

## **BAB III**

### **PROFIL PERUSAHAAN**

#### **3.1 Objek Penelitian**

##### **3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan**

WaGoMu adalah *Blogging Platform* Indonesia sekaligus Internet Media penghubung Indonesia - Jepang. Sebagai *Blogging Platform*, WaGoMu bisa digunakan oleh siapapun. *System SEO* yang cepat *terindex* di mesin pencari, membuatnya sering muncul dihalaman pertama sebagai hasil pencarian. Kata WaGoMu sendiri berasal dari bahasajepang yang dalam bahasa indonesia berarti `Karet Gelang`. Berawal dari impian sang *Founder* yang ingin menghubungkan Dunia dengan Karet Gelang, WaGoMu pundiadaptasi menjadi sebuah *blogging platform* dengan dukungan perusahaan IT asal Jepang - *CPoint Corporation* dan HamaZo.

Selain sebagai *Blogging Platform*, WaGoMu juga merupakan Internet Media (*Media Online*) yang kerap membuat Kontens baik berupa tulisan, photo, ilustrasi ataupun video untuk mempromosikan Indonesia, mempromosikan Jepang, ataupun mempromosikan Indonesia dan Jepang sekaligus. WaGoMu pun menjadi wadah berbagi informasi bagi Orang Indonesia yang tertarik dengan Jepang baik untuk Bekerja, Melanjutkan *Study* ataupun sekedar Jalan-jalan.

Kenapa Namanya WaGoMu? ide menggunakan Nama WaGoMu ini berasal dari pemikiran/ide *Original Web Master* WaGoMu yaitu saya sendiri Edi Junaedi Salam, terkait sebuah mimpi yang pernah disampaikan dalam salah satu seminarnya ketika tinggal di Kota Hamamatsu - Jepang. Iya, mimpi untuk "menghubungkan dunia dengan karet gelang". Atau dalam bahasa Jepang

*Point Corporation* adalah salah satu *pioneer* perusahaan IT Jepang yang berdiri tahun 1996. Salah satu produk yang telah dibangun adalah *system/aplikasi* bernama CLog yang digunakan oleh 55 *Blog Platform* untuk mengangkat kontens lokal di seluruh Jepang. Tida Blog, HamaZo, dan termasuk WaGoMu adalah salah satunya.

(sumber : <http://about.wagomu.id/> [6])

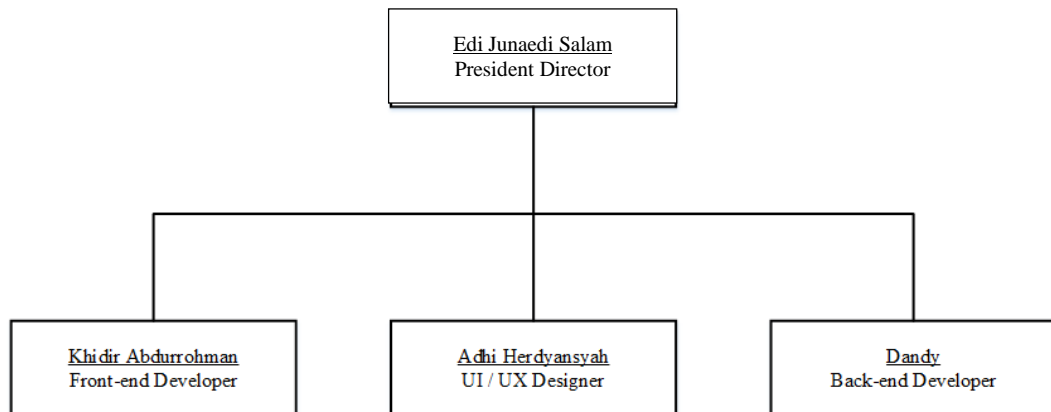
### 3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi dari PT.Wagomu Kreatif Asia adalah “Menjembatani dua budaya yaitu budaya Jepang dan budaya Indonesia saling beriringan agar dapat dinikmati oleh masyarakat di Jepang maupun di Indonesia dengan menggunakan perkembangan teknologi dan informasi”.

