



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

Sebelum adanya penerapan teknologi di bidang *catering*, konsumen memiliki keterbatasan untuk mendapatkan informasi akan *catering* yang ada di sekitarnya. Kendati konsumen masih mendapatkan informasi dari kenalannya. Sama halnya dengan perusahaan yang bergerak dalam bidang *catering*. Perusahaan tersebut memiliki keterbatasan dalam menyampaikan informasi kepada konsumen. Sehingga kedua belah pihak mengalami kesulitan untuk dapat berinteraksi serta melakukan proses penjualan.

Proses penjualan merupakan sebuah proses yang sangat penting bagi perusahaan khususnya pada perusahaan yang bergerak dalam bidang *catering*. *Customer Satisfication* (Kotler, 2000) perasaan senang atau kecewa dari seseorang yang dihasilkan dari membandingkan produk dari hasil kinerja dengan harapan yang dimiliki. *Customer Satisfication* dapat dipengaruhi dari proses penjualan yang dilakukan oleh perusahaan tersebut, semakin mudah sebuah proses penjualan maka semakin bagus pandangan yang diberikan dari konsumen.

Di era modern ini, teknologi berkembang sangat pesat serta telah di terapkan di berbagai area. Teknologi juga diterapkan di bidang *catering*, dengan mempermudah melakukan proses penjualan antara konsumen dengan perusahaan serta dengan cara mempermudah konsumen untuk mendapatkan informasi dari perusahaan. Teknologi tersebut bertujuan untuk mempermudah manusia dalam melakukan pekerjaan.

PT Boga Pangan Sentosa merupakan perusahaan yang bergerak di bidang bisnis *catering*. Kendati demikian mereka memiliki masalah akan proses bisnis dan pembayaran yang mereka miliki. Melihat masalah tersebut IT Solution UMN memberikan solusi kepada PT Boga Pangan Sentosa berupa penerapan teknologi terhadap proses bisnis yang mereka miliki, dengan tujuan untuk mendapatkan proses bisnis yang lebih baik.

Teknologi yang diterapkan oleh IT Solution UMN merupakan rancang bangun aplikasi *catering* berbasis *website* untuk memberikan layanan yang bersifat *online*, sehingga mempermudah proses penjualan yang dimiliki oleh PT Boga Pangan Sentosa.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kerja magang yang dilakukan di IT Solution UMN adalah sebagai berikut.

1. Mengimplementasi materi pembelajaran seperti pembuatan website dan model pengembangan sistem yang didapat selama perkuliahan.
2. Mengembangkan pengetahuan dan kemampuan serta memperoleh pengalaman dalam dunia kerja
3. Menerapkan bekal ilmu yang diperoleh di universitas kedalam dunia kerja
4. Membuat dan mengembangkan aplikasi *catering* berbasis *website* yang meliputi bagian *frontend* dan *backend*

Sedangkan tujuan dari kerja magang yang dilakukan di IT Solution UMN adalah sebagai berikut.

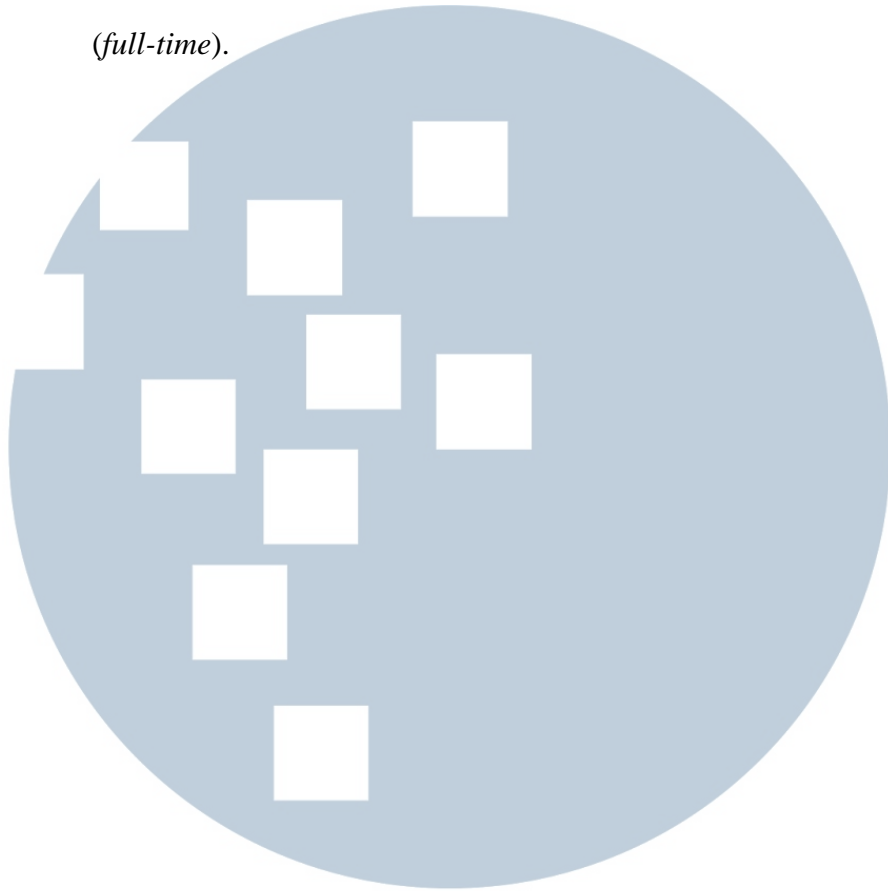
1. Merancang dan membangun sebuah aplikasi *catering* berbasis *website* untuk PT Boga Pangan Sentosa, khususnya modul online order yang dilakukan di IT Solution UMN.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan selama 4 bulan terhitung dari tanggal 27 Juni 2016 sampai dengan 13 Oktober 2016 di IT Solution UMN. Adapun prosedur pelaksanaan kerja magang di IT Solution UMN adalah sebagai berikut.

1. Mahasiswa mengirimkan Curriculum Vitae ke Koordinator Unit Bisnis IT Solution melalui email.
2. Datang ke perusahaan IT Solution UMN untuk melakukan briefing magang yang berlokasi di Jl. Scientia Boulevard, Gading Serpong, Tangerang, Banten-15811 Indonesia.
3. Proses kerja magang berlangsung dari tanggal 27 Juni 2016 sampai dengan tanggal 26 Agustus 2016 di gedung C lantai 3 ruang C302 Universitas Multimedia Nusantara, dengan jam kerja dari hari Senin sampai hari Jumat yang di mulai pukul 10.00 WIB sampai dengan pukul 19.00 WIB (*full-time*).
4. Terhitung dari tanggal 30 Agustus 2016 sampai dengan tanggal 13 Oktober 2016, proses kerja magang berlangsung di ruang Lab Riset Universitas Multimedia Nusantara yang terletak di gedung B lantai 5 ruang B507, dengan jam kerja di hari Selasa 08.00 - 12.00 WIB (*part-*

time), Rabu 13.00 - 17.00 WIB (*part-time*), dan Kamis 08.00 - 17.00 WIB (*full-time*).



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA