

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Salah satu kegiatan wajib yang diadakan oleh SMK Telkom Sandhy Putra Jakarta saat siswa siswi sudah menaiki ke kelas XII ini adalah Praktik Kerja Lapangan (PKL). Kegiatan ini sudah menjadi suatu hal yang biasa dilakukan oleh siswa siswi yang memilih meneruskan sekolahnya ke jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Akan tetapi, kondisi menjadi sangat tidak mendukung dengan adanya wabah virus corona yang sedang menyebar ke hampir seluruh dunia ini, membuat pemerintah Indonesia membuat peraturan yang dilaksanakan pada tanggal 4 April 2020 agar selalu tetap dirumah sebisa mungkin hingga virus sudah terkendali atau sudah bisa diobati.

Peraturan ini pun juga berlaku kepada tempat-tempat yang sering disinggahi oleh warganya untuk meminimalisir pertemuan jarak antara satu orang dengan yang lainnya. Disini, seluruh sekolah berperan untuk menjadikan pembelajaran tidak bertatap muka dan melakukannya lewat daring komunikasi atau pembelajaran online. SMK Telkom Sandhy Putra Jakarta pun menyadari hal tersebut, sehingga mereka mengharuskan membatalkan pelaksanaan kegiatan PKL ini untuk menurunkan risiko penyebaran virus corona.

Meskipun begitu, mereka tetap memiliki penggantinya. Mereka menamakannya sebagai *project work*. Walaupun siswa siswi tidak bisa berkesempatan mendapatkan pengalaman bekerja di industri, setidaknya *project work* ini bisa menambah portofolio siswa-siswinya agar kelak bisa digunakan untuk mendaftarkan diri di suatu perusahaan untuk bekerja. Dalam *project work* ini, siswa siswi diharuskan untuk membuat sebuah karya yang dilakukan berkelompok dengan tema dan judul yang mereka tentukan dan sesuai dengan jurusan yang ditempa

Disini, penulis sendiri beserta dengan rekan kelompoknya menentukan tema hiburan dengan judul yaitu Aplikasi Khusus Pencinta Horror. Ide untuk *project* ini melainkan hanya sebagai penghibur bagi kalangan penyuka horror yang memakai produk ini. Banyak sekali yang menyukai akan sesuatu yang berkesan horror dan penuh dengan ketegangan. Sayangnya, sepengetahuan dari kami berkelompok, belum ada satu pun produk aplikasi yang membuat kalangan penyuka horror bisa berbagi cerita dan kesenangan kepada sesama mereka sebagai sesama penyuka di seluruh dunia ini.

Aplikasi ini akan bergerak layaknya sosial media yang sering kita jumpai di keseharian yang modern ini dengan pembatasan usia yang hanya diperbolehkan oleh orang yang sudah melebihi usia 18. Orang yang sudah melewati peraturan hukum untuk memakai aplikasi tersebut, akan dibebaskan untuk menyebarkan cerita atau pengalamannya kepada khalayak publik agar bisa dibaca oleh semua orang yang memakai aplikasi tersebut. Tidak hanya itu, kami juga akan mendesain aplikasi ini dengan pembawaan suasana horror, mengerikan dan modern agar penikmatnya bisa menikmati suasana yang mereka harapkan. Untuk penamaan aplikasi, kami menamakan aplikasinya sebagai “OrHor”.

Disini, penulis diangkat sebagai *programmer* dimana penulis mengharuskan untuk membuat *prototype* dari ide yang dihasilkan dan yang tentu saja penulis yang akan membuat aplikasinya.

1.2 TUJUAN

Adapun tujuan pembuatan aplikasi OrHor ini adalah:

1. Berkomunikasi dengan penyuka yang memiliki ketertarikan yang sama.
2. Berbagi cerita atau pengalaman yang pernah terjadi untuk dijadikan bahan hiburan atau bantuan.
3. Mendapatkan hiburan yang hanya sesuai dengan apa yang membuatnya tertarik yaitu horror, sesuatu yang menegangkan dan mengerikan.

1.3 TEMPAT DAN WAKTU PELAKSANAAN

Kegiatan *project work* ini dilaksanakan di rumah masing-masing dalam keadaan berkelompok melalui daring komunikasi seperti *online meeting* sebagai komunikasi. Kegiatan ini berlangsung selama kurang lebih 3 bulan yang dimulai dari tanggal 13 Juli 2020 hingga 10 Oktober 2020.

Waktu kegiatan terbagi menjadi dua bagian, yaitu melakukan kegiatan pelatihan bimbingan *project work* dari tanggal 13 Juli 2020 hingga 7 Agustus 2020 dan pengerjaan *project* dan penyusunan laporan beserta pengumpulan laporan dari tanggal 10 Agustus 2020 hingga 10 Oktober 2020.

1.4 PEMBATAHAN MASALAH

Adapun pembatasan dalam pengerjaan *project work* ini adalah:

1. Tidak membahas sesuatu diluar permasalahan melainkan judul dari *project work* itu sendiri.
2. Tidak membahas sesuatu diluar permasalahan melainkan bagian logo, analisis, *programming* dan *prototyping* dari judul *project work* itu sendiri.
3. Mengkaji pembuatan aplikasi berbasis dekstop di sistem operasi windows menggunakan hal berikut:
 1. Dekstop *application developer platform* : *Windows Presentation Foundation* (WPF).
 2. *Programming language* : C#.
 3. *Coding language* : *Extensible Application Markup Language* (XAML).
 4. *Integrated Development Environment* (IDE) : Microsoft Visual Studio 2019.
 5. Framework : Microsoft .NET Framework.
 6. *Prototyping tool* : Adobe XD.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I. PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, tujuan, tempat dan waktu pelaksanaan, batasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II. PEMBAHASAN

Berisikan rancangan project work, landasan teori dan pengembangan aplikasi pencinta khusus horror.

BAB III. PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan keseluruhan yang dibahas pada bab 2.