

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Politeknik Negeri Jember adalah perguruan tinggi vokasi yang menawarkan program pendidikan yang mengarah pada proses belajar mengajar pada tingkat keahlian, keterampilan, dan kompetensi yang spesifik sesuai dengan kebutuhan industri. Sebagai perguruan tinggi vokasi, Politeknik Negeri Jember berusaha membuat mahasiswa siap untuk terjun ke dunia kerja dengan kemampuan yang relevan dan terukur. Program studi di politeknik ini berpusat pada keseimbangan teori dan praktik untuk memenuhi kebutuhan industri tertentu.

Di zaman digital saat ini, sistem informasi sangat dibutuhkan, karna dinilai sangat memudahkan, efisien dan cepat, terutama dalam pengelolaan data pelanggan di suatu perusahaan yang memiliki sejumlah data. Penggunaan teknologi modern dalam pengembangan website memungkinkan Perusahaan menyediakan layanan yang *responsive* dan *user-friendly* yang dapat meningkatkan kepuasan pelanggan serta efisiensi operasional(Nur dkk., t.t. 2024). Menurut (Terttiaavini dkk., 2023a) Web dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

CV. Creative Multimedia Indonesia merupakan perusahaan *digital agency* serta *IT consultant* yang berlokasi di Surabaya Jawa Timur. Perusahaan ini berfokus pada pelatihan computer dan *branding design*, *web developmet* dan *mobile development*. Dan memiliki 15 bidang studi yaitu : Komputer Umum & Internet, Desain Grafis, Animasi, Digital Marketing, Desain Interior, Desain Arsitektur, Administrasi Perkantoran, Komputer Akuntansi, *Editing Video Multimedia*, *Website Design CMS*, *Web Designer*, *Programming Web*, *Programming Java Android*, *Photography*.

Proses pencatatan dan manajemen data pelanggan di Creative Multimedia dilakukan secara manual di excel. Metode ini kurang efisien karena memakan banyak waktu serta tidak memungkinkan akses data secara real time dan terstruktur, hal ini yang akan menghambat kemajuan perusahaan dalam pengambilan Keputusan dengan tepat .

Oleh karena itu untuk menjawab tantangan diatas, CV Creative Multimedia Indonesia memerlukan Solusi dalam mengotomasikan proses manajemen pelanggan dengan menampilkan website yang *user-friendly* serta informatid yang dapat diakses dengan mudah menggunakan *framework Laravel* sebagai pengembangan website. *Laravel* merupakan kerangka kerja pengembangan aplikasi website, *Laravel* menawarkan fitur kunci seperti sistem *routing* yang *fleksibel*, manajemen otentikasi yang terintegrasi, dan kemampuan migrasi basis data yang memudahkan pengelolaan skema basis data (Alfarisi dkk., 2023a). Salah satu fitur paling menonjol dari *Laravel* adalah *Eloquent, ORM* bawaan yang memungkinkan pengembang berinteraksi dengan basis data menggunakan sintaksis *PHP* yang bersih dan intuitif. Selain itu, *Blade*, mesin *templating Laravel*, mempermudah pengembangan tampilan dengan sintaksis yang mudah dipahami. *Laravel* menjadi pilihan yang tepat bagi siapapun yang ingin mengembangkan aplikasi website(Alfarisi dkk., 2023a). Dengan menggunakan framework *Laravel* untuk membuat user interface yang intuitif dan responsif, *Front-End Builder* adalah solusi inovatif yang memungkinkan institusi pendidikan tinggi untuk memberikan layanan yang lebih personal dan efisien kepada siswa, dosen, dan karyawan. User interface sangat penting untuk menarik pengunjung ke website kita dan memudahkan mereka mencari dan menjelajahi. Jika pengunjung menyukai website yang kita buat, besar kemungkinan mereka akan kembali (Manaf dkk., t.t.).

