



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 I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekarang ini *Website* adalah hal yang selalu diakses oleh pengguna internet untuk mencari atau mendapatkan informasi. *Website* menjadi sebuah wadah atau perantara untuk menampilkan informasi yang disediakan oleh pemilik *website* kepada pengguna atau pencari informasi.

Pada awalnya *website* hanya bersifat satu arah yaitu hanya memberikan informasi dari pemilik *web* kepada pencari informasi, dikenal sebagai *Web 1.0*. Seiring berjalannya waktu terjadi perkembangan terhadap *Web 2.0* dimana pemilik *web* dan pengguna atau pencari informasi dapat berkomunikasi dua arah, sehingga pengguna dan pemilik bisa saling bertukar informasi ataupun data.

Sekarang ini *web* digunakan oleh perusahaan-perusahaan yang bergerak di bidang bisnis sebagai media penyampaian informasi, promosi, dan melakukan transaksi jual beli antara *user* dengan perusahaan. *Web-web* dibuat semenarik mungkin dan memudahkan *user* dalam melakukan transaksi sehingga para pengguna akan merasa nyaman dan aman. Sudah banyak *web* yang digunakan untuk melakukan transaksi jual beli seperti contoh Zalora. Sehingga menjadi sebuah peluang untuk mengembangkan sebuah *web* yang bisa digunakan oleh pengguna untuk menjadi penjual dan bersaing dengan para penjual lainnya.

PT Global Digital Artha adalah salah satu *Software House* yang memberikan layanan jasa seperti pembuatan *website* yang dinamis dan mudah digunakan dengan

banyak pilihan *template* yang menarik yang dapat memenuhi keinginan para pengguna nantinya dan juga pemberian *technical support* yang baik kepada pengguna.

Saat ini PT Global Digital Artha mengembangkan sebuah proyek bernama Xohop yang bekerja dibagian penjualan *template E-commerce* yang diperuntukan bagi para penjual yang ingin melakukan penjualan menggunakan *website* mereka sendiri yang dapat diakses baik melalui *desktop* ataupun *mobile* dan juga menyediakan fitur fitur lainnya seperti *technical support* dan juga berupa laporan penjualan yang akurat.

PT Global Digital Artha menyediakan *template-template* yang dapat dilakukan demo ataupun uji coba penggunaan *website* tersebut. Kisaran harga yang terjangkau dapat membuat semua kalangan masyarakat dapat mencoba untuk melakukan bisnis dengan menggunakan *template* yang disediakan. Tidak hanya produk berupa *template* yang disediakan, namun juga sebuah pelayanan bagi seseorang yang mungkin tidak memahami cara menggunakan *website* namun tetap ingin mencoba berbisnis menggunakan *website*, sehingga para pengguna tidak harus repot-repot untuk membuat *website*-nya sendiri lagi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kerja magang yang dilakukan di PT Global Digital Artha adalah sebagai berikut.

1. Mengimplementasi materi perkuliahan yang didapatkan selama perkuliahan.
2. Memahami cara kerja di dalam sebuah perusahaan dan mendapatkan pengalaman dalam bekerja di dalam sebuah perusahaan.

Sedangkan tujuan dari kerja magang yang dilakukan di PT Global Digital Artha adalah merancang dan membangun *template website* dinamis yang meliputi bagian *front end*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja Magang dilaksanakan selama 3 bulan terhitung dari tanggal 27 Juni 2016 sampai 10 Oktober 2016 di PT Global Digital Artha. Adapun prosedur pelaksanaan kerja magang di PT Global Digital Artha adalah sebagai berikut

1. Mahasiswa datang ke kantor PT Global Digital Artha yang berlokasi di Ruko DeMansion Blok D no 6, Alam Sutera, Tangerang, Banten untuk melakukan sesi wawancara.
2. Pada hari tersebut, PT Global Digital Artha mengumumkan bahwa mahasiswa diterima untuk melakukan kerja magang.
3. Kerja magang berlangsung full-time setiap hari mulai tanggal 27 Juni 2016 hingga 10 Oktober 2016. Masuk pada pukul 8.30 hingga pukul 17.00. Sehingga total jam kerja magang lebih dari 320 jam.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA