

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Hubungan simbiosis antara manusia dengan teknologi di era modern ini menjadi sangat penting, dengan menjadikan teknologi sebagai bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan teknologi sebagai pilar utama memberikan dampak yang signifikan terkait bagaimana manusia berinteraksi dan bersosial, bekerja, hingga dalam berbisnis (mulai dari bidang logistik, banking, hingga *e-commerce*) [1]. Dalam berbisnis, seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, distribusi informasi dan sarana komunikasi menjadi semakin krusial, sehingga teknologi menjadi tulang punggung dalam operasional dan interaksi [2]. Seiring dengan perkembangan teknologi tersebut maka memunculkan berbagai tantangan baru, termasuk penyampaian informasi dan komunikasi produk. Dimana website memainkan peran krusial pada setiap perusahaan atau bisnis yang dapat menjembatani antara perusahaan dan audiens (atau kustomernya).

Memperoleh informasi secara akurat dengan mudah dan cepat sangat dibutuhkan. Dengan memanfaatkan komponen website yakni antarmuka sebagai wadah penyampaian informasi utama dalam sebuah perusahaan dapat memaksimalkan dan meningkatkan tingkat *awareness* customer terhadap suatu produk perusahaan terkait. Masyarakat atau konsumen seringkali mencari informasi tentang sebuah produk untuk mengetahui langkah-langkah selanjutnya terkait informasi yang sedang dicari tersebut. Sehingga masyarakat atau konsumen memiliki kemudahan dalam mendapatkan informasi produk yang akurat dan lebih cepat.

TransaBank merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang perbankan. TransaBank memiliki berbagai jenis produk dengan detail alur dan informasinya masing-masing. Sehingga TransaBank membutuhkan sebuah website sebagai 'wadah' informasi dari berbagai produk yang dimilikinya [3]. Website atau situs merupakan kumpulan halaman yang memuat informasi file

digital yang disimpan dalam web server yang dapat diakses melalui jaringan internet [4]. Sebagai bentuk upaya untuk memberikan kemudahan akses informasi produk dan meningkatkan *awareness* informasi dari masing-masing produk tersebut maka dibuatkanlah tampilan *frontend corporate website banking*.

Adapun PT. Suitmedia Kreasi Indonesia atau dikenal dengan Suitmedia merupakan perusahaan *digital agency* yang telah berpengalaman dalam memberikan solusi digital kepada klien yang telah berkembang di Jakarta sejak tahun 2009 sebagai bentuk *software house* yang berfokus dalam pembuatan website dan mobile apps. Sebagai perusahaan konsultan digital, PT Suitmedia Kreasi Indonesia (Suitmedia) menyediakan beberapa layanan diantaranya adalah *web development*, *mobile app development*, dan *digital marketing*. Sehingga berdasarkan *track record* Suitmedia tersebut, TransaBank mempercayakan pembuatan tampilan website *frontend* tersebut kepada Suitmedia. Dengan menggunakan 4D - Suitmedia Digital Framework, pengerjaan proyek pembuatan tampilan *frontend* TransaBank tersebut diharapkan dapat berjalan dengan baik.

## 1.2 Profil

PT. Suitmedia Kreasi Indonesia atau dikenal dengan Suitmedia merupakan perusahaan *digital agency* yang telah berpengalaman dalam memberikan solusi digital kepada klien yang telah berkembang di Jakarta sejak tahun 2009 sebagai bentuk *software house* yang berfokus dalam pembuatan *website* dan *mobile apps*. Pada tahun 2011 - 2014 trend terkait *social media* mulai naik sehingga Suitmedia membuat terobosan terkait *digital marketing*. Selanjutnya untuk terus mengembangkan bisnisnya, Suitmedia berganti menjadi PT Suitmedia Kreasi Indonesia dan berpartner dengan EMTEK Group dalam naungan KMK Online. Sehingga sampai saat ini Suitmedia telah memiliki beberapa cabang yaitu Jakarta, Singapura, Yogyakarta, Bandung, dan Malang.