Misi dari PT.Wagomu Kreatif Asia yaitu :

1. *Web Development* untuk meningkatkan kualitas suatu perusahaan.
2. *Blog Template Development* membantu perusahaan untuk mendesain *web nya* sesuai dengan standar dan ciri khas perusahaan tersebut.
3. *Content Creator & Media Partner* membantu menyediakan wadah promosi dan bertukar informasi agar lebih dikenal masyarakat luas di Jepang maupun di Indonesia.
4. *Graphic Design & Illustration* membantu perusahaan atau pihak yang ingin memiliki design atau logo resmi.
5. *Japanese Interpretation / Translation* membantu menterjemahkan dan mempermudah perusahaan atau *client* untuk melakukan kegiatan bisnis.
6. *Event Organizer* membantu mempersatukan budaya Jepang dan Indonesia dalam sebuah acara dan tempat.

### 3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar III.1 Struktur Organisasi Perusahaan

1. Edi Junaedi Salam sebagai *President Director*
2. Khidir Abdurrohman sebagai *Front-End Developer*
3. Adhi Herdiansyah - *UI / UX Designer*
4. Dandy sebagai *Back-End Developer*

### 3.1.4 Deskripsi Tugas

Adapun Deskripsi Jabatan pegawai yang ada di PT. Wagomu Kreatif Asia, adalah sebagai berikut :

#### 1. *President Director*

Presiden direktur adalah pimpinan tertinggi dalam suatu perusahaan. Pimpinan tertinggi ini memiliki tanggung jawab dalam memimpin dan mengarahkan perusahaan, yaitu dalam hal:

- a. Menyusun strategi dan visi
- b. Menjalin hubungan dan kemitraan strategis
- c. Mengatur investasi, alokasi dan divestasi
- d. Memimpin direksi
- e. Memastikan bahwa prinsip tata kelola perusahaan benar-benar diterapkan dengan baik

- f. Membuat rencana pengembangan perusahaan dan usaha perusahaan dalam jangka pendek dan jangka panjang.
- g. Bertanggung jawab penuh dalam melaksanakan tugasnya untuk kepentingan perseroan dalam mencapai maksud dan tujuannya.
- h. Menjalin hubungan kerjasama dengan berbagai perusahaan.
- i. Tugas dan tanggung jawab *President*
- j. Bertanggung jawab terhadap kemajuan perusahaan dan mengkoordinasikan seluruh kegiatan perusahaan
- k. Memimpin perusahaan dan mengawasi kelancaran perusahaan sesuai dengan tujuan dan kebijakan yang telah ditetapkan
- l. Melakukan hubungan dengan pihak luar baik swasta maupun pemerintah yang bertujuan untuk kelancaran perusahaan.
- m. Menetapkan kebijakan-kebijakan perusahaan
- n. Menerima dan memeriksa laporan dari masing- masing *Vice President*

## **2. *Front-End Developer***

- a. Mengembangkan fitur *web interface* baru untuk pengguna
- b. Membuat kode yang reusable
- c. Menjamin kelayakan teknis dari desain UI/UX
- d. Menjamin semua input pengguna divalidasi dikirim ke *back-end*
- e. Menerapkan prinsip-prinsip desain web dan bertanggung jawab memastikan bahwa *website* perusahaan berjalan baik di beberapa perangkat
- f. Merancang sebuah kerangka untuk membuat aplikasi pengguna yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan
- g. Memantau kinerja *website*, menonton untuk lalu lintas turun terkait dengan masalah kegunaan situs dan memperbaiki masalah
- h. Tinjau aplikasi dan fitur *coding* dan merencanakan *upgrade* situs di masa yang akan datang dengan tim pengembangan
- i. Membantu dalam pengembangan aplikasi dan fitur yang akan dimasukkan pada *website* dan dalam fungsi internal maupun eksternal

- j. Berkontribusi untuk dokumentasi (instruksional, *pitch* dan spesifikasi teknis)
- k. Melatih lain *staff non-teknis* terutama desain

### 3. ***Back-End Developer***

- a. Bertanggung jawab untuk menjaga dan mengembangkan semua bagian dari sistem pelayanan
- b. Merencanakan dan melaksanakan struktur model data untuk skalabilitas
- c. Menulis kode dan merancang aplikasi aman
- d. Berpartisipasi dalam semua *fase* siklus pengembangan, berfokus pada *coding*, pengujian, dan *debugging*
- e. Meliharaan atau meningkatkan struktur data yang ada
- f. Melakukan riset, mengevaluasi dan menganalisa persyaratan teknis dan desain
- g. Memecahkan masalah dan memperbaiki *bug* / kelemahan dalam *website* dan sistem lain untuk memastikan *server* berjalan secara optimal
- h. Merumuskan konsep dan ide-ide untuk produk tambahan, alat dan layanan yang dapat diberikan dalam ruang digital

