

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

PT Temprina Media Grafika merupakan salah satu anak perusahaan Jawa Pos Group. Perusahaan ini bergerak di bidang jasa percetakan dan *packaging*. Perusahaan ini didirikan pada tahun 1996. Sejak tahun 2022, PT Temprina Media Grafika mulai berfokus sebagai salah satu perusahaan media cetak di Indonesia dengan bidang kegiatan utamanya adalah *Web Rotary Offset Printing*, *Sheetfed Printing*, dan *finishing*. Produk-produk yang dihasilkan meliputi koran, tabloid, majalah, buku, dan produk media cetak lainnya.

Pada tahun 2016 hingga 2018, PT Temprina Media Grafika menjalin kerjasama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) dan Lembaga Kebijakan Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah (LKPP) di bidang Aplikasi Daring Penyediaan Buku Kurikulum 2013 semester 1 sampai semester 2. Aplikasi yang telah dikembangkan tersebut adalah Temprina Store yang beralamatkan di <https://store.temprina.co.id>.

Setelah kontrak kerjasama tersebut berakhir, PT Temprina Media Grafika kemudian mengembangkan sistem aplikasi *marketplace* untuk Jawa Pos Group dan rekanannya. Sistem ini adalah JP Store yang beralamatkan di <https://jpstore.id>.

Pada tahun 2020 setelah proses pengembangan *website* JP Store selesai, PT Temprina Media Grafika mulai mencoba untuk mengembangkan *marketplace* SIPLah Temprina yang beralamatkan di <https://siplah.temprina.co.id>. Untuk

membantu mengenalkan *marketplace* tersebut kepada masyarakat, dirancanglah sebuah aplikasi *blogging* berbasis web.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang sebuah sistem *blogging* untuk sarana memperkenalkan produk yang ada di website [siplah.temprina.co.id](http://siplah.temprina.co.id).
- b. Bagaimana agar aplikasi *blogging* tersebut bisa dapat membuat interaksi antar pengguna terjadi?
- c. Metode apa yang paling sesuai dengan kebutuhan tersebut?

## **1.3. Tujuan Praktik Kerja Lapangan**

Adapun tujuan dari kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Mempelajari pembuatan aplikasi berbasis CMS.
- b. Mempelajari *deploying* aplikasi menggunakan Amazon Web Services.
- c. Merancang alur dari sebuah sistem *blogging*.
- d. Dapat membantu meningkatkan *hardskill* dan *softskill*.
- e. Mengetahui nilai kegunaan aplikasi menggunakan metode System Usability System (SUS)

## **1.4. Manfaat Praktik Kerja Lapangan**

### **1.4.1. Manfaat bagi Mahasiswa**

- a. Penulis belajar untuk menjadi orang yang dapat bertanggung jawab ketika dipercaya untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh pihak perusahaan.

- b. Penulis belajar untuk disiplin waktu mulai dari waktu Praktik Kerja Lapangan hingga *deadline* pengerjaan suatu tugas.
- c. Penulis mendapatkan pengalaman membuat *website* menggunakan CMS.
- d. Penulis mendapatkan pengalaman melakukan *deploy* aplikasi web menggunakan *cloud computing*.

#### **1.4.2. Manfaat bagi Program Studi**

- a. Menjalin hubungan kerjasama yang baik baik secara langsung maupun tidak langsung antara instansi atau perusahaan dengan universitas, khususnya pada Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer.
- b. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia bagi lulusan program studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

#### **1.4.3. Manfaat bagi Perusahaan**

- a. Menjalin hubungan baik antara perusahaan dengan universitas dan program studi.
- b. Memanfaatkan mahasiswa yang sedang melakukan Praktik Kerja Lapangan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam perusahaan.
- c. Mendapatkan produk hasil dari riset mahasiswa praktikan dari masalah yang ditemukan dari perusahaan.