

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi mobile telah menjadi bagian kehidupan kita sehari-hari. Hampir semua kalangan masyarakat memiliki telepon seluler, personal digital assistant (PDA) atau sejenisnya yang mereka gunakan untuk berkomunikasi lewat suara, memeriksa email atau manfaat teknologi lainnya. Teknologi mobile merupakan teknologi abad ke-21 di mana terdapat perkembangan aplikasi yang luar biasa. Perkembangan teknologi mobile juga diiringi dengan perkembangan internet salah satunya yaitu perkembangan situs jejaring sosial. Sebagian besar layanan situs sosial adalah berdasarkan web (web based) dan menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk berinteraksi dengan pengguna lain. Selain adanya komunikasi antar pengguna, mereka juga bisa mendapatkan berbagai informasi yang akurat dan tepat waktu dari berbagai sumber. Dewasa ini, aktivitas sangat padat, sering kali kita mengakses internet menggunakan telepon seluler, salah satunya yaitu untuk mendapatkan sebuah informasi yang realtime.

Salah satu manfaat perkembangan TI dimanfaatkan Persebaya untuk meluncurkan program baru yang berupa aplikasi mobile diberi nama Persebaya Selamanya. Program ini memiliki segudang manfaat. Salah satunya membangun ikatan kuat dengan pendukung setianya, Hal ini membuat manajemen Persebaya tergerak untuk mengidentifikasi suporter Persebaya secara lebih detail. Dalam pembuatan software dengan kualitas yang baik tentu memerlukan tahapan prosedur tersendiri untuk dapat memberikan kepuasan terhadap customer yang nantinya akan membeli produk tersebut sehingga tidak

terjadi *failures* atau *bugs* pada *software* aplikasi ketika digunakan. Para produsen software tentu harus melakukan beberapa kali pengujian sehingga dapat digunakan oleh si pengguna dan terhindar dari kesalahan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Apakah semua fitur pada *Mobile Apps* “Persebaya Selamanya” sudah sesuai dengan fungsinya masing – masing?

## 1.3 Batasan Masalah

Pengujian aplikasi memiliki ruang lingkup yang besar. Maka dari itu permasalahan pada Praktek Kerja Lapangan yang telah kami lakukan memiliki batasan – batasan sebagai berikut :

1. Pengujian aplikasi dilakukan pada dua platform *mobile* yaitu IOS (Iphone) dan Android.
2. Metode yang digunakan dalam pengujian *Mobile Apps* “Persebaya Selamanya” adalah metode *Black-Box Testing*.
3. Pengujian aplikasi mengikuti prosedur yang telah diberikan oleh *Developer* dari *Mobile Apps* “Persebaya Selamanya”.
4. Tugas kami sebagai *software tester* yaitu pada bagian melakukan *Test Scenario* dan membuat *Test Case*.

## 1.4 Tujuan

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan ini bertujuan untuk menguji setiap fitur yang terdapat pada *Mobile Apps* “Persebaya Selamanya” untuk menemukan defect atau bug yang kemudian dirokemendasikan untuk diperbaiki oleh *System Developer* dari *Mobile Apps* “Persebaya Selamanya”.

## 1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari pelaksanaan dan pembuatan laporan Praktek Kerja Lapangan adalah sebagai berikut:

1. Melatih kemampuan berkomunikasi dengan rekan kerja baik kelompok Praktek Kerja Lapangan maupun dengan rekan kerja instansi setempat.
2. Mendapatkan ilmu baru yang diperoleh di tempat Praktek Kerja Lapangan sehingga dapat dibandingkan dengan ilmu yang diperoleh di kampus.
3. Memahami bagaimana cara mengelola dan menerapkan Sistem Informasi di perusahaan.
4. Mengetahui bahwa Sistem Informasi dibutuhkan, diterapkan, dan dikembangkan dalam perusahaan.
5. Memenuhi syarat mata kuliah Praktek Kerja Lapangan.

## 1.6 Sistematikan Penulisan

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

### **BAB I      PENDAHULUAN**

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

### **BAB II     TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi sejarah atau *profile* perusahaan, struktur organisasi dan hal-hal lain yang menjelaskan tentang perusahaan, serta pada bab ini terdapat teori-teori, pendapat, maupun prinsip yang dapat menjadi acuan dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan

dan pengerjaan Laporan Praktek Kerja Lapangan.

### **BAB III METODE PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

Pada bab ini berisi tentang metodologi yang digunakan dalam melakukan penelitian seperti pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan, metode pelaksanaan serta jadwal pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang pembahasan hasil selama Praktek Kerja Lapangan dokumen testing dalam pengembangan aplikasi Persebaya Selamanya di PT DBL Indonesia berbasis Mobile.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan isi dari laporan dan Praktek Kerja Lapangan serta saran yang disampaikan dan perusahaan yang 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 dokumentasi kegiatan selama Praktek Kerja Lapangan berlangsung.