

## BAB I - PENDAHULUAN

Pada Bab I berisi tentang latar belakang permasalahan yang terjadi di dalam perusahaan, identifikasi masalah yang akan diteliti, tujuan dan manfaat dilaksanakannya kegiatan kerja praktek, serta sistematika penulisan laporan yang disusun dalam laporan kerja praktek ini.

### 1.1. Latar Belakang

Aplikasi *mobile* dapat diartikan sebagai sebuah produk dari sistem komputasi *mobile*, yaitu sistem komputasi yang dapat dengan mudah dipindahkan secara fisik dan yang komputasi kemampuan dapat digunakan saat mereka sedang dipindahkan. Contohnya adalah *personal digital Assistant (PDA)*, *smartphone* dan ponsel (Listianto 2017).

PT.Guardian Pharmatama merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang farmasi, mencakup produksi obat, penelitian obat, hingga pendistribusian obat ke banyak cabang dan apotek di seluruh Indonesia. PT.Guardian Pharmatama memiliki slogan “*Quality is our concern*” yang mencerminkan bahwa perusahaan ini serius di bidang pengembangan diri, baik dari segi peningkatan kualitas obat hingga peningkatan dalam teknologi. PT.Guardian Pharmatama merupakan perusahaan yang modern karena menggunakan berbagai fasilitas penunjang yang berkaitan dengan mesin dan komputerisasi,

PT.Guardian Pharmatama memiliki lebih dari 100 cabang di seluruh Indonesia, setiap cabang mempekerjakan 3 hingga 20 karyawan untuk membantu penjualan dan pendistribusian produk obat hingga sampai ke *distributor*. 100 lebih cabang itu ditangani oleh 6 orang *Sales manager* yang bekerja di kantor pusat di Jakarta. Untuk menjalin komunikasi antara *Sales manager* dengan karyawan di kantor cabang, kedua pihak (*Sales manager & Karyawan cabang*) masih menggunakan surat elektronik (*E-mail*) dan aplikasi pesan *whatsapp Messenger* sebagai media komunikasi . seluruh pekerjaan karyawan cabang dilaporkan ke masing-masing *sales manager* yang menangani cabang tersebut menggunakan *E-mail* dan saling memberi kabar melalui *whatsapp messenger*.

Seluruh proses di atas dinilai memiliki beberapa kekurangan, seperti penyusunan pekerjaan harian yang masih manual, bukti kunjungan karyawan cabang ke *distributor* hanya sebatas foto dan dikirim ke *Sales manager* lewat aplikasi *whatsapp* atau *E-mail*.

Proses yang sedang berjalan dinilai belum maksimal dan rentan kehilangan data, karena media penyimpanan bukti kunjungan hanya ada di penyimpanan *smartphone*, dan apabila terjadi kerusakan pada perangkat *smartphone* yang digunakan oleh *sales manager* sehingga membuat bukti laporan kunjungan yang dilakukan karyawan kantor cabang tidak memiliki backup data yang jelas jika hanya tersimpan di *server whatsapp messenger*. Sama dengan penggunaan *E-mail* yang sewaktu-waktu bisa terjadi kehilangan data laporan kerja karyawan kantor cabang baik dari segi kerusakan sistem (*system error*) maupun kesalahan penggunaan (*human error*) sehingga tidak bisa diamankan keberadaan data tersebut. pembagian kerja kunjungan tiap karyawan cabang ke masing-masing *distributor* yang dituju, juga masih dilakukan secara manual menggunakan aplikasi *microsoft excel* yang setiap harinya diupdate oleh *supervisor sales* kantor cabang, sehingga dinilai kurang efisien dan memakan waktu yang lama.

Dengan fokus permasalahan ini, dilakukan sebuah Perancangan Aplikasi *Mobile E-sales* untuk Pembuktian Kunjungan *Distributor* di Cabang menggunakan Metode *Design thinking*. *Design thinking* merupakan sebuah pendekatan dalam membuat sebuah pengalaman yang menyangkut dampak emosional, estetika, serta interaksi yang berorientasi terhadap nilai sosial. Metode ini memiliki beberapa tahapan mulai dari pengumpulan informasi mengenai pengguna, berdasarkan informasi tersebut dibuat mengenai apa yang dibutuhkan pengguna, membuat solusi-solusi kreatif, membangun representasi dari solusi-solusi yang ditawarkan, dan menguji hasil representasi yang telah dibangun sehingga mendapatkan *feedback* (Fauzi and Sukoco 2019).

