

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Praktik Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu bentuk pengintegrasian kegiatan pada masyarakat dengan program pendidikan yang dilakukan oleh mahasiswa dengan bimbingan secara terpadu antara pendidikan tinggi (fakultas/jurusan/program studi) dan instansi atau perusahaan tempat mahasiswa melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL). Mahasiswa dapat memanfaatkan adanya kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) untuk menerapkan ilmu yang diperoleh agar dapat bermanfaat sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan. Dalam kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL), mahasiswa akan terjun langsung pada lingkungan kerja sesuai dengan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki.

CV. Biru Indonesia Creative atau yang lebih dikenal dengan Biru Software merupakan perusahaan yang bekerja dengan sistem komputerisasi sejak 1991. Biru Software bergerak di bidang Jasa Konsultan dan Sistem Analis Komputerisasi, Desain Sistem Komputerisasi, serta Penyedia Jasa terkait dengan Internet seperti pembuatan *website* dan penyedia *server hosting*. Dalam program Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini, mahasiswa dipersiapkan untuk mengerjakan serangkaian tugas keseharian di tempat Praktik Kerja Lapangan (PKL) guna menunjang keterampilan akademis yang telah diperoleh dan menghubungkannya dengan keterampilan. Adapun salah satu program kerja yang merupakan tugas yang harus dilaksanakan oleh mahasiswa Praktik Kerja Lapangan di Biru Software yaitu pembuatan *website* “YA TIDAK”.

Website “YA TIDAK” merupakan sebuah aplikasi yang dibangun dengan tujuan untuk mendorong pengguna memiliki keinginan dalam mencari tahu suatu informasi. *Website* dibangun dengan fitur utama membuat dan menjawab pertanyaan. Membuat dan menjawab pertanyaan memiliki aturan apabila pengguna telah menjawab sebanyak 10 pertanyaan, maka pengguna bisa membuat pertanyaan. Fitur menjawab pertanyaan dapat menjadi wadah bagi pengguna dalam menyampaikan kepercayaan pribadi terkait suatu informasi tanpa harus terlibat pertengkaran karena perbedaan kepercayaan dengan orang lain. Jumlah jawaban Ya

atau Tidak yang diperoleh dapat menjadi acuan bagi penanya untuk mencari tahu fakta dibalik pertanyaan yang diajukan. Pertanyaan yang diajukan harus sesuai dengan bahasa yang baik dan benar, karena terdapat validasi oleh admin terhadap pertanyaan yang diajukan. Hal tersebut dapat menjadikan *website* “YA TIDAK” sebagai wadah bagi pengguna dalam menyampaikan pendapat pribadi tanpa harus terlibat perang komentar dengan pengguna lain.

Data Kemenkominfo menunjukkan bahwa terdapat sekitar 800.000 situs di Indonesia yang terindikasi sebagai penyebar informasi palsu (Kominfo, 2017). Selain itu, data Survei Masyarakat Telematika (2018) menunjukkan bahwa saluran penyebaran *hoax* melalui media sosial menduduki posisi paling tinggi, yaitu 92,40% (DIP FISIP UNAIR, 2021). Sehingga, selain dapat menjadi wadah penyampaian pendapat pribadi, pembangunan *website* ini secara tidak langsung juga dapat membantu mengedukasi pengguna terkait kepercayaan terhadap informasi yang ada di internet. Fitur membuat dan menjawab pertanyaan dapat mendorong pengguna untuk melakukan pemeriksaan terkait kebenaran dari pertanyaan atau pun jawaban yang dipilih, sehingga dapat mengurangi adanya penyebaran informasi palsu (*hoax*).

Pembangunan *website* “YA TIDAK” dilaksanakan dengan memberi 2 hak akses, di antaranya yaitu *user* dan *admin*. *Website* ini dibangun oleh tim mahasiswa Praktik Kerja Lapangan (PKL). Pembangunan *website* dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *framework Medoo*. *Medoo* merupakan sebuah *framework database* yang digunakan dalam pengembangan proyek yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *database SQL* (“About Medoo”, 2021). Adapun *front end* dalam pembangunan *website* ini dilakukan dengan menggunakan *bootstrap* sebagai *library CSS*.

Front end merupakan elemen yang berperan penting dalam sebuah aplikasi karena menjadi *layout* yang ditampilkan serta dilihat langsung oleh pengguna. Oleh karena itu, implementasi *front end* sangat dibutuhkan dalam pembangunan *website* “YA TIDAK”. Dalam hal ini, implementasi *front end* dilakukan agar tampilan dapat menarik dan membantu pengguna memahami fitur-fitur yang ada sehingga memudahkan dalam berinteraksi dengan *website*. Selain itu, implementasi *front end*

juga dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas *website*. Adapun proses implementasi *front end* dilakukan dengan memanfaatkan *template bootstrap* yang disesuaikan dengan kebutuhan *website*.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Tujuan umum dalam pelaksanaan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) antara lain:

