

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Fans Vision Jember adalah perusahaan penyiaran televisi kabel dan layanan *internet dedicated* yang berkomitmen menyajikan informasi dan hiburan berkualitas bagi masyarakat Jember. Dengan meningkatnya jumlah pelanggan dan kebutuhan akan sistem informasi yang efisien, perusahaan ini mengembangkan *Fans Network Management*, sebuah sistem berbasis *web* yang dirancang untuk mengelola data pelanggan, pembayaran, pembuatan faktur, serta laporan keuangan. Sistem ini dikembangkan menggunakan *framework Laravel*, dengan bagian *front end* yang dirancang menggunakan *Blade Template Laravel* dan *Bootstrap*. Kombinasi teknologi ini dipilih untuk meningkatkan efisiensi pengembangan dan menghasilkan antarmuka pengguna yang modern serta responsif.

Front end adalah bagian terpenting dalam sebuah aplikasi berbasis *web* karena berfungsi sebagai antarmuka utama yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Sebuah *front end* yang baik tidak hanya sekadar menarik secara visual, tetapi juga harus responsif, intuitif, dan mudah digunakan. *Front end* yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience*) dengan menyajikan informasi secara jelas, navigasi yang mudah, dan respons yang cepat terhadap interaksi pengguna. Hal ini sangat penting karena kesan pertama pengguna terhadap aplikasi biasanya bergantung pada kualitas tampilan dan fungsionalitas antarmuka.

Dalam pengembangan sistem, penggunaan *Blade Template Laravel* memberikan banyak keunggulan. Sebagai *template engine* bawaan *Laravel*, *Blade* menawarkan sintaks yang sederhana dan elegan, mempermudah pengembang dalam menulis kode antarmuka tanpa harus mencampur logika *PHP* dalam *HTML*. Fitur *template inheritance* menjadi salah satu keunggulan utama, memungkinkan pembuatan file master template yang dapat digunakan ulang pada berbagai halaman. Hal ini membantu menjaga konsistensi desain sekaligus mengurangi pengulangan kode. Selain itu, *Blade* mendukung integrasi yang baik

dengan arsitektur MVC *Laravel*, sehingga mempermudah pengelolaan data dari *backend* ke *frontend*. Tidak hanya itu, Blade juga dilengkapi dengan fitur keamanan bawaan, seperti *escaping* data otomatis, yang melindungi aplikasi dari ancaman seperti serangan XSS. Menurut Pahlevi (2024), Blade merupakan mesin template yang kuat dengan kemampuan *inheritance* dan struktur kode yang terorganisir, menjadikannya salah satu fitur unggulan *Laravel*.

Sementara itu, untuk menciptakan antarmuka yang responsif dan modern, sistem ini juga memanfaatkan *framework Bootstrap*. Dengan sistem grid responsif yang fleksibel, Bootstrap memungkinkan antarmuka aplikasi untuk menyesuaikan ukuran layar pada berbagai perangkat, menjadikannya lebih *mobile-friendly*. Selain itu, *Bootstrap* menyediakan berbagai komponen siap pakai, seperti tombol, *form*, dan *navbar*, yang mempercepat proses pengembangan dan menciptakan desain yang konsisten. Fitur customisasi melalui *SASS* dan *variabel* juga memberikan fleksibilitas bagi pengembang untuk menciptakan tema unik sesuai kebutuhan desain aplikasi. Sebagaimana dijelaskan oleh Kurniawan (2024), *Bootstrap* merupakan *framework* yang mendukung pengembangan antarmuka yang cepat dan responsif dengan dokumentasi lengkap dan komunitas besar yang memudahkan pengembang dalam menerapkannya.

Penerapan *Blade Template Laravel* dan *Bootstrap* dalam proyek *Fans Network Management* terbukti memberikan manfaat besar, baik dari segi efisiensi pengembangan maupun kualitas antarmuka pengguna. *Blade* mendukung pengelolaan template yang lebih terstruktur dan aman, sementara *Bootstrap* mempermudah pembuatan antarmuka yang responsif dan modern. Kombinasi teknologi ini diharapkan dapat membantu PT Fans Vision Jember dalam meningkatkan efisiensi operasional sekaligus memberikan pengalaman terbaik bagi pelanggan mereka.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang

- a. Memberikan pengalaman dan wawasan praktis yang relevan bagi mahasiswa di dunia industri sesuai dengan bidang keahliannya.

- b. Memfasilitasi mahasiswa untuk terjun langsung dalam penerapan ilmu dan keterampilan yang telah diperoleh di dunia industri.
- c. Mendorong mahasiswa untuk belajar melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan atau proyek yang berhubungan dengan bidang keahliannya di dunia kerja.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

- a. Meningkatkan pengetahuan mahasiswa dengan pengalaman langsung, seperti merancang *front end* menggunakan *blade template Laravel*.
- b. Memberikan pemahaman dan keterampilan praktis dalam proses *development front end* menggunakan *blade template Laravel*.

