



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

Aplikasi *mobile* merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi di dunia. Aplikasi yang dulunya hanya untuk perangkat komputer, sekarang ini tersedia juga untuk perangkat genggam seperti PDA atau telepon selular. Aplikasi *mobile* sangat mudah untuk didapatkan melalui *Play Store* dari berbagai *platform* (iOS, Android, BlackBerry, atau *Windows Phone*). Survei yang dilakukan oleh *We Are Social* pada tahun 2016 menyatakan bahwa pengguna *mobile* unik di dunia sebanyak 3.790 miliar atau 51% dari total penduduk dunia dan Indonesia berada di peringkat ke 16 pengguna *mobile* terbanyak di dunia (Herlangga, 2016).

Kategori bisnis pada aplikasi *mobile* merupakan kategori ketiga yang paling sering digunakan di Indonesia (Herlangga, 2016). Menurut (Compro Indonesia, 2015), manfaat yang didapatkan dari memiliki sebuah aplikasi *mobile* yaitu, meningkatkan kualitas hidup manusia, memudahkan komunikasi, dan juga untuk meningkatkan dan memudahkan proses bisnis yang ada. Sedangkan manfaat dari aplikasi *mobile* bisnis adalah menciptakan saluran pemasaran langsung, meningkatkan nilai jual suatu produk, membangun dan memperkenalkan sebuah merek, meningkatkan keterlibatan pelanggan, dan menonjolkan produk dalam persaingan usaha (Anthony, 2016). Aplikasi *mobile* banyak tersedia baik tanpa biaya maupun dengan pungutan biaya.

Melihat perkembangan di atas, PT Kotak Pratama Solusindo yang selanjutnya akan disebut Compro bekerja sama dengan Bapak Andrie Wongso selaku motivator

Indonesia untuk membangun sebuah aplikasi *mobile* bernama Printo. Aplikasi Printo merupakan sebuah aplikasi jasa pencetakan poster yang berisi daftar kata-kata motivasi yang dapat dicetak dan dikirimkan ke rumah pembeli atau pengguna. Selain itu pengguna aplikasi juga dapat mengirim gambarnya sendiri untuk dicetak melalui aplikasi Printo ini. Aplikasi ini juga menyediakan saluran pembayaran yaitu melalui transfer bank atau *payment gateway* MidTrans.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan dari kerja magang yang dilakukan adalah untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi *mobile* Printo yang dikembangkan oleh Compro.

Maksud dari kerja magang yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Melihat dan mengenal dunia kerja
2. Menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi di dunia kerja dengan bekal ilmu yang dipelajari di kampus
3. Mengembangkan pengetahuan dan kemampuan melalui pengaplikasian ilmu
4. Mencari pengalaman agar sudah memiliki bekal ketika mulai merambah dunia kerja
5. Menambah koneksi untuk masuk dunia kerja

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan selama 45 hari dimulai sejak 19 Juni 2017 sampai 25 Agustus 2017 di Compro, Jakarta.

Prosedur pelaksanaan kerja magang di Compro adalah sebagai berikut.

1. Mahasiswa magang datang ke kantor Compro di Kompleks Duta Merlin Blok E No. 5-6 Jalan Gajah Mada, Jakarta Pusat 10130.
2. Kerja magang dilaksanakan setiap hari kerja, yaitu Senin sampai Jumat.
3. Jam kerja dimulai pada pukul 09.00 WIB dan berakhir pada pukul 18.00 WIB dengan waktu istirahat dari pukul 12.00 WIB sampai 13.00 WIB
4. Durasi kerja magang yang dilakukan adalah 8 jam setiap harinya
5. Saat pelaksanaan kerja magang, terdapat libur hari raya Lebaran pada tanggal 23 Juni 2017 sampai 29 Juni 2017 dan hari libur Kemerdekaan RI pada tanggal 17 Agustus 2017.
6. Kerja magang dilakukan di bawah bimbingan dan pengawasan Bapak Samuel Ivan selaku pembimbing lapangan di tempat kerja.

