

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV Mamorasoft merupakan perusahaan *software house* yang berkembang pada era saat ini baik secara global maupun secara lokal di Surabaya. Seiring berkembangnya kemajuan teknologi informasi yang pesat maka kebutuhan akan kemudahan dalam melaksanakan aktivitas – aktivitas perkantoran, dan aktivitas lainnya semakin berkembang pesat. Berdasarkan hal tersebut terbentuklah CV. Mamorasoft, perusahaan ini sudah berdiri selama 5 tahun mulai dari tahun 2015, model kerja yang diterapkan pada perusahaan ini adalah model kerja dengan menerapkan metode SCRUM. Kegiatan pelayanan dari CV Mamorasoft adalah memberikan pelayanan jasa pembuatan sistem informasi baik itu sistem berbasis website, desktop, maupun aplikasi mobile.

Tampilan sistem kepada pengguna (*user interface*), merupakan bagian yang penting untuk pembangunan sebuah aplikasi dengan membuat tampilan *user interface*, yang mudah untuk dipahami oleh pengguna dan sesuai dengan kebutuhan pengguna akan dapat mempermudah pengoperasian sistem. Tampilan sistem harus dibangun sesuai dengan kebutuhan dari penggunaan aplikasi mulai dari desain tampilan, fitur – fitur, serta berbagai kebutuhan lainnya.

HCDEV merupakan sistem aplikasi mobile yang dibuat berdasarkan kerjasama antara CV Mamorasoft dengan PT. Petrokimia Gresik. HCDEV merupakan sistem aplikasi mobile yang dibuat dengan tujuan untuk memudahkan kegiatan diklat yang terlaksana pada lingkungan internal PT. Petrokimia Gresik. Kegiatan diklat yang dilaksanakan meliputi jenjang karir dari karyawan PT. Petrokimia Gresik, sistem aplikasi ini dikembangkan dengan berbasis aplikasi mobile.

Dalam penerapannya untuk membangun *user interface* aplikasi mobile HCDEV digunakan flutter. Flutter merupakan alat yang dipergunakan untuk membantu pengembang dalam membangun aplikasi antar *platform* (*Ios, Android*). Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Dart*. Dengan menggunakan satu bahasa pemrograman, pengembang (*developer*) dapat membangun aplikasi mobile yang dapat digunakan pada *android dan ios*.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum PKL

- a. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan perusahaan/ industri / instansi dan/atau unit bisnis strategis lainnya yang layak dijadikan tempat PKL.
- b. Melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan (gap) yang mereka jumpai di lapangan dengan yang diperoleh di bangku kuliah. Dengan demikian mahasiswa diharapkan mampu untuk mengembangkan keterampilan tertentu yang tidak diperoleh di kampus.
- c. Mengembangkan wawasan dan pengalaman dalam melakukan pekerjaan yang sesuai dengan keahlian yang dimiliki.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Tujuan Khusus kegiatan Praktek Kerja Lapang (PKL) ini adalah:

- a. Melatih para mahasiswa mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi.
- b. Menambahkan kesempatan bagi mahasiswa memantapkan keterampilan dan pengetahuannya untuk menambah kepercayaan dan kematangan dirinya.
- c. Melatih para mahasiswa berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dibakukan.
- d. Meningkatkan kephahaman mahasiswa terhadap sikap tenaga kerja didalam melaksanakan dan mengembangkan teknik-teknik tertentu serta alasan-alasan rasional dalam menerapkan teknik-teknik tersebut.

1.2.3 Manfaat PKL

Manfaat Praktek Kerja Lapang (PKL) adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Mahasiswa:
 - 1) Menyiapkan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja di masa mendatang.

- 2) Menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman selaku generasi yang dididik untuk siap terjun langsung ke lingkungan kerja.
- 3) Memperdalam wawasan dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas dalam lingkungan yang sesuai dengan disiplin ilmu.

b. Bagi Kampus:

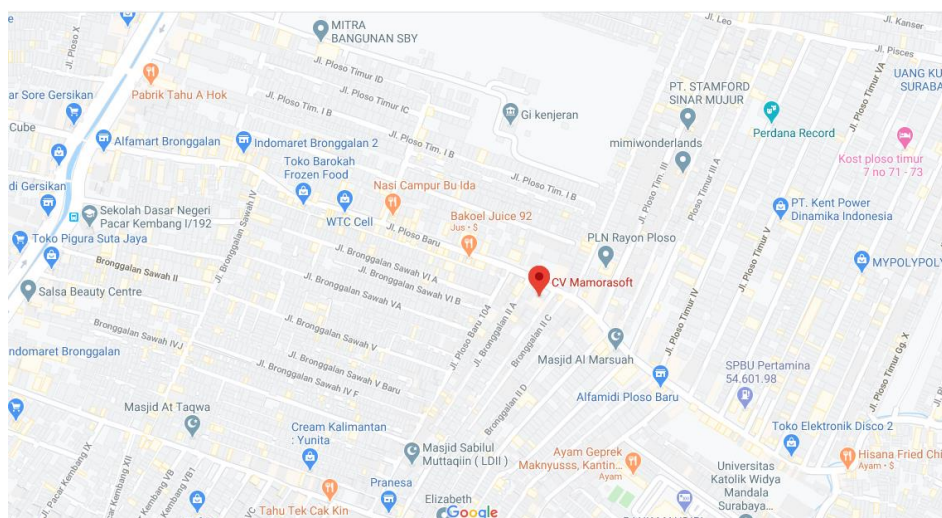
- 1) Memperkenalkan instansi pendidikan Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember kepada Perusahaan CV. Maorasoft Surabaya.
- 2) Sebagai bahan evaluasi kurikulum yang telah diterapkan serta menemukan penyesuaian dengan kebutuhan tenaga kerja yang kompeten dibidangnya.
- 3) Meningkatkan kualitas dan pengalaman lulusan yang dihasilkan

c. Bagi Instansi yang Bersangkutan:

- 1) Sebagai sarana kerjasama antara pihak perusahaan dengan Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember di masa mendatang

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

CV. Mamorasoft Surabaya beralamatkan pada, Jl. Ploso Baru nomer No.110, Pacar Kembang, Kec. Tambaksari, Kota SBY, Jawa Timur 60132.



Gambar 1. 1 Peta lokasi CV. Mamorasoft Surabaya

Tabel 1. 1.Rincian Waktu Kerja Jam Pegawai CV. Mamorasoft, Surabaya

Hari	Jam	Keterangan
Senin – Jumat	10.00 – 12.00	Jam Kerja
	12.00 – 13.00	Jam Istirahat
	13.00 – 18.00	Jam Kerja

1.4 Metode Pelaksanaan

Berdasarkan pada proposal awal kegiatan praktek kerja lapang (PKL), pada CV Mamorasoft Surabaya dimulai pada 2 Maret 2020 hingga 8 Mei 2020. Kondisi lingkungan dan wilayah Surabaya yang tidak kondusif akibat pandemik *corona* virus atau *covid* 19, menyebabkan kegiatan praktek kerja lapang dimuali pada 2 Maret 2020 dan diakhiri pada 3 April 2020. Pada bulan Maret kegiatan PKL dilaksanakan langsung di tempat CV. Mamorasoft, pada bulan April kegiatan PKL dilaksanakan dengan remote dari rumah. Waktu jam kerja tidak mengalami perubahan, aktif mulai dari hari Senin hingga Jumat pukul 09.00 – 18.00 WIB.