

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Internet, sebagai jaringan global yang menghubungkan komputer di seluruh dunia, telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat modern. Pada tahun 2024, pengguna internet di Indonesia mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa [1]. Internet dimanfaatkan dalam berbagai bidang seperti pembuatan website, pengembangan aplikasi daring, bisnis, politik, dan hiburan [2]. Website sendiri adalah kumpulan halaman yang ditampilkan secara daring [3], diakses melalui protokol seperti HTTP atau FTP, dan dirancang menggunakan teknologi seperti HTML dan CSS untuk mengatur tata letak serta tampilan konten [3].

PT. Ganda Visi Jayatama, yang lebih dikenal dengan nama Concise, adalah perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan aplikasi berbasis teknologi, baik itu *website* maupun *mobile application*. Perusahaan ini berkomitmen untuk membantu bisnis berkembang dengan menyediakan solusi digital yang inovatif dan berorientasi pada kebutuhan pasar. Salah satu layanan utama yang ditawarkan oleh Concise adalah kolaborasi dalam pengembangan *website* dan *mobile application* yang disesuaikan dengan tujuan bisnis.

Bekerja sebagai *intern* di Concise dengan peran sebagai *Front-end Developer*, bertanggung jawab merancang halaman situs yang langsung diakses oleh pengguna menggunakan React JS sebagai bahasa pemrograman utama dan Figma untuk merancang antarmuka pengguna (*UI*) pada *websiter*. Tugas utama meliputi merancang halaman situs berdasarkan desain tim *UI/UX* serta melakukan integrasi dengan basis data. Selama masa *internship*, fokus terhadap proyek dengan nama Enigma (Yara) dan juga pembuatan *boilerplate*. Yara adalah sebuah *website* pencatatan yang dirancang untuk membantu petambak udang mengelola data budidaya secara menyeluruh, mulai dari pencatatan harian hingga analisis perkembangan. Sementara itu, *boilerplate* adalah kerangka kerja berupa sekumpulan kode, *file*, atau komponen awal yang dikembangkan sebagai *library* pribadi perusahaan untuk digunakan dalam proyek-proyek mendatang, mendukung efisiensi dan produktivitas pengembangan perangkat lunak.

Sebelumnya, petambak udang di Bangka SBB mengelola data budidaya

menggunakan Excel untuk mencatat informasi harian seperti jumlah benih, konsumsi pakan, dan hasil panen. Dengan 39 kolam aktif yang masing-masing memiliki luas sekitar 2.500 meter persegi dan populasi udang sekitar 500.000 ekor per kolam, pengelolaan data besar ini membutuhkan waktu yang lama. Tanpa adanya sistem yang terintegrasi, petambak kesulitan mendapatkan gambaran yang jelas terkait perkembangan udang, performa tambak, maupun potensi hasil panen, sehingga analisis dan pengambilan keputusan menjadi kurang efektif.

Website Yara hadir sebagai solusi dengan menyediakan platform yang mempermudah pencatatan data harian secara terstruktur dan menyimpannya dalam sebuah database. Selain mencatat perkembangan udang di setiap tahap pertumbuhan, Yara juga dilengkapi fitur perhitungan otomatis harga panen berdasarkan data yang telah *diinput*, seperti ukuran dan kualitas udang. Dengan sistem ini, petambak dapat lebih mudah memantau performa tambak, menganalisis data, dan mengambil keputusan untuk meningkatkan hasil budidaya secara efisien. Yara mendukung pengelolaan tambak yang lebih terarah, akurat, dan produktif.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program *internship* dilakukan untuk memenuhi 20 SKS dan merupakan persyaratan wajib dari Universitas Multimedia Nusantara. Program ini bertujuan agar mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan *soft skills* dan *hard skills*. Dengan memilih perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan teknologi, mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk mempelajari serta mengasah keterampilan dan pengetahuan praktis yang relevan dengan jurusan terpilih. Maksud dan tujuan dalam pelaksanaan kegiatan *intership* kali ini, antara lain:

1. Mengembangkan fitur pada *website* untuk petambak udang di Bangka SBB.
2. Menerapkan pengetahuan dan pengalaman yang telah diperoleh dari berbagai mata kuliah di kampus.
3. Memperdalam pemahaman teknologi *front-end* dengan mengasah keterampilan teknis dalam berbagai bahasa seperti HTML, CSS, JavaScript, serta *framework* populer seperti React JS.
4. Menjalinkan hubungan dengan mentor berpengalaman di dunia teknologi dapat membuka peluang untuk memperluas koneksi profesional. Langkah ini sangat berguna dalam mendukung perkembangan karier di masa depan

terutama dalam mendapatkan referensi pekerjaan terkait peluang karier yang relevan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Periode magang berlangsung selama 6 bulan, dimulai dari tanggal 8 Juli 2024 hingga 8 Januari 2025. Jam kerja magang dimulai pukul 09.00 hingga 17.00, dengan istirahat dari pukul 12.00 hingga 13.00, sehingga total waktu kerja adalah 7 jam per hari, Senin hingga Jumat. Program magang ini dilaksanakan secara *Work From Office*. *Meeting* diadakan pada saat memulai proyek baru dan setiap akhir *sprint*. Kehadiran dicatat melalui *stand-up* setiap pagi dan *clock-in* di *website* kantor, dimana peserta melaporkan tugas yang telah dikerjakan kemarin serta tugas yang akan dilakukan hari ini. Lokasi magang berada di Ruko Crystal 1 No.19, Tangerang, Banten 15810.

