

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital yang semakin berkembang, *website company profile* memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung interaksi perusahaan dengan masyarakat serta menyajikan informasi yang relevan tentang perusahaan [1]. *Website company profile* juga memiliki peranan sebagai media promosi dan pengenalan perusahaan serta meningkatkan *brand awareness* dari perusahaan tersebut [2]. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *website company profile* bukan hanya berfungsi alat promosi, tetapi juga platform yang mempermudah akses informasi oleh publik [1].

ZZZ Ventures¹ merupakan salah satu anak perusahaan modal ventura dari Bank ZZZ² yang memiliki peran signifikan dalam ekosistem *startup*. Pendirian ZZZ Ventures dilandasi oleh aspirasi para pemegang saham untuk mempercepat transformasi dan inovasi digital ZZZ Group³, serta mendorong perkembangan ekosistem digital di Indonesia. Dalam mendukung inovasi dalam perkembangan ekosistem digital, ZZZ Ventures memerlukan media atau platform yang efektif untuk memperkenalkan perusahaan dan memudahkan publik dalam mengakses informasi mengenai visi, misi, serta inisiatif ZZZ Ventures, sekaligus memperkuat kehadiran digitalnya dalam lanskap bisnis yang semakin kompetitif. *Website company profile* adalah media yang efektif untuk menyajikan informasi tentang ZZZ Ventures kepada publik.

Website yang akan dikembangkan akan memuat informasi yang terdapat pada ZZZ Ventures, seperti informasi umum, kontak, visi, misi, layanan dan lain-

¹ Nama perusahaan dalam dokumen ini telah disamarkan menjadi ZZZ Ventures sesuai dengan ketentuan Surat Pemberitahuan Nomor 012/SK1/V/2024.

² Nama bank induk dalam dokumen ini telah disamarkan menjadi Bank ZZZ sesuai dengan ketentuan Surat Pemberitahuan Nomor 012/SK1/V/2024. Bank yang dimaksud merupakan salah satu Bank Umum Milik Negara (BUMN) di Indonesia.

³ ZZZ Group merupakan nama samaran yang digunakan untuk merujuk pada keseluruhan grup usaha, sesuai dengan ketentuan Surat Pemberitahuan Nomor 012/SK1/V/2024.

lain. Dalam pengembangan *website* ini, terdapat faktor-faktor yang akan diperhatikan karena akan mempengaruhi kepuasan pengguna, seperti fungsionalitas *website*, tampilan responsif, dan kebutuhan pengguna sehingga *website* dapat memberikan pengalaman penggunaan yang baik bagi pengguna.

Dalam konteks pengembangan *front-end*, *website* akan dikembangkan menggunakan framework Nuxt.js dan Javascript sebagai bahasa pemrogramannya. Nuxt.js adalah *framework front-end* progresif yang dibangun di atas Vue.js untuk melakukan pengembangan *front-end* yang menawarkan fitur seperti *server-side rendering* [3]. Nuxt.js memiliki keunggulan dalam pengembangan *front-end* karena memiliki fitur-fitur seperti *layout*, *module*, *asynchronous data*, dan *plugin*, serta dapat melakukan *rendering* aplikasi terlebih dahulu di sisi *server*, kemudian dilanjutkan di sisi klien, yang membuat aplikasi yang dikembangkan dengan Nuxt.js memiliki waktu *rendering* yang lebih cepat dibandingkan dengan aplikasi *server-side* tradisional (atau *multi-page application*) [3]. Dari keunggulan tersebut, Nuxt.js cocok apabila digunakan untuk melakukan pengembangan *website company profile* karena *rendering* cepat yang ditawarkan akan memberikan *User Experience* yang baik.

Diharapkan dengan adanya *website company profile*, ZZZ Ventures dapat membangun kredibilitas yang lebih kuat dan memperluas jangkauan informasi kepada publik. Selain itu, *website* ini dapat menjadi platform yang mampu meningkatkan visibilitas perusahaan, mendukung transparansi, serta memfasilitasi komunikasi yang lebih baik. Dengan demikian, ZZZ Ventures dapat lebih optimal dalam menunjukkan peran strategisnya dalam ekosistem startup dan mendorong inovasi digital di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa rumusan masalah dari pengembangan *front-end website company profile* ZZZ Ventures diantaranya adalah:

