana tindak lanjut yang lebih baik di masa depan.

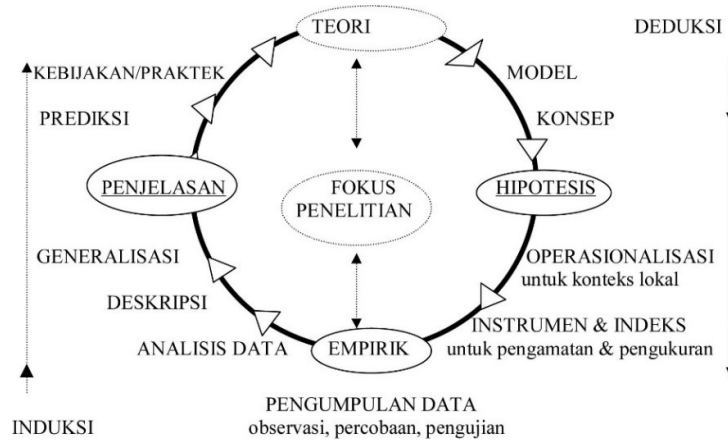
Implementasi model OOPP dalam program magang MBKM di PT. Mitra Bangun Kreatifa diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat signifikan. Pertama, peningkatan kualitas pembelajaran, di mana mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih terstruktur dan berorientasi hasil. Kedua, kontribusi nyata bagi perusahaan, di mana mahasiswa dapat memberikan kontribusi nyata terhadap proyek perusahaan. Ketiga, pengembangan keterampilan manajerial, di mana mahasiswa yang terlibat dalam perencanaan dan pelaksanaan proyek mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan manajerial. Keempat, transfer pengetahuan dan keterampilan, di mana program magang yang terstruktur memungkinkan terjadinya transfer pengetahuan dan keterampilan yang efektif antara dunia akademis dan industri. Kelima, peningkatan daya saing lulusan, di mana dengan pengalaman magang yang bermutu tinggi, mahasiswa dapat meningkatkan daya saing mereka di pasar tenaga kerja, yang pada gilirannya dapat meningkatkan reputasi universitas dan perusahaan.

Mengukur dan mengetahui pola Objective-Oriented Project Planning (OOPP) dalam pekerjaan sangatlah penting, terutama dalam konteks magang MBKM di PT. Mitra Bangun Kreatifa, karena beberapa alasan kritis yang bersifat mendesak dan strategis. OOPP adalah pendekatan perencanaan yang berfokus pada pencapaian tujuan spesifik yang telah ditetapkan sebelumnya, serta mengintegrasikan berbagai aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek. Pendekatan ini menawarkan potensi besar untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan keberhasilan proyek. Namun, tanpa pengukuran dan pemahaman yang mendalam tentang pola dan tahap implementasi OOPP, manfaat ini tidak dapat dioptimalkan.

Pengukuran pola OOPP memungkinkan perusahaan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam proses perencanaan dan pelaksanaan proyek (Gemünden dkk., 2018; Heravi dkk., 2015). Melalui upaya untuk memahami bagaimana setiap komponen OOPP berfungsi dalam konteks nyata, perusahaan dapat melakukan penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan hasil proyek. Misalnya, jika ditemukan bahwa fase perencanaan sering kali menghadapi hambatan tertentu, perusahaan dapat mengalokasikan sumber daya tambahan atau mengubah pendekatan untuk mengatasi hambatan tersebut. Pengukuran ini juga membantu dalam mengidentifikasi best practices yang dapat direplikasi di proyek-proyek lain.

METODE

Penelitian ini menggunakan langkah studi deskriptif kualitatif untuk memahami bagaimana Pendekatan *Objective-Oriented Project Planning* (OOPP) diintegrasikan dalam program magang MBKM di PT. Mitra Bangun Kreatifa. Pendekatan ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang strategi, efektivitas, dan persepsi subjektif terkait penerapan OOPP dalam pengembangan profesional magang (Marshall & Rossman, 1999:23).



Gambar 1. Desain Penelitian (Marshall & Rossman, 1999)

Jenis data penelitian ini akan mengumpulkan data kualitatif primer melalui serangkaian wawancara mendalam dan observasi partisipatif. Data yang dikumpulkan akan mencakup informasi verbal dan non-verbal dari tiga posisi kunci di PT. Mitra Bangun Kreatifa: Kepala sub divisi pendidikan dan pelatihan, managing partner HR, dan kepala pengembangan magang. Data ini akan menggambarkan pandangan, pengalaman, dan praktik yang terkait dengan penerapan OOPP dalam pengembangan magang.

