

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Transformasi digital telah mengubah secara mendasar cara bisnis beroperasi, berinteraksi, dan menawarkan nilai kepada pelanggan. Perkembangan teknologi informasi serta peningkatan akses terhadap internet telah mempercepat pergeseran perilaku konsumen menuju transaksi daring yang lebih cepat, efisien, dan fleksibel [1]. Dalam ekosistem bisnis modern, kehadiran sistem penjualan online bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan kebutuhan utama untuk menjangkau pasar yang lebih luas dan meningkatkan daya saing [2]. Melalui sistem penjualan berbasis website, perusahaan dapat menyediakan pengalaman berbelanja yang lebih personal, interaktif, dan mudah diakses kapan pun dan di mana pun oleh pengguna [3].

Sektor industri kreatif, termasuk bidang fotografi, videografi, dan representasi talenta, turut terdorong untuk beradaptasi dengan model bisnis digital. Dalam konteks ini, website tidak hanya berfungsi sebagai media portofolio visual, tetapi juga sebagai platform transaksi dan komunikasi bisnis. Perusahaan dituntut untuk mengintegrasikan sistem penjualan yang responsif, aman, dan mudah digunakan agar dapat memberikan nilai tambah bagi klien maupun pengguna layanan [4]. Tantangan utamanya terletak pada bagaimana perusahaan dapat merancang sistem yang tidak hanya fungsional secara teknis, tetapi juga mencerminkan karakter visual dan profesionalisme khas industri kreatif yang mereka wakili [5].

PT Studio Empat Tujuh sebagai agensi kreatif yang bergerak di bidang representasi dan produksi talenta memiliki visi untuk menjadi jembatan antara klien dan profesional di industri visual. Namun, sistem digital perusahaan sebelumnya masih terbatas pada tampilan portofolio statis tanpa adanya fitur transaksi maupun sistem pemesanan daring. Kondisi ini menghambat efektivitas dalam proses bisnis, di mana calon klien masih harus melakukan pemesanan layanan secara manual melalui komunikasi langsung seperti email atau pesan pribadi. Selain itu, ketiadaan

sistem login pengguna serta pengelolaan data pesanan membuat proses administratif menjadi kurang efisien dan berpotensi menimbulkan kesalahan data [6].

Untuk menjawab permasalahan tersebut, dilakukanlah pengembangan sistem penjualan online berbasis web yang dirancang khusus untuk kebutuhan PT Studio Empat Tujuh. Sistem ini mencakup fitur autentikasi pengguna (*login* dan *registrasi*), formulir pemesanan layanan, serta dashboard sederhana untuk pengelolaan data pesanan. Dalam proses pengembangan, digunakan teknologi *HTML*, *CSS*, dan *JavaScript* untuk bagian antarmuka (*front-end*), dengan penyimpanan data sementara menggunakan *localStorage*, tanpa implementasi backend server secara penuh. Metode pengembangan dilakukan secara iteratif dan kolaboratif, di mana mahasiswa magang berperan aktif dalam tahap perancangan, pengkodean, pengujian, serta dokumentasi hasil pengembangan [7].

Melalui proyek ini, PT Studio Empat Tujuh diharapkan dapat memperluas kapabilitas digitalnya dan memberikan pengalaman pemesanan yang lebih cepat, transparan, dan profesional bagi klien. Di sisi lain, mahasiswa memperoleh kesempatan untuk menerapkan kompetensi teknis dalam konteks industri nyata, memahami proses bisnis dari sisi teknologi informasi, serta mengasah kemampuan *problem solving* dan kolaborasi tim. Implementasi sistem penjualan online ini menjadi langkah strategis bagi perusahaan dalam memperkuat kehadirannya di ranah digital, sekaligus menjadi bentuk nyata dari sinergi antara dunia akademik dan industri kreatif di era ekonomi digital yang semakin kompetitif [4].

