

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) berkembang sangat pesat. Pesatnya perkembangan TI menjadikan teknologi internet sebagai alat komunikasi utama yang sangat diminati oleh masyarakat. Dengan adanya teknologi internet akan mempermudah dan mempercepat pencarian informasi, salah satu sumber informasi yang dapat dijadikan rujukan adalah *website*. *Website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* ( WWW ) di dalam internet, *website* juga dapat diartikan sebagai sebuah halaman yang berisi data, baik data text, gambar, suara dan lainnya yang dapat diakses secara online(Josi, 2017). Mulai dari *website* yang sederhana dengan hanya mengandalkan beberapa halaman statis HTML sampai *website* dinamis yang menggunakan teknik pengembangan yang kompleks.

HTML merupakan bahasa pemrograman yang fleksibel di mana kita bisa meletakkan scripdari bahasa pemrograman lain seperti JAVA, Visual Basic, C dan lain-lain. Jika HTML tersebut tidak dapat mendukung suatu perintah pemrograman tertentu. Browser tidak akan menampilkan kotak dialog "Syntax Error" jika terdapat penulisan kode yang keliru pada scripHTML sepanjang kode-kode yang kita tuliskan merupakan kode-kode HTML tanpa penambahan kode-kode dari luar seperti java. Oleh karena itu, jika terjadi syntax error pada skrip HTML, efek yang paling jelas adalah HTML tersebut tak akan ditampilkan pada halaman jendela browser (Lestanti & Susana, 2016).

Proses pembuatan *website* bukan hal yang mudah. Kemajuan teknologi khususnya di bidang pengembangan *website* menyebabkan proses pembuatan *website* yang baik bukan lagi pekerjaan yang sulit. Dampak dari perkembangan *website* yang pesat mengakibatkan tidak semua pengembang *website* dapat mengikutinya dengan baik. Perkembangan teknologi di dunia *website* ini juga semakin pesat dan tidak terbatas. Hal ini di tandai banyak nya *website* yang berkembang, tidak hanya sebagai media untuk mengiklan kan sesuatu tetapi juga di

butuhkan untuk keperluan di pemerintahan, perusahaan dan sekolah untuk memberikan informasi yang ada pada instansi tersebut agar masyarakat dapat mengetahui semua informasi yang ada pada instansi yang bersangkutan.

*Website* dan *web programmer* saling berlomba untuk menciptakan inovasi baru di bidang web. Pembuatan web adalah perpaduan antara HTML, MYSQL, JavaScript dengan PHP MyAdmin dan sebagainya. Perkembangan *website* sekarang ini bukan lah hal yang sulit untuk di pelajari oleh siswa dan mahasiswa karena sudah banyak referensi yang ada di internet sebagai penunjang pembelajaran. Dari berbagai referensi yang dimiliki dapat membuat *website profile*, *website* perusahaan. *Website* komunitas, *website* penjualan. Berdasarkan uraian diatas, aplikasi desktop kamar.co.id belum mempunyai *website profile* sehingga pengguna belum maksimal mendapatkan informasi yang di sampaikan oleh pihak kamar.co.id. Oleh karena itu, CV. Avatar Solution yang bergerak dalam bidang ICT (*Information and Communication Technology*) *Consultant* menjadi salah satu perusahaan yang ikut dalam arus perkembangan dengan mengembangkan aplikasi berbasis *website* kamar.co.id.

Aplikasi *Dekstop* Kamar adalah sebuah platform yang menawarkan jasa layanan menginap atau untuk memesan kamar. Dikarenakan *customer* membutuhkan informasi yang lengkap dan dapat di akses secara *online*, sebagai tim pengembang diminta untuk membuat *profile* perusahaan kamar berbasis *website* dengan menggunakan *framework* laravel.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dengan adanya *website* kamar.co.id yang dikembangkan oleh CV. Avatar Solution, diharapkan mampu membantu dan menjadi partner bisnis dalam mengatasi permasalahan yang ada di lapangan. *Website* kamar.co.id sebuah aplikasi yang menggunakan platform *website* dengan Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan menggunakan *framework* Laravel 8 dengan keandalan dalam mengatasi masalah *null pointer exception*. Laravel adalah framework PHP yang menerapkan konsep MVC (*Model View Controller*). Dalam konsep MVC (*Model View Controller*) untuk model berisi *coding* dalam pengelolaan basis data, tetapi tidak berkonektivitas dengan *view* yang

merupakan *file* dalam *script* pada HTML, sedangkan *controller* adalah penghubung *view* dan *model* (Awaluddin dkk., 2020)

