



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

Pada masa sekarang ini, perkembangan dunia teknologi berkembang sangat cepat, sehingga semakin banyak teknologi baru yang dikembangkan. Hal ini juga membuat teknologi tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia dan hampir seluruh aspek kehidupan manusia sangat bergantung dengan teknologi. Bahkan beberapa teknologi seperti *handphone* sudah menjadi kebutuhan utama bagi manusia.

Salah satu teknologi yang berkembang pesat ini adalah teknologi komunikasi. Karena manusia adalah makhluk sosial, maka manusia sangat membutuhkan suatu komunikasi dengan manusia lain. Pada masa ini teknologi komunikasi sudah sangat cepat dan mudah, di mana dengan teknologi komunikasi ini, setiap manusia dapat berkomunikasi dengan orang yang dikenal bahkan yang tidak dikenal, dimanapun dan kapanpun.

Teknologi untuk berkomunikasi, yaitu *handphone*, kembali dikembangkan lagi sehingga bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi disediakan fitur – fitur multimedia, yang biasa disebut dengan *smartphone*.

Suatu *smartphone* pasti memiliki suatu *operating system*. Salah satu *operating system* yang saat ini berkembang dengan pesat adalah Android. Android adalah sebuah *operating system* yang berbasis linux yang memang dirancang untuk perangkat seluler berlayar sentuh seperti *smartphone* dan komputer tablet.

Perkembangan dari Android ini sendiri membuat para *programmer* menciptakan berbagai aplikasi berbasis Android yang memiliki nilai jual. Hal ini membuat banyaknya inovasi dari aplikasi – aplikasi tersebut. Berbagai aplikasi yang memiliki banyak inovasi ini juga yang membantu perkembangan dari *operating system* ini.

PT. Moonlay Technologies menjadi pilihan untuk melaksanakan praktik kerja magang yang membuat aplikasi berbasis *mobile*. Di mana perusahaan ini

memang bergerak di bidang Teknologi Informasi selama sembilan tahun dan sudah banyak menghasilkan beberapa produk, seperti *Starport* dan *Ciptadana*.

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 sedang dikembangkan oleh PT Moonlay Technologies. Pengembangan yang dikerjakan, dikhususkan pada *mobile application*.

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

- a. menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi selama berada di dunia kerja menerapkan dengan bekal ilmu didapat selama berkuliah di universitas,
- b. mengembangkan pengetahuan dan kemampuan melalui pengaplikasian ilmu,
- c. memahami dengan lebih mendalam pembangunan situs berbasis *mobile*,
- d. memberikan pengalaman kerja,
- e. *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 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.

Melaksanakan kerja magang di Moonlay Serpong dibimbing langsung oleh bapak Johannes Jerrico Wijaya selaku pembimbing lapangan di tempat kerja. Selama proses kerja magang, akan mendapatkan spesifikasi tugas yang diberikan langsung oleh bapak Johannes Jerrico. Setiap tugas yang diberikan oleh bapak

Johanes Jerrico memiliki waktu *deadline* yang berbeda – beda, karena setiap tugas yang diberikan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda – beda. Setiap menyelesaikan tugas yang diberikan, maka bapak Johanes Jerrico akan memeriksa hasil pekerjaan tersebut, jika masih ada kesalahan, maka tugas tersebut harus dibetulkan, jika tidak bisa dibetulkan, maka bapak Johanes Jerrico akan mencoba memberi contoh bagaimana membetulkan kesalahan tersebut, lalu setelah itu kembali mencoba membetulkan kesalahan tersebut berdasarkan contoh yang diberikan bapak Johanes Jerrico.



UMN