Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usaha *pet shop* yang dimiliki oleh *owner* dari CV Dreambox masih tergolong konvensional. *Customer* dari *pet shop* tersebut masih harus mendatangi toko untuk mendapatkan produk yang ingin dibeli atau sekedar mencari informasi mengenai jenis-jenis anjing dan berita serta informasi seputar dunia anjing. Padahal tidak semua *customer* yang ada memiliki waktu yang cukup untuk mendatangi *pet shop* untuk membeli produk atau sekedar mencari informasi.

Website merupakan tempat mendapatkan informasi yang bisa diakses di mana saja dan kapan saja. Namun, sekarang bermunculan bermacam-macam jenis *gadget* atau perangkat-perangkat untuk mengakses *website* yang memiliki ukuran layar berbeda-beda, mulai dari *desktop* komputer sampai dengan *smartphone* dan *tablet pc*. Hal tersebut memotivasi munculnya sebuah inovasi baru dalam *website* yang bernama *responsive website*.

Responsive Website Design (RWD) adalah sebuah pendekatan dari *web development* yang menciptakan perubahan yang dinamis pada penampilan *website*, tergantung pada ukuran layar dan orientasi dari perangkat yang digunakan. RWD adalah salah satu pendekatan untuk mengatasi masalah dalam mendesain tampilan agar sesuai untuk perangkat-perangkat yang dimiliki pengguna. (Schade, 2014)

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka diperlukan sebuah sistem berupa *responsive website* karena *responsive website* dapat diakses di berbagai jenis dan ukuran layar *gadget*, dan mempermudah para *customer* yang ingin

Rancang bangun...., Albert Julian, FTI UMN, 2015

mencari produk untuk anjing kesayangannya atau mencari informasi serta tips-tips yang ada dalam merawat hewan peliharaannya tersebut. *Customer* tidak perlu mendatangi *pet shop*, melainkan cukup dengan mengakses *website* yang ada, yaitu "EKORANJING.COM".

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang memiliki maksud dan tujuan secara umum dan secara khusus. Secara umum pelaksanaan kerja magang bermaksud agar mahasiswa mampu menerapkan ilmu yang diajarkan Universitas Multimedia Nusantara ke dalam pekerjaan nyata di tempat kerja magang masing-masing.

Tujuan khusus dari pelaksanaan kerja magang ini untuk merancang dan membangun modul *searching*, *product*, *encyclopedia*, dan *photo management* berbasis *website* guna memudahkan CV Dreambox dalam mengelola usahanya di bidang *pet shop*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu kerja magang dilaksanakan selama empat puluh hari kerja (Senin sampai Jumat), terhitung dari 6 Agustus 2014 sampai dengan 7 Oktober 2014 di CV Dreambox, Tangerang.

Pelaksanaan kerja magang dibimbing oleh Bapak Yosia Elim selaku *Project Manager* dengan mengerjakan secara kelompok. Kelompok ini terbagi atas Albert Julian dan David Setyadi selaku *web developer* dan Monica Cathlin sebagai *web designer*.

Rancang bangun...., Albert Julian, FTI UMN, 2015

Prosedur pelaksanaan kerja magang di CV Dreambox adalah sebagai berikut.

1. Setiap hari kerja (Senin-Jumat) mahasiswa magang mendatangi lokasi atau tempat kerja CV Dreambox yang berada di Jl. Scientia Boulevard, New Media Tower lt.12, Gading Serpong, Tangerang.
2. Mahasiswa magang bekerja setiap harinya (Senin – Jumat) mulai pukul 09.00 sampai pukul 17.00. Waktu tersebut sudah termasuk 1 jam istirahat pada pukul 13.00 – 14.00.
3. Pada periode 1 September 2014 – 17 Oktober 2014 kerja magang dijadwalkan setiap hari Senin, Kamis, dan Jumat.

Rancang bangun...., Albert Julian, FTI UMN, 2015