

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penerapan ilmu yang diperoleh merupakan hal yang perlu dilaksanakan, karena seorang mahasiswa harus mengetahui kondisi di lapangan yang ada. Salah satu program yang dimanfaatkan adalah praktik kerja lapang (PKL). Dalam pelaksanaannya, mahasiswa akan terjun langsung pada lingkungan kerja sesuai dengan tempat yang dipilih. Bagi mahasiswa program studi Diploma 3 (D-III) di Politeknik Negeri Jember, PKL dilaksanakan pada semester V. Diharapkan pengalaman yang didapat bisa langsung dipraktikkan ketika sudah lulus.

Praktik kerja lapang (PKL) juga merupakan bagian pendidikan yang menyangkut proses belajar mengajar berdasarkan pengalaman diluar sistem belajar dibangku kuliah dan praktik didalam kampus. Mahasiswa secara perorangan maupun berkelompok dipersiapkan untuk mendapatkan pengalaman dan keterampilan khusus dari keadaan nyata di lapangan dalam bidangnya masing-masing.

Dari pengalaman tersebut diharapkan mahasiswa akan memperoleh keterampilan yang tidak semata-mata bersifat teoritis saja, akan tetapi lebih dari pada keterampilan yang bersifat skill yang meliputi keterampilan fisik, intelektual, dan berintegrasi, serta kemampuan manajerial.

Dalam kegiatan praktik kerja lapang (PKL) ini mahasiswa dipersiapkan untuk mengerjakan serangkaian tugas keseharian di tempat PKL, maka pada tanggal 20 September 2021 sampai dengan tanggal 7 Januari 2022, dilaksanakan kegiatan praktik kerja lapang (PKL) di Mark Design Surabaya. Salah satu firma web design pertama di Indonesia. Mark Design adalah perusahaan desain web pemenang penghargaan yang mulai sejak awal dari Surabaya. Mark Design telah meraih kepercayaan dan relasi jangka panjang dengan klien di penjuru negeri dan luar negeri sejak kali pertama berdiri non-resmi di tahun 1998 (lebih dari 1500 klien dan terus bertambah).

Pada kegiatan praktik kerja lapang (PKL) di Mark Design ini, penulis di fokuskan untuk membuat tampilan front end pada website, selama kegiatan

praktik disini penulis memiliki beberapa *job desk* yang sudah di selesaikan, diantaranya adalah membuat tampilan pada website client Toshiba, Berca, Carrier, Hannochs, Botolplastik, Cosmocoil, Trusmed, Alflex Megah, dan Castalia. Dalam kegiatan yang berlangsung penulis menggunakan 3 framework yang berbeda yaitu Bootstrap Laravel dan Lumen.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Penulisan Laporan Kerja Praktek (PKL) terbagi menjadi dua tujuan yakni tujuan umum serta tujuan khusus yang antara lain:

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Untuk tujuan umum pada Praktek Kerja Lapang (PKL) yakni sebagai berikut:

- a. Menambah wawasan mahasiswa terhadap aspek-aspek yang akan didapatkan pada PKL berlangsung dan dijadikan acuan pada dunia kerja lainnya.
- b. Memantapkan ketrampilan mahasiswa yang nantinya digunakan pada dunia kerja sesuai dengan program studi yang dipilih.
- c. Melatih mahasiswa berpikir secara kritis ketika PKL berlangsung yang nantinya agar siap pada dunia kerja yang sesungguhnya.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Untuk tujuan khusus pada Praktek Kerja Lapang (PKL) antara lain:

1. Melatih para mahasiswa mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidanh keahliannya mengikjti perkembangan ilmu pengetahuan teknologi.
2. Menambahkan kesempatan bagi mahasiswa memantapka keterampilan dan pengetahuannya untuk menambahkan kepercayaan dan kematangan dirinya.
3. Melatih para mahasiswa berpikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dilakukan.
4. Meningkatkan kephahaman mahasiswa terhadap sikap tenaga kerja dalam melaksanakan dan mengembangkan teknik-teknik tertentu serta alasan- alasan rasional dalam menerapkan teknik-teknik tersebut.

1.2.3 Manfaat PKL

Manfaat praktik kerja lapangan (PKL) adalah sebagai berikut:

- a. Mahasiswa
 - 1) Meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mahasiswa sesuai dengan bidang keahliannya dibidang industri.
 - 2) Melatih rpikir kritis terhadap lingkungan sekitar.
 - 3) Menumbuhkan sikap kerja sama mahasiswa berkarakter.
- b. Perguruan Tinggi
 - 1) Dapat menjalin kerja sama antara perguruan tinggi dengan perusahaan atau instasi/lembaga.
 - 2) Dapat mempromosikan eksistensi perguruan tinggi.
- c. Perusahaan
 - 1) Mendapatkan tenaga kerja sementara.
 - 2) Meningkatkan relasi perusahaan dengan lembaga lain.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi Kerja

Kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan di Mark Design yang berlokasi di Jl. Lombok No.15, Ngagel, Kec. Wonokromo, Kota SBY, Jawa Timur 60271. Pada pelaksanaan PKL-nya, pembimbing lapangan memberikan tampilan mockup PSD yang akan di buat tampilan websitenya oleh seluruh anggota kelompok. Dalam pengerjaan membangun sistem tersebut, dilakukan setiap hari secara remote di rumah masing masing. Selain itu, dalam pangujian / pengecekan tampilan akan di lakukan oleh pembimbing lapang.

