

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemikiran Magang

Magang atau kerja praktik merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memperoleh pengalaman secara langsung di lingkungan kerja. Melalui kegiatan ini, mahasiswa dapat memahami kondisi dan proses kerja yang sebenarnya sesuai dengan bidang keilmuan yang dipelajari. Selain sebagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan, kerja praktik juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menambah wawasan, meningkatkan keterampilan, serta memperoleh pengalaman yang tidak sepenuhnya didapatkan melalui pembelajaran di dalam kelas. Pengalaman tersebut diharapkan dapat menjadi bekal yang bermanfaat bagi mahasiswa dalam mempersiapkan diri memasuki dunia kerja dan membangun karier profesional.

Persaingan dalam memperoleh pekerjaan yang semakin kompetitif menuntut mahasiswa untuk memiliki kesiapan dan kompetensi yang memadai. Jumlah lulusan perguruan tinggi yang terus bertambah setiap tahunnya menyebabkan persaingan untuk memperoleh posisi pekerjaan menjadi semakin ketat. Kondisi tersebut menjadi tantangan bagi mahasiswa untuk mempersiapkan diri sejak masa perkuliahan agar memiliki kemampuan yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.

Oleh karena itu, mahasiswa perlu mengembangkan berbagai kemampuan, baik sebelum maupun setelah menyelesaikan pendidikan. Penguasaan keterampilan teknis (*hard skill*) menjadi salah satu aspek penting dalam mendukung kesiapan kerja. Namun, kemampuan teknis saja belum cukup untuk menghadapi berbagai situasi di lingkungan profesional. Mahasiswa juga perlu memiliki keterampilan nonteknis (*soft skill*), seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, beradaptasi, berpikir kritis,

dan menyelesaikan masalah. Perpaduan antara *hard skill* dan *soft skill* tersebut diharapkan dapat membantu mahasiswa menghadapi tuntutan dunia kerja serta meningkatkan peluang untuk memperoleh pekerjaan yang sesuai dengan kompetensi yang dimiliki. Mahasiswa diajak untuk terjun secara langsung selayaknya dunia kerja profesional. Mahasiswa terlibat dalam berbagai kegiatan sehingga menjadi pengalaman dan pengetahuan tambahan yang didapat dari praktik.

Magang adalah suatu kegiatan belajar dalam rangka pembentukan aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Salah satu tujuan utama magang adalah untuk memastikan transisi yang lancar dari masa pendidikan ke tempat kerja. Magang merupakan sebuah aktivitas pembelajaran dari seorang ahli pada sebuah aktivitas di dunia nyata. Beberapa tantangan dan hambatan utama dalam optimalisasi program magang untuk mendorong kreativitas dan inovasi mahasiswa meliputi kurangnya bimbingan dari mentor industri, keterbatasan fasilitas di tempat magang, serta kesenjangan antara kurikulum akademik dan kebutuhan industri. Magang, merupakan proses belajar dari seorang pekerja atau beberapa orang pekerja pada mereka yang lebih berpengalaman.

Kesiapan kerja adalah kemampuan mahasiswa untuk langsung terjun ke dunia kerja setelah lulus tanpa membutuhkan waktu penyesuaian yang lama di lingkungan kerja dengan didukung oleh kematangan fisik, kematangan mental serta pengalaman belajar yang sesuai kebutuhan dunia kerja. Pengalaman merupakan suatu pengetahuan atau keterampilan yang telah dikuasai seseorang yang diperoleh dari pembelajaran baik itu sengaja maupun tidak disengaja. Sumber daya manusia merupakan salah satu faktor penting bagi sebuah organisasi, perusahaan, dan juga negara, untuk berkembang ataupun maju.

Berdasarkan hal-hal tersebut, penulis melakukan magang di PT. Indonesia Maxima Teknologi. Perusahaan yang menyediakan berbagai layanan, seperti pengembangan perangkat lunak, *website*, aplikasi *mobile*, desain antarmuka pengguna (UI/UX), serta konsultasi teknologi informasi bagi berbagai sektor.

Kegiatan dalam laporan ini berfokus pada pengembangan *website* Kedai

Indonesia menggunakan *framework Laravel*. Kedai Indonesia merupakan *platform* digital yang dikembangkan untuk mendukung aktivitas bisnis dan kewirausahaan melalui penyediaan berbagai informasi, produk, serta layanan yang berkaitan dengan kegiatan usaha. *Website* ini memiliki beberapa fitur utama, seperti halaman produk, artikel, FAQ, dan kontak yang dapat membantu pengguna memperoleh informasi serta berinteraksi dengan layanan yang tersedia. Dalam proses pengembangannya, dilakukan pengembangan dan penyempurnaan pada berbagai bagian *website* agar dapat memberikan tampilan dan fungsi yang lebih baik, informatif, serta mudah digunakan oleh pengguna.

1.2 Tujuan dan Manfaat Magang

Tujuan dari Pengembangan *Website* Kedai Indonesia menggunakan Metode *Waterfall* adalah sebagai berikut:

1. Melanjutkan pengembangan dan penyempurnaan *website* Kedai Indonesia yang telah tersedia.
2. Mengevaluasi dan menyesuaikan fitur-fitur yang masih relevan dengan kebutuhan *website*.
3. Memperbaiki tampilan *landing page* agar lebih menarik, informatif, dan mudah digunakan.
4. Menambahkan fitur dan halaman baru sesuai dengan kebutuhan *website*.
5. Menerapkan metode *Waterfall* dalam proses pengembangan sistem, mulai dari tahap analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan pengujian *website* Kedai Indonesia.

Adapun manfaat yang diharapkan dari pengembangan *Website* Kedai Indonesia menggunakan Metode *Waterfall* adalah sebagai berikut:

1. Bagi Kedai Indonesia
Membantu menyempurnakan *website* melalui perbaikan tampilan, evaluasi fitur, serta penambahan fitur dan halaman baru sesuai dengan kebutuhan,

sehingga *website* dapat memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna.

2. Bagi Penulis

Menambah pengalaman dan pengetahuan dalam proses pengembangan serta penyempurnaan *website* menggunakan *framework Laravel* dan metode *Waterfall*, khususnya dalam melakukan evaluasi fitur, perbaikan tampilan, dan penambahan fitur pada *website* yang telah tersedia.

1.3 Luaran Proyek Magang

Luaran dari pelaksanaan magang adalah sebagai berikut:

1. Pada awal pelaksanaan Magang, penulis memulai proses perancangan Sistem Laundry-Camp dengan melakukan pengumpulan kebutuhan sistem, identifikasi permasalahan, observasi proses bisnis, serta analisis kebutuhan pengguna sebagai dasar pengembangan sistem. Namun, selama tiga bulan pertama pelaksanaan Magang, proses perancangan tersebut sempat tertunda karena penulis diberikan tanggung jawab untuk terlibat dalam pengembangan *website* yang sedang dikembangkan oleh PT. Indonesia Maxima Teknologi, yaitu *Website Kedai Indonesia*. Dalam pengembangan *website* tersebut, penulis melaksanakan berbagai kegiatan, seperti pengembangan fitur baru, perbaikan kesalahan (*bug fixing*), penambahan halaman baru sesuai kebutuhan *website*, serta penyempurnaan desain antarmuka (*redesign*) guna meningkatkan fungsionalitas sistem dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.
2. Memasuki bulan terakhir pelaksanaan Magang, penulis dipercaya untuk melanjutkan dan memegang pengembangan *Website Kedai Indonesia* yang masih berada dalam tahap pengembangan. Kegiatan yang dilakukan meliputi perbaikan dan penyempurnaan tampilan *landing page*, pengembangan fitur-fitur yang terdapat pada *landing page*, serta

penambahan halaman baru sesuai dengan kebutuhan *website*. Selain itu, penulis juga melakukan penyempurnaan dan pengujian terhadap *website* sebagai persiapan sebelum diluncurkan dan dapat digunakan secara publik.