

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman modern ini hampir semua orang ingin melakukan apapun serba cepat dan tidak mau berbelit-belit, disamping agar menghemat waktu, orang zaman sekarang cenderung malas untuk menunggu terlalu lama. Tak terkecuali dalam hal pelayanan publik, hampir semua orang menuntut agar pelayanan publik semakin efektif dan efisien dalam melakukan pelayanan.

Pelayanan publik seharusnya sudah mulai melakukan percepatan di segala bidang seperti fasilitas, akses, pelayanan, dan antrian. Untuk bidang fasilitas dan akses berkaitan dengan urusan internal dari pemangku kebijakan, sedangkan pelayanan dan antrian berhubungan langsung dengan pelanggan atau *user*.

Penulis akan fokus membahas tentang bidang antrian yang akan berhubungan langsung dengan pelanggan atau *user*. Sebut saja seperti Dispenduk, Bank, maupun Samsat setiap hari pasti dijumpai banyak orang yang mengantri untuk menunggu dipanggil. Pada antrian konvensional pelanggan diharuskan datang langsung ke tempat untuk mengambil nomor antrian, dan juga pelanggan harus menunggu di tempat hingga nomor antriannya dipanggil, apalagi di masa pandemi *Covid-19* ini tidak disarankan oleh pemerintah untuk ada kerumunan orang yang terlalu banyak.

Dari masalah diatas terciptalah ide untuk membuat produk aplikasi antrian *online* oleh kelompok Praktek Kerja Lapangan (PKL) kami di PT Itematik Pramitha Nusantara tahun 2020, aplikasi ini mempermudah pelanggan ketika mengambil antrian karena bisa dilakukan dimanapun mereka berada tidak harus datang langsung ke tempat, aplikasi ini juga terdapat informasi berapa lama estimasi waktu tunggu antrian sehingga pelanggan dapat memperkirakan perjalanan menuju lokasi sebelum nomor antriannya dipanggil, dengan adanya aplikasi ini juga meminimalisir tersebarnya *Covid-19* karena tidak adanya antrian yang menumpuk di lokasi pelayanan.

Aplikasi ini juga mempermudah karyawan dalam memberi layanan kepada pelanggan dan pemangku kebijakan dapat melihat informasi pelanggan yang

datang serta dapat memantau kinerja karyawan yang direkap per minggu. Disini penulis sebagai UI/UX *desinger*, pembuatan ilustrasi , serta materi di Instagram aplikasi antrian *online* (Antrio).

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum

Tujuan Praktek Kerja Lapang (PKL) secara umum adalah :

1. Melatih para mahasiswa mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya mengikuti perkembangan IPTEK.
2. Mengetahui manajemen pengembangan perangkat lunak (*software*) di perusahaan tempat pelaksanaan PKL.
3. Menambahkan kesempatan bagi mahasiswa memantapkan keterampilan dan pengetahuannya untuk menambah kepercayaan dan kematangan dirinya.
4. Melatih para mahasiswa berpikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dibakukan.
5. Meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap sikap tenaga kerja di dalam melaksanakan dan mengembangkan teknik-teknik tertentu serta alasan-alasan rasional dalam menerapkan teknik-teknik tersebut.

1.2.2 Tujuan Khusus

Tujuan Praktek Kerja Lapang (PKL) secara khusus adalah :

1. Memahami cara riset pasar aplikasi yang sejenis dengan aplikasi yang akan dikembangkan.
2. Memahami cara pembagian *job desk* untuk masing-masing anggota.
3. Memahami model aplikasi antrian yang tepat guna.
4. Memahami penggunaan *tools-tools* untuk pembuatan desain aplikasi maupun ilustrasi.
5. Menyelesaikan desain dan pemasaran untuk aplikasi antrian *online* (Antrio).

1.2.3 Manfaat PKL

Manfaat Praktek Kerja Lapang (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 terlatih untuk berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dibakukan.
 - d. Menumbuhkan sikap kerja mahasiswa berkarakter.
 - e. Mengenal dan merasakan sikap profesional yang dibutuhkan di industri.
 - f. Mengetahui secara lebih jelas mengenai manajemen perusahaan dalam proses pengembangan *software* dan mendapatkan pengalaman kerja serta dapat berinteraksi dalam suatu *team work*.
2. Bagi Politeknik Negeri Jember (Program Studi Teknik Informatika):
 - a. Sebagai bahan masukan untuk mengevaluasi sampai sejauh mana 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 Lapang (PKL).
 - b. Memanfaatkan salah satu sumber informasi mengenai situasi umum institusi tempat praktek tersebut dari hasil laporan Praktek Kerja Lapang (PKL).

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi Kerja

Praktek Kerja Lapang (PKL) ini dilaksanakan di PT Itematik Pramitha Nusantara di Jl. Bantul Km 4,5 No. 35A, Kweni, Panggungharjo, Kec. Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.3.2 Jadwal Kerja

Praktek Kerja Lapang ini dilaksanakan pada tanggal 28 September 2020 sampai dengan 28 Desember 2020, PKL dilakukan pada hari kerja kantor yaitu setiap hari Senin sampai dengan Jumat mulai pukul 09.00 WIB sampai dengan pukul 18.00 WIB.

1.4 Metode Pelaksanaan

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

1. Metode diskusi dan *sharing* yang dilakukan antara kawan 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, penyusunan RAB (Rancangan Anggaran Biaya), 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.