



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

Teknologi informasi pada saat ini dapat dikatakan telah menjadi salah satu tiang yang menopang kemajuan peradaban dunia. Di masa sekarang ini perkembangan bidang teknologi informasi sangat pesat, ditandai dengan berbagai hal seperti pengguna baik itu *mobile*, *desktop* yang semula digunakan hanya untuk kalangan bisnis maupun orang dengan latar ekonomi yang cukup mapan serta hanya digunakan oleh orang dewasa saja, sekarang telah masuk dan digunakan bahkan oleh anak-anak. Dari berbagai perkembangan besar yang terjadi di dunia teknologi informasi, salah satu yang paling besar perkembangannya adalah internet yang jauh mempermudah komunikasi. Maka dibutuhkan suatu pendidikan yang memadai untuk dapat mengikuti dan berpartisipasi dalam memberi kemajuan, pemahaman, pemanfaatan di bidang ini.

Ditengah pesatnya perkembangan tersebut Universitas Multimedia Nusantara (UMN) menjadi sebuah lembaga perguruan tinggi dengan teknologi informasi dan komunikasi sebagai dasar dalam setiap proses belajar mengajar di tiap mata kuliah yang diselenggarakannya. Didukung oleh keberadaan para tenaga pengajar yang profesional dan berpengalaman di bidang pendidikan serta penyelenggaraan program mata kuliah yang terarah dan terintegrasi akan menghantar UMN menjadi universitas unggulan di tingkat nasional maupun internasional. UMN disasarkan menjadi inspirasi bagi hadirnya paradigma pendidikan baru bagi kaum muda Indonesia sehingga mampu menghasilkan lulusan berkompentensi tinggi dan berjiwa wirausaha berbasis teknologi (*technopreneurship*).

UMN memiliki beberapa fakultas salah satunya adalah fakultas seni dan desain. Kemudian melalui kerjasama dengan perpustakaan fakultas ini melihat adanya suatu kebutuhan untuk sebuah wadah yang dapat menampung karya-karya mahasiswa berupa video dengan berisi sangat banyak ide-ide kreatif yang diharapkan dapat dilihat oleh semua orang. Hingga sekarang telah ada sebuah website untuk menampungnya namun yang masih menjadi masalahnya adalah web tersebut menampung bukan hanya video dan semuanya dapat diunggah secara bebas oleh pengguna baik itu mahasiswa dan dosen sehingga video menjadi berantakan dan tidak dapat dikelompokkan sesuai dengan kategori yang umum dipakai.

Maka dari itu Seni Digital (SenDal) dibangun sebagai aplikasi web yang berbasis PHP dan Oracle ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan tersebut dengan fitur-fitur yang mendukung pencaharian video berdasarkan berbagai kriteria pengelompokan video yang telah ditentukan dan yang juga mulai mengupayakan agar video tidak mudah diunduh. SenDal UMN bertujuan untuk menampilkan hasil karya terbaik mahasiswa sebagai salah satu referensi pengembangan karya seni lainnya. SenDal UMN juga diharapkan mempermudah akses karya seni dengan memanfaatkan teknologi.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem aplikasi berbasis web, untuk menjadi fasilitas sebagai gudang penyimpanan koleksi video karya mahasiswa. Video tersebut diharapkan dapat mudah dilihat oleh semua *Civitas Academica* Universitas Multimedia Nusantara dan akhirnya dilihat semua orang.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilakukan dari tanggal 15 Oktober 2012 hingga Januari di Universitas Multimedia Nusantara. Untuk proses pelaksanaan magang untuk SenDal dibagi menjadi dua modul antara lain modul admin yang dikerjakan oleh Benny William (TI 2009) dan modul *front user*. Waktu kerja

dilakukan secara fleksibel selama 6 hari dalam seminggu diantara hari Senin-Sabtu, pukul 08.00-17.00 diluar waktu kuliah seperti yang dijelaskan pada tabel 1.1. Untuk absensi dilakukan setiap harinya pada hari kerja yang kemudian ditanda-tangani oleh pembimbing lapangan. Untuk implementasi SenDal maka sering kali dilakukan pertemuan dengan Ibu Riris selaku dosen pembimbing lapangan dan Bapak Dodick selaku pembimbing dan ahli di bidang IT. Maka kemudian setiap pekerjaan yang telah dibagi-bagi dikerjakan dan di-review setiap beberapa hari bersama dengan pembimbing dan pembimbing lapangan sehingga akhirnya implementasi boleh selesai pada waktunya dengan baik.

