

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Marketing atau sering kali disebut pemasaran merupakan bagian yang memegang peranan penting dalam sebuah perusahaan yang memiliki tugas untuk membuat masyarakat tertarik pada produk atau jasa dari perusahaan. Marketing tidak hanya mampu membuat orang awam memahami produk atau jasa yang ditawarkan, tapi juga dapat meningkatkan penjualan hingga membuat bisnis tumbuh.

Seiring perkembangan teknologi marketing tidak hanya bisa dilakukan secara langsung (Direct Marketing) atau dengan cara periklanan (Advertising) lama, tetapi saat ini dapat memanfaatkan internet atau sering kali disebut dengan marketing online. Dengan memanfaatkan internet inilah kita dapat mengembang bisnis ke jangkauan yang lebih luas tanpa dibatasi oleh wilayah atau waktu, artinya pemasaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun untuk pembelian produk atau jasa yang kita inginkan. Dengan meluasnya jangkuan pemasaran menjadikan produk atau jasa kita semakin dikenal dimasyarakat dan juga meningkatkan profit penjualan perusahaan.

Hal inilah yang melatarbelakangi perusahaan untuk membuat strategi baru dan mulai mengganti strategi pemasaran yang lama. Meskipun demikian, tidak semua strategi pemasaran lama ditinggalkan, karena pada kenyataanya strategi pemasaran lama masih memiliki relasi yang saling menguntungkan dengan marketing online.

Salah satu strategi pemasaran baru yang umum digunakan saat ini adalah penjualan online atau e-commerce yang dapat diartikan sebagai proses penjualan yang memanfaatkan jaringan internet. Secara online kita dapat memanfaatkan website sebagai wadah untuk mendapatkan atau menyebarkan informasi kepada masyarakat luas.

PT. Agrikultur Gemilang Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak dibidang pendistribusian Pupuk Pertanian, peternakan, dan perikanan berbahan organik yang mulai mengembangkan strategi pemasarannya melalui media internet. Akan tetapi diperusahaan ini masih belum mempunyai media publikasi online atau

website sebagai sarana promosi yang dikhususkan bagi para calon pembeli sekaligus juga dapat melakukan transaksi secara elektronik.

Berdasarkan pemaparan diatas, menarik perhatian penulis dan berminat untuk membuat sebuah website di PT. Agrikultur Gemilang Indonesia sebagai sarana promosi sekaligus juga dapat melakukan transaksi elektronik. Website ini akan direalisasikan sebagai project Praktek Kerja Lapang dengan judul “Rancang Bangun Website Penjualan Online (e-commerce) pada PT Agrikultur Gemilang Indonesia Menggunakan Codeigniter 3”.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Tujuan umum Praktek Kerja Lapang (PKL) secara umum yaitu sebagai upaya agar mahasiswa mampu beradaptasi dengan lingkungan dunia kerja dan menganalisis masalah – masalah yang mungkin timbul ketika bekerja dengan pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki pada saat belajar di bangku kuliah. Selain itu, tujuan PKL adalah melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan yang dijumpai dilapangan dengan yang diperoleh di bangku kuliah. Dengan demikian diharapkan mampu untuk mengembangkan keterampilan tertentu yang tidak diperoleh di bangku kuliah.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Tujuan Khusus Praktek Kerja Lapang (PKL) adalah:

- a. Untuk menjalankan kewajiban PKL yang merupakan mata kuliah prasyarat wajib bagi mahasiswa Program Lintas Jenjang D4 Teknik Informatika Politeknik Negeri Jember.
- b. Untuk memperoleh wawasan dan pengimplementasian langsung pada bidang Teknologi Informasi yang ada di lingkungan kerja nyata dan memperoleh perbandingan dengan teori yang telah dipelajari di bangku perkuliahan.
- c. Untuk menambah pengalaman praktek langsung akan dunia kerja serta mengasah kemampuan yang dimiliki agar sesuai dengan tenaga kerja yang dibutuhkan sebagai bekal setelah lulus kuliah.

- d. Untuk mengenalkan kepada mahasiswa terhadap budaya di dunia kerja yang berbeda dengan budaya dalam kegiatan perkuliahan, dari segi pengaturan waktu, kemampuan berkomunikasi, kerjasama tim dan sikap kepada rekan/atasan yang lebih tinggi.

