

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat memberikan banyak manfaat dan kemudahan bagi para penggunanya. Salah satunya berupa aplikasi yang dapat membantu memudahkan pekerjaan manusia. Aplikasi merupakan *software* atau perangkat lunak yang menghubungkan antara pengguna dengan komputer yang berfungsi untuk melakukan tugas tertentu sesuai yang diinginkan oleh pengguna. Tak jarang di era seperti sekarang hampir semua orang menggunakan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Aplikasi sendiri terdiri dari aplikasi *web*, *mobile*, dan *desktop*. Aplikasi *web* merupakan aplikasi yang diakses menggunakan jaringan internet, cara membukanya melalui *web browser*. Aplikasi *web* biasanya banyak diakses melalui PC/laptop, akan tetapi seiring perkembangan zaman aplikasi *web* juga dapat diakses melalui *smartphone*. Aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang dirancang khusus untuk perangkat seperti *smartphone*, *tablet* maupun *smartwatch*. Sedangkan aplikasi *desktop* merupakan aplikasi yang dibuat untuk PC/laptop yang penggunaannya harus diinstall terlebih dahulu. Aplikasi *desktop* dapat dioperasikan baik online maupun offline, sama halnya dengan aplikasi *mobile*.

Saat ini sudah banyak perusahaan yang menggunakan aplikasi sebagai media informasi, komunikasi, bahkan transaksi semua dilakukan dengan aplikasi. Salah satu contoh penggunaan aplikasi di dalam perusahaan yaitu *website company profile*. *Website company profile* merupakan salah satu aplikasi *web* yang digunakan oleh perusahaan sebagai media informasi terkait profil perusahaan. Seperti halnya pembangunan *website company profile* PT Bromo Steel Indonesia (BOSTO) sebagai bagian dari tugas PKL. Sebelum proses pembuatan *website* yaitu melakukan perancangan *user interface design*.

User interface design merupakan tampilan antarmuka yang berfungsi untuk menghubungkan antara pengguna (*user*) dengan aplikasi. Perancangan *user interface design* pada *website company profile* PT Bromo Steel Indonesia (BOSTO)

diharapkan dapat membantu proses pembuatan *website company profile* PT Bromo Steel Indonesia (BOSTO) dalam tugas Praktik Kerja Lapangan (PKL).

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Tujuan praktik kerja lapangan (PKL) secara umum adalah:

- a. Meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan perusahaan/industri/instansi yang layak dijadikan tempat PKL.
- b. Melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan yang mereka jumpai di lapangan dengan yang diperoleh dibangku perkuliahan.
- c. Mengembangkan wawasan dan pengalaman dalam melakukan pekerjaan yang sesuai dengan keahlian yang dimiliki.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) secara khusus adalah:

- a. Mengetahui cara membuat alur sistem *website company profile* PT Bromo Steel Indonesia (BOSTO).
- b. Mengetahui cara membuat *user interface design website company profile* PT Bromo Steel Indonesia (BOSTO).

1.2.3 Manfaat

Berikut adalah manfaat dari PKL:

- a. Manfaat bagi Mahasiswa
 1. Mengetahui lebih jauh realita ilmu yang telah diterima diperkuliahan yang kemudian diterapkan melalui kegiatan PKL.
 2. Memperdalam dan meningkatkan keterampilan dan kreativitas diri dalam lingkungan yang sesuai dengan disiplin ilmu yang dimiliki.
 3. Dapat menyiapkan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dalam lingkungan kerjanya dimasa mendatang.

4. Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman selaku generasi yang dididik untuk siap terjun langsung dimasyarakat khususnya di lingkungan kerjanya.

b. Manfaat bagi Kampus

1. Sebagai bahan evaluasi kurikulum yang telah diterapkan, sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan tenaga kerja yang kompeten dalam bidangnya.
2. Untuk memperkenalkan instansi pendidikan Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember kepada PT Bromo Steel Indonesia (BOSTO) yang membutuhkan lulusan Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember.

