

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini, teknologi merupakan sebuah hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi telah membuat peradaban manusia menjadi berubah, yang saat ini kebanyakan dari manusia bergantung kepada teknologi informasi seperti media sosial dan lain sebagainya[1]. Sebagian besar manusia pada saat ini pasti memiliki sebuah perangkat yang merupakan hasil dari perkembangan teknologi tersebut yaitu *smartphone*. Dengan melihat saat ini, di dunia bisnis persaingannya sangat ketat sehingga suatu perusahaan di tuntut untuk melakukan pembaharuan terhadap sistem yang digunakan dalam berbisnis agar dapat bersaing dengan perusahaan lainnya[1]. Kesempatan pada perkembangan internet ini digunakan oleh perusahaan untuk mengembangkan bisnisnya ke dunia internet. Penggunaan internet dalam bisnis berubah dari fungsi sebagai alat untuk pertukaran informasi secara elektronik menjadi alat untuk aplikasi strategi bisnis, seperti: pemasaran, penjualan, dan pelayanan pelanggan[2].

PT Mahakarya Sukses Indonesia merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang produk elektronik, merek yang dikelola adalah MITO Electronics. Awalnya PT Mahakarya Sukses Indonesia, masih menggunakan cara tradisional untuk menjalankan proses bisnisnya seperti menggunakan iklan komersil pada televisi dan *sales* untuk menyebarkan informasi produk. Selain itu, untuk manajemen *human resource* masih menggunakan *fingerprint* dan dikelola secara manual. Pengelolaan manual yang dimaksud adalah menggunakan excel yang harus diproses kembali oleh HRD sehingga membuang waktu dan memungkinkan terjadinya *human error*.

Demi mengikuti perkembangan teknologi dalam meningkatkan jangkauan pemasaran produk dan meningkatkan penjualan, PT Mahakarya Sukses Indonesia mengembangkan sebuah aplikasi *E-Catalogue*. *E-Catalogue* adalah sistem informasi elektronik yang memuat daftar, jenis, spesifikasi teknis dan harga Barang/Jasa tertentu dari berbagai Penyedia Barang/Jasa Pemerintah[3]. *E-Catalogue* merupakan salah satu penggunaan internet dalam bisnis, yaitu melakukan pemasaran secara digital dengan data yang dapat diperbaharui dan diakses dengan mudah selain itu pemasaran secara digital berarti perusahaan tidak membutuhkan ruang un-

tuk menampilkan produk secara langsung sehingga akan meningkatkan efisiensi jika terjadi sebuah perubahan. Berdasarkan kebutuhan yang telah dijelaskan, PT Mahakarya Sukses Indonesia membangun sebuah aplikasi untuk menjadi sumber informasi produk Mito Electronics yang dapat diandalkan oleh calon pelanggan dan dapat diakses dengan mudah. Setiap produk yang dimiliki oleh Mito Electronics akan dicantumkan sehingga pengguna aplikasi dapat melihat informasi terkait produk Mito Electronics pada aplikasi *E-Catalogue* ini.

Permasalahan lainnya adalah presensi atau kehadiran merupakan hal penting, presensi menjadi hal yang dihitung dalam penilaian kinerja seseorang. Berdasarkan deskripsi sistem absensi yang telah dijabarkan sebelumnya, PT Mahakarya Sukses Indonesia masih mengandalkan sistem *fingerprint* sebagai sarana untuk melakukan presensi karyawan. Namun dengan adanya pandemik COVID-19, perusahaan berusaha agar sistem presensi dapat dilakukan tanpa melakukan kontak fisik antar karyawan untuk mengurangi kemungkinan penyebaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, PT Mahakarya Sukses Indonesia juga membangun aplikasi presensi. Aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah karyawan dalam melakukan absensi tanpa harus melalui sistem *fingerprint*, selain itu karyawan dapat melihat performa kerjanya, dan dapat menerima pemberitahuan jika ada hal penting yang harus disebar dari pihak *Human Resource* (HR).

Setiap aplikasi akan dibangun menggunakan *framework* Flutter dan bahasa pemrograman Dart. Flutter adalah sebuah *toolkit* portabel dari Google untuk membuat aplikasi yang dapat digunakan melalui web dan aplikasi untuk perangkat mobile (iOS dan Android) dengan hanya menggunakan satu basis kode[4].

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kegiatan kerja magang adalah :

1. Sebagai sebuah syarat kelulusan yang telah ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara.
2. Untuk mahasiswa mendapatkan pengalaman dan wawasan terhadap dunia kerja.
3. Mempersiapkan mahasiswa dalam dunia pekerjaan dari segi keterampilan teknis dan non-teknis.

Tujuan dari kegiatan kerja magang adalah :

1. Merancang aplikasi mobile menggunakan flutter untuk PT Mahakarya Sukses Indonesia
2. Sarana latihan dan penerapan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kegiatan magang akan dilaksanakan selama 5 bulan di PT Mahakarya Sukses Indonesia, kegiatan kerja magang pertama dilakukan pada tanggal 19 Juli 2021, dan akan selesai pada tanggal 13 Desember 2021. Pekerjaan magang dilakukan dengan metode *Work From Home* yang berarti kegiatan kerja magang dilakukan secara daring. Jam kerja magang dimulai pada pukul 09.00 hingga pukul 18.00, dengan waktu istirahat selama 1 jam pada pukul 12.00 hingga 13.00. Setiap harinya pada pukul 10.00 akan diadakan *short meeting* untuk membahas perkembangan proyek dengan tim, selain itu setiap dua minggu sekali akan diadakan *meeting* dengan seluruh divisi untuk membahas kelanjutan dari proyek. Aplikasi yang digunakan untuk berkomunikasi dengan tim dan divisi lain adalah dengan menggunakan discord.

