

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Praktik Kerja Lapangan (PKL) juga merupakan bagian pendidikan yang menyangkut proses belajar mengajar berdasarkan pengalaman di luar sistem belajar dibangku kuliah dan praktik di dalam 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 keterampilan yang meliputi keterampilan fisik, intelektual, kemampuan berinteraksi dan berintegrasi, serta kemampuan manajerial.

Seven Inc (magangjogja.com) merupakan tempat yang mewadahi peserta dari lingkungan siswa SMK ataupun mahasiswa yang ingin mengembangkan keterampilan dalam bekerja dengan skill sesuai bidang masing-masing. Magangjogja.com memiliki lokasi yang bertempat di daerah kota Bantul, Yogyakarta. Magangjogja.com memiliki beberapa divisi keahlian yang dapat dipilih seperti UI/UX desainer, *Front end* atau *Back end developer*, Videographer, Desainer grafis, dan beberapa divisi lainnya. Selain memberikan ilmu praktikum yang berkaitan dengan *skill*, Magangjogja.com juga memberikan pengalaman dan pembelajaran terkait cara membangun kepribadian diri atau *self building* untuk menjadi pribadi yang tidak hanya ahli tetapi juga memiliki karakter yang lebih baik.

Dalam proses pembentukan *skill* di Seven Inc (magangjogja.com), mahasiswa atau praktikan diberikan sebuah proyek atau tugas pada saat melakukan magang. Seperti tugas dalam setiap divisi memiliki variasinya masing-masing, sebagai contoh dalam divisi *programmer* atau *Front and Backend Programmer* biasanya memiliki tugas dalam membuat aplikasi atau sistem informasi dalam bentuk *android* ataupun bisa juga dalam bentuk *website*.

Di Seven Inc terdapat proyek yang berasal langsung dari tempat magang atau lokal, atau bisa jadi proyek yang berasal dari mitra. Dalam Praktik Kerja Lapangan kali ini kelompok kami mendapat sebuah kepercayaan untuk mengerjakan proyek *website* dari pemerintah kabupaten Sleman. Pada kesempatan tersebut kelompok kami mengerjakan proyek *website* tersebut dengan menerapkan konsep CMS (*Content Management System*), menurut Sulistiyono (Huda & Priyatna, 2019) merupakan sebuah konsep yang memberikan kemudahan kepada para pengguna dalam mengelola dan mengadakan perubahan isi ataupun konten dalam sebuah *website* secara dinamis meskipun belum mempunyai pengetahuan mengenai hal-hal yang bersifat teknis sebelumnya. *Website* tersebut akan berfungsi sebagai media untuk publikasi dari penelitian kegiatan dan regulasi yang ada di pemerintahan dan bisa diakses oleh masyarakat secara umum. *Website* tersebut dibangun dengan menggunakan sistem dari *framework Codeigniter*, salah satu kelebihan *framework* tersebut adalah dengan kemudahan dalam membuat *website* dengan modul dan class bersifat MVC (*Model, View, Controller*) yang memungkinkan pemakai dalam membangun aplikasi sederhana sampai kompleks dengan lebih cepat dan terstruktur dibandingkan menggunakan cara biasa (Syafitri et al., 2021). Di dalam aplikasi atau *website* tersebut terdapat fitur-fitur yang cukup beragam, beberapa contoh fitur yang terdapat dalam *website* tersebut antara lain: fitur posting berita atau artikel, edit profil untuk admin, dan fitur pengunjung.

Fitur postingan merupakan salah satu fitur yang dapat dipakai oleh administrator untuk mengunggah sebuah berita atau sebuah postingan yang dapat dikelola atau di manajemen secara aman dengan masuk sebagai administrator. Fitur ini juga dapat diakses oleh orang lain jika postingan tersebut dalam status dipublikasikan.

Fitur selanjutnya adalah edit profil, edit profil merupakan fitur yang dapat digunakan oleh admin untuk dapat merubah deskripsi, nama admin dan juga dapat melakukan edit atau ubah *password* secara langsung dengan cara masuk sebagai administrator.

Fitur terakhir dalam laporan ini adalah fitur pengunjung, fitur pengunjung merupakan suatu fitur yang digunakan oleh admin untuk mendeteksi berapa jumlah pengunjung dari suatu *website* dan dari beberapa postingan. Fitur ini juga dapat mengurutkan postingan yang paling banyak dikunjungi oleh user yang mengakses suatu postingan. Fitur ini juga mendeteksi *IP Address* atau Alamat Internet Protokol yang digunakan oleh pengguna dan mendeteksi *browser* atau sistem pencarian yang digunakan oleh pengguna. Untuk melihat pengguna yang terdeteksi dengan fitur ini dapat dilihat dengan cara masuk sebagai administrator.

