

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan informasi dan komunikasi di era digital, pola interaksi antara perusahaan dengan konsumen maupun mitra bisnis turut mengalami transformasi. Aktivitas yang sebelumnya bersifat konvensional kini bergeser ke ranah daring. Dalam konteks ini, website berperan sebagai salah satu representasi utama perusahaan di dunia digital, menjadi media yang memungkinkan masyarakat mengenal *brand*, produk, maupun layanan secara lebih mendalam tanpa perlu interaksi langsung secara fisik [1]. Kesadaran akan pentingnya keberadaan website sebagai representasi digital terus meningkat, baik di kalangan perusahaan maupun individu [2]. Meskipun pengembangan website secara profesional umumnya memerlukan keahlian teknis, termasuk pemrograman web, dalam beberapa kasus digunakan platform berbasis cloud seperti Wix untuk mempercepat tahap awal desain atau prototipe.

Pemilihan *platform* seperti Wix atau WordPress didasarkan pada sejumlah pertimbangan spesifik yang menyangkut efisiensi waktu, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan kebutuhan proyek. Dari segi kemudahan penggunaan, dari sisi antarmuka, Wix menyediakan sistem desain visual berbasis *drag and drop* yang dirancang untuk menyederhanakan proses perancangan, sehingga waktu pengembangan dapat dipangkas tanpa mengorbankan kualitas tampilan. Sementara itu, WordPress memiliki kurva belajar yang sedikit lebih tinggi, namun fleksibilitasnya dapat ditingkatkan melalui *plugin* seperti *Elementor* yang juga mengadopsi pendekatan *drag and drop* serupa. Dukungan fitur terintegrasi juga menjadi salah satu faktor penentu. Wix menyediakan layanan server bawaan dan sistem *Point of Sale* (POS) yang langsung terintegrasi, sehingga mengurangi kebutuhan pengguna untuk mengatur *hosting* maupun sistem pembayaran secara terpisah [3]. Di sisi lain, WordPress memerlukan *hosting* mandiri, namun memiliki kompatibilitas luas dengan plugin seperti WooCommerce untuk mendukung fungsi serupa, bahkan dengan tingkat kustomisasi yang lebih tinggi [4]. Dari aspek biaya dan skalabilitas, Wix cocok untuk proyek dengan skala sederhana yang membutuhkan peluncuran cepat dan biaya awal rendah. Namun, untuk kebutuhan yang lebih kompleks dan bersifat jangka panjang seperti situs *e-commerce* atau

portal berita, WordPress yang berbasis *open source* menawarkan fleksibilitas dan skalabilitas yang lebih luas, meskipun memerlukan investasi tambahan untuk *hosting* dan plugin premium. Dengan mempertimbangkan berbagai faktor tersebut, pemilihan Wix dalam proyek ini didasarkan pada keunggulannya dalam hal kemudahan penggunaan, integrasi fitur yang cukup lengkap, dan efisiensi dalam proses desain, terutama dalam konteks pengerjaan magang yang memiliki keterbatasan waktu dan sumber daya teknis.

struktur organisasi PT Tahoe Pranata Indonesia yang ramping dan terdiri dari empat karyawan tetap serta didukung oleh tenaga magang dan paruh waktu, perusahaan mengadopsi pendekatan kerja yang fleksibel dan kolaboratif. Kondisi ini menjadikan efisiensi komunikasi dan pemanfaatan teknologi digital sebagai aspek penting dalam mendukung berbagai aktivitas, baik internal maupun eksternal.

Selama pelaksanaan magang, fokus utama diarahkan pada pengembangan solusi digital dalam bentuk website dan media sosial marketing untuk mendukung kebutuhan klien dari berbagai sektor. Pengembangan ini dilakukan tidak hanya sebagai sarana informasi, tetapi juga sebagai media interaktif yang mampu merepresentasikan identitas brand secara lebih kuat dan terstruktur. Pendekatan ini sejalan dengan upaya PT Tahoe Pranata Indonesia dalam memperluas lini bisnisnya di bidang digital kreatif, khususnya dalam penyediaan layanan desain website yang menyesuaikan dengan kebutuhan spesifik setiap klien.

