

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi adalah sesuatu yang berhubungan dengan kecerdasan dalam performa dengan sebuah fungsi, tujuan, atau manfaat dimana hal tersebut dapat dilakukan oleh makhluk dengan kecerdasan tinggi yang dapat dikatakan yaitu manusia[1]. Peranan teknologi semakin penting dalam kehidupan manusia ketika dunia ini sudah mulai memasuki revolusi industri 3.0[2]. Era industri sekarang yaitu revolusi industri yang keempat dimana dalam era ini menjadi tantangan bagi industri kontemporer dalam menjalankan bisnisnya[3]. Pentingnya sebuah data dan informasi bagi organisasi maupun instansi, sehingga dapat dikatakan sebuah kemajuan suatu organisasi atau instansi dan kemampuan dalam melayani masyarakat atau pelanggan tergantung dari tersedianya data serta informasi[4]. Perkembangan sistem informasi dalam kehidupan manusia seiring dengan peradaban manusia itu sendiri hingga muncullah istilah Teknologi Informasi atau *Information Technology* (IT)[5]. Teknologi informasi adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan, pengelolaan, penyimpanan, penyebaran, dan pemanfaatan suatu informasi. Teknologi informasi juga bukan hanya membahas tentang perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*), pada teknologi ini juga akan memperhatikan sebuah kepentingan manusia dalam pemanfaatannya[6]. Teknologi informasi dimulai dengan bentuk sebuah gambar sederhana serta tak bermakna pada dinding, prasasti, sampai informasi yang kemudian dikenal dengan nama internet[5]. Internet merupakan susunan komputer yang terhubung dalam jaringan yang menggunakan standar Internet Protocol Suite yaitu TCP dan IP yang melaluinya banyak pengguna dapat mengakses informasi di seluruh dunia[7]. Internet tentunya mempunyai bagian-bagian yang ada di dalamnya, salah satunya yaitu web.

Web adalah bagian dari Internet yang terdiri dari halaman-halaman yang dapat diakses oleh browser Web[8]. *Website* merupakan salah satu layanan internet yang paling banyak dipakai atau dapat dikatakan paling populer hingga banyak dari pengguna banyak yang salah persepsi tentang *website* dan internet[9].

Beberapa kegunaan *website* dalam bisnis atau industri yaitu sebagai media media penyampian informasi, tempat menampilkan produk, mampu menjangkau pelanggan secara luas, bisnis terlihat profesional, bisnis menjadi lebih efisien, dan menghemat anggaran[10]. Situs web yang dikatakan baik adalah yang mampu mewujudkan tujuan awal yaitu menjual[11]. Berikut merupakan kriteria dari *website* yang baik:

- Pemilihan nama yang menjual, mudah diingat, dan relevan dengan isi situs.
- Membeli domain atau hosting yang sesuai dengan nama situs.
- Isi yang menarik dan juga perlunya gambar-gambar pendukung yang relevan.
- Menu yang memudahkan pengunjung menemukan informasi yang dibutuhkan.
- Desain (tampilan yang menarik) dan layout yang menarik.
- dll[11].

Desain dari *website* merupakan salah satu kriteria atau faktor terpenting dari *website* yang baik, karena dengan desain yang menarik nantinya akan memikat seorang pengunjung, serta dengan tampilan yang menarik tentunya akan membuat pengunjung betah berlama-lama. Web Aivon merupakan *website* resmi perusahaan PT Aivon Mediatama atau Batavianet yang berfungsi sebagai profil perusahaan, penjualan produk, layanan, maupun perekrutan yang dimiliki oleh perusahaan. *Website* tersebut telah lama digunakan sehingga untuk menarik lagi pengunjung yang baru tentunya harus dilakukan perubahan serta penambahan menu baru. Redesign pada *website* Aivon ini akan disesuaikan juga terhadap kebutuhan dari perusahaan. Oleh karena itu akan dilaksanakan *redesign* atau mendesain ulang tampilan untuk *website* Aivon sehingga sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

Desain merupakan perencanaan dalam pembuatan sebuah objek, sistem, komponen atau struktur[12]. Sedangkan *redesign* merupakan pengulangan terhadap desain atau dapat dikatakan sebagai mendesain ulang sebuah objek, sistem, dll. Banyak software maupun aplikasi desain yang telah beredar, contohnya figma, coreldraw, adobe illustrator, adobe photoshop, affinity designer,

dll. Pada praktik kerja lapangan ini penulis akan menggunakan figma. Figma adalah aplikasi desain grafis khusus untuk mendesain prototype, user interface, dan antar muka aplikasi[13]. Kemudahan pada *tools* dari figma serta kelengkapannya juga mudah digunakan menjadi salah satu alasan penggunaan software tersebut.

## 1.2 Tujuan

- Tujuan Pelaksanaan PKL/ KP
  - a. Mengetahui ruang lingkup pekerjaan di lapangan guna mengadaptasi diri dengan kondisi riil di lingkungan kerja.
  - b. Mengimplementasikan ilmu yang didapatkan dari kuliah untuk membantu pemecahan masalah di instansi tempat pelaksanaan PKL / KP.
  - c. Mendapatkan pengalaman kerja serta kemampuan komunikasi yang relevan, serta sikap dan keterampilan yang memadai.
  - d. Untuk syarat untuk mengambil mata kuliah Tugas Akhir 2 guna meraih gelar sarjana.
- Tujuan Pembuatan Laporan PKL / KP
  - a. Menganalisis, menyelesaikan serta memberikan kesimpulan atas permasalahan yang didapatkan dengan dasar literasi yang valid.
  - b. Mengasah pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan dalam penyusunan sebuah laporan kerja.
  - c. Untuk penilaian akademik tentang hasil pelaksanaan kegiatan PKL / KP di instansi tempat pelaksanaan PKL / KP.
  - d. Untuk syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Kerja Praktik.
- Tujuan Redesign Web “Aivon”
  - a. Untuk memperbaiki tampilan *website* dari PT Aivon Mediatama sehingga lebih nyaman dan menarik.
  - b. Untuk menambahkan fitur atau menu pada *website* PT Aivon Mediatama sesuai dengan kebutuhan instansi.

