

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pada zaman sekarang teknologi Informasi berkembang dengan sangat pesat maka kehidupan manusia akan banyak mendapat kemudahan di berbagai bidang seperti perkantoran, rumah sakit, sekolah dan sebagainya.

Seperti yang disebutkan diatas bahwa perkembangan tersebut hanya menyentuh bagian perkotaan saja yang memang disana lah tempat teknologi lahir dan berkembang, Tapi bukan berarti perkembangan ini tidak bisa diterapkan ditempat lain selain kota.

Salah satu tempat yang sangat memerlukan sentuhan dari teknologi adalah desa, Hidup di desa termasuk cukup sulit bila tidak tersentuh oleh teknologi ada banyak hal yang bisa di perjual belikan lewat hasil pertanian atau peternakan yang ada di desa,

Itulah yang membuat PT. Puskomedia Indonesia Kreatif memiliki sebuah terobosan yang dinamakan Dumoro, dengan dumoro orang dapat berjualan secara daring menggunakan toko *online* berbasis *web*.

Untuk membuat toko *online* tentu diperlukan *database* untuk menyimpan data seputar transaksi penjualan, Hal ini lah yang akan dijelaskan oleh penulis tentang database apa saja yang dibuat untuk menyimpan data.

B. TUJUAN

1. Berdasarkan dari Latar Belakang yang telah di uraikan, tujuan dari pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan antara lain:
 - a. Mengimplementasikan ilmu yang telah didapat saat kuliah ke dunia kerja
 - b. Memenuhi persyaratan lulus pada program studi S1 Teknik Informatika
 - c. Sarana menampung pengalaman kerja yang akan di tempuh kedepannya
 - d. Mengembangkan *Softskill* di bidang Informatika sehingga terbentuk karakter yang kompeten dan professional
2. Adapaun Tujuan pembuatan Laporan Praktik Kerja Lapangan adalah membuat sistem database untuk website dumoro menggunakan Rest-API agar website dapat menyimpan data agar website dapat bekerja dengan semestinya.

C. RUANG LINGKUP

Dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di PT. Puskomedia Indonesia Kreatif penulis ditempatkan dibagian pengembangan aplikasi toko online berbasis website yang bernama dumoro. Dimana penulis ditugaskan untuk membuat sistem database menggunakan Rest-API.

D. ASPEK UMUM DAN KELEMBAGAAN**1. PROFIL PUSKOMEDIA INDONESIA KREATIF**

PT. Puskomedia Indonesia Kreatif sebagai Laboratorium Digital Kreatif menjadi pengusung terdepan dalam mengembangkan society 5.0, masa depan baru Indonesia. Kehadiran Puskomedia sejak awal berdirinya pada 28 september 2013 hingga saat ini, sudah memberikan perubahan dalam kehidupan masyarakat.

Salah satu peran puskomedia dalam mendampingi serta mengembangkan kemajuan teknologi desa. Dengan produk utamanya

yakni Panda sistem informasi desa(SID). Puskomedia telah membantu desa untuk memberikan pelayanan publik prima yang lebih cepat dan efisien.

Oleh karena itu, dengan berbekal tenaga IT berpengalaman dan profesional, Puskomedia mantap hadir sebagai upaya membantu pemerataan pembangunan dimulai dari desa. Sebagai sebuah perusahaan yang selalu berusaha untuk berinovasi dalam bidang teknologi, Puskomedia percaya bahwa pada dasarnya akses internet dan sistem informasi adalah kebutuhan dalam setiap lini kehidupan masyarakat. Sehingga ke depan misi puskomedia adalah “Mendunia Makin Mudah”. Oleh karenanya, pengembangan akan terus dilakukan untuk memenuhi setiap lini mulai dari pelayanan pemerintahan, sector ekonomi, pendidikan dan juga kesehatan.

2. UNIT KERJA

Nama Instansi : PT. Puskomedia Indonesia Kreatif
Alamat : JL. Arasadimeja, Kel Teluk, RT03
RW 04 Kab. Banyumas, Jawa
Tengah.
Tanggal Praktik Kerja : 20 Juli – 31 Oktober 2020

E. METODE PENULISAN LAPORAN

Dalam penyusunan laporan ini, tim memperoleh data melalui metode:

1. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan langsung kepada pembimbing Praktik Kerja Lapangan (PKL) untuk menganalisis Sistem Informasi yang dipakai.

2. Metode Diskusi

Metode ini dilakukan dengan diskusi tim untuk menganalisis masalah serta penentuan solusi.

3. Studi Literatur

Metode ini dilakukan untuk mencari solusi dari masalah jika tidak bisa diselesaikan dengan wawancara dan diskusi dengan mencari dan membaca artikel di internet.

F. SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN

Laporan ini disusun dalam beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang gambaran umum tempat kerja praktik, latar Latar belakang serta tujuan dari digunakannya teknologi berbasis *web* dalam sistem informasi estimasi kedatangan kapal. Selain itu juga dipaparkan tentang metode yang penulis gunakan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang dasar teori dalam penyusunan laporan. Teori Ini berkaitan dengan teknologi atau fitur yang di implementasikan pada saat PKL.

3. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berisi Paparan tentang kegiatan apa saja yang dilakukan oleh penulis dalam membuat sistem database berbasis Rest-API di PT. Puskomedia Indonesia Kreatif selama PKL berlangsung.

4. BAB IV PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran dalam penyusunan laporan PKL.