

# BAB 1. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Praktik kerja lapang merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa yang bertujuan untuk mendapatkan pengalaman bekerja di sebuah perusahaan atau instansi dalam kurun waktu kurang lebih selama 3 bulan. Dalam kegiatan ini mahasiswa diharapkan dapat memahami sistem pelayanan perusahaan/instansi industri terhadap konsumen berbasis teknologi informasi, memahami permasalahan yang dihadapi dan strategi atau cara mengatasi suatu permasalahan. Melalui kegiatan ini diharapkan dapat menjadi sarana penerapan keterampilan dan keahlian mahasiswa (Saiful Anwar, Abi Bakri, 2020). Untuk memenuhi kegiatan praktik kerja lapang, *Commanditaire Vennootschap (CV)* bernama Avatar Solution merupakan salah satu dari sekian banyak perusahaan *startup* yang bersedia dipilih sebagai tempat pelaksanaan kegiatan praktik kerja lapang selama kurang lebih 3 bulan.

CV. Avatar Solution merupakan perusahaan penyedia layanan ICT (*Information and Communication Technology*) *Consultant* yang berlokasi di Denpasar, Bali. CV Avatar solution berfokus pada solusi manajemen teknologi informasi yang komprehensif yang terdiri dari satu set lengkap perangkat keras dan perangkat lunak, dan digabungkan bersama dengan layanan dukungan teknis yang meliputi *software development, mobile applications, web applications, e – commerce*, dan *network infrastructure*. Sehingga layanan CV. Avatar Solution tersebut memiliki bidang yang sesuai dengan bidang pendidikan mahasiswa jurusan teknologi informasi.

Jasa *laundry* merupakan salah satu bidang usaha yang menerima transaksi yang tinggi setiap harinya karena tingginya permintaan konsumen. Hal tersebut membuat munculnya beberapa masalah seperti ruang penyimpanan yang besar dan banyak, pencatatan data berulang kali, perekapan data periode yang berulang, data yang tercecer dan hilang merupakan permasalahan yang terjadi dalam pengelolaan yang manual. Sehingga, demi profesionalitas kinerja, setiap

perusahaan atau jasa memerlukan pengelolaan data yang terstruktur dan efisien (Yunita Trimarsiah & Estiningrum, 2016).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dengan adanya aplikasi *laundry* berbasis android yang dikembangkan oleh CV. Avatar Solution, diharapkan dapat membantu dan menjadi partner bisnis dalam mengatasi permasalahan yang ada di lapangan. Sehubungan dengan adanya kegiatan PKL ini dan berdasarkan diskusi serta beberapa penjelasan yang dijabarkan oleh *project administrator*, mahasiswa PKL diharapkan dapat membangun aplikasi *laundry* tersebut menjadi sistem yang bekerja dengan baik dan tentunya dengan *user interface* yang menarik dan mudah dipahami oleh penggunanya. Sehingga hal tersebut juga dapat melatih keterampilan dan kemampuan mahasiswa dalam bidang *mobile application*, khususnya pada poin *user interface*.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

### **1.2.1 Tujuan Umum PKL**

Tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) secara umum adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan pemerintah/industry/instansi dan/atau unit bisnis strategis lainnya yang layak dijadikan tempat PKL. Selain itu, tujuan PKL adalah melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan (*gap*) yang mereka jumpai di lapangan dengan apa yang diperoleh di bangku kuliah. Dengan demikian mahasiswa diharapkan mampu untuk mengembangkan keterampilan tertentu yang tidak diperoleh di kampus.

### **1.2.2 Tujuan Khusus PKL**

Tujuan khusus kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini adalah untuk mempelajari dan membuat desain *user interface* dengan baik dan menarik, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan pengguna untuk mengunjungi dan menggunakan perangkat lunak yang telah dibuat serta memudahkan dalam penggunaan aplikasi tersebut.

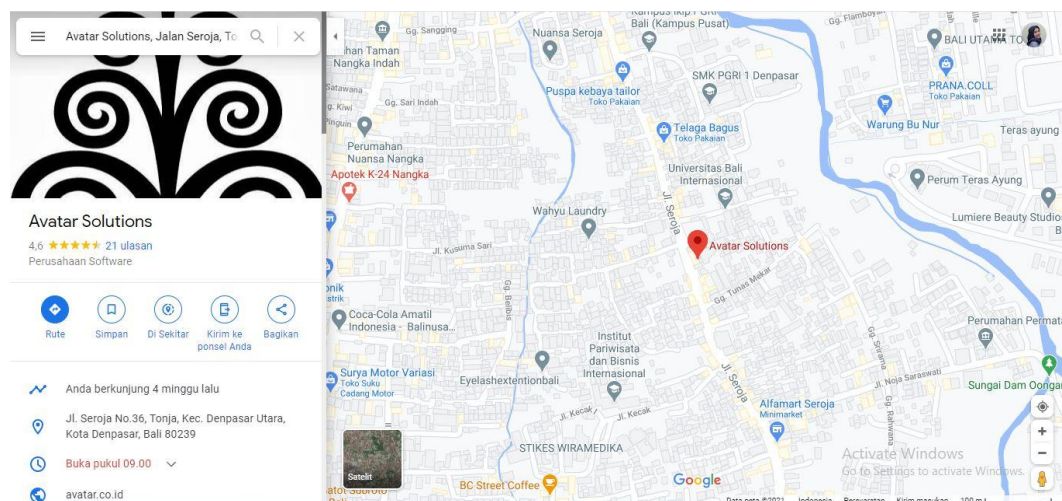
### 1.2.3 Manfaat PKL

Manfaat Praktik Kerja Lapangan (PKL) bagi mahasiswa adalah supaya mahasiswa dapat memaksimalkan pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan desain *user interface* yang baik dan menarik. Sedangkan manfaat bagi perusahaan dalam pembuatan desain *user interface* yang baik dapat membantu *developer* dalam membangun sebuah perangkat lunak. *User interface* yang baik juga dapat meningkatkan penjualan dan pertumbuhan bisnis, memudahkan interaksi pengguna dengan suatu produk, dan meningkatkan kualitas branding.

## 1.3 Lokasi dan Waktu

### 1.3.1 Lokasi Kerja

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) Industri dilaksanakan di Avatar Solution selama kurang lebih 3 bulan, dimulai pada tanggal 5 Oktober 2020 sampai dengan 8 Januari 2021. Lokasi kegiatan praktek kerja lapangan adalah pada kantor Avatar Solution yang berada di Jl. Seroja No.36, Tonja, Kec. Denpasar Utara, Kota Denpasar, Bali 80239. Berikut merupakan peta lokasi kantor Avatar Solution.



Gambar 1.1 Peta lokasi kantor CV. Avatar Solution

### 1.3.2 Waktu Kerja

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) Industri dilaksanakan pada tanggal 5 Oktober 2020 sampai dengan 8 Januari 2021. PKL dilaksanakan pada hari kerja yaitu setiap hari Senin sampai Jumat mulai pukul 09.00 - 18.00 WITA.

### 1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan ini adalah metode diskusi dilakukan antara mahasiswa dengan pembimbing lapang mengenai perancangan aplikasi yang akan dibuat. Metode dokumentasi kegiatan sehari-hari di tempat praktek kerja lapang, menggunakan Google Drive dan Report kegiatan perhari menggunakan Whatsapp.