Teknik Pengambilan Data

1. Wawancara Mendalam Wawancara semi-terstruktur akan dilakukan dengan para stakeholder yang terpilih untuk mendapatkan pemahaman yang lebih luas tentang bagaimana OOPP diintegrasikan dalam proses pengembangan dan pelatihan magang. Pertanyaan wawancara akan disusun untuk menjelajahi bagaimana keputusan strategis diambil, bagaimana OOPP mendukung proses ini, serta tantangan dan keberhasilan yang dialami.
2. Observasi Partisipatif Peneliti akan melakukan observasi di lokasi kerja, memungkinkan peneliti untuk melihat langsung bagaimana interaksi antara tim pendidikan dan pelatihan, HR, dan pengembang magang berlangsung. Observasi ini akan mencatat bagaimana metode OOPP digunakan dalam setting nyata selama proses kerja.
3. Studi Dokumentasi Dokumen-dokumen seperti rencana strategis, laporan pengembangan magang, dan materi pelatihan yang digunakan akan dianalisis untuk memperoleh pemahaman tentang bagaimana OOPP terintegrasi dalam praktek pengembangan dan pelatihan.

Analisis Data Analisis data akan dilakukan melalui teknik analisis isi untuk mengidentifikasi tema-tema kunci, pola, dan hubungan dalam data. Langkah-langkah analisis akan mencakup:

1. Kodifikasi Data yang diperoleh dari wawancara dan observasi akan di-transkrip dan dikodifikasi. Kodifikasi ini akan mengelompokkan data ke dalam kategori yang relevan berdasarkan konteks topik penelitian.
2. Triangulasi Untuk meningkatkan validitas data, teknik triangulasi akan digunakan. Ini melibatkan perbandingan data dari sumber yang berbeda (wawancara, observasi, dan dokumen) untuk mencari kesesuaian dan memperkuat temuan.
3. Sintesis Temuan yang didapatkan akan disintesis untuk mengidentifikasi bagaimana OOPP mempengaruhi pengembangan program magang serta pelatihan di PT. Mitra Bangun Kreatifa. Sintesis ini akan mendukung pengembangan rekomendasi untuk penggunaan OOPP yang lebih efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bidang Garapan Mitra

PT. Mitra Bangun Kreatifa (MBK), sebuah perusahaan yang didirikan pada tahun 2017 di Kota Malang, telah mengukuhkan dirinya sebagai pemain utama dalam pengembangan media belajar, peningkatan performa manusia, dan pengembangan produk industri. Dengan karakteristik dan gaya kerja yang unik, MBK telah meninggalkan jejak yang signifikan dalam bidangnya, terlihat dari

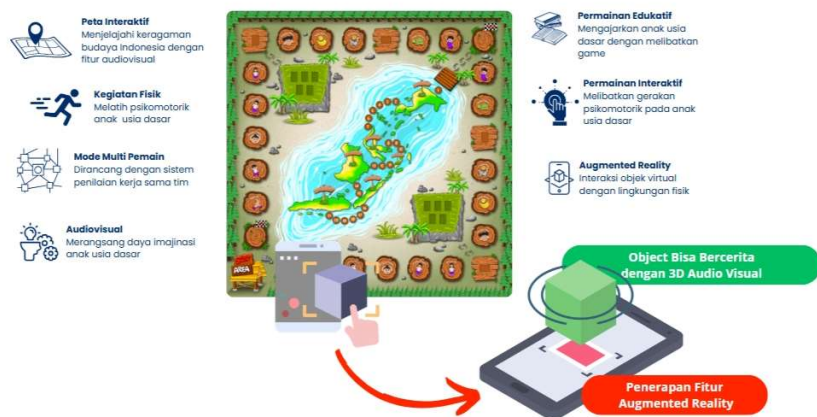
portofolio kliennya yang beragam dan berpengaruh. Fokus utama MBK terletak pada pengembangan media belajar, yang melibatkan penciptaan lingkungan virtual atau augmented reality untuk memungkinkan pengguna mengalami pembelajaran yang mendalam dan interaktif.

