

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di zaman modern ini hampir semua orang ingin melakukan apapun serba cepat dan tidak mau berbelit, 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 di segala bidang seperti fasilitas, akses, pelayanan, dan antrian tanpa kecuali dalam peningkatann pelayanan publik suatu instansi seringkali menyebarkan survei atau angket atas kinerja dalam suatu pelayanan. 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 akriditasi suatu instasnsi, 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 penyeberan angket atau survei sebelumnya masih menggunakan alat tulis kantor (ATK).

Dengan adanya permasalahan diatas pihak DIGOS memberikan kepada tim prektek 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 kelembagaannya, dengan cara survey kuesioner melalui aplikasi SIEKA.

1.2. Tujuan dan Manfaat

1.2.1. Tujuan Umum PKL

Tujuan dari kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) secara umum adalah :

1. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta dalam pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan perusahaan atau instansi yang layak dijadikan tempat PKL.
2. Melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan yang mereka jumpai di lapangan dengan yang diperoleh di bangku kuliah. Dengan demikian mahasiswa diharapkan mampu untuk mengembangkan keterampilan tertentu yang tidak diperoleh di kampus.
3. Menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki keahlian professional dengan keterampilan, pengetahuan, serta etos kerja yang sesuai dengan tuntutan zaman.

1.2.2. Tujuan Khusus PKL

Selain itu praktik kerja lapangan (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 lapangan (PKL) adalah sebagai berikut:

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

1.3. Lokasi dan Waktu

Lokasi Praktek 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* projek yang ditangani.

1.4. Metode Pelaksanaan

- 1.4.1. Metode Pelaksanaan Pembimbingan dengan pembimbing Lapangan 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*, analisis 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-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. Analisis kebutuhan merupakan tahap analisis 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 analisis kebutuhan.