

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang merupakan salah satu program wajib bagi para mahasiswa yang diselenggarakan oleh kampus sebagai sarana untuk mengimplementasikan teori-teori yang telah diperoleh selama perkuliahan di perusahaan. Program magang berlangsung di kantor PT Otak Kanan lantai 15, yang merupakan bagian dari Graha Pena. Di PT Otak Kanan, penulis akan mempelajari bagaimana menerapkan teori-teori yang telah dipelajari selama kuliah dalam kasus nyata di dunia kerja. Selain itu, penulis dapat belajar tentang komunikasi antar anggota tim dan penulisan *syntax* untuk memastikan bahwa penulis dapat melaksanakan project yang diberikan dapat diselesaikan tepat waktu.

Kegiatan magang berlangsung di kantor PT Otak Kanan selama kurang lebih 5 bulan dengan berfokus pada pengembangan aplikasi *mobile* menggunakan *framework flutter*. *Flutter* adalah *toolkit User Interface* yang memungkinkan pengembang membuat aplikasi yang dikompilasi secara native untuk platform *mobile*, *web*, dan *desktop* menggunakan satu basis kode. *Flutter* menggunakan bahasa pemrograman *Dart*, yang mudah dipelajari dan menawarkan performa yang sangat baik. Arsitektur *Flutter* didasarkan pada model pemrograman reaktif, di mana *User Interface* terdiri dari pohon *widget* yang dapat dengan mudah disesuaikan dan digabungkan untuk membuat antarmuka pengguna yang kompleks dan interaktif (Coders, 2023). Dalam pengembangan aplikasi, telah dilaksanakan penerapan *clean code* yang berperan dalam meningkatkan efisiensi suatu kode sehingga memudahkan *maintenance* oleh programmer lain di masa mendatang. Selain itu, penerapan *State Management* digunakan untuk mengelola dan mengontrol suatu data aplikasi, sehingga setiap perubahan yang terjadi dapat memicu pembaruan tampilan antarmuka pengguna (User Interface) secara otomatis dan efisien.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penulis mengemban tugas dari perusahaan untuk mengerjakan aplikasi *internal* yang berjudul SiNote. Oleh karena itu, penulis membuat laporan dengan judul “Pengembangan Aplikasi SiNote Menggunakan *Framework Flutter* Berbasis *Mobile*”. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman penulis mengenai pengembangan aplikasi berbasis *mobile*, khususnya dengan menggunakan *framework flutter*.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Penulisan laporan Magang ini memiliki 2 (dua) tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus, yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

1.1.1. Tujuan Umum Magang

Tujuan umum dari kegiatan Magang terdiri dari:

- a. Menambah pengetahuan mahasiswa terhadap aspek-aspek dalam dunia kerja.
- b. Menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama masa perkuliahan ke dalam dunia kerja.
- c. Melatih mahasiswa untuk berpikir kritis pada pengajaran secara teori dan praktik kerja sesungguhnya di dunia kerja.

1.1.2. Tujuan Khusus Magang

Tujuan khusus dari kegiatan Magang terdiri dari:

- a. Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk beradaptasi dengan dunia kerja yang sesungguhnya.
- b. Meningkatkan pemahaman mahasiswa terkait pengembangan *software* di bidang *mobile*.
- c. Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan keterampilan dan pengetahuan yang telah di dapat selama masa perkuliahan.
- d. Melatih mahasiswa untuk berpikir secara rasional dan kritis terhadap project yang diberikan oleh perusahaan yang membuat peningkatan pemahaman terhadap para mahasiswa.

