

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi dan industri yang semakin maju, setiap individu dituntut untuk terus mengembangkan diri agar dapat bersaing dalam dunia kerja nyata. Pengembangan diri dapat dilakukan dengan meningkatkan keterampilan sesuai dengan bakat dan minat yang ada. Dalam meningkatkan keterampilan, dibutuhkan dukungan emosi, konsentrasi, kepercayaan diri, kreativitas dan kesiapan untuk menghadapi tantangan kedepannya. Kesibukan tiap individu merupakan salah satu penyebab keterbatasan waktu yang dimiliki untuk mencapai dukungan-dukungan tersebut sehingga mereka dapat mengalami kesulitan dalam melakukan yang terbaik pada apa yang ingin mereka capai.

Aplikasi merupakan suatu program yang dirancang dan dibangun untuk melakukan tugas yang telah ditetapkan. Aplikasi dibangun atas dasar kebutuhan manusia untuk mempermudah dan mempercepat suatu pekerjaan yang ingin diselesaikan. Aplikasi dapat dibangun pada berbagai macam platform seperti *PC*, *mobile* atau yang lainnya.

Berdasarkan fakta diatas, PT. Neuro Optimax Sejahtera ingin memberikan solusi atas kesulitan dan keterbatasan waktu yang dimiliki tiap individu agar dapat membantu mereka dalam melakukan yang terbaik pada apa yang ingin mereka capai. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat mengoptimalkan kerja otak untuk mengontrol emosi, meningkatkan fokus, kepercayaan diri dan kreativitas serta memaksimalkan kesiapan tiap individu untuk menghadapi tantangan yang muncul selama proses pencapaian tersebut. Kekuatan pikiran

merupakan optimalisasi kerja otak yang mampu menghasilkan ilmu yang menakjubkan, pengontrolan diri (emosi, sikap, penyakit, dan mental), mewujudkan impian perasaan serta pikiran menjadi kenyataan, dan lain-lain. Beberapa kegiatan yang dapat membantu meningkatkan kekuatan pikiran antara lain *Anchoring*, *Visualization*, dan kegiatan lainnya. Maka dari itu PT. Neuro Optimax Sejahtera membangun aplikasi berisi modul berdasarkan kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan kekuatan pikiran sehingga dapat mengoptimalkan kerja otak. Aplikasi yang dibangun merupakan aplikasi berbasis *Android* dengan nama *Peak State Mastery* yang menerapkan ilmu psikologi di dalamnya.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Adapun kerja magang ini dilaksanakan dengan maksud dan tujuan tertentu.

Maksud dari pelaksanaan kerja magang ini yaitu:

1. Memenuhi syarat lulus sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara
2. Mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh dari kampus ke dalam dunia industri.
3. Beradaptasi dengan dunia industri.

Adapun tujuan dari pelaksanaan kerja magang antara lain memperoleh pengalaman dan menambah wawasan dalam membuat aplikasi berbasis android. Tujuan tersebut dapat dicapai melalui kerja magang yang telah dilaksanakan di PT. Neuro Optimax Sejahtera.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja Magang yang telah dilaksanakan penulis sebagai *IT Intern* terhitung pada tanggal 14 Agustus 2020 sampai dengan tanggal 13 November 2020. Kerja Magang dilaksanakan *Work From Home* (WFH) dan *Work From Office* (WFO) dengan total jam kerja 8 jam sehari mulai pukul 09.00 sampai dengan pukul 17.00.

Prosedur yang dilakukan selama pelaksanaan kerja magang meliputi :

1. Pelaksanaan kerja magang ini dibimbing oleh supervisi lapangan yaitu Bapak Thio Chong selaku *principal psychologist*.
2. Metode komunikasi yang digunakan selama kerja magang berlangsung antara lain melalui *email*, aplikasi *Zoom* apabila sedang melaksanakan kerja magang secara WFH dan komunikasi secara langsung apabila sedang melaksanakan kerja magang secara WFO.
3. Pemberian tugas dilakukan oleh supervisi lapangan secara langsung dengan bantuan desain prototipe serta *wording* yang sudah ada.