

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi saat ini merupakan hal yang penting dalam kehidupan era saat ini, perkembangan teknologi terus melaju seiring berjalannya waktu secara pesat. Perkembangan itu bukan hanya dalam hitungan tahun, bulan, atau hari, tetapi melainkan jam, bahkan dalam hitungan menit atau detik terutama berkaitan dengan teknologi informasi. Teknologi dalam bidang informasi dapat memudahkan berbagai keperluan manusia serta hiburan yang saat ini mudah untuk didapat. Disisi lain, berkembangnya teknologi meluas ke berbagai sektor, seperti perusahaan dan instansi contohnya dituntut untuk menggunakan teknologi informasi untuk keperluan media agar lebih efisien dan efektif. Teknologi informasi memerlukan perangkat teknologi yang memadai, serta komunikasi yang baik agar berguna untuk menunjang proses komunikasi yang komunikatif secara masal. Penggunaan teknologi informasi banyak digunakan oleh instansi pelayanan publik agar bisa diakses dengan mudah melalui internet. Pada tahun 2020 kuartal II menurut BPS (Badan Pusat Statistik) pengguna internet di Indonesia mencapai sekitar 196 juta atau 73,7% dari total penduduk Indonesia. Rata-rata waktu yang digunakan untuk berselancar di internet mencapai 8 jam lebih dalam sehari dengan berbagai alasan seperti sosial media, komunikasi lewat pesan, games dan belanja online [1].

Media informasi banyak digunakan diberbagai bidang seperti perbankan, pemerintahan, pendidikan, telekomunikasi, bisnis dan masih banyak lagi. Salah satu contoh media informasi yang banyak digunakan saat ini terutama dalam bidang bisnis yaitu *website*. *Website* merupakan kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, yang terangkum di dalam sebuah domain atau subdomain dan tentunya terdapat di dalam internet [2].

Sebutan *website* dalam bidang bisnis *website* bisa disebut dengan *webstore* atau bisa juga *e-marketplace*. *E-marketplace* merupakan media untuk tempat para penjual dan pembeli bertemu secara online dan melakukan proses jual-beli dengan menggunakan *website* atau aplikasi yang disediakan oleh operator *marketplace* [3]. Munculnya

Praktik Kerja Lapangan

marketplace di era sekarang ini merambah ke berbagai sektor, salah satunya dalam sektor bisnis bidang jasa penyedia *wedding organizer*. *Wedding organizer* merupakan suatu bisnis dalam bidang jasa yang memberikan sebuah layanan berupa kebutuhan dalam mempersiapkan membantu tempat resepsi, dekorasi, *make up artist*, *cathering*, busana pernikahan, *photography & videography*, mengatur vendor dan mengatur jalannya acara dari awal sampai akhir [4].

Banyak vendor atau perusahaan yang menggunakan *website* untuk menunjang proses usaha baik dalam persediaan barang atau pun jasa. Vendor merupakan perusahaan yang menyediakan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan bisnis. Barang atau jasa yang disediakan oleh vendor dibutuhkan oleh perusahaan lain untuk melengkapi proses produksi, seperti pemanfaatan teknologi dan internet khususnya pada *website*. *Website* yang menyediakan barang atau jasa merupakan salah satu implementasi vendor dalam bidang teknologi informasi, contohnya pada *website* mengenai pernikahan. Seseorang kadang bingung dalam merencanakan pernikahan seperti, menyewa alat ataupun yang berhubungan dengan persiapan acara pernikahan serta ingin melihat katalog atau media informasi baik *vendor* maupun penjual. Hal tersebut yang membuat PT. Kreasi Kode Indonesia memanfaatkan sumber daya manusia yang ada untuk menerapkan teknologi media informasi berbasis *website*. *Website* tersebut terbukti dapat mempermudah terjadinya interaksi timbal balik secara *digital*, baik antara vendor, sistem manajemen konten dan masyarakat. Hal tersebut tentunya bentuk inovasi dalam strategi pemasaran, yang akan membantu peluang usaha pada saat ini.

Website Virtual Wedding Expo dibagi menjadi dua versi halaman yaitu halaman vendor dan halaman *CMS (Content Management System)*. *CMS* adalah aplikasi pengolah konten dan administrator *website* yang dapat mengatur semua isi di websitenya. Isi *website* dapat berupa tipe berbagai file, seperti teks, foto, audio, video, dokumen, dan semua tipe file yang mampu ditampilkan di *website* [5]. Penelitian ini penulis berfokus pada perancangan beberapa fitur yang ada pada *website* yang dibuat, fitur yang dibuat penulis yaitu *dashboard*, penawaran *index* pada tampilan *vendor* dan *vendor create* pada tampilan *CMS*. Kegunaan fitur pada *dashboard* yaitu untuk menampilkan total produk, total penjualan, transaksi sukses, dan transaksi *pending*. Fitur penawaran *index* untuk menampilkan daftar detail penawaran dari harga tertinggi hingga harga diskon pada produk. Fitur terakhir ada pada tampilan *CMS* yaitu *vendor create* untuk membuat vendor baru supaya bisa ditampilkan pada detail vendor. Perangkat pendukung yang digunakan

Praktik Kerja Lapangan

untuk membuat website ini ada xampp, visual studio code, git bash, git lab dan menggunakan framework laravel.

