

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, perkembangan teknologi informasi semakin pesat utamanya teknologi *mobile phone* yang berkembang menjadi teknologi *smartphone*. *Smartphone* merupakan suatu alat komunikasi yang canggih, mudah digunakan, dan memiliki beberapa jenis sistem operasi. Salah satu sistem operasi *smartphone* adalah *android* (Timbowo, 2016).

Menurut data dari *International Data Corporate* (IDC) pada 2012, *android* menguasai sekitar 52% dari total sistem operasi *mobile phone* yang digunakan di Indonesia. *Android* bersifat *open source* sehingga bisa dimanfaatkan secara gratis oleh siapapun. Selain itu, *android* juga memberikan kebebasan pada pengguna dalam mengembangkan sistem operasi, ditambah dengan kelengkapan dalam menyediakan *tools* untuk membangun perangkat lunak dan tidak adanya biaya *royalti* dalam pengembangan aplikasi membuat banyak orang berlomba-lomba untuk memunculkan sebuah aplikasi berbasis *android* yang dapat membantu *user* dalam kehidupan sehari-hari (Fitriyani & Mahadji, 2017).

Oleh karena itu, CV. Avatar Solution yang bergerak dalam bidang ICT (*Information and Communication Technology*) *Consultant* menjadi salah satu perusahaan yang ikut dalam arus perkembangan dengan mengembangkan aplikasi di bidang pertanian yang disebut dengan produk tani. Aplikasi produk tani merupakan suatu aplikasi yang menyediakan segala hasil dari pertanian supaya membuat konsumen mudah untuk mendapatkan informasi dan melakukan pembelian serta diharapkan aplikasi produk tani mampu membantu dan menjadi partner bisnis dalam mengatasi permasalahan yang ada di lapangan sehingga dapat memberikan kepuasan pada konsumen.

Didalam pembuatan suatu program sangat diperlukan untuk dilakukan pengujian untuk memeriksa program tersebut. Pengujian *software* (*software testing*) sangat penting untuk dilakukan karena setiap individu membuat kesalahan pada saat pembuatan *software*. Kesalahan di masing-masing *software* akan

berbeda, maka dari itu perlu dilakukan pengujian *software* (*software testing*) untuk melakukan *verifikasi* dan *validasi* bahwa program tersebut dibuat sama dengan kebutuhan dari perusahaan. jika tidak sama dengan kebutuhan dari perusahaan, maka perlu di evaluasi supaya bisa dilakukan perbaikan pada software tersebut. Pengujian yang akan digunakan yaitu *Blackbox* supaya kualitas *software* lebih baik (Ken, Tresnavitane, Mudjihartono, & Harjoseputro, 2019).

Metode *Blackbox Testing* merupakan sebuah metode yang digunakan dalam menguji sebuah *software* tanpa harus memperhatikan *detail software*. Pengujian ini memeriksa nilai keluaran berdasarkan nilai masukan masing-masing. Tidak ada upaya dalam mengetahui kode program apa yang dipakai *output*. Proses *Black Box Testing* yaitu mencoba program yang telah dibuat dengan memasukkan data pada setiap formnya. Pengujian ini diperlukan supaya mengetahui apakah program tersebut berjalan sesuai dengan yang dibutuhkan oleh perusahaan atau tidak (Arwaz, Kusumawijaya, Putra, Putra, & Saifudin, 2019).

1.2 Tujuan Dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) secara umum adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan pemerintah atau industri maupun instansi dan atau unit bisnis strategis lainnya yang layak dijadikan tempat PKL. Selain itu, tujuan PKL adalah melatih mahasiswa supaya lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan (*gap*) yang dijumpai di lapangan dengan yang didapatkan di bangku kuliah. Dengan demikian mahasiswa diharapkan mampu untuk mengembangkan keterampilan tertentu yang tidak diperoleh di kampus.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Tujuan khusus kegiatan Praktik Kerja Lapang (PKL) ini yaitu :

1. Melatih para mahasiswa mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya untuk mengikuti perkembangan IPTEKS.
2. Menambah kesempatan bagi mahasiswa memantapkan keterampilan dan pengetahuannya untuk menambah kepercayaan dan kematangan dirinya.
3. Meningkatkan kemampuan interpersonal mahasiswa terhadap lingkungan kerjanya.