Sebagai perusahaan konsultan digital, PT Suitmedia Kreasi Indonesia (Suitmedia) menyediakan beberapa layanan diantaranya adalah *web development*, *mobile app development*, dan *digital marketing*. Layanan pertama merupakan layanan strategi yang berfokus pada perancangan *blueprint* untuk menyelesaikan

permasalahan klien melalui konsultasi *digital* dan IT, riset pasar dan UX, *development consultation*, serta *monitoring* dan *analytics*. Layanan selanjutnya adalah layanan *creative* dengan membantu membuat desain aplikasi sesuai *requirements* yang telah ditentukan sebelumnya dengan memperhatikan *flow* dan *journey* pengguna, membuat *story* yang menarik, serta memproduksi video -video yang menghibur klien serta customer melalui *brand development*, desain UI/UX, pembuatan konten, serta *motion* dan *videography*. Selanjutnya, Suitmedia juga memberikan layanan *technology* dengan mengembangk aplikasi iOS, Android, dan Web (beserta SEO). Terakhir, Suitmedia juga memberikan layanan *communication* dimana Suitmedia membuat *360' digital campaign* lewat media sosial, *influencers*, *activation*, dan *advertising* melalui *creative campaign*, manajemen media sosial, periklanan *digital*, dan *influencer marketing*.

Layanan pengembangan *e-commerce* Suitmedia termasuk salah satu yang terbaik di Indonesia karena sudah menghasilkan dua perusahaan teknologi *e-commerce* ternama yaitu Bukalapak.com dan Hijup.com. Layanan *e-commerce* yang disediakan oleh Suitmedia dapat membawa perkembangan ekonomi signifikan bagi Indonesia karena riset yang dilakukan Market Research Future menunjukkan bahwa diprediksi sampai tahun 2023 mendatang platform pendukung bisnis *e-commerce* akan berkembang hingga belasan miliar US dolar yang disebabkan oleh peningkatan penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari - hari. Layanan yang disediakan Suitmedia sudah membantu banyak korporasi besar, diantaranya yakni Bank Indonesia, MNC Group, Yamaha Motor, Telkom Group, Summarecon, Courts, K-LINK, HIS Travel, dsb. Lebih lanjut, Suitmedia juga telah membantu berbagai BUMN seperti BPJS Kesehatan, Jasa Marga, JIEP Ecogreen, Kementerian Keuangan, KPK, UKP-PPP, dan sebagainya. Tidak hanya itu, Suitmedia juga membantu UMKM dalam mengembangkan bisnisnya, khususnya dalam membantu UMKM mengembangkan media sosial dan iklan digital yang sesuai.

Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) pada Kampus Merdeka merupakan program persiapan karier untuk memberikan kesempatan mengasah kemampuan yang komprehensif yang diselenggarakan oleh Kementerian

Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Program magang memberikan pengalaman terjun langsung ke dunia kerja sebagai awal langkah persiapan karier. Adapun mengenai bidang magang adalah system analyst. Dengan *base office* Suitmedia di Yogyakarta. Dengan skema kegiatan luring dan durasi kegiatan selama 20 minggu atau selama lima bulan dimulai dari 14 Agustus 2023 sampai 31 Desember 2023. Syarat keikutsertaan kegiatan diantaranya yaitu yang pertama, mahasiswa perguruan tinggi aktif jurusan Teknologi Informasi atau jurusan lain dengan pengetahuan yang relevan. Kedua, memiliki kemampuan analisis yang sangat baik, mulai dari memahami klien hingga mendesain solusi. Terakhir, memiliki pengetahuan teknis mengenai MVC *framework*, ER model, dan OO *design* dengan baik.

Dengan tahapan seleksi yang harus dilalui dan dilakukan terdapat 3 langkah seleksi, yang pertama yaitu seleksi administratif untuk memeriksa kelengkapan dan kesesuaian berkas kandidat. Kemudian, seleksi kemampuan teknis melalui *online screening test*, dan terakhir yaitu seleksi langsung melalui wawancara oleh manajer atau direktur. Setelah proses seleksi terselesaikan maka terdapat kegiatan penerimaan sebagai berikut:

1. Proses pengenalan mahasiswa dengan Suitmedia.
2. Proses pengenalan mahasiswa di divisi yang akan menjadi tempat magang.
3. Pengarahan kurikulum pembelajaran selama magang.
4. Pengarahan terkait *software* yang digunakan selama magang.
5. Setting timeline pembelajaran selama magang.

Mengenai link kegiatan dapat diakses pada halaman berikut: [kampusmerdeka.kemdikbud.go.id](http://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id).

### 1.3 Landasan Teori

#### 1.3.1 Website

Website merupakan suatu dokumen yang memiliki directed link tertentu yang dapat diakses atau dikunjungi melalui berbagai platform browser. Untuk lebih tepatnya website adalah sebuah dokumen yang dapat dibuka dengan menggunakan jaringan internet, dimana seseorang dapat melakukan pencarian berbagai informasi,

mulai dari perusahaan, seseorang, tempat, produk, dan lain sebagainya. Adapun secara teknis, website merupakan sekumpulan dokumen yang dibangun menggunakan berbagai bahasa pemrograman yang memiliki perannya masing-masing. Sedangkan situs web merupakan sekumpulan halaman web. Dan halaman web merupakan dokumen yang mewakili bagian data yang ada di dalam situs web terkait [5].

Situs web yang bagus dapat menampilkan visual dan fungsi yang menarik sesuai dengan kebutuhan pengguna, desain website yang baik dapat menyampaikan informasi yang jelas. Sehingga halaman web yang saling terhubung satu sama lain yang disediakan oleh personal, kelompok, maupun organisasi dapat memaksimalkan tujuan dalam menyampaikan informasi dengan baik dan jelas [6].

### 1.3.2 HTML

Hyper Text Markup Language (HTML) merupakan standar bahasa *markup* yang dapat digunakan dalam membuat website untuk menampilkan warna, grafik, font, gambar, dan media lainnya. HTML dapat terdiri dari berbagai tag yang digunakan untuk mendeskripsikan struktur halaman web dan memberi tahu platform browser untuk menampilkan konten yang sesuai dengan internet [7].

Prinsip dasar dibalik cara pembuatan halaman dalam setiap web yakni dengan memberikan markup dengan benar. Sehingga platform web browser akan menguraikannya dan menghasilkan halaman web yang dimaksud. Pada beberapa kebutuhan pembuatan halaman web dapat digunakan CSS untuk mendukung fungsi yang lebih kompleks. Secara umum, kumpulan elemen yang digunakan dalam HTML dapat didefinisikan menjadi beberapa bagian dokumen mulai dari *header*, *footer*, *heading*, dan badan teks [8].

### 1.3.3 Tailwind CSS

*Cascading Style Sheet* (CSS) memiliki tanggung jawab dalam mengatur gaya, desain, dan tampilan dokumen web. Sehingga dapat menyederhanakan proses perancangan web dan juga meningkatkan fleksibilitas sebuah situs web [7].

Pendamping penting HTML untuk memastikan teks HTML dan komponennya tertata secara konsisten dan juga terstruktur dapat digunakan dengan CSS [9].

CSS memiliki beberapa framework yang dapat menyediakan berbagai kelas dengan masing-masing fungsinya dengan baris kode yang sama banyaknya. Namun dengan framework Tailwind CSS definisi tersebut akan sedikit berbeda. Tailwind CSS merupakan sebuah kerangka kerja (*framework*) yang mengutamakan utilitas, sehingga dapat membuat design halaman web secara cepat. Kode pada Tailwind sangat eksplisit dan memungkinkan untuk dapat dipahami tampilannya hanya dengan melihat markup HTML. Sehingga akan memaksimalkan fleksibilitas dan estetika [10].