B. Tujuan

Tujuan pada penelitian PKL/KP ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu :

1. Tujuan pelaksanaan PKL/KP
 - a. Mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh di Perguruan Tinggi.
 - b. Mengembangkan karakter *softskill* dan *hardskill* yang didapat pada pelaksanaan PKL/KP.
 - c. Menambah pengetahuan dan potensi yang belum diajarkan di Perguruan Tinggi.
 - d. Sebagai gambaran bagi mahasiswa tentang dunia kerja setelah lulus dari Perguruan Tinggi.
 - e. Memenuhi persyaratan kelulusan di Perguruan Tinggi.
2. Tujuan Pembuatan Laporan
 - a. Sebagai salah satu syarat untuk melengkapi mata kuliah Kerja Praktik program studi S1 di Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
 - b. Mengidentifikasi hal yang sudah didapat dan dipelajari selama Kerja Praktik yang telah dilaksanakan.
 - c. Melakukan analisa terkait pekerjaan yang telah dikerjakan.
 - d. Mengidentifikasi masalah dan ruang lingkup kebutuhan sistem informasi yang dikerjakan.
 - e. Bukti tertulis dari hasil Kerja Praktik yang telah dilaksanakan.
3. Tujuan Pembuatan Website Virtual Wedding Expo

Tujuan dari laporan ini yaitu membuat fitur pada website, adapun fitur yang dibuat yaitu:

 - a. Membuat fitur vendor dashboard untuk menampilkan total produk, total penjualan, transaksi sukses, transaksi pending.
 - b. Membuat fitur vendor penawaran index untuk menampilkan daftar penawaran dan dapat menghubungkan ke halaman penawaran create.
 - c. Membuat fitur vendor create *CMS* untuk registrasi vendor melalui admin.

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pelaksanaan PKL / KP penulis yaitu dilaksanakan di PT. Kreasi Kode Indonesia, yang terletak di Jl. Garuda No.78, Condongcatur, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penulis dapat memilih bidang minat dan bakatnya terlebih dahulu. Pada laporan ini pembuatan *website* difokuskan pada pengerjakan proyek yang berhubungan dengan *Website*, yaitu pembuatan *website* pada *virtual wedding expo*, Perangkat Lunak yang digunakan yaitu *Laravel*, *Visual Studio Code*, *Git Bash*, *Git Lab* dan *XAMPP*.

D. Aspek Umum dan Kelembagaan

1. Profil Perusahaan

Kreasi Kode merupakan sebuah perusahaan Teknologi Informasi yang berdiri di Kota Yogyakarta pada tahun 2011 dengan nama CV. Kreasi Kode Digital, dan pada tahun 2015 berganti nama menjadi PT. Kreasi Kode Indonesia, PT. Kreasi Kode Indonesia didukung oleh tenaga profesional dan berpengalaman dibidang Teknologi Informasi untuk melakukan pengembangan Perangkat Lunak seperti : Website, Sistem Informasi Manajemen, dan Aplikasi Android. Selain itu PT. Kreasi Kode Indonesia mempunyai divisi pendukung dibidang *Content* dan Multimedia yang menghasilkan berbagai produk seperti Game, Animasi, Fotografi dan Videografi. Kreasi Kode hingga saat ini telah melayani berbagai client baik dari dalam negeri maupun luar negeri, dengan sebaran masih didominasi dari sektor Swasta dibandingkan sektor Pemerintah.

2. Logo PT. Kreasi Kode Indonesia



Gambar 1.1 Logo PT. Kreasi Kode Indonesia

3. Visi dan Misi

a. Visi :