Kemajuan teknologi telah memungkinkan MBK untuk mengadopsi inovasi terbaru dalam produk dan layanan mereka, yang tidak hanya menarik tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pasar yang terus berkembang. Keberhasilan ini sangat relevan mengingat pertumbuhan pesat industri media belajar di tingkat global. Inovasi-inovasi ini tidak hanya memperkuat posisi MBK di pasar, tetapi juga menunjukkan komitmen mereka terhadap pengembangan teknologi yang selalu mutakhir. Selain itu, MBK juga fokus dalam peningkatan performa manusia melalui pendekatan multidisiplin, MBK berhasil mengintegrasikan penelitian sosial humaniora ke dalam pengembangan media mereka, memastikan bahwa produk dan layanan yang mereka tawarkan tidak hanya canggih secara teknologi, tetapi juga sensitif terhadap aspek-aspek sosial dan budaya. Pendekatan ini memastikan bahwa produk MBK tidak hanya memenuhi kebutuhan teknis tetapi juga relevan secara sosial dan budaya.

Gaya kerja di MBK sangat khas, dengan penekanan pada disiplin *time line* yang kuat dan fleksibilitas jam kerja. Pendekatan ini mencerminkan pemahaman bahwa kreativitas dan inovasi sering kali memerlukan fleksibilitas dalam pengaturan waktu kerja. Melalui jam kerja yang fleksibel, karyawan MBK didorong untuk bekerja secara efisien dan tetap menjaga keseimbangan antara kehidupan kerja dan pribadi. Hal ini tidak hanya meningkatkan produktivitas tetapi juga kesejahteraan karyawan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan hasil kerja mereka. Sebagai sebuah perusahaan, MBK terus berupaya untuk menjadi yang terdepan dalam pengembangan media belajar. Mereka berkomitmen untuk menciptakan pengalaman yang tidak hanya mendalam dan interaktif tetapi juga inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi terkini. Melalui upaya memanfaatkan teknologi mutakhir, MBK mampu mengembangkan produk yang menarik perhatian pasar global yang terus berkembang. Pendekatan ini memungkinkan MBK untuk terus berinovasi dan menawarkan solusi yang relevan dengan kebutuhan konsumen masa kini.

Keunggulan MBK dalam peningkatan performa manusia juga menunjukkan komitmen mereka terhadap pendekatan yang holistik. Dengan menggabungkan penelitian sosial humaniora ke dalam pengembangan media, MBK memastikan bahwa produk mereka tidak hanya canggih secara teknologi tetapi juga sensitif terhadap dinamika sosial dan budaya. Ini menunjukkan bahwa MBK memahami pentingnya aspek-aspek sosial dalam pengembangan teknologi, yang membuat produk mereka lebih dapat diterima oleh masyarakat luas. Sisi lain gaya kerja di MBK yang fleksibel dan disiplin memberikan keuntungan tersendiri bagi karyawan. Fleksibilitas dalam jam kerja memungkinkan karyawan untuk menyesuaikan waktu kerja dengan kebutuhan pribadi mereka, yang pada akhirnya meningkatkan keseimbangan antara kehidupan kerja dan kehidupan pribadi. Disiplin yang kuat dalam pekerjaan memastikan bahwa semua proyek dapat diselesaikan tepat waktu dan sesuai dengan standar kualitas yang tinggi. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan produktivitas dan motivasi karyawan, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil kerja mereka.

Profile Proyek Implementasi



Gambar 2. Fitur Proyek Implementasi

PT. Mitra Bangun Kreatifa, dalam kerangka inisiatif Magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), telah mengembangkan sebuah proyek untuk menciptakan playmat interaktif yang menggunakan teknologi Augmented Reality (AR). Proyek ini dirancang dengan tujuan utama untuk mengedukasi anak-anak usia dini mengenai kekayaan budaya Indonesia melalui pengalaman belajar yang imersif dan interaktif. Playmat ini tidak hanya sebagai alat belajar biasa, ia dilengkapi dengan fitur audiovisual 3D yang memungkinkan objek-objek di atas matras untuk "bercerita" tentang budaya, geografi, dan sejarah Indonesia. Melalui teknologi AR, anak-anak dapat berinteraksi secara langsung dengan konten yang ditampilkan (Suciliyana & Rahman, 2020) dan memperdalam pemahaman mereka sambil mempertahankan elemen kesenangan.

Playmat interaktif yang dirancang oleh PT. Mitra Bangun Kreatifa merupakan sebuah inovasi edukatif yang menggabungkan teknologi augmented reality (AR) dengan materi pembelajaran interaktif untuk anak usia dini. Produk ini diintegrasikan dalam kerangka Program Magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), yang bertujuan untuk menyediakan sumber belajar alternatif yang mendukung perkembangan kognitif, motorik, dan sosial anak-anak. Inisiatif ini mencerminkan sebuah langkah maju dalam pendidikan anak usia dini di Indonesia, dengan menggunakan pendekatan multidisipliner yang mengintegrasikan teknologi, budaya, dan edukasi (Atmojo dkk., 2022).

