

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program magang merupakan cara untuk menghubungkan pengetahuan dan keterampilan siswa dan mahasiswa dengan dunia industri, dengan memberikan kesempatan untuk mengembangkan kompetensi *life skill* sebagai penerapan praktis dari teori yang diajarkan di perguruan tinggi, sehingga tercipta hubungan yang relevan antara keduanya [1].

Program magang di sekolah memberikan kesempatan kepada siswa dan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman kerja di lingkungan profesional selama masa belajar melalui kerja praktik, kerjasama tim, pengembangan portofolio, dan jaringan profesional sehingga membantu siswa mendekati pencapaian pekerjaan impian mereka karena industri cenderung memprioritaskan lulusan yang memiliki pengalaman [2].

Sebuah perusahaan dengan nama Seven Inc. yang beralamat di Jalan Raya Janti, Gang Arjuna Nomor 59, Karangjambe, Banguntapan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta menyediakan platform magangjogja.com untuk memfasilitasi siswa atau mahasiswa yang akan melaksanakan magang baik dari program kampus maupun personal. Perusahaan Seven Inc. menyediakan berbagai macam divisi magang salah satunya divisi *programmer*.

Proyek "Magang Indonesia" didirikan untuk memfasilitasi pelaksanaan magang dengan menyediakan platform penghubung antara perusahaan dan mahasiswa/pelajar. Selain itu, proyek ini juga mendukung kolaborasi dengan mitra penyedia layanan. Berdasarkan penjabaran permasalahan diatas, sehingga perlu dibuat perancangan *interface* untuk aplikasi Magang Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang dan membuat frontend aplikasi Magang Indonesia di perusahaan Seven Inc.?

1.3 Batasan Masalah

1. Tidak membahas tentang *backend developer*.
2. Tidak membahas tentang keamanan web.
3. Belum dapat diakses secara *online*.
4. Tidak membahas terkait *database*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini disusun untuk memberikan dokumentasi dan evaluasi mengenai pengalaman magang yang penulis lakukan sebagai *frontend developer* dalam proyek "Magang Indonesia" di perusahaan Seven Inc. Penelitian ini juga bertujuan untuk:

1. Menjelaskan latar belakang dan tujuan dari proyek "Magang Indonesia".
2. Mendokumentasikan tugas, tanggung jawab, dan pencapaian yang dilakukan selama magang sebagai *frontend developer*.
3. Menganalisis pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh selama magang.
4. Menyajikan evaluasi terhadap kinerja dan kontribusi penulis dalam proyek.
5. Memberikan rekomendasi dan saran untuk pengembangan proyek "Magang Indonesia" di masa depan.

1.5 Manfaat Penelitian

Pelaksanaan magang divisi *programmer* sebagai tim *frontend developer* dapat dianggap sebagai investasi yang berharga bagi karir profesional seseorang. Selain memberikan pengalaman praktis dan peningkatan keterampilan teknis, magang juga membuka pintu bagi peluang-peluang baru di industri teknologi yang terus berkembang pesat. Berikut manfaat magang di perusahaan Seven Inc. sebagai *frontend developer*:

1. Magang memungkinkan peserta untuk mengaplikasikan pengetahuan teoritis yang telah dipelajari di bangku kuliah ke dalam situasi dunia nyata. Hal ini membantu mereka untuk memahami lebih dalam tentang proses pengembangan perangkat lunak, termasuk praktik terbaik dan tantangan yang dihadapi dalam pengembangan sebagai *frontend*.

2. Dengan berinteraksi langsung dengan kode-kode yang ada dan bekerja dengan berbagai teknologi *frontend*, peserta magang dapat meningkatkan keterampilan teknis mereka secara signifikan. Mereka dapat belajar tentang bahasa pemrograman seperti *HTML*, *CSS*, dan *JavaScript*, serta berbagai *framework* dan *library* yang digunakan dalam pengembangan *frontend* modern.
3. Selain keterampilan teknis, magang juga membantu peserta untuk mengembangkan *soft skills* seperti kemampuan komunikasi, kerja tim, dan pemecahan masalah. Kegiatan magang akan belajar bagaimana berkolaborasi dengan anggota tim lainnya, berkomunikasi dengan jelas tentang proyek yang sedang dikerjakan, dan menyelesaikan masalah yang muncul selama proses pengembangan.
4. Selama magang, peserta akan berinteraksi dengan profesional di industri teknologi, termasuk *programmer* senior dan manajer proyek. Hal ini membuka peluang untuk membangun jaringan profesional yang berharga, yang dapat bermanfaat dalam mencari pekerjaan di masa depan atau mendapatkan rekomendasi dari mereka yang sudah berpengalaman.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, membahas terkait latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, memuat studi literatur dan teori-teori yang digunakan dalam tugas akhir.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi alur penelitian dan perancangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi tentang pembahasan dan hasil, serta pengujian.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.