Adapun beberapa kelebihan Tailwind dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yakni yang pertama adalah kustomisasi; Tailwind CSS dapat mengkonfigurasi berbagai aspek kerangka kerja, termasuk tipografi hingga warna agar sesuai dengan proyek atau *requirement* tertentu [11]. Selanjutnya, Tailwind memerlukan lebih sedikit CSS untuk menulis sebagian besar desain yang berasal dari komposisi utilitas Tailwind, sehingga dapat menghabiskan waktu yang lebih sedikit dalam pemberian nama kelas CSS dan mengelola CSS global [10].

#### **1.3.4 Visual Studio Code (VSC)**

Visual Studio Code telah menjadi kode editor sangat populer di kalangan *web developer*. Visual Studio menawarkan beberapa kelebihan diantaranya yaitu ringan, cepat, dan tersedia di berbagai platform utama (Mac, Windows, dan Linux). Visual Studio Code (VSC) telah menjadi editor yang memberikan pilihan dari banyaknya atribut yang digunakan oleh seorang developer dalam tugas yang dilakukan sehari-hari [12].

#### **1.3.5 Figma**

Figma merupakan platform desain yang memungkinkan desainer membuat *wireframe*, *sitemap*, mockup, animasi interaktif, dan prototipe yang memiliki fidelitas tinggi. Selain hal tersebut, Figma menyediakan fitur kolaborasi, kontrol

versi, mode presentasi, *dev-building* yang menjadikan lingkungan Figma yang lebih menarik dan profesional dalam proses pembuatan desain [13].

#### **1.3.6 4D - Suitmedia Digital Framework**

4D Suitmedia Digital Framework merupakan standar kerangka kerja untuk setiap pengerjaan proyek yang ada pada PT Suitmedia Kreasi Indonesia. 4D Suitmedia Digital Framework menggabungkan pendekatan *design thinking* dan *lean startup*. 4D Suitmedia Digital Framework terdiri atas 4 *main fase* yaitu *discover*, *define*, *deliver*, dan *determine* [14].

Pada fase pertama, yaitu *discover*. Pada fase *discover* terdapat beberapa kegiatan yang dapat dilakukan sebagai langkah awal pengumpulan data (*requirement question gathering*), *benchmarking analysis*, dan pembentukan *insight* daftar fitur sebagai dasar informasi yang dapat digunakan pada fase selanjutnya. Kemudian, pada fase kedua terdapat fase *define*. Dimana pada fase tersebut digunakanlah *insight (feature list)* pada fase sebelumnya kemudian dilakukan diskusi dengan klien. Jika klien sudah menyetujui *requirement* tersebut maka proses fase *define* dapat dilanjutkan.

Pada fase *define*, dapat dilakukan proses perancangan arsitektur informasi, *sitemap*, *URL mapping*, perancangan *wireframe*, pembuatan *copy content*, *mockup sampling*, dan *checklist design*. Dan apabila telah selesai seluruh proses tersebut akan dilakukan *present* dan diskusi kepada klien. Kemudian, pada fase ketiga yaitu fase *deliver*. Fase tersebut merupakan fase dimana proses pengembangan (*development*) mulai dilakukan. Setelahnya akan dilakukan pengujian untuk memaksimalkan proses *delivery* kepada klien nantinya. Adapun fase yang terakhir, yaitu fase *determine*. Fase tersebut merupakan fase terakhir dari 4D - *Suitmedia Digital Framework*, sehingga hampir keseluruhan proses yang dapat dilakukan adalah melakukan pemantauan dan evaluasi terhadap kinerja teknis dari produk yang telah dikembangkan sebelumnya.