

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT Paramount Enterprise International (Paramount Enterprise) merupakan perusahaan yang bergerak di berbagai bidang, termasuk properti dan pendidikan, dengan lebih dari 1300 karyawan. Dalam menjalankan operasionalnya, Paramount menghadapi beberapa kendala yang cukup signifikan dalam hal penyampaian informasi internal. Salah satu kendala utama adalah belum adanya media komunikasi yang dapat menjangkau seluruh karyawan secara langsung tanpa harus melalui direktorat tertentu. Selain itu, karyawan juga menghadapi kesulitan dalam menyampaikan kebutuhan terkait layanan *IT* jika tidak menggunakan komputer, yang dapat memperlambat proses penyelesaian masalah teknis. Keterbatasan akses untuk melakukan pemesanan fasilitas perusahaan pun menjadi tantangan, karena proses tersebut sebelumnya tidak memiliki sistem terpusat yang mudah diakses. Kendala-kendala ini berpotensi menimbulkan keterlambatan dalam penyampaian informasi penting dan menghambat kelancaran operasional perusahaan secara keseluruhan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi yang mampu mengintegrasikan berbagai kebutuhan tersebut dalam satu platform yang efektif dan efisien.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan aplikasi *Paramount Insight Mobile* sebagai solusi digital yang komprehensif. Aplikasi ini berfungsi sebagai wadah media komunikasi yang memungkinkan penyampaian informasi ke seluruh karyawan tanpa perantara direktorat tertentu. Selain itu, aplikasi ini dirancang untuk menampung berbagai permintaan dan keluhan dari seluruh direktorat kepada divisi *IT* secara langsung, sehingga proses penanganan masalah menjadi lebih cepat dan terorganisir. Aplikasi ini juga menyediakan fitur pemesanan fasilitas perusahaan yang dapat diakses dengan mudah oleh seluruh karyawan tanpa harus melalui proses manual yang berbelit. Fitur lain yang tersedia meliputi berita perusahaan, jadwal pelatihan, serta *microlearning* yang memungkinkan karyawan untuk meningkatkan keterampilan mereka secara fleksibel.

Aplikasi ini dikembangkan menggunakan *Flutter*, framework lintas platform open-source yang memungkinkan pengembangan antarmuka konsisten dan responsif di Android maupun iOS [1]. Proses desain dilakukan menggunakan

Figma, alat desain kolaboratif yang memungkinkan pembuatan prototipe interaktif secara real-time, guna memastikan pengalaman pengguna optimal serta mendukung kolaborasi tim secara efisien [2]. Aplikasi juga dirancang agar kompatibel dengan berbagai jenis perangkat — termasuk ponsel standar, perangkat lipat (*foldable*), dan tablet — sehingga seluruh karyawan dapat mengakses fitur yang tersedia secara maksimal tanpa terhambat oleh jenis perangkat yang digunakan [3].

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang ini bertujuan untuk memberikan pengalaman praktis dalam pengembangan aplikasi berbasis mobile, khususnya dalam mendukung kebutuhan internal perusahaan. Tujuan utama dari kerja magang ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan fitur-fitur pada aplikasi Paramount Insight Mobile yang mendukung penyebaran informasi internal perusahaan.
2. Melakukan pengujian aplikasi untuk memastikan semua fitur berfungsi dengan baik dan sesuai kebutuhan pengguna.
3. Menyempurnakan desain UI/UX aplikasi menggunakan Figma agar lebih menarik dan mudah digunakan oleh karyawan perusahaan.

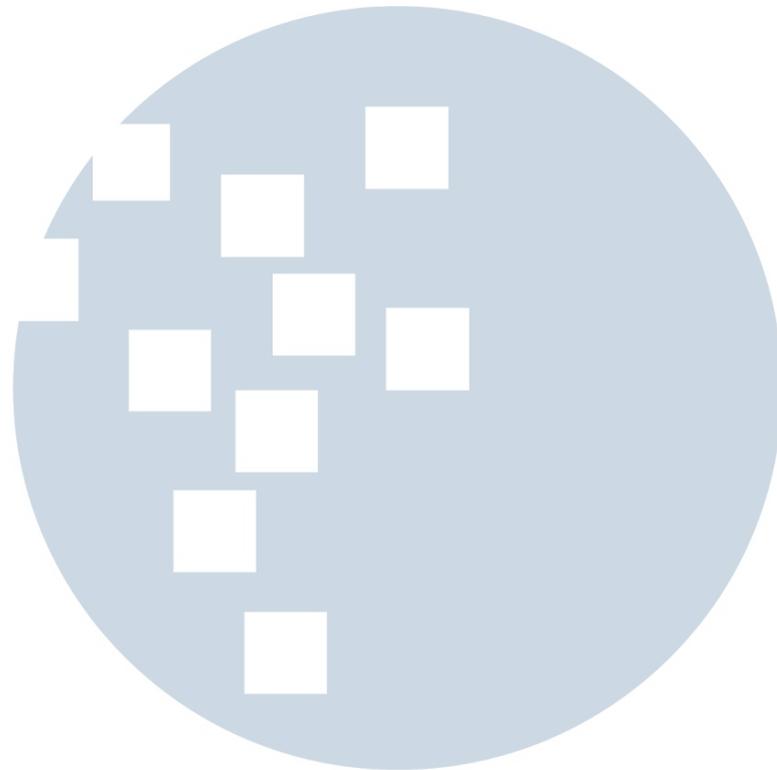
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang ini dilakukan selama enam bulan, dimulai pada tanggal 16 Januari hingga 15 Juli 2025, dengan bimbingan dari mentor di Divisi Information Technology PT Paramount Enterprise International. Kegiatan magang dilaksanakan selama lima hari kerja dalam satu minggu, dengan hari libur pada Sabtu, Minggu, atau hari libur nasional.

Selama magang, mahasiswa mengikuti tahapan kerja yang dimulai dengan proses orientasi untuk mengenalkan lingkungan kerja dan sistem yang digunakan di perusahaan. Setelah itu, mahasiswa akan diberikan tugas sesuai proyek yang sedang berjalan, seperti pengembangan fitur aplikasi Paramount Insight Mobile, pengujian aplikasi, serta penyempurnaan desain UI/UX menggunakan Figma. Seluruh kegiatan ini dilakukan sesuai arahan mentor dan mengikuti standar kerja yang diterapkan di perusahaan.

Jangka waktu magang ini dapat diperpanjang atau diperpendek atas pertimbangan perusahaan berdasarkan rekomendasi tertulis dari mentor, di mana

mahasiswa tidak berhak menolak atau menuntut ganti rugi dalam bentuk apapun terkait perubahan tersebut.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA