

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Perkembangan adalah perubahan yang dapat dikatakan mengarah ke tingkat yang lebih maju. Seperti dalam perkembangan teknologi saat ini, sangat berbeda dengan teknologi masa lalu. Berkembangnya teknologi zaman sekarang mempunyai tujuan untuk menjadikan suatu informasi agar terlihat lebih menarik dan lebih informatif. Di era saat ini teknologi juga sangat penting dalam kehidupan, baik dalam pendidikan, bisnis, ekonomi dan lain sebagainya[1]. Dampak dengan berkembangnya teknologi sangat mempengaruhi dalam kehidupan manusia. Teknologi memudahkan umat manusia dalam mencari maupun menerima informasi.

Howard Frederick menyatakan bahwa laju pertumbuhan serta akumulasi pengetahuan era informasi semakin tinggi sangat cepat eksponensial[2]. Pertumbuhan atau perkembangan informasi bisa disebut juga dengan revolusi informasi. Ada dua faktor yang menjadi dasar dan faktor penuntun revolusi informasi yang mempengaruhi struktur kekuatan dunia, yaitu perkembangan yang pesat dan penyebaran ilmu pengetahuan dan informasi yang meluas di berbagai bidang, dan yang lainnya adalah semakin pentingnya pengetahuan di dunia. produksi kekayaan dan sumber daya material. penurunan nilai relatif[2].

CV. Kreasi Mandiri merupakan suatu badan usaha yang melayani beberapa macam kegiatan bisnis terutama dalam bidang teknologi. Salah satunya *Hitbox Creative Studio*, yang dimana termasuk dalam bagian CV. Kreasi Mandiri. *Hitbox Creative Studio* merupakan *event organizer* yang menangani event dalam sisi teknologi seperti produk *game* maupun *livestream*. PUBG Mobile Jawa Cup (PMJC) merupakan salah satu *event* yang di tangani oleh tim

Hitbox Creative Studio. Menurut Rhinald Kasali, Event Organizer adalah bisnis yang menerapkan filosofi pengelolaan yang berkelanjutan dan konsisten untuk mendalami dunia hiburan sedalam mungkin[3].

*PUBG Mobile Jawara Cup* merupakan *event* yang diselenggarakan oleh Tencent Indonesia sebagai *developer*. *Event* tersebut dibuat sebagai ajang pencarian bibit baru dari tim komunitas dan mengembangkan komunitas *PUBG Mobile* di Indonesia. Pada *website* PMJC, pengguna dapat mengakses *website* tersebut untuk mendaftar *tournament* sebagai tim maupun individu. Selain mendaftar *tournament*, pengguna juga dapat mendaftar sebagai komunitas yang aktif dalam membuat *event game PUBG Mobile*. Jika pengguna mendaftar sebagai peserta turnamen maka pengguna dapat mengakses halaman *home*, halaman daftar, dan bisa melihat status tim mereka apakah sudah terdaftar atau belum. Jika pengguna mengakses sebagai perwakilan komunitas, maka pengguna dapat mengakses halaman *Jawara Community* yang dimana bisa memasukan proposal event yang akan di adakan.

Pada laporan ini akan menguji *frontend* dan *backend* pada *website* PMJC, pada bagian *Community*. *Frontend* merupakan tampilan antar muka *website* yang berbeda dengan tampilan *backend*. Hal ini sangat baik karena *developer* dapat mengembangkan berbagai macam bentuk tampilan di berbagai macam platform yang berbeda dengan menggunakan *backend* yang sama[4]. Bagian *frontend* sering pula disebut sebagai “*client-side*” dan *backend* disebut dengan “*server-side*”. Orang yang mengatur *frontend* dan *backend* biasa disebut dengan *Full Stack Developer*, dan jika salah satunya bisa disebut dengan *Front End Developer* dan *Back End Developer*[5].

Pengujian adalah menemukan kesalahan program yang tidak ditemukan selama proses pemrograman. Secara umum dari hasil pengujian terdapat tiga kondisi kasus yaitu kondisi kegagalan, kondisi kegagalan, kondisi kegagalan.[6]. Pengujian fungsionalitas dalam suatu *website* sangat penting

dilakukan untuk mempermudah pengguna dalam pemakaiannya[7]. *Website* PMJC harus dilakukan pengujian untuk memastikan agar semua proses atau fungsi yang terdapat didalam berjalan sesuai dengan fungsinya, pengujian tersebut dilakukan dengan menggunakan metode *black box* testing.

