

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Politeknik Negeri Jember merupakan salah satu perguruan tinggi vokasional, yaitu suatu program pendidikan yang proses belajar mengajarnya ditingkat keahlian serta mampu melaksanakan dan mengembangkan standar-standar keahlian yang dibutuhkan sektor industri. Sistem pendidikan yang dilaksanakan berbasis pada peningkatan keterampilan Sumber Daya Manusia (SDM) dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan keterampilan dasar, sehingga diharapkan lulusannya mampu mengembangkan diri untuk menghadapi perubahan lingkungan seperti lingkungan kerja sehingga dapat bersaing di sektor industri dan mampu berwirausaha secara mandiri.

Sejalan tuntutan peningkatan kompetensi sumber daya manusia yang handal, maka Politeknik Negeri Jember dituntut merealisasikan pendidikan akademik yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan industri. Salah satu pendidikan akademik yang dimaksud yaitu Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang merupakan salah satu persyaratan mutlak kelulusan yang wajib diikuti oleh mahasiswa Politeknik Negeri Jember yang bertujuan untuk mendapatkan pengalaman dan keterampilan khusus di dunia industri sesuai dengan bidang keahliannya.

Pengembangan sebuah aplikasi, produk, sistem atau layanan membutuhkan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*, *User Interface (UI)* merupakan *visual* atau tampilan dari aplikasi yang ingin dikembangkan maupun dibangun. Pembuatan *User Interface (UI)* mempunyai tujuan yaitu memudahkan pengguna memahami penggunaan aplikasi, produk, sistem atau layanan serta memudahkan pengguna untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan aplikasi. Sedangkan *User Experience (UX)* merupakan pengalaman pengguna yang menggambarkan keberhasilan dalam menggunakan *User Interface (UI)* tersebut, *User Experience (UX)* juga dapat disebut sebagai penilaian dari seberapa kenyamanan dan kepuasan pengguna terhadap sebuah aplikasi, produk, sistem atau layanan yang sedang dikembangkan maupun yang sedang dibangun (Vallendito, 2020).

PT Besuki Raya Cigar merupakan anak perusahaan dari PT Mangli Djaya Raya, PT Besuki Raya Cigar merupakan perusahaan yang memproduksi berbagai macam produk Cerutu yang terletak Jl. Hayam Wuruk 139 Sempusari Mangli (P.O. BOX 118), Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Kode Pos 68135 kemudian PT Mangli Djaya Raya (MDR) adalah perusahaan tembakau Indonesia yang didirikan pada tahun 1960 yang terletak di Jember, Jawa Timur. Setiap perusahaan ingin memiliki sistem yang mudah digunakan dalam proses pengarsipan data - data operasional dari proses produksi perusahaan tersebut. Saat ini PT Besuki Raya Cigar mengelola data operasional proses produksi Cerutu secara manual menggunakan *Microsoft Excel*. Hal tersebut akan mengalami kesulitan pada saat mencari data rekap secara cepat menurut data aslinya dan data rekap tidak berkesinambungan dengan data aslinya. Dengan itu diperlukannya pengembangan sistem aplikasi MiO PT Mangli Djaya Raya untuk dikembangkan lebih lanjut menjadi sistem inventory PT Besuki Raya Cigar sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan PT Besuki Raya Cigar. Dalam pengembangan aplikasi membutuhkan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* untuk memenuhi kebutuhan fitur baru dan peran pengguna untuk memberikan penilaian agar memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi sesuai dengan kebutuhan, kenyamanan, dan kepuasan. Sehingga penulis mengambil judul laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dengan judul Pengaplikasian *User Interface (UI)* Dan *User Experience (UX)* Pada Aplikasi Inventori Pt Besuki Raya Cigar.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Praktik Kerja Lapangan (PKL)

Tujuan Praktik Kerja Lapangan secara umum yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan perusahaan atau industri atau instansi dan atau unit bisnis strategis lainnya yang layak dijadikan tempat PKL. Selain itu, tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan metode - metode antara teoretis dan praktik kerja di lapang. Dengan demikian diharapkan mampu untuk

mengembangkan keterampilan dan menambah wawasan yang tidak diperoleh di kampus.

1.2.2 Tujuan Khusus Praktik Kerja Lapangan (PKL)

Tujuan khusus kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini adalah:

- a. Mampu merencanakan dan melaksanakan kegiatan mulai dari tahap persiapan, pengembangan *database*, pembuatan desain form, pembuatan modeling 3D, hingga pembuatan aplikasi Inventori PT Besuki Raya Cigar menggunakan vb.net.
- b. Dapat melakukan kegiatan pengembangan *database*, pembuatan desain form, pembuatan modeling 3D, hingga pembuatan aplikasi Inventori PT Besuki Raya Cigar menggunakan vb.net.
- c. Dapat menganalisis berbagai bentuk permasalahan dalam pembuatan aplikasi menggunakan vb.net serta mengetahui penyelesaian masalah- masalah tersebut.

