

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era teknologi yang terus berkembang, digitalisasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat modern. Berbagai sektor, mulai dari pendidikan, perdagangan, hingga layanan jasa, berlomba-lomba untuk mengadopsi teknologi demi memberikan kemudahan dan efisiensi dalam pelayanan. Yogyakarta, sebagai salah satu kota dengan dinamika masyarakat yang beragam, turut merasakan dampak dari transformasi digital ini. Permintaan akan solusi digital yang praktis dan efisien semakin meningkat, terutama dalam bidang penyewaan barang.

Sistem penyewaan konvensional saat ini masih menghadapi berbagai tantangan, seperti proses yang memakan waktu, kesulitan menemukan penyedia jasa yang terpercaya, dan minimnya transparansi informasi mengenai ketersediaan barang, biaya, serta syarat sewa. Selain itu, kebutuhan masyarakat Yogyakarta yang beragam – mulai dari mahasiswa, wisatawan, hingga pelaku usaha – semakin menuntut adanya layanan penyewaan barang yang tidak hanya terbatas pada transportasi, tetapi juga meliputi berbagai kebutuhan lainnya seperti alat elektronik, perlengkapan acara, alat rumah tangga, hingga peralatan kerja.

Berangkat dari permasalahan tersebut, kami, sebagai bagian dari tim Praktek Kerja Lapangan (PKL) di PT Itematik Pramitha Nusantara, mencetuskan ide untuk mengembangkan sebuah **aplikasi jasa sewa barang**. Aplikasi ini diharapkan mampu memberikan solusi fleksibel bagi berbagai kategori barang yang dapat memenuhi kebutuhan pelanggan, mulai dari transportasi hingga alat rumah tangga. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat mengakses layanan dengan mudah, kapan saja dan di mana saja, tanpa harus datang langsung ke lokasi penyedia. Informasi yang disajikan secara transparan, mulai dari harga, ketersediaan barang, hingga ulasan pelanggan lain, memberikan rasa aman dan kepercayaan kepada pengguna. Selain itu, proses administrasi yang otomatis dan

praktis melalui aplikasi membantu menghemat waktu, baik bagi pelanggan maupun penyedia jasa.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Tujuan Umum Magang

Tujuan Praktek Kerja Lapangan (PKL) secara umum adalah:

1. Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan masalah secara mandiri maupun dalam tim.
2. Meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang proses kerja di perusahaan, mulai dari perencanaan hingga implementasi proyek.
3. Meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang proses kerja di perusahaan, mulai dari perencanaan hingga implementasi proyek.
4. Mengasah kemampuan mahasiswa dalam manajemen waktu dan pengelolaan proyek sesuai dengan target yang ditetapkan.
5. Mengarahkan mahasiswa untuk mengembangkan portofolio kerja yang relevan dengan bidang keahlian mereka.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Tujuan Praktek Kerja Lapang (PKL) secara khusus adalah:

1. Mengintegrasikan sistem administrasi otomatis untuk mempermudah proses penyewaan dan manajemen data pada aplikasi.
2. Mempelajari dan memanfaatkan tools desain untuk pembuatan antarmuka aplikasi, seperti wireframe, prototipe, dan ilustrasi yang mendukung pengalaman pengguna.
3. Melakukan riset pasar terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna dalam layanan penyewaan barang di Yogyakarta, termasuk analisis terhadap aplikasi sejenis.
4. Mengembangkan desain, fitur, dan strategi pemasaran aplikasi sewa barang, dengan fokus pada transparansi, kemudahan akses, dan keamanan bagi pengguna.

5. Menyusun pembagian tugas yang efektif untuk setiap anggota tim, guna memastikan semua aspek pengembangan aplikasi berjalan secara optimal.

1.2.3 Manfaat Magang

Manfaat Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa:
 - a. Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya.
 - b. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga kepercayaan dan kematangan dirinya akan semakin meningkat.
 - c. Mahasiswa memperoleh relasi lebih luas untuk mendapatkan banyak pengajaran dan mempersiapkan dunia kerja yang akan dihadapi.
 - d. Mahasiswa terlatih untuk berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis saat berdiskusi terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dibakukan.
 - e. Mahasiswa dapat mengetahui dan menambah wawasan dalam dunia kerja.
 - f. Mengetahui secara lebih jelas mengenai manajemen perusahaan dalam proses pengembangan *software* dan mendapatkan pengalaman kerja serta dapat berinteraksi dalam suatu *team work*.
 - g. Mengenal dan membiasakan diri terhadap suasana dunia kerja sebenarnya sehingga dapat membangun etos kerja yang baik, serta sebagai upaya untuk memperluas wawasan.
2. Bagi Politeknik Negeri Jember (Program Studi Teknik Informatika):

- a. Sebagai bahan masukan untuk mengevaluasi kurikulum yang telah diterapkan sesuai dengan kebutuhan tenaga kerja yang terampil dalam bidangnya.
 - b. Sebagai pengenalan instansi pendidikan Politeknik khususnya Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknologi Informasi pada badan-badan usaha atau perusahaan yang membutuhkan lulusan atau tenaga kerja yang dihasilkan oleh Politeknik Negeri Jember khususnya Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknologi Informasi.
3. Bagi Perusahaan:
- a. Dapat memenuhi kebutuhan tenaga kerja lepas yang berwawasan akademi dari Praktek Kerja Lapangan (PKL).
 - b. Mendapat mitra tukar pikiran dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam kegiatan praktis yang berhubungan dengan Teknik Informatika.
 - c. Membantu merealisasikan ide perusahaan tentang pengembangan aplikasi persewaan berbagai barang.

1.3 Lokasi dan Waktu

1.3.2 Lokasi

Praktek Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan di PT Itematik Pramitha Nusantara di Jl. Tegal Lempuyangan DN III/ No.96 RT 6, RW.2, Bausasran, Danurejan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.3.3 Jadwal Kerja

Praktek Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus 2024 sampai dengan 30 November 2024 dengan ketentuan pada tanggal 1 Agustus 2024 sampai dengan 31 Oktober 2024 dilaksanakan secara luring pada hari kerja kantor yaitu hari senin sampai dengan jumat pada pukul 09.00 WIB sampai dengan pukul 17.00 WIB. Sedangkan, pada

tanggal 1 November 2024 sampai 30 November 2024, praktek kerja lapang dilaksanakan secara daring dengan jam kerja sama seperti sebelumnya.

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapang ini adalah sebagai berikut :

1. Metode diskusi dan sharing yang dilakukan antara tim magang dengan pembimbing lapang maupun programmer yang ada di perusahaan mengenai penentuan produk yang akan dikembangkan, riset pasar aplikasi terkait, penentuan job desk, analisis sistem, teknis penulisan code, pemasaran, dan penentuan konsep penjualan aplikasi.
2. Metode studi literatur mempelajari literatur-literatur yang terkait dengan judul yang diangkat sebagai judul laporan PKL dan nantinya dapat digunakan sebagai bahan pembuatan laporan.