## **B. Tujuan**

Tujuan dilaksanakannya praktik kerja lapangan/kerja praktik dan pembuatan laporan sebagai berikut:

1. Menguji website PMJC untuk memastikan semua proses atau fungsi dapat dijalankan sesuai dengan fungsinya.
2. Syarat untuk melengkapi mata kuliah Kerja Praktik.
3. Memberikan pengalaman penulis untuk mengetahui lingkungan, situasi dan proses saat bekerja.
4. Melatih dan mengembangkan *softskill* dan *hardskill* yang dimiliki oleh penulis.

## **C. Ruang Lingkup**

Penelitian Laporan Kerja Praktik ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Objek penelitian yaitu *Frontend* dan *Backend Website PUBG MOBILE JAWARA CUP* (PMJC) yang dimiliki oleh Tencent Indonesia.
2. Menggunakan metode *Black Box* yang terdiri dari 4 macam testing yaitu masukan data, edit data, hapus data, dan uji fungsi *button* pada website.
3. Pengujian dilakukan terhadap *frontend dan backend website* PMJT bagian *Jawara Community*.

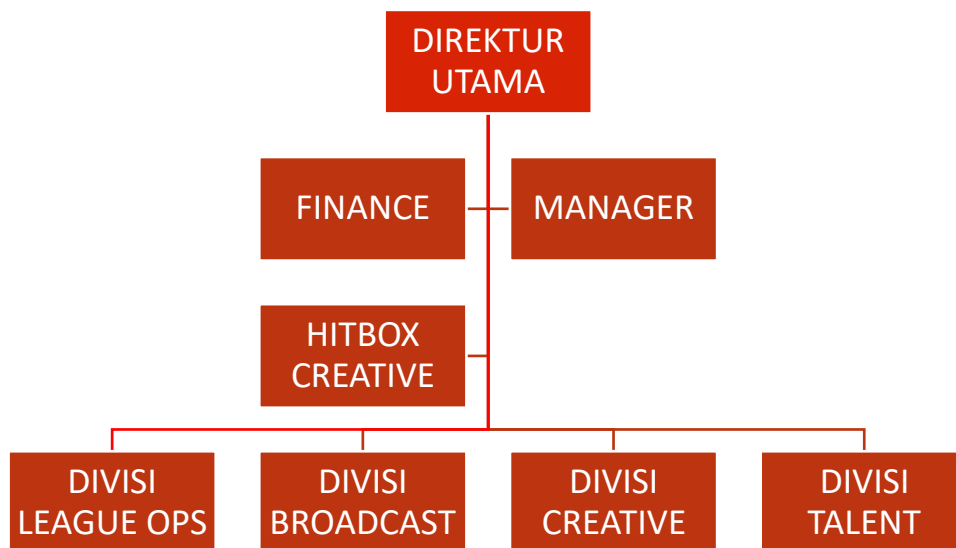
## **D. Aspek Umum dan Kelembagaan**

1. CV. Kreasi Mandiri

CV. Kreasi Mandiri merupakan badan usaha kecil yang bergerak di bidang teknologi, dari penjualan barang teknologi hingga usaha berbasis risiko seperti jasa penyelenggara *event* khusus atau *event*

*organizer* yang terdaftar dalam Sistem Administrasi Badan Usaha. Hitbox Creative Studio merupakan bagian dari CV. Kreasi Mandiri yang menangani *event organizer* yang saat ini beralamat di Jl. Gelora Indah 2 No. 7, Mangunjaya, Purwokerto Lor, untuk CV. Kreasi Mandiri beralamat di Jl. Overste Isdiman III No. 48/B, Kel. Purwokerto Lor.

## 2. Struktur Organisasi



**Gambar 2.1** Struktur Organisasi CV. Kreasi Mandiri

## E. Metode Penulisan Laporan

Penulisan laporan praktik kerja lapangan/kerja praktik menggunakan metode sebagai berikut:

### 1. Observasi.

Metode ini digunakan dengan mengamati *website* PMJC secara langsung.

### 2. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mengkaji pustaka-pustaka berupa sumber tertulis yang berkaitan dengan laporan.

## **F. Sistematika Penulisan Laporan**

Penulisan laporan dilakukan dengan menyusun beberapa bagian sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang
- B. Tujuan
- C. Ruang Lingkup
- D. Aspek Umum dan Kelembagaan
- E. Metode Penulisan Laporan
- F. Sistematika Penulisan Laporan

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang berhubungan dengan hal teknis mengenai laporan.

### **BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN**

- A. Pekerjaan/Kegiatan
- B. Analisis dan Pembahasan Hasil Pekerjaan

### **BAB IV PENUTUP**

- A. Kesimpulan
- B. Saran