Adapun denah lokasi kantor Mark Design dan Contact / Laman website yang dapat di hubungi :

Contact : 081 6540 7463

Email : pst3509@bps.go.id

Website : www.markdesign.net



Gambar 1. 1 Peta Lokasi Kantor Mark Design

1.3.2 Jadwal Kerja

Jadwal kerja pada Mark Design ini yaitu 5 hari kerja pada hari senin-jumat. untuk peserta magang dari Politeknik Jember jam masuknya dari hari senin-jumat pada jam 08.00-17.00. waktu ini digunakan untuk mengerjakan project aplikasi yang dibuat.

Untuk lebih jelasnya mengenai rincian jam kerja dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Hari	Jam	Keterangan
Senin – Jum'at	08.00 – 12.00	Jam Kerja
	11.30 – 13.00	Jam Istirahat
	13.00 – 15.00	Jam Kerja
	15.00 – 15.30	Jam Istirahat (Sholat Ashar)

	15.30 – 17.00	Jam Kerja
--	---------------	-----------

Tabel 1.3 Rincian Jam Kerja Mark Design

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang diterapkan dalam kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Metode yang dilakukan dengan melakukan beberapa tahap yakni pencatatan, pengamatan, menganalisis data yang telah diberikan oleh pembimbing lapang.

b. Metode Wawancara

Metode wawancara tentang informasi yang nantinya dijadikan sebagai bahan masukan. Wawancara ini bertujuan untuk menganalisis permasalahan yang lebih mendalam yang nantinya akan mendapatkan solusi yang terbaik. Dalam wawancara kali ini, dilakukan wawancara secara langsung dengan pegawai yang bersangkutan.

c. Metode Studi Pustaka

Metode ini mempelajari studi literatur yang sesuai dengan tema yang diusung. Selain itu, juga memanfaatkan literatur laporan PKL baik dalam bentuk buku pustaka, informasi perpustakaan dan mencari beberapa materi tambahan melalui internet sebagai bahan penyusun laporan.

d. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi di Mark Design ini adalah metode Prototype. Metode Prototype adalah teknik pengembangan sistem yang menggunakan prototype untuk menggambarkan sistem sehingga klien atau pemilik sistem mempunyai gambaran jelas pada sistem yang akan dibangun oleh tim pengembang. Dengan metode ini, pengembang dan

pelanggan bisa saling berinteraksi selama proses pengembangan software. Hal ini tentu sangat menguntungkan dan semakin memudahkan dalam pembuatan perangkat lunak. Pada gambar dibawah ini merupakan tahap – tahap yang terdapat pada metode prototype :



Gambar 1. 2 Waterfall Menurut Sommerville

Berikut adalah penjelasan tahapan-tahapan dari metode *Prototype* yang dilakukan dalam PKL di Mark Design :

1) Communication (Komunikasi)

Pada tahap ini pembimbing lapang bersama direktur perusahaan melakukan pengumpulan data bersama client untuk merumuskan tampilan dan kebutuhan apa saja yang di inginkan client dalam website yang akan di buat.

2) Quick Planning (Perencanaan Cepat)

Setelah pembimbing lapang melakukan komunikasi yang telah dilakukan pada tahap pertama, maka setelah itu melakukan perencanaan mengenai prototype yang akan dibuat berfokus pada penyajian kepada client.

3) Quick Modeling (Desain Cepat)

Pada tahap ini, tim dari divisi Design Grafis membuat secara cepat Mock Up nya dalam bentuk file PSD, dan setelah itu akan di sajikan ke client, dan dilanjut melakukan komunikasi kembali bersama client, apakah tampilan yang di sajikan sesuai dengan yang diinginkan oleh client.

4) Construction of Prototype (Pembentukan Prototype)

Pada tahap ini melakukan pembentukan prototype yang bertujuan memulai pembuatan sistem dengan cara menerjemahkan desain sistem yang sudah dibuat kemudian diimplementasikan dalam bahasa pemrograman dan framework yang dipakai. Setelah pembuatan selesai, sistem diujikan untuk mengetahui kekurangan yang ada kemudian disempurnakan kembali hingga sesuai dengan keinginan client.

5) Deployment Delivery & Feedback (Penyerahan sistem kepada pelanggan dan umpan balik)

Dalam tahap ini penulis menyerahkan sistem yang telah dibuat ke client dan kemudian client menguji prototype yang dibuat serta digunakan untuk memperjelas kebutuhan software. Setelah dilakukan uji coba Kemudian dilakukan evaluasi kekurangan kekurangan dari prototype yang sudah di buat. Penulis kemudian kembali mendengarkan keluhan dari pemilik usaha untuk memperbaiki dan mengembangkan prototype yang ada.