

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan yang pesat dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi telah membantu dalam kehidupan sehari-hari. Organisasi dan perusahaan sekarang sangat mengandalkan perangkat lunak (*software*) untuk menjalankan berbagai bisnis, meningkatkan efisiensi, dan memberikan nilai tambah kepada konsumen. Perangkat lunak atau yang biasa dikenal sebagai *software* adalah kumpulan data atau instruksi komputer yang memberi tahu komputer cara kerjanya, hal ini mencakup program, *library*, dan data terkait yang tidak dapat dieksekusi, seperti dokumentasi online atau media digital (Marwan, 2015). Saat ini hampir semua hal dalam sehari-hari dilakukan secara online, seperti jual beli, rapat kegiatan, membaca buku dan lain-lain. Untuk melakukan transaksi jual beli sekarang banyak menggunakan *website* maupun aplikasi. Teknologi memainkan peran penting dalam dunia bisnis modern (Zahwani dkk, 2023). Dalam dinamika ini *software house* ada sebagai elemen penting dalam mendukung transformasi digital dan inovasi. *Software house* adalah sebuah perusahaan yang menjual jasa atau pengembangan aplikasi (*software development*) (Lestari dkk, 2015). Produk yang dihasilkan dapat berupa aplikasi atau sistem informasi yang nantinya akan digunakan oleh individu maupun suatu kelompok.

Seiring dengan majunya teknologi, bisnis digital terus dituntut untuk mengalami kemajuan dan memunculkan berbagai macam inovasi agar dapat beradaptasi dengan tren digitalisasi. Digitalisasi merupakan perubahan yang sangat penting dalam berbagai bidang, salah satunya adalah di dunia digital yang mampu memberikan peningkatan peluang bisnis, efisiensi, dan efektifitas dalam bisnis (Maria dan Maulana, 2022). Ketergantungan pada solusi perangkat lunak untuk mengelola data, memfasilitasi proses bisnis, dan meningkatkan produktivitas menjadi suatu keharusan. *Software house* menjadi sangat dibutuhkan dalam menyediakan solusi yang relevan dan inovatif sesuai dengan kebutuhan konsumen. Dengan adanya kemajuan teknologi membuat transaksi jual beli menjadi lebih mudah dan efisien. Dimana yang biasanya harus dilakukan

tatap muka untuk melakukan transaksi, sekarang cukup melalui aplikasi atau *website* dengan bantuan internet. Oleh karena itu sekarang perusahaan-perusahaan besar maupun kecil mau tidak mau harus beradaptasi dalam era digital saat ini dengan dibuatnya aplikasi atau *website* yang bertujuan dalam pemasaran produk atau juga transaksi jual beli.

Dengan banyaknya kebutuhan akan mengenai software, maka banyak perusahaan yang berfokus pada teknologi muncul. PT. Ina Gata Persada atau lebih dikenal dengan nama Inagata Technosmith adalah salah satu perusahaan startup IT dibidang teknologi yang berkembang pesat menjadi salah satu perusahaan startup terkemuka di Kota Malang. Salah satu produk yang dihasilkan oleh PT. Ina Gata Persada adalah *website store profile*, dimana produk yang dijual adalah kaos kaki. dengan adanya *website* ini diharapkan dapat membantu perusahaan dalam melakukan jual beli maupun melakukan promosi. Promosi merupakan sebuah kegiatan penting dalam memasarkan sebuah produk yang dimana promosi yang baik dapat menarik minat dan mempengaruhi peningkatan penjualan (Moonik dan Pomantow, 2023). Dengan dibuatnya *website* ini dapat meningkatkan daya saing perusahaan pada era digital ini yang hampir seluruhnya menggunakan internet dan serba mudah.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang

Tujuan Magang secara umum untuk meningkatkan wawasan dan keterampilan dalam dunia kerja bagi mahasiswa pada perusahaan yang dijadikan tempat magang. Menurut Ni Wijaya (dalam Sonhadji, 2012) magang merupakan mempersiapkan calon tenaga kerja dengan cara dilatih oleh orang ahli dalam kurun waktu yang lama. Selain hal tersebut, diharapkan dapat melatih agar berpikir kritis terhadap perbedaan ilmu yang didapat dunia kerja dengan di perkuliahan. Dengan demikian diharapkan mahasiswa mendapatkan wawasan baru dan dapat mengembangkan keterampilannya yang tidak didapat di perkuliahan.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Terdapat beberapa tujuan pada pelaksanaan program praktek kerja lapang di PT. Ina Gata Persada yang nantinya diharapkan terdapat hubungan saling menguntungkan bagi seluruh pihak pelaksana program praktek kerja lapang.

- a) Sebagai syarat kelulusan program pendidikan Diploma 3 (Program Praktek Kerja Lapang)
- b) Menambah wawasan akan dunia kerja yang terkait dengan pendidikan yang diterima di kampus dan menerapkannya di lapangan
- c) Menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam bekerja di dunia nyata.
- d) Melatih mahasiswa agar berpikir kritis dan menggunakan nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan.

1.2.3 Manfaat Magang

Terdapat beberapa manfaat dalam pelaksanaan program praktek kerja lapang di PT. Ina Gata Persada, antara lain:

- a) Dapat memenuhi syarat program praktek kerja lapang sebagai salah satu program pendidikan Diploma 3.
- b) Memperoleh wawasan dan pengetahuan dalam bidang front end developer dan penerapannya pada dunia industri.
- c) Berpengalaman mengimplementasikan desain UI/UX menjadi bagian dari website yang bisa dilihat dan berinteraksi dengan pengguna.
- d) Menambah wawasan tentang framework yang digunakan untuk front end developer

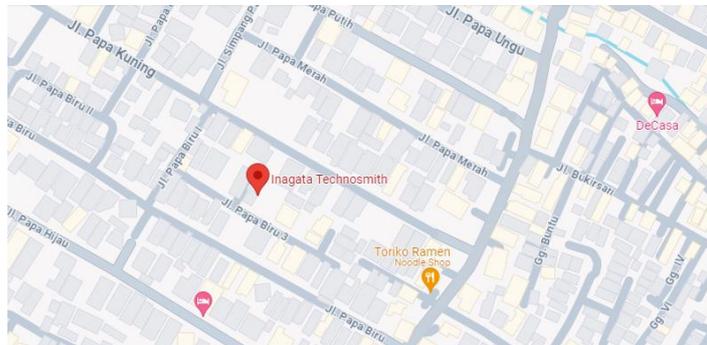
1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

- a) Lokasi

Kantor: PT Inagata Technosmith

Alamat: Jl. Papabiru III No.5B Lowokwaru, Kota Malang. Kode Pos – 65141, Indonesia

Telp: 0822-4448-8814



Gambar 1.1 Peta Lokasi PT Inagata Technosmith

b) Jadwal Kerja

Periode: Periode pelaksanaan program magang dilakukan selama 4 bulan dimulai dari 19 September 2023 sampai 13 Januari 2024.

Tabel 1.1 Tabel Jadwal Kerja

Senin	08:00 - 16:00
Selasa	08:00 - 16:00
Rabu	08:00 - 16:00
Kamis	08:00 - 16:00
Jumat	08:00 - 16:00