

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Aplikasi online telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat modern. Aplikasi online memberikan berbagai kemudahan dan keuntungan, salah satunya dalam bidang perdagangan. Semakin banyaknya masyarakat yang menggunakan aplikasi online untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, hal ini berdampak positif pada pertumbuhan ekonomi dan perdagangan.

Aplikasi online mampu mengubah cara kita berinteraksi, berperilaku hingga cara untuk menjalankan bisnis [1]. Dengan aplikasi online, kita dapat dengan mudah menemukan informasi dan produk yang dibutuhkan, serta melakukan transaksi secara cepat dan aman [2]. Hal ini tentu saja memberikan banyak keuntungan bagi masyarakat, baik sebagai konsumen maupun sebagai pelaku usaha.

Salah satu bidang usaha yang diuntungkan dengan adanya aplikasi online adalah desain grafis. Desain grafis merupakan salah satu bidang usaha yang dapat dijalankan secara online. Dengan aplikasi online, desainer grafis dapat dengan mudah menawarkan jasanya kepada konsumen dari berbagai daerah [3]. Hal ini tentu saja membuka peluang usaha yang lebih luas bagi para desainer grafis. Selain itu, aplikasi online juga memudahkan desainer grafis untuk berkomunikasi dengan konsumen [4]. Dengan aplikasi online, desainer grafis dapat dengan mudah berdiskusi dengan konsumen mengenai kebutuhan desainnya. Hal ini dapat membantu desainer grafis untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan keinginan konsumen.

Bagi sebagian perusahaan, aplikasi online juga mengambil peran penting dalam menjalankan bisnis mereka. Aplikasi online dapat digunakan untuk melakukan sistem pendataan secara sistematis dan efisien [5]. Dengan aplikasi online, perusahaan dapat dengan mudah memantau perkembangan bisnisnya, serta membuat keputusan yang lebih tepat. Selain itu, aplikasi online juga dapat membantu perusahaan dalam meningkatkan efisiensi kerja. Proses yang dilakukan secara manual dapat digantikan dengan proses yang dilakukan secara otomatis melalui aplikasi online. Hal ini dapat menghemat waktu dan tenaga kerja, sehingga perusahaan dapat meningkatkan produktivitasnya.

Maka dari itu, seperti apa yang sudah tertera pada penjelasan di atas, dapat

disimpulkan bahwa penggunaan dan peran aplikasi dalam bisnis *marketing design graphic* sangatlah penting. Sama halnya dengan halaman website online design form milik divisi *marketing design graphic department* PT Gramedia Asri Media yang memiliki peran penting untuk dapat mempermudah untuk melihat track record atau riwayat pemesanan design cover buku, majalah atau hal lainnya ke seluruh cabang toko Gramedia di seluruh Indonesia.

Kegiatan per-ancangan dan pembangunan aplikasi online design form untuk divisi *marketing department* bertujuan agar seluruh proses pencatatan laporan data produksi dapat berlangsung secara sistematis dan dapat berjalan *semi-autonomus*, serta dapat menjadi media penyimpanan data untuk nama dari vendor yang sudah bekerja sama dengan tampilan halaman yang mudah untuk dimengerti dan di operasi-kan bagi seluruh karyawan pada divisi *marketing departemnt* PT Gramedia Asri Media .

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud dari pelaksanaan kerja magang sebagai berikut.

1. Menambah pengetahuan dan meningkatkan perkembangan skill atau keahlian teknis yang terkait dalam bidang teknologi informasi.
2. Menambah pengalaman, keterampilan, dan wawasan dalam lingkungan kerja yang baru yang berbeda dari dunia perkuliahan.
3. Menambah pengetahuan terkait pengembangan sebuah aplikasi di dalam dunia bisnis dan dampak yang diberikan dari pengembangan aplikasi tersebut.
4. Ilmu dasar yang telah di pelajari selama masa perkuliahan dapat diimplementasikan dan dikembangkan kembali ke dalam dunia pekerjaan dan bisnis sehingga dapat memberikan dampak bagi pengguna aplikasi.

Adapun, tujuan yang ingin dicapai dengan melakukan kerja magang sebagai IT developer di perusahaan PT Gramedia Asri Media antara lain untuk mntuk merancang dan membangun aplikasi online design form milik perusahaan PT Gramedia Asri Media .

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

#### 1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Kegiatan magang dilaksanakan mulai pada 21 Agustus 2023 - 19 Februari 2024 dengan durasi 5 hari per minggu nya, yang dilaksanakan secara *onsite* atau WFO (*Work From Office*). Lokasi kantor Gramedia terletak di Ged. Kompas Gramedia Palmerah Barat Unit 2 Lt. 3 Jl. Palmerah Barat No.29-37, Jakarta Pusat 10270 , dengan total jam kerja 9 jam. Berikut adalah detail dari pelaksanaan jam kerja.

Periode	: 21 Agustus 2023 - 19 Februari 2024
Hari kerja	: Senin - Jumat
Jam kerja	: 08.00 WIB - 18.00 WIB
Posisi	: IT Developer Marcomm

#### 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Terdapat Prosedur yang harus dilewati untuk dapat melaksanakan kegiatan magang:

1. Kerja magang dilakukan secara *onsite* atau secara luring (*Work From Office / WFO*), namun bisa izin untuk melakukan kerja magang secara daring (*Work From Home / WFH* atau *Work From Anywhere/WFA*) dengan syarat hanya berlaku 1 kali untuk 1 minggu.
2. Kerja magang dilakukan 5 hari kerja dari hari Senin hingga Jumat, dimulai dari pukul 08.00 WIB hingga pukul 18.00 WIB.
3. Presensi kerja magang dilakukan dengan 2 tahap yaitu absen masuk atau *clock-in* dan absen keluar atau *clock-out*. Kedua tahap ini dilakukan secara manual menggunakan sistem absensi pencatatan menggunakan microsoft excel, yang setiap di akhir bulan akan diberikan ke mentor atau pembimbing lapangan untuk dilakukan perhitungan uang saku magang.
4. Setiap minggu, di hari Senin atau Rabu (jika Senin tidak bisa), pada pukul 10.00 WIB hingga pukul 11.00 WIB dilaksanakan pertemuan mingguan (*weekly meeting*) bersama dengan manager, mentor dan tim IT.