

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era 4.0 ini perkembangan teknologi semakin cepat dan juga canggih, dimana masyarakat dituntut untuk terus mengikuti perkembangan teknologi tersebut, bahkan menurut data dari We Are Social, pengguna internet di Indonesia mencapai 205 juta jiwa pada Januari 2022, dimana angka tersebut meningkat pesat selama 5 tahun belakangan, sebab pada tahun 2017 tercatat bahwa pengguna internet di Indonesia hanyalah 136 juta jiwa. Itu semua terjadi karena beberapa aktivitas yang awalnya hanya tersedia *offline* berkembang menjadi *online* mulai dari permainan, transaksi jual-beli, bahkan proses pemesanan makanan sudah dapat kita akses dengan *online* seperti melalui *website*. Menurut Hidayat, *Website* adalah kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, animasi, suara atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis ataupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.[1]

Website sendiri hadir di dunia sejak tahun 1991 dan mulai dapat digunakan secara umum pada tahun 1993, yang lebih dikenal dengan *WWW* atau kepanjangannya adalah *World Wide Web*, *WWW* ini tidak lain merupakan kumpulan situs web yang telah terhubung antara komputer melalui internet. Tujuan utama dibuatnya *website* adalah sebagai media informasi yang dapat digunakan oleh banyak orang melalui internet, tetapi semakin berkembangnya zaman, maka kegunaan *website* sendiri semakin banyak dan semakin canggih tentunya, dan menurut Pusphitar, *website* diimplementasikan dan digunakan sebagai cara dalam mempermudah penyebaran informasi yang sekarang ini banyak digunakan oleh siapapun.[2]

Pengguna internet yang terus meningkat juga menyebabkan pekerjaan di bidang Teknik Informatika meningkat, terlebih lagi dalam ruang lingkup *website*, dan *full-stack web developer* juga menjadi salah satu profesi yang paling diminati, karena sebagai *full-stack developer*, tentunya mendapatkan keuntungan yang cukup banyak, mulai dari prospek kerja yang sangat luas, lalu dari sisi bisnis, tentunya banyak perusahaan yang lebih memilih *developer* yang cenderung dapat mengerjakan tugas dengan ruang lingkup yang lebih luas, maka dari itulah *full-stack developer* menjadi solusi bagi para produsen, selain itu dari segi manajemen waktu juga

seorang *full-stack web developer* dapat menjadwalkan sendiri proses pengerjaan terhadap suatu proyek yang sedang dikerjakan dan keuntungan seorang *full-stack web developer* adalah dapat menyisihkan waktu untuk bekerja *freelance*, karena seorang *full-stack web developer* menguasai baik dari sisi *front-end* dan juga *back-end*.

Front-end web developer juga menjadi salah satu pekerjaan yang diminati, karena sekarang masyarakat sangat melihat keunikan dan kenyamanan dari suatu *website*, terutama *website* untuk *e-commerce* tentunya, selain itu *front-end developer* juga tidak sepenuhnya menggunakan logika seperti seorang *back-end web developer*, tetapi *front-end developer* sangat memerlukan keahlian juga di bidang desain, agar tampilan terlihat lebih menarik perhatian untuk pihak *user*.

1.2 Maksud dan Tujuan studi independen

Kegiatan studi independen yang dilakukan di binar academy adalah sebagai berikut, yaitu:

1. Mengembangkan *hard skill* dan *soft skill*, agar dapat berkembang dengan lebih baik lagi.
2. Membangun relasi baru dengan orang yang belum dikenal, serta belajar untuk bekerja dalam satu tim.

Sedangkan untuk tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan studi independen ini adalah membuat *e-commerce platform* berbasis *website* dan juga *mobile*, serta mengembangkan tampilan dari *e-commerce platform* menjadi lebih unik serta nyaman digunakan oleh *user*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan studi independen

Studi independen dilaksanakan selama kurang 5 bulan, dimulai sejak tanggal 14 februari 2022 sampai dengan 22 juli 2022 sebagai *fullstack web developer*. Prosedur pelaksanaan studi independen adalah sebagai berikut:

1. Studi independen dilakukan secara *Work From Home*.
2. Proses pembelajaran di kelas dimulai pada pukul 19.00 hingga 22.00, pada hari senin hingga jumat dan ditambah dengan self learning yang biasanya dimulai pukul 12.00 hingga pukul 17.00 pada haru sabtu dan minggu.
3. Setiap kelas hanya diisi sebanyak 25 mahasiswa, disertai dengan 1 fasilitator.