



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

Bahasa pemrograman dapat disebut juga sebagai bahasa komputer, yang merupakan sebuah teknik/instruksi yang digunakan untuk memerintah komputer. Bahasa pemrograman pertama yaitu bahasa mesin dimana bahasa tersebut berisikan angka biner, di atas bahasa mesin terdapat bahasa tingkat rendah atau sering disebut sebagai bahasa rakitan dimana kode-kode digunakan sebagai sebuah instruksi, setelah tingkat rendah terdapat bahasa tingkat menengah dimana terdapat campuran instruksi dalam kata-kata bahasa manusia dan simbolik, dan bahasa tingkat tinggi merupakan bahasa yang memakai kata-kata bahasa manusia.

Penggunaan bahasa pemrograman sangat banyak, salah satu contohnya dalam pembuatan sebuah sistem informasi seperti *e-commerce*. perkembangan teknologi saat ini berdampak pada perkembangan *e-commerce* juga, dimana perkembangannya sangat pesat dengan munculnya berbagai jenis *e-commerce* yang dipublikasikan hal ini juga didukung oleh penggunaan bahasa pemrograman yang harus mengikuti perkembangan teknologi.

Perkembangan tersebut menyebabkan munculnya berbagai macam bahasa pemrograman yang tentunya akan mempersulit seseorang untuk belajar dan memahaminya, seperti bahasa pemrograman COBOL, PASCAL dan PERL yang sudah jarang dipelajari, dimana hal ini sangat disayangkan jika hasil dari bahasa pemrograman tersebut tidak bisa terus bertahan dan berkembang.

Di sinilah PT Selaras Digital Sempurna yang merupakan perusahaan *startup* melakukan sebuah perubahan bahasa pemrograman dalam mengikuti perkembangan teknologi agar produk *e-commerce* mereka dapat terus bertahan dan berkembang menjadi yang lebih unggul dibandingkan produk *e-commerce* lainnya.

Permasalahan yang muncul adalah produk *e-commerce* dari PT Selaras Digital Sempurna yaitu *sedapur.com*, awalnya dibuat menggunakan bahasa pemrograman PERL dimana dalam perkembangannya saat ini bahasa pemrograman tersebut sudah mulai ditinggalkan dikarenakan perkembangan teknologi serta sumber daya manusia yang memahami dan menguasainya hanya sedikit, hal ini juga disebabkan berkembangnya bahasa pemrograman yang lebih mudah dipahami dan banyak yang mempelajarinya serta menguasainya, sehingga perusahaan ingin melakukan adaptasi sistem kedalam bahasa pemrograman yang lebih mudah dipahami dan setiap staff dapat mengembangkannya.

Setelah melalui proses analisis dan pengembangan sistem, maka didapatkan kesepakatan antara pemilik perusahaan dengan *Chief Technology Officer* untuk melakukan adaptasi sistem *sedapur.com* ke dalam bahasa pemrograman php dan database Mysql.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang merupakan mata kuliah wajib yang diadakan oleh Universitas Multimedia Nusantara, dimana kerja magang merupakan sebuah proses penerapan dari teori maupun praktek yang diperoleh saat proses belajar-mengajar dengan tujuan agar mahasiswa memiliki kemampuan dan tanggung jawab dalam praktek kerja magang yang tentunya bersentuhan langsung dengan dunia kerja secara nyata. Adapun maksud dan tujuannya adalah sebagai berikut.

- a. Membangun mental dan fisik dalam menghadai dunia kerja yang sebenarnya sehingga dapat bertanggung jawab atas tugas maupun pekerjaan yang diberikan dalam tekanan tertentu.
- b. Meningkatkan kepekaan terhadap permasalahan yang terjadi baik itu dari sisi internal maupun eksternal.
- c. Belajar untuk berkerja secara tepat waktu dan memahami karakter pekerja sesungguhnya.
- d. Menerapkan pegetahuan dan kemampuan mahasiswa dalam dunia kerja.
- e. Mengerti akan proses bisnis perusahaan dalam bidang *e-commerce*.
- f. Menambah pengalaman dalam bidang *web developer*.