Resonsive design website merupakan tampilan website yang dapat digunakan baik di mobile ataupun di komputer, design yang fleksibel serta tata letak yang baik akan menjadi daya tarik tersendiri bagi pengguna. Beberapa prinsip utama digunakan dalam desain antarmuka adaptif, termasuk, tetapi tidak terbatas pada, desain responsif,

aksesibilitas, dan strategi yang mengutamakan konten. Prinsip aksesibilitas mengharuskan desain mempertimbangkan kebutuhan semua orang, termasuk orang yang memiliki gangguan penglihatan, pendengaran, atau penglihatan. Prinsip prioritas konten menekankan bahwa dalam proses desain antarmuka adaptif, tata letak dan penyajian konten harus menjadi hal yang paling penting (song, dkk 2024). Ada tiga teknologi dasar di balik desain responsif: HTML, CSS, dan JavaScript. Teknik dasar desain responsif termasuk kisi-kisi yang fleksibel untuk tata letak yang fleksibel, kueri media untuk membantu menyesuaikan konten dengan ukuran layar tertentu, dan gambar dan media yang fleksibel yang juga merespons perubahan ukuran layar.

Pada kesempatan kali ini, saya sebagai penulis memiliki kesempatan untuk menerapkan pengembangan website *front-end* menggunakan *framework Laravel* untuk mengembangkan website manajemen pelanggan di CV Creative Multimedia Indonesia. Pada laporan ini memiliki fokus pengembangan adalah sebagai *optimalisasi front-end* dengan perancangan antarmuka yang intuitif, *responsive* serta mudah digunakan, yang mana penulis mengharapkan dengan adanya website ini memudahkan perusahaan dalam mengelola data pelanggan, serta dapat memberikan kontribusi nyata yang positif bagi efisiensi *professional* perusahaan.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang

Tujuan umum dari magang yaitu untuk memberikan pengalaman yang berharga untuk mahasiswa sebelum terjun langsung ke dalam dunia kerja serta menerapkan pengetahuan akademis ke dalam lingkungan kerja.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Tujuan khusus kegiatan magang, yaitu:

- a. Merancang dan mengembangkan website manajemen pelanggan yang user friendly serta responsive sesuai dengan kebutuhan CV. Creative Multimedia Indonesia
- b. Membantu dalam pembuatan konten sebagai media untuk mempromosikan layanan yang terdapat dalam CV. Creative Multimedia Indonesia.

- c. Memberikan kontribusi dalam meningkatkan efisiensi operasional perusahaan melalui teknologi seperti editing video.

1.2.3 Manfaat Magang

Manfaat magang yaitu:

1. Manfaat untuk mahasiswa

Dengan dilaksanakannya Praktik Kerja Lapangan (PKL) pada program studi teknik informatika diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa, yaitu:

- a. Dapat mengembangkan diri untuk terbiasa bekerja secara profesional dan bekerja sesuai dengan bidang studi, seperti pengembangan website, pengelolaan data, atau pemrograman dengan framework tertentu, yang sangat berguna untuk menghadapi dunia kerja..
- b. Meningkatkan percaya diri karena telah berkontribusi kepada suatu perusahaan yang dapat dijadikan sebagai modal untuk portofolio terkait project yang sudah pernah dikerjakan.
- c. Sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan komunikasi serta manajemen waktu untuk mahasiswa dan kemampuan bekerja tim sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan menunjukkan kinerja yang baik.

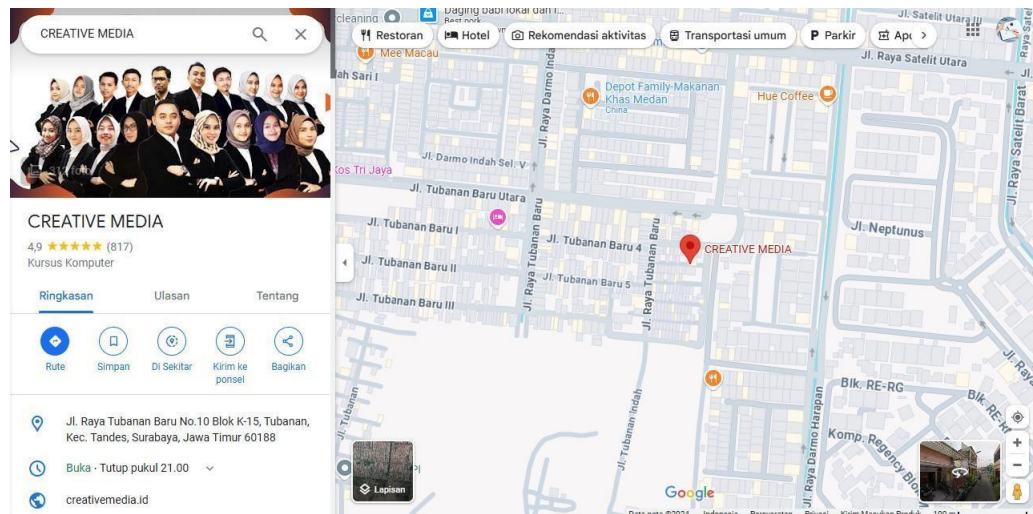
2. Manfaat bagi instansi atau perusahaan