Playmat ini tidak sekadar alas bermain, melainkan sebuah platform belajar yang kaya akan konten edukatif dan interaktif. Luas area yang memadai, playmat ini menampilkan peta interaktif Indonesia yang dilengkapi dengan fitur audiovisual. Peta ini bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsi edukatifnya yang memberikan pengetahuan tentang keanekaragaman geografis, flora, fauna, dan budaya yang tersebar di seluruh Indonesia. Anak-anak diajak untuk menjelajahi setiap region melalui cerita dan visual yang memikat, memperkaya pengalaman belajar mereka dengan menyediakan konteks yang lebih dalam dan menarik.

Salah satu fitur unggulan dari playmat ini adalah integrasi teknologi augmented reality yang memungkinkan objek-objek dalam matras tersebut 'bercerita' melalui visual dan audio 3D. Teknologi AR berfungsi sebagai jembatan antara dunia nyata dan virtual, membawa elemen-elemen edukatif menjadi hidup. Anak-anak dapat menggunakan perangkat seperti tablet atau smartphone untuk mengaktifkan konten AR yang muncul di atas permukaan playmat, menambahkan dimensi interaktif yang melibatkan penglihatan, pendengaran, dan sentuhan secara simultan.

Penggunaan AR juga menambahkan nilai edukasi yang signifikan melalui objek-objek yang bisa bercerita. Setiap objek pada playmat—baik itu gambar gunung, sungai, atau simbol budaya—dapat mengaktifkan narasi audiovisual yang menjelaskan lebih lanjut tentang sejarah, fungsi, atau pentingnya objek tersebut dalam konteks budaya Indonesia. Hal ini tidak hanya memperkaya pengetahuan anak tentang negeri mereka, tetapi juga memupuk rasa ingin tahu dan kecintaan terhadap budaya lokal.

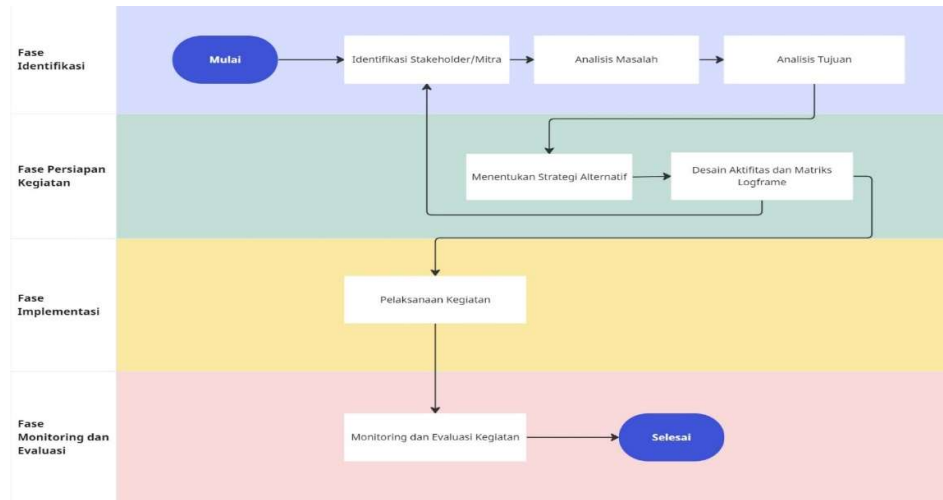
Melalui dan memperhatikan proses belajar yang fokus terhadap fisik dan motorik, playmat ini dirancang untuk mendukung pengembangan motorik kasar anak. Melalui berbagai aktivitas yang direkomendasikan seperti melompat, berjalan, dan berlari di sekitar playmat, anak-anak dapat mengembangkan koordinasi dan keseimbangan mereka sambil belajar. Fitur interaktif playmat menuntun anak melalui berbagai permainan yang mengharuskan mereka melakukan gerakan fisik, yang pada gilirannya membantu mengasah kemampuan motorik mereka dalam setting yang menyenangkan dan menantang.