Salah satu implementasi dilakukan dalam proyek yang dikerjakan pada Genki Academy, yang bergerak di bidang *Preschool franchise*. Sebelumnya, calon mitra *franchise* hanya berinteraksi melalui media sosial Instagram, yang menyebabkan pertanyaan berulang terkait informasi dasar seperti profil institusi, struktur biaya, keunggulan kerja sama, dan prosedur pendaftaran. Untuk komunikasi berulang tersebut, *landing page* khusus yang bertujuan untuk menampilkan seluruh informasi krusial. Halaman tersebut memuat *detail* fasilitas fisik, skema *revenue sharing*, durasi lisensi, pelatihan karyawan, dukungan pencarian lokasi cabang, testimoni, serta tahapan kolaborasi. Kontak disediakan di bagian akhir sebagai opsi komunikasi lanjutan bagi calon mitra yang telah memahami informasi inti.

Proyek berikutnya adalah pembaruan profil perusahaan Genki Academy untuk mengatasi keterbatasan website lama yang tidak responsif dan hanya menampilkan konten statis. Pembaruan dilakukan dengan memperbaiki tampilan antarmuka dan menambahkan fitur Program Edukasi untuk menjelaskan kurikulum, serta fitur Lokasi Cabang agar pengunjung mudah mengetahui sebaran *preschool*

yang telah berdiri. Untuk mengatasi masalah bukti pembayaran yang sering hilang atau rusak akibat tinta pudar atau robek, sistem pembelian *online* mulai diterapkan. Namun, setelah diimplementasikan, beberapa orang tua mengalami kesulitan dalam beradaptasi, sehingga akses sistem dibatasi hanya untuk penggunaan internal. Transaksi tetap dilakukan melalui website, tetapi pembelian dilakukan oleh pihak internal sesuai permintaan orang tua. Riwayat transaksi yang terekam di sistem kemudian digunakan sebagai bahan pembukuan dan bukti pembayaran yang dikirimkan kepada orang tua murid. menambahkan fitur unduhan dokumentasi acara yang diadakan sebagai arsip digital untuk orang tua.

Proyek selanjutnya adalah pengembangan website untuk Marvel Sport Bar, yang sebelumnya belum memiliki platform daring. Permasalahan operasional seperti terjadinya *double reservation* akibat lebih dari satu admin yang mencatat data secara manual menggunakan Excel sering kali mengganggu kelancaran layanan. Selain itu, proses pengiriman katalog menu dalam bentuk PDF juga menimbulkan kebingungan, karena hanya berisi teks tanpa gambar pendukung. Ketidaksiharian antara stok yang tersedia dan yang tercantum dalam katalog juga menyebabkan kekecewaan pelanggan. Untuk menjawab tantangan tersebut, dikembangkanlah website resmi sebagai profil yang terintegrasi dengan sistem reservasi otomatis dan pembaruan stok menu secara *real time*. Website ini juga menampilkan katalog digital dengan visualisasi gambar menu, sehingga memudahkan pelanggan dalam membuat pilihan dan mengurangi kesalahan informasi.

Proyek lainnya ada VRACTAL Interior yang merupakan sebuah usaha di bidang desain interior. Sebelum adanya pengembangan media digital yang lebih terstruktur, promosi hanya dilakukan melalui iklan di media sosial seperti Instagram. Ketiadaan website menyebabkan keterbatasan dalam penyampaian informasi yang lebih komprehensif kepada calon klien. Permasalahan lain yang ditemukan adalah ketidaktahuan sebagian klien dalam menyampaikan preferensi desain interior yang diinginkan. Selain itu, terdapat kesulitan dari pihak klien dalam mengakses atau memahami tampilan virtual 3D yang disediakan. Hal ini menghambat proses revisi dan penyesuaian desain secara efektif. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, dirancang sebuah website yang berfungsi sebagai media penyampaian informasi dan dokumentasi. Di dalamnya, tersedia katalog bahan, dokumentasi proyek-proyek sebelumnya, serta referensi visual yang dapat memudahkan klien dalam menentukan preferensi desain. Website ini juga menampilkan tur virtual 3D dari rancangan milik klien agar proses umpan balik dapat dilakukan secara

lebih interaktif dan efisien. Website ini juga berperan sebagai *company profile* yang menampilkan informasi mengenai layanan, portofolio, dan identitas Vtractal Interior. Dengan demikian, calon klien dapat memperoleh gambaran menyeluruh mengenai ruang lingkup layanan yang tersedia tanpa harus melakukan konsultasi secara langsung pada tahap awal.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari Kegiatan magang di PT Tahoee Pranata Indonesia ini adalah:

1. Mengasah *soft-skill* dan *hard-skill* yang telah dipelajari di perkuliahan dalam lingkungan kerja yang nyata.
2. Mengembangkan pengetahuan yang sudah ada ataupun memperoleh pengetahuan baru.
3. Membangun pengalaman kerja sebagai persiapan sebelum memasuki dunia profesional.

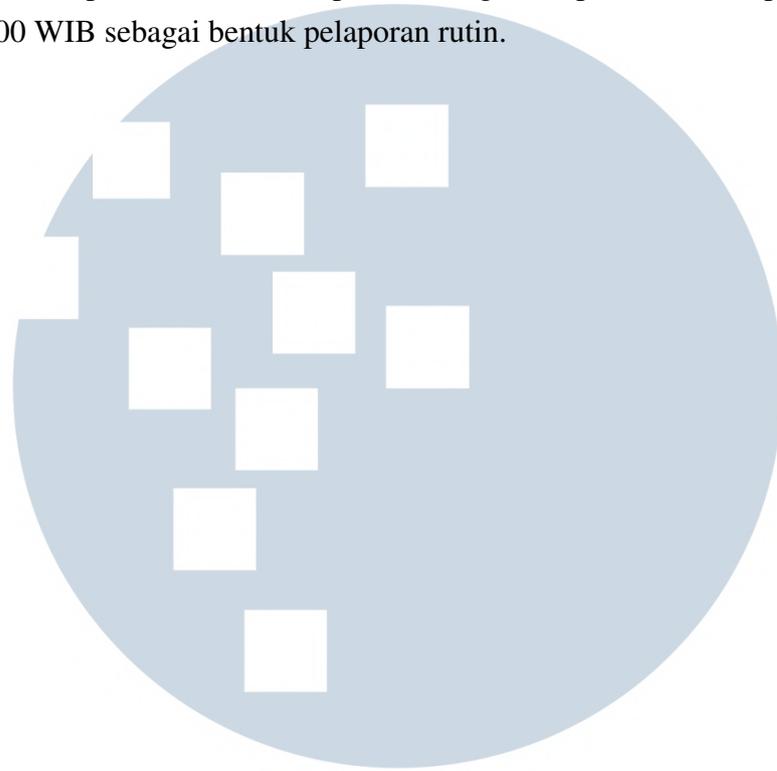
Tujuan dari pelaksanaan kerja magang di PT Tahoee Pranata Indonesia adalah untuk melakukan perancangan dan pembuatan website klien PT Tahoee Pranata Indonesia.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilakukan di PT Tahoee Pranata Indonesia dengan sistem kerja *hybrid*, di mana kehadiran ke kantor dijadwalkan pada hari Senin, Rabu, dan Jumat, sedangkan Selasa dan Kamis dilakukan secara *Work From Anywhere* (WFA). Lokasi kantor PT Tahoee Pranata Indonesia berada di The Smith Tower, Jalan Sutera Timur, Kunciran, Kecamatan Pinang, Kota Tangerang, Banten 15144. Sebelum bulan Maret, jam kerja berlangsung dari pukul 08.30 hingga 17.30 WIB, kemudian disesuaikan menjadi pukul 08.00 hingga 17.00 WIB, dengan total durasi kerja delapan jam setiap hari. Sistem absen dilakukan melalui penginputan sidik jari. Waktu istirahat dijadwalkan pada pukul 12.00 hingga 13.00 WIB. Selama bekerja, penerapan aturan berpakaian rapi diberlakukan.

Saat pelaksanaan WFA, komunikasi dilakukan secara aktif melalui grup internal. Setiap hari kerja dimulai dengan penyampaian sapaan dan konfirmasi tugas apabila belum terdapat arahan lanjutan. Apabila tugas lanjutan telah tersedia,

pengerjaan langsung dilanjutkan. Laporan perkembangan pekerjaan disampaikan secara pribadi kepada CEO selaku pembimbing, setiap sore antara pukul 16.00 hingga 17.00 WIB sebagai bentuk pelaporan rutin.



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA