**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE TIMES INDONESIA**

Topik : Sistem Informasi



**Disusun oleh :**

Rosandi Fila Setiawan (161111031)

Muhammad Irfan Faishol (161111033)

Dyas Irvan Masruri (161111069)

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER INDONESIA MALANG**

**2019**

**KATA PENGANTAR**

Dengan mengucap puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa. Yang telah melimpahkan hidayahnya dan memberi kami kesempatan dalam menyelesaikan laporan PKL (Praktek Kerja Lapangan) yang kami buat ini. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan PKL (Praktek Kerja Lapangan) bagi pada Mahasiswa dari Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia. Oleh karena itu, dalam kesempatan penulis juga sangat berterima kasih kepada yang terhormat :

1. Addin Aditya, S.Kom., M.Kom selaku Pembimbing atas saran dan bimbingannya.
2. Daniel Rudiaman Sijabat, ST., M.Kom selaku Pembantu Ketua 1 STIKI Malang.
3. Rakhmad Maulidi, M.Kom selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika.
4. Sugeng Widodo, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Wali.
5. Arif Tirtana, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Wali.
6. Meivi Kartikasari, S.Kom.,MT selaku Dosen Wali.
7. SW Wahyuning Utami selaku Corporate & Development Director TIMES Indonesia.
8. Bagus Satriawan selaku pembimbing lapangan PKL TIMES Indonesia.
9. Teman-teman seperjuangan satu tim PKL, Andi, Dyas, dan Irfan atas kerjasama dan dukungannya.

Malang, 16 Oktober 2019

Penulis

# BAB I

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Internet adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global *Transmission Control Protocol* atau *Internet Protocol Suite* (TCP/IP) sebagai protocol pertukaran paket, untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Hampir diseluruh dunia sudah mengenal internet dari kalangan muda maupun sampai tua, sebagian besar orang didunia ini bekerja menggunakan internet, melakukan kegiatan dengan internet. Internet tidak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari, internet sudah jadi kebutuhan primer di jaman sekarang.

Dalam beberapa tahun belakangan ini, banyak orang berlari ke dunia teknologi karena rasa ingin tahuannya. Dengan data yang beredar setengah dari jumlah populasi yang ada di Indonesia, banyak dari orang dalam menggunakan internet. Rata – rata penggunaan sosial media di kalangan masyarakat adalah 12jam/hari. Jadi, banyak orang menghabiskan waktunya didepan gadget mereka masing – masing. Berbagai riset yang dilakukan, penggunaan *mobile phone* lebih tinggi dibandingkan mereka yang menggunakan komputer, karena *mobile phone* sangat praktik digunakan oleh banyak orang, tidak hanya disatu tempat saja. Mereka yang dalam menggunakan *smart phone* ini sebagian banyak mengakses website sosial media karena ada interaksi didalamnya, tapi tak kalah juga website yang menyediakan berita – berita terbaru masa kini. Dari berbagai perusahaan berita, Times Indonesia sedang meneliti penggunaan *smartphone* yang lagi *trending.*

Times Indonesia merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang media mainstream online yang menekankan akurasi, cover both side, reading tourism, user friendly, serta riset. Times Indonesia dalam menyampaikan informasi-informasi yang layak, bermanfaat, membangun semangat, dan optimism, serta pada kepedulian memperbaiki mental bangsa. Times Indonesia mengenalkan prinsip *creative news* yang menempatkan mental dan aura positif dalam pemberitaan nilai – nilai berita, dan elemen – elemen jurnalismenya.

Times Indonesia ini juga sudah merambah ke dalam *mobile apps,* walaupun sebenarnya website berita yang mereka kelola masih berjalan juga sampai saat ini. Times Indonesia sangat mengikuti perkembangan jaman karena orang – orang belakangan ini lebih banyak penggunaan *smartphone* daripada mereka duduk didepan komputer atau laptop. Maka dari itu Times Indonesia mulai mengembangkan aplikasi mobile untuk mengejar penggunaan konsumen terhadap berita – berita yang mereka berikan karena tampilan yang mereka kembangkan masih belom punya daya saing dan masih banyak kekurangan.

Oleh karena itu, melihat peluang di Times Indonesia untuk mempelajari lebih lanjut tentang *mobile apps.* Pengembangan aplikasi mobile ini sangat diperlukan baik dari perusahaan maupun dari pengguna *smartphone*.

## Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah diuraikan diatas maka dapat di identifikasikan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat desain UI/UX yang bagus dan *user friendly* ?
2. Bagaimana cara membuat desain UI/UX menggunakan adobe XD ?
3. Bagaimana cara mengimplementasikan desain UI/UX ke Android Studio?

## Ruang Lingkup

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan ini dilaksanakan dilingkup aplikasi mobile. Pada aplikasi mobile nanti melakukan memodifikasi tampilan dan merapikan berita – berita yang ada di aplikasi mobilemenampilkan berita terbaru, sehingga pada aplikasi di android akan mempunyai penampilan baru sehingga pengguna bisa nyaman dalam menggunakan aplikasi tersebut.

