

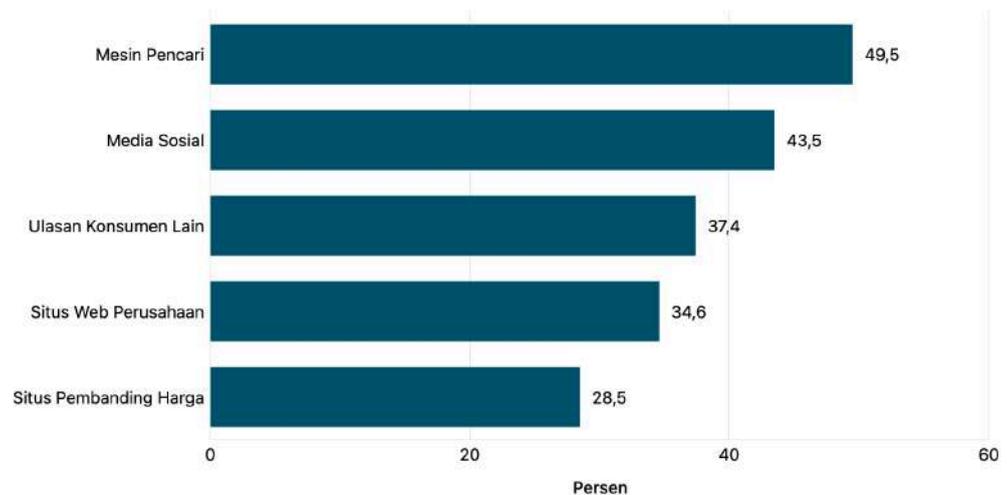
BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era digital yang terus berkembang pesat, keberadaan *website* telah menjadi salah satu aspek yang sangat penting bagi perusahaan dan organisasi dalam menjalankan berbagai kegiatan bisnis dan komunikasi. *Website* adalah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (*hyperlink*). *Website* berfungsi memberikan informasi yang mencakup teks, gambar, video, suara, dan animasi atau bahkan *website* dapat menggabungkan semua aspek tersebut. Pada awalnya *website* bersifat statis, namun saat ini banyak *website* yang bersifat dinamis bahkan hampir tidak ada lagi *website* statis ditemukan. *Website* memiliki karakter utama, yaitu halaman-halaman yang saling terhubung satu sama lain dan dilengkapi dengan domain sebagai alamat (url) atau *World Wide Web* (www). Selain itu, terdapat hosting sebagai media yang dapat menyimpan banyak data untuk mengakses *website*. Dalam mengakses *website*, diperlukan jaringan internet dan platform yang biasa disebut browser, seperti contohnya safari, chrome, opera, mozilla firefox, internet explorer (IE) dan sebagainya. *Website* bisa dibangun dengan mode localhost. Dengan adanya mode tersebut, *website* dapat dibangun tanpa menggunakan jaringan internet (Elgamar, 2020, p.3). Semakin meluasnya penetrasi internet di berbagai lapisan masyarakat, *website* menjadi sarana utama bagi perusahaan untuk berinteraksi dengan konsumen, mempromosikan produk atau layanan, serta membangun citra merek.

Berdasarkan hasil survei Badan Pusat Statistik (BPS). Pada tahun 2020 jumlah pelaku usaha yang menggunakan internet dan *website* untuk pemasaran sekitar 47,75% pada saat sebelum pandemi. Angka tersebut meningkat sebanyak 5,76% pada saat pandemi. Survei tersebut diikuti oleh 34.559 responden pelaku usaha (Santia, 2020).



Sumber: (Ahdiat, 2022)

Gambar 1.1 Saluran Media Digital yang Paling Banyak Diakses Konsumen (Januari 2022)

Pada saat ini terdapat lima media digital yang paling banyak diakses oleh konsumen, kelima media digital tersebut meliputi mesin pencari atau *search engine*, media sosial, ulasan konsumen lain, situs *website* perusahaan, dan situs perbandingan harga (Ahidat, 2022). Dengan adanya data pada gambar 1.1 dapat dilihat bahwa situs website perusahaan berada di peringkat keempat dengan 34,6% penggunaannya. Hal tersebut juga didukung oleh riset *Pure Storage* yang berjudul *Evolution*. Riset tersebut memperlihatkan bahwa hampir 70% dari 200 perusahaan yang ada di Indonesia mendapatkan sebagian besar pendapatannya dari teknologi digital (Supriadi, 2017).

