

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang Masalah

Teknologi Informasi dari tahun ke tahun hendak terus hadapi pertumbuhan yang sangat pesat, bersamaan dengan kebutuhan manusia yang pula senantiasa meningkat. Pada dikala ini teknologi masih jadi peranan berarti untuk kehidupan manusia. Dengan ini manusia bisa dengan gampang mencerna informasi dalam waktu yang lebih pendek dibandingkan lebih dahulu. Dengan terdapatnya pertumbuhan teknologi tersebut zona usaha, pemerintahan, ataupun suatu lembaga lumayan terbantu hendak perihal tersebut, contohnya pada dikala pengolahan informasi, pengarsipan dokumen, pelayanan warga, serta lain- lain.

Kegiatan magang merupakan salah satu program wajib yang harus ditempuh mahasiswa untuk bisa lulus dari perguruan tinggi. Teori dan ilmu pengetahuan pada saat menempuh Pendidikan di perguruan tinggi akan diimplementasikan pada dunia kerja. Dalam membangun sebuah *website*, memiliki *front-end* atau UI/UX yang menarik diperlukan agar pengguna dapat dengan mudah mengoperasikan *website* tersebut.

Hasil dari kegiatan magang ini adalah pembuatan sebuah tampilan aplikasi yang sudah di minta sebelumnya oleh calon pengguna kepada tim produksi dari CV. Natusi. Pembuatan tampilan aplikasi yang baik cukup diperlukan agar nantinya pengguna dapat dengan nyaman menggunakan aplikasi tersebut.

Front-end merupakan bagian dari pembuatan *web website*, android, serta aplikasi desktop yang langsung berhubungan dengan pengguna. Dengan terdapatnya front- end, user hendak terbantu buat mempermudah kinerjanya. Font- end pula mempunyai fungsi buat menaruh, mencerna dan menunjukkan informasi pada user. Jadi, bisa dikatakan pula kalau *front-end* ialah penghubung antara sistem serta user

Polisi Daerah (Polda) Jawa Timur berinisiatif membuat sebuah aplikasi *E-Register LP SPKT* berbasis *website*. Aplikasi tersebut memiliki beberapa fitur salah satunya pembuatan laporan masyarakat. Dengan menggunakan *user interface* yang

menarik dan mudah digunakan, diharapkan dapat melayani masyarakat dengan lebih baik lagi.

1.2. Tujuan dan Manfaat

Penulisan laporan magang terbagi menjadi dua tujuan yakni tujuan umum dan tujuan khusus yang antara lain :

1.2.1. Tujuan Umum Magang

Tujuan umum magang antara lain:

- a. Menambah wawasan mahasiswa terhadap aspek-aspek yang didapatkan pada saat magang berlangsung dan dijadikan acuan pada dunia kerja nantinya.
- b. Memantapkan ketrampilan mahasiswa yang nantinya akan digunakan pada saat memasuki dunia kerja sesuai dengan program studi yang dipilih.
- c. Melatih mahasiswa berpikir kritis saat mendapati sebuah masalah yang ada di tempat kerja.

1.2.2. Tujuan Khusus Magang

Tujuan umum magang antara lain:

- a. Mengamati *design* yang diberikan user agar bisa di terjemahkan kedalam Bahasa pemrograman.
- b. Membangun *web front-end* atau tampilan antarmuka pengguna menggunakan HTML, CSS dan JavaScript .

1.2.3. Manfaat Magang

Manfaat yang didapat setelah melakukan Praktek Kerja Lapangan berikut antara lain:

- a. Menambah wawasan baik akademis maupun non-akademis serta pengalaman dalam dunia kerja.
- b. Menguji ketrampilan mahasiswa dan menambah pengetahuan tentang kegiatan pada dunia kerja.

