

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. Sebagai pengembang front-end, saya bertanggung jawab merancang dan mengimplementasikan antarmuka yang intuitif dan responsif. Aplikasi ini diharapkan mampu memberikan solusi fleksibel bagi berbagai kategori barang yang dapat memenuhi kebutuhan pelanggan, mulai dari transportasi hingga alat rumah tangga. 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

1.2.1 Tujuan Umum Magang

Tujuan Praktek Kerja Lapangan (PKL) secara umum adalah:

- a. Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan masalah secara mandiri maupun dalam tim.
- b. Meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang proses kerja di perusahaan, mulai dari perencanaan hingga implementasi proyek.
- c. Meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang proses kerja di perusahaan, mulai dari perencanaan hingga implementasi proyek.
- d. Mengasah kemampuan mahasiswa dalam manajemen waktu dan pengelolaan proyek sesuai dengan target yang ditetapkan.
- e. 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:

- a. Mengembangkan antarmuka pengguna berbasis web yang responsif dan intuitif menggunakan ReactJS dan Tailwind CSS untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal.
- b. Memperdalam pemahaman tentang integrasi API menggunakan Axios untuk mendukung komunikasi data yang efisien dan andal dalam aplikasi web.
- c. Mempelajari dan mengimplementasikan Redux Toolkit untuk state management yang efektif dalam pengembangan aplikasi web berskala besar.
- d. Meningkatkan keterampilan dalam merancang dan mengimplementasikan desain web modern menggunakan tools seperti Figma untuk menghasilkan wireframe dan prototipe yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- e. Memahami dan menerapkan prinsip-prinsip desain responsif untuk memastikan aplikasi web dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat dan ukuran layar.

1.2.3 Manfaat Magang

- a. Manfaat Bagi Mahasiswa:

- 1) Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus
 - 2) Melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya.
 - 3) Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga kepercayaan dan kematangan dirinya akan semakin meningkat.
 - 4) Mahasiswa memperoleh relasi lebih luas untuk mendapatkan banyak pengajaran dan mempersiapkan dunia kerja yang akan dihadapi.
 - 5) 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.
 - 6) Mahasiswa dapat mengetahui dan menambah wawasan dalam dunia kerja.
 - 7) Mengetahui secara lebih jelas mengenai manajemen perusahaan dalam proses pengembangan *software* dan mendapatkan pengalaman kerja serta dapat berinteraksi dalam suatu *team work*.
 - 8) Mengenal dan membiasakan diri terhadap suasana dunia kerja sebenarnya sehingga dapat membangun etos kerja yang baik, serta sebagai upaya untuk memperluas wawasan.
- b. Manfaat Bagi Politeknik Negeri Jember (Program Studi Teknik Informatika):
- 1) Sebagai bahan masukan untuk mengevaluasi kurikulum yang telah diterapkan sesuai dengan kebutuhan tenaga kerja yang terampil dalam bidangnya.
 - 2) 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.
- c. Manfaat Bagi Perusahaan:
- 1) Dapat memenuhi kebutuhan tenaga kerja lepas yang berwawasan akademi dari Praktek Kerja Lapang (PKL).

- 2) Mendapat mitra tukar pikiran dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam kegiatan praktis yang berhubungan dengan Teknik Informatika.
- 3) Membantu merealisasikan ide perusahaan tentang pengembangan aplikasi persewaan berbagai barang.

1.3 Lokasi dan Waktu

1.3.1 Lokasi Magang

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.

1.3.2 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 Lapangan ini adalah sebagai berikut:

- a. 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.
- b. Metode studi literatur mempelajari literatur-literatur yang terkait dengan judul yang diangkat sebagai judul laporan PKL dan nantinya dapat digunakan sebagai bahan pembuatan laporan.