



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.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era informasi seperti sekarang, internet mempunyai pengaruh yang besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat karena telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Seiring dengan maraknya penggunaan internet maka semakin banyak pula aplikasi-aplikasi yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna, seperti aplikasi: *e-commerce*, *e-learning*, *e-library* dan lain-lain. Hal ini sangat nyata terlihat dalam kegiatan bisnis dan hiburan serta pendidikan. Salah satu penerapannya di bidang pendidikan adalah *e-library*. Dengan adanya *e-library* suatu perpustakaan dapat diakses kapan pun menggunakan *web-browser* oleh pengguna tanpa harus mengunjungi perpustakaan tersebut. Dalam membangun *e-library*, penting untuk menyediakan fitur-fitur yang memudahkan penggunanya dalam mengakses semua bahan yang ada di perpustakaan.

Menyadari akan hal itu, perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara mencoba untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan menambah fitur untuk menampilkan koleksi video yang ada di perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara. Fitur tersebut diberi nama Seni Digital.

Seni Digital bertujuan untuk menampilkan hasil karya terbaik mahasiswa sebagai salah satu referensi pengembangan karya seni lainnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan klien, Seni Digital dibangun karena Program Studi Desain Komunikasi Visual tidak memiliki fasilitas yang tepat untuk menampilkan koleksi video hasil karya mahasiswa yang agar dapat dilihat oleh mahasiswa untuk menjadi media pembelajaran. Selain itu, video-video tertentu yang juga merupakan hasil karya mahasiswa hanya dapat dilihat dalam acara-acara tertentu sehingga menyulitkan mahasiswa yang ingin melihat video tersebut kembali untuk dijadikan referensi mahasiswa dalam pengembangan karya seni.

Sampai sekarang, Prodi DKV hanya menggunakan UMN-TV sebagai fasilitas untuk menampilkan video hasil karya mahasiswa. Tetapi, video yang ada

merupakan video yang diunggah secara bebas menyebabkan koleksi video yang ada menjadi tidak terorganisir. Oleh karena itu, Seni Digital dibuat sebagai media pembelajaran serta menjadi referensi untuk mahasiswa yang ingin berkarya dengan menampilkan koleksi video yang lebih terorganisir karena hanya pengelola perpustakaan yang dapat mengunggah video ke Seni Digital. Diharapkan dengan adanya modul bernama Seni Digital yang berbasis PHP dan Oracle dapat menjadi media pembelajaran dan memenuhi kebutuhan penggunanya secara *online*, serta mempermudah akses karya seni dengan memanfaatkan teknologi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan kerja magang yang dilakukan adalah untuk menghasilkan suatu modul Perpustakaan Digital UMN bernama Seni Digital yang berbasis web. Seni Digital ini dibuat dengan tujuan menampilkan video hasil karya mahasiswa UMN yang dapat diakses oleh mahasiswa dan staff UMN.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilakukan sesuai dengan ketentuan yang diberikan Universitas Multimedia Nusantara, yaitu 40 hari kerja. Kerja magang dilaksanakan pada 15 Oktober 2012 sampai dengan Desember 2012 di Universitas Multimedia Nusantara, Scientia Garden, Jl. Boulevard Gading Serpong. Waktu kerja dilakukan secara fleksibel dimulai dari hari senin sampai sabtu dari pukul 8.00 WIB sampai pukul 17.00 WIB. Posisi yang diperoleh adalah sebagai *Web Developer*. Pengisian daftar hadir masuk dilakukan oleh pembimbing lapangan.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilakukan di bawah bimbingan Pak Dodick Zulaimi Sudirman sebagai pembimbing magang dan Ibu Maria Yunita Riris Widawaty, Kepala Perpustakaan, sebagai pembimbing lapangan. Selama magang, tugas diberikan oleh Ibu Riris dan *resource* yang diperlukan seperti data dan *requirement* diberikan oleh Ibu Ina Riyanto sebagai klien.

Kerja magang diawali terlebih dahulu dengan melakukan diskusi untuk mendapatkan data dan *requirement*. Setelah data yang diperlukan telah lengkap dan *requirement* telah dikumpulkan, modul yang diminta mulai dirancang dan

dibangun. Setiap ada perkembangan dan perubahan yang terjadi, hasilnya akan ditunjukkan kepada pembimbing lapangan dan Ibu Ina. Untuk memenuhi semua *requirement* yang diinginkan, dilakukan beberapa kali diskusi dengan pembimbing lapangan.

Ketika modul sudah selesai dibangun, aplikasi akan diujicoba oleh user untuk memastikan bahwa modul yang dibangun sesuai dengan *requirement* yang telah dikumpulkan. Jika modul telah memenuhi *requirement* yang ada maka akan segera diunggah ke *server* Universitas Multimedia Nusantara.