1.2.3 Manfaat Praktik Kerja Lapangan (PKL)

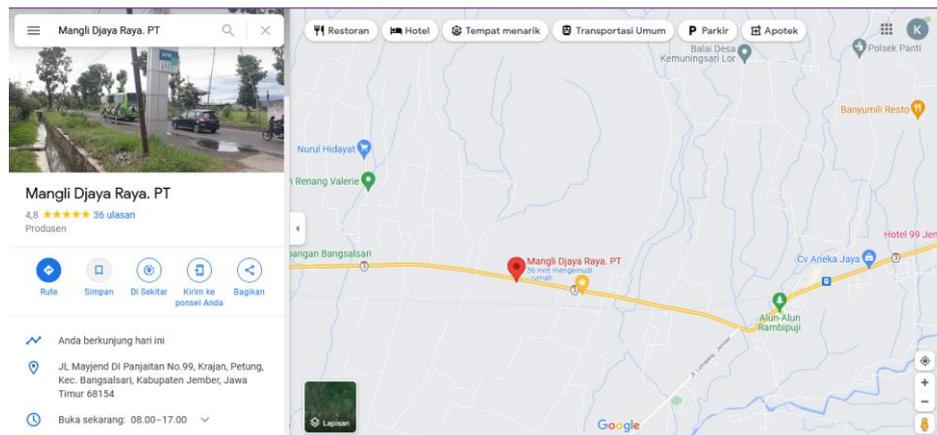
Manfaat kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut :

- a. Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan sesuai dengan bidang keahliannya;
- b. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuan sehingga kepercayaan dan kematangan dirinya akan semakin meningkat;
- c. Mahasiswa terlatih untuk berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberikan komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dibakukan;
- d. Menumbuhkan sikap disiplin dalam lingkungan kerja.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi Kerja

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan di PT Mangli Djaya Raya, Jl. Mayjend DI Panjaitan, No.99, Petung Jember, Jawa Timur. Waktu Praktik Kerja Lapangan (PKL) dimulai dari 01 September 2021 sampai dengan 7 Januari 2022 yaitu 20 SKS dengan sekitar jangka waktu 4 bulan 1 minggu.



Gambar 1.1 Peta Lokasi PT Mangli Djaya Raya

1.3.2 Jadwal Kerja

Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan dimulai tanggal 01 September 2021 sampai dengan 7 Januari 2022. Kegiatan PKL dilakukan pada hari kerja yaitu setiap hari senin sampai dengan jumat pada pukul 08.00 WIB hingga pukul 17.00 WIB.

1.4 Metode Pelaksanaan

Pada metode pelaksanaan ini mahasiswa melakukan kegiatan lapang secara bersamaan yang dibimbing langsung oleh pembimbing lapang PT.Mangli Djaya Raya, Jl. Mayjend DI Panjaitan, No.99, Petung Jember dimulai dari pengembangan *database*, pembuatan desain form, pembuatan modeling 3D, hingga pembuatan aplikasi Inventori PT Besuki Raya Cigar menggunakan vb.net yang dilakukan di PT.Mangli Djaya Raya dan PT Besuki Raya Cigar.

1.4.1 Studi Kasus

Mengarahkan mahasiswa untuk mengumpulkan data dengan mencatat hasil kegiatan dari PT Besuki Raya Cigar yang saat ini masih belum memiliki aplikasi manajemen Inventori pada pembelian bahan, proses produksi, proses penuaan, hingga proses penjualan.

1.4.2 Observasi

Pengamatan secara langsung yang dilakukan di PT Besuki Raya Cigar, Jl. Hayam Wuruk No. 139, Sempusari, Kaliwates, Jember, Jawa Timur dengan tujuan mengetahui situasi dan kondisi di lokasi.

1.4.3 Wawancara

Melakukan wawancara kepada pihak - pihak yang terlibat di lingkungan kerja seperti karyawan dan manajer, pada tahap ini melakukan pengumpulan data - data yang dibutuhkan untuk pengembangan aplikasi Inventori PT Besuki Raya Cigar.

1.4.4 Implementasi

Proses implementasi ke dalam coding untuk mengembangkan aplikasi Inventori PT Besuki Raya Cigar sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan.

1.4.5 *Testing*

Pengujian terhadap perangkat lunak aplikasi Inventori PT Besuki Raya Cigar dengan menggunakan *Black Box Testing* dan *User Acceptance Test (UAT)* untuk mengetahui fungsi-fungsi apa saja yang dapat berjalan maupun yang tidak dapat berjalan.

1.4.6 Demonstrasi

Tahap ini melakukan demonstrasi hasil pengembangan aplikasi Inventori PT Besuki Raya Cigar kepada staff dan manajer PT Besuki Raya Cigar.

1.4.7 Dokumentasi

Melakukan pengambilan gambar kegiatan yang dilakukan di lapangan dan membuat manual book penggunaan aplikasi Inventori PT Besuki Raya Cigar.