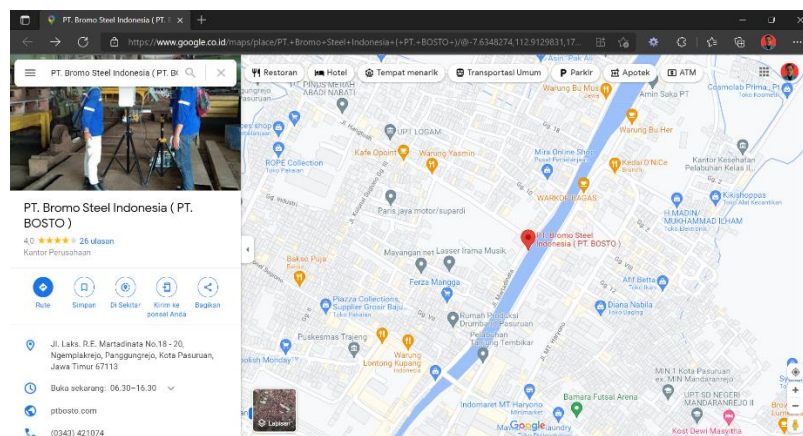
c. Manfaat bagi Instansi atau Perusahaan yang Bersangkutan

1. Sebagai sarana kerjasama antara perusahaan dengan Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember di masa mendatang.
2. Membantu PT BOSTO dalam menyelesaikan permasalahan yang ada pada bidang teknologi informasi.

1.3 Lokasi dan Waktu

1.3.1 Lokasi

Lokasi kegiatan praktik kerja lapangan (PKL) adalah Jalan Laks. R.E. Martadinata 18-20, Kota Pasuruan, Jawa Timur 67113, Indonesia. Berikut merupakan peta lokasi kegiatan praktek kerja lapangan.



Gambar 1.1 Peta Lokasi Kegiatan PKL

1.3.2 Waktu

Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2021 sampai dengan tanggal 24 Desember 2021, PKL dilaksanakan secara *Work from Home* (WFH) dan luring. Jadwal luring mengikuti jam kerja kantor yaitu setiap hari Senin sampai hari Kamis pukul 07.00 WIB sampai pada pukul 16.00 WIB dan hari Jumat pukul 06.30 WIB sampai pada pukul 16.30 WIB.

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan praktik kerja lapangan (PKL) ini adalah sebagai berikut:

- a. Metode diskusi dilakukan antara mahasiswa dengan tim dari PT Bromo Steel Indonesia (BOSTO) termasuk pembimbing lapang mengenai pembagian tugas yang akan dikerjakan dengan melakukan perancangan sistem yang akan dibuat. Diskusi dilakukan pada awal praktik kerja lapang melalui pertemuan pertama dengan pembimbing lapang PKL.
- b. Metode studi literatur mempelajari literatur-literatur yang terkait dengan judul yang diangkat sebagai judul laporan PKL dan nantinya dapat digunakan sebagai bahan pembuatan laporan.
- c. Metode dokumentasi kegiatan sehari-hari di tempat praktik kerja lapang, menggunakan *daily activity* yang ditujukan untuk dokumentasi tugas atau revisi yang akan dikerjakan serta untuk mempermudah pengisian dokumentasi pada buku BKPM dari Politeknik Negeri Jember.
- d. *Daily Activity*, dilakukan setiap hari kerja, yaitu hari Senin-Jumat oleh mahasiswa praktik kerja lapang pada pembimbing lapang untuk melaporkan *progress* pekerjaan yang dilakukan.
- e. Pembuatan Sistem, pada tahap ini dilakukan perancangan program hasil dari diskusi mengenai tugas yang akan dikerjakan. Langkah yang dilakukan dalam pembuatan sistem yaitu:

1) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap analisis permasalahan dan mencari solusi yang sesuai dengan keinginan *customer*.

2) Desain

Desain memiliki dua tahap yaitu, pertama membuat desain alur sistem dan yang kedua membuat rancangan *user interface design*.

3) Implementasi

Implementasi adalah tahap pembuatan sistem dengan mengimplementasikan alur sistem yang telah dibuat ke dalam *user interface design*.

4) Pengujian

Pada tahap ini dilakukan pengujian *user interface design* apakah sesuai dengan analisis kebutuhan dan alur sistem yang telah dibuat.