Hasil dari laporan ini yaitu perancangan sistem dan *user interface* aplikasi *mobile E-sales*, yang bisa memberikan gambaran sistem serta rancangan desain aplikasi *mobile E-sales* yang akan dibangun dan diharapkan bisa membantu divisi *sales marketing*, khususnya *sales manager* dalam proses pemberian tugas harian pada karyawan di cabang, membantu *Sales manager* mengetahui kinerja karyawan cabang serta mengetahui kebenaran bukti kedatangan karyawan cabang ke *distributor*.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi *mobile* yang dapat digunakan untuk pekerjaan harian *sales* kantor cabang ?
2. Bagaimana merancang aplikasi *mobile* untuk pelaporan bukti kunjungan *distributor* yang dilakukan oleh *sales* di kantor cabang ?
3. Bagaimana merancang *user interface* aplikasi *mobile E-sales* ?

## 1.3. Ruang Lingkup Kerja Praktek

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dalam penulisan Laporan Kerja Praktek ini ruang lingkup yang diteliti adalah :

1. Sistem pelaporan kerja divisi *sales marketing*.
2. Hasil kunjungan karyawan cabang PT.Guardian Pharmatama ke *distributor*.
3. Pengiriman bukti berupa laporan, kritik dan saran dari *distributor*.

## 1.4. Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek

### 1.4.1. Tujuan Umum

1. Untuk mengembangkan dan menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan ke dalam dunia kerja.
2. Menjadikan praktek ini sebagai Latihan untuk memasuki dunia kerja khususnya bidang perancangan dan pengembangan aplikasi berbasis *mobile* dengan modal ilmu yang penulis dapat selama Pendidikan di Universitas.

### 1.4.2. Tujuan Khusus

1. Merancang aplikasi *E-sales* guna mempermudah *Sales manager* PT.Guardian Pharmatama untuk kontrol pekerjaan karyawan di kantor cabang.
2. Merancang aplikasi *E-sales* guna mempermudah karyawan kantor cabang menjalani pekerjaan yang ditargetkan oleh *Sales manager*.

3. Merancang aplikasi *E-sales* guna mempermudah permintaan barang dari *distributor* melalui request oleh *sales via* aplikasi.

#### **1.4.3. Manfaat Kerja Praktek**

1. Mendapatkan pengalaman merancang sistem aplikasi *mobile* yang bisa digunakan untuk bekerja setelah lulus dari Universitas Esa Unggul.
2. Mendapatkan gambaran dari perancangan sistem aplikasi *mobile* untuk dikembangkan di masa yang akan datang agar menjadi Aplikasi nyata dan diharapkan mampu mengatasi permasalahan di lingkungan kerja.
3. Menerapkan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan ke dalam pekerjaan.

#### **1.5. Sistematika Penulisan**

Dalam sistematika penulisan kerja praktek akan menguraikan secara umum setiap bab untuk mendapatkan gambaran singkat mengenai kerja praktek ini, dengan mengikuti urutan penyajian sebagai berikut :

##### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis membahas tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan, sebagai langkah awal dari penyusunan kerja praktek ini.

##### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Pada bab ini penulis membahas tentang teori-teori dasar, tinjauan Pustaka, dan model yang berhubungan dengan penulisan kerja praktek ini.

##### **BAB 3 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Pada bab ini penulis akan membahas tentang gambaran perusahaan dari PT. Guardian Pharmatama, visi dan misi, serta struktur organisasi.

#### BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan rancangan aplikasi yang diberikan kepada PT. PT.Guardian Pharmatama.

#### BAB 5 KESIMPULAN dan SARAN

Pada bab ini penulis akan mengemukakan kesimpulan dan saran terhadap PT.Guardian Pharmatama. Kesimpulan diperoleh berdasarkan saat pengerjaan perancangan aplikasi.