1. Kebutuhan pengembangan *website company profile* yang optimal untuk ZZZ Ventures menggunakan *framework* Nuxt.js.

2. Penyajian informasi perusahaan yang terstruktur dan mudah diakses untuk meningkatkan visibilitas ZZZ Ventures di ekosistem *startup* Indonesia.
3. Optimalisasi pengalaman pengguna melalui implementasi fitur-fitur *front-end* dan desain responsif pada *website company profile* ZZZ Ventures.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah dari pengembangan *front-end website company profile* ZZZ Ventures diantaranya adalah:

1. Pengembangan website hanya berfokus pada sisi *front-end* menggunakan *framework* Nuxt.js dengan bahasa Javascript.
2. Pengembangan tidak mencakup CMS (*Content Management System*) untuk pengelolaan konten *website*.
3. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Suitmedia 4D Framework*, metode pengembangan yang digunakan pada PT *Suitmedia Kreasi Indonesia* dalam mengembangkan suatu solusi.
4. Protokol komunikasi yang digunakan untuk pertukaran data antara *front-end* dan *back-end* adalah *RESTful API*

1.4 Tujuan

Beberapa tujuan dari pengembangan *front-end website company profile* ZZZ Ventures diantaranya adalah:

1. Membangun *website company profile* yang optimal dengan mengimplementasikan *framework* Nuxt.js untuk ZZZ Ventures.
2. Memberikan kemudahan kepada pihak ZZZ Ventures dalam memberikan informasi mengenai perusahaan kepada publik melalui *website company profile*.
3. Mengetahui implementasi fitur-fitur *front-end* serta desain responsif untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna.

1.5 Profil

1.5.1 Profil Mitra Magang IT



Gambar 1.1 Logo PT Suitmedia Kreasi Indonesia

Suitmedia merupakan perusahaan konsultan digital yang berdiri sejak tahun 2009 di Jakarta. Suitmedia telah berkembang pesat dari fokus awalnya pada pengembangan situs web dan aplikasi seluler menjadi agensi digital terkemuka, PT Suitmedia Kreasi Indonesia, dengan kemitraan strategis bersama EMTEK Group. Kini, Suitmedia memiliki lima kantor cabang yang tersebar di Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Malang, dan Singapura. Mereka menawarkan empat layanan utama: *Strategy*, *Creative*, *Technology*, dan *Communication*, yang mencakup berbagai aspek konsultasi teknologi, pengembangan merek, dan strategi pemasaran digital.

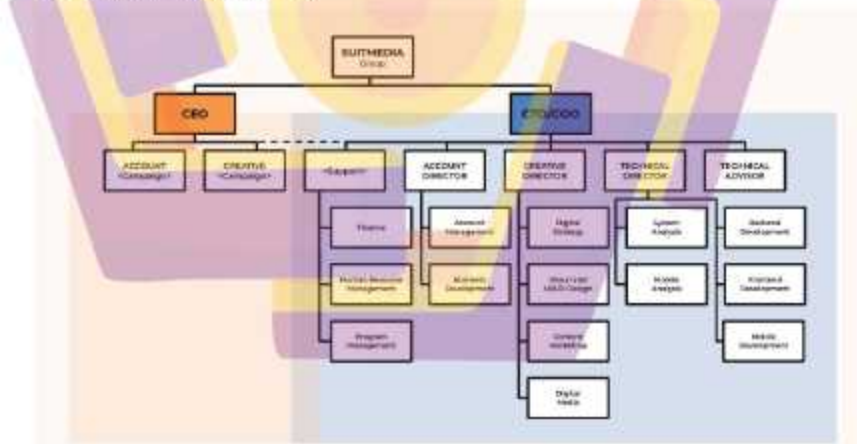
Klien-klien Suitmedia terdiri dari perusahaan besar di berbagai industri, termasuk swasta dan BUMN, seperti Bursa Efek Indonesia, Mandiri Group, dan Astra Group. Suitmedia juga berperan dalam digitalisasi instansi pemerintah seperti KPK dan Kementerian Keuangan, serta mendukung Usaha Kecil dan Menengah (UKM) melalui media sosial dan iklan digital. Layanan *e-commerce* mereka telah berhasil membantu menciptakan perusahaan *e-commerce* terkemuka di Indonesia seperti Bukalapak.com dan Hijup.com, dengan potensi ekonomi yang terus berkembang hingga miliaran dolar.