Praktik Kerja Lapangan (PKL) tidak hanya memberikan manfaat bagi mahasiswa, namun dapat memberikan manfaat bagi instansi atau perusahaan, yaitu:

- a. Dapat menjadi sumber ide kreatif serta perpektis baru yang menjadi masukan positif bagi perusahaan dalam meningkatkan inovasi.
- b. Membantu meningkatkan produktivitas tim dan pengerjaan proyek yang berkaitan dengan teknik informatika.
- c. Membantu dalam mengenal calon tenaga kerja yang potensial serta menilai kinerja sebelum memutuskan.

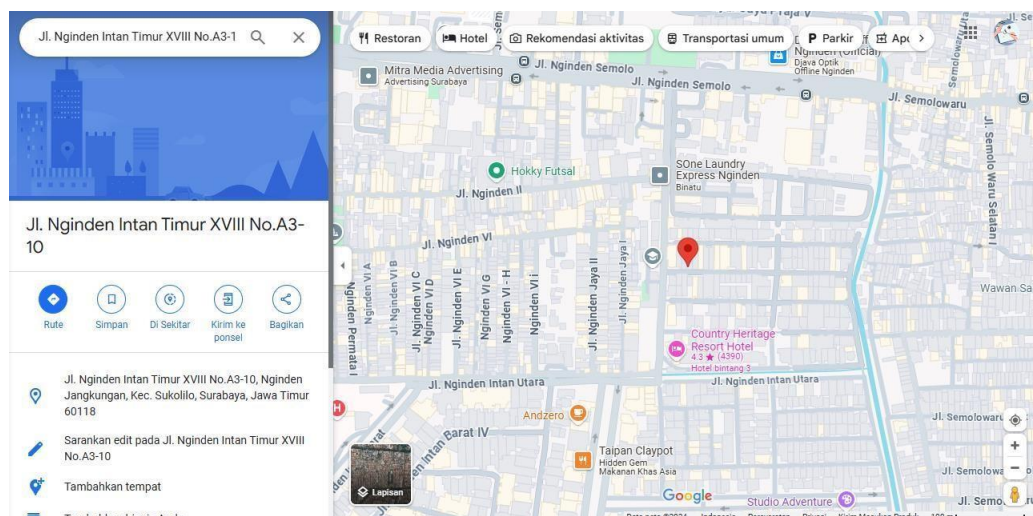
1.3 Lokasi dan Waktu

CV. Creative Multimedia merupakan perusahaan Digital Agency dan Consultan IT di Surabaya yang berlokasi di Surabaya barat tepatnya di Kawasan Darmo Satelit Town Jl. Tubanan Baru 10 Blok K-15 Surabaya 60188

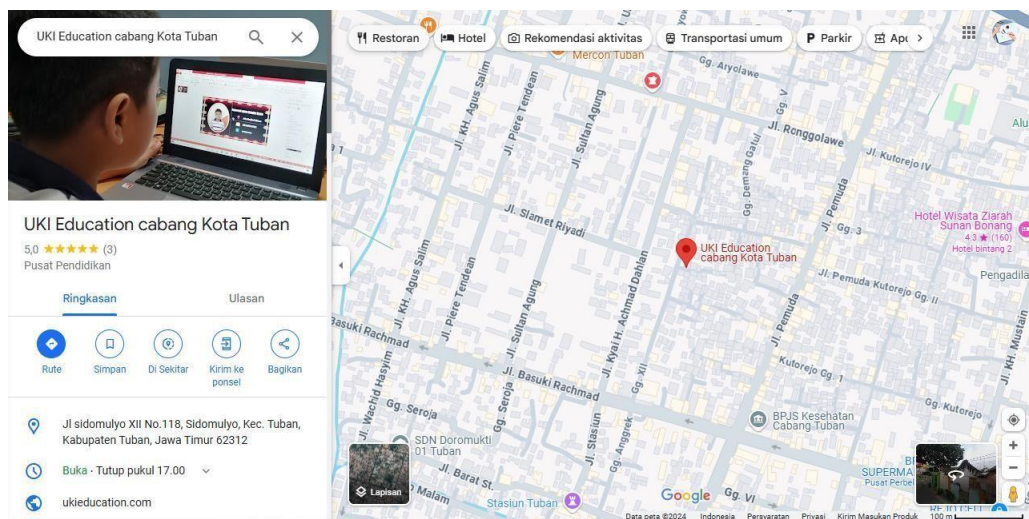


Gambar 1. 1 Lokasi Perusahaan di Surabaya Barat

CV. Creative Multimedia juga berlokasi di Surabaya Timur Jl. Nginden Intan Timur 18/A3-10 Surabaya 60118



Gambar 1. 2 Lokasi Perusahaan di Surabaya Timur



Gambar 1. 3 Lokasi Perusahaan Cabang kota Tuban

CV. Creative Multimedia memiliki jam kerja yang efektif dimulai hari senin sampai dengan hari jum'at dari pukul 08.00 sampai dengan pukul 21.00 yang terbagi menjadi dua shift yaitu shift pagi mulai pukul 08.00 – 16.00 WIB dan shift siang mulai pukul 13.00 – 21.00 WIB, kecuali hari sabtu yang dimulai pukul 08.00 – 16.00 WIB hal ini berlaku untuk seluruh staff dan siswa magang. Untuk penjelasan lebih rinci terdapat dalam tabel 1.1 berikut:

Tabel 1. 1 Rincian Jam Kerja CV. Creative Multimedia

Hari	Jam	Keterangan
Senin – Jum'at (Shift Pagi)	08.00 – 12.00	Jam Kerja
	12.00 – 13.00	Jam Istirahat
	13.00 – 16.00	Jam Kerja
Senin – Jum'at (Shift Siang)	13.00 – 17.00	Jam Kerja
	17.00 – 18.00	Jam Istirahat
	18.00 – 21.00	Jam Kerja
Sabtu	08.00 – 12.00	Jam Kerja

12.00 – 13.00	Jam Istirahat
13.00 – 16.00	Jam Kerja

1.4 Jadwal Kegiatan

Kegiatan Magang di CV. Creative Multimedia dimulai pada tanggal 5 Agustus – 5 Desember 2024. Kegiatan dilaksanakan setiap hari senin sampai dengan hari sabtu dengan waktu kerja yang dilaksanakan selama 8 jam.

1.5 Metode Pelaksanaan

Kegiatan magang pada D IV dilaksanakan selama satu semester pada semester tujuh dengan bobot 20 SKS. Adapun metode pelaksanaannya sebagai berikut :

1. Pembentukan anggota kelompok yang terdiri dari 3 sampai dengan maksimal 4 orang. Pemilihan anggota kelompok sesuai dengan yang diinginkan.
2. Melakukan survei terkait lokasi dan posisi magang, apakah sesuai dengan jurusan teknologi informasi yang tentunya atas persetujuan koordinator magang.
3. Pembuatan proposal magang oleh mahasiswa PKL.
4. Pengiriman proposal yang telah disetujui dengan mendapatkan tanda tangan koordinator magang dan ketua jurusan teknologi informasi.
5. Melakukan wawancara dengan *Human Resource Development (HRD) CV. Creative Multimedia* dan juga mengerjakan tugas dan mengumpulkannya sesuai dengan *deadline* yang ditentukan oleh CV. Creative Multimedia sebagai persyaratan sebelum diterima magang untuk memastikan kesiapan setiap anggota kelompok.
6. Melakukan konfirmasi terkait diterima atau tidak dengan mendapatkan surat balasan dari suatu instansi atau perusahaan yang dituju.
7. Pembekalan magang yang dilaksanakan di gedung jurusan teknologi informasi yang dipimpin oleh ketua jurusan, ketua program studi dan koordinator magang, hal ini dilakukan dengan tujuan agar seluruh

mahasiswa siap dengan diberikan materi penting sebelum terjun langsung ke dalam instansi atau perusahaan.

8. Pelaksanaan magang dilakukan selama empat bulan, dan setiap kelompok akan mendapatkan dosen pembimbing magang.
9. Pembuatan laporan magang dilakukan pada satu bulan terakhir magang dengan melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing magang. Laporan terdiri dari seluruh kegiatan yang dilakukan selama praktik kerja lapang.