

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Politeknik Negeri Jember merupakan salah satu perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan vokasional, yaitu suatu program pendidikan yang mengarah proses belajar mengajar pada tingkat keahlian dan mampu melaksanakan serta mengembangkan standar-standar keahlian secara spesifik yang dibutuhkan sektor industri. Sejalan dengan tuntutan peningkatan kompetensi sumber daya manusia yang handal, maka dari itu Politeknik Negeri Jember dituntut untuk merealisasikan pendidikan akademik yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan industri. Salah satu kegiatan pendidikan akademik yang dimaksud adalah Praktek Kerja Lapangan (PKL).

Praktek Kerja Lapangan adalah bentuk implementasi secara sistematis dan sinkron antara program pendidikan di tempat belajar mengajar dengan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan kerja secara langsung di dunia kerja untuk mencapai tingkat keahlian tertentu. Kegiatan PKL ini biasa dilaksanakan pada perusahaan/industri/instansi dan unit bisnis strategis untuk mengimplementasikan hasil studi yang telah dipelajari di bangku perkuliahan dan memperkenalkan mahasiswa pada dunia usaha, dibutuhkan adanya kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL).

PKL ini dilaksanakan pada CV. Araya Media IT Malang yang merupakan perseroan komanditer (*Commanditaire Vennootschap*) yang bergerak dalam bidang penyedia jasa layanan teknologi dan *system informasi*. CV Araya Media IT telah menjalin hubungan dengan berbagai pihak dan juga penyedia tenaga kerja untuk menghadirkan layanan terbaik dibidangnya. Perusahaan ini memiliki konsen di bidang *networking, hardware, software application, web application, internet of things, aplikasi system integrator* dan *maintenance system*.

Melalui kegiatan ini diharapkan mahasiswa dapat memanfaatkan kegiatan Praktek Kerja Lapangan dengan baik agar mendapat ilmu dan pengalaman yang nantinya menjadi bekal dalam menghadapi dunia kerja. Mahasiswa juga

diharapkan mampu bersaing di dunia industri sehingga terbentuk sumber daya manusia yang handal dan unggul. Diharapkan melalui adanya Praktek Kerja Lapang (PKL) ini mahasiswa benar benar dapat belajar sebagai batu pijakan dalam menapaki masa depan kelak.

1.2 Tujuan

Terdapat dua tujuan dalam penulisan laporan ini, yakni tujuan umum dan tujuan khusus yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Tujuan umum dari Praktek Kerja Lapang (PKL) yaitu:

- a. Meningkatkan wawasan serta memantapkan keterampilan yang membentuk kemampuan mahasiswa sebagai bekal untuk memasuki lapangan kerja yang sesuai dengan program studi yang dipilih.
- b. Meningkatkan pengenalan mahasiswa pada aspek-aspek struktur organisasi, jenjang karir dan manajemen proyek dalam lapangan kerja.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Adapun tujuan khusus Praktek Kerja Lapang (PKL) yaitu:

- a. Melatih mahasiswa mengerjakan pekerjaan lapangan dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya.
- b. Mengembangkan keterampilan serta pengetahuan mahasiswa untuk menambah kepercayaan dan kematangan dirinya sebagai bekal menghadapi dunia kerja.

1.3 Manfaat PKL

Penulisan laporan Praktek Kerja Lapang (PKL) ini terdapat dua manfaat diantaranya Manfaat Umum dan juga Manfaat Khusus yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

1.3.1 Manfaat Umum PKL

Manfaat Umum dari Praktek Kerja Lapang ini adalah :

- a. Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam dunia kerja

- b. Menguji keterampilan dan menambah pengetahuan tentang kegiatan dunia kerja
- c. Melatih kedisiplinan kerja mahasiswa sebagai bekal tentang kegiatan dunia kerja
- d. Mengasah dan meningkatkan kemampuan mahasiswa yang sesuai dengan program studinya

1.3.2 Manfaat Khusus PKL

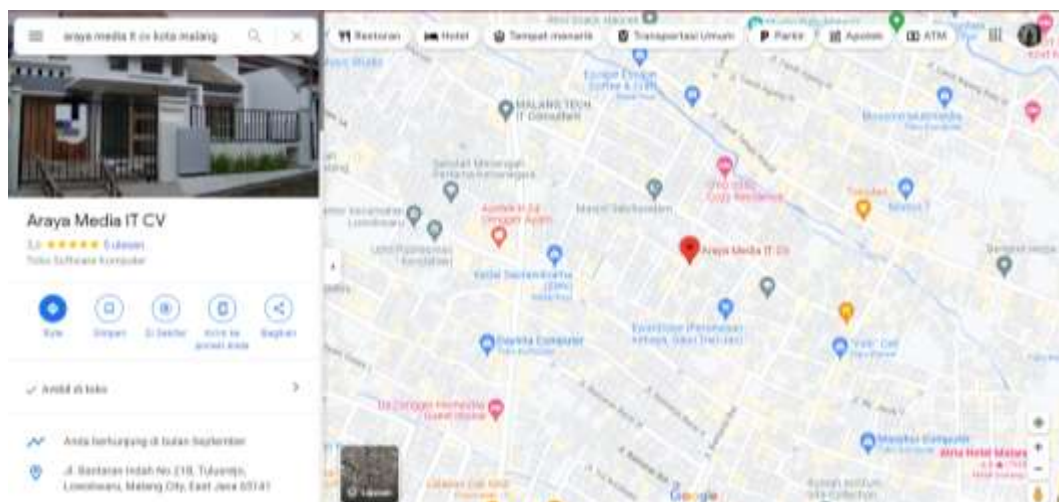
Manfaat Khusus dari Praktek Kerja Lapang ini adalah :

- a. Mendapat profil calon pekerja yang siap kerja
- b. Mendapatkan alternatif solusi-solusi dari beberapa permasalahan lapangan.

