

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, setiap individu maupun organisasi perusahaan saat ini telah memanfaatkan teknologi informasi untuk mempermudah aktivitas bisnis mereka (Adabilly et al., 2023). Salah satu contoh penerapan teknologi informasi adalah kegiatan pengajuan *sponsorship* di berbagai perusahaan. Kegiatan *sponsorship* merupakan salah satu strategi yang digunakan oleh perusahaan untuk memperluas jangkauan pemasaran, meningkatkan citra merek, serta membangun hubungan yang baik dengan berbagai mitra dan komunitas (Wiguna et al., 2020). Dengan teknologi yang tepat, kegiatan ini dapat dilakukan dengan lebih efisien, transparan, dan terorganisir, sehingga memberikan manfaat optimal bagi semua pihak yang terlibat.

PT Telekomunikasi Selular merupakan anak usaha Telkom Indonesia yang bergerak di bidang telekomunikasi bagi konsumen individu. Hingga saat ini, Telkomsel hanya fokus pada layanan telekomunikasi berbasis seluler dengan jaringan yang mencakup seluruh wilayah Indonesia. Perusahaan ini memiliki berbagai cabang strategis di seluruh Indonesia untuk mendekatkan layanan mereka kepada pelanggan, salah satunya adalah Telkomsel Branch Surabaya. Cabang ini memiliki peran penting dalam mendukung operasional Telkomsel, termasuk menangani kegiatan *sponsorship* sebagai bagian dari strategi pemasaran di Surabaya.

Di Telkomsel Branch Surabaya, *sponsorship* merupakan salah satu aspek penting yang membutuhkan perhatian khusus, terutama di perusahaan besar seperti Telkomsel. Menurut Moch Sutrio Febri Fitriyanto, selaku *Sales Support* Regional Jatim Telkomsel, banyak panitia *event* di Surabaya yang ingin mendapatkan dukungan dengan mengajukan proposal *sponsorship* di Telkomsel. Akan tetapi, proses pengajuan *sponsorship* di Telkomsel Branch Surabaya masih dilakukan secara manual dan belum terkomputerisasi. Proses manual tersebut,

sering kali menimbulkan kendala, yaitu perusahaan seringkali merasa kurang mampu dalam memproses pengajuan *sponsorship* yang diterima. Hal ini dapat menghambat pengambilan keputusan yang cepat dan tepat, serta berpotensi mempengaruhi hubungan perusahaan dengan mitra bisnis. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan aplikasi sistem informasi berbasis *website* yang dapat membantu kegiatan pengajuan *sponsorship* di Telkomsel Branch Surabaya.

Pengembangan sistem informasi sponsorship ini menggunakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang dikenal dengan SDLC (*Software Development Life Cycle*), yaitu metode *waterfall*. Metode ini menawarkan pendekatan yang sistematis dan terstruktur, di mana setiap tahap pengembangan perangkat lunak dilakukan secara berurutan (Hidayati, 2019). Pemilihan metode *waterfall* didasarkan pada kemampuannya untuk memastikan setiap tahap selesai dengan baik sebelum berlanjut ke tahap berikutnya, sehingga meminimalkan risiko kesalahan. Dengan adanya sistem ini, diharapkan dapat membantu kebutuhan proses pengajuan proposal pengajuan *sponsorship* di Telkomsel Branch Surabaya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada kegiatan praktek kerja lapangan ini berfokus pada bagaimana rancangan aplikasi sistem informasi berbasis *website* yang dapat digunakan untuk membantu kebutuhan proses pengajuan proposal *sponsorship* di Telkomsel Branch Surabaya.

1.3 Tujuan PKL

Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dilakukan dengan tujuan untuk merancang dan membangun aplikasi sistem informasi berbasis *website* yang dapat digunakan untuk membantu kebutuhan proses pengajuan proposal *sponsorship* di Telkomsel Branch Surabaya.

1.4 Manfaat

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini memberikan berbagai manfaat, baik bagi perusahaan, mahasiswa, maupun institusi pendidikan, di antaranya adalah sebagai berikut.

1.4.1 Bagi Perusahaan (Telkomsel Branch Surabaya).

Manfaat bagi perusahaan, yaitu produk hasil proyek magang dapat mendukung perusahaan dalam proses pengajuan proposal *sponsorship*, perusahaan dapat terdorong untuk mengadopsi inovasi baru yang selaras dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga mendukung transformasi digital perusahaan, serta memungkinkan perusahaan berinteraksi dengan mahasiswa berbakat yang membawa perspektif baru dan kreatif, sekaligus menciptakan peluang untuk merekrut talenta baru yang berpotensi.

1.4.2 Bagi Mahasiswa.

Manfaat bagi mahasiswa, yaitu dapat menambah wawasan dan pengalaman praktis dalam merancang dan mengembangkan sistem informasi berbasis *website*, mengaplikasikan pengetahuan akademik ke dalam solusi nyata yang relevan dengan kebutuhan perusahaan, serta mengembangkan keterampilan teknis, seperti analisis kebutuhan, desain sistem, pengembangan perangkat lunak, serta pengujian dan implementasi.

1.4.3 Bagi Institusi Pendidikan (UPN “Veteran” Jawa Timur).

Manfaat bagi institusi pendidikan, yaitu dapat meningkatkan relevansi kurikulum dengan kebutuhan dunia kerja melalui kolaborasi langsung antara mahasiswa dan industri, membuka peluang kerja sama lebih lanjut dengan perusahaan untuk pengembangan inovasi teknologi lainnya, dan memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan sumber daya manusia yang kompeten di bidang teknologi informasi.