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Program magang merupakan jembatan penting antara dunia akademis dan profesional yang memberikan mahasiswa kesempatan berharga untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan dalam konteks dunia kerja nyata. Pelaksanaan program magang ini dirancang tidak hanya untuk memberikan wawasan praktis mengenai profesionalisme di dunia kerja, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan teknis dan nonteknis yang relevan dalam

bidang pengembangan sistem berbasis web, khususnya dalam konteks bisnis digital dan e-commerce.

### **1.2.1 Maksud Kerja Magang**

Maksud utama dari program magang ini adalah untuk memperkenalkan mahasiswa pada lingkungan kerja profesional di industri kreatif yang dinamis serta memberikan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan teoritis dalam pengembangan sistem penjualan online berbasis website. Melalui pengalaman langsung di perusahaan, mahasiswa diharapkan dapat memahami bagaimana penerapan teknologi informasi berperan penting dalam mendukung aktivitas bisnis dan meningkatkan efisiensi operasional perusahaan.

Beberapa maksud utama dari kerja magang ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Merancang dan Mengembangkan Prototype Sistem Penjualan Online Berbasis Website: Maksud dari pelaksanaan kerja magang ini adalah untuk merancang dan mengembangkan sebuah prototype sistem penjualan online berbasis website di PT Studio Empat Tujuh, yang mencakup analisis kebutuhan sistem, perancangan alur pemesanan, serta implementasi fitur utama seperti pengelolaan data produk, registrasi dan login pengguna, keranjang belanja, dan proses checkout sebagai simulasi transaksi. Melalui pengembangan sistem ini, mahasiswa dapat memahami secara langsung alur sistem informasi dan proses bisnis penjualan online di lingkungan industri kreatif serta menyiapkan dasar sistem digital yang dapat dikembangkan lebih lanjut oleh perusahaan di masa mendatang.
2. Mendapatkan Pengalaman Nyata dalam Industri Kreatif Digital: Magang ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk bekerja secara langsung di lingkungan industri kreatif, khususnya di PT Studio Empat Tujuh yang berfokus pada representasi dan produksi talenta *visual*. Melalui proyek ini, mahasiswa dapat memahami bagaimana kebutuhan bisnis dan estetika visual dari perusahaan kreatif diterjemahkan ke dalam sistem digital yang fungsional dan

menarik. Pengalaman ini menjadi bekal berharga untuk memahami keseimbangan antara aspek teknis (teknologi dan performa sistem) dengan aspek kreatif (*desain, branding, dan user experience*).

3. Mengetahui Lingkungan dan Proses Kerja Profesional: Melalui magang ini, mahasiswa dapat belajar mengenai bagaimana sistem kerja dan alur koordinasi di perusahaan dijalankan. Proses seperti pembagian tugas, diskusi dengan supervisor, revisi pekerjaan, hingga pengujian hasil pengembangan menjadi bagian penting dari pengalaman magang. Dengan terlibat langsung dalam proses tersebut, mahasiswa dapat memahami bagaimana tanggung jawab profesional dijalankan dalam situasi nyata.
4. Mengembangkan *Soft Skills* dan Etos Kerja Profesional: Selain keterampilan teknis, magang ini juga berperan dalam membentuk sikap profesional dan *soft skills* mahasiswa, seperti komunikasi efektif, kemampuan beradaptasi, *problem-solving*, serta manajemen waktu. Mahasiswa dituntut untuk mampu berkoordinasi dengan tim, mempresentasikan hasil kerja, serta menerima dan menindaklanjuti masukan dengan sikap terbuka dan konstruktif. Kegiatan seperti rapat koordinasi, *review proyek*, dan penyusunan laporan menjadi sarana untuk melatih kemampuan *interpersonal* dan tanggung jawab profesional.
5. Meningkatkan Kemampuan Teknis dalam Pengembangan Sistem Website: Magang ini juga bertujuan untuk memperkuat keterampilan mahasiswa dalam mengembangkan sistem berbasis web secara utuh. Melalui pengerjaan proyek sistem penjualan *online*, mahasiswa belajar bagaimana mengelola data produk dan pengguna, menampilkan informasi secara dinamis, serta memastikan tampilan website tetap responsif dan stabil. Selain itu, mahasiswa juga melakukan perbaikan *debugging* dan penyesuaian fitur berdasarkan hasil pengujian agar sistem dapat berjalan sesuai kebutuhan perusahaan.kompleks.