1.3 Waktu, Prosedur, dan Skema Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh pihak kampus dan kesempatan yang diberikan oleh perusahaan, waktu pelaksanaan program kerja magang dilakukan sejak tanggal 1 September 2012 sampai dengan 30 Oktober 2012 di PT Selaras Digital Sempurna. Pada hari rabu dan jumat pada pukul 08.00 – 14.00 pekerjaan dilakukan di kantor sedapur.com. sedangkan untuk hari senin, selasa, dan kamis dilakukan secara *home office* dikarenakan penulis memiliki jadwal kuliah.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan dengan mengikuti pembekalan pengantar magang, dimana materi pembekalan yang diberikan yakni sebagai berikut

Pertemuan 1: Sistem dan prosedur kerja magang, perilaku dan komunikasi mahasiswa dalam perusahaan

Pertemuan 2: Struktur organisasi perusahaan, pengumpulan data (system dan prosedur administrasi, operasional perusahaan, sumberdaya); analisis kelemahan dan keunggulan (system, prosedur dan efektivitas administrasi serta operasional, efisiensi penggunaan sumber daya, pemasaran perusahaan, keuangan perusahaan)

Pertemuan 3: Cara penulisan laporan, ujian kerja magang dan penilaian, cara presentasi dan tanya jawab.

Sebelum melakukan kerja magang, sesuai dengan prosedur yang ditetapkan pada Buku Paduan Magang (2012;15-16), setiap mahasiswa terlebih dahulu mengajukan izin kerja magang dari Universitas Multimedia Nusantara yang telah disetujui oleh Kepala Program Studi Jurusan Sistem Informasi, Bapak Wira Mungana, S.Si, M.Sc.

Setelah mendapatkan persetujuan surat izin kerja magang dilampirkan bersamaan dengan riwayat hidup (CV) dan diberikan kepada Bapak Jack Soedarsono Lokan selaku pemilik PT Selaras Digital Sempurna sebagai data pada saat diwawancarai. Pihak perusahaan mengeluarkan surat balasan penerimaan kerja magang yang selanjutnya diberikan kepada BAAK untuk memperoleh Kartu Kerja Magang, Fomulir Kehadiran Kerja Magang, Fomulir Realisasi Kerja Magang, dan Fomulir Penilaian Kerja Magang.

Pembimbing lapangan penulis adalah Bapak Hadiyanto selaku *Chief Technology Officer*. Dalam Kerja magang ini, penulis membuat Framework menggunakan bahasa pemrograman PHP menggunakan MySql sebagai databasenya untuk *merchant dashboard* yang terdiri dari 2 profil yaitu *merchant profile* dan *product profile* dimana kedua profil tersebut mempunyai fungsi *add, edit, upload image*.

Laporan kerja magang dibuat setelah proses kerja magang selesai dengan bimbingan Pak Johan Setiawan selaku dosen pembimbing. Laporan kerja magang disusun sesuai dengan standar format dan struktur laporan kerja magang Universitas Multimedia Nusantara.

U M N N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

WAKTU PERIODE MAGANG		September						Oktober				
NO	Aktifitas Minggu ke - n	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5
1	Wawancara dan Pengarahan Tugas Kerja Magang											
2	Tugas 1: Konversi css+html dari dashboard merchant beserta koneksi mysql											
3	Evaluasi tugas 1 & revisi tugas											
4	Tugas 2: Konversi css+html untuk form profil merchant, validasi input field											
5	Evaluasi tugas 2 & revisi tugas											
6	Tugas 3: Mekanisme Upload image, log validasi dengan index file											
7	Evaluasi tugas 3 & revisi tugas											
8	Tugas 4: Fasilitas bebas ongkos, penerapan wilayah pengiriman											
9	Evaluasi tugas 4 & revisi tugas											
10	Tugas 5: Konversi css + html untuk tambah produk baru dan validasi input											
11	Evaluasi tugas 5 & revisi tugas											
12	Tugas 6: Upload Image Produk dengan thumb dan log table, serta resize image											
13	Evaluasi tugas 6 & revisi tugas											
14	Tugas 7: Konversi css + html form editing produk, validasi input											
15	Evaluasi tugas 7 & revisi tugas											
16	Evaluasi akhir keseluruhan tugas											

Gambar 1.1 Gant Chart Pelaksanaan Kerja Magang