

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada era digital yang selalu berkembang pesat, penggunaan teknologi informasi sebagai kunci utama dalam menunjang seluruh aspek kehidupan, termasuk manajemen anggota dan layanan kepada pelanggan. Untuk mencukupi kebutuhan tersebut, program *E-Members* berfungsi menjadi solusi untuk membant perusahaan mengelola keanggotaan dan layanan pelanggan secara efisien.

*E-Members* adalah aplikasi berbasis flutter yang dirancang untuk tenant guna meningkatkan pengalaman anggota dan pelayanan pelanggan. Flutter dipilih sebagai platform pengembangan karena kemampuan dalam menghasilkan aplikasi linyas platform yang responsif serta mudah diakses oleh *user* dari berbagai perangkat.

Project E-Members bertujuan untuk memberikan solusi terbaik kepada tenant untuk mengelola manajemen keanggotaan dan layanan pelanggan yang efektif. Dengan mengadopsi teknologi flutter, diharapkan aplikasi mampu memberikan pengalaman *user* yang lebih baik serta meningkatkan kinerja dan efisiensi operasional bisnis mereka.

Dalam laporan ini, penulis akan membahas mengenai pengembangan aplikasi E-Members menggunakan flutter, termasuk dalam proses pengembangan, implementasi. Penulis berharap dengan penulisan laporan ini dapat memberi gambaran flutter dalam pengembangan aplikasi mobile yang inovatif dan efisien.

### 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Magang ini merupakan bagian dari syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Maksud dari program magang ini adalah untuk mengembangkan soft skill seperti komunikasi, critical thinking, teamwork, serta bertanggung jawab, dan menambahkan keterampilan hard skill dalam penggunaan Flutter yang mempersiapkan mahasiswa untuk memasuki dunia kerja.

Maksud dan tujuan dari magang ini adalah untuk menerapkan ilmu Flutter yang telah dipelajari dalam perkuliahan ke dalam dunia nyata, terutama untuk memperdalam mengenai Flutter di dunia industri. Selain itu, penulis berharap dapat meningkatkan kemampuan dalam beradaptasi dengan lingkungan kerja nyata.

Dari sudut pandang perusahaan, tujuan pelaksanaan magang adalah untuk mendukung proses bisnis dengan melibatkan mahasiswa dalam konfigurasi Flutter. Perusahaan juga ingin memberikan kesempatan mahasiswa untuk mendapatkan wawasan dan pengalaman langsung terhadap tantangan di lingkungan kerja sehari-hari.

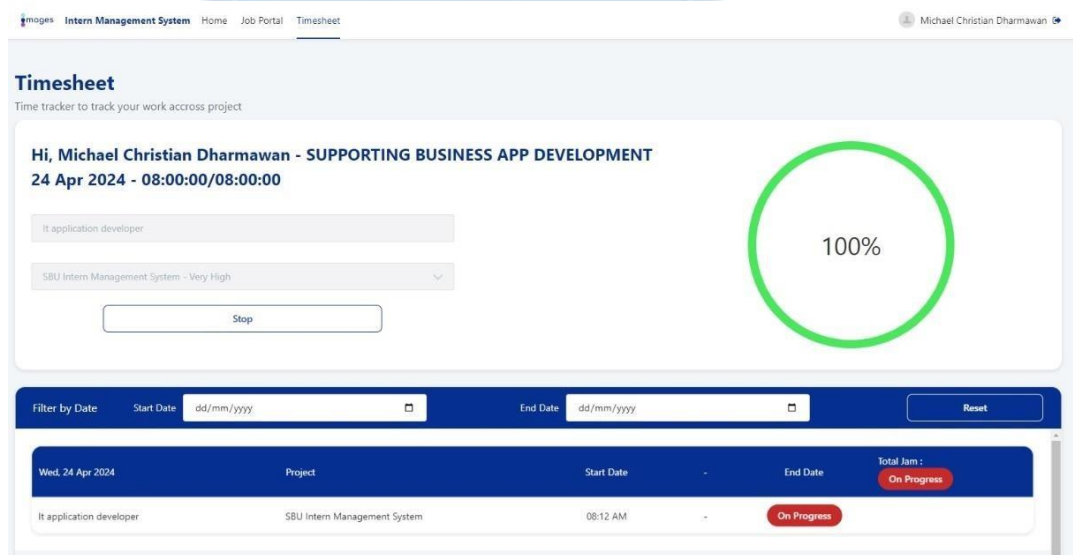
### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Program kerja magang ini berlangsung di Sinar Mas Land yang lokasi di Green Office Park 6 BSD, Tangerang Selatan 15345. Kerja magang ini dilaksanakan pada tanggal 7 Februari 2024 – 7 Juni 2024, waktu kehadiran atau absensi dari hari Senin – Jumat pada pukul 08.30 WIB – 17.30 WIB, absensi wajib menggunakan innovation link (IMAGES) [Timesheet \(sinarmasland.com\)](https://sinarmasland.com).

#### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Pelaksana kerja magang di PT. Bumi Serpong Damai wajib mengisi absen Sinar Mas Land. Pada web itu, peserta magang wajib mengisi pekerjaan yang dilakukan dan departemen tempat dilaksanakan magang kemudian wajib menekan tombol Start setiap kali memasuki jam kerja. Berikut merupakan tampilan web absensi Sinar Mas Land [Timesheet \(sinarmasland.com\)](https://sinarmasland.com) pada Gambar 1.1.



**Gambar 1.1 Website Absensi**

Untuk pengerjaan proyek penulis menggunakan Visual Studio Code. Yang dimana penulis wajib *download* SDK flutter untuk proses pengerjaan proyek.

