

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era yang semakin modern saat ini, semua aktifitas tidak lepas dari penggunaan teknologi. Penggunaan teknologi informasi sudah banyak diterapkan dalam berbagai aspek di kehidupan sehari-hari. Penerapan teknologi sudah menjadi hal yang biasa bahkan tidak dapat dihindari. Hal tersebut sudah menjadi hal yang wajar mengingat semakin berkembangnya teknologi saat ini. Terkait dengan semakin berkembangnya teknologi di era yang modern saat ini, berbagai instansi atau perusahaan juga turut menerapkan teknologi di segala aspek kegiatan.

PT. Tiga Mitra Surabaya merupakan distributor, *supplier*, dan agen material bangunan resmi pabrik yang telah dipercaya lebih dari 10 tahun melayani kebutuhan material bangunan di seluruh wilayah Indonesia. PT. Tiga Mitra Surabaya selalu berdedikasi dalam melayani setiap *costumer* baik secara langsung (*offline*) maupun tidak langsung (*online*). Dalam proses pelayanan pelanggan, perusahaan menyediakan berbagai *platform* media sosial, *website*, *market place* sampai dengan *call center*.

Dalam aktifitas pelayanan transaksi jual-beli PT. Tiga Mitra Surabaya memang telah menggunakan berbagai macam *platform* sesuai dengan kebutuhan calon *costumer*. Namun, PT. Tiga Mitra Surabaya belum menggunakan aplikasi berbasis *android* dalam kegiatan promosi maupun jual-belinya. Hal tersebut dapat menjadi masalah tersendiri bagi calon *costumer* yang tidak mengetahui nama sosial media, *link website*, nomor telepon resmi PT. Tiga Mitra Surabaya, dan berbagai hambatan lainnya yang mungkin dapat terjadi.

Berdasarkan uraian di atas, PT. Tiga Mitra Surabaya membutuhkan sebuah aplikasi berbasis *android* yang dapat membantu aktifitas pelayanan perusahaan. Dengan menggunakan aplikasi *android* yang akan dikembangkan nantinya diharapkan dapat mempermudah konsumen dalam menemukan kebutuhan material bangunan berdasarkan kategori produk yang disediakan PT. Tiga Mitra Surabaya hanya dalam satu aplikasi saja tanpa perlu mencari *link website* maupun nama sosial media perusahaan lainnya. Selain itu, di dalam aplikasi *android* juga akan

dikembangkan layanan khusus bagi konsumen yang ingin menghitung kebutuhan material bata ringan dan panel lantai, sehingga konsumen dapat memperkirakan sendiri sebelum melakukan transaksi.

Dengan melihat permasalahan di atas, penulis ingin mengimplementasikan sebuah solusi kedalam tugas besar praktik kerja lapang yang berjudul **“Rancang Bangun Aplikasi Berbasis *Android* Bagian *Homepage* dan Kategori Produk di PT. Tiga Mitra Surabaya”**.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang

Adapun tujuan dari kegiatan magang secara umum adalah :

- a. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta memberikan pengalaman kerja kepada mahasiswa mengenai seluruh kegiatan yang ada di instansi/perusahaan/industri/unit bisnis strategis tempat magang.
- b. Memberikan pengalaman pengenalan dunia kerja secara langsung bagi mahasiswa dan kegiatan apa saja yang akan menjadi tanggung jawab ketika terjun di dunia kerja.
- c. Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan dalam melakukan pekerjaan sesuai dengan keahlian yang dimiliki.
- d. Melatih mahasiswa agar dapat membiasakan diri untuk selalu kritis dan solutif dalam menghadapi setiap permasalahan yang terjadi ketika bekerja, karena dalam dunia kerja, memiliki berbagai macam keahlian lebih diutamakan.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Adapun tujuan khusus magang secara khusus adalah :

- a. Meningkatkan pelayanan dalam hal *digital marketing* perusahaan sebagai sarana pengenalan perusahaan (*branding*) dan transaksi jual-beli di PT. Tiga Mitra Surabaya.
- b. Merancang dan membangun sebuah aplikasi berbasis *android* yang dapat menampilkan kategori produk yang disediakan PT. Tiga Mitra Surabaya dan menyediakan menu khusus untuk menghitung kebutuhan material bata

ringan dan panel lantai sehingga calon *costumer* dapat menghitung sendiri kebutuhan materialnya.

