

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi merupakan salah satu sarana untuk memudahkan kehidupan manusia. Kebutuhan akan teknologi informasi pada saat ini sudah termasuk ke dalam kebutuhan primer berdampingan dengan kebutuhan pakaian(sandang), makanan (pangan), dan rumah (papan). Orang-orang modern pada saat ini membutuhkan teknologi informasi untuk kebutuhan mereka masing-masing.

Kehidupan manusia semenjak hadirnya teknologi informasi mengalami perubahan dan pergeseran yang cukup drastis. Sebelum hadirnya teknologi informasi, orang-orang harus melakukan beberapa usaha untuk mendapatkan hal-hal yang mereka butuhkan. Salah satu keuntungan dengan hadirnya teknologi informasi adalah kemudahan dalam melakukan administrasi. Hampir seluruh kegiatan administrasi kini dapat dilakukan dimanapun tanpa harus datang langsung ke tempat. Hal ini memberikan cukup keuntungan bagi orang-orang yang bertempat tinggal jauh atau tidak punya cukup waktu untuk hadir.

Selain itu, penggunaan teknologi informasi untuk kebutuhan administrasi relatif dapat memangkas biaya untuk pembelian kertas dan sebagai langkah dalam melindungi lingkungan dari kerusakan. Aplikasi peminjam dan pemantau ruangan berbasis Android, merupakan aplikasi yang berfungsi tidak hanya dalam meminjam ruangan namun juga dapat memantau ruangan sebelum maupun akan dipinjam.

Quality assurance atau yang lebih dikenal dengan penjaminan mutu merupakan syarat lulus bagi sebuah aplikasi atau perusahaan untuk menciptakan keberlangsungan yang terjamin kepada sebuah sistem yang ada, Quality Assurance merupakan salah satu standart yang dibuat untuk mencapai

BAB 1

tujuan tujuan yang telah ditetapkan. Maka dari itu penulis mengambil Judul “ Quality Assurance Aplikasi peminjaman Ruangan Rumi-Rumi berbasis Android” .

Aplikasi ini dibuat untuk peminjaman ruangan di kampus IT Telkom Purwokerto yang masih manual dan dinilai kurang efektif serta kurang efisien, mahasiswa yang meminjam ruangan tidak dapat melihat ruangan yang tersedia. Selain itu, seringkali terjadi peristiwa waktu peminjaman dan ruangan yang sama menyebabkan kesulitan peminjam dalam mencari alternatif lain dalam meminjam ruangan. Aplikasi ini berbasis digital namun peminjam juga dapat mencetak berkas peminjaman untuk disetujui oleh kepala laboratorium. Aplikasi ini diharapkan menjadi solusi dalam peminjaman ruangan yang ada di kampus IT Telkom Purwokerto.

B. Tujuan

1. Menambah wawasan dan ilmu dalam dunia kerja.
2. Menerapkan keahlian yang didapatkan dikampus kedalam dunia industry.
3. Menerapkan Quality Assurance pada aplikasi RumiRumi

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pelaksanaan PKL/KP di PT. Asacreative Technology Indonesia, penulis ditempatkan pada bagian pembuatan aplikasi peminjaman ruangan “Rumi-Rumi” untuk admin. Dengan dibimbing oleh satu orang pembimbing lapangan yang ditunjuk langsung oleh komisaris utama.

D. Aspek Umum dan Kelembagaan

1. Sejarah terbentuknya PT. Asacreative Technology Indonesia sebagai *start up* yang didirikan pada tahun 2008 dan bergerak di bidang jasa pembuatan suatu produk aplikasi *mobile* ataupun *website*.

BAB 1

2. NPWP dan SIUP PT. Asacreative Technology Indonesia.



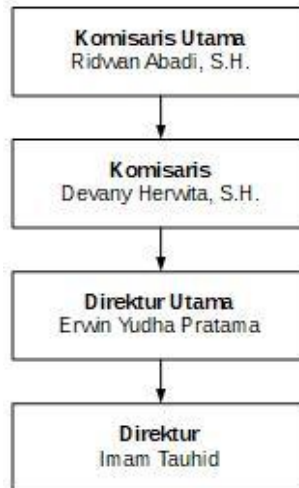
Gambar 1.1. NPWP PT. Asacreative Technology Indonesia.



Gambar 1.2. SIUP PT. Asacreative Technology Indonesia.

BAB 1

3. Struktur bagan



Gambar 1.3. Struktur Bagan Pimpinan PT. Asacreative Technology Indonesia

E. Metode Penulisan laporan

Dalam penyusunan laporan PKL/LP ini, metode yang digunakan antara lain:

1. Observasi
Metode ini dilakukan dengan cara melakukan praktik secara langsung ke lapangan, yaitu di PT. Asacreative Technology Indonesia pada bagian pembuatan aplikasi peminjaman ruangan untuk *Admin*.
2. Wawancara
Metode ini dilakukan dengan cara tanya jawab langsung dengan pembimbing lapangan.
3. Tinjauan Pustaka
Metode ini dilakukan dengan cara menyertakan materi, pendapat, ataupun penemuan seseorang ke dalam pembahasan permasalahan di bidang pembuatan aplikasi peminjaman ruangan untuk *admin*.

F. Sistematika Penulisan Laporan

Untuk mempermudah pemahaman laporan kegiatan PKL/KP ini, maka laporan dibagi menjadi beberapa bagian, antara lain:

BAB 1

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang uraian atau gambaran secara umum tentang teori yang diambil pada Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori yang diambil pada Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik.

BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang uraian pengerjaan desain proyek.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang membangun pada praktik kerja lapangan.

BAB IV PENUTUP

Berisi mengenai kesimpulan hasil yang diperoleh dari kegiatan PKL/KP dan saran yang ditujukan kepada tempat PKL/KP.

BAB V DAFTAR PUSTAKA