

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era kemajuan teknologi seperti sekarang ini, manusia dapat melakukan pertukaran informasi dengan cepat, walaupun dipisahkan ribuan mil dari tempat kita berada. Hal ini dimungkinkan karena semakin berkembangnya teknologi yang bertujuan untuk memudahkan pekerjaan manusia. Internet merupakan salah satu dari hasil berkembangnya teknologi informasi. Internet adalah jaringan komputer secara global yang dapat menghubungkan seluruh pengguna komputer dengan jaringan ke seluruh dunia untuk melakukan penggalian dan pertukaran informasi secara tepat dan akurat.

Menyikapi persaingan yang semakin kompetitif pada setiap bisnis, memunculkan ide untuk memadukan antara teknologi informasi dengan bisnis. Aplikasi berbasis *website* ini menggambarkan cakupan yang luas mengenai teknologi informasi, proses dan praktek dalam transaksi bisnis online tanpa menggunakan alat transaksi manual.

Website saat ini muncul karena pasar dan kebutuhan masyarakat lebih tinggi dalam teknologi. Situs web hari ini tidak hanya menawarkan layanan atau sebagai profil perusahaan, tetapi juga sebagai lokasi jual beli, hiburan, forum dan masih banyak kreatifitas lain yang bisa mendukung dan menarik lebih banyak pasar dan konsumen untuk menggunakan layanan atau hanya mencari. *Website* adalah keseluruhan yang berisi informasi sangat besar dalam nama domain. Informasinya ada di dalam sebuah situs web diwakili oleh halaman web yang terdiri dari koleksi teks, grafik, gambar, suara, dan video.

Penyusunan laporan magang ini dimaksudkan untuk menyelesaikan permasalahan dalam hal pendataan sumber daya keluar masuk perusahaan agar data yang dihasilkan dapat tersstruktur dan tertata dengan rapi, caranya yaitu dengan menggunakan *website*, Dengan memanfaatkan teknologi informasi, internet dan

multimedia yang ada untuk membangun sebuah *website* yang bernama “**Jidoka.id**” guna untuk memberikan kemudahan dan mengatasi kendala yang dihadapi oleh perusahaan. Pengembangan Frontend pada *website* Jidoka.id bertujuan untuk membuat tampilan *website* agar lebih menarik dan sesuai dengan keinginan *client*, dan pengerjaanya dilakukan dengan menggunakan framework Laravel.

1.2 Tujuan Magang

Adapun tujuan dan manfaat yang dimaksud dari pelaksana magang dijabarkan sebagai berikut:

1.2.1 Tujuan Umum Magang

1. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta dalam pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan perusahaan atau instansi yang layak dijadikan tempat PKL.
2. Melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan yang mereka jumpai di lapangan dengan yang diperoleh di bangku kuliah.
3. Dengan demikian mahasiswa diharapkan mampu untuk mengembangkan keterampilan tertentu yang tidak diperoleh di kampus.
4. Menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki keahlian profesional dengan keterampilan, pengetahuan, serta etos kerja yang sesuai dengan tuntutan zaman.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

1. Melatih mahasiswa mengerjakan pekerjaan lapangan dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya mengikuti perkembangan IPTEKS.
2. Untuk membuat tampilan UI (*User Interface*) agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan *client*.
3. Melatih Mahasiswa berpikir kritis dan menggunakan daya nalar dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dibakukan.

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. Menyiapkan mahasiswa agar mampu memilih karir di era globalisasi

1.2.3 Manfaat Magang

a. Bagi Mahasiswa

- 1) Mahasiswa tertatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan keterampilan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya.
- 2) Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga kepercayaan dan kematangan dirinya akan semakin meningkat.
- 3) Mahasiswa terlatih untuk berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dibakukan.
- 4) Menumbuhkan sikap kerja mahasiswa berkarakter.
- 5) Mengenal dan merasakan sikap profesional yang dibutuhkan di industri.
- 6) Mengetahui secara lebih jelas mengenai manajemen perusahaan dalam proses pengembangan *business start up*.

b. Bagi Politeknik Negeri Jember (Program Studi Teknik Informatika)

