

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengalami pertumbuhan yang pesat serta memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan [1]. Pemanfaatan teknologi berbasis internet, khususnya *website*, telah banyak digunakan sebagai media penyampaian informasi serta pengelolaan data dalam berbagai bidang [2]. Selain itu, *website* juga dapat dikembangkan sebagai *platform* digital yang mendukung berbagai aktivitas pengguna secara lebih efektif dan efisien.

Salah satu pemanfaatan teknologi *website* dapat ditemukan pada *platform* KAMCUP, yaitu sebuah *website* yang dikembangkan oleh CV Ankara Cipta untuk mendukung aktivitas komunitas olahraga antarkampung, khususnya dalam pengelolaan kegiatan turnamen serta interaksi antaranggota komunitas. Pengembangan *platform* berbasis *website* untuk mendukung komunitas olahraga dan pengelolaan turnamen telah banyak diterapkan sebagai bentuk digitalisasi kegiatan komunitas [3, 4]. Melalui *platform* ini, pengguna diharapkan dapat memperoleh informasi terkait kegiatan komunitas, mengikuti berbagai aktivitas yang tersedia, serta berinteraksi dengan anggota komunitas lainnya secara lebih mudah melalui media digital.

Website KAMCUP telah dikembangkan sebelum pelaksanaan kegiatan kerja magang dimulai. Namun, berdasarkan hasil pengamatan selama pelaksanaan kerja magang, ditemukan beberapa permasalahan pada sistem yang ada [5]. Beberapa fitur yang telah dirancang sebelumnya belum dapat digunakan dengan baik karena proses pengembangan sistem yang belum sepenuhnya selesai. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian fungsi pada *website* belum dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh pengguna.

Selain itu, CV Ankara Cipta juga memiliki rencana untuk melakukan pengembangan lebih lanjut pada *website* KAMCUP dengan menambahkan beberapa fitur baru yang bertujuan untuk memperkuat interaksi dalam komunitas. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk meningkatkan interaksi antaranggota komunitas serta mempermudah penyampaian informasi yang berkaitan dengan aktivitas komunitas.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya perbaikan sistem serta pengembangan fitur tambahan pada *website* KAMCUP agar fitur-fitur yang tersedia dapat berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna [6]. Oleh karena itu, kegiatan kerja magang ini dilaksanakan untuk membantu proses perbaikan sistem yang belum berjalan dengan baik serta mengembangkan fitur baru yang dapat mendukung interaksi dan penyebaran informasi bagi komunitas KAMCUP di CV Ankara Cipta.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang ini dimaksudkan sebagai sarana untuk mendapatkan pengalaman kerja secara langsung, serta menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam lingkungan kerja nyata, khususnya dalam bidang pengembangan dan pengelolaan sistem berbasis *website* [7]. Adapun tujuan dari pelaksanaan kerja magang ini adalah sebagai berikut.

1. Melakukan perbaikan terhadap fitur-fitur pada *website* KAMCUP yang belum berjalan sebagaimana mestinya agar seluruh fungsi yang tersedia dapat digunakan oleh pengguna.
2. Mengembangkan dan menambahkan fitur baru pada *website* KAMCUP yang bertujuan untuk mendukung interaksi antaranggota komunitas serta memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi yang berkaitan dengan aktivitas komunitas.
3. Mengelola dan memperbarui konten pada *website* KAMCUP dengan cara mengunggah artikel secara rutin setiap hari guna menjaga ketersediaan informasi yang relevan dan bermanfaat bagi pengguna *platform*.
4. Berpartisipasi dalam pengembangan aplikasi berbasis web pada proyek lain yang dikerjakan oleh perusahaan, yaitu Website Dental dan Website Hostel Alasare, mulai dari tahap analisis kebutuhan sistem, perancangan basis data, implementasi fitur, pengujian aplikasi, hingga proses *deployment*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Program kerja magang dilaksanakan di CV Ankara Cipta mulai tanggal 16 Februari 2026 dan berlangsung selama 120 hari kerja, yaitu setiap hari Senin hingga Sabtu, serta berakhir pada tanggal 15 Juli 2026.

Pelaksanaan kegiatan magang dilakukan secara daring atau yang dikenal dengan istilah *Work From Home* (WFH). Jam kerja selama kegiatan magang berlangsung dimulai pada pukul 09.00 hingga 17.00 WIB. Melalui sistem kerja tersebut, pelaksanaan tugas dan koordinasi dengan tim tetap dapat dilakukan secara efektif melalui media komunikasi daring yang telah disediakan oleh perusahaan.

Selama periode magang berlangsung, dilakukan pertemuan rutin secara daring bersama tim magang dan *supervisor* yang disebut *Daily Scrum*. Kegiatan ini bertujuan untuk menyampaikan tugas harian (*daily task*) sekaligus sebagai sarana pelaporan perkembangan pekerjaan yang telah dilakukan. Selain itu, melalui pertemuan tersebut dilakukan evaluasi terhadap hasil pekerjaan setiap anggota tim guna memastikan proses pengembangan sistem berjalan secara terarah dan terstruktur.

Selain pelaksanaan *Daily Scrum*, perusahaan juga menerapkan mekanisme pelaporan aktivitas harian yang disebut sebagai *daily experience*. Melalui mekanisme ini, setiap tugas yang diberikan harus diselesaikan sesuai target yang telah ditentukan sebagai bagian dari proses *maintenance*, *development*, maupun *bug fixing* pada proyek yang sedang dikerjakan. Penyelesaian tugas dilaporkan melalui pengumpulan bukti pengerjaan berupa tangkapan layar (*screenshot*) atau tautan hasil implementasi sebelum batas waktu yang telah ditetapkan. Mekanisme tersebut berfungsi sebagai bentuk presensi sekaligus dokumentasi perkembangan pekerjaan selama kegiatan magang berlangsung.

Dalam kegiatan pengembangan dan penambahan fitur pada *website* KAMCUP, setiap anggota tim pengembangan juga diberikan tanggung jawab tambahan berupa pencarian dan penyusunan artikel yang akan dipublikasikan pada *website* KAMCUP. Setiap anggota tim diwajibkan untuk mencari dan mengunggah satu artikel ke dalam *website* sebagai bagian dari upaya memperbarui konten serta menyediakan informasi yang bermanfaat bagi pengguna *platform*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A