### 1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penulis selama pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan/ Kerja Praktik yaitu PT Aivon Mediatama cabang jogja atau Batavianet. penulis ditempatkan pada bagian desain serta content writer. Melaksanakan Praktik kerja Lapangan atau Kerja Praktik ini dilaksanakan secara WFH (Work From Home), sehingga pemberian kerja, koordinasi hingga penyerahan hasil dilaksanakan secara online. Pada Batavianet ini memiliki jam kerja 5 hari yaitu hari senin hingga jumat. Untuk bagian desain penulis diberikan tugas untuk membuat redesain atau mendesain ulang dari tampilan web perusahaan yang beralamat <https://Aivon.co.id/> dengan menambahkan beberapa fungsi. Pada bagian content writer penulis mendapatkan tugas untuk menulis artikel yang bertemakan teknologi.

### 1.4 Aspek Umum dan Kelembagaan

PT Aivon Mediatama atau Batavianet adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang teknologi dengan ide orisinal yang unik dan solusi kuat yang telah berjalan dalam bisnis ini sejak tahun 1996 sehingga kurang lebih telah berdiri 25 tahun. Sebuah kombinasi yang sempurna antara strategi dan teknologi mutakhir, perusahaan juga menyediakan produk dan layanan berkualitas kepada klien baik di Indonesia maupun di luar negeri. Perusahaan yang bergerak dibidang teknologi ini memiliki kantor pusat yang berada di DKI Jakarta dengan beberapa cabang yaitu di D.I.Yogyakarta, dan Malang, Jawa Timur[14].

Batavianet merupakan perusahaan pengembangan teknologi yang terbagi atas beberapa bisnis yaitu bidang *e-property*, insura, Aivon, dan aipos. Eproperti merupakan sebuah pengembangan sistem properti dan sistem manajemen properti bagi para perusahaan properti sehingga kinerja dalam bidang properti menjadi efisien dan mudah. Insura yaitu pengembangan teknologi bagi industri asuransi dimana dengan mengadopsi sebuah asuransi dapat menggunakan mobile atau smartphone dalam semua proses sehingga nantinya kemudahan pengguna asuransi. Aivon yaitu pengembangan *software* baik *mobile*, *web*, dan lain sebagainya. Aivon juga disebut dengan rumah app dimana berisi aplikasi untuk

segala bidang hingga pemesanan aplikasi maupun yang lainnya. Aipos merupakan sebuah pengembangan aplikasi yang bermanfaat untuk bisnis kecil hingga menengah. Sehingga bisnis-bisnis kecil menengah mendapatkan dukungan teknologi yang bermanfaat untuk bisnisnya. Kemudian ada juga layanan yang terbagi atas dua yaitu *IT Solutions* dan *IT Consultant*[14].

### 1.5 Metode Penulisan Laporan

#### 1. Metode Diskusi

Pada metode ini penulis melakukan koordinasi dengan institusi atau tempat Praktik Kerja Lapangan bagaimana penyelesaian yang baik dari permasalahan yang ada.

#### 2. Metode Kajian Pustaka

Pada metode dilaksanakan guna untuk mencari sebuah dasar pengetahuan yang valid demi terciptanya penyusunan dan penulisan laporan yang baik dan sesuai dengan literasi yang ada. Pustaka atau referensi yang digunakan penulis dalam penyusunan serta penulisan laporan ini yaitu jurnal, buku, prosiding, terdahulu, dan juga berbagai artikel dengan data yang cukup dapat dipercaya.

### 1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Berikut merupakan urutan pembahasan dalam penyusunan dan penulisan laporan praktik kerja lapangan atau kerja praktik ini, agar mempermudah para pembaca dalam memahami laporan ini, penulis menggunakan sistematika penulisan laporan sebagai berikut :

#### 1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian bab pertama ini berisi gambaran secara umum mengenai bahasan yang dilaksanakan pada laporan praktik kerja lapangan atau kerja praktik ini. Bagian dari bab ini yaitu latar belakang, tujuan, ruang lingkup, aspek umum, kelembagaan, metode penulisan laporan, dan sistematika penulisan laporan.

#### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab yang kedua ini berisikan tentang dasar-dasar teori yang berhubungan dengan hal teknis pekerjaan yang dilaksanakan. Penjelasan tentang berbagai hal yang terkait dengan kegiatan yang sedang dilaksanakan. Penjelasan tentang teori maupun alat yang akan digunakan dalam praktik kerja lapangan yang berfungsi sebagai acuan penulis dalam menjalankan praktik kerja lapangan ini.

### 3. BAB III IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang penerapan yang menjadi tujuan praktik kerja lapangan. Serta pembahasannya secara detail tentang apa yang telah diimplementasikan oleh penulis.

### 4. BAB IV PENUTUP

BAB terakhir atau BAB keempat ini penulis memberikan kesimpulan dari hasil implementasi yang dituangkan dalam Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) atau Kerja Praktik (KP) ini disertai dengan saran dari penulis pribadi untuk penulisan laporan berikutnya.