

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan Praktek Kerja Lapangan ini.

1.1 Latar Belakang

Purwarupa atau lebih sering disebut *prototype* adalah bentuk awal (contoh) atau standar ukuran dari sebuah entitas. Dalam desain, sebuah *prototype* dibuat sebelum dikembangkan atau justru dibuat khusus untuk pengembangan sebelum dibuat dalam skala sebenarnya atau sebelum diproduksi secara massal.

Pada studi kasus ini, sebuah aplikasi *mobile* pemesanan paket umrah berbasis android bernama “Hijrahku” sedang dalam tahap pengembangan oleh PT. Indomedia Mega Corpora yang merupakan anak perusahaan dari PT. Duta Semesta Utama. Aplikasi Hijrahku merupakan aplikasi berbasis android yang menyediakan layanan pemesanan paket umrah dengan berbagai travel partner umrah secara *online*. Tidak seperti pemesanan yang dilakukan secara konvensional dengan mendatangi pihak travel satu persatu untuk mendapatkan informasi paket umrah, dengan aplikasi ini pelanggan dapat membandingkan berbagai paket umrah dan memilih paket mana yang paling sesuai.

Dalam proses pengembangan program khususnya dari segi fungsi utamanya yaitu proses pemesanan paket umrah, pihak perusahaan membutuhkan sebuah *prototype* untuk dapat melakukan simulasi pemesanan. Dengan aplikasi *prototype*, simulasi pemesanan dapat dilakukan melalui aplikasi tanpa memengaruhi proses bisnis yang berlangsung di dunia nyata, sehingga aplikasi *prototype* dapat dengan leluasa dimodifikasi sebelum aplikasi tersebut dikembangkan lebih jauh dan tersedia untuk diunduh.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka didapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana cara merancang dan membangun *prototype* Hijrahku *mobile apps*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pelaksanaannya, Praktek Kerja Lapangan ini memiliki beberapa batasan masalah, yaitu:

1. *Prototype* hanya meliputi proses transaksi inti yaitu proses pemesanan.
2. *Prototype* dalam bentuk platform *mobile apps*.

1.4 Tujuan

Dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan terdapat tujuan, yaitu merancang dan membangun *prototype* Hijrahku *mobile apps*.

1.5 Manfaat

1. *Prototype* dapat digunakan untuk menyimulasikan proses pemesanan paket umrah tanpa mempengaruhi sistem di dunia nyata.
2. *Prototype* dapat digunakan untuk *black box testing*, yaitu pengujian yang dilakukan dengan mengamati hasil eksekusi dan fungsional aplikasi dari berbagai masukan yang diujikan.
3. *Prototype* dapat memperkecil risiko pada saat evaluasi karena dapat dengan mudah dimodifikasi tanpa mempengaruhi sistem di dunia nyata.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam laporan Praktek Kerja Lapangan ini, pembahasan disajikan dalam lima bab dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan praktek kerja lapangan ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang profil singkat PT. Duta Semesta Utama dan anak perusahaannya, PT. Indomedia Mega Corpora serta membahas mengenai *Mobile Apps Prototyping* dan *tools* yang digunakan.

BAB III METODE PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Bab ini berisi metodologi yang digunakan dalam melakukan Praktek Kerja Lapangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang *use case*, *Sequence* diagram, tampilan antarmuka pengguna dan pengujian *prototype* yang merupakan hasil Praktek Kerja Lapangan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan isi dari laporan Praktek Kerja Lapangan serta saran yang disampaikan perusahaan terkait untuk pengembangan sistem yang ada demi kesempurnaan sistem yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber-sumber literatur yang digunakan dalam pembuatan laporan ini.

LAMPIRAN

Pada bagian ini berisi tentang foto-foto kegiatan saat proses Praktek Kerja Lapangan dilakukan.