1.2.3 Manfaat Magang

a. Manfaat bagi Mahasiswa

- 1) Mahasiswa mendapatkan pengalaman berharga dan ilmu praktis yang mendukung kesiapan kerja sesuai bidang keahlian.
- 2) Mahasiswa memiliki kesempatan untuk menerapkan teori dan keterampilan yang dimiliki dalam lingkungan kerja yang nyata.
- 3) Mahasiswa dilatih untuk berpikir secara kritis, logis, interaktif, serta mengembangkan kemampuan komunikasi profesional di bidangnya.

b. Manfaat bagi Perguruan Tinggi

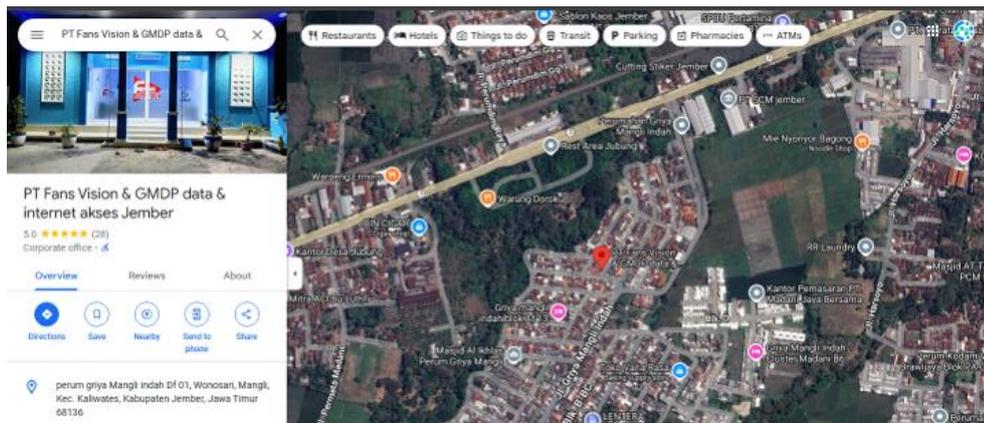
- a) Membuka kesempatan untuk menjalin kolaborasi yang lebih intensif antara program studi dan perusahaan, sekaligus memperluas jaringan kerja sama baik dalam bidang akademik maupun non-akademik.
- b) Program studi memperoleh wawasan berharga mengenai kebutuhan industri dan tantangan yang dihadapi oleh perusahaan, yang dapat dijadikan referensi untuk pengembangan dan penyempurnaan kurikulum.

c. Manfaat bagi Perusahaan

Perusahaan memiliki kesempatan untuk mengevaluasi potensi mahasiswa sebagai calon tenaga kerja profesional serta memperkuat hubungan kerja sama dengan institusi pendidikan tinggi.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

Pelaksanaan magang dilaksanakan di PT Fans Vision Jember, Kabupaten Jember. Lokasi magang berada di Perumahan Griya Mangli Indah DF 01, Wonosari, Mangli, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur ini dimulai pada tanggal 5 Agustus 2024 sampai tanggal 6 Desember 2024. Untuk lokasi PT Fans Vision Jember dapat dilihat pada gambar 1.1 berikut:



Gambar 1.1 Lokasi Magang

Adapun jadwal kegiatan di PT Fans Vision Jember:

Table 1.1 Jadwal Kegiatan magang

No.	Hari	Jam Kerja	Keterangan
1.	Senin	09.00 – 16.00	Masuk Kerja
2.	Selasa	09.00 – 16.00	Masuk Kerja
3.	Rabu	09.00 – 16.00	Masuk Kerja
4.	Kamis	09.00 – 16.00	Masuk Kerja
5.	Jum'at	09.00 – 16.00	Masuk Kerja
6.	Sabtu – Minggu	-	Libur

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan digunakan dalam pelaksanaan Magang ini adalah sebagai berikut:

a) **Evaluasi dan Diskusi**

Mahasiswa secara aktif melakukan evaluasi dan diskusi mengenai tugas-tugas yang telah diselesaikan selama magang, termasuk menganalisis masalah dan mencari solusi yang relevan.

b) **Pengerjaan Proyek**

Mahasiswa menyelesaikan proyek sesuai dengan pembagian tugas yang telah ditentukan, memastikan semua tugas dilaksanakan dengan baik dan sesuai standar.

c) **Dokumentasi Buku Laporan Harian Mahasiswa**

Mahasiswa mencatat aktivitas dan tugas harian selama program magang ke dalam Buku Laporan Harian sebagai bentuk dokumentasi.

d) **Pembuatan Laporan**

Mahasiswa menyusun laporan akhir yang merangkum semua kegiatan magang, termasuk hasil pekerjaan dan evaluasi selama program berlangsung.