### 1.2.2 Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang ini bertujuan untuk mendukung pengembangan prototype sistem penjualan online berbasis website di PT Studio Empat Tujuh, sekaligus meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam merancang, mengimplementasikan, dan mendokumentasikan sistem informasi berbasis web. Secara khusus, tujuan dari kerja magang ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan pertama merancang dan mengimplementasikan prototype sistem penjualan online berbasis website yang mencakup fitur utama seperti pengelolaan data produk, registrasi dan login pengguna, keranjang belanja, wishlist, serta proses checkout sebagai simulasi transaksi.
2. Tujuan kedua menerapkan konsep sistem informasi dalam pengelolaan alur pemesanan dan data pengguna, sehingga sistem yang dikembangkan memiliki struktur alur yang jelas dan mendukung proses bisnis perusahaan secara terorganisir.
3. Selanjutnya, tujuan ketiga mengembangkan antarmuka website yang responsif dan mudah digunakan, agar sistem dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat dan memberikan pengalaman pengguna yang konsisten.
4. Tujuan keempat melakukan pengujian dan perbaikan sistem secara bertahap untuk memastikan setiap fitur berjalan sesuai dengan kebutuhan, serta meminimalkan kesalahan fungsional pada prototype yang dikembangkan.
5. Tujuan terakhir dari program magang ini adalah menyusun dokumentasi sistem dan laporan magang secara sistematis, sebagai pendukung pemahaman alur kerja sistem dan dasar pengembangan lanjutan di masa mendatang. mendukung keberlanjutan sistem, mempermudah pemeliharaan, dan memungkinkan pengembangan lanjutan di masa depan.

Melalui keseluruhan rangkaian kegiatan magang ini, mahasiswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses perancangan dan pengembangan sistem penjualan online berbasis website, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan alur sistem, hingga implementasi dan pengujian prototype. Kegiatan magang ini juga memberikan gambaran nyata mengenai penerapan sistem informasi dalam mendukung proses bisnis perusahaan di industri kreatif, sehingga menjadi bekal bagi mahasiswa dalam menghadapi pengembangan sistem berbasis web pada lingkungan kerja profesional.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang**

Pelaksanaan kerja magang di PT Studio Empat Tujuh dilaksanakan pada tanggal 11 Agustus 2025 hingga 31 Desember 2025. Selama periode tersebut, kegiatan magang dilakukan dengan sistem kerja hybrid, yang terdiri dari on-site di kantor perusahaan dan remote sesuai dengan kebutuhan dan arahan supervisor.

Pada periode Agustus hingga Oktober 2025, kegiatan magang dilaksanakan secara on-site di kantor perusahaan. Selanjutnya, pada periode November hingga Desember 2025, kegiatan magang dilaksanakan secara hybrid, yaitu kombinasi antara on-site dan remote, dengan tetap menjaga intensitas komunikasi dan koordinasi dengan pihak perusahaan.

Jam kerja magang dilaksanakan dari hari Senin hingga Sabtu dengan jam kerja pukul 08.00 hingga 20.00 WIB. Berdasarkan perhitungan total kehadiran dan jam kerja yang dijalani selama periode magang, pelaksanaan kerja magang ini memiliki durasi keseluruhan sebesar 654 jam kerja.