Playmat ini mendukung pengembangan keterampilan sosial melalui mode multi pemain. Anak-anak diajak untuk bermain dan belajar bersama teman-teman mereka, yang memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan kemampuan untuk bekerja dalam tim. Interaksi ini sangat penting untuk pengembangan sosial anak, karena melalui permainan bersama mereka belajar tentang berbagi, giliran, dan negosiasi semua keterampilan sosial yang penting.

Aspek monitoring dan evaluasi dari penggunaan playmat ini juga tidak kalah pentingnya. Penggunaan teknologi AR memungkinkan pengumpulan data mengenai cara anak-anak berinteraksi dengan fitur-fitur edukatif. Data ini sangat berharga untuk melakukan penyesuaian dan perbaikan dalam desain edukatif playmat, memastikan bahwa setiap aspek dari playmat efektif dalam memberikan nilai edukasi yang diinginkan. Playmat interaktif PT. Mitra Bangun Kreatifa memberikan contoh bagaimana teknologi AR dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar. Produk ini menawarkan pendekatan yang kaya dan mendalam terhadap pendidikan anak usia dini, memanfaatkan

teknologi terkini untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sangat edukatif. Playmat ini bukan hanya alat belajar, tetapi juga platform untuk memperkenalkan anak-anak pada kekayaan budaya dan alam Indonesia, sambil mengembangkan keterampilan vital yang akan mereka bawa sepanjang hidup mereka.

Keterlibatan Model Objective-Oriented Project Planning



Gambar 2. Objective Oriented Project Planning

Diagram ini mendeskripsikan secara visual tahapan sistematis yang diikuti untuk mengimplementasikan sebuah proyek dari awal hingga akhir, dengan fokus pada analisis tujuan dan hasil yang diharapkan. Secara detail berikut penerapan proses pendekatan *objective-oriented project planning*.



Gambar 2. Fase Identifikasi 1



Gambar 3. Fase Identifikasi 2

Proses pengembangan proyek di PT. Mitra Bangun Kreatifa dimulai dari fase identifikasi, dimana langkah pertama ini krusial dalam menetapkan fondasi yang kuat untuk keseluruhan proyek. Tahap ini dimulai dengan peresmian proyek yang melibatkan pengumpulan tim proyek, terdiri dari berbagai individu dengan keahlian dan latar belakang yang relevan, untuk memastikan keragaman pemikiran dan kemampuan yang diperlukan dalam proyek. Penentuan lingkup awal proyek, yang melibatkan diskusi mendalam tentang parameter dan batasan proyek, menjadi prioritas utama. Diskusi ini mencakup peninjauan sumber daya yang tersedia, waktu yang dibutuhkan, dan hasil yang diharapkan, yang semua akan mempengaruhi struktur dan arah proyek ke depan.

Identifikasi stakeholder atau mitra yang memiliki kepentingan dalam proyek menjadi langkah yang tidak kalah penting. Stakeholder ini bisa berupa individu, kelompok, atau organisasi yang hasil proyeknya mungkin mempengaruhi atau dipengaruhi oleh proyek. Proses identifikasi ini dilakukan melalui berbagai cara, termasuk tetapi tidak terbatas pada, pertemuan, survei, dan wawancara. Tujuan utama dari aktivitas ini adalah untuk mengumpulkan sebanyak mungkin informasi tentang kebutuhan, harapan, dan kekhawatiran stakeholder. Pemahaman mendalam tentang ini esensial karena akan

membantu dalam merancang proyek yang tidak hanya memenuhi tetapi juga melampaui harapan semua pihak yang terlibat.

Setelah stakeholder berhasil diidentifikasi, tim proyek melanjutkan untuk menganalisis masalah utama yang perlu diatasi. Langkah ini melibatkan pemetaan tantangan dan hambatan yang mungkin menghambat pencapaian tujuan proyek. Analisis ini sangat terperinci dan melibatkan evaluasi kritis terhadap setiap aspek proyek yang bisa menjadi penghalang, dari masalah teknis hingga hambatan administratif. Tim proyek menggunakan berbagai metode analitis untuk mengungkap dan memahami masalah ini secara menyeluruh, yang mungkin termasuk analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats), analisis risiko, dan sesi brainstorming untuk mengeksplorasi semua kemungkinan skenario.