1.2.3 Melatih para mahasiswa berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan.

1.2.4 Manfaat PKL

Manfaat Praktik Kerja Lapang (PKL) adalah sebagai berikut :

a. Manfaat untuk 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 akan semakin meningkat.

b. Manfaat untuk Politeknik Negeri Jember :

- 1) Mendapatkan informasi atau gambaran perkembangan ipteks yang diterapkan di industri maupun instansi untuk menjaga mutu dan relevansi kurikulum.
- 2) Membuka peluang kerjasama yang lebih intensif pada kegiatan Tridharma.

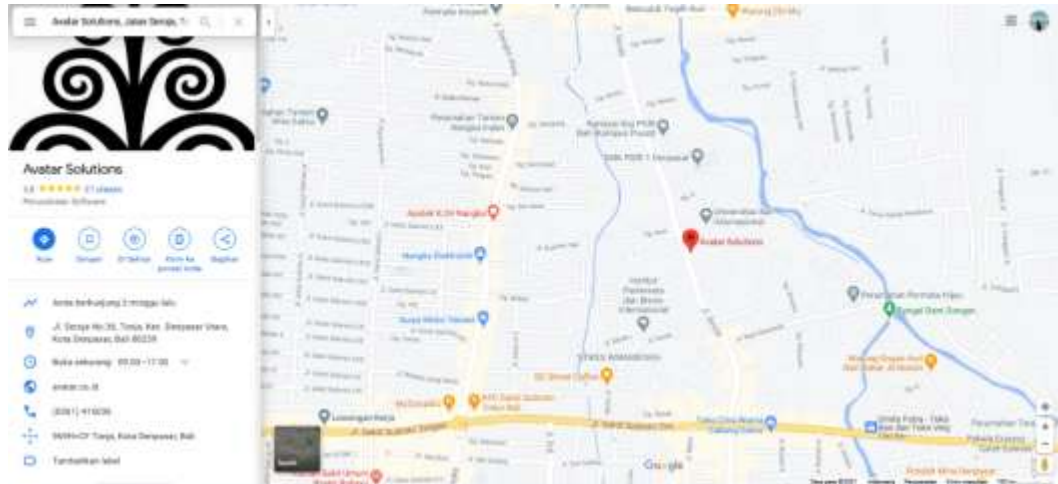
c. Manfaat untuk lokasi PKL:

- 1) Mendapatkan profil calon pekerja yang siap kerja.
- 2) Mendapatkan alternatif solusi-solusi dari beberapa permasalahan lapangan.

1.3 Lokasi dan Waktu Kerja

1.3.1 Lokasi Kerja

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan di kantor *Avatar Solution* Jl. Seroja No.36, Tonja, Kecamatan Denpasar Utara, Kota Denpasar, Bali 80239. Berikut merupakan peta lokasi kantor *Avatar solution*.



Gambar 1.1 Peta Kantor CV. Avatar Solution

1.3.2 Waktu Kerja

Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 05 Oktober 2020 sampai dengan 08 Januari 2021. PKL dilakukan pada hari kerja yaitu setiap hari Senin sampai hari jumat mulai pukul 09:00 WIB - 18.00 WIB.

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan ini adalah metode diskusi yang dilakukan antara mahasiswa dengan pembimbing lapang mengenai perancangan aplikasi yang akan dibuat. Metode dokumentasi kegiatan sehari-hari di tempat praktek kerja lapang, menggunakan *google drive* dan aplikasi *whatsapp*.