

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Alterra Academy atau dikenal dengan nama ALTA adalah sebuah platform akselerasi karir di bidang *tech* yang membantu para talent potensial untuk menjadi versi terbaik dari diri mereka dan membantu organisasi di Indonesia untuk mendapatkan talenta yang terbaik untuk organisasi mereka. Alterra Academy menyediakan tiga program yaitu Immersive Program, ONE | Online Learning Platform, dan Kampus Merdeka. Alterra Academy telah dipercaya sebagai salah satu mitra kampus merdeka pada program Studi Independen Bersertifikat (SIB), dimana pada program ini diharapkan mahasiswa akan belajar dari mentor-mentor yang berpengalaman pada industri teknologi dan mahasiswa dapat menerapkannya di dalam dunia kerja, sehingga bisa dapat segera berkarir setelah menyelesaikan studinya. Alterra Academy mempunya visi dan misi yaitu:

Visi

- Melihat lebih banyak lagi putra-putri Indonesia menjadi tech professional atau tech entrepreneur bertaraf global

Misi

- Memberikan pendidikan tech yang berkualitas bagi siapapun orang Indonesia tanpa mempedulikan latar belakang mereka (lokasi, sosio, ekonomi, Pendidikan, dsb.)
- Mencetak lulusan-lulusan terbaik yang dihormati di bidangnya
- Menjadi salah satu sumber referensi untuk perkembangan dan pembelajaran tech di Indonesia

Pada saat pelaksanaan MSIB mahasiswa diberikan 2 project yaitu mini project dan capstone project. Terdapat beberapa tema yang telah ditentukan dan kelompok kami mendapatkan tema tentang Green Environment. Dengan tema yang telah ditentukan, penulis lebih menekankan tentang penggunaan atau dampak plastik pada lingkungan. Plastik merupakan salah satu bahan yang dapat kita temui di hampir setiap barang. Mulai dari botol minum, kantong plastik/kresek, alat

makanan (sendok, garpu, wadah, gelas), pipa paralon, plastic laminating, gigi palsu, sikat gigi, mainan anak-anak, hingga pestisida. Menurut penelitian, penggunaan plastic yang tidak sesuai persyaratan akan menimbulkan berbagai gangguan kesehatan, karena dapat mengakibatkan berbagai gangguan kesehatan, seperti dapat mengakibatkan pemicu kanker dan kerusakan jaringan pada tubuh manusia. Selain itu plastic pada umumnya sulit untuk didegradasi (diuraikan) oleh mikroorganisme. Sampah plastik dapat bertahan hingga bertahun-tahun sehingga menyebabkan pencemaran terhadap lingkungan. Plastik diperkirakan membutuhkan 100 hingga 500 tahun untuk dapat terdekomposisi (terurai) dengan sempurna.

Saat ini, kebanyakan masyarakat masih menggunakan kantong plastik dalam aktivitas sehari-hari karena murah dan mudah didapat. Di kalangan masyarakat kurangnya kesadaran tentang pentingnya menjaga lingkungan serta minimnya pemahaman tentang bahaya plastik yang telah menyebabkan dampak negatif bagi lingkungan. Keterbatasan produk ramah lingkungan yang ada juga menjadi kendala minimnya penggunaan produk ramah lingkungan. Selain itu, produk berbahan plastik lebih praktis dan lebih terjangkau jika dibandingkan produk yang berbahan ramah lingkungan. Dari permasalahan yang ada sangat mempengaruhi preferensi konsumen dan memperlambat peralihan ke pola konsumsi yang lebih berkelanjutan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, rumusan masalah yang dapat dikemukakan dalam laporan yang berjudul Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi DISAPPEAR Pada Website dan Mobile Menggunakan Metode Design Thinking ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menyelesaikan permasalahan lingkungan yang dialami oleh user?
2. Bagaimana cara mendesign website dan mobile aplikasi Disappear menggunakan metode Design Thinking?

1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Adapun tujuan dari pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan yang dilakukan pada PT Marka Kreasi Persada, yaitu:

1.3.1 Tujuan Umum

1. Praktek Keja Lapangan berfungsi sebagai penyalur antara pengetahuan teoritis dan aplikasi praktis, memungkinkan mahasiswa untuk menerjemahkan teori yang ada menjadi hasil yang nyata. Dengan pendekatan langsung ini memungkinkan mahasiswa untuk tidak hanya mengamati dan memahami teori yang ada, tetapi juga menerapkannya dengan akurat dan presisi.
2. Melalui Praktek Kerja Lapangan ini mahasiswa akan dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh di bangku perkuliahan ke dalam lingkungan kerja yang sebenarnya, serta mendapat kesempatan untuk mengembangkan cara berfikir, menambah ide-ide yang berguna dan dapat menambah pengetahuan mahasiswa terhadap apa yang ditugaskan kepadanya.
3. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melatih dan menerapkan langsung teori, konsep atau prinsip yang telah dipelajari di kelas dan dalam pengimplementasiannya digunakan untuk memecahkan berbagai masalah manajemen di lingkungan kerja dengan mengandalkan pengetahuan yang telah dimiliki dan kemampuan setiap individu.
4. Meningkatkan jalinan Kerjasama yang saling menguntungkan antara kedua belah pihak yang menjadi tempat PKL mahasiswa.

1.3.2 Tujuan Khusus

Pada saat pelaksanaan MSIB mahasiswa diberikan 2 project yaitu mini project dan capstone project. Terdapat beberapa tema yang telah ditentukan dan kelompok kami mendapatkan tema tentang Green Environment. Dimana nantinya penulis akan membuat desain suatu website dan mobile dengan *project goals* untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membeli produk yang ramah lingkungan, membaca informasi tentang lingkungan dan mengukur dampak lingkungan berdasarkan aktivitas pengguna. Aplikasi ini digunakan oleh *end user* dan admin, dengan *end user*

nantinya dapat membeli produk ramah lingkungan dan admin dapat mengelola produk dan informasi.

1.4 Manfaat/Kegunaan Praktek Kerja Lapangan

Manfaat dari pelaksanaan Praktek Kerja lapangan yang dilakukan pada PT Marka Kreasi Persada, yaitu:

- **Mahasiswa**

1. Memenuhi kurikulum wajib yang telah ditetapkan oleh Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Meningkatkan kemampuan hardskill maupun softskill yang dimiliki.
3. Memberikan pengalaman kerja praktis di dunia nyata, memungkinkan mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan teoritis yang telah dipelajari semasa mengikuti MBKM.
4. Melalui PKL, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan praktis yang diperlukan di dunia kerja, seperti keterampilan komunikasi, pemecahan masalah, kerja tim, dan keterampilan teknis terkait bidang studi mereka.
5. Sebagai batu loncatan yang tak ternilai bagi mahasiswa sebelum memasuki dunia profesional, kesempatan ini berfungsi sebagai platform untuk mendorong kolaborasi yang mulus antara institusi pendidikan dan instansi terkait.

- **Instansi**

1. Sebagai sarana untuk mengetahui kualitas pendidikan di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Memanfaatkan sumber daya manusia yang berpotensi.