

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah semakin cepat serta telah melekat diberbagai aspek kehidupan di masyarakat. Perkembangan teknologi telah membantu masyarakat untuk mendapatkan informasi dengan lebih cepat [1]. Sebelumnya orang-orang perlu mencari kabar atau berita dari selebar koran ataupun menunggu berita dari sebuah radio. Seiring perkembangan zaman, masyarakat dibantu dengan adanya teknologi yang terus bermunculan seperti alat komunikasi berupa telepon genggam, *tablet*, dan lain sebagainya [2].

Data pada tahun 2021 dari Badan Pusat Statistik Indonesia, menunjukkan 90,54 persen rumah tangga di Indonesia masing-masing minimal memiliki satu telepon genggam [3]. Telepon genggam sendiri memerlukan adanya internet untuk mengakses berbagai informasi secara maksimal lewat produk teknologi [4]. Data pada tahun 2021 oleh Badan Pusat Statistika Indonesia juga menunjukkan 62,10 persen populasi Indonesia telah mengakses internet [5]. Melihat besarnya penggunaan telepon genggam dan akses internet, menunjukkan semakin cepatnya informasi yang dapat diterima setiap masyarakat Indonesia. Dalam telepon genggam disediakan berbagai teknologi yang dapat diakses untuk mendapatkan ataupun mengirimkan informasi ke alat elektronik lainnya. Salah satu teknologi tersebut adalah *website* atau situs web yang merupakan kumpulan halaman web yang biasanya berisikan informasi, fungsi interaktif, berita, hiburan, dan konten multimedia lainnya [6].

Situs web dapat dibuat menggunakan bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman atau *programming language* merupakan alat yang digunakan untuk membuat, merancang, dan menginstruksikan komputer ataupun sistem komputasi untuk melakukan tugas-tugas tertentu [7]. Bahasa pemrograman ini menyediakan aturan ataupun sintaksis untuk mengkomunikasikan logika dan instruksi ke komputer. Salah satu bahasa pemrograman yang cukup sering dipakai adalah HTML, CSS, dan JavaScript [8]. Dalam pengembangan *website* itu sendiri terdapat masalah yang sering dialami, yaitu *scaling code* atau skalabilitas kode yang merupakan kemampuan kode untuk dapat bertumbuh, beradaptasi, dan berkembang [9]. Masalah tersebut sering dialami orang yang menggunakan

bahasa pemrograman atau *programmer* untuk membuat *website* karena adanya keterbatasan komponen dan ketidakmampuan kode untuk menyesuaikan hasil yang diinginkan.

Terdapat masalah yang sama yang dialami PT Keindahan Sejahtera Utama. Masalah pertama adalah kesulitan dalam *scaling code* pada *website* admin Unnis, yaitu kode yang memiliki kompleksitas tinggi sehingga sulit dipahami, kesulitan menampilkan ataupun menambahkan fitur yang diinginkan pengguna karena keterbatasan kode yang ada, waktu pengembangan yang relatif menjadi lebih lama, dan lain sebagainya. Diputuskan untuk melakukan migrasi kode yang merupakan suatu proses pemindahan kode ke bahasa pemrograman atau kerangka kerja lainnya. Bahasa pemrograman *website* admin Unnis yang digunakan sebelumnya adalah Vanilla JavaScript dan CSS, kemudian migrasi dilakukan dengan menggunakan React dan Tailwind. Masalah kedua adalah kurangnya informasi mengenai aplikasi UNNIS kepada pengguna, sehingga dibuatnya *website* Unnis Info menggunakan React dan Tailwind. Kedua hal tersebut dilakukan guna meningkatkan skalabilitas, tampilan, dan efisiensi *website* admin Unnis serta penyebaran informasi yang lebih meluas terkait aplikasi UNNIS melalui *website* Unnis Info.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari praktek kerja magang di PT Keindahan Sejahtera Utama adalah mendapatkan ilmu dan pengalaman kerja dibidang Informatika pada perusahaan PT Keindahan Sejahtera Utama.

Tujuan dari praktek kerja magang di PT Keindahan Sejahtera Utama adalah sebagai berikut.

1. Membuat *front-end website* Unnis Info dengan menggunakan React JS dan Tailwind CSS.
2. Migrasi *front-end website* admin Unnis dengan menggunakan React JS dan Tailwind CSS.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kontrak kerja magang di PT Keindahan Sejahtera Utama berlangsung selama enam bulan. Dimulai pada tanggal 10 July 2023 sampai dengan 9 Januari 2024. Berikut merupakan beberapa ketentuan kerja yang diatur di perusahaan.

1. Waktu kerja magang yang ditentukan adalah hari Senin sampai dengan Jumat, dimulai dari pukul 08.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB.
2. Sistem kerja yang diterapkan pada tiga bulan pertama adalah WFO (*Work From Office*) atau bekerja langsung di kantor dari hari Senin sampai dengan Jumat. Tiga bulan setelahnya diperkenankan untuk mengambil WFH (*Work From Home*) atau bekerja di rumah pada hari Rabu ataupun Kamis, sehingga sistem kerja menjadi *hybrid*.
3. Tugas yang diberikan berupa harian yang sifatnya harus segera dikerjakan dan proyek *website* dengan tenggat waktu mingguan menggunakan teknik *scrum*.
4. Tugas secara keseluruhan diberikan oleh Bapak Aria Shabry selaku *head of departement IT* dan kemudian dalam pengerjaanya diawasi oleh Jun Harismon selaku *fullstack web developer* dan *supervisor*.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA