

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era digital saat ini, kehadiran daring bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sebuah keharusan bagi industri pariwisata. Riset terbaru menunjukkan bahwa 90% masyarakat melakukan riset liburan secara daring, dengan 80% di antaranya juga melakukan pemesanan secara *online* [1]. Lebih lanjut, sebanyak 37% wisatawan menggunakan situs web melalui perangkat *mobile* untuk memesan perjalanan mereka pada tahun 2024 [2]. Bagi wisatawan, situs web berperan sebagai babak pembuka dari pengalaman perjalanan, di mana mereka berharap menemukan platform yang intuitif, cepat, dan kaya visual untuk merencanakan kunjungan [3, 4].

Meskipun *website* Seilbahnen Sonntag telah menyediakan satu laman yang memuat informasi lengkap mengenai aktivitas yang ditawarkan, mulai dari jalur pendakian seperti *Klangraum Stein* dan *Via Ferrata*, tampilan serta pengalaman pengguna (UI/UX) pada laman tersebut memiliki sejumlah keterbatasan dalam aspek kenyamanan, daya tarik visual, dan kemudahan navigasi. Desain yang kaku, visual yang kurang menarik, serta navigasi yang tidak optimal membuat informasi yang tersedia menjadi sulit dicerna dan kurang menggugah minat. Kekakuan antarmuka ini secara tidak langsung menciptakan pengalaman pengguna yang membingungkan dan menghambat calon wisatawan untuk menjelajahi seluruh potensi destinasi [5].

Untuk mengatasi permasalahan pada *User Interface* (UI) yang kaku dan pengalaman pengguna *User Experience* (UX) yang kurang optimal, diperlukan sebuah solusi digital yang berfokus pada desain dan fungsionalitas. Solusi tersebut adalah pembangunan aplikasi layanan wisata berbasis web yang akan memvisualisasikan seluruh informasi yang telah ada menjadi sebuah platform yang modern, interaktif, dan mudah digunakan. Melalui platform baru ini, wisatawan dapat:

1. Mengakses informasi secara lengkap dan *real-time*, yang dikemas dalam desain yang intuitif dan menarik.
2. Memperoleh pengalaman pengguna (*User Experience*) yang lebih baik.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari pelaksanaan kerja magang ini adalah untuk memperoleh pengalaman kerja profesional sebagai *Frontend Developer*, meningkatkan penguasaan kemampuan teknis dalam pengembangan aplikasi web, serta melatih kemampuan beradaptasi dan bekerja sama dalam lingkungan tim.

Tujuan kegiatan kerja magang ini adalah membangun *website Seilbahnen Sonntag* dengan desain yang lebih optimal, sehingga pengalaman pengguna menjadi lebih nyaman, menarik, yang diharapkan dapat meningkatkan daya tarik wisatawan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Bagian ini menjelaskan jadwal pelaksanaan serta mekanisme kerja magang yang diterapkan selama periode program berlangsung, mulai dari pengaturan waktu kerja hingga prosedur operasional yang dijalankan.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Program kerja magang di PT CreateIT Solution Indonesia dilaksanakan selama enam bulan, terhitung sejak 4 Agustus 2025 hingga 3 Februari 2026. Waktu kerja mengikuti ketentuan jam operasional perusahaan, yaitu hari Senin sampai Jumat pukul 09.00 hingga 18.00, sedangkan hari Sabtu dan Minggu ditetapkan sebagai hari libur.

Selama masa magang, penugasan diberikan sesuai dengan posisi yang dijalani, yaitu sebagai *Frontend Developer* pada Departemen *IT/Engineering*. Pelaksanaan pekerjaan disesuaikan dengan kebutuhan proyek yang sedang berjalan serta kebijakan internal perusahaan, baik terkait pengaturan waktu kerja maupun pola koordinasi antaranggota tim.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang di PT CreateIT Solution Indonesia menerapkan pendekatan pengembangan perangkat lunak berbasis *Agile*, sehingga proses pengembangan dapat berlangsung secara bertahap dan adaptif terhadap kebutuhan proyek. Siklus kerja mencakup pengembangan fitur, proses pengujian, perbaikan kesalahan, serta penyempurnaan sistem secara berkelanjutan.

Perusahaan juga menetapkan ketentuan terkait penggunaan pakaian kerja dan kebijakan kerja jarak jauh (*Work From Home/WFH*) yang harus dipatuhi oleh peserta magang. Ketentuan berpakaian bersifat bebas namun tetap rapi dan sopan, dengan penggunaan celana panjang sebagai standar. Kebijakan *WFH* dapat diberlakukan dengan persetujuan terlebih dahulu dan hanya pada kondisi tertentu sesuai dengan kebutuhan proyek.

Adapun tahapan dalam prosedur pelaksanaan kerja magang adalah sebagai berikut:

- **Pengenalan Lingkungan Kerja**

Pada tahap awal, peserta magang memperoleh penjelasan mengenai sistem kerja perusahaan, alur komunikasi dalam tim, serta gambaran umum proyek yang akan dikerjakan. Selain itu, dilakukan pula pengenalan terhadap berbagai *tools* dan teknologi yang digunakan dalam proses pengembangan perangkat lunak.

- **Pembagian Tugas dan Pengelolaan Proyek**

Penugasan diberikan berdasarkan fitur yang belum terselesaikan atau permasalahan (*bug*) yang perlu diperbaiki pada proyek yang sedang berjalan. Pekerjaan dilaksanakan secara tim dengan menerapkan metodologi *Agile*, di mana setiap tugas disesuaikan dengan tingkat prioritas proyek. Proses pengelolaan dan pemantauan tugas dilakukan menggunakan platform manajemen proyek seperti Gitea dan Open Project agar perkembangan pekerjaan dapat dipantau secara *real-time*.

- **Pelaksanaan Pekerjaan dan Siklus Pengembangan**

Setelah tugas diterima, proses pengembangan fitur atau perbaikan *bug* dilakukan sesuai dengan kebutuhan proyek. Pekerjaan yang telah diselesaikan kemudian melalui tahap pengujian untuk memastikan fungsi sistem berjalan dengan baik. Apabila masih ditemukan kesalahan, dilakukan perbaikan sebelum melanjutkan ke tahapan selanjutnya. Siklus ini berlangsung secara berulang hingga fitur atau sistem mencapai kondisi yang optimal.