BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Praktek Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu bentuk penerapan teori yang diperoleh di bangku pendidikan ke dalam dunia industri melalui pengalaman kerja langsung di perusahaan. Program ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara pengetahuan akademis dan penerapan praktis di lapangan. Menurut beberapa ahli, PKL berfungsi untuk menginternalisasikan keterampilan, membangun karakter, serta mengembangkan kompetensi teknis yang relevan dengan bidang studi yang ditekuni. Dengan demikian, PKL menjadi sarana penting dalam mendukung pengembangan keterampilan dan pengetahuan peserta didik.

Di era digital saat ini, teknologi informasi berkembang dengan sangat cepat, dan kebutuhan akan sistem yang lebih efisien semakin mendesak. Perusahaan-perusahaan berlomba-lomba untuk memanfaatkan teknologi guna menciptakan inovasi, meningkatkan efisiensi operasional, dan mendorong produktivitas. Teknologi telah menjadi alat vital dalam menciptakan solusi baru yang dapat mempercepat proses bisnis dan meningkatkan daya saing perusahaan di pasar global.

PT Inovasi Adiwarna Raya, sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang teknologi, berkomitmen untuk mendukung inovasi dalam pengelolaan konten video. Dalam operasionalnya, perusahaan ini menghadapi tantangan dalam pengelolaan video yang melibatkan proses distribusi dan pengawasan konten. Saat ini, banyak aktivitas yang dilakukan secara manual, yang berpotensi menyebabkan ketidakefisienan dan kesalahan dalam pengelolaan data.

Proses pemutaran video yang masih dilakukan secara manual dapat menghambat produktivitas dan menyulitkan pengaturan tayangan konten sesuai kebutuhan waktu. Seiring meningkatnya jumlah video yang dikelola, tantangan ini menjadi semakin kompleks, terutama dalam hal penjadwalan pemutaran secara efisien. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang mampu mengotomatisasi proses pemilihan dan penayangan video. Melalui program PKL ini, penulis berfokus pada pengembangan aplikasi berbasis Android yang memungkinkan pengguna

untuk memilih daftar video dari penyimpanan internal dan menjadwalkan pemutaran berdasarkan waktu mulai (start time) dan waktu selesai (end time) yang ditentukan. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan konten video di PT Inovasi Adiwarna Raya.

Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah akses, kontrol, dan distribusi konten video, sehingga mendukung proses operasional perusahaan secara keseluruhan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis merumuskan permasalahan yang dihadapi dalam pengelolaan video di PT Inovasi Adiwarna Raya, yaitu: Bagaimana merancang dan membangun aplikasi berbasis Android yang memungkinkan pengguna untuk memilih video dari penyimpanan internal dan menjadwalkan pemutaran video berdasarkan waktu mulai dan waktu selesai yang ditentukan?

1.3 Tujuan PKL

Tujuan dilaksanakannya program praktik kerja lapangan di PT Inovasi Adiwarna Raya adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan aplikasi berbasis Android yang memungkinkan pengguna memilih dan menjadwalkan pemutaran video dari penyimpanan internal perangkat.
2. Mempermudah pengguna dalam mengelola dan mengatur jadwal pemutaran video secara otomatis sesuai kebutuhan waktu.
3. Meningkatkan efisiensi operasional dalam pengelolaan konten video dengan menyediakan fitur yang praktis dan terstruktur.
4. Memberikan solusi teknologi yang adaptif dan inovatif untuk mendukung kebutuhan presentasi atau tayangan konten video di perusahaan.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari pelaksanaan program praktik kerja lapangan di PT Inovasi Adiwarna Raya adalah peningkatan efisiensi dalam pengelolaan video, yang memungkinkan proses akses, kontrol, dan distribusi konten dilakukan dengan lebih cepat dan terstruktur. Selain itu, program ini memberikan solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan yang ada, mengurangi risiko kesalahan, dan meningkatkan akurasi data, serta memberikan pengalaman praktis bagi penulis dalam pengembangan aplikasi yang dapat meningkatkan keterampilan teknis di bidang teknologi informasi.