

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era teknologi 4.0 seperti saat ini, Indonesia dituntut untuk memasuki fase baru yang mengharuskan segalanya menjadi lebih digital, mulai dari sektor hiburan hingga industri. Dalam menghadapi era baru ini, peran manusia dalam pertumbuhan ekonomi secara perlahan namun pasti telah mengalami pergeseran, digantikan oleh otomatisasi dan digitalisasi teknologi dalam menggerakkan perekonomian. Oleh karena itu, untuk menghadapi tantangan ini, para profesional di bidang teknologi juga perlu terus meningkatkan dan mendalami pengetahuan mereka, selain mengasah keahlian yang telah dimiliki sebelumnya.

PT Unicam Digital Pictvres adalah salah satu perusahaan baru di Yogyakarta yang fokus pada konsultasi merek dan pabrik digital. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2019 dengan tujuan utama memberikan layanan konsultasi untuk mengembangkan produk dan layanan dengan pendekatan kreatif. Unicam Studio melakukan penelitian, pengembangan, dan pembuatan produk kreatif untuk berbagai keperluan, termasuk dalam sektor pendidikan, UMKM, dan pengembangan situs *web* dan *mobile*.

PT Unicam Digital Pictvres menyediakan tiga jenis layanan, yakni *software house*, *production house*, dan *content creative*. *Software house* bertanggung jawab dalam menyediakan layanan di bidang perangkat lunak yang berfokus pada platform *Android* dan *iOS*. Mereka menghasilkan produk seperti situs *web*, aplikasi *mobile*, dan sistem informasi. *Production house* berfokus pada pengembangan dan pembuatan berbagai jenis aset virtual atau tertulis, seperti video, foto produk, *e-book*, *landing page*, dan infografis. Sementara itu, *content creative* melibatkan proyek-proyek yang berkaitan dengan komunikasi visual dan analisis media sosial.

Visi perusahaan adalah menjadi salah satu perusahaan yang terkemuka di Indonesia dalam bidang konsultasi merek dan pabrik digital. Sementara itu, misi perusahaan adalah untuk melakukan penelitian, mengembangkan, dan menciptakan produk kreatif untuk mendukung sektor pendidikan, UMKM, dan perusahaan

perangkat lunak. PT Unicom Digital Pictures memiliki sebuah divisi IT yang bertanggung jawab atas berbagai aspek teknologi informasi dalam perusahaan. Divisi IT ini melibatkan tim profesional yang fokus pada pengembangan, pemeliharaan, dan manajemen sistem teknologi informasi perusahaan. Tugas utama dari divisi ini adalah membuat *website*, aplikasi dan sistem informasi.

Website telah menjadi alat yang sangat penting bagi bisnis dan *startup* untuk menghadirkan diri mereka di dunia *online*. Semakin banyak *startup* yang berusaha untuk meraih perhatian pasar dan mencapai kesuksesan melalui *website* mereka sendiri. Oleh karena itu, perancangan *website* yang efisien dan efektif sangatlah penting.

Laravel adalah salah satu kerangka kerja (*framework*) pengembangan web yang sangat populer dan kuat. Dikenal dengan fitur-fitur modernnya, kerangka kerja *Laravel* telah menjadi pilihan utama bagi pengembang *web* dalam membangun aplikasi *web* yang andal dan efisien. Dengan kombinasi antarmuka pengguna yang menarik dan performa tinggi dari *back end* yang dibangun dengan *Laravel*, sebuah *startup* dapat memberikan pengalaman *online* yang luar biasa bagi pelanggan mereka.

Oleh karena itu, penulis membuat laporan Kerja Praktik dengan judul “Perancangan *Website Startup* dengan *Back End Laravel*”. Melalui perancangan *website startup* dengan *back end Laravel*, *startup* dapat mengoptimalkan kehadiran mereka di internet, menyediakan layanan yang lebih baik kepada pelanggan, meningkatkan kepercayaan konsumen, dan akhirnya mencapai tujuan bisnis mereka.

B. Rumusan Masalah

1. Hal-hal apa saja yang dilakukan untuk mendesain *website* dengan aplikasi *figma*?
2. Bagaimana cara merancang *website* bagian *back end*?
3. Bagaimana hasil pembuatan *website* menggunakan *laravel*?

B. Tujuan Kegiatan

1. Dapat mengembangkan kemampuan teknis penulis dalam merancang dan mengimplementasikan *website* dengan menggunakan *back end laravel*.
2. Dapat memahami perancangan *website startup*.
3. Dapat meningkatkan keberhasilan startup dengan cara membangun sebuah *website* yang efisien.

C. Manfaat Kegiatan

Manfaat kegiatan Kerja Praktik ini bagi penulis yaitu akan mengalami pengembangan keterampilan teknis yang kuat dalam pengembangan *web* menggunakan kerangka kerja *Laravel*. Selain itu, akan mendapatkan pengalaman praktis dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan *website* yang sesuai dengan kebutuhan *startup*, yang akan memperdalam pemahaman mereka tentang praktik terbaik dalam pengembangan *web*. Kerja Praktik ini juga memberikan kontribusi nyata terhadap keberhasilan dan keberlanjutan *startup* dengan menyediakan sebuah *website* yang efisien. Ini membantu *startup* dalam meningkatkan visibilitas mereka di dunia digital, mencapai pelanggan potensial, dan membangun identitas *online* yang kuat.