

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk dalam bidang transaksi digital. Salah satu inovasi yang banyak digunakan dalam aktivitas jual beli online adalah layanan Rekening Bersama (Rekber). Rekber berfungsi sebagai perantara yang menjamin keamanan transaksi antara penjual dan pembeli, sehingga potensi penipuan dapat diminimalisir. Untuk mendukung proses tersebut, dibutuhkan sebuah platform digital yang andal, mudah digunakan, serta mampu memberikan pengalaman pengguna (*user experience* / UX) yang baik (Purike Era., 2022).

Frontend development adalah dunia yang dinamis, penuh teknologi baru dan tren yang tidak ada habisnya. Di zaman digital sekarang, website dan aplikasi menjadi salah satu media utama perusahaan untuk berinteraksi dengan pengguna mereka. Tapi pernah nggak sih kepikiran, gimana caranya bikin antarmuka yang asyik, interaktif, dan bikin betah? Nah, di sinilah peran *frontend developer* menjadi sangat penting.

Dalam proses pengembangan perangkat lunak, *front-end developer* memiliki peran yang sangat penting dalam memastikan tampilan antarmuka (*user interface* / UI) mampu menerjemahkan kebutuhan pengguna ke dalam bentuk visual dan interaksi yang nyaman (Arya Krisna Putra., 2024).

Dalam pelaksanaan magang di PT. Datasoft Solusi Indonesia, penulis mendapatkan kesempatan untuk terlibat langsung sebagai desainer dan *front-end developer* pada proyek pembuatan website Rekber. Kegiatan yang dilakukan tidak hanya mencakup pembuatan desain antarmuka (*user interface*), tetapi juga bagaimana hasil desain tersebut diimplementasikan ke dalam bentuk kode yang dapat dijalankan pada browser. Proses ini melibatkan

berbagai teknologi seperti HTML, CSS, JavaScript, serta framework pendukung yang digunakan perusahaan dalam pengembangan website.

1.2 Tujuan Kegiatan Magang

1. Menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama masa perkuliahan ke dalam praktik kerja yang nyata di bidang front-end development.
2. Meningkatkan pemahaman mengenai dunia kerja, budaya kerja, dan etika profesi di industri kreatif, khususnya di bidang web development.
3. Mengembangkan keterampilan interpersonal, komunikasi, dan kerja tim dalam konteks pengembangan website.
4. Membangun jaringan profesional dengan para ahli di bidang front-end development di Dataasoft Solusi.
5. Mengenal lebih dekat lingkungan kerja di Datasoft Solusi dan memahami proses pengembangan website secara keseluruhan.

1.3 Manfaat Kegiatan Magang

1.3.1 Bagi Mahasiswa:

1. Dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari di perkuliahan seperti desain, pemrograman, dan teknologi dalam lingkungan kerja.
2. Memberikan pengalaman bekerja secara langsung di industri perangkat lunak, sehingga mahasiswa dapat memahami alur kerja, budaya perusahaan, serta cara berkolaborasi dengan tim pengembangan.
3. Memperluas wawasan dan pengetahuan tentang tren desain front-end terkini.

1.3.2 Bagi Perusahaan

1. Mendapatkan bantuan tenaga kerja sementara yang memiliki pengetahuan dan keterampilan di bidang front-end development.
2. Mendapatkan perspektif atau sudut pandang baru yang dapat memberi nilai tambah bagi perusahaan

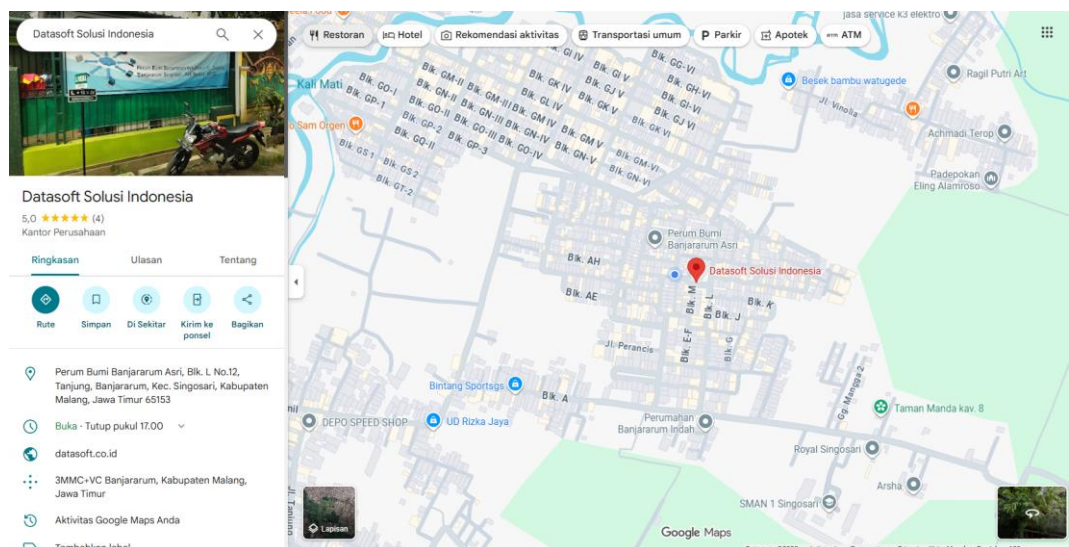
3. Perusahaan dapat membangun kerja sama berkelanjutan dalam bidang rekrutmen, riset, atau pengembangan teknologi.

1.3.3 Bagi Perguruan Tinggi

1. Memberikan kesempatan bagi perguruan tinggi untuk memastikan bahwa kurikulum yang diajarkan sesuai dengan kebutuhan industri.
2. Meningkatkan kualitas lulusan yang siap kerja di industri kreatif.
3. Memperkuat hubungan dengan dunia industri, khususnya dengan Datasoft Solusi Indonesia.

1.4 Lokasi dan Waktu

Pelaksanaan magang ini dilaksanakan di PT. Datasoft Solusi Indonesia yang berlokasi di Perum Bumi Banjararum Asri, Blok L No. 12, Tanjung, Banjararum, Kecamatan Singosari, Kabupaten Malang, Jawa Timur 65153. Kegiatan magang ini dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2025 dan berakhir pada 5 Desember 2025 dengan durasi empat bulan. Kegiatan dilakukan setiap hari kerja, Senin sampai Jumat, pukul 09.00 hingga 14.00 WIB, di bawah bimbingan langsung Bapak Basuki selaku Team Leader dan Mas Finno selaku Pembimbing Lapang.



Gambar 1. 1 Lokasi Pelaksanaan

1.5 Metode Pelaksanaan

Magang dilaksanakan secara Onsite di tempat, dengan tujuan dapat memberikan pengalaman kerja yang efektif. Metode yang digunakan yaitu studi literatur dan diskusi dimana mahasiswa dapat mencari informasi sesuai kebutuhan untuk merancang aplikasi yang akan dibuat, serta dapat berdiskusi dengan pembimbing lapang ataupun karyawan yang juga berada dalam 1 tim pada proses pembuatan aplikasi ini.