

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa saat ini kebutuhan dalam menggunakan Aplikasi yang menggunakan internet sudah sangat susah untuk dilepas dari kehidupan banyak orang, hal ini menjadikan beberapa Aplikasi harus mempunyai keunikannya masing – masing. Oleh karena itu, daya tarik dari sebuah Aplikasi dapat dibuat dengan memberikan sebuah *feedback* (balasan dalam bentuk positif) yang nantinya dapat dinikmati juga oleh pengguna.

Loyalty point merupakan program yang dirancang oleh perusahaan dengan tujuan untuk membangun peluang bagi perusahaan untuk mengembangkan kemampuan perusahaan dalam memenuhi kebutuhan pelanggan (Belch dan Belch, 2009:537), program ini mempunyai tujuan untuk menjaga daya konsumen terhadap produk yang dijual perusahaan agar semakin meningkat dan konsumen tetap bertahan pada pembelian produk tersebut.

Sejalan dengan hal tersebut, tidak dapat dipungkiri saat ini bahwa *loyalty* program dirancang untuk mempertahankan pembelian pelanggan, oleh karena itu program ini sangat cocok digunakan oleh perusahaan yang mempunyai biaya konsumsi yang terbilang tinggi dan biaya variabel yang rendah. Program ini juga dapat digunakan agar pengguna dapat mempunyai kebutuhan yang sesuai dengan keinginan atau yang sering dibutuhkan sehingga apa yang dibutuhkan oleh pelanggan dapat diketahui dan tersimpan ke dalam database yang dimiliki oleh Perusahaan sesuai dengan Algoritma (Grewal dan Levy, 2021:480).

Maka perlu dilakukan implementasi secara intensif kepada beberapa aplikasi untuk mengetahui pentingnya menjaga loyalitas pengguna untuk terus menggunakan aplikasi yang telah dibuat. Loyalitas pelanggan adalah teknik pemasaran penting karena untuk mempertahankan perusahaan dengan menarik dan mempertahankan pelanggan, serta menciptakan keuntungan kompetitif yang bersifat *continual* bagi perusahaan (Agarwal et al., 2022).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang melatarbelakangi laporan ini maka muncul beberapa masalah yang akan dikaji dari Perancangan Aplikasi Loyalty Point Agent “TRAID Point” Berbasis Android. Berikut adalah rumusan masalahnya.

1. Bagaimana proses perancangan aplikasi TRAID Point di PT. Marka Kreasi Persada?
2. Bagaimana proses implementasi project TRAID Point pada Tema *Loyalty Point Agent*?
3. Bagaimana TRAID Point dapat membuat pengguna tetap menggunakan Aplikasi tersebut?

1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Adapun tujuan mengikuti Program Studi Independen Bersertifikat (SIB) di PT. Marka Kreasi Persada adalah sebagai berikut.

1.3.1 Tujuan Umum

Adapun tujuan mengikuti Program Studi Independen

Bersertifikat (SIB) di PT. Marka Kreasi Persada adalah sebagai berikut.

1. Menambah pengalaman bekerja dan memperluas relasi.
2. Mengembangkan kemampuan *hard skill* dan *soft skill*
3. Mengikuti seluruh rangkaian kegiatan yang telah diadakan oleh pihak Alterra Academy, PT. Marka Kreasi Persada.
4. Mengimplementasikan ilmu yang didapatkan selama mengikuti program studi independen bersertifikat pada *Mini Project* dan *Capstone Project* sehingga terbentuknya suatu produk yang berguna bagi pengguna.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Menyelesaikan seluruh materi yang ditugaskan sesuai paket pembelajaran melalui website Alta.id
2. Menyelesaikan tugas pengembangan *soft skill* sesuai dengan Timeline yang telah ditentukan.
3. Menyelesaikan *Capstone Project* bersama dengan anggota kelompok sesuai dengan tema yang telah ditentukan.
4. Melaporkan progress bulanan kepada Dosen Pembimbing masing-masing peserta
5. Mengisi Feedback Form dari setiap kegiatan yang telah diikuti oleh peserta.

1.4 Manfaat Praktek Kerja Lapangan

Adapun manfaat dari pelaksanaan Studi Independen Bersertifikat dalam

Perancangan Aplikasi Loyalty Point Agent “TRAID Point” Berbasis Android di PT. Marka Kreasi Persada adalah sebagai berikut.

1. Mahasiswa mendapatkan pengalaman dalam berkolaborasi sebagai tim pada *Capstone Project* sesuai dengan keadaan di dunia kerja.
2. Mahasiswa dapat memenuhi kurikulum akademik, yaitu dengan adanya konversi mata kuliah Praktek Kerja Lapangan, Analisis Kebutuhan, Aplikasi Mobile, dan Pemrograman Framework.
3. Menambah relasi dan memperluas *Networking* di luar kampus.
4. Melatih kemampuan yang dibutuhkan dalam dunia pekerjaan dalam bentuk *hard skill* dan *soft skill*.
5. Mendapatkan sertifikat serta *Real Project* yang dapat digunakan untuk portofolio