



### **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

Pameran merupakan salah satu upaya dalam bisnis untuk menampilkan produk-produk yang diciptakan oleh produsen kepada masyarakat luas dan biasanya diadakan di suatu tempat dalam beberapa periode waktu tertentu. Tujuan dari pameran itu sendiri adalah untuk mengenalkan sebuah produk kepada masyarakat agar produk tersebut dapat diapresiasi oleh orang banyak. Tidak terlepas dari perkembangan jaman teknologi informasi dan komunikasi, pameran dapat diadakan secara *online* untuk memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan cepat. Untuk mencari informasi yang diinginkan, masyarakat hanya membutuhkan perangkat-perangkat yang dapat mengakses informasi tersebut melalui *internet*.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Multimedia Nusantara (LPPM UMN) merupakan sebuah lembaga terkemuka dalam bidang penelitian dan pengembangan ilmu, teknologi dan seni, yang berfokus pada bidang *New Media*, serta penerapannya dalam pengabdian kepada masyarakat, dalam rangka turut serta menciptakan masyarakat dan ekonomi berbasis pengetahuan (Putranto, 2013). LPPM UMN ingin merancang dan membangun sebuah situs yang dapat membantu suatu produsen untuk menyelenggarakan pameran secara *online*, dimana pameran tersebut dapat diakses oleh masyarakat luas tanpa harus mengunjungi tempat pameran tersebut diadakan.

Pada kerja praktek ini telah dibangun sebuah situs pameran *online* dengan judul laporan “Rancang Bangun Modul *Product*, *Video*, dan *Category* Situs Pameran *Online* LPPM UMN”. Situs ini dibangun untuk memenuhi kebutuhan produsen yang ingin membuka pameran dengan lebih mudah. Diharapkan dengan adanya situs pameran *online*, LPPM UMN dapat bekerjasama dengan perusahaan-perusahaan yang membutuhkan situs tersebut.

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

Maksud dan tujuan kerja magang adalah untuk membangun situs pameran *online* dan mengembangkan ilmu serta kemampuan mahasiswa yang berkaitan dengan yang telah dipelajari di kampus, dan juga memberikan pengalaman untuk bekerja sama dalam tim dan bertanggung jawab atas pekerjaan yang dilakukan.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Praktek kerja magang dilaksanakan selama 40 hari kerja (Senin sampai Jumat) dan dimulai dari tanggal 18 Agustus 2014 – 10 Oktober 2014. Jam kerja magang dilakukan mulai dari pukul 08:00 – 17:00 .

Prosedur pelaksanaan kerja magang di Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Multimedia Nusantara dimulai dengan pertemuan penulis dengan supervisor dari LPPM UMN yaitu Bapak Dr. Ir. P.M. Winarno, M.Kom. Beliau memberikan sebuah proyek berbasis web untuk membangun sebuah pameran *online* dan menjelaskan tentang semua kebutuhan dari situs tersebut. Kemudian penulis menerima proyek yang telah dijelaskan dan mulai mempelajari hal-hal yang diperlukan untuk membangun sebuah situs

pameran *online*. Setelah mempelajari hal-hal yang dibutuhkan, penulis memulai untuk membuat situs pameran *online* berdasarkan dengan materi yang sudah diperoleh dan dipelajari sebelumnya.

