

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat, sehingga membuat teknologi tidak dapat dipisahkan lagi dari kehidupan manusia modern. Hampir setiap orang dari berbagai kalangan pasti memiliki perangkat elektronik, contohnya *smartphone*. Menurut Gary, dkk., *smartphone* adalah telepon yang internet enabled yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistant (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan [1]. Maka dapat disimpulkan bahwa *smartphone* adalah alat komunikasi yang memiliki kemampuan lebih dari sekedar untuk berkomunikasi (telepon dan sms), bahkan saat ini *smartphone* dapat menjadi sarana multimedia. Terlebih lagi di era internet of things (IoT) di era industri 4.0, gawai merupakan bagian integral kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, saat ini semakin banyak aplikasi yang dikembangkan pada *smartphone* untuk mempermudah kegiatan sehari-hari [2].

Dalam bisnis, produk merupakan segala sesuatu yang ditawarkan ke pasar untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan [3]. Informasi produk merupakan segala informasi terkait sebuah produk, baik itu berupa harga, spesifikasi, kegunaan/manfaat, dan sebagainya. Informasi produk biasanya dirangkum dan dikemas ke dalam sebuah katalog guna mempermudah pengelompokan dan pengolahan informasi produk yang diproduksi oleh sebuah perusahaan.

Katalog adalah sebuah list atau daftar berisi produk atau jasa yang dijual dan memberikan informasi mengenai harga dan deskripsi sebuah produk atau jasa [4]. Contoh katalog manual seperti ini dapat dijumpai di beberapa supermarket maupun minimarket. Namun, seiring dengan perkembangan zaman katalog tidak lagi berupa media cetak melainkan beralih menjadi media digital. Katalog digital ini sering disebut sebagai *E-Catalogue* atau E-Katalog.

E-Katalog adalah sebuah sistem informasi dari sebuah katalog yang berisi mengenai daftar produk atau jasa, jenis, merk, spesifikasi teknis, harga dan jumlah barang atau jasa yang tersedia, yang dapat diakses secara digital[2]. E-Katalog tersebut tidak memiliki tanggal expired, sehingga dapat direvisi tanpa perlu mencetak kembali. Oleh karena itu, untuk menyesuaikan kebutuhan pasar elektronik PT. Mahakarya Sukses Indonesia mengembangkan aplikasi MITO *Catalogue App*.

MITO *Catalogue App* merupakan aplikasi yang digunakan untuk mempermudah pencarian informasi terkait produk MITO *Electronic*, baik untuk calon konsumen maupun karyawan.

Kehadiran merupakan salah satu faktor penentu kinerja seorang karyawan. Melalui pemantauan kehadiran, akan lebih mudah bagi perusahaan untuk menentukan karyawan mana yang datang tepat waktu, lebih awal atau selalu terlambat [5]. Oleh sebab itu, selain mengembangkan MITO *Catalogue App* PT. Mahakarya Sukses Indonesia juga melakukan pengembangan aplikasi Hadirku. Hadirku merupakan sebuah aplikasi presensi karyawan yang dikembangkan dengan tujuan untuk mempermudah proses presensi serta monitoring perfoma dari setiap karyawan yang terintergrasi dengan aplikasi HR (*Human Resources*) yang berbasis web.

Sebagai usaha dalam meningkatkan fleksibilitas dari kedua aplikasi tersebut, PT. Mahakarya Sukses Indonesia menyediakannya di dua platform yang berbeda yaitu web dan *mobile* (Android). Untuk *mobile* aplikasi dikembangkan dengan menggunakan *framework* Flutter. Flutter adalah *UI toolkit* yang dikembangkan oleh Google yang digunakan untuk membangun sebuah *cross platform application*, baik itu berbasis Android, IOS, dan desktop (Windows dan Mac) dengan menggunakan satu basis kode [6]. Dengan demikian, dengan dilakukannya kerja magang di PT. Mahakarya Sukses Indonesia dapat meningkatkan produktifitas perusahaan dan memudahkan konsumen dalam mengenal produk-produk Mito Elektronik.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun kerja magang yang dilakukan mempunyai maksud dan tujuan. Pelaksanaan kerja magang ini memiliki maksud sebagai berikut:

- Memenuhi mata kuliah magang sebagai salah satu syarat kelulusan.
- Menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama masa perkuliahan.
- Memperluas wawasan dan keterampilan yang nantinya dapat digunakan untuk di masa mendatang.
- Untuk mengenal lingkungan dunia kerja.
- Membuat solusi dari permasalahan akses informasi seputar produk Mito Elektronik dan presensi karyawan di PT. Mahakarya Sukses Indonesia.

Sementara itu, tujuan dari kerja magang ini adalah untuk memudahkan calon konsumen, ataupun konsumen Mito Elektronik dalam mencari dan mengetahui informasi seputar produk yang diproduksi oleh Mito Elektronik. Oleh karena itu, dalam kerja magang ini dilakukan perancangan aplikasi MITO *Catalogue App*. Selain itu, kerja magang ini juga bertujuan untuk memudahkan proses presensi karyawan dan memudahkan *Human Resources* di PT. Mahakarya Sukses Indonesia dalam melakukan dalam melakukan *monitoring* performa setiap karyawan. Maka dari itu kerja magang ini juga dilakukan perancangan aplikasi Hadirku yang terintegrasi dengan aplikasi HR (*Human Resources*) yang berbasis web.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan kerja magang dilakukan dari tanggal 19 Juli 2021 sampai dengan 13 Desember 2021 dengan pembimbing lapangan oleh Ibu Stella dan Ibu Chirestine sebagai pembimbing utama. Adapun prosedur pengajuan kerja magang kepada perusahaan yang dilakukan, yaitu mengajukan proposal magang MBKM kepada pihak perusahaan dan mengajukan CV Penulis kepada pihak HRD (*Human Resources Department*) perusahaan. Pelaksanaan kerja magang dilakukan setiap hari kerja, yaitu Senin sampai Jumat (tidak termasuk hari libur nasional), kegiatan kerja dimulai dari jam 9:00 sampai 18:00. Adapun kegiatan magang berlangsung secara *Work From Home* (WFH). Berdasarkan kontrak kerja yang telah ditetapkan, kerja magang dilaksanakan dari 19 Juli 2021 sampai dengan 13 Desember 2021. Dalam pelaksanaannya juga dilakukan *meeting* disetiap pertemuan pada jam 16:00 untuk menjelaskan pekerjaan apa saja yang telah dilakukan, dan pada hari jumat setiap dua minggu sekali juga dilakukan *meeting* untuk membicarakan tentang perkembangan dari proyek yang sedang dikerjakan. Dalam melakukan kegiatan kerja, komunikasi dilakukan melalui aplikasi Discord.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA