

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang terus berkembang, kebutuhan akan sarana komunikasi dan informasi yang efisien semakin menjadi fokus utama bagi berbagai organisasi dan perusahaan. PT Petrokimia Gresik, sebagai salah satu perusahaan terkemuka di industri petrokimia di Indonesia, turut menyadari pentingnya menjaga keterhubungan dengan para pelanggannya serta masyarakat luas.

Salah satu upaya nyata dalam memperkuat interaksi antara perusahaan dan masyarakat adalah melalui penyelenggaraan berbagai event futsal yang diadakan secara berkala melalui program PGFC (*Petrokimia Gresik Futsal Championship*). Acara ini telah menjadi bagian integral dari inisiatif PT Petrokimia Gresik dalam membangun komunitas yang sehat dan berdaya.

Namun, seiring dengan perkembangan teknologi dan tuntutan akan pengalaman pengguna yang lebih baik, diperlukan peningkatan pada platform komunikasi yang digunakan untuk menyebarluaskan informasi terkait *event* futsal ini. Saat ini, website PGFC telah menjadi wadah utama bagi pengumuman jadwal, hasil pertandingan, pendaftaran tim, dan berbagai informasi terkait lainnya.

Dalam rangka memenuhi kebutuhan akan pengalaman pengguna yang lebih baik, serta untuk meningkatkan daya jangkau dan efisiensi komunikasi, perancangan ulang website PGFC menjadi sebuah kebutuhan mendesak. Perancangan ulang ini akan mengarah pada pembaharuan tata letak, fungsionalitas, dan desain secara keseluruhan, sehingga website PGFC dapat menjadi pusat informasi yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh seluruh pengguna, baik peserta, penonton, maupun pihak-pihak terkait lainnya.

Melalui perancangan ulang ini, diharapkan PGFC dapat terus memperkuat eksistensinya sebagai ajang event futsal yang diminati dan diandalkan, serta menjadikan PT Petrokimia Gresik sebagai pelopor dalam pemanfaatan teknologi

informasi untuk mendukung kegiatan komunitas dan memperkuat hubungan dengan masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, maka didapat rumusan masalah yang diangkat dalam laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini mencakup beberapa hal di bawah ini.

1. Bagaimana meningkatkan tata letak, fungsionalitas, dan *desain website* PGFC agar sesuai dengan tema yang diinginkan?
2. Bagaimana mengimplementasikan perubahan dalam tampilan *website* PGFC menggunakan *native JavaScript* untuk meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience*) serta keterlibatan (*engagement*) pengguna?
3. Apa strategi yang dapat diterapkan untuk merancang ulang *website* PGFC sehingga dapat meningkatkan aksesibilitas informasi, keterlibatan pengguna, dan efektivitas komunikasi antara penyelenggara *event* futsal dengan peserta, penonton, dan pihak terkait lainnya?
4. Bagaimana mengukur keberhasilan perancangan ulang *website* PGFC berdasarkan parameter-parameter tertentu seperti peningkatan jumlah pendaftar tim, interaksi pengguna, dan responsivitas platform terhadap perubahan *event* dan informasi terkini?

1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Departemen Mitra Bisnis Layanan TI PT Petrokimia Gresik yaitu:

1. Mengetahui dan mempelajari sistem kerja yang ada di departemen Mitra Bisnis Layanan TI PT Petrokimia Gresik
2. Memperoleh pengalaman dan wawasan dari dunia kerja sebenarnya
3. Menambah wawasan terhadap aspek-aspek diluar bangku kuliah di PT Petrokimia Gresik

4. Mengetahui dan mempelajari pembuatan website *Petrokimia Gresik Futsal Championship* yang ada di departemen Mitra Bisnis Layanan TI PT Petrokimia Gresik

1.4 Manfaat Praktek Kerja Lapangan

Manfaat yang didapat dari pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Departemen Mitra Bisnis Layanan TI PT Petrokimia Gresik adalah sebagai berikut.

1. Bagi Perusahaan
 - a. Mendapatkan tenaga kerja yang terlatih dan berpengalaman dari mahasiswa.
 - b. Memperoleh ide-ide baru dan inovatif dari mahasiswa.
 - c. Memperoleh bantuan dalam melakukan proyek atau tugas-tugas yang diperlukan.
 - d. Memperoleh kesempatan untuk menjalin koneksi dengan institusi pendidikan yang berhubungan dengan industri perusahaan.
 - e. Memperoleh kesempatan untuk menjadi mitra pendidikan dalam proses pembelajaran mahasiswa
2. Bagi Mahasiswa
 - a. Untuk memenuhi kurikulum akademik yang merupakan salah satu syarat mahasiswa untuk menyelesaikan program Strata I (S1).
 - b. Memperoleh pengalaman dan wawasan yang berharga dari dunia kerja sebenarnya.
 - c. Memperoleh keterampilan yang diperlukan dalam dunia kerja sebenarnya.
 - d. Membuat koneksi dengan profesional dalam industri yang dipilih.
 - e. Membantu dalam pembuatan keputusan karir yang tepat.
 - f. Memperoleh pemahaman tentang lingkungan kerja yang sebenarnya dan memahami konteks dari pekerjaan yang dilakukan.

3. Bagi Universitas

- a. Dapat menambah literatur tentang sistem jaringan di suatu perusahaan yang bertujuan untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan pada setiap mahasiswa yang membacanya.
- b. Meningkatkan kualitas lulusan
- c. Memberikan kesempatan bagi perguruan tinggi untuk menjalin hubungan dengan dunia industri dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam memberikan pendidikan yang berkualitas