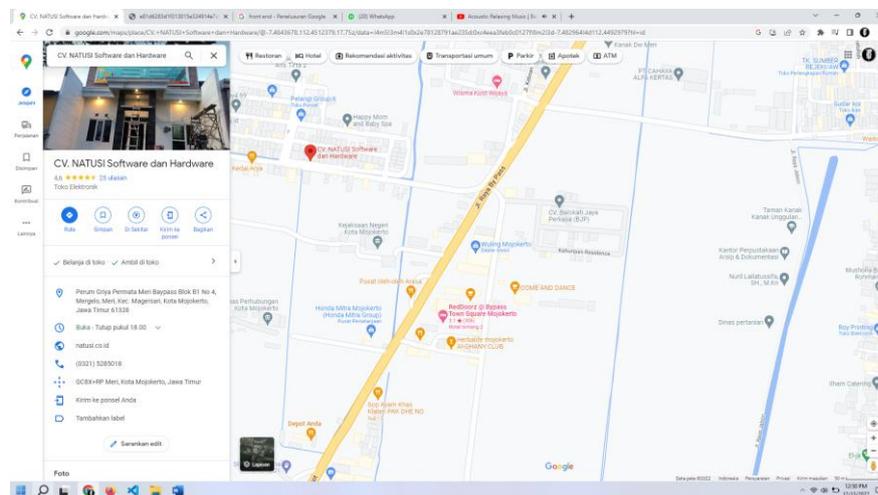
- c. Membangun sebuah sikap professional yang nantinya diperlukan mahasiswa untuk memasuki dunia kerja.

1.3. Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1. Lokasi Kerja

Kegiatan Praktek Kerja Lapangan dilaksanakan oleh CV. Arjuna Satu Solusi (NATUSI) di Perum Griya Permata Meri Bypass Blok B1 No 4, Mergelo, Meri, Kec. Magersari, Kota Mojokerto, Jawa Timur (61328).

Adapun denah lokasi Kantor CV. NATUSI sperti pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Peta Lokasi CV. NATUSI

1.3.2. Jadwal Kerja

Jadwal kerja pada CV. NATUSI yaitu 5 hari kerja pada hari senin-jumat. Untuk peserta magang dari Politeknik Negeri Jember jam masuk kerja pada jam 08.00-17.00 dengan toleransi keterlambatan 15 menit.

1.4. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang diterapkan dalam kegiatan Praktek Kerja Lapangan adalah sebagai berikut:

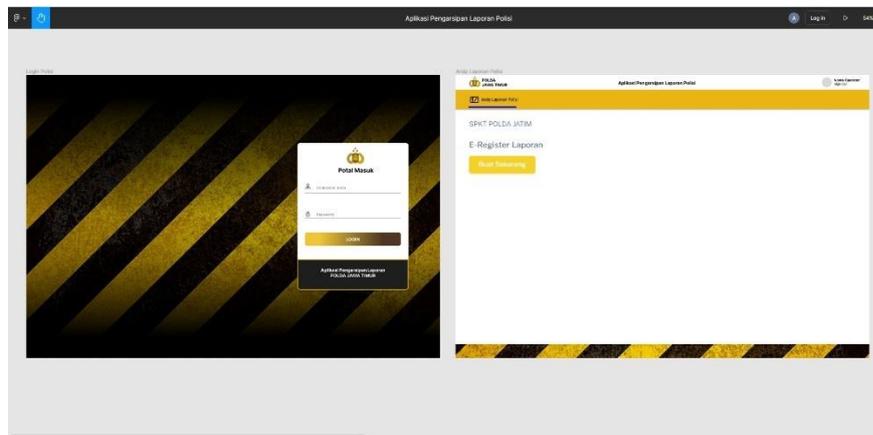
- a. Analisis dan Desain Sistem

Tahapan analisis dan desain system berguna untuk mengumpulkan data dan memetakan periode pekerjaan selama masa kerja praktik untuk

melakukan pemetaan kerangka kerja, penulis berkonsultasi dengan pembimbing magang supaya mendapatkan hasil yang diinginkan pengguna.

b. Perancangan Antar Muka Pengguna

Perancangan antar muka yang diperoleh dari hasil analisis karyawan natusi dengan calon pengguna didapatkan hasil desain seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1.2 Desain Aplikasi *E-REGISTER* POLDA

Gambar diatas merupakan desain figma gambaran dasar aplikasi yang nantinya akan diterjemahkan menggunakan bahasa pemrograman html