Selama periode magang, mahasiswa berperan aktif dalam perancangan dan pengembangan prototype sistem penjualan online berbasis website, khususnya pada aspek perancangan antarmuka pengguna (UI/UX), pengembangan halaman website menggunakan HTML, CSS, dan

JavaScript, serta penerapan fungsionalitas utama seperti sistem login pengguna dan halaman transaksi sebagai simulasi pemesanan.

Proses komunikasi dan koordinasi dilakukan secara langsung melalui rapat rutin di kantor, serta didukung dengan media digital seperti WhatsApp dan Google Meet untuk diskusi tambahan, terutama pada periode kerja hybrid. Selain itu, mahasiswa mengikuti evaluasi berkala bersama supervisor untuk membahas progres pekerjaan, kendala teknis, serta revisi sistem yang diperlukan.

PT Studio Empat Tujuh mengikuti kebijakan perusahaan terkait hari libur nasional dan cuti bersama sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Di luar hari libur tersebut, kegiatan magang berjalan sesuai dengan jadwal yang telah disepakati.

Sebagai gambaran pelaksanaan kegiatan magang, tabel dan Gantt Chart disajikan untuk menunjukkan rincian waktu serta tahapan utama pengembangan sistem penjualan online selama periode magang. Table 1.3.1 Timeline Pelaksanaan Magang di PT Studio Empat Tujuh

Table 1.3.2 GantChart Pelaksanaan Kerja Magang

No	Aktivitas	Agustus				September				Oktober				November				Desember			
		Minggu Ke-																			
		2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Analisis kebutuhan dan perencanaan sistem penjualan online																				
1.1	Melakukan diskusi awal dan observasi kebutuhan sistem dengan pihak internal perusahaan																				
1.2	Mengidentifikasi konten, fitur, dan tampilan yang akan dikembangkan																				
1.3	Membuat konsep desain, moodboard, dan user flow dasar																				
2.	Merancang dan mengembangkan tampilan (front-end) website																				







magang, dan tahap pasca-magang. Pembagian tahapan ini bertujuan untuk menciptakan proses kerja yang lebih terstruktur dan terarah selama pelaksanaan program. Dengan adanya segmentasi tersebut, setiap aktivitas magang dapat dijalankan secara sistematis sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan pada masing-masing tahap.

### **1. Pra-Magang**

Pada tahap pra-magang, mahasiswa melalui serangkaian proses administratif dan seleksi sebelum resmi memulai kegiatan magang. Proses ini diawali dengan pencarian informasi lowongan magang melalui media sosial Instagram PT Studio Empat Tujuh, serta rekomendasi dari rekan yang telah mengetahui kebutuhan perusahaan terhadap posisi pengembangan website.

Setelah memperoleh informasi tersebut, mahasiswa mengajukan lamaran secara mandiri untuk posisi Web Developer Intern di PT Studio Empat Tujuh dengan melampirkan curriculum vitae dan portofolio proyek pengembangan website yang pernah dikerjakan. Selanjutnya, mahasiswa dinyatakan lolos seleksi administrasi dan dijadwalkan untuk mengikuti wawancara secara daring bersama tim pengembang digital perusahaan.

Dua hari setelah proses wawancara, mahasiswa menerima pengumuman resmi penerimaan melalui email dan pesan WhatsApp dari pihak perusahaan. Setelah dinyatakan diterima, mahasiswa diminta untuk melengkapi dokumen administratif, seperti Surat Rekomendasi Kampus, Perjanjian Magang, Kartu Tanda Mahasiswa, serta portofolio pendukung.

Seluruh dokumen yang telah dikumpulkan kemudian diverifikasi oleh tim HRD dan manajer proyek. Setelah proses verifikasi selesai, program magang resmi dimulai pada 11 Agustus 2025, dengan mahasiswa menempati posisi sebagai Web Developer Intern pada divisi Digital Development di PT Studio Empat Tujuh.