## Tujuan dan Manfaat

**Tujuan :**

1. Menampilan UI berita yang *user friendly* pada aplikasi mobile.
2. Menampilkan UI/UX berita yang lebih update pada aplikasi mobile

**Manfaat :**

1. Aplikasi Times Indonesia ini diharapkan bisa membantu para pengguna *mobile* dalam update berita tentang berita terkini tentang domestik dan mancanegara. Serta bisa mendapatkan notifikasi tentang berita yang ditunggu-tunggu oleh pengguna.

## Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan cara melakukan praktik kerja lapangan pada subjek/tempat yang diteliti meliputi mengerjakan projek, membantu perkerjaan, tanya jawab tertulis maupun lisan pada pihak terkait, observasi dan studi kepustakaan dalam mencapai maksud dan tujuan penelitian ini.

## Waktu dan Tempat Pelaksanaan

1. Waktu Pelaksanaan

Kerja praktek ini dilaksanakan mulai tanggal (25 Maret – 25 Juni 2019)

1. Tempat Pelaksanaan

Kerja praktek ini dilaksanakan di kantor TIMES Indonesia Malang yang bertempat di Jalan Pandan No. 5 Gading Kasri, Kec Klojen, Kota Malang, Jawa Timur.

## Bahan dan Alat Penelitian

Bahan dan alat yang digunakan pada saat kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

1. Perangkat Keras

* Sistem Operasi : Windows 10 Pro 64-bit
* Prosesor : Intel Core i5
* Memori : 4096 MB RAM

1. Perangkat Lunak

* Text Editor : Android Studio
* Emulator : Andy Android Emulator
* Bahasa Pemrograman : Java

## Pengumpulan Data dan Informasi

1. Studi Lapangan

Kami datang langsung ke obyek kerja praktek kemudian mengamati, menganalisa dan membuat pemecahan masalah.

1. Wawancara

Dalam mendalami permasalahan, kami melakukan wawancara langsung dengan pegawai yang berkaitan dengan tema kerja praktek.

1. Studi Literatur

Untuk mendukung dalam proses penulisan, kami memanfaatkan literatur-literatur yang berkaitan dengan tema kerja praktek baik dalam bentuk buku pustaka, informasi perusahaan, obyek kerja praktek dan literatur yang kami ambil dari media internet.

## Tempat dan Jadwal Pelaksanaan

Adapun jadwal pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan yang diberikan adalah 3 bulan dan dengan menyesuikan jadwal kuliah yang sedang diambil. Adapun PKL akan di laksanakan di TIMES Indonesia, dengan jadwal pelaksanaan sebagai berikut :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| NO | KEGIATAN | TAHUN 2019 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MARET | | | | APRIL | | | | | MEI | | | | | JUNI | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | | 1 | 2 | 3 | 4 | | 1 | 2 | 3 | 4 | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | ANALISIS |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |  |
| 2 | DESAIN |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |  |
| 3 | PENGEMBANGAN |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |  |
| 4 | Laporan & lain lain |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |  |

**Table 1. Jadwal Kegiatan Pelaksanaan**

## Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup, Tujuan dan Manfaat, Metodologi Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN UMUM

Memuat gambaran umum perusahaan mengenai sejarah, visi dan

misi, serta struktur organisasi dan deskripsi layanan perusahaan.

BAB III URAIAN KEGIATAN

Memuat tabel dan uraian kegiatan selama kegiatan praktik kerja

lapangan pada TIMES Indonesia.

BAB IV PEMBAHASAN MASALAH

Memuat tentang permasalahan yang terjadi pada perusahaan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dari Praktik kerja Lapangan serta saran.

# BAB II

# TINJAUAN UMUM

## Gambaran Umum Perusahaan

Times Indonesia merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang media mainstream online yang menekankan akurasi, cover both side, reading tourism, user friendly, serta riset. Times Indonesia dalam menyampaikan informasi-informasi yang layak, bermanfaat, membangun semangat, dan optimism, serta pada kepedulian memperbaiki mental bangsa. Times Indonesia mengenalkan prinsip *creative news* yang menempatkan mental dan aura positif dalam pemberitaan nilai – nilai berita, dan elemen – elemen jurnalismenya.

Times Indonesia ini juga sudah merambah ke dalam *mobile apps,* walaupun sebenarnya website berita yang mereka kelola masih berjalan juga sampai saat ini. Times Indonesia sangat mengikuti perkembangan jaman karena orang – orang belakangan ini lebih banyak penggunaan *smartphone* daripada mereka duduk didepan komputer atau laptop. Maka dari itu Times Indonesia mulai mengembangkan aplikasi mobile untuk mengejar penggunaan konsumen terhadap berita – berita yang mereka berikan karena tampilan yang mereka kembangkan masih belom punya daya saing dan masih banyak kekurangan.

## Struktur Organisasi dan Job Deskripsi

## Sejarah Perusahaan

## Sistem yang sedang berjalan

# BAB III

# URAIAN KEGIATAN

## Tabel Kegiatan PKL

## Uraian Kegiatan PKL

# BAB IV

# PEMBAHASAN MASALAH

## Permasalahan

## Usulan Pemecahan Masalah

## Desain dan Hasilnya

# BAB V

# PENUTUP

## Kesimpulan

## Saran