



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

Tahun 2015 merupakan sebuah era dimana internet bukan lagi sebuah barang yang dinilai mewah, karena kini internet telah menjadi salah satu kebutuhan primer setiap orang. Dari sebuah riset yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia), persentase penetrasi pengguna internet di Indonesia pada tahun 2014 telah mencapai angka 34.9% (APJII, 2014). Angka tersebut adalah sebuah peningkatan yang cukup tajam jika dibandingkan dengan riset di tahun sebelumnya yang hanya menghasilkan angka 28% (APJII, 2014). Dari riset yang sama oleh APJII, diketahui bahwa 49% pengguna internet Indonesia adalah masyarakat dengan rentang umur 18 hingga 25 tahun (APJII, 2014). Mereka memiliki julukan sendiri yang diciptakan oleh Marc Prensky di sebuah artikel yang ia tulis pada tahun 2001, dan nama tersebut adalah *digital natives* (APJII, 2014). Menurut Prensky, *digital natives* adalah mereka yang lahir pada akhir abad ke-20; sebuah generasi yang hidup dikelilingi oleh teknologi seperti komputer, kamera video, dan alat-alat lain yang dikembangkan pada era digital (Prensky, 2001)

Menurut APJII, perkembangan penetrasi internet di Indonesia juga tidak lepas dari tren ponsel pintar yang ada di pasaran. Pada tahun 2014 sendiri, total ponsel pintar yang terjual di pasar Indonesia berhasil menembus angka 7.3 juta unit, menambahkan kepada total 266 juta unit ponsel pintar di Negara ini (APJII, 2014).

Perkembangan pengguna ponsel pintar ini juga mempengaruhi pengguna internet di Indonesia, hingga titik dimana 85% pengguna internet Indonesia mengakses situs-situs menggunakan ponsel pintar mereka.

Pada Desember 2008, dua media cetak di Amerika menyatakan kebangkrutan mereka; hal itu dikarenakan kurangnya iklan yang muncul pada media mereka, karena pembaca sudah mulai lebih menyukai konten daring sehingga internet dilihat sebagai sebuah lahan baru yang lebih diminati semua orang. Ini menjadi alasan lain tentang bagaimana kebutuhan akan *platform* daring mulai dipertimbangkan.

1.2 Tujuan Program Kerja Magang

Tujuan dilakukannya kerja magang ini adalah untuk menciptakan sebuah situs yang dapat digunakan oleh pihak Thamrin City dengan menggunakan kombinasi teknologi HTML, CSS, JavaScript, PHP, basis data, dan kombinasi URL semantik.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Kerja magang dilakukan selama 2 bulan setiap hari Senin sampai dengan hari Jum'at pada beberapa minggu pertama, dan selanjutnya hari Senin hingga Kamis di kantor dan sisanya di rumah hingga masa akhir kerja magang. Ketika

terjadi halangan untuk pergi ke kantor, proses kerja magang boleh dilakukan secara *remote* dengan izin yang telah diterima dari pihak manajerial. Kerja magang berlangsung dari hari Senin, tanggal 03 Agustus 2015 hingga hari Kamis tanggal 01 Oktober 2015. Adapun prosedur pelaksanaan kerja magang yang dilakukan di Thamrin City adalah sebagai berikut:

- 1) Datang ke lantai 3 pusat perbelanjaan Thamrin City yang berlokasi di Jl. Thamrin Boulevard, Waduk Melati Jakarta Pusat
- 2) Masuk setiap hari kerja, dimana jam kerja setiap harinya adalah 8 jam; dimulai pukul 09.00 WIB hingga pukul 17.00 WIB.
- 3) Pakaian yang digunakan setiap hari Senin dan Kamis adalah baju batik dengan warna bebas, sementara hari lainnya wajib menggunakan kemeja.
- 4) Peraturan untuk celana yang digunakan adalah celana bahan kecuali hari Jum'at yang diperkenankan menggunakan celana jeans.
- 5) Dilarang keras menggunakan sepatu kets atau sepatu lari.