



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi pada abad ini sangat berkembang dari waktu ke waktu. *Website* merupakan salah satu dari perkembangan teknologi yang ada. *website* adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen yang digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan *internet* (Siber,2011). Dalam *website* bisa disampaikan sebuah informasi yang beragam dari pengetahuan, hiburan, berita dan hal lainnya. Informasi tersebut bisa diolah dan disampaikan kepada yang membutuhkan. Contohnya seperti *website* Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yang berisikan informasi mengenai apa itu UMN, jalur masuk UMN, dan informasi lainnya yang bisa diakses kapan saja dan diimana saja.

Program Studi Informatika UMN membutuhkan sebuah media untuk menyampaikan informasi penting kepada pengunjung media tersebut terutama mahasiswa Informatika. Untuk itu ide yang dapat digunakan untuk media penyampaian informasi adalah dengan membuat sebuah *website* untuk mempermudah informasi yang diterima oleh mahasiswa Informatika.

*Website* tersebut akan berisi tentang visi dan misi, *profile* dari dosen yang mengajar di Program Studi Informatika, kalender akademik, kurikulum, berita dari pihak Program Studi, seminar, dan kompetisi yang diadakan oleh Program Studi Informatika.

Dalam pembuatan *website*, programmer diperbolehkan menggunakan framework yii2-basic untuk mempermudah hosting yang akan dilakukan di UMN. Oleh karena itu, penulis tertarik dan memilih praktik kerja magang di Program Studi Informatika dengan harapan *website* bisa berguna untuk penyampaian informasi yang akurat kepada mahasiswa Informatika.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kerja magang yang dilakukan antara lain adalah:

1. Mengimplemetasikan ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan
2. Membantu Program Studi Informatika UMN dalam pembuatan *website* informatika.

Adapun tujuan dari praktek kerja magang untuk membuat *website* Program Studi Informatika dibagi menjadi 2, yaitu tujuan khusus dan tujuan umum:

Tujuan Umum dari kerja magang yaitu:

1. Menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi di dunia kerja dengan bekal ilmu yang telah dipelajari di universitas.
2. Mengembangkan pengetahuan dan kemampuan mahasiswa melalui penerapan ilmu yang telah diperoleh.
3. Memberikan pelatihan dan pengalaman kerja bagi mahasiswa.
4. *Link and match* pengetahuan yang telah dipelajari di kampus dengan dunia industri.

Tujuan Khusus dari kerja magang: merancang dan membangun sebuah *website* untuk memberikan informasi yang aktual kepada seluruh mahasiswa Informatika .

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Waktu Pelaksanaan kerja magang dimulai dari tanggal 01 Juli 2019 sampai dengan 6 September 2019 terletak di Program Studi Informatika Fakultas Teknik & Informatika Universitas Multimedia Nusantara Gedung Rektorat Lantai 5 Jl. Scientia Boulevard, Gading Serpong Tangerang 15811, Banten, Indonesia.

Prosedur pelaksanaan kerja magang sebagai berikut:

1. Jam kerja magang dari senin sampai jumat pada pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB dengan waktu istirahat antara jam 12.00 WIB - 13.00 WIB.
2. Kerja magang yang dilakukan dibimbing oleh Bapak Arya Wicaksana yang bertanggung jawab sebagai pembimbing lapangan kerja.