- a. Melatih mahasiswa agar mampu beradaptasi dengan dunia kerja.
- b. Memberikan pengalaman kepada mahasiswa terkait sistem kerja, baik di instansi pemerintah maupun swasta.
- c. Memberikan kesempatan dan pengalaman kepada mahasiswa terkait penerapan teori yang telah dipelajari di bangku perkuliahan pada permasalahan nyata di dunia kerja.
- d. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mahasiswa terkait sikap tenaga kerja dalam melaksanakan dan mengembangkan teknik-teknik tertentu serta alasan-alasan rasional dalam menerapkan teknik-teknik tersebut.
- e. Memberikan pembekalan pada mahasiswa dalam rangka menyongsong era industri dan persaingan bebas.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Tujuan khusus yang ingin dicapai dari Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini bagi mahasiswa adalah:

- a. Mampu memahami *Medoo* dengan baik.
- b. Mampu menguasai desain dengan menggunakan *bootstrap*.

1.2.3 Manfaat PKL

Manfaat yang ingin dicapai dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan antara lain:

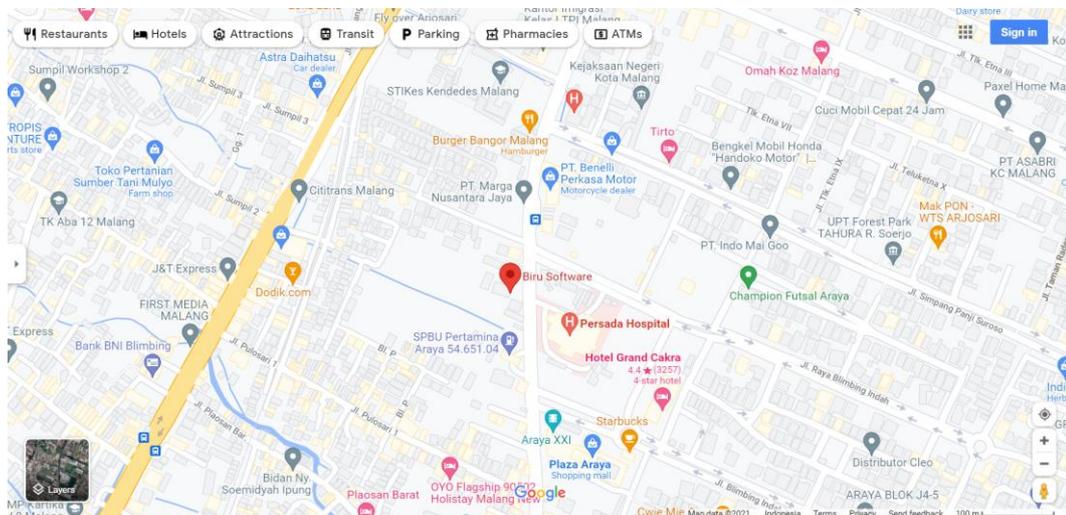
- a. Bagi Mahasiswa
Dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan mahasiswa tentang situasi dalam dunia kerja.
- b. Bagi Program Studi

- 1) Dapat menjadi tolok ukur pencapaian kinerja program studi, khususnya untuk mengevaluasi hasil pembelajaran oleh instansi PKL.
 - 2) Dapat menjalin hubungan kerja sama dengan instansi tempat PKL.
- c. Bagi Instansi Tempat PKL
- Dapat menjadi bahan masukan bagi instansi untuk menentukan kebijakan perusahaan di masa yang akan datang berdasarkan hasil pengkajian dan analisis yang dilakukan mahasiswa selama PKL.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi

Lokasi Praktik Kerja Lapang dilaksanakan di Biru Software yang berada di Depan IGD Persada Hospital, Jl. Raden Panji Suroso No. 12, Kecamatan Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur 65126. Berikut peta lokasi pelaksanaan Praktik Kerja Lapang (PKL).



Gambar 1. 1 Peta Lokasi CV. Biru Indonesia Creative

1.3.2 Jadwal Kerja

Kegiatan Praktik Kerja Lapang (PKL) dilaksanakan pada tanggal 06 September 2021 hingga 07 Januari 2022, dan dilakukan pada hari kerja kantor yaitu hari Senin sampai dengan hari Jumat pukul 09.00 WIB – 17.00 WIB, dengan sistem *Work From Office* (WFO) pada hari Senin, Selasa, dan Kamis, serta *Work From Home* (WFH) pada hari Rabu dan Jumat.

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapang ini adalah sebagai berikut:

- a. Metode Diskusi, dilakukan antara mahasiswa dengan pembimbing lapang di Biru Software mengenai proyek yang dikerjakan.
- b. Metode Studi Literatur, yaitu membaca dan mempelajari setiap literatur yang berkaitan dengan proyek yang dikerjakan di tempat Praktik Kerja Lapang.
- c. Metode Dokumentasi, dilakukan untuk mendokumentasi kegiatan sehari-hari di tempat Praktik Kerja Lapang. Dokumentasi berupa foto kegiatan di tempat Praktik Kerja Lapang (PKL) dan Buku Kerja Praktik Mahasiswa (BKPM) yang telah disediakan oleh pihak Politeknik Negeri Jember.