1.4 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.4.1 Lokasi Kerja

Lokasi kegiatan Praktek Kerja Lapang adalah pada CV. Araya Media IT Malang yang berada di Jl. Bantaran Indah No.21B, Tulusrejo, Lowokwaru, Malang 65141. Dibawah ini merupakan peta lokasi pelaksanaan Praktek Kerja Lapang (PKL).



Gambar 1.1 Peta Lokasi CV. Araya Media IT

1.4.2 Jadwal Kerja

Praktek Kerja Lapang (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 20 September 2021 sampai tanggal 07 Januari 2022. PKL dilakukan setiap hari Senin – Jumat mulai pukul 09.00 WIB hingga pukul 17.00 WIB.

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

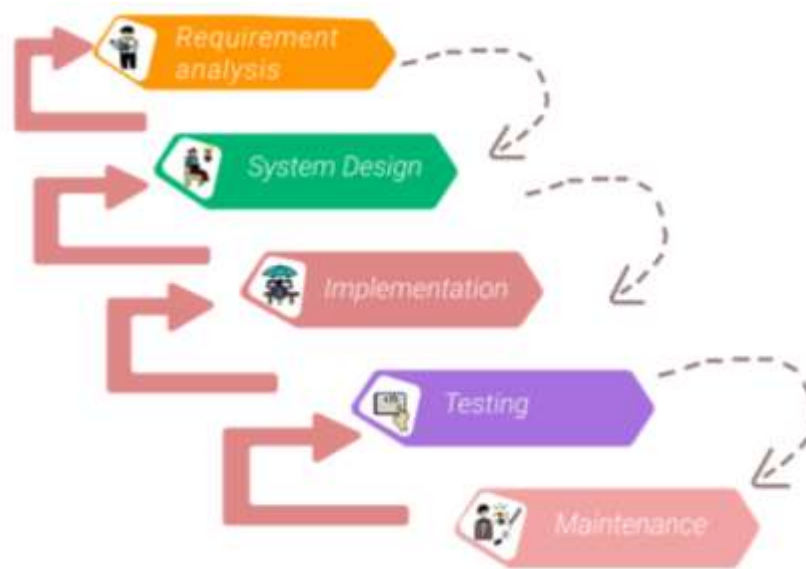
Tabel 1.1 Rincian Jam Kerja CV. Araya Media Malang

Hari	Jam	Keterangan
Senin – Jum'at	09.00 – 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

1.5 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pengembangan Sistem Informasi Akademik Sekolah ini yaitu metode *waterfall* (air terjun). Metode ini merupakan salah satu jenis model pengembangan aplikasi dan termasuk kedalam *classic life cycle*, yang artinya menekankan pada fase yang berurutan atau sistematis.

Disebut air terjun karena disetiap tahapnya dikerjakan secara berurutan mulai dari atas hingga kebawah, setiap tahapan tidak boleh dilakukan atau dikerjakan secara bersamaan. Adapun tahapan pada metode *waterfall* yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1.2 Tahapan Model Waterfall

Berdasarkan tahapan – tahapan diatas, maka akan di uraikan penjelasan mengenai metode waterfall yang digunakan sebagai berikut :

1.5.1 *Requirement Analysis* (Analisis Kebutuhan)

Pada tahap analisis kebutuhan ini, penulis menganalisis kebutuhan kebutuhan Sistem Informasi Akademik Sekolah dengan cara menganalisis data-data yang telah dikumpulkan sebelumnya untuk mengetahui latar belakang permasalahan yang dihadapi. Metode pengumpulan data atau informasi ini dapat diperoleh melalui diskusi, observasi, wawancara, atau survei.

1.5.2 *System Design* (Desain Sistem)

Setelah melakukan analisis kebutuhan sistem informasi akademik sekolah, maka dilakukan tahap selanjutnya yakni tahap desain sistem. Tahap desain ini merupakan tahap perancangan Flowchart, ERD, Use Case Diagram, dan juga pembuatan Prototype. Adapun tujuan dari perancangan ini agar memberikan gambaran mengenai apa saja yang harus dikerjakan.

1.5.3 *Implementasi* (Penerapan)

Implementasi sistem merupakan pengembangan dari tahap perancangan sistem sebelumnya. Tahap ini lah yang menentukan pengembangan sistem, karena

sebagus apapun desain yang dibuat jika tidak ada implementasi akan tidak ada gunanya. Tahapan ini mencakup pengkodean atau pemrograman, program yang telah dibuat nantinya akan diuji masing-masing fungsinya.

1.5.4 *Testing* (Pengujian)

Pada tahap ini, masuk dalam proses integrasi dan pengujian sistem. Tahap ini dilakukan setelah penggabungan modul-modul yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah semua modul yang dikembangkan dan diuji pada tahap implementasi maka akan diintegrasikan dalam sistem secara menyeluruh. Ketika proses integrasi selesai, maka akan dilakukan testing atau pengujian untuk mengetahui apakah *software* sudah sesuai desain yang diinginkan dan mengidentifikasi adanya kesalahan atau tidak.

1.5.5 *Maintenance* (Pemeliharaan)

Pada tahap ini merupakan tahapan terakhir yakni melakukan evaluasi terhadap sistem yang baru untuk mengetahui apakah telah memenuhi tujuan yang dicapai atau tidak. Setelah dilakukan pengujian sistem, maka akan masuk pada tahap produk dan pemakaian perangkat lunak oleh pengguna (*user*). Pada tahap ini juga pengembang dapat melakukan perbaikan terhadap kesalahan yang ditemukan pada aplikasi setelah digunakan oleh *user*.