

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Mangli Djaya Raya adalah perusahaan tembakau dan jasa pengeringan tembakau yang berlokasi di area Jember. Dengan kapasitas mesin 3.000 Kg/Jam dan total tenaga kerja operasional 160 Orang serta difasilitasi oleh laboratorium yang modern dan canggih. PT Mangli Djaya Raya siap mengerjakan segala jenis tembakau siap proses (FCV, DFC, SAC, DAC, Rajangan, dll) baik Loose leaf atau hand strip. PT Mangli Djaya raya juga menawarkan analisis untuk (Nicotin, Sugar, Chloride, Moisture, Particle Size Distribution, Stem in Lamina, Ro-Tap machine) dengan harga yang kompetitif.

Selain memiliki kegiatan produksi, perusahaan ini juga melakukan kegiatan ekspor maupun impor guna memenuhi kebutuhan konsumen domestik maupun mancanegara. Produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik yaitu tembakau kering dan rokok cerutu yang mempunyai banyak peminat di mancanegara. PT. Mangli Djaya Raya memiliki anak perusahaan untuk membuat dan menjual cerutu yaitu PT. Besuki Raya Cigar. Untuk saat ini proses transaksi pada PT. Besuki Raya Cigar masih manual. Maka dari itu, penulis berkeinginan untuk membuat desain *user interface mobile* BRC POS yang didesain untuk mempermudah proses transaksi cerutu dan akan dikembangkan pada aplikasi mobile.

Dalam pembuatannya, terdapat beberapa pembagian jobdesk dari masing-masing anggota tim. Yang pertama dilakukan adalah menganalisa kebutuhan dari software serta membuat perancangan database. Kemudian dilakukan perancangan desain *UI* menggunakan *figma*. Kemudian dari hasil perancangan desain akan diimplementasikan desainnya pada *VB.net* dan juga *flutter* menggunakan bahasa pemrograman dart. Setelah desain diimplementasikan pada *flutter*, desain-desain tersebut diberi function dan *API* agar dapat berjalan sebagaimana mestinya.

Pada laporan ini, pembuatan aplikasi BRC PoS didasarkan pada analisa kebutuhan *software* yang telah dilakukan sebelumnya, dimana aplikasi ini menggunakan *framework flutter* dan juga bahasa pemrograman dart. Selain itu, laporan ini berisi implementasi function dari desain-desain yang telah dibuat oleh perancang desain. Desain tersebut akan diberi *function-function* dan dibuatkan *API* untuk pengambilan datanya dari database menggunakan *CodeIgniter 3* (CI 3).

1.2 Tujuan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum magang

Tujuan Magang secara umum yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan perusahaan/industri/instansi dan/atau unit bisnis strategis lainnya yang layak dijadikan tempat Magang. Selain itu, tujuan Magang 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 Magang

Adapun tujuan khusus magang ini adalah :

- a. Merancang sebuah desain *user interface* yang mampu menyederhanakan pencatatan seluruh proses pembuatan cerutu pada PT. Besuki Raya Cigar.
- b. Merancang sebuah desain *user interface* yang dapat mempermudah proses penjualan cerutu pada PT. Besuki Raya Cigar dan mudah digunakan oleh pegawai PT. Besuki Raya Cigar.

1.2.3 Manfaat Magang

1.2.3.1 Manfaat Magang Bagi Mahasiswa

Melalui pelaksanaan program magang ini, terdapat sejumlah manfaat yang dapat diraih. Salah satunya adalah kesempatan untuk melakukan penelitian guna mengidentifikasi permasalahan di perusahaan dan mencari solusi untuk mengatasinya. Selain itu, manfaat lainnya mencakup peluang untuk mempelajari dan

mengembangkan keterampilan dalam pembuatan aplikasi desktop menggunakan *VB.Net*, suatu keahlian yang tidak diajarkan selama masa perkuliahan. Kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam pengembangan aplikasi *mobile* menggunakan *Flutter* juga menjadi salah satu aspek positif yang dapat diperoleh selama menjalani magang ini.