### 4. ***UI /UX Designer***

- a. *User Interface Designer* memiliki pekerjaan yang tidak jauh berbeda dengan *web designer*, terkadang si designer sendiri atau tempat dimana dia bekerja menamakannya secara berbeda. Namun bila *web designer* hanya mengerjakan pekerjaan *website* saja, UI designer mencakup *interface aplikasi smart phone* atau *software interface*. Secara umum penerapan yang dilakukan *web designer* pada halaman web dan *interface designer* pada *interface aplikasi/software* adalah sama.
- b. Orang yang bertanggung jawab pada sisi *experience* (pengalaman) yang dialami oleh pengguna (*user*) pada saat mengakses suatu sistem. Sistem tersebut bisa aplikasi *website*, atau aplikasi *smartphone*. Sebagai contoh pada saat *user* mengakses *website*, apakah mereka akan mudah menggunakannya, apakah bermanfaat, efisien, tidak membingungkan.

Pada saat *user* membeli suatu produk di situs *e-commerce* apakah prosedurnya mudah atau justru terlalu rumit. Pada saat *user* mengisi *form* cukup hanya beberapa langkah atau malah memakan waktu. Ini semua adalah beberapa contoh pekerjaan yang harus diselesaikan oleh UX *designer*. Tuntutan terkini terhadap suatu *website* adalah *website* yang berpusat pada *user* (*user-centered design*) bukan pada selera *designer* nya atau kemauan dan selera pemilik.

## **3.2 Metode Penelitian**

### **3.2.1 Desain Penelitian**

Desain penelitian adalah semua proses yang di perlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, dalam arti sempit desain penelitian adalah pengumpulan dan analisa data (Moh.Nazir, 1988: 99). Sedangkan menurut Moleong, (2014: 71 ) desain adalah pedoman atau prosedur serta teknik dalam perencanaan penelitian yang bertujuan untuk membangun strategi yang berguna untuk membangun strategi yang menghasilkan blueprint atau model penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan Desain Penelitian Deskriptif. Desain penelitian deskriptif adalah desain penelitian yang disusun dalam rangka memberikan gambaran secara sistematis tentang informasi ilmiah yang berasal dari subjek atau objek penelitian, yang berfokus pada penjelasan sistematis tentang fakta yang di peroleh saat penelitian dilakukan. (Sumber :

[http://abstrak.ta.uns.ac.id/wisuda/upload/F3113034\\_bab3.pdf](http://abstrak.ta.uns.ac.id/wisuda/upload/F3113034_bab3.pdf) [8])

### **3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data**

Sumber data primer antara lain :

#### **1. Teknik Observasi**

Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengamati langsung obyek yang diteliti, mengenai kondisi dan hal-hal yang dilakukan oleh instansi secara terencana dan sistematis. Dimana obyek yang

berhasil penulis lakukan pada PT. Wagomu Kreatif Asia antara lain mengumpulkan data berupa *file-file* secara *online*.

## **2. Teknik Wawancara**

Teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada pihak yang berkaitan dengan masalah yang diteliti sehingga mendapatkan data yang dapat dipercaya. Hasil data yang didapat dengan melakukan *interview* langsung pada PT. Wagomu Kreatif Asia.

### **3.2.3 Sumber Data Sekunder**

Sumber data sekunder yang penulis dapatkan ialah dokumen surat pengantar dari kampus dan dokumen surat balasan dari instansi.

### **3.2.4 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem**

Dalam perancangan *database* , perlu digunakan suatu metodologi yang dapat digunakan sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama perancangan *database* antara lain, metodologi pendekatan sistem dan pengembangan sistem.

Untuk merancang *database* aplikasi web berbayar pada PT. Wagomu Kreatif Asia ini, saya memakai metode pendekatan secara terstruktur.

Untuk mencapai tujuan dalam mengembangkan perancangan *database* aplikasi web berbayar pada PT. Wagomu Kreatif Asia ini, saya menggunakan metode yang dapat digunakan untuk memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan terhadap pengembang perancangan *database*.