

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Praktik kerja lapangan, atau yang biasa disingkat PKL adalah bentuk penyelenggaraan kegiatan pendidikan dan pelatihan dengan bekerja secara langsung, secara sistematis dan terarah dengan supervisi yang kompeten. PKL dilaksanakan untuk memenuhi kebutuhan tenaga kerja yang profesional dan diharapkan akan menerapkan ilmu yang diperoleh, sekaligus dapat dipraktikkan oleh peserta PKL pada dunia kerja. PKL dapat dilakukan oleh siswa, mahasiswa dan tenaga kerja baru.

Di tingkat mahasiswa, PKL diimplementasi secara sistematis dengan cara mensinkronisasikan antara program pendidikan di universitas dengan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan kerja secara langsung di dunia kerja. Untuk mencapai tingkat keahlian tertentu itulah, dilaksanakannya PKL yang dalam bahasa kemahasiswaannya biasa disebut magang.

PKL dapat dilakukan di berbagai macam jenis perusahaan dengan jenis pekerjaan tertentu yang sesuai dengan program pendidikan di universitas. Pada laporan ini, PKL dilakukan di PT. Aksamedia Mulia Digital, sebuah perusahaan pelayanan perangkat lunak yang berbasis di daerah Surabaya.

PT Aksamedia Mulia Digital selain melayani pembuatan perangkat lunak, juga memiliki sebuah produk milik perusahaan sendiri, salah satunya adalah “Nikahmu”, sebuah perangkat lunak berupa *marketplace* pernikahan yang *multi-platform*.

Pernikahan adalah sebuah acara sakral yang melibatkan banyak pihak, mulai dari mempelai, *wedding organizer*, katering, penyewaan gedung atau tenda pernikahan, hingga tamu undangan yang datang. Dengan segala pihak yang terlibat, maka sebuah pernikahan harus dilakukan dengan perhitungan yang baik dengan memperhatikan segala aspek yang akan digunakan. Pihak mempelai harus dapat memilih gedung, katering, dan lain lain dengan baik sesuai kemampuan finansialnya.

Berbagai macam opsi paket pernikahan saat ini sudah banyak yang tersedia dalam rentang harga yang beragam, sehingga para pasangan yang ingin menikah memiliki sebuah pilihan yang banyak dan beragam untuk menyelenggarakan pernikahan mereka sesuai dengan kemampuan finansial mereka. Banyaknya opsi jenis paket pernikahan, selain memberikan opsi terbaik bagi pasangan, juga menjadikan survei harga adalah hal yang wajib dilakukan, namun keterbatasan platform mengharuskan pasangan yang ingin menikah harus mencari satu persatu penyedia paket pernikahan di medianya masing masing, sehingga hal ini membuat para pasangan merasa kerepotan dan berpotensi tidak mendapatkan hasil terbaik. Dengan adanya keresahan dari para pasangan tersebut, maka proyek “Nikahmu” ini dibuat dengan harapan agar para pasangan dapat mewujudkan pernikahan impian mereka dengan harga terbaik yang sesuai dengan kemampuan finansial mereka.

Proyek Nikahmu merupakan sebuah produk perangkat lunak *multi-platform* yang dibangun sebagai sebuah *marketplace* penghubung antara pasangan yang ingin menikah dengan vendor yang menyediakan layanan pernikahan. Nikahmu sebagai platform penghubung antara vendor dengan pasangan yang ingin menikah memberi kemudahan untuk kedua pihak, karena pasangan dapat memilih penyedia layanan pernikahan terbaik yang sesuai dengan kemampuan finansial mereka. Sedangkan vendor diuntungkan dengan lebih mudahnya memasarkan layanan mereka ke para pasangan.

Proyek Nikahmu dibangun dengan berbagai macam fitur yang dapat menunjang pengguna untuk mendapatkan vendor terbaiknya, ataupun vendor untuk mendapatkan pelanggan terbaiknya. Fitur yang disediakan nikahmu diantaranya adalah *wedding vendors management*, buku tamu digital, *user wedding budgeting*, *user wedding checklist*, *big deals collaboration*, *make appointment*, brosur dan promo digital, hingga fitur yang dikerjakan pada PKL ini, yaitu fitur data pengunjung harian.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas, berikut merupakan perumusan masalah yang akan dibahas dari pengembangan fitur data pengunjung harian pada sistem Nikahmu, yaitu:

- a. Bagaimana aplikasi nikahmu dapat mencatat statistik kunjungan terhadap halaman vendor (penyedia) layanan logistik pesta pernikahan?
- b. Bagaimana aplikasi nikahmu dapat membantu analisa tren vendor yang paling sering dikunjungi?

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka terdapat batasan-batasan dalam pengembangan fitur data pengunjung harian pada sistem Nikahmu, yaitu :

- a. Data kunjungan keseluruhan vendor hanya dapat diakses pada halaman admin
- b. Data kunjungan untuk masing masing vendor hanya dapat dilihat pada halaman vendor
- c. Visualisasi statistik kunjungan ditampilkan dalam diagram garis
- d. Data kunjungan dapat di-filter berdasarkan tanggal untuk memudahkan pengambilan kesimpulan berdasarkan data
- e. Data kunjungan hanya bersifat melihat, tanpa ada fitur untuk memanipulasi data.