### **2. Kegiatan Magang**

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari program magang, di mana mahasiswa menjalankan kegiatan sesuai dengan job description yang telah ditetapkan oleh perusahaan. Kegiatan magang dilaksanakan selama periode 11 Agustus 2025 hingga 31 Desember 2025 dengan sistem kerja hybrid, yaitu kombinasi antara on-site di kantor perusahaan dan remote, sesuai dengan kebutuhan proyek dan arahan supervisor.

Jam kerja magang dilaksanakan dari hari Senin hingga Sabtu dengan rentang waktu pukul 08.00 hingga 20.00 WIB. Berdasarkan perhitungan total kehadiran dan jam kerja selama periode magang, pelaksanaan magang ini memiliki durasi keseluruhan sebesar 654 jam kerja.

Dalam pelaksanaannya, mahasiswa bertanggung jawab dalam perancangan dan pengembangan prototype sistem penjualan online berbasis website. Fokus utama pengembangan sistem ini adalah pada perancangan antarmuka pengguna (UI/UX), pengembangan fitur front-end, serta penyusunan alur sistem penjualan agar dapat mendukung proses pemesanan secara terstruktur dan mudah dikembangkan di masa mendatang.

Ruang lingkup kegiatan mahasiswa selama tahap pelaksanaan magang meliputi: Perancangan struktur website melalui pembuatan sitemap, wireframe, dan mockup awal.

1. Perancangan struktur sistem dan alur website, termasuk penyusunan sitemap, wireframe, dan rancangan awal antarmuka sistem penjualan online.
2. Implementasi antarmuka pengguna (UI/UX) menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript, serta pemanfaatan framework Bootstrap untuk memastikan tampilan website bersifat responsif.

3. Pengembangan fitur utama sistem penjualan online, seperti halaman katalog produk, halaman detail produk, sistem navigasi, serta fitur pemesanan dan interaksi pengguna sebagai simulasi transaksi.
4. Pengujian dan debugging sistem, baik dari sisi tampilan maupun fungsionalitas, untuk memastikan sistem berjalan dengan baik pada berbagai perangkat dan browser.
5. Koordinasi dan evaluasi rutin bersama supervisor dan tim terkait, baik melalui pertemuan langsung di kantor maupun melalui media komunikasi digital, untuk membahas progres pekerjaan, kendala teknis, dan penyesuaian pengembangan sistem.

Melalui tahap pelaksanaan ini, mahasiswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses pengembangan sistem informasi berbasis web di lingkungan industri kreatif, khususnya dalam mengelola alur sistem, kebutuhan pengguna, serta koordinasi kerja dalam tim profesional.

### **3. Pasca-Magang**

Setelah program magang selesai, mahasiswa melaksanakan tahap pasca-magang sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik dan profesional. Pada tahap ini, mahasiswa menyusun laporan akhir magang sesuai dengan format dan ketentuan yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara (UMN) sebagai bagian dari persyaratan program PROSTEP (Merdeka Belajar Kampus Merdeka).

Selain penyusunan laporan akhir, mahasiswa juga menyerahkan beberapa dokumen pendukung, antara lain:

1. Dokumentasi proyek sistem, yang mencakup struktur direktori proyek, penjelasan alur sistem, serta catatan pengujian dan perbaikan (debugging) selama pengembangan prototype.

2. Presentasi hasil akhir, berupa slide pemaparan yang disampaikan kepada supervisor dan pihak perusahaan sebagai bentuk evaluasi terhadap hasil pengembangan sistem.
3. File pendukung proyek, seperti aset desain antarmuka, dokumentasi penggunaan sistem, serta materi pendukung lainnya yang berkaitan dengan pengembangan website.

Seluruh dokumen tersebut diserahkan kepada pihak kampus dan perusahaan sebagai arsip dan bahan evaluasi. Melalui tahap pasca-magang ini, mahasiswa diharapkan mampu merefleksikan proses pengembangan sistem yang telah dilakukan, serta menjadikan hasil kerja magang sebagai portofolio profesional dalam bidang pengembangan sistem informasi berbasis web.

