



### **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

Pada masa sekarang ini, perkembangan dunia teknologi berkembang sangat cepat, sehingga semakin banyak teknologi baru yang dikembangkan. Hal ini juga membuat teknologi tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia dan hampir seluruh aspek kehidupan manusia sangat bergantung dengan teknologi.

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu cepat khususnya pada dunia internet yang semakin lama semakin banyak penggunaannya dikarenakan jangkauan yang luas serta kemudahan untuk mendapatkan suatu informasi dan layanan dalam website. Informasi sudah menjadi kebutuhan pokok setiap orang.

Salah satu bidang yang memanfaatkan internet adalah dunia bisnis dalam menjalankan fungsi pemasaran, promosi, jualan produk dan lain sebagainya. Internet merupakan salah satu metode untuk menghubungkan pelanggan dan produsen, memudahkan segala bentuk transaksi sehingga banyak perusahaan yang rela menginvestasikan uangnya untuk mengembangkan aplikasi transaksi, promosi, *marketing* berbasis *web*.

Namun terkadang para produsen atau perusahaan sering kali menemukan kendala dalam pengembangan aplikasi perusahaannya, diantara faktor kendalanya seperti dana dan sumber daya manusia. Untuk itu pada diperlukan aplikasi yang dapat membantu perusahaan-perusahaan tersebut khususnya perusahaan yang baru berdiri untuk dapat memiliki aplikasi yang dapat menghubungkan dengan para pelanggan sehingga aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai media promosi, *marketing*, penjualan dan fungsi lain sebagainya.

PT. Moonlay Technologies menjadi pilihan untuk melaksanakan praktik kerja magang yang membuat aplikasi berbasis *web*. Di mana perusahaan ini

memang bergerak di bidang Teknologi Informasi selama sembilan tahun dan sudah banyak menghasilkan beberapa produk, seperti *Starport* dan *Ciptadana*. Pada pelaksanaan kerja magang kali ini dikembangkan aplikasi untuk memenuhi kebutuhan perusahaan memiliki aplikasi yang dapat terhubung dengan para pelanggan.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud praktik kerja magang ini dilaksanakan agar memiliki kemampuan secara profesional untuk:

- a. menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi selama berada di dunia kerja menerapkan dengan bekal ilmu yang didapat selama belajar di universitas,
- b. mengembangkan pengetahuan dan kemampuan melalui pengaplikasian ilmu,
- c. memahami dengan lebih mendalam pembangunan aplikasi berbasis *web*,
- d. *link and match* pengetahuan yang telah dipelajari di universitas dengan dunia industri,
- e. dan memberikan pengalaman kerja.

Tujuan praktik kerja magang ini dilakukan yaitu membangun sebuah produk berbasis web dan mobile bernama *Loyalti Express* yang sedang dikembangkan oleh PT Moonlay Technologies. Pengembangan yang dikerjakan, dikhususkan pada web application.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilakukan selama dua bulan dari tanggal 6 Januari 2014 sampai dengan 6 Maret 2014. Praktik kerja magang dilakukan di kantor cabang tepatnya di Ruko Bolsena Blok D No. 29 Gading Serpong, Tangerang. Waktu jam kerja dimulai dari pukul 09.00 WIB hingga pukul 18.00 WIB atau 8 jam kerja dari hari Senin sampai Jumat.

Melaksanakan kerja magang di Moonlay Serpong dibimbing langsung oleh bapak Johannes Jerrico Wijaya selaku pembimbing lapangan di tempat kerja. Selama proses kerja magang, akan mendapatkan spesifikasi tugas yang diberikan

langsung oleh bapak Johannes Jerrico pada setiap hari senin. Setiap tugas yang diberikan oleh bapak Johannes Jerrico memiliki waktu *deadline* yang ditentukan sesuai dengan tingkat kesulitan yang diberikan. Setiap menyelesaikan tugas yang diberikan, maka bapak Johannes Jerrico akan memeriksa hasil pekerjaan tersebut, jika masih ada kesalahan, maka tugas tersebut harus dibetulkan, jika tidak bisa dibetulkan, maka bapak Johannes Jerrico akan membantu menemukan solusi untuk membetulkan tugas tersebut.

