

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peningkatan kecerdasan teknologi modern berdampak besar pada aktivitas sehari – hari masyarakat. Teknologi dapat membantu menyebarkan informasi secara cepat ke seluruh dunia yang biasanya disebarkan melalui media dalam bentuk video, suara, gambar, dan tulisan. Oleh karena itu, dengan kemajuan teknologi dapat mempermudah manusia untuk melakukan tugas – tugas tertentu, dan dengan kemajuan teknologi dapat mempermudah manusia untuk menyelesaikan pekerjaannya. Dengan meningkatnya teknologi maka kebutuhan manusia juga meningkat. Kecanggihan teknologi saat ini diiringi dengan kebutuhan manusia menuntut teknologi dapat digunakan oleh semua aspek kehidupan, baik dalam pekerjaan, kesehatan, keuangan, spiritualitas, ulama, atau bahkan aspek masyarakat (Hamzah et al., 2021).

Teknologi informasi juga memiliki kekuatan untuk mengembangkan industri dan bisnis yang dijalankan (Aziz, 2012). Story Factory Studio merupakan perusahaan yang bergerak di bidang layanan jasa yaitu *photography*. Perusahaan ini membantu proses pembuatan foto produk berkualitas dan profesional untuk berbagai macam kebutuhan seperti bisnis atau toko online, sosial media *management*, *wedding outdoor photography*, *underwater photography*, *product photography*, *product video*, *cinematic video ads*, dan *cinematic video profile*. Promosi yang dilakukan oleh Story Factory Studio sebelumnya masih belum melalui *website*. Hal ini berpengaruh pada proses pemasaran yang belum maksimal. Joseph (2011) menyatakan bahwa pemanfaatan situs web dapat meningkatkan penjualan menjadi sangat tinggi. Sarana komunikasi pemasaran dengan media online yang bertujuan untuk mempengaruhi sikap dan menarik perhatian konsumen membutuhkan kelengkapan informasi, tampilan menarik, kinerja situs seperti animasi, gambar, dan teks yang baik dan menarik (Oetomo, 2015).

Melihat banyaknya permasalahan yang ada, solusi yang mungkin dilakukan adalah dengan mengembangkan *website company profile* menggunakan Bootstrap 5. *Website Company Profile* merupakan salah satu media yang bisa mendukung pemasaran perusahaan yang berfungsi sebagai sarana komunikasi dengan menyampaikan informasi tertentu tentang layanan dan profil perusahaan. Informasi sangat penting bagi pemasaran sebuah perusahaan. Selain informasi yang jelas dan mudah dimengerti, penampilan web juga sangat penting untuk menjaga supaya informasi dapat tersampaikan dengan baik (Bagir, 2017). Adnas dan Chandrinova (2021) juga menyatakan bahwa *company profile* yang menggunakan media berbasis web merupakan cara yang paling umum digunakan perusahaan untuk menyampaikan informasi. Media ini dianggap sederhana dan praktis. Hanya membutuhkan jaringan internet dan *devices* pembaca bisa mendapatkan informasi secara lengkap dan jelas. *Company profile* ini mengandalkan teks, gambar, dan tata letak yang menarik. Sedangkan bootstrap adalah *framework* CSS yang digunakan untuk membuat tampilan *website* (Nugroho dan Setiyawati, 2019). Kerangka kerja CSS fokus pada pengembangan *front-end* saja, terbuka dan bebas dalam merancang situs dan aplikasi web. Kerangka ini berisi template desain berbasis HTML dan CSS untuk tipografi, tombol, navigasi, formulis, ekstensi opsional JavaScript, dan komponen antarmuka lainnya. Selain itu, penggunaan bootstrap ini memudahkan pembacaan dokumentasi, ringan, cepat, desain responsif, dan konsisten (Kuswardayan, 2021).

Berdasarkan latar belakang diatas, guna meningkatkan pelayanan perusahaan penulis akan memberikan solusi dan bantuan dalam merancang dan mengembangkan *Website Story Factory Studio* dengan media *Company Profile* menggunakan Bootstrap 5.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Secara umum kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan, pengetahuan, pemahaman, dan meningkatkan keterampilan pada bidang keahliannya serta melatih sikap mental sebelum terjun ke dunia kerja. Maka tujuan umum dari kegiatan PKL ini adalah merancang dan mengembangkan desain *website* Story Factory Studio menggunakan Bootstrap 5.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Secara khusus mahasiswa Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan keterampilan dalam proses perancangan *User Interface* Story Factory Studio.
2. Meningkatkan keterampilan dalam mengembangkan desain *website* yang dibutuhkan oleh Story Factory Studio.
3. Meningkatkan keterampilan dalam merancang tampilan layanan *website* Story Factory Studio.

1.2.3 Manfaat PKL

A. Bagi Mahasiswa

1. Mahasiswa memperoleh gambaran tentang berbagai macam proses meliputi perancangan desain antarmuka *website* Story Factory Studio menggunakan Bootstrap 5.
2. Mahasiswa memperoleh pengalaman kerja secara langsung mengenai desain antarmuka *website* sehingga dapat digunakan sebagai bekal bagi mahasiswa saat terjun ke dunia kerja.
3. Mempersiapkan mahasiswa memasuki dunia kerja agar memiliki kompetensi dan profesionalisme serta berperilaku baik.

B. Bagi Instansi

Manfaat bagi instansi yaitu dapat dijadikan sebagai sarana untuk menjalin dan membina kerjasama yang baik dengan Duxeos Software House, Sangkrah, Surakarta.

1.3 Lokasi dan Waktu

Praktik Kerja Lapangan (PKL) mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember dilaksanakan di Duxeos Software House, Kelurahan Sangkrah, Kota Surakarta selama 4 bulan, 1 minggu terdiri dari hari Senin-Sabtu, dan 7 jam per hari dari jam 08.00-15.00. Pelaksanaan PKL dilaksanakan mulai 1 September 2021 sampai 7 Januari 2022.

1.4 Metode Pelaksanaan

Pola pelaksanaan pembimbingan Praktik Kerja Lapangan (PKL) akan dilaksanakan oleh:

- A. Pembimbing lapangan dari instansi setempat, diharapkan dapat:
 - 1. Mengarahkan pelaksanaan kerja mahasiswa.
 - 2. Menandatangani buku kerja atau hasil kerja mahasiswa.
 - 3. Mengadakan penilaian mahasiswa dalam hal:
 - a. Disiplin kerja, kerjasama, dan kreatifitas mahasiswa.
 - b. Penguasaan, keterampilan, dan ketelitian dalam pelaksanaan praktik kerja lapang.
- B. Dosen pembimbing dan staf pengajar yang ditunjuk oleh Politeknik Negeri Jember yang bertugas:
 - 1. Membimbing mahasiswa dari awal keberangkatan sampai akhir kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL).
 - 2. Membimbing dan bertanggungjawab terhadap keseluruhan kegiatan yang dilaksanakan mahasiswa.
 - 3. Melaksanakan supervisi pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) mahasiswa dan menjalin komunikasi dengan pembimbing lapang.
 - 4. Melakukan konfirmasi hasil penilaian pembimbing lapang dan melakukan penilaian hasil kerja lapang.
 - 5. Melaporkan hasil supervisi pada panitia PKL Politeknik Negeri Jember.
 - 6. Melaksanakan ujian kelulusan PKL mahasiswa yang bersangkutan.
- C. Materi kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL):
 - 1. Merancang tatanan *layout website* setiap halaman Story Factory Studio
 - 2. Menentukan warna dan arah desain *website* Story Factory Studio
 - 3. Menerapkan *framework* Bootstrap 5 ke *website* Story Factory Studio
 - 4. Mengembangkan desain sesuai kebutuhan *website* Story Factory Studio