

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mahasiswa merupakan seorang yang sedang menempuh pendidikan di Perguruan Tinggi baik itu di akademi, institut, universitas, atau politeknik. Menjadi seorang mahasiswa berarti mempelajari suatu fokus bidang tertentu, selain itu menjadi seorang mahasiswa juga dituntut untuk dapat mengaplikasikan, dan berinovasi dalam bidang yang sudah dipelajari di bangku kuliah tersebut. Mahasiswa merupakan *agen of change* yang berarti agen pembawa perubahan, mereka yang menyandang status mahasiswa harapannya dapat memberikan solusi permasalahan yang ada di Indonesia ini, baik di lingkungan masyarakat, maupun di lingkungan industri.

Agar mahasiswa dapat melatih daya kreativitas, inovasi, serta dapat mengaplikasikan bidang yang sudah dipelajari selama diperkuliahan maka diperlukan adanya kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL). PKL merupakan pendidikan dan pelatihan yang dilaksanakan di industri atau dunia kerja secara terstruktur dan terarah, agar peserta didik nantinya memiliki bekal sikap dan keterampilan sesuai dengan cara belajar langsung di dunia industri (Nurharisma dan Kuswanto, 2020). Kegiatan PKL merupakan salah satu program dari Perguruan Tinggi Politeknik Negeri Jember sebagai prasyarat kelulusan yang wajib diikuti mahasiswa. Kegiatan PKL sangat penting bagi mahasiswa karena dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman mahasiswa mengenai industri atau dunia kerja. Program PKL dilaksanakan selama kurang lebih 4 (empat) bulan.

Adapun tempat PKL yang dipilih penulis bersama anggota tim, yaitu di Duxeos Software House. Duxeos Software House merupakan perusahaan yang bergerak di bidang layanan jasa pembuatan aplikasi website, aplikasi mobile, maintenance aplikasi, dan multimedia. Terdapat beberapa divisi yang ada di perusahaan ini antara lain, divisi pengembangan aplikasi yang diisi oleh kami Tim PKL dari Politeknik Negeri Jember, divisi penulis artikel dan pembuatan konten instagram dan youtube yang diisi oleh Tim PKL dari Universitas Duta Bangsa.

Selama melaksanakan PKL kami diberikan beberapa proyek oleh pembimbing lapang yang berupa pengembangan aplikasi website, salah satu proyek tersebut adalah pengembangan aplikasi website Pemilihan Ketua dan Wakil Ketua OSIS yang merupakan kerjasama dengan instansi pendidikan SMAN 8 Surakarta

Dengan dibuatnya website Pemilihan Ketua dan Wakil Ketua OSIS (PILKETOS) SMAN 8 Surakarta harapannya dapat membantu proses pemilihan umum Ketua dan Wakil Ketua OSIS di SMAN 8 Surakarta, sehingga dapat memudahkan proses pemungutan dan perhitungan suara, dan meminimalisir terjadinya kecurangan.

1.2 Tujuan

1.2.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari pelaksanaan Praktik Kerja Lapang (PKL) antara lain adalah sebagai berikut:

1. Sebagai prasyarat untuk menyelesaikan pendidikan jenjang Sarjana Terapan di Program Studi D4 Teknik Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember.
2. Menambah pengetahuan, wawasan, dan keterampilan mengenai pengembangan sistem informasi atau aplikasi.
3. Mampu menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang sudah dipelajari di perkuliahan pada kondisi di lapangan atau dunia kerja.

1.2.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari pelaksanaan Praktik Kerja Lapang (PKL) antara lain adalah sebagai berikut:

1. Mampu memahami dan menggunakan Framework CodeIgniter 4 dengan baik.
2. Mengetahui cara mengembangkan aplikasi website Pemilihan Ketua dan Wakil Ketua OSIS (PILKETOS) SMAN 8 Surakarta menggunakan Framework CodeIgniter 4, khususnya pada fitur-fitur yang dikerjakan yaitu, Fitur Manajemen Kandidat, Manajemen Periode, dan Reset *Vote*.
3. Melatih kemampuan koordinasi dan kerjasama antar tim saat mengerjakan proyek bersama.

1.3 Manfaat

Manfaat dari kegiatan Praktek Kerja Lapang (PKL) antara lain adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan skill dan keterampilan dalam pengembangan sistem informasi atau aplikasi.
2. Mendapatkan pengalaman untuk mengerjakan proyek secara real di lapangan.
3. Menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman mengenai dunia industri atau dunia kerja, sehingga mahasiswa kelak setelah lulus akan lebih siap saat terjun langsung di masyarakat khususnya di lingkungan kerjanya.
4. Melatih sikap tanggung jawab, kedisiplinan, dan kerjasama antar anggota tim.
5. Menumbuhkan sikap profesional yang dibutuhkan oleh dunia industri.
6. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari selama di bangku kuliah secara langsung di industri atau dunia kerja, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa terhadap keterampilan yang dimiliki.

1.4 Lokasi Kerja

Kegiatan Praktik Kerja Lapang (PKL) ini dilaksanakan di Duxeos Software House, berlokasi di Jl. Sungai Indragiri No. 25, Sangkrah, Surakarta, Jawa Tengah, Kode Pos 57199. Berikut gambar dibawah ini merupakan peta lokasi kegiatan PKL:



Gambar 1.1 Peta Lokasi Tempat PKL
(Sumber: Google Maps 2022)

1.5 Jadwal Kerja

Kegiatan Praktik Kerja Lapang (PKL) di Duxeos Software House Surakarta dilaksanakan mulai dari tanggal 1 September 2021 sampai dengan tanggal 7 Januari 2022. Pelaksanaan PKL dibagi menjadi dua tipe yaitu daring dan luring, PKL daring dilaksanakan pada bulan September sampai Oktober, dan PKL luring dilaksanakan pada bulan November sampai Januari. Pada saat PKL luring jadwal PKL mengikuti hari kerja kantor yaitu, hari Senin sampai dengan hari Sabtu, dimulai dari pukul 08.00 WIB sampai pukul 16.00 WIB.

1.6 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam Praktik Kerja Lapang (PKL) di Duxeos Software House adalah sebagai berikut:

1. Melakukan diskusi dengan anggota tim dan pembimbing lapang membahas mengenai produk yang akan dikembangkan, mulai dari menganalisis kebutuhan sistem, hingga penentuan job desk dari masing-masing anggota tim.
2. Studi literatur dengan mempelajari literatur-literatur dari buku, jurnal, dan lain-lain yang berkaitan dengan judul laporan Praktik Kerja Lapang (PKL) yang nantinya dapat digunakan sebagai bahan pembuatan laporan PKL.