

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi kerja di berbagai bidang, termasuk dalam manajemen proyek dan pengelolaan tugas di lingkungan perusahaan. Banyak organisasi mulai beralih ke sistem berbasis *web* untuk mempermudah koordinasi tim, memantau progres pekerjaan, serta memastikan setiap tugas terdokumentasi dengan baik dan dapat diakses secara real time.

PT Meetaza Prawira Media merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan perangkat lunak (*software house*) yang berfokus pada pembuatan aplikasi berbasis *web* dan *mobile*. Dalam mendukung pengembangan sumber daya manusia di bidang teknologi, perusahaan ini juga menyediakan program magang bagi mahasiswa agar dapat terlibat langsung dalam proses pengembangan perangkat lunak di lingkungan industri. Pada kegiatan magang ini, penulis ditempatkan pada divisi *website development* dan diberikan kesempatan untuk berkontribusi dalam pembuatan Aplikasi Dashboard Prime.

Aplikasi Dashboard Prime merupakan sistem manajemen tugas berbasis *web* yang dirancang untuk membantu perusahaan dalam mengorganisasi, mendistribusikan, dan memantau progres pekerjaan tim secara terstruktur. Sistem ini memiliki konsep serupa dengan aplikasi manajemen proyek pada umumnya, di mana pengguna dapat membuat *board*, mengelola tugas, menetapkan status pekerjaan, serta memantau perkembangan tugas secara terpusat. Dengan adanya sistem ini, proses koordinasi tim diharapkan menjadi lebih efektif, transparan, dan terdokumentasi dengan baik dibandingkan metode konvensional.

Dalam proses pengembangannya, penulis bertanggung jawab pada implementasi sisi *front-end* berdasarkan desain antarmuka yang telah disediakan. Pekerjaan meliputi pembangunan komponen antarmuka menggunakan Angular, penerapan desain responsif dengan Tailwind CSS, konfigurasi *routing* dinamis, serta integrasi dengan *REST API* untuk mendukung pertukaran data antara *front-*

end dan *back-end*. Selain itu, sistem juga menerapkan pengaturan hak akses (*permission*) pengguna untuk memastikan setiap fitur hanya dapat diakses sesuai peran masing-masing pengguna.

Kegiatan ini selaras dengan kompetensi Program Studi Teknik Informatika, khususnya dalam bidang pengembangan aplikasi *web*, perancangan antarmuka berbasis komponen, serta implementasi sistem berbasis *client-server*. Melalui keterlibatan dalam proyek nyata ini, penulis tidak hanya menerapkan pengetahuan teoritis yang diperoleh selama perkuliahan, tetapi juga memahami praktik pengembangan perangkat lunak di lingkungan industri secara langsung.

Dengan demikian, implementasi *front-end* pada Aplikasi Dashboard Prime ini menjadi bentuk kontribusi nyata penulis dalam mendukung pengembangan sistem manajemen tugas yang lebih terstruktur, responsif, dan siap untuk dikembangkan lebih lanjut sesuai kebutuhan perusahaan.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Umum Magang

Tujuan umum dari pelaksanaan Magang Mahasiswa ini adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memperoleh pengalaman kerja nyata di lingkungan industri, serta mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama perkuliahan. Melalui kegiatan magang, mahasiswa diharapkan mampu memahami budaya kerja profesional, meningkatkan kemampuan teknis dan non-teknis, serta memperluas wawasan terkait proses pengembangan sistem informasi dalam dunia kerja.

1.4.2 Tujuan Khusus Magang

Tujuan khusus ini berfokus pada capaian yang menjadi topik laporan akhir, yaitu Perancangan dan Implementasi Front-end Aplikasi Prime Dashboard di PT Meetaza Prawira Media. Adapun tujuan khususnya meliputi:

1. Mengimplementasikan antarmuka pengguna Aplikasi Dashboard Prime menggunakan Angular sesuai dengan desain yang telah ditentukan.
2. Mengintegrasikan *front-end* dengan *REST API* untuk mendukung proses pengelolaan data tugas, *board*, dan monitoring progres pekerjaan.

3. Melakukan pengujian terhadap fitur yang telah diimplementasikan untuk memastikan sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan operasional perusahaan.

1.4.3 Manfaat Magang

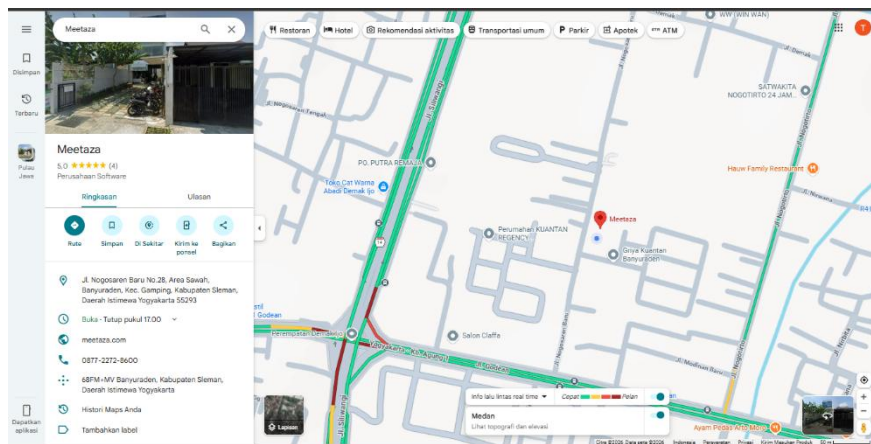
Kegiatan Magang ini diharapkan memberikan manfaat nyata bagi berbagai pihak, antara lain :

- a. Manfaat bagi Mahasiswa (Peserta Magang)
 1. Menambah pengalaman praktis dalam pengembangan aplikasi *web*, khususnya pada pengembangan fitur modul dan *refactoring front-end*.
 2. Meningkatkan pemahaman mengenai alur kerja pengembangan sistem informasi di perusahaan *software house*.
 3. Mengembangkan *soft skill* seperti komunikasi tim, manajemen waktu, pemecahan masalah, dan adaptasi dengan lingkungan kerja profesional.
- b. Manfaat bagi Program Studi
 1. Memperkenalkan Program Studi Teknik Informatika sekaligus memperkuat hubungan kerja sama antara jurusan dengan PT Meetaza Prawira Media di masa mendatang.
 2. Memberikan masukan dan umpan balik mengenai relevansi capaian pembelajaran dan kompetensi mahasiswa dengan kebutuhan nyata di dunia industri, khususnya dalam pengembangan web.
- c. Manfaat bagi Mitra Penyelenggara (PT Meetaza Prawira Media)
 1. Mendapatkan kontribusi dalam bentuk implementasi front-end Aplikasi Dashboard Prime sesuai dengan desain dan kebutuhan operasional perusahaan.
 2. Memperoleh hasil pengembangan antarmuka pengguna yang responsif, terstruktur, dan siap untuk diintegrasikan dengan sistem *back-end*.
 3. Mendapatkan dokumentasi pengembangan yang dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangan dan pemeliharaan sistem di masa mendatang.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

Kegiatan magang dilaksanakan di PT Meetaza Prawira Media yang bertempat di Jl. Nogosaren Baru No.28, Area Sawah, Banyuraden, Kecamatan Gamping, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pada pelaksanaan magang nantinya setiap kelompok akan diberikan tugas masing-masing untuk membangun

sebuah sistem. Kegiatan magang ini dilaksanakan pada tanggal 2 Februari 2026 sampai dengan 5 Juni 2026 dan kegiatan magang ini dilakukan pada hari jam kerja kantor yaitu setiap hari Senin sampai Jumat mulai pukul 08.00 – 17.00 WIB. Adapun denah lokasi kantor PT Meetaza Prawira Media seperti gambar 1.1



Gambar 1. 1 Peta Lokasi Magang PT Meetaza Prawira Media

1.4 Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan Magang Mahasiswa dilakukan secara *on-site* di kantor PT Meetaza Prawira Media. Selama periode magang, penulis terlibat langsung dalam aktivitas pengembangan perangkat lunak dan berkolaborasi dengan tim developer. Berikut uraian pelaksanaan kegiatan magang.

1.4.1 Waktu Pelaksanaan

Kegiatan magang dilaksanakan sesuai jadwal yang telah ditetapkan oleh Politeknik Negeri Jember dan disesuaikan dengan kebutuhan mitra industri. Rincian lokasi dan waktu pelaksanaan dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Selama periode tersebut, penulis mengikuti seluruh rangkaian kegiatan magang mulai dari orientasi, pembagian tugas, pengembangan modul, hingga penyusunan laporan akhir.

Tabel 1. 1 Tempat dan Waktu Pelaksanaan Magang

Nama Perguruan	Politeknik Negeri Jember
Lokasi Magang	PT Meetaza Prawira Media
Periode Pelaksanaan	2 Februari – 5 Juni 2026

1.4.2 Pelaksanaan Pembimbingan

Pelaksanaan magang mendapatkan pendampingan dari dua pihak, yaitu pembimbing dari kampus dan pembimbing dari perusahaan. Pembimbingan dilakukan secara terstruktur untuk memastikan mahasiswa dapat menjalankan tugas sesuai target pembelajaran.

a. Pembimbingan dari Politeknik Negeri Jember

Pembimbing akademik bertanggung jawab memberikan arahan terkait pelaksanaan magang, mencakup:

1. Penjelasan teknis pelaksanaan Magang Mahasiswa,
2. Penyampaian ketentuan akademik dan etika selama magang,
3. Monitoring perkembangan mahasiswa melalui laporan mingguan,
4. Memberikan evaluasi terhadap pencapaian kompetensi mahasiswa.

Bimbingan dilakukan secara daring maupun tatap muka sesuai kebutuhan.

b. Pembimbingan dari PT Meetaza Prawira Media

Pembimbing dari perusahaan memberikan pengarahan langsung terkait aktivitas kerja, antara lain:

1. Pengenalan budaya kerja, aturan perusahaan, dan standar operasional,
2. Penjelasan alur pengembangan aplikasi yang digunakan perusahaan,
3. Pemberian tugas pengembangan modul dan refactoring *front-end*,
4. Supervisi rutin terhadap pekerjaan mahasiswa dan pemberian umpan balik,
5. Evaluasi kinerja mahasiswa berdasarkan hasil pekerjaan selama magang.

Pembimbing perusahaan juga memastikan mahasiswa dapat beradaptasi dengan *workflow* tim *development* serta memahami penggunaan *tools* yang digunakan dalam proses kerja sehari-hari.