- e. Memperkuat kemampuan *problem solving* dalam *develop* aplikasi mobile

1.1.3. Manfaat Magang

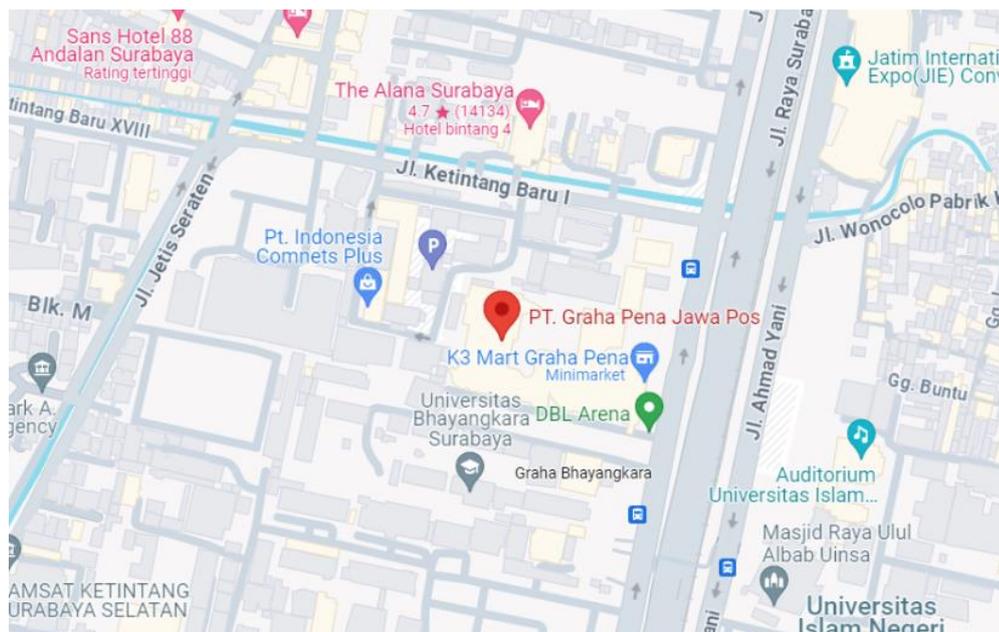
Manfaat dari kegiatan Magang terdiri dari:

- a. Melatih kemandirian dan kedisiplinan mahasiswa di dunia kerja.
- b. Melatih mahasiswa akan tanggung jawab atas beban tugas yang diberikan oleh pihak perusahaan.
- c. Menambah pengetahuan terkait kegiatan yang ada di dunia kerja.
- d. Melatih komunikasi serta kerjasama tim.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.1.4. Lokasi Magang

Lokasi kegiatan Magang bertempat di Gedung Graha Pena Lantai 15 Jl. Ahmad Yani No. 88 Surabaya. Adapun denah lokasi PT Otak Kanan seperti pada gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Denah Kantor PT Otak Kanan

1.1.5. Jadwal Kerja Magang

Kegiatan magang ini dilaksanakan mulai tanggal 16 Februari 2024 hingga 30 Juni 2024. Magang dilakukan pada hari kerja, yaitu hari Senin sampai Jum'at, mulai pukul 08.00 WIB hingga 12.30 WIB.

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan magang sebagai berikut:

a. Observasi

Mahasiswa melakukan observasi terhadap kondisi sekitar dan keadaan tempat kerja di kantor PT Otak Kanan.

b. Interview

Mahasiswa melakukan diskusi dengan mentor atau pembimbing lapang terkait project aplikasi yang harus diselesaikan salah satunya yaitu aplikasi SiNote. Permasalahan yang harus diselesaikan meliputi fitur-fitur seperti pengaturan tema, pembuatan postingan inspirasi, pembuatan tugas serta catatan dan riwayat tugas.

c. Studi Pustaka

Mahasiswa mencari referensi serta literature terkait kegiatan – kegiatan yang dilaksanakan di PT Otak Kanan.

d. Dokumentasi Buku Laporan Harian Mahasiswa

Mahasiswa melaporkan kegiatan yang dilakukan secara rutin setiap hari di tempat Magang dengan cara mengisi Buku Laporan Harian.

e. Pembuatan Project

Mahasiswa mengerjakan project yang telah diberikan oleh pihak perusahaan yaitu aplikasi SiNote.

f. Pembuatan Laporan

Mahasiswa membuat laporan hasil akhir dari project yang telah dikerjakan selama masa kegiatan magang.