Dengan adanya *website* tersebut diharapkan dapat membantu instansi terkait dalam mengelola atau mengatur publikasi dari anggota dewan baik dalam bentuk kegiatan, penelitian, maupun berita atau artikel serta dapat diakses oleh seluruh anggota maupun masyarakat secara umum.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum

Tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) secara umum adalah meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kewirausahaan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan perusahaan/industri/instansi dan/atau unit bisnis strategis lainnya yang layak dijadikan tempat PKL. Selain itu, tujuan PKL adalah melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan (*gap*) 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.

1.2.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini adalah:

1. Mampu dalam analisis dan pembuatan desain kerja sistem pada *website* Dewan Pendidikan Kabupaten Sleman.
2. Mengetahui dalam menguji serta evaluasi hasil dari pembuatan fitur (posting, edit profil, dan pengunjung) pada *website* Dewan Pendidikan Kabupaten Sleman menggunakan metode *Black-Box*.

1.2.3 Manfaat

Manfaat Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut:

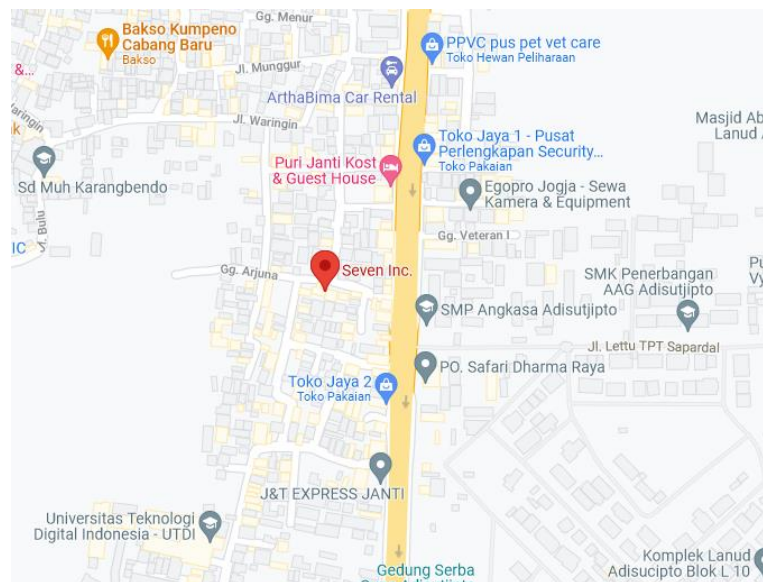
- a. Bagi Mahasiswa
 - 1) Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya.
 - 2) Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga kepercayaan dan kematangan dirinya akan semakin meningkat.
 - 3) 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.
 - 4) Mahasiswa terlatih untuk dapat memberikan solusi dan permasalahan di lapangan.
 - 5) Mengenal dan merasakan sikap profesional yang dibutuhkan di industri.
 - 6) Mengetahui secara lebih jelas mengenai manajemen perusahaan dalam proses pengembangan software dan mendapatkan pengalaman kerja serta dapat berinteraksi dalam suatu *team work*.
- b. Bagi Program Studi:
 - 1) Dapat menjadi tolok ukur pencapaian kinerja program studi khususnya untuk mengevaluasi hasil pembelajaran oleh instansi tempat PKL.
 - 2) Dapat menjalin kerjasama dengan instansi tempat PKL.
- c. Bagi instansi tempat PKL:
 - 1) 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.
 - 2) Sebagai sarana kerjasama untuk ke depannya antara perusahaan dengan Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

a. Lokasi

Lokasi kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) Seven Inc terletak di Jl. Raya Janti, Gang Arjuna No. 59, Karangjambe, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta 55198.

Berikut merupakan peta lokasi pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL):



Gambar 1.1 Lokasi Seven Inc

b. Jadwal Kerja

Tabel 1.1 Jadwal Praktik Kerja Lapangan (PKL)

KEGIATAN	2021											2022
	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	
Persiapan Proposal												
Menunggu Jawaban Perusahaan												

Persiapan dan Pengarahan PKL										
Pelaksanaan PKL										
Pembuatan Laporan PKL										

Praktik Kerja Lapang (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 01 September 2021 sampai dengan tanggal 07 Januari 2022.

PKL dilakukan pada hari kerja kantor yaitu setiap hari Senin sampai dengan Sabtu, dengan ketentuan masuk sebagai berikut:

1. Shift Pagi dimulai pukul 06.30 sampai dengan 13.00 WIB.
2. Shift Siang dimulai pukul 09.00 sampai dengan 17.00 WIB.
3. Shift Malam dimulai pukul 13.15 sampai dengan 21.00 WIB.

1.4 Metode Pelaksanaan

Sistem pelaksanaan Praktik Kerja Lapang (PKL) adalah dengan Luring atau datang langsung ke tempat magang. Jika kondisi pandemic memburuk maka tidak menutup kemungkinan untuk program magang akan dilaksanakan dalam bentuk Daring.

Metode yang digunakan selama Praktik Kerja Lapang (PKL) dengan menggunakan metode diskusi lewat grup dan *google meet* serta untuk membagi tugas ataupun pekerjaan memakai media *Github Issues* sebagai jembatan untuk melihat tugas yang sudah dikerjakan maupun yang belum dikerjakan.