

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa pandemi corona virus ini pemerintah melakukan pemberitahuan bahwa akan dijalankannya protokol kesehatan yang tidak diperbolehkan melakukan kerumunan dan interaksi tanpa menggunakan protokol kesehatan. Dengan dilakukannya protokol kesehatan ini sangat berpengaruh terhadap segala aktivitas di dalam PT *mascitra.com*.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang berkembang dengan pesat sangat berpengaruh terhadap segala aktivitas, kehidupan pribadi, metode belajar maupun pola berpikir. Oleh sebab itu, Teknologi Informasi dan Komunikasi harus dikembangkan lagi pada PT *mascitra* agar mengikuti perkembangan jaman dan sebagai salah satu niatan untuk sekaligus menambahkan pada jasanya. Perkembangan ini juga muncul saat dalam keadaan pandemi sekarang ini.

Android merupakan salah satu sistem operasi atau *operating system* berbasis mobile yang sangat banyak digunakan sekarang ini. Utamanya pada telepon pintar (smartphone) ataupun tablet. Sejak diperkenalkan pada tahun 2007, android mempunyai beberapa varian atau versi. Pengertian android adalah sistem operasi yang dirancang oleh google dengan basis kernel linux untuk mendukung kinerja perangkat elektronik layar sentuh, seperti tablet ataupun *smartphone*

Flutter merupakan *SDK (software development kit)* yang dibuat oleh google untuk membuat aplikasi mobile multiplatform (berjalan di android dan IOS) dengan tampilan design yang menarik.

Mascitra.com ini sebelumnya sudah mempunyai website resmi namun saat ini yang sering digunakan oleh masyarakat adalah telepon genggam atau *gadget*. Melihat peluang ini pemilik mencoba meminta dibuatkannya sistem informasi layanan *mascitra.com* berbasis android agar disaat pandemi ini jika ingin mengakses atau ingin memesan sebuah jasa *mascitra.com* agar dapat dimudahkan

dengan fitur sebuah android.

Fitur-fitur yang diminta selain membuat sistem layanan *mascitra.com* ini adalah fitur magang yang isinya terdapat form pengajuan magang anak sekolah maupun mahasiswa yang ingin melakukan magangnya pada PT *mascitra*. Mahasiswa juga dipersiapkan untuk dapat mengerjakan serangkaian tugas yang diberikan oleh tempat Praktek Kerja Lapangan (PKL) guna menunjang keterampilan akademis yang telah mereka dapat dibangku kuliah dengan keterampilan didunia kerja nyata.

Selama 3 bulan menjalani Praktek Kerja Lapangan (PKL) di PT Mascitra Teknologi Informasi, penulis dapat menerapkan ilmu yang di dapat selama masa kuliah ke dalam bidang industri. Selain melaksanakan kegiatan umum perusahaan, penulis mendapatkan project membuat aplikasi berbasis web yang dinamai Sistem Informasi Kinerja *Mascitra.com*. Khususnya pembuatan front end user pegawai. Pembuatan aplikasi tersebut menggunakan library Code Igniter 3 dengan penyimpanan MySQL

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Kegiatan Praktek Kerja Lapangan umumnya diadakan oleh Perguruan Tinggi atau Universitas. Praktek Kerja Lapangan biasanya dilakukan oleh mahasiswa sesuai dengan passion atau bidang yang dimiliki, sehingga membuat mahasiswa lebih siap untuk terjun langsung ke lapangan. Di samping itu dengan diadakannya Praktek Kerja Lapangan ini justru sangat bermanfaat bagi mahasiswa sehingga dihasilkan mahasiswa yang unggul dan kompeten di bidangnya masing-masing serta tidak hanya teori saja akan tetapi juga praktek langsung di lapangan.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Tujuan khusus kegiatan *Praktik* Kerja Lapangan (PKL) ini adalah:

1. Membantu mahasiswa untuk memperoleh pengalaman kerja di industri serta membandingkan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah dengan pelaksanaan magang di industri.
2. Menumbuhkan wawasan bagi setiap mahasiswa mengenai dunia industri.
3. Memberikan motivasi kepada mahasiswa agar serius dan memiliki semangat etos kerja yang tinggi dalam melaksanakan pekerjaan yang akan diberikan di industri tersebut.
4. Membuat mahasiswa untuk berpikir luas dan kreatif serta mengaplikasikan kemampuan teori dan praktik yang diperoleh saat di bangku kuliah untuk diterapkan ke dunia industri.
5. Membuat mahasiswa agar lebih mengenal aspek-aspek kewirausahaan yang diterapkan di industri tersebut, serta persaingan dalam dunia usaha.

1.2.3 Manfaat PKL

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

1. Manfaat untuk mahasiswa :
 - a. Mahasiswa mendapatkan ilmu baru yang tidak pernah diajarkan saat di kampus sehingga melatih mahasiswa untuk menciptakan gagasan dan inovasi baru yang dapat diterapkan setelah lulus dari bangku kuliah.

- b. Membuat Mahasiswa untuk mendapatkan tempat kerja di industri tersebut serta memiliki kontribusi yang baik selama menjalankan kerja praktek di industri tersebut tentunya juga memiliki peluang yang banyak untuk dapat ditarik kembali di industri tersebut.
 - c. Membuat mahasiswa untuk belajar bekerja sama secara tim/kelompok saat di tempat industry sehingga keharmonisan antara karyawan dan mahasiswa tetap terjaga serta dalam melakukan pekerjaan tidak dikerjakan secara perorangan di industri tersebut.
2. Manfaat untuk polije :
- a. Terjalannya kerjasama/hubungan baik dengan perusahaan mahasiswa magang.
 - b. Dapat meningkatkan kualitas lulusannya melalui pengalaman kerja *praktik* kerja lapang.
 - c. Akan lebih dikenal di dunia industri.
3. Manfaat untuk lokasi PKL :
- a. Mendapatkan bantuan tenaga kerja dari mahasiswa yang melakukan praktik.
 - b. Adanya kerjasama atau hubungan baik antara pihak kampus dengan perusahaan, adanya kerjasama atau hubungan baik antara pihak kampus dengan perusahaan, sehingga perusahaan tersebut dikenal oleh kalangan akademis atau dunia pendidikan.

1.3 Lokasi dan Waktu

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapang (PKL) ini dilaksanakan di PT. *Mascitra* Teknologi Informasi tepatnya di Bungur No. 130, Gebang Jember, Jawa Timur, Indonesia. Pada 1 Oktober 2020 sampai dengan 26 Desember 2020 Untuk kegiatannya sendiri terdapat kegiatan luring dan daring. Biasanya selama 3 hari mahasiswa melaksanakan kegiatan PKL luring dan 3 hari selanjutnya melaksanakan PKL dengan sistem daring. Jam kerja *Mascitra* dimulai dari pukul 09.00 WIB sampai dengan pukul 17.00 WIB

