

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di zaman *modern* ini hampir semua orang ingin melakukan apapun serba cepat dan tidak efisien, disamping agar menghemat waktu, orang zaman sekarang cenderung malas untuk menunggu terlalu lama. Tak terkecuali dalam hal pelayanan publik, hampir semua orang menuntut agar pelayanan publik semakin efektif dan efisien dalam melakukan pelayanan.

Pelayanan publik seharusnya sudah mulai melakukan percepatan pada segala bidang seperti fasilitas, akses, pelayanan, dan antrian tanpa kecuali dalam peningkatan pelayanan publik suatu instansi seringkali menyebarkan survei atau angket atas kinerja dalam suatu pelayanan (Studi et al., 2020). Untuk bidang fasilitas dan akses berkaitan dengan urusan internal dari pemangku kebijakan, sedangkan pelayanan berhubungan langsung dengan pelanggan atau *User*. Digos Teknokreatif merupakan pelayanan publik yang berkecimpung dididang teknologi yang melayani pengembangan aplikasi antara lain aplikasi manajemen akunting tambang, akunting akreditasi suatu instansni, dan aplikasi survei dan lain-lain.

Penulis membahas mengenai pelayanan publik yang berfokus pada survei suatu instansi yang berdasarkan PERMENPANRB no 20 tahun 2018 berisi terkait dengan pedoman evaluasi kelembagaan instansi pemerintah. Pada penyebaran angket atau survei sebelumnya masih menggunakan alat tulis kantor (ATK). Survei adalah aktivitas pengumpulan data yang digunakan untuk bahan analisis bagi organisasi. Namun dalam prosesnya seringkali ditemui kesulitan, sehingga dibangunlah aplikasi survei berbasis web yang merupakan media pengumpulan data responden yang lebih mudah digunakan (Kaligis & Fatri, 2020).

Dengan adanya permasalahan diatas pihak Digos memberikan kepada tim pretek kerja lapang (PKL) untuk mengembangkan aplikasi SIEKA. Aplikasi SIEKA merupakan aplikasi sebagai penunjang kinerja dalam penataan kelembagaan suatu instansi. Berdasarkan tujuan dibuatnya aplikasi SIEKA ini

diharapkan dapat membantu instansi tersebut untuk memudahkan menata kelebagaannya, dengan cara survei-survei kuesioner melalui aplikasi SIEKA.

1.2. Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Praktik kerja lapang secara umum bertujuan untuk meningkatkan keterampilan, kemampuan, dan pengalaman dalam dunia kerja bagi mahasiswa baik pada kegiatan perusahaan/ industri/ instansi/ unit bisnis lainnya yang layak dijadikan tempat untuk PKL. Dengan adanya Praktik Kerja Lapang (PKL) mengasah mahasiswa agar berfikir lebih kritis terhadap kesenjangan yang mereka jumpai di lapangan dengan yang diperoleh dengan bangku kuliah. Dengan begitu diharapkan mahasiswa dapat meningkatkan *kriticalthingking* untuk mengembangkan keterampilan tertentu yang tidak di peroleh dalam bangku kuliah.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Selain itu praktik kerja lapang (PKL) memiliki tujuan khusus seperti :

1. Menambah kesempatan bagi mahasiswa memantapkan keterampilan dan pengetahuannya untuk menambah kepercayaan dan kematangan dirinya.
2. Melatih para mahasiswa berpikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dibakukan.
3. Melatih para mahasiswa mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya mengikuti perkembangan IPTEK.
4. Meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap sikap tenaga kerja di dalam melaksanakan dan mengembangkan teknik-teknik tertentu serta alasan-alasan rasional dalam menerapkan teknik-teknik tersebut.
5. Melatih emosional mahasiswa dalam menghadapi suatu permasalahan yang nyata di lapangan yang mungkin tidak ditemui di bangku perkuliahan.

1.2.3 Manfaat PKL

Manfaat Praktik kerja lapang (PKL) adalah sebagai berikut:

1. Menumbuhkan sikap kerja mahasiswa berkarakter.
2. Mengetahui secara lebih jelas mengenai manajemen perusahaan dalam proses pengembangan software dan mendapatkan pengalaman kerja serta dapat berinteraksi dalam suatu *team work*.
3. Mengenal dan merasakan sikap profesional yang dibutuhkan di industri.
4. Mahasiswa terlatih untuk berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dibakukan.
5. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga kepercayaan dan kematangan dirinya akan semakin meningkat.
6. Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya.
7. Mahasiswa memperoleh kesempatan memperluas relasi dengan begitu melatih mahasiswa agar dapat berkomunikasi dengan baik.

1.3 Lokasi dan Waktu

Lokasi Praktik Kerja Lapang (PKL) adalah di Digos Teknokreatif, Jalan Agung Sedayu No.4A, condong catur, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta dan Praktik Kerja Lapang ini dilaksanakan pada tanggal 6 September 2021 – 7 Januari 2022, PKL dilakukan pada hari kerja kantor yaitu pada hari senin sampai jumat mulai pukul 09:00 WIB sampai pukul 17:00 WIB. Dan sesekali pada hari sabtu dan minggu dan jam yang tidak ditentukan tergantung *urgent* proyek yang ditangani.

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode Pelaksanaan Pembimbingan dengan pembimbing Lapang. Metode yang dilaksanakan untuk praktik kerja lapang (PKL) adalah sebagai berikut:

1. Metode diskusi dan sharing yang dilakukan antara kawan magang dengan pembimbing lapang maupun programmer yang ada di perusahaan mengenai penentuan produk yang akan dikembangkan, riset pasar aplikasi terkait, penentuan job desk, *Analysis* sistem, teknis penulisan code.

2. Metode studi literatur mempelajari literatur-literatur yang terkait dengan judul yang diangkat sebagai judul laporan PKL dan nantinya dapat digunakan sebagai bahan pembuatan laporan.
3. Daily activity dilakukan setiap hari kerja, yaitu hari Senin sampai dengan Jumat oleh tim praktik kerja lapang pada pembimbing lapang untuk melaporkan progress pekerjaan yang dilakukan
4. Pada tahap ini dilakukan dokumentasi kegiatan praktik kerja lapang setiap hari sesuai dengan buku BKPM dari Politeknik Negeri Jember.
5. *Analysis* kebutuhan merupakan tahap *Analysis* permasalahan dan mencari solusi yang sesuai dengan keinginan customer.
6. Desain memiliki dua tahap yaitu, desain sistem merupakan tahap merancang tampilan aplikasi yang akan digunakan pada sistem.
7. Pengujian pada tahap ini dilakukan pengujian sistem apakah sesuai dengan *Analysis* kebutuhan.