- 1) Dapat menjadi tolak ukur pencapaian kinerja program studi khususnya untuk mengevaluasi hasil pembelajaran oleh perusahaan tempat Magang.
- 2) Dapat menjalin kerjasama dengan perusahaan tempat Magang

c. Bagi Perusahaan

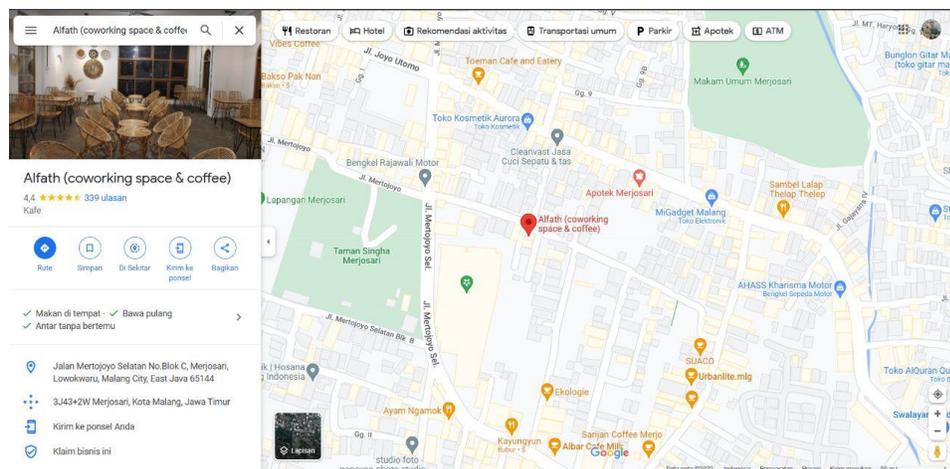
- 1) Dapat membantu perusahaan untuk menyelesaikan sebuah project yang ada.

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

1.3 Lokasi dan Waktu

1.3.1 Lokasi Perusahaan

PT Alfath Media Kreatif ini berlokasi di Jl. Mertojoyo Selatan Blok C4 No. 1, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur.



Gambar 1. 1 Lokasi Perusahaan

1.3.2 Waktu Pelaksanaan

Magang di PT Alfath Media Kreatif ini dilaksanakan mulai tanggal 29 Agustus 2022 – 1 Januari 2023. Magang dilaksanakan secara WFO (Work From Office) dari hari Senin sampai hari Jumat pada jam 08.00 sampai 16.00.

1.4 Metode Pelaksanaan

Pada metode pelaksanaan ini mahasiswa melakukan kegiatan secara bersama yang dibimbing oleh pembimbing lapang dari PT Alfath Teknologi Kreatif (Alfath Tech) dimulai dari gambaran tentang rancangan *website*-nya, pengembangan

database, pengerjaan front end, pengerjaan backend hingga testing *website* Jidoka.id yang dilakukan di PT Alfath Teknologi Kreatif (*Alfath Tech*).

a. Studi Kasus

Mahasiswa diarahkan untuk melakukan pengumpulan data, kebutuhan apa saja yang diinginkan oleh perusahaan, mencatat apa saja yang penting untuk diimplementasikan kedalam *website*. Pada studi kasus ini mahasiswa dapat melihat *website* Jidoka.id yang pernah dibuat oleh perusahaan, tetapi masih minim sekali fitur didalamnya.

b. Wawancara

Proses wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diinginkan oleh *client* atau perusahaan. Wawancara yang dilakukan ini dilakukan oleh pembimbing lapang yang kemudian disampaikan kepada mahasiswa magang.

c. Implementasi

Proses implementasi ke dalam coding untuk mengembangkan *website* Jidoka.id sesuai dengan hasil studi kasus dan wawancara yang dilakukan. implementasi dilakukan untuk mengembangkan *website* yang akan dibuat dengan tahapan-tahapan mulai dari perancangan database, backend, dan implementasi konsep MVC Repository Pattern.

d. Testing dan Evaluasi

Testing dan evaluasi pada *website* Jidoka.id dilakukan untuk mengetahui menu dan fitur – fitur apa saja yang dapat berjalan maupun yang masih ada kendala *error*. Pada kegiatan evaluasi dilakukan *cross-check* terhadap pengerjaan yang dilakukan oleh mahasiswa, pada evaluasi juga dilakukan live coding jika ada deadline permasalahan ingin segera diselesaikan.