

# BAB 1. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman, kemajuan teknologi semakin berintegrasi dengan bidang – bidang kehidupan manusia, karena pentingnya komunikasi dan informasi di dunia modern. Bidang – bidang seperti industri, ekonomi, komunikasi, transportasi, dan kesehatan terus mengalami perkembangan dan inovasi baru, baik untuk *software* maupun *hardware*. Salah satu perkembangan teknologi yang banyak digunakan di bermacam – macam bidang adalah aplikasi *mobile*. Hampir semua orang memiliki perangkat *mobile*, 4 dari 5 orang yang berumur lebih dari 10 tahun memiliki perangkat *mobile* (ITU, 2024). Oleh karena itu aplikasi *mobile* semakin populer dan menguntungkan untuk berbagai bidang kehidupan.

Dengan berkembangnya keperluan untuk aplikasi *mobile* banyak perusahaan IT yang menyediakan jasa pembuatan aplikasi. Salah satu perusahaan ini adalah PT Cendana Teknika Utama, yang menyediakan jasa – jasa pembuatan *software* dan *hardware* yang diinginkan oleh perusahaan lokal maupun instansi pemerintah, seperti rumah sakit. Salah satu divisi dari PT Cendana Teknika Utama berfokus dalam pembuatan sistem informasi manajemen untuk rumah sakit (SIMRS), yang berbasis *ERP* Odoo. Divisi ini berencana untuk menyediakan aplikasi *mobile* yang akan berinteraksi dengan *ERP* ini untuk digunakan oleh pasien – pasien dari rumah sakit yang akan menggunakan SIMRS.

Cendana telah menyiapkan sebuah desain yang dibuat di aplikasi Figma yang menunjukkan desain aplikasi *mobile* yang diinginkan oleh klien, tahap selanjutnya yang perlu dilakukan adalah menyusun aplikasi dari desain tersebut, dimana fungsi – fungsi telah dibuat dan dapat berinteraksi dengan data dengan benar, dan mensimulasikan bagaimana aplikasi akan berfungsi untuk di uji coba. Adanya aplikasi dengan fungsi dasar tersebut akan mempermudah pengembangan dan klien dapat melihat bagaimana aplikasi tersebut akan terlihat dan berfungsi.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka akan dibangun aplikasi Flutter dari desain yang disediakan, dengan fungsi – fungsi dasar dan desain yang sama dengan

Figma. *Framework Flutter* digunakan karena fleksibilitasnya dengan widget – widget *Dart* yang tersedia, dan kompatibilitasnya dengan bermacam – macam *platform*. Dengan demikian, diharapkan aplikasi dasar ini akan membantu PT. Cendana untuk mengembangkan SIMRS ke aplikasi *mobile*, dan dapat membantu pasien – pasien dari klien rumah sakit yang menggunakannya.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat Magang**

### **1.2.1 Tujuan Umum Magang**

Tujuan magang secara umum yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa kegiatan Perusahaan atau industri atau unit bisnis strategis lainnya yang layak dijadikan untk tempat magang.

Kegiatan magang juga melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan yang ditemukan di lapangan dengan diperoleh di bangku perkuliahan. Dengan demikian diharapkan mampu untuk mengembangkan keterampilan tertentu yang tidak diperoleh di masa perkuliahan.

