

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kerjasama antara dua perusahaan atau lebih merupakan salah satu simbiosis mutualisme yang sering terjadi dalam dunia bisnis. Kerjasama dilakukan guna mengatur kemitraan, mengembangkan usaha dan tentu saja dapat saling menguntungkan kedua belah pihak maupun pihak-pihak yang terkait dalam kerjasama tersebut [1]. Dalam kerjasama bisnis, biasanya satu pihak merupakan perusahaan penyedia barang atau jasa yang kemudian akan digunakan atau dibeli oleh pihak lain dengan mekanisme pembayaran atau pembelian yang sudah disepakati dalam perjanjian kerjasama. Setiap perusahaan umumnya sudah tidak asing lagi dengan istilah invoice (faktur). Begitupun dalam operasional perusahaan salah satunya yaitu pembuatan invoice (faktur) untuk mitra seharusnya bisa dibuat dengan mudah, cepat, akurat serta efektif dengan memanfaatkan komputerisasi system[2].

Invoice online memberikan jawaban dan solusi atas keperluan bisnis terkini. Invoice (Faktur) adalah suatu dokumen penting dalam perdagangan sebab dengan data-data dalam invoice ini dapat diketahui berapa jumlah wesel yang akan ditarik, jumlah penutupan asuransi dan penyelesaian segala macam bea masuk[3]. Umumnya invoice berisi tentang jumlah barang (quantity), perhitungan pembayaran (payment breakdown), harga satuan (unit price) dan harga total (total price) "Pembuatan Aplikasi Generate Invoice" sebagai upaya memudahkan para pelaku bisnis dalam hal pencatatan pembayaran.

B. TUJUAN

1. Tujuan Pelaksanaan PKL/KP
 - a. Memahami dasar dan konsep arsitektur dan integrasi sistem android.
 - b. Memahami dasar pemrograman dart.

- c. Memahami konsep pemrograman berorientasi objek.
 - d. Mampu dan memahami konsep manajemen proyek.
 - e. Memahami konsep manipulasi antarmuka pada *Mobile Application*
2. Tujuan Pembuatan Laporan
- a. Untuk memenuhi syarat mata kuliah Kerja Praktik program studi S1 Teknik Informatika, setelah dilaksanakannya Kerja Praktik oleh mahasiswa.
 - b. Sebagai bentuk pertanggung jawaban setelah dilakukannya Praktik Kerja Lapangan yang telah dilakukan mahasiswa.

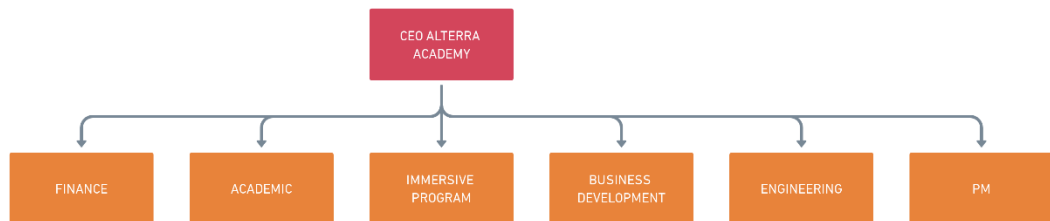
C. RUANG LINGKUP

Lingkup pembelajaran pada program *flutter mobile engineer* antara lain adalah sebagai berikut :

- a. Arsitektur dan Integrasi Sistem
- b. Mini project
- c. Big Task
- d. Dasar Pemrograman Dart
- e. Pemrograman Berorientasi Objek
- f. Manajemen Proyek
- g. Manipulasi Antarmuka
- h. Capstone project
- i. Profesional Skill

D. ASPEK UMUM DAN KELEMBAGAAN

Struktur Organisasi PT Marka Kreasi Persada (Alterra Academy)



Gambar 1. 1 Struktur Alterra Academy

Alterra Academy adalah coding bootcamp untuk semua orang baik dengan background IT & non-IT untuk menjadi Programmer dengan kualitas terbaik di Industri saat ini. Alterra Academy adalah Coding Bootcamp yang mentransformasi pemula menjadi Tech Talent yang handal. Alumni kita telah diterima di Tech Company seperti Unicorn, Centaur, Corporation, BUMN, etc. Dan lebih dari 70% alumni kita berasal dari latar belakang non-IT. Ya, visi kita adalah melihat Tech Talent di Indonesia sampai level Global, kita percaya bahwa setiap orang bisa menjadi Tech Talent professional.

E. METODE PENULISAN LAPORAN

Penyusunan laporan ini menggunakan beberapa metode penulisan untuk memperoleh data data , antara lain:

1. Metode Praktikum

Metode ini dilakukan dengan mempraktikkan sesuai dengan materi yang sudah diberikan oleh mentor .

2. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan bertanya secara langsung kepada mentor ataupun asisten mentor mengenai teori maupun praktek yang telah diberikan.

3. Metode Pustaka

Metode ini dilakukan dengan membaca dan mengumpulkan data dari sumber jurnal maupun web site resmi, agar penulisan materi dapat memiliki dasar landasan yang kuat.

F. SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN

Untuk mempermudah pembacaan, laporan PKL/KP ini terbagi menjadi beberapa bagian, antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan gambaran secara umum mengenai latar belakang, tujuan, aspek umum kelembagaan, metode penulisan dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisikan dasar-dasar teori untuk mendukung penulisan.

BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berisikan kegiatan yang dilaksanakan selama PKL/KP, penjelasan mengenai design yang dibuat dan gambaran hasil pekerjaan selama Praktik Kerja Lapangan.

BAB IV PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran dari hasil Praktik Kerja Lapangan.