



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan *smartphone* dan tablet di Indonesia mengalami pertumbuhan yang cukup signifikan. Hal ini ditandai dengan tingginya tingkat konsumsi *smartphone* dan tablet yang terus bertambah dari tahun ke tahun. Menurut hasil studi bertajuk "*Getting Mobile Right*" yang diprakarsai oleh Yahoo dan Mindshare, tahun 2013 ini ada sekitar 41,3 juta pengguna *smartphone* dan 6 juta pengguna tablet di Indonesia dan diprediksikan akan ada 103,7 juta pengguna *smartphone* dan 16,2 juta pengguna *tablet* di Indonesia pada tahun 2017 mendatang.

Hal ini semakin didukung dengan adanya perkembangan *operation system* seperti Symbian, Android, IOS, dsb. Dari sekian banyak *operation system* tersebut, android merupakan salah satu *operation system* yang saat ini banyak digemari oleh pengguna *smartphone* dan *tablet*. Salah satu alasan banyak orang menggunakan sistem ini adalah karena sistemnya yang bersifat *open source* dan membebaskan para penggunanya untuk mengutak-atik sistem ponselnya selain itu *smartphone* atau *tablet* yang menggunakan *operation system* berbasis android memiliki harga yang lebih terjangkau dari kebanyakan *gadget* yang sejenis, ini merupakan faktor yang sangat mendukung pesat pertumbuhan *gadget* android di Indonesia.

Saat ini kebutuhan masyarakat akan aplikasi di *smartphone* maupun *tablet* pun semakin beragam, hal ini mendorong android maupun *operation system* yang lain saling bersaing untuk memuaskan kebutuhan masyarakat akan aplikasi yang bernilai jual tinggi dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat di zaman ini. Oleh karena itu programmer berperan penting tidak hanya sebagai *developer* tetapi *innovator* untuk menciptakan aplikasi yang handal, memiliki nilai jual yang tinggi di pasaran dan mampu menarik minat masyarakat untuk menggunakan aplikasi tersebut.

Dalam mengembangkan sebuah aplikasi, biasanya para programmer dinaungi oleh sebuah *software house* yaitu suatu perusahaan yang memproduksi berbagai keperluan software tertentu, contoh *software house* yang banyak dikenal oleh masyarakat antara lain Microsoft, Oracle dan Adobe. Oleh karena itu, untuk bisa terjun dan bergabung dengan perkembangan tersebut dengan melakukan praktik kerja magang pada salah satu *software house* yang bergerak dalam bidang Teknologi Informasi secara professional yaitu PT Moonlay Technologies. *Software house* tersebut karena perusahaan ini sudah sembilan tahun berkerja di bidang Teknologi Informasi dan sudah menghasilkan produk – produk unggulan, seperti *Startport, Invoice Tracking System*, dan Ciptadana.

Dengan adanya praktek kerja magang ini bisa secara langsung mempraktekan teori-teori yang telah didapatkan selama kegiatan perkuliahan terutama teori mengenai perancangan dan pengaplikasian suatu sistem mobile. Selain itu, dengan praktek kerja magang ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja perusahaan dalam mengembangkan sebuah aplikasi berbasis android.

1.2 Tujuan Kerja Magang

Tujuan kerja magang ini terbagi menjadi dua bagian yaitu tujuan khusus dan tujuan umum.

Tujuan Khusus : Praktik kerja magang ini dilakukan dengan tujuan khusus yaitu membangun sebuah produk berbasis *web* dan *mobile* bernama Loyalti Express, yang difokuskan pada pengembangan modul sistem mobile *Kiosk*.

Tujuan Umum : Praktik kerja magang ini dilaksanakan dengan tujuan umum agar dapat memiliki kemampuan secara profesional untuk :

- a. menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi selama berada di dunia kerja dan menambah pengalaman dalam dunia kerja, serta dapat menerapkan bekal ilmu didapat selama berkuliah di universitas,
- b. mengembangkan pengetahuan dan kemampuan melalui pengaplikasian ilmu,
- c. memahami dengan lebih mendalam pembangunan aplikasi berbasis *mobile*,
- d. *link and match* pengetahuan yang telah dipelajari di universitas dengan dunia industri.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilakukan selama dua bulan dari tanggal 01 Juli 2013 sampai dengan 30 Agustus 2013. Praktik kerja magang dilakukan di kantor cabang yang merupakan divisi *Product and Service* tepatnya di Ruko Bolsena Blok D No. 29, Gading Serpong - Tangerang. Waktu jam kerja dimulai dari pukul 09.00 WIB hingga pukul 18.00 WIB atau 8 jam kerja dari hari Senin sampai Jumat.