Tabel 1.1 Laporan Kerja Magang

Hari	Waktu	Jam
Senin	08.00-17.00	9
Selasa	08.00-17.00	9
Rabu	08.00-17.00	4
Kamis	11.00-17.00	6
Jumat	10.00-14.00	4
Sabtu	12.00-16.00	4

Dengan prosedur:

1. Pengajuan

Formulir Pengajuan Kerja Magang ditujukan kepada Kaprodi , setelah mendapat persetujuan maka Surat Permohonan Magang ditujukan pada bagian perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara yang juga telah ditanda-tangani oleh Kaprodi. Setelah surat balasan yang menyatakan penerimaan kerja magang di Universitas Multimedia Nusantara maka akan diperoleh Kartu Kerja Magang, Formulir Kehadiran kerja

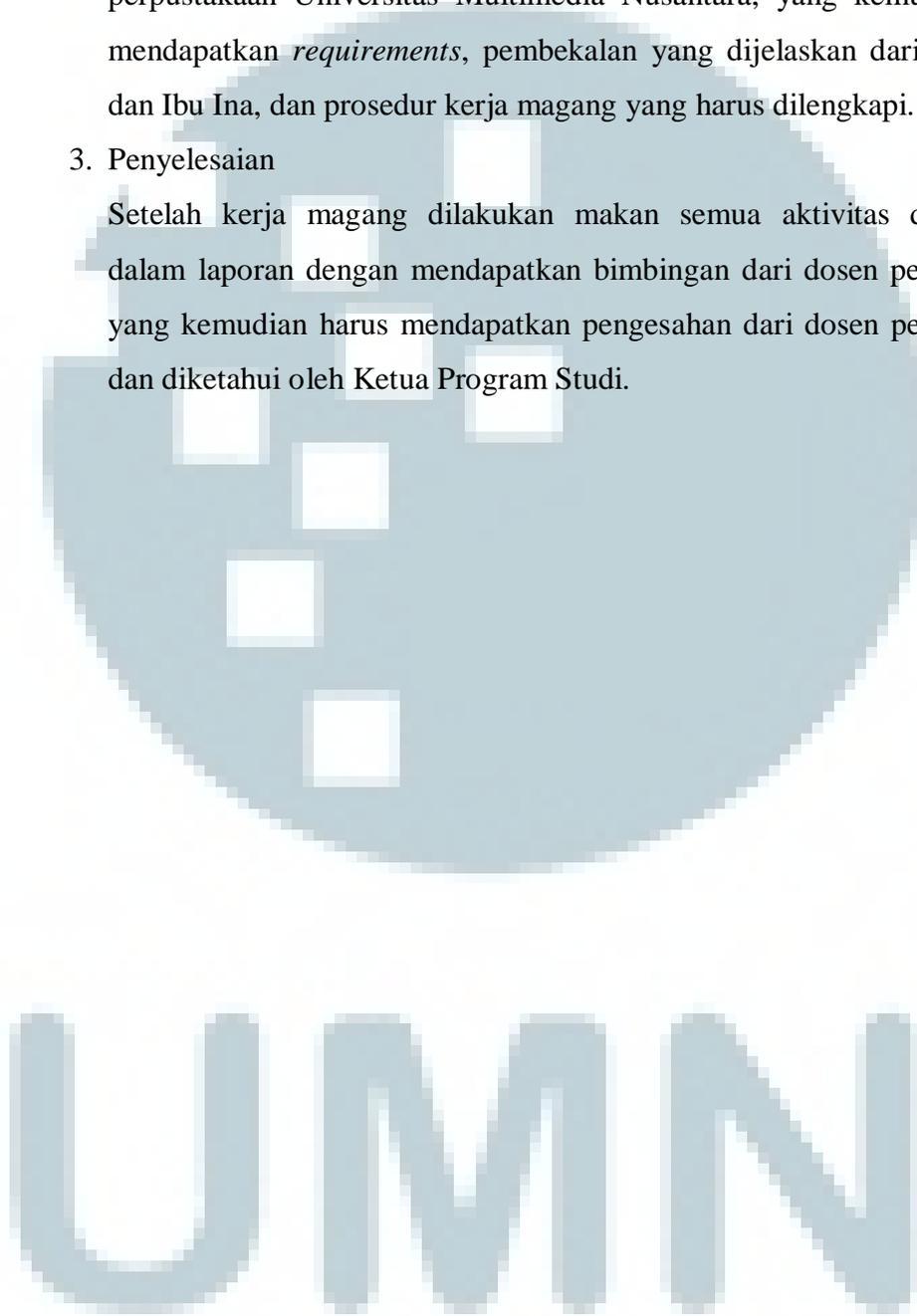
Magang(absensi) dan Formulir Realisasi Kerja Magang yang nantinya diketahui serta ditanda-tangani oleh pembimbing lapangan.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kerja magang dilakukan diluar jadwal kuliah di ruang perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara, yang kemudian juga mendapatkan *requirements*, pembekalan yang dijelaskan dari Ibu Riris dan Ibu Ina, dan prosedur kerja magang yang harus dilengkapi.

3. Penyelesaian

Setelah kerja magang dilakukan maka semua aktivitas dituangkan dalam laporan dengan mendapatkan bimbingan dari dosen pembimbing yang kemudian harus mendapatkan pengesahan dari dosen pembimbing dan diketahui oleh Ketua Program Studi.



UMN