

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan internet telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada bidang perdagangan dan bisnis, pemanfaatan internet tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi dan penyebaran informasi, tetapi juga sebagai media transaksi jual beli yang dikenal dengan istilah *Electronic Commerce* (E-Commerce). Kehadiran e-commerce dapat mempermudah transaksi jual beli secara online tanpa dibatasi ruang dan waktu sehingga dapat menjangkau konsumen yang lebih luas.

Saat ini, perkembangan teknologi digital membuat banyak pelaku usaha mulai beralih dari cara berjualan secara konvensional ke sistem penjualan berbasis website. Perubahan ini terjadi karena semakin banyak masyarakat yang menggunakan internet untuk mencari informasi dan melakukan berbagai aktivitas yang dapat dilakukan di internet, termasuk belanja. Dengan adanya website e-commerce pengguna dapat mencari barang yang diinginkan, melakukan pemesanan, serta dapat melihat informasi yang lebih mudah dimana pun dan kapanpun.

Meskipun demikian, masih terdapat banyak usaha yang melakukan proses secara manual, seperti promosi di media sosial tanpa sistem pengelolaan transaksi yang terintegrasi. Kondisi tersebut sering menimbulkan berbagai permasalahan, antara lain kesulitan dalam pengelolaan data produk, pencatatan transaksi yang tidak terorganisir, keterbatasan jangkauan pemasaran, serta kurang optimalnya pelayanan kepada pelanggan. Penelitian mengenai pengembangan sistem e-commerce menunjukkan bahwa penerapan website e-commerce mampu membantu meningkatkan efektivitas pemasaran, memperluas jangkauan pelanggan, serta mendukung proses bisnis supaya lebih terstruktur

HTML (HyperText Markup Language), CSS (Cascading Style Sheets), dan JavaScript merupakan teknologi dasar yang banyak digunakan dalam pengembangan website modern. HTML berfungsi sebagai struktur utama halaman web, CSS digunakan untuk mengatur tampilan dan desain antarmuka agar lebih menarik, sedangkan JavaScript digunakan untuk menambahkan interaktivitas dan meningkatkan pengalaman pengguna. Kombinasi ketiga teknologi tersebut memungkinkan pembangunan aplikasi e-commerce yang responsif, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan sebuah aplikasi e-commerce berbasis website yang mampu mempermudah proses penjualan dan pembelian secara online. Oleh karena itu, dalam kegiatan magang ini dilakukan perancangan dan pembangunan aplikasi e-commerce berbasis website menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript. Aplikasi yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi solusi dalam mendukung proses bisnis yang lebih efektif, meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan, serta memperluas jangkauan pemasaran produk melalui media digital.

(harapan)

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang

Tujuan umum pelaksanaan magang untuk mahasiswa adalah untuk memberikan pengalaman kerja nyata kepada mahasiswa dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh pada saat menjalani perkuliahan, khususnya dalam bidang pengembangan aplikasi berbasis website, serta memahami proses kerja dan kebutuhan teknologi di dunia industri.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Tujuan khusus dari pelaksanaan magang di GM Academy antara lain sebagai berikut:

- a. Menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam pembangunan aplikasi e-commerce berbasis website.
- b. Merancang antarmuka (user interface) dan alur kerja sistem e-commerce yang mudah digunakan oleh pengguna.
- c. Membangun aplikasi e-commerce berbasis website menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript.

1.2.3 Manfaat Magang

a. Bagi Mahasiswa

1. Kegiatan magang memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk bekerja secara mandiri, meningkatkan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang ditemui selama proses kerja berlangsung.
2. Mahasiswa terlatih dalam berkomunikasi, bekerja sama, serta berinteraksi sosial, sekaligus memperluas jaringan profesional di dunia industri.
3. Meningkatkan kemampuan dalam penggunaan HTML, CSS, dan JavaScript.

b. Bagi Perusahaan

1. Perusahaan memperoleh dukungan dari mahasiswa magang yang memiliki pengetahuan dan keterampilan akademis sehingga dapat membantu pelaksanaan kegiatan operasional serta memberikan kontribusi dalam penyelesaian berbagai pekerjaan.
2. Meningkatkan efektivitas promosi dan jangkauan pemasaran melalui media internet.

