

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

PT Andreo Friendly Persada merupakan perusahaan teknologi informasi yang bergerak di bidang pengembangan solusi digital, termasuk sistem ERP, POS, CRM, serta aplikasi berbasis mobile dan web. Sebagai mitra transformasi digital, perusahaan ini melihat peluang besar dalam pengembangan platform reservasi lapangan olahraga berbasis daring, mengingat nilai pasar industri olahraga diperkirakan mencapai 599,9 miliar *US dolar* pada tahun 2025 dengan CAGR sebesar 8 persen. Permasalahan utama yang sering dihadapi dalam proses reservasi lapangan olahraga adalah masih digunakannya sistem manual di banyak fasilitas. Studi kasus di Yogyakarta (2023) menunjukkan bahwa 70 persen pelanggan mengeluhkan inefisiensi sistem konvensional, di mana pelanggan harus datang langsung ke lokasi hanya untuk memeriksa ketersediaan lapangan, sehingga menimbulkan pemborosan waktu dan biaya transportasi [1]. Selain itu, sistem manual juga berpotensi menyebabkan konflik akibat ketidakakuratan informasi jadwal [2] serta kesulitan manajemen dalam melacak transaksi secara real-time.

Untuk mengatasi masalah ini, PT Andreo Friendly Persada mengembangkan aplikasi SportsBooking berbasis Android yang memungkinkan pengguna melakukan reservasi secara online, mengecek ketersediaan lapangan, dan melakukan pembayaran digital. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan Android Studio dengan bahasa pemrograman Kotlin, yang dipilih karena produktivitas tinggi dan sintaksis yang ringkas [3], serta kompatibilitas penuhnya dengan Firebase sebagai backend. Firebase dipilih karena kemampuannya dalam menyediakan database real-time yang andal dan aman, faktor kritis untuk sistem reservasi [4]. Penggunaan Android Studio juga didukung oleh dokumentasi resmi Google yang menyatakan bahwa IDE ini merupakan tools teroptimasi untuk pengembangan aplikasi Android.

Implementasi aplikasi ini tidak hanya bertujuan untuk menyederhanakan proses booking, tetapi juga meningkatkan pengalaman pengguna. Studi oleh ASEAN Sports Tech Report (2023) membuktikan bahwa solusi serupa dapat meningkatkan kepuasan pengguna hingga 35 persen pada fasilitas olahraga di Asia Tenggara [5]. Dengan demikian, pengembangan SportsBooking diharapkan

dapat menjadi solusi yang efisien bagi pelanggan sekaligus membantu manajemen lapangan dalam mengoptimalkan operasional pengguna. Selain itu, aplikasi ini dirancang untuk memenuhi standar keamanan dan privasi, termasuk dalam hal penggunaan izin lokasi sesuai panduan terbaru dari Google Play [6].

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program magang ini dilaksanakan sebagai salah satu bentuk penerapan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik kerja nyata di industri. Dengan kegiatan ini, diperoleh pengetahuan seperti bagaimana proses kerja profesional, penerapan keterampilan teknis dan non-teknis, serta membangun etos kerja dan tanggung jawab dalam lingkungan dunia usaha yang sesungguhnya.

Maksud dari pelaksanaan kerja magang ini adalah untuk:

1. Memberikan pengalaman langsung dalam mengembangkan aplikasi berbasis proyek nyata
2. Melatih kemampuan dalam bekerja secara tim maupun individu dalam lingkungan kerja profesional
3. Mengasah keterampilan dalam hal analisis, desain sistem, pengembangan perangkat lunak, dan pengujian aplikasi
4. Meningkatkan kesiapan dalam menghadapi tantangan dunia kerja setelah lulus.

