

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

PT Fans Vision Jember adalah perusahaan yang bergerak di sektor penyiaran televisi kabel dan layanan *internet dedicated*. Dengan menawarkan 58 saluran televisi, termasuk dua saluran lokal, yaitu FTV Jember dan FTV Musik Jember, perusahaan ini memiliki visi menjadi media berkualitas, berintegritas, dan berdedikasi. Selain itu, misi perusahaan adalah menyajikan program informasi dan hiburan yang berkualitas tinggi, sekaligus mendukung perkembangan ekonomi dan pembangunan di Kabupaten Jember.

Untuk mendukung operasi perusahaan, salah satu tantangan utama adalah kebutuhan akan sistem pengelolaan data pelanggan, pembayaran, dan laporan keuangan yang efisien dan akurat. Untuk itu, proyek Fans TV *Billing Management* dirancang sebagai solusi berbasis teknologi *web*. Proyek ini bertujuan untuk mengurangi kesalahan akibat *human error* dan meningkatkan kemudahan pengelolaan data melalui sistem informasi terintegrasi.

Penulis terlibat dalam pengembangan *front-end* sistem ini menggunakan *framework Laravel*, khususnya dengan memanfaatkan fitur *Blade Template* untuk pengelolaan tampilan dan *Bootstrap* untuk desain antarmuka yang responsif dan modern. Bagian *front-end* dalam pengembangan *website* memegang peranan penting karena menjadi antarmuka utama yang berinteraksi langsung dengan pengguna. *Front-end* bertanggung jawab untuk memastikan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) yang nyaman dan desain yang menarik (*User Interface/UI*) yang responsif. Selain itu, *front-end* yang baik dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas pengguna dengan menampilkan informasi secara jelas, cepat, dan terstruktur. Penggunaan teknologi seperti *Bootstrap* memungkinkan desain yang adaptif terhadap berbagai perangkat, sementara *Blade Template* dari *Laravel* mempermudah pengelolaan elemen visual secara dinamis. Dengan *front-end* yang dirancang secara optimal, sebuah *website* dapat menciptakan kesan profesional dan mendukung keberhasilan tujuan bisnis yang diinginkan.

*Bootstrap* adalah framework CSS yang menyediakan komponen siap pakai seperti grid system, tombol, dan elemen visual lainnya untuk mempercepat proses pengembangan antarmuka. Keunggulan *Bootstrap* dalam menciptakan tampilan yang responsif dan adaptif pada berbagai perangkat sangat relevan untuk sistem yang diakses oleh banyak pengguna dengan perangkat yang beragam. Sebuah studi mencatat bahwa penggunaan framework seperti *Bootstrap* dapat mempercepat proses pengembangan hingga 30% dan memastikan konsistensi desain di seluruh platform (Alpina & Witriyono, 2022).

Sementara itu, *Blade* Template adalah engine templating bawaan Laravel yang memungkinkan pengembang untuk menyusun tampilan yang dinamis dan terstruktur dengan baik. Fitur *Blade* seperti pewarisan *template*, looping, dan direktif khusus membantu mengurangi kompleksitas kode *HTML* serta meningkatkan efisiensi pengembangan (Awale, 2018). Selain itu, *Blade* Template juga memfasilitasi kolaborasi antar pengembang melalui pembagian komponen visual menjadi bagian-bagian kecil yang lebih mudah dikelola.

Melalui integrasi teknologi ini, sistem Fans TV *Billing Management* tidak hanya dapat memenuhi kebutuhan perusahaan tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Sistem ini memungkinkan pengelolaan data pelanggan dan laporan keuangan yang lebih cepat, akurat, dan handal. Upaya ini sejalan dengan visi PT Fans Vision Jember untuk terus meningkatkan kualitas layanan kepada pelanggan.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

### **1.2.1 Tujuan Umum Magang**

Dalam pelaksanaan magang ada beberapa tujuan yang secara umum ingin Dicapai yaitu:

- 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

Tujuan khusus magang yang dilaksanakn di PT Fans Vision Jember, sebagai berikut:

- 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

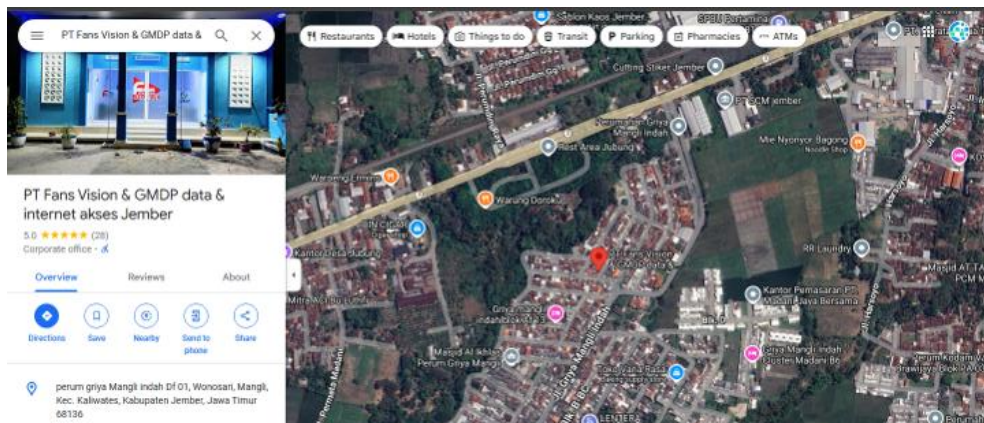
- 1) Membuka kesempatan untuk menjalin kolaborasi yang lebih intensif antara program studi dan perusahaan, sekaligus memperluas jaringan kerja sama baik dalam bidang akademik maupun non-akademik.
- 2) Program studi memperoleh wawasan berharga mengenai kebutuhan industri dan tantangan yang dihadapi oleh 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:

Tabel 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.

