BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM) merupakan inisiatif dari Kemendikbud Ristek untuk memberikan keleluasaan kepada mahasiswa di seluruh perguruan tinggi di Indonesia. Program ini memungkinkan mahasiswa mengambil mata kuliah di luar program studi selama satu semester dan terlibat dalam kegiatan di luar perguruan tinggi selama dua semester. Tujuannya adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja, melampaui batasan pembelajaran di kampus. Kampus Merdeka bertujuan membantu mahasiswa mempersiapkan karir dan memahami perubahan dalam dunia industri. Program ini menyediakan delapan skema MBKM, termasuk magang, asistensi mengajar, penelitian, proyek kemanusiaan, wirausaha, studi independen, membangun desa, dan pertukaran pelajar. Dicoding didirikan pada 5 Januari 2015 yang merupakan platform pendidikan teknologi di Indonesia yang bertujuan memfasilitasi para pengembang menghadapi persaingan pasar yang semakin ketat.

Dicoding berkomitmen menghasilkan individu dengan kemampuan digital sesuai standar global untuk mempercepat kemajuan Indonesia. Saat ini, lebih dari 860 ribu pengembang telah bergabung dengan Dicoding, mengikuti lebih dari 157 kelas. Dicoding menjalin kemitraan dengan perusahaan teknologi terkemuka dan menjadi mitra resmi Google dalam pelatihan. Kemitraannya melibatkan pemilik teknologi, perusahaan multinasional, Kementerian/Lembaga Pemerintahan, serta perusahaan berskala nasional. Dicoding juga menjadi mitra penyelenggara berbagai program seperti Bangkit, Indosat Ooredoo Digital Camp, dan program beasiswa lainnya bekerjasama dengan perusahaan dan organisasi mitra, kami menyediakan akses langsung ke pasar kerja dan berusaha mempertemukan siswa dengan pekerjaan yang relevan dengan bakat mereka. Kami berkomitmen untuk mendukung siswa dalam proses pencarian kerja, mulai dari pembuatan CV hingga persiapan wawancara.

Visi Dicoding adalah menjadi platform edukasi teknologi terdepan, mendorong literasi digital yang lebih luas. Misi Dicoding adalah mengakselerasi transisi Indonesia ke dunia digital melalui pendidikan teknologi yang transformasional, percaya bahwa pendidikan teknologi adalah kunci untuk mempersiapkan Indonesia menghadapi era digital, dan berharap dapat membantu Indonesia menjadi negara terdepan dalam teknologi.beranda.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah umum:

Bagaimana cara meningkatkan partisipasi UMKM dalam penjualan online?

Bagaimana cara meningkatkan efektivitas penjualan online UMKM?

Rumusan masalah khusus:

Bagaimana cara mengembangkan platform e-commerce dengan menggunakan framework Laravel?

1.3 Batasan Masalah

Batasan Pengembangan Website E-commerce Toko Komputer Berbasis Laravel, yaitu:

Pengembangan Website E-commerce Toko Komputer Berbasis Laravel hanya berfokus pada proses pembuatan fitur dan tampilan.

1.4 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Adapun tujuan dari pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan yang dilakukan pada PT Presentologics, yaitu:

1.4.1 Tujuan Umum

1. Dengan terlibat dalam Praktek Kerja Lapangan, mahasiswa dapat memperoleh pengetahuan praktis, keterampilan, nilai, dan sikap yang diperlukan untuk profesi masing-masing. Pendekatan langsung

ini memungkinkan mahasiswa untuk tidak hanya mengamati dan mengalami teori yang ada, tetapi juga menerapkannya dengan akurat dan presisi. Melalui pengalaman belajar yang imersif ini, mahasiswa dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang bidang mereka dan menjadi mahir dalam penerapannya.

2. Praktek Kerja Lapangan berfungsi sebagai saluran antara pengetahuan teoretis dan aplikasi praktis, memungkinkan mahasiswa untuk menerjemahkan teori yang ada dengan lancar menjadi hasil yang nyata. Dengan terlibat dalam Praktek Kerja Lapangan, mahasiswa diberi kesempatan unik untuk mengamati, mengalami, dan mewujudkan prinsip-prinsip yang telah mereka pelajari, mendorong pengembangan repertoar pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang komprehensif yang penting untuk profesi pilihan mereka.
3. Mahasiswa memiliki kesempatan luar biasa untuk membenamkan diri dalam lingkungan kerja yang otentik, mendorong penanaman etos kerja yang terpuji, sekaligus memperluas pemahaman dan apresiasi mereka terhadap dunia pekerjaan profesional yang luas.

1.4.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari Praktek Kerja Lapangan ini adalah mendvelop website E-commerce Toko Komputer yang ramah pengguna sehingga memudahkan pengguna dalam berbelanja alat atau aksesoris computer atau barang lainnya.

1.5 Manfaat Praktek Kerja Lapangan

Adapun tujuan dari pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan yang dilakukan pada PT Talenta Sinergi Group, yaitu:

1.5.1 Mahasiswa

1. Memenuhi kurikulum wajib yang telah ditetapkan oleh Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Meningkatkan kemampuan hardskill maupun softskill yang dimiliki.
3. Memberikan gambaran tentang bagaimana meredesign suatu aplikasi dengan data atau permasalahan yang dialami oleh pengguna.
4. Sebagai batu loncatan yang tak ternilai bagi mahasiswa sebelum memasuki dunia profesional, kesempatan ini berfungsi sebagai platform untuk mendorong kolaborasi yang mulus antara institusi pendidikan dan instansi terkait.

1.5.2 Instansi

1. Sebagai sarana untuk mengetahui kualitas pendidikan di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Memanfaatkan sumber daya manusia yang berpotensi.