- c. Memberikan tampilan aplikasi *android* yang menarik dan mudah dimengerti untuk pengguna.

1.2.3 Manfaat Magang

Adapun manfaat magang bagi mahasiswa adalah :

a. Manfaat Bagi Mahasiswa

- 1) Mahasiswa lebih terlatih untuk melakukan pekerjaan di lapangan dan melakukan berbagai macam kegiatan sesuai dengan keterampilan dan keahlian yang dimiliki.
- 2) Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri serta kompetensi diri ketika sudah benar-benar terjun ke dunia kerja.
- 3) Menumbuhkan sikap kerja sama dan solidaritas yang tinggi antar anggota kelompok magang.
- 4) Mahasiswa telah terlatih untuk selalu berfikir cepat dan logis dalam menghadapi setiap permasalahan yang muncul di lapangan.

b. Manfaat Bagi Instansi atau Perusahaan yang Bersangkutan

- 1) Pihak admin perusahaan dapat melihat dan mengembangkan tampilan aplikasi android di masa mendatang sesuai dengan kebutuhan.
- 2) Admin dapat menambahkan foto maupun video di dalam *slide* yang ada di menu *homepage* sesuai dengan kebutuhan perusahaan.
- 3) Pihak admin dapat menambahkan kategori produk sesuai kebutuhan dan ketersediaan produk di perusahaan.
- 4) Memudahkan pihak *costumer service* ketika melayani konsumen karena di dalam aplikasi android sudah terdapat menu kalkulator bata ringan dan panel lantai sehingga calon konsumen sudah mendapat gambaran jumlah kebutuhan materialnya dan *cs* tinggal mengarahkannya dengan produk yang sesuai.

c. Manfaat Bagi Instansi Pendidikan

- 1) Mengenalkan instansi pendidikan Program Studi Manajemen Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember.
- 2) Dapat digunakan sebagai bahan evaluasi kurikulum dan menemukan kriteria yang sesuai dengan tenaga kerja sesuai bidangnya.
- 3) Meningkatkan kompetensi dan kualitas lulusan yang dihasilkan.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi Kerja

Tempat pelaksanaan magang dilaksanakan di PT. Tiga Mitra Surabaya yang berlokasi di Ruko TCBD-TRI/11, Jalan Raya Klakah Rejo, klakahrejo, Kec. Benowo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60198. Berikut ini peta lokasi dari PT. Tiga Mitra Surabaya.



Gambar 1. 1 Peta Lokasi PT. Tiga Mitra Surabaya

1.3.2 Waktu Kerja

Waktu pelaksanaan kegiatan magang dilaksanakan di PT. Tiga Mitra Surabaya yang dimulai pada tanggal 19 September 2022 sampai dengan 13 Januari 2023. Kegiatan praktek dilakukan pada hari dan jam kantor yaitu mulai pukul 08.00

WIB – 16.30 WIB untuk hari Senin sampai Jumat dan pukul 08.00 WIB – 14.00 WIB untuk hari Sabtu.

1.4 Metode Pelaksanaan

Adapun metode pelaksanaan yang dilakukan pada pelaksanaan magang antara lain sebagai berikut :

a. Observasi

Mahasiswa melakukan observasi untuk mengumpulkan data dan informasi dalam bentuk teks, foto, maupun video untuk memenuhi kebutuhan data dalam pengerjaan proyek atau tugas yang diberikan.

b. Diskusi

Mahasiswa melakukan diskusi secara berkelompok yang kemudian dilanjutkan melakukan konsultasi dengan pembimbing lapang di PT. Tiga Mitra Surabay mengenai proyek atau tugas.

c. Dokumentasi

Semua kegiatan proyek dan tugas sehari-hari yang dilakukan di kantor maupun di lapangan di dokumentasikan untuk mengisi Buku Laporan Harian Magang dan untuk Laporan Akhir Magang.