Dalam beroperasi, PT Solusi Usaha Berdikari sendiri menggunakan media digital untuk membantu mempermudah pemasaran, seperti media sosial. Pada saat ini, PT Solusi Usaha Berdikari belum memiliki *website* untuk melakukan pemasaran tersebut, sedangkan *website* merupakan salah satu media digital yang dapat mempermudah *customer* untuk mengetahui lebih dalam seputar perusahaan. Hal tersebut menjadi sebuah keterbatasan dalam melakukan pemasaran. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, diperlukannya pengembangan sebuah *website* yang dirancang agar pemasaran dan operasional dapat dilakukan

lebih efektif dan dan lebih mudah diakses dengan syarat, seperti diperlukannya jaringan internet untuk dapat mengakses website tersebut.

Untuk membangun sebuah *website*, PT Solusi Usaha Berdikari membutuhkan tenaga kerja tambahan sebagai *web developer*, sehingga membuka posisi *web developer intern*. Dalam membangun *website* tersebut, digunakan *frontend framework* React.js, yang dikombinasikan dengan *CSS framework* Bootstrap 5. PT Solusi Usaha Berdikari dipilih oleh pekerja magang sebagai perusahaan yang membantunya melaksanakan kerja magang karena skala proyek yang dikerjakan, teknologi yang digunakan yaitu penggunaan ReactJS sebagai *framework*, dan pengalaman kerja yang akan didapatkan.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Aktivitas pelaksanaan kerja magang memiliki tujuan dalam mendapatkan gambaran mengenai aktivitas *Web Developer* pada PT Solusi Usaha Berdikari. Aktivitas pelaksanaan magang ini memiliki tujuan, yaitu:

1. Mengetahui peran dan dan pekerjaan sebagai *Web Developer*.
2. Mengetahui kendala dan masalah yang muncul dalam dunia kerja dan solusi untuk mengatasi keadaan yang sedang terjadi.
3. Menambah serta mendapatkan wawasan, pemahaman, pengalaman, dan relasi di tempat magang.
4. Memenuhi syarat kelulusan program studi sarjana Teknik Komputer di Universitas Multimedia Nusantara.
5. Menjadi pengantar dalam dunia kerja profesional.
6. Website yang dikembangkan menggunakan react.js karena pengembangan dapat dilakukan lebih cepat dan mudah, serta bertujuan untuk membantu pemasaran perusahaan agar pemasaran dapat berjalan lebih efektif dan mudah diakses bagi penggunanya.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan kerja magang dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara, yaitu sebagai *Website Developer* di PT Solusi Usaha Berdikari selama 640 jam atau setara dengan 80 hari kerja.

Pelaksanaan kerja magang ini dimulai dari tanggal 1 Februari 2024 hingga 1 Juli 2024, namun telah memenuhi syarat 640 jam sejak 16 Mei 2024. Kerja magang ini dilaksanakan secara *remote* atau *work from home*. Hari dan jam kerja yang telah disepakati serta mengikuti prosedur yang telah ditentukan oleh perusahaan, yaitu Senin hingga Jumat, pukul 8.00-17.00 WIB.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan kerja magang telah sesuai dengan linimasa yang ditetapkan oleh pihak kampus. Pekerja magang mendapatkan tempat magang secara mandiri yang telah sesuai dengan klasifikasi. Berikut adalah prosedur pelaksanaan kerja magang yang telah pekerja magang lalui :

1. Menghadiri pembekalan magang Fakultas Teknik dan Informatika yang diselenggarakan pada Rabu, 27 Juni 2023 secara luring. Pembekalan ini bersifat wajib bagi mahasiswa yang hendak mengikuti *internship track 1*.
2. Mengajukan *Curriculum Vitae* (CV) kepada PT Solusi Usaha Berdikari pada tanggal 15 Januari 2024.
3. Mengajukan Formulir Pengajuan Kerja Magang (KM-01) kepada pihak Universitas Multimedia.
4. Melaksanakan proses interview secara daring pada 19 Januari 2024.

5. Mendapatkan surat penerimaan magang yang dikirimkan langsung oleh perusahaan pada 19 Januari 2024.
6. Mendapatkan persetujuan dari pihak kampus dan mendapatkan KM02 pada 22 Januari 2024.
7. Melakukan praktik kerja magang di PT Solusi Usaha Berdikari mulai dari 1 Februari 2024.
8. Meminta penilaian kerja magang dari supervisor selaku pembimbing lapangan dari perusahaan.
9. Menyusun laporan magang yang dipandu oleh dosen pembimbing.