1.2.3 Manfaat PKL

Manfaat Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Mahasiswa:

Mahasiswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru dalam bidang perencanaan, analisis, perancangan, pembuatan, dan pengujian sistem informasi berbasis web. Selain itu, mahasiswa dapat menerapkan secara langsung ilmu pengetahuan yang telah didapatkan diperkuliahan.

- b. Bagi Kampus

Sebagai sarana untuk memperkenalkan instansi pendidikan Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember Ke PT Agrikultur Gemilang Indonesia. Serta sebagai bahan evaluasi kurikulum yang telah diterapkan serta menemukan penyesuaian dengan kebutuhan tenaga kerja yang kompeten dibidangnya

- c. Bagi Instansi

PT Agrikultur Gemilang Indonesia diharapkan dapat menggunakan Sistem Informasi ini Untuk mempermudah dalam memanagemen marketing dan meningkatkan penjualan.

1.3 Lokasi dan Jadwal PKL

1.3.1 Lokasi

Lokasi pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah di PT. Agrikultur Gemilang Indonesia, Jl. Manggis Raya No.11 Jemberlor Patrang, Jember Jawa Timur. Berikut ini adalah denah lokasi Praktek Kerja Lapangan (PKL).



Gambar 1. 1 Peta Lokasi PT Agrikultur Gemilang Indonesia

1.3.2 Jadwal PKL

Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 01 April 2021 sampai dengan 30 Juni 2021. PKL dilakukan pada hari kerja kantor yaitu hari senin sampai dengan hari Sabtu dengan batasan waktu kerja pukul 09.00 WIB – 17.00 WIB.

Untuk lebih jelasnya mengenai rincian jam kerja dapat dilihat dari tabel berikut ini:

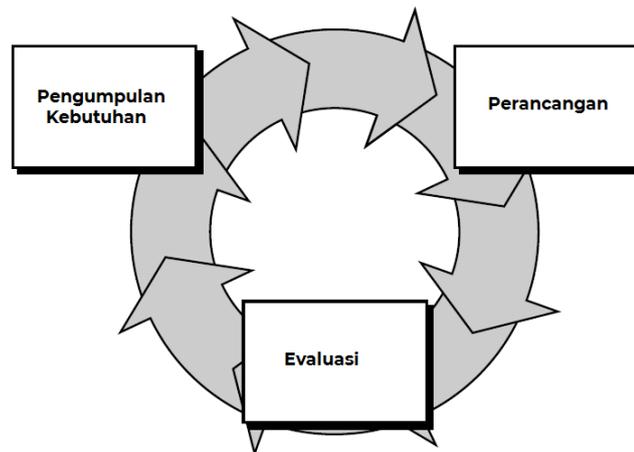
Tabel 1. 1 Rincian Waktu Kerja Jam Pegawai PT Agrikultur Gemilang Indonesia

Hari	Jam Kerja	Keterangan
	09.00 – 12.00	Jam Kerja
	12.00 – 13.00	Istirahat dan Sholat Dzuhur
Senin – Jum'at	13.00 – 14.30	Jam Kerja
	14.30 – 15.00	Sholat Ashar
	15.00 – 17.00	Jam Kerja
Sabtu	09.00 – 12.00	Jam Kerja
	12.00 – 13.00	Istirahat dan Sholat Dzuhur

13.00 – 14.30	Jam Kerja
14.30 – 15.00	Sholat Ashar
15.00 – 16.00	Jam Kerja

1.4 Metode Pelaksanaan Praktek Kerja Lapang

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam Praktek Kerja Lapang yaitu metode Prototype. Metode Prototype melewati 3 proses, yaitu pengumpulan kebutuhan. Perancangan dan evaluasi Prototype. Proses – proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :



Gamabr 1.2 Gambaran Proses Metode Prototype

Dalam gambar diatas terdapat proses – proses dalam model prototyping secara umum adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data

Developer dan klien atau user akan bertemu terlebih dahulu dan kemudian menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian – bagian yang akan dibutuhkan berikutnya.

2. Perancangan

Perancangan dilakukan dengan cepat dan rancangan tersebut mewakili semua aspek software yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan prototype

3. Evaluasi

Pada proses ini klien atau user akan mengevaluasi prototype yang dibuat untuk memperjelas kebutuhan software.