

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sudah menjadi sangat pesat. Khususnya adalah perkembangan teknologi informasi. Perkembangan internet ini dapat memudahkan *user* untuk mencari berbagai informasi. Salah satu fasilitas yang menyediakan internet adalah situs *Web*. Pencarian berbagai informasi dapat dilakukan melalui situs *Web*. Seperti yang dinyatakan oleh *Blue Corona* (2018), 38% dari pengguna akan berhenti membuka situs *web*, jika konten/tata letak tidak menarik [1].

Yayasan STMIK Harvest memiliki perguruan tinggi bernama STMIK Kuwera. Pada sebuah perguruan tinggi, dibutuhkan sebuah *website* sebagai sebuah pengenalan pertama dari calon mahasiswa serta sebagai penyedia informasi mengenai perguruan tinggi tersebut. Untuk jumlah mahasiswa (rata-rata sebagai pekerja) yang ada di perguruan tinggi ini secara keseluruhan ada total sekitar 50 yang aktif. Permasalahan dari pihak STMIK Kuwera sendiri adalah *website* mereka masih belum memiliki desain yang begitu bagus dan cukup menarik bagi para *user*, seperti ada fitur yang saling bertabrakan. Jadi *user* bingung untuk melihat fitur yang bertabrakan tersebut. Serta masalah lainnya berupa informasi/berita yang ada di *website* ini tidak bisa di-*update*. Tugas yang diberikan adalah mendesain *web* untuk STMIK. *Hosting* dan *domain* sudah disediakan dan nanti bisa dipindahkan. Maka dari itu proses kerja praktik magang ini akan dimulai dengan proyek pertama yaitu membuat sistem informasi berbasis *web*.

Framework yang diminta dari pihak kampus menggunakan *CodeIgniter 3* dan bahasa pemrograman yang digunakan adalah HTML & CSS. Fitur yang diberikan untuk proyek pertama ini merupakan beberapa halaman yang bisa di *view* oleh *user* guna menampilkan informasi mengenai STMIK Kuwera. Alasan

pemilihan tempat kerja praktik magang di STMIK Kuwera adalah untuk mengenal dunia kerja dalam bidang IT terutama dalam pengerjaan *web-based*. Pengalaman bekerja dalam bidang IT merupakan suatu kewajiban yang harus ditempuh, jika ingin masuk ke dunia kerja mengenai IT.

Adapun proyek kedua yang diberikan pada masa akhir magang, yaitu dengan pembuatan sistem *monitoring* permohonan mahasiswa. Bagi mahasiswa yang mengalami suatu kendala atau mempunyai suatu keluhan, dapat melakukan submisi pada sistem ini. Fitur dalam sistem akan menangani permohonan yang di-*submit* dan *admin* akan memprosesnya.

1.2 Maksud, Tujuan, dan Manfaat Kerja Magang

Maksud dari kerja magang ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dan untuk mendapatkan gelar sarjana. Kedua adalah untuk mendapat pengalaman dalam dunia kerja IT. Dengan mendapat pengalaman kerja, maka dapat memudahkan untuk beradaptasi nanti saat dalam dunia kerja IT. Tujuan dari kerja praktik magang ini adalah merancang dan membangun sistem informasi & sistem *monitoring* untuk STMIK Kuwera

Manfaat yang didapatkan bagi saya sendiri adalah melatih mengenai dunia kerja di bidang IT dan mengembangkan pengetahuan mengenai bahasa pemrograman HTML & CSS serta *javascript*. Bagi masyarakat dan kampus adalah sebagai referensi dan penambahan wawasan untuk perancangan sebuah *web*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang di STMIK Kuwera berlangsung pada 28 Juni 2021. Waktu kerja setiap hari senin sampai jumat adalah 8 jam kerja, dari jam 08:00 – 17:00. Kerja magang ini berakhir sampai dengan 3 Desember 2021. Sesuai ketentuan pihak STMIK Kuwera kerja magang ini bersifat WFH atau *work from home* dan tidak memiliki sistem absensi.