

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini penggunaan atau pemanfaatan konten media digital yang digunakan sebagai media promosi dan pemasaran, atau yang bisa disebut digital *marketing* sangat dapat mempengaruhi jangkauan target *market* yang ingin dicapai sebagai konsumen atau *client* dari suatu perusahaan, digital marketing adalah kegiatan pemasaran termasuk *branding* yang menggunakan berbagai media. Sebagai contoh yaitu *blog*, *website*, *e-mail*, *adwords*, dan berbagai macam jaringan media sosial [1]. Keunggulan media sosial sangat berpengaruh dalam keberhasilan pemasaran bagi produk barang maupun jasa. Media sosial adalah media *online* yang mendukung interaksi sosial. Media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif [2]. Banyak dari organisasi, perusahaan, maupun instansi yang sedang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dalam bertukar maupun menyebarkan suatu informasi. Hal ini memang sedang marak terjadi karena sekarang sudah memasuki era industri 4.0, jadi bagi perusahaan-perusahaan besar maupun kecil diharuskan untuk mengikuti arus perubahan teknologi, bila tak mengikuti perubahan teknologi, maka sebuah negara maupun perusahaan akan tertinggal dan tergerus oleh perubahan zaman [3].

PT. Gravita Driatama Sentosa yang juga dikenal dengan nama AntiGrvty adalah sebuah perusahaan digital *agency* yang menawarkan berbagai jasa khususnya pada sektor digital *and creative*, termasuk juga melayani digital *marketing* seperti *development website*, *mobile apps*, dll. Akan tetapi yang menjadi nilai tambahan dari PT. Gravita Driatama Sentosa dibandingkan dengan perusahaan digital *agency* yang lainnya yaitu penerapan *gamification* serta sangat memperhatikan dari segi *user experience* yang menarik dan unik. Perusahaan yang bergerak pada bidang jasa seperti ini tentunya sangat membantu para *client* akan kebutuhan perancangan, pembuatan, maupun pengembangan media digital yang akan diterapkan kedalam suatu perusahaan. PT. Gravita Driatama Sentosa juga telah dipercayai untuk menjadi *vendor* dari berbagai perusahaan atau instansi besar di Indonesia, selain itu setiap perusahaan pasti ingin mendekati diri kepada konsumen mereka. Ada banyak cara untuk mendekati diri dengan konsumen dan salah satunya adalah menggunakan jasa digital *agency* [4].

Client yang telah bekerjasama dengan PT. Gravita Driatama Sentosa biasanya mereka menggunakan jasa untuk keperluan digital *marketing* maupun penerapan media digital kedalam perusahaannya. Pada praktik kerja magang ini, penulis menempatkan posisi sebagai *Front-End Developer Internship* di PT. Gravita Driatama Sentosa dengan memiliki tugas dan tanggung jawab yang berbeda-beda berdasarkan 4 *client* yang ditangani oleh penulis diantaranya adalah Dolanesia, Bank Mandiri, Chevron, dan Sampoerna Hijau.

Adapun masalah yang dialami oleh 4 *client*, yang pertama pada *client* Dolanesia terdapat sebuah masalah yang terjadi pada *section map* di bagian *page detail destination* dimana *pin* pada *section map* tersebut tidak tepat sesuai *destination* yang dituju, yang kedua pada *client* Bank Mandiri berangkat dari keinginan *website* yang dimilikinya agar tetap terjaga dengan menambahkan, memperbaharui, mengembankan konten atau *page website* Bank Mandiri sehingga *website* nantinya dapat meningkatkan *leads*, terlihat *fresh*, dan dapat memudahkan pemberitahuan informasi yang terbaru kepada nasabah Bank Mandiri, yang ketiga pada *client* Chevron memiliki keinginan pada *website* untuk kebutuhan promosi dan *digital marketing* yaitu dalam hal memperingati 97 tahun Chevron di Indonesia, dan yang keempat pada *client* Sampoerna Hijau memiliki keinginan untuk menambahkan *detail page* untuk menangani ketika *audience* mengklik facebook *ads* Sampoerna Hijau akan mengarahkan ke halaman *detail page*, dan *detail page* akan menyesuaikan informasi serta posisi *card* sesuai dengan konten facebook *ads*, selain itu Sampoerna Hijau perlu menambahkan *footer* dengan 2 tema *dark* dan *light* serta dibuat dengan *full responsive*.

Pada pengerjaan dan penyelesaian masalah juga turut dibantu oleh pihak UI/UX, *Project Manager* dan *Supervisor*, pihak UI/UX membantu dalam mendesain tampilan *website* milik beberapa *client*, lalu penulis akan melakukan *slicing* dari *mockup design* menjadi halaman *website*, lalu pihak *Project Manager* membantu dalam menjabarkan apa saja yang perlu diselesaikan dan apa saja kebutuhan *client* yang perlu dipenuhi, dengan *Project Manager* penulis dapat menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan keinginan *client*, dan selain melakukan *slicing* penulis juga melakukan sedikit perbaikan serta penambahan fitur pada *website*, hal ini juga turut dibantu oleh pihak *Supervisor* dalam menjaga hasil pekerjaan penulis agar pekerjaan yang dihasilkan dikerjakan dengan baik dan benar. Dalam pengembangan *website*, penulis menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, SASS, Bootstrap dan Javascript.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari pelaksanaan kerja magang yang dilakukan di PT. Gravita Driatama Sentosa adalah sebagai berikut:

1. Mendapatkan pengetahuan, budaya baru yang didapatkan dari dunia kerja serta menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi. halo
2. Mengimplementasikan pelajaran yang didapatkan di perkuliahan maupun diluar perkuliahan ke dalam dunia kerja.
3. Meningkatkan kemampuan *softskill* khususnya pada komunikasi, berfikir kritis, negosiasi, kerjasama dan kolaborasi.
4. Meningkatkan kemampuan *hardskill* dalam *Front-End Development* serta penggunaan *software* berbasis *Version Control System (VCS)*.

Sementara tujuan dari kerja magang yang dilakukan adalah untuk membantu pengembangan tampilan *website*, memperbaiki sistem *website*, serta membantu melakukan analisis kebutuhan *website* terhadap beberapa *client* milik PT. Gravita Driatama Sentosa.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan kurang lebih selama tiga bulan mulai dari 14 juni 2021 sampai 15 september 2021 di PT. Gravita Driatama Sentosa yang berlokasi di *Manhattan Square Building, Mid Tower 12th Floor*, Jl. TB Simatupang, Kav 1, Jakarta Selatan 12560. Waktu pelaksanaan kerja magang yang dilakukan adalah delapan jam kerja mulai dari jam 10.00 WIB - 18.00 WIB dan dalam satu minggu mulai dari hari Senin sampai Jumat. Adapun prosedur pelaksanaan kerja magang yang telah dijalankan sebagai berikut:

1. Kerja magang dilakukan secara *remote* dari rumah atau bisa disebut *Work From Home (WFO)* dikarenakan kondisi *pandemic COVID-19* di jakarta yang tetap berlangsung dan tidak kunjung surut selama Penulis melaksanakan magang.
2. Kerja magang diawali dengan memahami alur dan *resource* yang akan dikerjakan di bimbing langsung oleh *Supervisor Front-End Developer*, lalu setelah

memahami, penulis sudah siap untuk mengerjakan *task* yang akan diberikan oleh *Project Manager*.

3. Setiap *task* diberikan oleh *Project Manager* melalui *platform* whatsapp dan tetap dalam pengawasan oleh Asep Irman selaku *Supervisor Front-End Developer*, lalu untuk melakukan pembahasan kebutuhan *client* menggunakan *platform* zoom, Setiap *task* yang telah selesai segera dikabarkan ke *Project Manager* dan dikirim ke *client*.