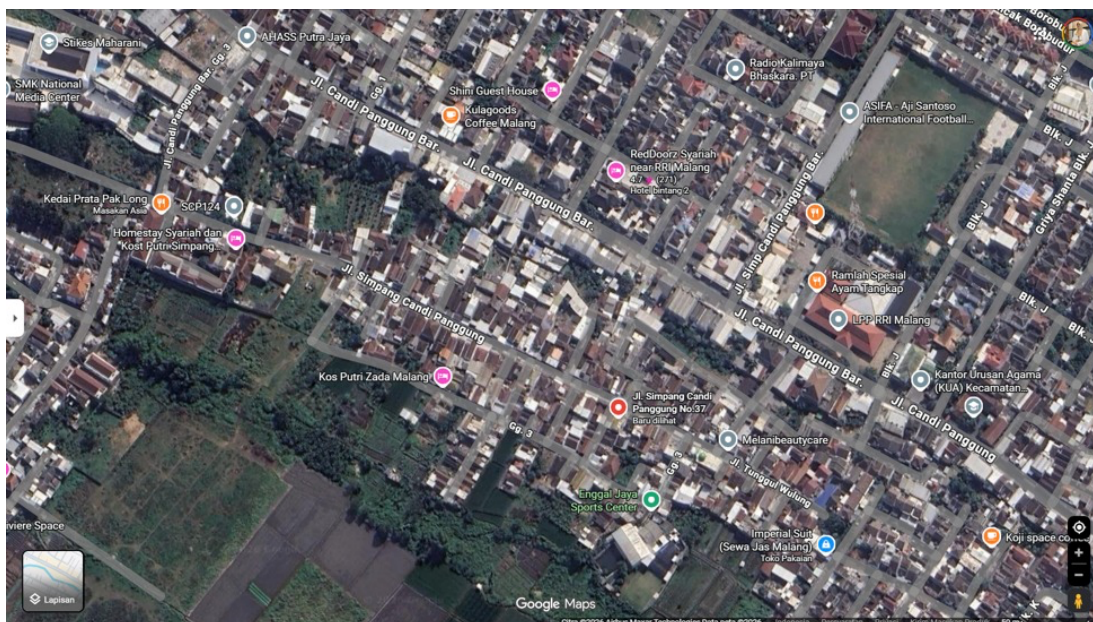
c. Bagi Politeknik Negeri Jember

1. Hasil kegiatan magang dapat dijadikan sebagai dasar evaluasi dan pengembangan kurikulum sehingga proses pembelajaran yang diberikan kepada mahasiswa tetap relevan dengan perkembangan serta kebutuhan dunia kerja.
2. Menjadi sarana penerapan ilmu pengetahuan yang diperoleh mahasiswa selama perkuliahan.

1.3 Lokasi dan Waktu

1.3.1 Lokasi Magang

Kegiatan magang dilaksanakan di GM Academy yang beralamat, Jl. Simpang Candi Panggung No.37, Mojolangu, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65141.



Gambar 1. 1 Peta Lokasi Tempat Magang

1.3.2 Jadwal Magang

Pelaksanaan magang ini dilaksanakan pada tanggal 02 Februari 2026 hingga 5 Juni 2026. Waktu kegiatan magang dilaksanakan pada hari senin hingga sabtu. Berikut jadwal pelaksanaan kegiatan magang.

No	Hari	Shift Pagi	Shift Siang
1	Senin	08.00-11.00	12.30-16.00
2	Selasa	08.00-11.00	12.30-16.00
3	Rabu	08.00-11.00	12.30-16.00
4	Kamis	08.00-11.00	12.30-16.00
5	Jumat	08.00-11.00	12.30-16.00
6	Sabtu	08.00-11.00	12.30-16.00

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan magang ini disusun untuk menjelaskan tahapan kegiatan yang dilakukan mahasiswa secara terstruktur. Metode ini mencakup berbagai aktivitas yang berkaitan dengan pelaksanaan tugas dan tanggung jawab di tempat magang, serta pendokumentasian seluruh kegiatan sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik selama mengikuti program magang. Pelaksanaan kegiatan magang dilakukan secara berkelompok sesuai dengan penempatan yang telah ditentukan oleh perusahaan. Meskipun pelaksanaan magang dilakukan dalam satu kelompok,

setiap mahasiswa memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas dan pekerjaan secara individu sesuai dengan arahan dan kebutuhan perusahaan.

- a. Metode pelaksanaan magang diawali dengan proses orientasi dan pengenalan lingkungan kerja, struktur organisasi, serta bidang pekerjaan yang akan dikerjakan selama masa magang.
- b. Penulis menerima tugas yang berkaitan dengan bidang kerja masing-masing dan melaksanakan tugas tersebut secara mandiri dengan tetap berkoordinasi dengan anggota kelompok dan pembimbing lapangan apabila diperlukan.
- c. Melakukan observasi terhadap proses kerja di perusahaan, mempelajari sistem dan prosedur yang berlaku, serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Setiap hasil pekerjaan kemudian dievaluasi oleh pembimbing lapangan guna memastikan kesesuaian dengan standar dan kebutuhan perusahaan.
- d. Penulis tidak hanya memperoleh pengalaman bekerja dalam tim, tetapi juga mengembangkan kemampuan individu, seperti tanggung jawab, disiplin, komunikasi, pemecahan masalah, dan keterampilan teknis yang relevan dengan bidang studi.
- e. Diskusi

Kegiatan diskusi dilakukan secara berkala selama proses magang berlangsung. Setiap perkembangan aplikasi dipresentasikan kepada pembimbing untuk memperoleh masukan, evaluasi, dan saran perbaikan. Hasil evaluasi tersebut kemudian dijadikan acuan dalam melakukan penyempurnaan desain maupun fungsi aplikasi sehingga kualitas sistem yang dikembangkan menjadi lebih baik dan sesuai dengan tujuan perancangan.

- f. Implementasi

Proses implementasi diawali dengan pembuatan struktur halaman website menggunakan HTML (HyperText Markup Language). Setelah struktur halaman selesai dibuat, tahap berikutnya adalah implementasi desain antarmuka menggunakan CSS (Cascading Style Sheets). Selanjutnya, implementasi dilakukan dengan memanfaatkan JavaScript untuk menambahkan berbagai fitur interaktif pada website.

- g. Pengujian

Pengujian dilakukan pada seluruh fitur utama aplikasi E-Commerce, di antaranya halaman beranda (home), katalog produk, pencarian produk, detail produk, keranjang belanja

(shopping cart), serta proses perhitungan total harga. Setiap fitur diuji untuk memastikan seluruh fungsi dapat berjalan dengan benar, mulai dari proses menampilkan data produk hingga interaksi pengguna saat memilih dan menambahkan produk ke dalam keranjang belanja. Pengujian dilakukan bersama pembimbing lapang untuk memastikan website berjalan dengan baik.