Menanggapi kebutuhan talenta digital berkualitas di Indonesia, Suitmedia

aktif dalam mempersiapkan tenaga kerja digital melalui *Suitmedia National Internship Program*. Program ini bertujuan mendukung transformasi digital di berbagai sektor dan mempercepat pemulihan ekonomi pasca pandemi. Suitmedia telah bermitra dengan universitas-universitas terkemuka dan berpartisipasi dalam program Kampus Merdeka dari Angkatan 1 hingga 6, dengan menyeleksi sejumlah mahasiswa dari ribuan pelamar di setiap angkatan.

Melalui *Suitmedia National Internship Program - Batch 6*, Suitmedia menyediakan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam dunia kerja nyata. Program ini memungkinkan mahasiswa terlibat dalam proyek-proyek aktual, berinteraksi dengan klien, dan meningkatkan keterampilan melalui bimbingan dari mentor dan supervisor. Dengan program ini, Suitmedia berharap dapat menciptakan talenta digital yang unggul dan mendukung transformasi digital serta pemulihan ekonomi Indonesia.

PT Suitmedia Kreasi Indonesia memiliki struktur organisasi yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.2 Struktur organisasi PT Suitmedia Kreasi Indonesia

Struktur organisasi tersebut menggambarkan hirarki dan pembagian tanggung jawab di PT Suitmedia Kreasi Indonesia. Terdapat dua divisi utama, yaitu Divisi *Campaign* dan Divisi *Technology*.

a. Divisi Campaign

Divisi *Campaign* merupakan divisi yang dipimpin langsung oleh CEO yang berfokus untuk menjalin kerja sama dengan klien. Divisi ini dibagi lagi ke dalam beberapa divisi yaitu:

1) Account (Campaign)

Divisi *Account* (Campaign) merupakan divisi yang berfokus pada hubungan dalam mencari klien serta menjalin hubungan bisnis dengan klien tersebut.

2) Creative (Campaign)

Divisi *Creative* (Campaign) merupakan divisi yang berfokus pada pengembangan solusi melalui produk kreatif digital.

b. Divisi Technology

Divisi *Technology* merupakan divisi yang dipimpin langsung oleh CTO yang berfokus mengenai pekerjaan atau *project* yang berkaitan dengan teknologi. Divisi ini dibagi lagi ke dalam beberapa divisi yaitu:

1) Support

a) Finance

Divisi *Finance* merupakan divisi yang bertugas mengatur finansial perusahaan.

b) Human Resource Management

Divisi *Human Resource Management* merupakan divisi yang bertugas mengatur sumber daya manusia pada perusahaan.

c) Program Management

Divisi *Program Management* merupakan divisi yang berfokus pada pengembangan talenta sumber daya manusia pada perusahaan.

2) Account

a) Account Management

Divisi *Account Management* merupakan divisi yang bertugas dalam menjalin hubungan dengan klien serta menjadi jalur komunikasi antara tim internal dengan klien dalam suatu *project*.

b) Business Development

Divisi *Business Development* merupakan divisi yang berfokus pada pengembangan bisnis serta perancangan solusi bisnis.

3) Creative

a) Digital Strategy

Divisi *Digital Strategy* merupakan divisi yang berfokus dalam merancang strategi digital dalam konteks kampanye digital.

b) Visual and UI/UX Design

Divisi *Visual and UI/UX Design* merupakan divisi yang bertugas dalam merancang aset dan desain yang digunakan tim dalam pengembangan aplikasi *mobile* dan *website*.

c) Content Marketing

Divisi *Content Marketing* merupakan divisi yang bertugas dalam merancang strategi pemasaran pada suatu brand tertentu.

d) Digital Media

Divisi *Digital Media* merupakan divisi yang bertugas dalam mengelola konten pada sosial media pada suatu brand tertentu.

4) Technical

a) System Analysis

Divisi *System Analysis* merupakan divisi yang bertugas dalam perancangan sistem berbasis website yang akan dibuat oleh *developer*, serta memastikan kualitas website yang dibuat.

b) Mobile Analysis

Divisi *Mobile Analysis* merupakan divisi yang bertugas dalam perancangan sistem berbasis mobile yang akan dibuat oleh *developer*, serta memastikan kualitas aplikasi yang dibuat.

c) Backend Development

Divisi *Backend Development* merupakan divisi yang bertugas dalam pengembangan infrastruktur *back-end*, seperti *database*, *API* dan *CMS*.

d) Frontend Development

Divisi *Frontend Development* merupakan divisi yang bertugas dalam pengembangan infrastruktur *front-end* pada website, seperti pembuatan tampilan website.

e) Mobile Development

Divisi *Mobile Development* merupakan divisi yang bertugas dalam pengembangan aplikasi *mobile*.

