

## BAB I PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini sangatlah cepat. Dengan perkembangan tersebut sangat memudahkan kehidupan manusia. Perkembangan tersebut juga membuat pekerjaan manusia menjadi lebih cepat dan praktis.

Biasanya perkembangan teknologi informasi hanya terdapat pada daerah perkotaan saja sehingga daerah pedesaan agak tertinggal. Selain itu faktor transportasi juga membuat susah perkembangan teknologi di daerah pedesaan.

Karena hal tersebut, menjadikan perusahaan dibidang digital sekarang banyak mengembangkan aplikasi untuk membantu kehidupan di desa. Salah satunya PT Puskomedia Indonesia Kreatif yang banyak membuat terobosan dibidang teknologi untuk membantu mengembangkan teknologi dibidang pembayaran. Aplikasi tersebut diberi nama Dumoro Pay.

Aplikasi Dumoro Pay sendiri berjalan di platform *mobile* dan *web*. Selain aplikasi *Payment* di Dumoro Pay juga terdapat *dashboard* untuk menyimpan informasi transaksi dan data statistik dari transaksi aplikasi *Payment*. Dengan aplikasi ini membuat masyarakat lebih mudah dalam melakukan pembayaran secara online.

**B. TUJUAN**

1. Berdasarkan dari latar belakang yang diuraikan sebelumnya, tujuan dari pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan antara lain :
  - a. Mengimplementasikan teori-teori yang didapat dari bangku perkuliahan untuk dimasukkan kedalam dunia kerja.
  - b. Sebagai pemenuhan persyaratan kelulusan pada program studi S1 Teknik Informatika.
  - c. Sebagai sarana menampung pengalaman mengenai dunia kerja yang akan ditempuh pada tahap selanjutnya.
  - d. Mengembangkan *softskill* di bidang informatika sehingga terbentuk karakter yang berkompetisi dan profesional.
  
2. Adapaun tujuan pembuatan laporan Praktik Kerja Lapangan ini adalah membuat *dashboard* statistik data transaksi *payment* berbasis website yang bernama Dumoro Pay Dashboard dengan menggunakan *framework Laravel 7*. Agar memudahkan administrator dalam melihat data statistik transaksi pada aplikasi *payment*.

**C. RUANG LINGKUP**

Dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di PT Puskomedia Indonesia Kreatif tersebut penulis ditempatkan di bagian pembuatan Dashboard Payment berbasis web. Dimana penulis ditugaskan untuk merancang serta membuat website tersebut.

**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 satunya 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.

**BAB I**

---

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, sektor ekonomi, Pendidikan, dan juga Kesehatan.

**2. UNIT KERJA**

Nama Instansi : PT. Puskomedia Indonesia Kreatif  
Alamat : Jl. Arsadimeja Kel Teluk Rt 03 RW 04  
Kab. Banyumas, Jawa Tengah.  
Tanggal Praktik Kerja : 27 Juli 2020 s.d 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/KP) untuk menganalisis sistem informasi yang digunakan.

**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 didapat dari wawancara dan diskusi dengan cara membaca artikel-artikel pada forum 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 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 DASAR TEORI**

Berisi tentang dasar teori dalam penyusunan laporan. Teori ini berkaitan dengan teknologi atau fitur yang diimplementasikan pada saat PKL.

**3. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN**

Berisi paparan tentang kegiatan apa saja yang dilakukan oleh penulis dalam penyempurnaan toko *online* berbasis *web* di PT. Puskomedia Indonesia Kreatif selama PKL berlangsung.

**4. BAB IV PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dan saran dalam penyusunan laporan PKL.