Setelah masalah utama berhasil diidentifikasi dan dianalisis, tahap selanjutnya adalah menetapkan tujuan proyek. Tahap ini adalah tentang mengkonversi pemahaman masalah menjadi rangkaian tujuan yang terukur dan dapat dicapai, yang akan menjadi panduan proyek ke depan. Tujuan-tujuan ini dirumuskan berdasarkan prioritas proyek dan hasil analisis masalah yang telah dilakukan sebelumnya. Proses penentuan tujuan ini melibatkan seluruh tim proyek dan stakeholder utama, memastikan bahwa setiap tujuan yang ditetapkan mendapat dukungan luas dan sejalan dengan kebutuhan dan harapan yang telah diidentifikasi.

Pengaturan tujuan ini tidak hanya tentang apa yang ingin dicapai, tetapi juga bagaimana hasil-hasil tersebut akan diukur. Oleh karena itu, setiap tujuan disertai dengan indikator kinerja yang jelas yang akan digunakan untuk mengukur kemajuan dan keberhasilan proyek. Ini adalah langkah vital dalam siklus manajemen proyek karena memberikan dasar untuk evaluasi dan penilaian yang objektif tentang bagaimana proyek berjalan dan memungkinkan tim untuk melakukan penyesuaian yang diperlukan untuk tetap di jalur.



Gambar 4. Fase Persiapan Kegiatan

Fase persiapan kegiatan proyek playmat interaktif PT. Mitra Bangun Kreatifa, tim mengambil langkah strategis untuk menetapkan rencana aksi yang akan mengarahkan seluruh kegiatan proyek menuju keberhasilan yang diharapkan. Fase ini merupakan tahapan krusial di mana evaluasi menyeluruh terhadap berbagai strategi alternatif dilakukan dengan tujuan untuk memilih pendekatan yang paling efektif untuk mencapai tujuan proyek yang telah ditetapkan. Keputusan ini didasarkan pada analisis risiko yang cermat, ketersediaan sumber daya, serta evaluasi terhadap potensi efektivitas dari setiap strategi yang diusulkan.

Awal dari fase ini dimulai dengan penyusunan serangkaian strategi alternatif. Masing-masing strategi ini dinilai berdasarkan kemampuannya untuk mengatasi tantangan yang telah diidentifikasi selama fase analisis masalah. Dalam konteks pengembangan playmat interaktif ini, tim proyek mengkaji berbagai metode teknologi pembelajaran, pengintegrasian unsur budaya dalam materi edukatif, serta penggunaan AR untuk meningkatkan interaktivitas produk. Selain itu, strategi tersebut juga dipertimbangkan dari segi kelayakan teknis dan finansial, yang melibatkan estimasi biaya, analisis ROI (Return on Investment), dan kemungkinan hambatan dalam implementasi.

Setelah mempertimbangkan semua aspek, satu atau beberapa strategi dipilih sebagai rencana aksi utama. Keputusan ini diambil setelah mempertimbangkan seberapa baik setiap strategi dapat mencapai tujuan-tujuan yang ditetapkan dengan efektif dan efisien, sambil juga meminimalkan risiko.

Keputusan strategis ini dilandasi oleh studi kelayakan yang mendalam dan diskusi strategis dengan semua pemangku kepentingan utama, termasuk para ahli teknologi, pendidik, dan perwakilan dari target audiens.

Langkah selanjutnya dalam fase ini adalah perancangan rinci dari aktivitas-aktivitas yang harus dilakukan untuk implementasi strategi yang terpilih. Proses ini melibatkan pengembangan matriks logframe, yang merupakan alat manajemen dan perencanaan proyek yang struktural. Matriks logframe menyajikan kerangka kerja yang jelas mengenai apa yang harus dicapai (objektif), kegiatan apa yang harus dilakukan, sumber daya apa yang diperlukan, dan bagaimana hasil dari setiap kegiatan akan diukur (indikator kinerja).

Secara khusus berkaitan dengan matriks logframe, setiap objektif proyek dijabarkan menjadi serangkaian aktivitas spesifik yang harus dilaksanakan. Aktivitas ini dirancang untuk secara langsung berkontribusi pada pencapaian tujuan-tujuan tersebut. Sumber daya yang dibutuhkan untuk setiap aktivitas juga diidentifikasi, termasuk kebutuhan akan bahan, tenaga kerja, teknologi, dan pendanaan. Indikator kinerja adalah bagian integral dari logframe, yang ditetapkan untuk memungkinkan tim proyek melakukan evaluasi terhadap efektivitas dan efisiensi dari setiap kegiatan yang dilakukan. Indikator-indikator ini biasanya termasuk metrik kuantitatif dan kualitatif yang dapat memberikan gambaran jelas tentang kemajuan proyek.