### **1.4. Tujuan Praktik Kerja Lapangan**

Pelaksanaan praktek kerja lapangan ini memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai. Tujuan-tujuan tersebut di antaranya:

#### **a. Tujuan Umum**

Tujuan umum dari Praktek Kerja Lapangan ini adalah supaya penulis dapat mengimplementasikan ilmu serta wawasan yang didapatkan selama masa perkuliahan dan turut berpartisipasi dalam pengembangan sistem Nikahmu khususnya untuk fitur data pengunjung harian.

#### **b. Tujuan Khusus**

Selain tujuan umum, pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan ini memiliki beberapa tujuan khusus. Tujuan khusus itu di antaranya:

- i. Membangun fitur yang memungkinkan admin dan vendor untuk melihat data pengunjung harian sistem Nikahmu sehingga dapat digunakan untuk membuat keputusan bisnis.

## 1.5. Manfaat Praktik Kerja Lapangan

Dengan adanya PKL ini, terdapat beberapa manfaat yang diharapkan tersampaikan, yaitu

1. Bagi peserta PKL
  - Mendapatkan pengalaman yang berharga sebagai bekal ketika terjun ke dunia kerja
  - Mengetahui bagaimana sebuah aplikasi dikembangkan secara menyeluruh
  - Mengetahui cara berkolaborasi dengan sesama programmer
2. Bagi pengguna sistem
  - Pengembang atau admin dapat melihat tren kunjungan pengguna dan data kunjungan pada masing-masing vendor
  - Pemilik vendor dapat mengetahui apakah produknya mendapat perhatian dari pengguna

## 1.6. Metodologi Penelitian

Pengembangan aplikasi dilakukan dengan Metode Waterfall dengan jumlah empat tahapan. Keempat tahapan tersebut meliputi perencanaan hingga proses pengujian, antara lain:

### a. *Requirement* (Analisis Kebutuhan)

Pada tahap ini, kebutuhan aplikasi yang telah berjalan dan fungsionalitasnya dianalisa secara menyeluruh. Pengumpulan data dilakukan hingga mendapatkan cukup data dari user (instansi terkait). Jadi, fitur tambahan dapat dikembangkan sehingga menjadi solusi dari permasalahan yang dialami.

Ide dan data yang telah didapat dipresentasikan kepada tim secara internal. Data informasi yang diperoleh dari instansi terkait adalah berupa data kunjungan dan buku tamu pengunjung halaman web. Data-data ini akan divisualisasikan dalam bentuk grafik yang membandingkan dan menganalisis kunjungan per bulan, pekan atau per hari.

### b. *Software Design* (Desain Aplikasi)

Data-data dari analisis kebutuhan akan dijadikan dasar desain aplikasi sebelum diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman. Rancangan yang dibuat antara lain perancangan basis data, arsitektur informasi, desain antarmuka pengguna (*user interface*) dan desain *user experience*.

c. *Software Development* (Pengembangan Aplikasi)

Hasil perancangan dalam tahap ini akan diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman. Dengan kata lain, tahap ini merupakan tahap penerjemahan desain ke bahasa yang dimengerti mesin. Hasil penerjemahan ini akan dieksekusi menjadi aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan awalnya.

Pengembangan fitur data pengunjung harian ini dilakukan dengan menggunakan *Hypertext Markup Language* (HTML) dan *Cascading Style Sheets* (CSS) untuk membuat antarmuka aplikasi dan antarmuka data dibuat dengan menggunakan Bahasa Pemrograman PHP. Database yang digunakan merupakan database MySQL.

d. *Testing* (Tahap Pengujian)

Luaran dari tahap pengembangan aplikasi akan diuji reliabilitas dan perilakunya, apakah sudah sesuai dengan kebutuhan awalnya. Tahap pengujian ini dilakukan dengan tujuan menemukan kesalahan sistem (*bug*) yang masih ada dan tersisa saat proses pengembangan. Saat kesalahan sistem telah ditemukan, proses revisi akan dilakukan. Proses revisi ini melibatkan tahap *development* yang telah dilakukan sebelumnya. Namun, proses revisi tidak akan dilakukan apabila tidak ditemukan kesalahan sistem dan dapat dirilis secara luas kepada pengguna.

## 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan dibuat supaya penulisan laporan lebih terstruktur dan sesuai dengan konteks yang ada. Sistematika penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I   Pendahuluan**

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang dilakukannya Praktik Kerja Lapangan dan apa yang dilakukan pada Praktik kerja lapangan secara umum, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan Praktek Kerja Lapangan, manfaat dari Praktek Kerja Lapangan, serta sistematika penulisan.

## **BAB II Lokasi PKL**

Pada bab ini berisi mengenai tempat dilakukannya Praktek Kerja Lapangan seperti sejarah, visi dan misi, struktur organisasi, serta bidang kerja perusahaan.

## **BAB III Pelaksanaan dan Pembahasan**

Pada bab ini berisi mengenai pelaksanaan PKL seperti waktu dan tempat PKL, pelaksanaan PKL, jadwal pelaksanaan PKL, pembahasan, hingga hasil implementasi.

## **BAB IV Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini berisi tentang apa yang diperoleh dari hasil analisis bab – bab sebelumnya serta berisi saran – saran yang diharapkan dapat bermanfaat dan dapat membangun serta mengembangkan isi laporan sesuai dengan tujuan Praktek Kerja Lapangan ini.