### **1.2.2 Tujuan Khusus Magang**

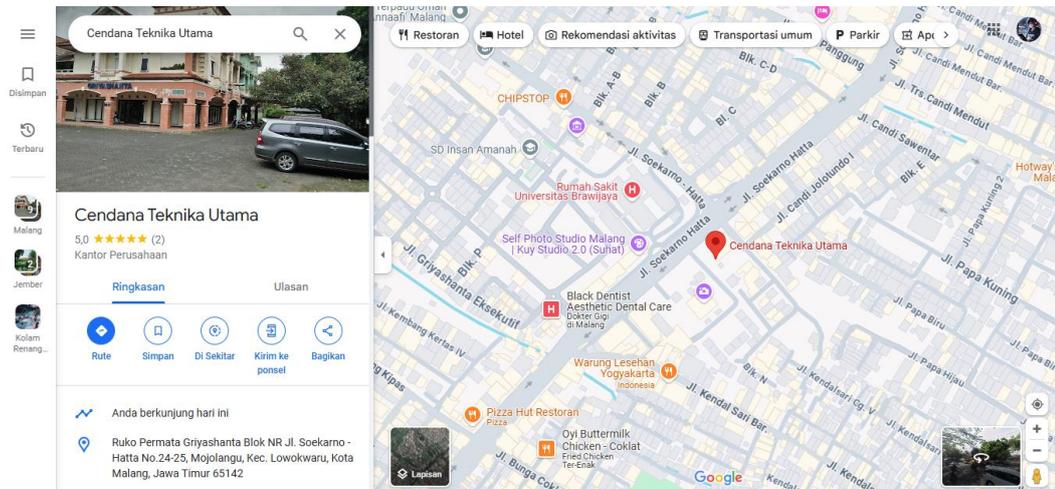
- a. Melatih para mahasiswa mengerjakan pekerjaan lapang, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya mengikuti perkembangan IPTEK.
- b. Memberikan kesempatan untuk mahasiswa memantapkan keterampilan dan pengetahuannya untuk menambah kepercayaan dan kematangan dirinya.
- c. Melatih para mahasiswa berfikir kritis dan menggunakan daya nalarya dengan cara memberi komntar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dilakukan.
- d. Meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap sikap tenaga kerja didalam melaksanakan dan mengembangkan teknik-teknik tertentu serta alasan-alasan rasional dalam menerapkan teknik-teknik tersebut

### **1.2.3 Manfaat Magang**

- a. Bagi Mahasiswa
  - 1) Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya.
  - 2) Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga kepercayaan dan kematangan dirinya semakin meningkat.
- b. Bagi Politeknik Negeri Jember
  - 1) Mendapatkan informasi atau gambaran perkembangan IPTEK yang diterapkan di industri atau instansi untuk menjaga mutu dan relevansi kurikulum.
  - 2) Membuka peluang kerjasama yang lebih intensif pada kegiatan Tridharma.
- c. Bagi lokasi magang
  - 1) Mendapatkan profil calon pekerja yang siap kerja.
  - 2) Mendapatkan alternatif solusi-solusi dari beberapa permasalahan lapangan.

### **1.3 Lokasi dan Waktu**

Praktek Kerja Lapang ini dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2024 – 13 Desember 2024 di PT Cendana Teknik Utama yang berlokasi di Ruko Permata Griyashanta NR. 24-25 Jl. Soekarno-Hatta, Kel. Mojolangu Kec. Lowokwaru, Kota Malang Provinsi Jawa Timur (65142). Kegiatan PKL ini dimulai pukul 08.30 WIB – 16.30 WIB dari hari Senin – Jumat dan 2 minggu sekali sampai hari Sabtu dari jam 08.30 WIB – 14.00 WIB.



*Gambar 1.1 Lokasi PT Cendana Teknika Utama*

#### 1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan magang adalah sebagai berikut:

1. Metode diskusi dan sharing yang dilakukan antara rekan magang dengan pembimbing lapang maupun programmer yang ada di instansi mengenai penentuan produk yang akan dikembangkan, penentuan jobdesk, analisis sistem, dan Teknik penulisan kode.
2. Metode studi literatur mempelajari literatur-literatur yang terkait dengan judul yang diangkat sebagai judul Laporan magang dan nantinya dapat digunakan sebagai bahan pembuatan Laporan.
3. Metode dokumentasi kegiatan sehari-hari di tempat magang, menggunakan daily activity yang ditujukan untuk mempermudah pengisian dokumentasi pada buku BKPM dari Politeknik Negeri Jember.