Implementasi matriks logframe ini tidak hanya memastikan bahwa setiap aspek proyek terorganisasi dan terdokumentasi dengan baik, tetapi juga memudahkan proses monitoring dan evaluasi yang berkelanjutan. Dengan adanya perencanaan yang sistematis dan terstruktur melalui matriks logframe, PT. Mitra Bangun Kreatifa memastikan bahwa semua kegiatan proyek diarahkan untuk mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, sekaligus mengoptimalkan penggunaan sumber daya dan mengurangi risiko yang mungkin timbul selama pelaksanaan proyek.



Gambar 5. Fase Implementasi

Proyek tersebut memasuki fase implementasi yang kritis, di mana aktivitas yang telah direncanakan dan didetailkan dalam matriks logframe mulai dijalankan. Pada tahap ini, penerapan setiap aspek proyek dilakukan dengan ketelitian, diawasi oleh manajer proyek yang berkomitmen tinggi untuk memastikan semua kegiatan berjalan sesuai dengan timeline dan spesifikasi yang telah ditetapkan sebelumnya. Sumber daya manusia, yang meliputi tim kerja dari berbagai disiplin ilmu, dikoordinasikan untuk bekerja secara sinergis. Sumber daya finansial, yang telah dialokasikan dengan cermat sesuai anggaran, digunakan dengan efisien untuk menghindari pemborosan dan memastikan penggunaan biaya yang optimal. Sumber daya material, termasuk semua peralatan dan bahan yang diperlukan, disiapkan dan dikelola untuk mendukung kelancaran aktivitas yang dilaksanakan.

Melalui proses fase implementasi, kunci utama adalah manajemen waktu dan adaptasi cepat terhadap kondisi yang berkembang. Kegiatan di lapangan sering kali menemui kendala yang tidak terduga, yang membutuhkan solusi cepat dan efektif untuk meminimalisir gangguan terhadap jadwal proyek. Manajer proyek dan timnya rutin mengadakan pertemuan untuk memantau progress dan melakukan penyesuaian terhadap rencana kerja jika diperlukan. Selain itu, komunikasi yang efektif antar anggota tim juga menjadi faktor penentu untuk memastikan bahwa setiap segmen proyek dapat

saling mendukung dan tidak terjadi misalokasi sumber daya atau kesalahpahaman dalam pelaksanaannya.

Setelah fase implementasi, proyek beranjak ke fase monitoring dan evaluasi. Fase ini memegang peranan penting dalam keseluruhan siklus proyek karena di sinilah penilaian terhadap efektivitas dan efisiensi kegiatan yang telah dilakukan diukur secara mendalam. Monitoring dilakukan secara berkelanjutan selama proyek berlangsung, melibatkan pengamatan rutin yang dilakukan oleh tim yang ditugaskan untuk memastikan bahwa semua kegiatan berjalan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Ini termasuk pengawasan terhadap penggunaan sumber daya, penerapan metodologi yang tepat, serta adhesi terhadap standar kualitas yang telah ditetapkan.

Evaluasi, di sisi lain, adalah proses yang lebih komprehensif dan sistematis (Choi dkk., 2015). Proses ini melibatkan analisis data yang telah dikumpulkan selama fase monitoring. Tim evaluasi menggunakan berbagai metrik dan indikator kinerja utama (KPI) untuk mengukur pencapaian tujuan proyek secara objektif. Evaluasi tidak hanya melihat capaian yang telah terjadi, tetapi juga faktor-faktor yang mungkin menghambat keberhasilan proyek atau area yang memerlukan peningkatan.

Hasil dari fase evaluasi ini kemudian dipresentasikan kepada stakeholders, mencakup rekomendasi berbasis data untuk perbaikan di masa depan (Scheibler dkk., 2018). Tujuan utama dari fase ini adalah untuk memastikan bahwa proyek telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan dan memberikan wawasan tentang bagaimana hasil tersebut dapat dimanfaatkan untuk inisiatif serupa di masa mendatang atau sebagai bahan pembelajaran organisasi. Proyek ditutup pada fase penyelesaian, di mana semua kegiatan telah selesai dan hasil telah dievaluasi.

