

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV Avatar Solutions adalah usaha yang bergerak dibidang teknologi informasi dan telekomunikasi yang berada di kantor pusat jl.Seroja Bali dan memiliki cabang juga yang berada satu kota di jl. Renon. Adapun program kerja yang dilaksanakan mahasiswa Praktik Kerja Lapangan (PKL) di CV Avatar Solutions yang kami kerjakan mengembangkan *website* aRestofood.com. 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 lainya yang dapat diakses secara online (Josi, 2017).

Website merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video atau gabungan dari semuanya. Beragam *website* bermunculan dengan aneka corak dan ragamnya. Mulai dari *website* yang sederhana dengan hanya mengandalkan beberapa halaman statis HTML sampai website dinamis yang menggunakan teknik pengembangan yang kompleks. 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 banyaknya 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 di atas, aplikasi desktop aRestofood.com.co.id belum mempunyai website profile sehingga pengguna belum maksimal mendapatkan informasi yang di sampaikan oleh pihak aRestofood.com.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* aRestofood.com.

Aplikasi Dekstop aRestofood.com adalah sebuah platform yang menawarkan untuk memesan produk makanan pada *website* aRestofood.com. Dikarenakan customer membutuhkan informasi yang lengkap dan dapat di akses secara online, sebagai tim pengembang diminta untuk membuat profile perusahaan aRestofood.com berbasis *website* dengan menggunakan framework Laravel 8.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dengan adanya website aRestofood.com yang dikembangkan oleh CV. Avatar Solution, diharapkan mampumembantu dalam mengatasi perekonomian masyarakat. *Website* aRestofood.com sebuah aplikasi yang meggunakan platform website dengan Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan mengguanakan framework Laravel 8. Laravel adalah framework PHP yang menerapkan konsep MVC (Model View Controller). Dalam konsep MVC (Model View Controler) untuk model berisi koding dalam pengelolaan basis data, tetapi tidak berkonektivitas dengan *view* yang merupakan file dalam script pada HTML, sedangkan *controller* adalah penghubung *view* dan model(Awaluddin & Arifin, 2020).

1.2 Tujuan

Tujuan Praktek Kerja Lapangan (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:

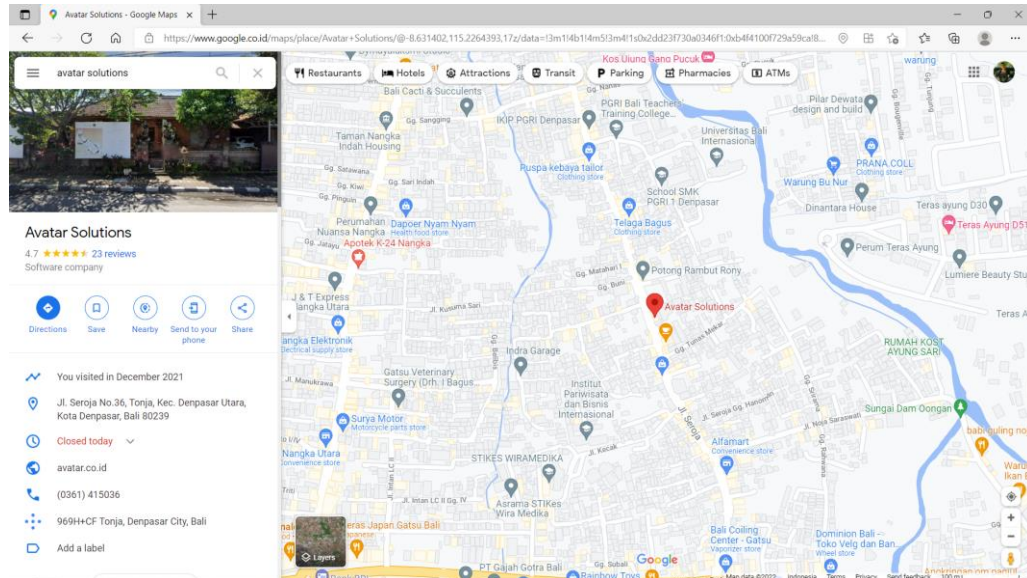
Dapat menjadi bahan masukan bagi instansi untuk menentukan kebijakan perusahaan di masa yang akan datang berdasarkan hasil pengkajian dan analisis yang dilakukan mahasiswa selama PKL.

1.4 Lokasi dan Waktu Kerja

1.4.1 Lokasi Kerja

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapang (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 lapangan mengenai perancangan aplikasi yang akan dibuat. Metode dokumentasi kegiatan sehari-hari di tempat praktek kerja lapangan, menggunakan report kegiatan perhari menggunakan Whatsapp.