

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Website merupakan produk digital yang berisi kumpulan dari beberapa halaman *web* yang saling terhubung satu sama lain dan dapat diakses melalui *internet* [1]. Dalam *website* bisa terdapat halaman yang memiliki konten seperti teks, gambar, video, maupun animasi. *Website* memiliki berbagai manfaat seperti media penyaluran informasi, promosi, komunikasi, edukasi, bisnis karena memiliki jangkauan yang luas serta dapat diakses dengan cepat.

Perusahaan PT. Pranala Ragam Karya merupakan perusahaan yang menyediakan layanan pembuatan produk *IT Development* seperti aplikasi *mobile*, aplikasi *website*, *website*, *design UI/UX*, *digital marketing* dan *IT consulting* [2]. *client* PT. Pranala Ragam Karya mayoritas berada di luar negeri seperti Jerman, *South Africa*, Inggris, dan Amerika. Salah satu *client* dari perusahaan PT. Pranala Ragam Karya mengalami kendala dalam mengelola berbagai organisasi karena sebelumnya pengelolaan tersebut dilakukan di luar *website* yang berbeda-beda. *Client* memberikan permintaan kepada pihak perusahaan PT. Pranala Ragam Karya untuk dibuatkan produk digital yang dapat mengelola berbagai organisasi dalam satu akun saja. Dengan permasalahan yang ada dan permintaan *client*, perusahaan PT. Pranala Ragam Karya membangun produk *IT Development* berupa *website* yang bernama *PaperWork*.

Perusahaan PT. Pranala Ragam Karya melakukan pengembangan pada *website PaperWork*. *Website PaperWork* merupakan produk *IT Development* untuk *client* perusahaan yang bertujuan untuk mengelola berbagai organisasi dalam satu akun dan satu *website* dengan *SSO (Single Sign On)* [3]. *Website PaperWork* memiliki berbagai aplikasi dalam satu *website* yang dapat digunakan untuk mengelola berbagai organisasi seperti bisnis, perusahaan, komunitas dan sekolah. Dalam *website PaperWork* terdapat halaman anggota dan halaman *administrator* yang memiliki peran masing-masing.

PT. Pranala Ragam Karya menghadapi kendala ketika membangun *website PaperWork* pada bagian konten organisasi bisnis. Kendala yang dialami perusahaan PT. Pranala Ragam Karya berupa tampilan yang kurang menarik sehingga *client* kurang tertarik dengan tampilannya. Kendala lain yang dialami yaitu ketika

melakukan verifikasi akun melalui *email* memiliki *design* yang kurang menarik karena hanya dikirimkan *link* sehingga banyak orang yang mengira bahwa *link* yang dikirimkan berupa *spam*.

Berdasarkan kendala yang ada, solusi yang dikerjakan selama masa praktik magang di perusahaan PT. Pranala Ragam Karya ini adalah *re-design* tampilan *website* dan *re-design* template *email* saat verifikasi akun. Pengembangan *website PaperWork* yang dilakukan akan menjadi solusi yang proaktif terhadap *client* yang ingin memiliki *website* untuk mengatur berbagai organisasi hanya dalam satu akun dan satu *website* saja.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari pelaksanaan kerja magang di perusahaan PT. Pranala Ragam Karya adalah untuk memenuhi syarat kelulusan dalam program studi Teknik Informatika di Universitas Multimedia Nusantara. Praktik magang ini diharapkan dapat menjadi pengalaman yang dapat digunakan pada saat kerja pada lapangan yang sebenarnya. Selain itu, untuk berpartisipasi pada proyek perusahaan dan memperoleh ilmu *softskill* maupun *hardskill* yang baru selama kerja magang.

Tujuan dari pelaksanaan kerja magang di perusahaan PT. Pranala Ragam Karya adalah untuk menyelesaikan *re-design* tampilan *website* dan *re-design* template *email* saat verifikasi akun.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan kerja magang berlangsung selama 4 bulan, yaitu dari tanggal 15 Januari 2024 - 17 Mei 2024. Pelaksanaan magang dilaksanakan *Full WFH (Work From Home)* dengan jam kerja dari 09.00 - 18.00. Prosedur pelaksanaan kerja magang setiap jam 09.00 ada absen *ON* kerja di grup Skype dan pada jam 18.00 absen *OFF* kerja di grup Skype serta menyampaikan kegiatan yang sudah dilakukan pada hari itu.