

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 potential 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 segera berkarir setelah menyelesaikan studinya.

a. Visi :

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

b. Misi :

1. Memberikan pendidikan tech yang berkualitas bagi siapapun orang Indonesia tanpa mempedulikan latar belakang mereka (lokasi, sosio ekonomi,pendidikan, dsb.)
2. Mencetak lulusan-lulusan terbaik yang dihormati di bidangnya

3. Menjadi salah satu sumber referensi untuk perkembangan dan pembelajaran tech di Indonesia.

Melalui visi dan misi ini, kami bertujuan untuk membawa perubahan positif dalam pendidikan dan penyaluran kerja siswa. Kami ingin mempersiapkan mereka dengan keterampilan dan pengetahuan yang relevan sehingga mereka dapat sukses dalam karier mereka dan memberikan kontribusi positif bagi dunia kerja.

MSIB di Alterra Academy memiliki projek akhir yaitu capstone. Oleh karena adanya projek akhir yang harus dikerjakan, penulis bersama kelompok akan mengembangkan suatu aplikasi yang bertema *Green Environment* yaitu Pengembangan Aplikasi Ramah Lingkungan di PT Marka Kreasi Persada Menggunakan Framework Flutter dengan fokus utama mengembangkan aplikasi yang bertujuan untuk membantu melestarikan lingkungan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, rumusan masalah yang dapat dikemukakan dalam laporan ini yang berjudul Pengembangan Aplikasi Ramah Lingkungan di PT Marka Kreasi Persada dengan menggunakan *Framework Flutter* adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menyelesaikan permasalahan yang pencemaran lingkungan yang marak terjadi?
2. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi *Disappear Apps* menggunakan *Framework Flutter*?

3. Bagaimana aplikasi *Disappear Apps* mempengaruhi keberhasilan dalam membantu mengurangi pencemaran lingkungan?

1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Adapun tujuan dari pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan yang dilakukan pada Alterra Academy, yaitu:

1.3.1 Tujuan Umum

1. Keterlibatan mahasiswa dalam Praktek Kerja Lapangan dapat membantu mahasiswa memperoleh pengetahuan praktis, keterampilan, jaringan, dan meningkatkan kepercayaan diri yang diperlukan pada saat kerja nanti.
2. Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari di lingkungan kerja nyata..
3. Mahasiswa dapat sepenuhnya terlibat dalam lingkungan kerja asli, membentuk etos kerja yang positif, sambil memperluas pemahaman dan apresiasi mereka terhadap dunia profesional yang luas.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari Praktek Kerja Lapangan ini adalah membangun aplikasi Disappear yang memiliki tujuan untuk membantu mengurangi pencemaran lingkungan yang sedang meningkat.

1.4 Manfaat Praktek Kerja Lapangan

Adapun tujuan dari pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan yang dilakukan pada Alterra Academy, yaitu:

1.4.1 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 gambaran tentang bagaimana meredesign suatu aplikasi dengan data atau permasalahan yang dialami oleh pengguna.
4. 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.

1.4.2 Instansi

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