



### **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

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang, berangsur-angsur orang atau perusahaan meninggalkan cara yang lama mereka. Banyak orang sekarang berjualan lewat internet karena modal yang dibutuhkan lebih sedikit dibanding harus menyewa toko atau semacamnya.

Sering sekali pameran dilakukan dan dalam menyelenggarakan suatu pameran tidaklah mudah. Faktor tempat, waktu, dan biaya merupakan salah satu faktor yang penting dalam membuat suatu pameran. Selain itu dibanding biaya yang diperlukan, pameran tersebut hanya dilakukan untuk beberapa hari saja.

Pameran *Online* ini memiliki tujuan yang sama dengan pameran yang diselenggarakan biasanya yaitu untuk mempromosikan produk kepada masyarakat. Pameran *online* ini memiliki kesamaan dengan pameran yang biasa diselenggarakan secara normal. Sama-sama menampilkan produk beserta informasi yang ada dan disediakan juga *video* yang biasa ditampilkan di televisi saat pameran berlangsung. Artikel pun juga disediakan jika ada orang yang tertarik untuk membaca. Disediakan juga forum yang berguna untuk orang-orang berdiskusi tentang produk atau semacamnya.

Untuk itu akan lebih baik jika pameran dapat dilakukan secara *online* dan dapat diakses kapan pun dan dimana pun. Sehingga dibuatlah *website* pameran *online*

yang dapat menampilkan pameran yang sudah disediakan dan di dalam pameran tersebut pengguna dapat melihat produk dan detail informasinya langsung dari perusahaan yang bersangkutan dan dapat berdiskusi didalam forum yang ada didalam pameran tersebut.

Diharapkan dengan adanya *website* pameran *online* ini, LPPM UMN dapat bekerja sama dengan perusahaan-perusahaan yang membutuhkan *website* tersebut.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan kerja magang ini di bagi menjadi dua, yaitu tujuan khusus dan tujuan umum:

**Tujuan Khusus:** Kerja magang dilaksanakan dengan tujuan khusus untuk membangun *website* pameran *online* dengan fitur-fitur yang telah ditetapkan yang berguna untuk memudahkan suatu perusahaan dalam menyelenggarakan suatu pameran yang bersifat *online*.

**Tujuan Umum:** Kerja magang dilaksanakan dengan tujuan umum agar penulis memiliki kemampuan secara profesional untuk:

- a. Menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi di dunia kerja dengan bekal ilmu yang diperoleh di universitas.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan kemampuan mahasiswa melalui pengaplikasian ilmu.
- c. Memberi pelatihan dan pengalaman kerja bagi mahasiswa.
- d. *Link and match* pengetahuan yang telah dipelajari di kampus dengan dunia industri.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan di LPPM UMN dan dimulai pada tanggal 18 Agustus 2014 sampai dengan tanggal 10 Oktober 2014. Kerja dilakukan dari hari Senin-Jumat.

Kerja magang dimulai dengan pemberian izin kerja magang dari Universitas Multimedia Nusantara untuk bekerja dibagian Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat yang terdapat di Universitas Multimedia Nusantara. Setelah semua administrasi selesai diurus, penulis pun mulai kerja magang di LPPM UMN pada tanggal 18 Agustus 2014. Kemudian penulis bertemu dengan supervisor dari LPPM UMN yaitu Bapak Dr. Ir. P.M. Winarno, M.Kom. Beliau memulai dengan menjelaskan tentang apa saja kebutuhan atau *requirement* tentang pameran *online*. Kemudian beliau menjelaskan lebih detail apa yang dibutuhkan dalam pameran *online* tersebut.

