

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat ini, persaingan pada dunia bisnis semakin intens dan mengakibatkan dunia bisnis harus berusaha ekstra untuk mendapatkan minat pelanggan. Setiap perusahaan berlomba lomba untuk berkembang dan bersaing dengan perusahaan lain untuk mendominasi pasar. Semua melakukan pembenahan yang awalnya menggunakan cara manual lalu perlahan berganti menggunakan teknologi yang ada seperti *computer* dan *smartphone* untuk meringankan pekerjaan dan memberikan akses yang mudah untuk pelanggan.

Penggunaan teknologi modern dinilai lebih efektif daripada menggunakan cara manual, informasi yang bisa didapatkan dengan cara yang lebih cepat, efisien dan tentunya akurat menjadikan teknologi sekarang sebagai hal yang sangat penting dan tak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian perusahaan harus bisa memanfaatkan teknologi untuk memberikan kemudahan akses, produk yang berkualitas, harga yang terjangkau serta memberikan kepuasan terhadap pelanggan. Dalam hal ini sebuah perusahaan membutuhkan program yang berjalan dengan baik dan mudah digunakan, agar kestabilan perusahaan tetap terjaga.

Diantara banyaknya perusahaan yang ada di dunia ini, salah satu yang mendominasi adalah bisnis travel umroh. Bisnis travel atau biro perjalanan adalah perusahaan yang bergerak pada bidang khusus untuk mengurus dan menyelenggarakan perjalanan hingga persinggahan para penumpang, termasuk kelengkapan perjalanan didalam negeri maupun luar negeri. Salah satu program yang bisa dibuat oleh perusahaan travel umroh adalah aplikasi pemesanan travel umroh yang membutuhkan berbagai fitur yang kompleks, dalam pembuatan aplikasi pemesanan travel umroh kita harus memikirkan berbagai hal diantaranya pemilihan *OS* dan Bahasa pemrograman. Dikesempatan ini kita memilih aplikasi pemesanan umroh berbasis *Android* dan menggunakan Bahasa pemrograman *flutter*.

Flutter sendiri merupakan Bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh Google dan diluncurkan pada tahun 2018. Dipilihnya *flutter* sebagai basis Bahasa pemrograman dikarenakan memiliki fitur *hot reload* yang memungkinkan *programmer* melihat efek dari kode tanpa perlu kompilasi ulang, performansi yang stabil, dapat menjalankan *system* antarmuka yang kompleks, dan yang paling penting dapat menghemat biaya dan waktu karena mencakup berbagai *platform* dengan hanya menggunakan satu sumber kode.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang

Tujuan umum dari diadakannya magang yaitu meningkatkan pengetahuan dan pengalaman mahasiswa mengenai dunia kerja yang ada pada perusahaan atau instansi lain yang menyediakan program magang. Selain itu magang juga bertujuan untuk mengaplikasikan pengetahuan dan kemampuan mahasiswa pada perusahaan secara nyata, kita dilatih menjadi lebih kritis dan menambah mental saat bekerja dalam tekanan, dengan demikian kita dapat memperoleh ilmu yang tidak kita dapatkan di perguruan tinggi.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Tujuan magang secara khusus ini adalah:

- a. Melakukan pekerjaan di perusahaan sesuai dengan bidang yang dikuasai untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh perusahaan
- b. Meningkatkan keahlian mahasiswa dalam menguasai Flutter untuk membuat berbagai macam aplikasi
- c. Meningkatkan keterampilan dan kemampuan mahasiswa untuk bekerja dalam tim yang ada pada perusahaan.

1.2.3 Manfaat Magang

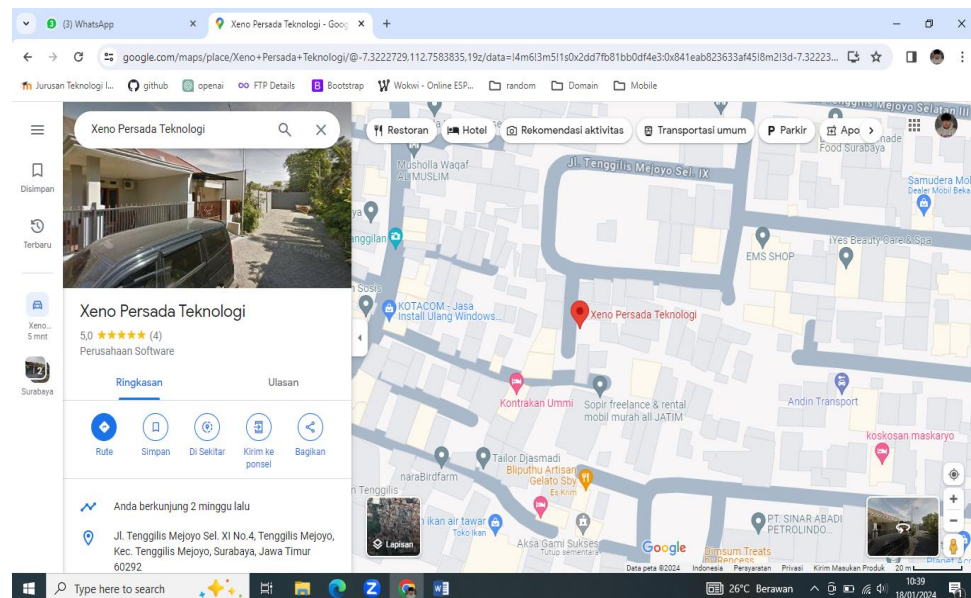
Manfaat magang adalah sebagai berikut:

- a. Memenuhi syarat kelulusan jenjang Diploma 3 yang ada pada Politeknik Negeri Jember.

- b. Mahasiswa terlatih melakukan pekerjaan sesuai dengan bidang yang dikuasai
- c. Menumpuhkan etos kerja yang lebih baik dan disiplin.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

Kegiatan magang dilaksanakan di PT Xeno Perxada Teknologi yang berlokasi di Jl. Tenggilis Mejoyo Selatan XI No. 4, Tenggilis Mejoyo, Kec. Tenggilis Mejoyo, Surabaya – Jawa Timur 60292. Jadwal kerja di PT Xeno Persada Teknologi yaitu 5 hari kerja dimulai hari senin sampai dengan jumat dari jam 08.00 – 17.00.



Gambar 1. 1 Lokasi Kantor Xenopati

1.4 Metode Pelaksanaan

Pada metode pelaksanaan magang di PT Xeno Persada Teknologi mahasiswa dibagi menjadi dua tim yaitu tim *mobile* dan tim *website* yang beranggotakan masing masing dua mahasiswa. Tim yang sudah dibagi mendiskusikan *project* yang akan dikerjakan dimulai dari perancangan *UI* dan *prototype* aplikasi, pembuatan database, dan kompilasi kode.