Adapun tujuan spesifik dari kerja magang ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi *booking* lapangan pada PT Andreo Friendly Persada. Proyek ini bertujuan untuk menggantikan sistem reservasi manual yang selama ini digunakan, dengan sistem digital yang terintegrasi dan efisien. Tahapan pekerjaan meliputi analisis kebutuhan, perancangan sistem dan antarmuka pengguna (*UI/UX*), implementasi fitur inti seperti pemesanan jadwal dan integrasi pembayaran, hingga tahap pengujian dan evaluasi sistem. Hasil akhir yang diharapkan adalah aplikasi siap pakai yang dapat meningkatkan efisiensi operasional dan kualitas layanan perusahaan.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Magang dilaksanakan selama 6 bulan, dimulai dari tanggal 31 Januari 2025 hingga 31 Juni 2025. Kegiatan magang dilakukan selama 5 hari kerja dalam seminggu, dengan total durasi kerja 9 jam per hari, yaitu dari pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB.

Skema kerja yang diterapkan adalah kombinasi antara Work From Home (WFH) dan Work From Office (WFO), dengan rincian:

1. WFH dilaksanakan selama 3 hari dalam seminggu.
2. WFO dilaksanakan selama 2 hari dalam seminggu.

Seluruh aktivitas komunikasi, penugasan, dan kolaborasi dilakukan melalui platform Basecamp, yang tersedia dalam versi web maupun aplikasi mobile. Presensi harian dilakukan melalui fitur *check-in* di Basecamp dan wajib diisi sebelum pukul 08.15 WIB.

#### 1. Absensi dan Ketentuan Kehadiran

1. Wajib melakukan absensi setiap hari sesuai jam kerja.
2. Keterlambatan harus dilaporkan kepada supervisor sebelum jam kerja dimulai, disertai alasan yang jelas.
3. Jika tidak ada pemberitahuan, maka dianggap tidak hadir.
4. Keterlambatan yang terjadi secara berulang akan dikenakan peringatan tertulis.
5. Ketidakhadiran tanpa alasan resmi akan memengaruhi penilaian akhir.

#### 2. Penerimaan dan Orientasi

1. Pengenalan lingkungan kerja dan budaya perusahaan.
2. Penjelasan kebijakan dan tata tertib perusahaan.
3. Penetapan mentor atau supervisor sebagai pembimbing utama.

#### 3. Prosedur Pekerjaan

1. Penugasan proyek berdasarkan kebutuhan perusahaan.
2. Wajib mengikuti alur kerja yang ditetapkan, yaitu:

- a. Briefing awal proyek.
  - b. Pemeriksaan progres secara mingguan.
  - c. Presentasi hasil pekerjaan secara berkala.
3. Koordinasi rutin dilakukan dengan supervisor untuk memastikan kesesuaian pekerjaan dengan tujuan proyek.
4. Aturan Meeting
  1. Kehadiran pada setiap rapat terjadwal bersifat wajib.
  2. Jika berhalangan hadir, pemberitahuan harus diberikan minimal 1 jam sebelum rapat dimulai.
  3. Wajib membuat notulen untuk setiap rapat penting.
  4. Ketidakhadiran tanpa pemberitahuan yang sah akan dikenakan teguran dan berdampak pada evaluasi kinerja.
  5. Ketidakhadiran dalam 2 rapat penting tanpa alasan dapat dikenakan sanksi administratif.
5. Evaluasi dan Penilaian
  1. Evaluasi dilakukan secara berkala, baik mingguan maupun bulanan.
  2. Komponen yang dinilai meliputi:
    - a. Kedisiplinan (termasuk absensi dan ketepatan waktu).
    - b. Kualitas dan hasil pekerjaan.
    - c. Kemampuan berkomunikasi dan bekerja dalam tim.
6. Sanksi atas Pelanggaran
  1. Terlambat lebih dari tiga kali tanpa alasan sah akan mendapatkan peringatan tertulis.
  2. Tidak hadir dua kali tanpa pemberitahuan akan berakibat pada pemutusan kerja magang.
  3. Ketidakhadiran dalam rapat penting sebanyak dua kali tanpa konfirmasi juga dapat dikenakan sanksi administratif.

Setiap tugas wajib diselesaikan sesuai dengan tenggat waktu yang telah ditentukan. Ketepatan waktu, keaktifan dalam komunikasi, dan kedisiplinan menjadi indikator utama dalam evaluasi kinerja selama masa kerja magang.