1.2.3.2 Manfaat Magang Bagi Perusahaan

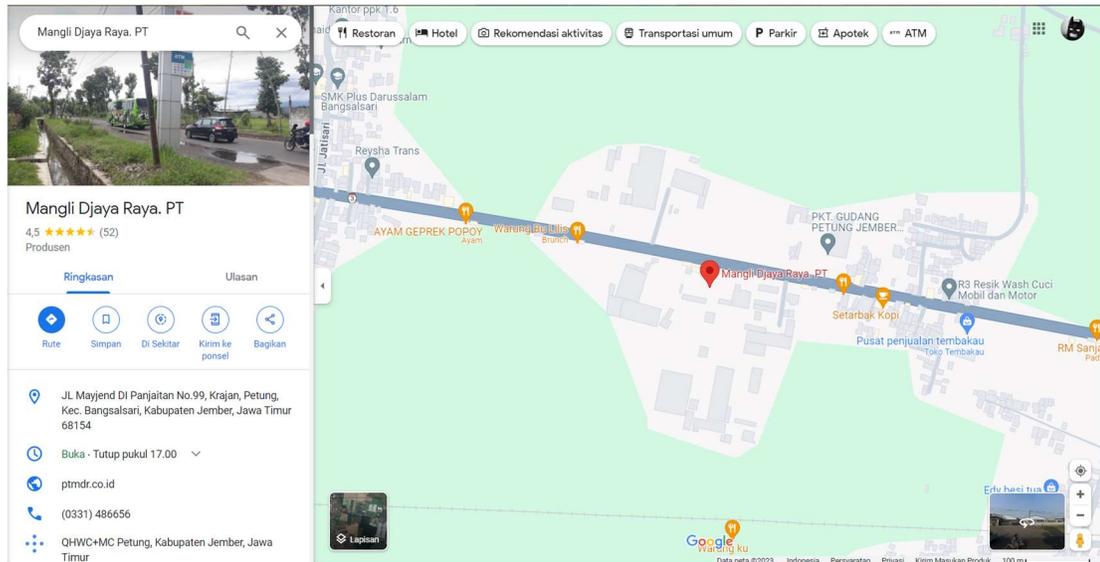
Program magang yang dilaksanakan pada tanggal 21 Agustus 2023 sampai dengan 22 Desember 2023 memberikan dampak positif bagi PT Mangli Djaya Raya. Melalui pelaksanaan magang ini, tercipta peluang bagi perusahaan untuk menggali ide-ide baru dari sudut pandang yang berbeda. Keterlibatan peserta magang dalam berbagai kegiatan juga diharapkan dapat meningkatkan produktivitas perusahaan, seperti yang terlihat pada pengembangan desain *user interface mobile* BRC POS pada laporan ini.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

Pelaksanaan Praktek Kerja lapang ini dilaksanakan selama 4 bulan, dimulai pada tanggal 21 Agustus 2023 sampai dengan 22 Desember 2023.

1.3.1 Lokasi Kerja

Magang dilaksanakan di PT Mangli Djaya Raya, yang beralamat di Jl. Mayjend DI Panjaitan, No.99, Petung Jember, Jawa Timur. Jangka waktu magang dimulai pada tanggal 21 Agustus 2023 dan berakhir pada tanggal 22 Desember 2023, dengan total 20 SKS (Satuan Kredit Semester), yang setara dengan sekitar 4 bulan.



Gambar 1. 1 Denah Lokasi PT. Mangli Djaya Raya

1.3.2 Jadwal Kerja

Magang ini berlangsung mulai tanggal 21 Agustus 2023 hingga 22 Desember 2023. Selama periode tersebut, kegiatan magang dilaksanakan setiap hari kerja, yaitu dari hari Senin hingga Jumat, dimulai pukul 08.00 WIB dan berakhir pukul 17.00 WIB.

1.4 Metode Pelaksanaan

Dalam metode pelaksanaan ini, mahasiswa akan melaksanakan kegiatan lapangan secara kolektif di bawah bimbingan dari pembimbing lapangan PT Mangli Djaya Raya, yang berlokasi di Jl. Mayjend DI Panjaitan, No.99, Petung Jember. Kegiatan ini dimulai dari pengumpulan data, pembuatan database, perancangan sistem, perancangan antarmuka pengguna (*UI/UX*), hingga pengembangan aplikasi *desktop* dan *mobile*.