## **1.2 Tujuan**

Tujuan Praktek Kerja Lapang (PKL) secara umum adalah untuk melatih mahasiswa dalam menghadapi sekaligus mengatasi masalah yang mungkin terjadi ketika berhadapan langsung dengan dunia kerja. Adanya permasalahan nyata yang ditemui mahasiswa ketika berada di lokasi PKL menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan dan kualitas mahasiswa. Praktek Kerja Lapangan diselenggarakan dengan tujuan sebagai berikut :

1. Melatih mahasiswa agar mampu beradaptasi dengan dunia kerja
2. Memberikan pengalaman kepada mahasiswa tentang sistem kerja di instansi pemerintah atau swasta
3. Memberikan pengalaman kepada mahasiswa tentang penerapan teori yang telah dipelajari di bangku kuliah pada permasalahan nyata di dunia kerja
4. Meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap sikap tenaga kerja didalam melaksanakan dan mengembangkan teknik-teknik tertentu serta alasan-alasan rasional dalam menerapkan teknik-teknik tersebut.
5. Memberikan pembekalan pada mahasiswa dalam rangka menyongsong era industri dan persaingan yang beretika.

## **1.3 Manfaat**

Manfaat Praktek Kerja Lapang (PKL) adalah sebagai berikut :

a. Bagi mahasiswa:

Dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang situasi nyata dalam dunia kerja atau industri.

b. Bagi Program Studi:

1. Dapat menjadi tolak ukur pencapaian kinerja program studi khususnya untuk mengevaluasi hasil pembelajaran oleh instansi tempat PKL.

2. Dapat menjalin kerjasama dengan instansi tempat PKL.

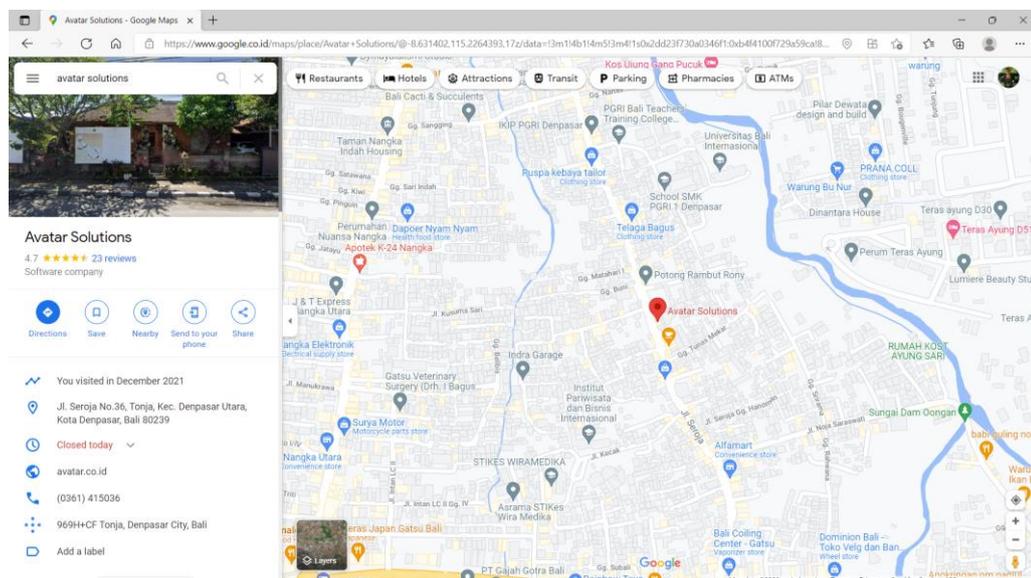
c. Bagi instansi tempat PKL:

Dapat menjadi bahan masukan bagi instansi untuk menentukan kebijakan perusahaan di masa yang akan datang berdasarkan hasil pengkajian dan analisis yang dilakukan mahasiswa selama PKL.

## 1.4 Lokasi dan Waktu Kerja

### 1.4.1 Lokasi Kerja

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan di CV. Avatar Solution Denpasar, Bali, pada tanggal 13 September 2021 sampai dengan 14 Januari 2022. Lokasi kegiatan praktek kerja lapang adalah pada kantor di CV. Avatar Solution yang berada Jl. Seroja No.36, Tonja, Denpasar Utara, Bali 80239. Berikut merupakan peta lokasi kantor CV Avatar Solution.



Gambar 1. 1 Peta Lokasi Kantor CV. Avatar Solution

### 1.4.2 Waktu Kerja

Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 13 September 2021 sampai dengan 14 Januari 2022. PKL dilakukan pada hari kerja yaitu setiap hari Senin sampai hari Jumat mulai pukul 09.00 WITA - 18.00 WITA secara luring.

## 1.5 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan ini adalah metode diskusi dilakukan antara mahasiswa dengan pembimbing lapang mengenai perancangan aplikasi yang akan dibuat. Metode dokumentasi kegiatan

sehari-hari di tempat praktek kerja lapang, menggunakan report kegiatan perhari menggunakan Whatsapp.