5) Technical Advisor

Technical Advisor merupakan suatu individu yang memiliki peran dalam memberikan saran atau nasihat terkait permasalahan teknologi pada Divisi *Technical*.

1.5.2 Deskripsi Magang IT

- a. Bidang Magang : Frontend Developer
- b. Lokasi Kegiatan : Kolektif Coworking Space, Jl. Watugede No.58, Wonorejo, Sariharjo, Kec. Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55581
- c. Skema Kegiatan : Offline pada office base terdekat (8 jam per hari)
- d. Durasi Kegiatan : 16 Februari 2024 - 30 Juni 2024
- e. Syarat Keikutsertaan :
 - 1) Mahasiswa aktif D2/D3/D4 minimal semester 2 dan mahasiswa aktif S1 minimal semester 4, belum yudisium, bersedia tidak yudisium selama jangka waktu MSIB berlangsung
 - 2) Harus berstatus mahasiswa aktif. Jika lulus/mengikuti yudisium sebelum program berakhir, maka mahasiswa dianggap mengundurkan diri dari program Kampus Merdeka
 - 3) Asal dari seluruh Indonesia tanpa pandang ras, warna kulit, jenis kelamin, bahasa, agama, situasi ekonomi, dan situasi sosial
 - 4) Asal semua jurusan dengan akreditasi kampus apapun di Indonesia
 - 5) Asal perguruan tinggi negeri maupun swasta di bawah naungan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek)
 - 6) Nomor Induk Siswa Nasional (NISN) terdaftar di Dapodik dan sudah diverifikasi di akun Kampus Merdeka
 - 7) Data mahasiswa terdaftar di Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDikti), nama di PDDikti sesuai dengan yang di KTP
 - 8) Mahasiswa hanya dapat mengikuti 1 program per periode

- 9) Melampirkan CV dengan format file PDF, buat dengan kreativitas masing-masing (tanpa template)
- 10) Melampirkan transkrip nilai terbaru. Jika belum tersedia, gunakan transkrip terakhir lalu perbarui dokumen nantinya lewat menu Lengkapi Dokumen di akun mahasiswa
- 11) Melampirkan Surat Rekomendasi Universitas, ditandatangani rektor, ketua, direktur, ataupun wakilnya, atau pejabat lain sesuai ketentuan di masing-masing perguruan tinggi
- 12) Melampirkan Surat Pernyataan Tanggung Jawab Mutlak (SPTJM), ditandatangani rektor, ketua, direktur, ataupun wakilnya, atau pejabat lain sesuai ketentuan di masing-masing perguruan tinggi
- 13) Melampirkan foto atau hasil scan KTP, pastikan tidak buram
- 14) Melampirkan sertifikat pengalaman organisasi jika ada, gabungkan beberapa sertifikat jadi satu file PDF dengan ukuran maksimal 5 MB
- 15) Diharapkan menjalani program secara penuh waktu (full time) hingga selesai
- 16) Siap melakukan perjalanan lintas kabupaten, kota, atau provinsi jika diperlukan, sesuai penempatan yang ditetapkan mitra, serta bersedia vaksinasi booster untuk keperluan perjalanan
- 17) Bersedia berkomitmen selama menjalani program
- 18) Mahasiswa penerima beasiswa Bidikmisi, KIP, atau beasiswa Kemendikbudristek lainnya bisa ikut program ini, dengan besaran bantuan biaya hidup yakni selisih bantuan hidup dari beasiswa.

f. Tahapan Seleksi :

- | | |
|-----------------------------------|---|
| 1) Pendaftaran Mahasiswa | : 17 Oktober 2023 -
15 Desember 2023 |
| 2) Verifikasi Berkas Administrasi | : 17 Oktober 2023 -
31 Desember 2023 |
| 3) Technical Test | : 24 Desember 2024 |
| 4) Interview Test | : 28 Desember 2024 |

- 5) Offering : 28 Desember 2024
- 6) Pengumpulan Berkas Offering Letter : 3 Januari 2024
- 7) Pengumpulan Berkas Kontrak Magang: 6 Januari 2024

g. Link Penyelenggara Kegiatan:

- 1) PT Suitmedia Kreasi Indonesia : <https://suitmedia.com/>
- 2) Kampus Merdeka : <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/>