SIMPULAN

Penelitian yang dilaksanakan pada PT. Mitra Bangun Kreatifa mengenai implementasi pendekatan Objective-Oriented Project Planning (OOPP) dalam program Magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) ditemukan penerapan OOPP memungkinkan dalam struktur dan alur definisi tujuan yang jelas, alokasi sumber daya yang tepat, serta pelaksanaan yang sistematis dengan proses monitoring dan evaluasi yang terstruktur. Hasilnya, proyek pengembangan playmat interaktif dengan teknologi Augmented Reality (AR) berhasil mencapai tujuan edukatif yang diharapkan, memperkaya pengalaman belajar anak dengan konten interaktif dan edukatif. Penelitian ini membuktikan bahwa OOPP adalah kerangka kerja yang efektif untuk manajemen proyek dalam konteks pendidikan, memberikan wawasan berharga bagi institusi pendidikan dan organisasi lain yang ingin menerapkan metodologi serupa dalam proyek terkait.

REFERENSI

- Arimbawa, A. a. G., Sumarwahyudi, S., Aruna, A., Ishlah, N. F. P., Inayah, L., & Fitriya, U. A. (2022). Strengthening the Tempe Souvenir Packaging Design in Sanan Village, Malang. *KnE Social Sciences*, 70–76. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i13.11646>
- Atmojo, W. T., Suroso, P., & Rahmah, S. (2022). Pembelajaran Seni Budaya Dengan Menggunakan Media Virtual Reality (Vr) Pada Tingkat Satuan Sma Berbasis Local Wisdom Sumatera Utara. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.24114/gondang.v6i1.35852>
- Behling, K., & Tobin, T. (2018). *Reach everyone, teach everyone: Universal design for learning in higher education*. muse.jhu.edu. <https://muse.jhu.edu/book/62887/>
- Cai, B., Liu, H., & Xie, M. (2016). A real-time fault diagnosis methodology of complex systems using object-oriented Bayesian networks. *Mechanical Systems and Signal Processing*, *Query date: 2024-06-02 02:12:59*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0888327016300607>
- Choi, J., Kim, H., & Kim, I. (2015). Open BIM-based quantity take-off system for schematic estimation of building frame in early design stage. *Journal of Computational Design and ...*, *Query date: 2024-06-02 02:12:59*. <https://academic.oup.com/jcde/article-abstract/2/1/16/5743401>
- Gemünden, H., Lehner, P., & Kock, A. (2018). The project-oriented organization and its contribution to innovation. *International Journal of Project ...*, *Query date: 2024-06-02 02:12:59*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0263786317300327>

- Heravi, A., Coffey, V., & Trigunaryah, B. (2015). Evaluating the level of stakeholder involvement during the project planning processes of building projects. *International journal of project ...*, Query date: 2024-06-02 02:12:59. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0263786314002154>
- Iriaji, I., Prasetyo, A. R., Aruna, A., Surya, E. P., Vega, B. L. A., & Marcelliantika, A. (2023). Virtual Reality Trimatra and Dwimatra Laboratory Visual Art Materials for Higher Education. *KnE Social Sciences*, 154–160. <https://doi.org/10.18502/kss.v8i15.13922>
- Izza, J. N., Firdaus, Z., Roziqin, M. F. A., Aruna, A., & Setiawan, D. (2022). Pengembangan animal section game simulator dengan VR sebagai alternatif praktikum. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 8(1), Article 1.
- Marshall, C., & Rossman, G. B. (1999). *Designing qualitative research, 3rd ed* (hlm. xvi, 224). Sage Publications, Inc.
- Purnamasari, I., Winarno, A., Irawan, D., Aruna, A., & Surya, E. P. (2023). Pengembangan Brand Guideline Merk Industri Susu Lokal. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.31960/caradde.v6i1.1959>
- Scheibler, R., Bezzam, E., & ... (2018). Pyroomacoustics: A python package for audio room simulation and array processing algorithms. *2018 IEEE international ...*, Query date: 2024-06-02 02:12:59. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/8461310/>
- Sligo, J., Gauld, R., Roberts, V., & Villa, L. (2017). A literature review for large-scale health information system project planning, implementation and evaluation. *International journal of medical ...*, Query date: 2024-06-02 02:12:59. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1386505616302003>
- Suciliyana, Y., & Rahman, L. O. A. (2020). Augmented Reality Sebagai Media Pendidikan Kesehatan Untuk Anak Usia Sekolah. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.38102/jsm.v2i1.51>
- Vega, B. L. A., Aruna, A., Surya, E. P., Marcelliantika, A., & Iriaji, I. (2022). Incubation Of Human Resources Blitar Regency Based On Nft Artwork. *International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies (ICADECS)*, 4(1), Article 1. <http://conference.um.ac.id/index.php/icadecs/article/view/7926>