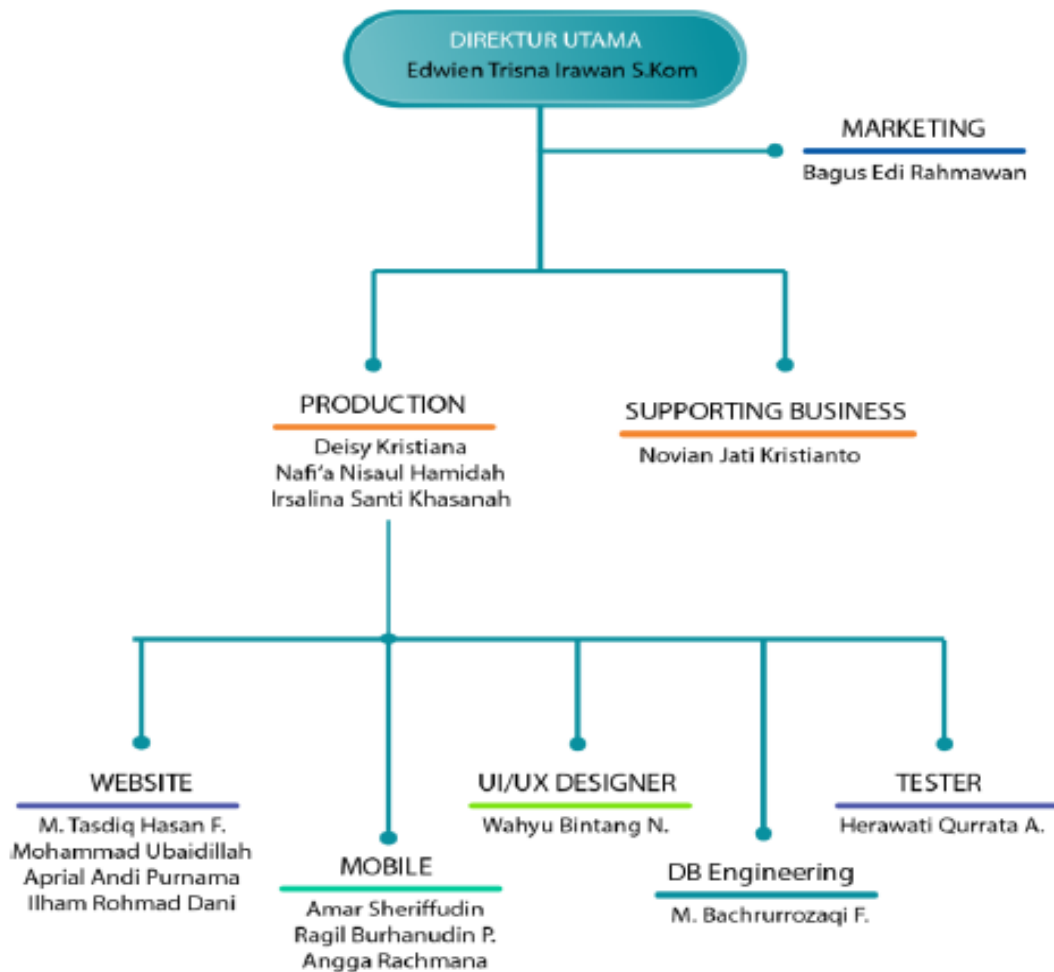
Praktik Kerja Lapangan

“Menjadi perusahaan IT yang menghasilkan produk yang bermanfaat bagi masyarakat luas.”

b. Misi :

- Menciptakan SDM yang handal di bidang IT.
- Menciptakan produk inovatif dan bermanfaat luas.

4. Struktur Bagan



Gambar 1.2 Struktur bagan PT. Kreasi Kode Indonesia

E. Metode Penulisan Laporan

Dalam penyusunan laporan PKL / KP penulis memperoleh informasi melalui beberapa metode :

1. Metode Wawancara

Metode wawancara ini dilakukan dengan cara melakukan tanya – jawab secara langsung dan online kepada pembimbing lapangan pada saat pelaksanaan PKL / KP untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan *website virtual wedding expo*.

2. Metode Diskusi

Metode ini dilakukan bersama antara tim magang untuk menentukan pembagian tugas yang harus dikerjakan oleh masing-masing anggota tim.

3. Metode Pustaka

Merupakan metode dalam mengumpulkan data dengan melakukan studi pustaka, mengenai teori-teori ilmiah yang didapatkan dari buku-buku teks, jurnal atau makalah elektronik, dan internet yang berhubungan dengan proyek guna sebagai pedoman dan acuan penulis dalam menyusun sistem maupun laporan.

F. Sistematika Penulisan Laporan

Mempermudah pemahaman laporan kegiatan ini, maka laporan ini dibagi menjadi beberapa bagian :

BAB I PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan berisi mengenai gambaran umum dari latar belakang dibangunnya sistem informasi virtual wedding expo berbasis website menggunakan Laravel, metode yang penulis gunakan dalam penulisan laporan, tujuan, ruang lingkup dan aspek kelembagaan dari PT. Kreasi Kode Indonesia, serta sistematika penulisan laporan yang penulis gunakan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bagian dasar teori membahas mengenai teori-teori yang berkaitan yang penulis jadikan acuan dan pedoman dalam pengembangan *website* sistem informasi *virtual wedding expo*.

BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Pada bagian analisa dan pembahasan membahas mengenai pemaparan teori serta konsep dari tahapan, analisa dan pengerjaan proyek pada saat pelaksanaan PKL / KP berlangsung.

BAB IV PENUTUP

Pada bagian penutup membahas mengenai kesimpulan dan saran yang telah diperoleh dari pembuatan *website* dalam kegiatan Praktik Kerja Lapangan / Kerja Praktik sebagai evaluasi dimasa mendatang.