

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Praktik Kerja Lapang (PKL) adalah suatu sistem pembelajaran yang dilakukan di luar proses belajar mengajar di kuliah dan dilaksanakan di industri. Pembelajaran yang dimaksud adalah mahasiswa mempelajari kondisi dunia usaha atau dunia industri (DU/DI) secara langsung. Mahasiswa dilibatkan dalam mengembangkan suatu usaha atau menjalankan suatu aktivitas layaknya pada sebuah tempat usaha atau perusahaan. Aktivitas yang dikerjakan oleh mahasiswa pada tempat PKL dapat bermacam-macam seperti: menjadi penulis artikel, bagian *editing* media, menjadi tim pengembang dari suatu proyek, atau dapat juga menjadi perantara dari suatu proyek antara tim pengembang dan klien. Aktivitas dan pekerjaan yang ada di tempat PKL dapat saja berbeda dari yang dipelajari ketika kuliah, karena dalam dunia industri dan dunia usaha lebih mengutamakan implementasi dari berbagai ilmu.

Mahasiswa diperbolehkan memilih tempat PKL dengan bidang usaha yang sesuai dengan yang dipelajari saat kuliah. Pemilihan tempat PKL di Duxeos Software House di Kota Surakarta, Jawa Tengah. Duxeos Software House mempunyai bidang usaha yang sesuai dengan yang dipelajari saat kuliah yaitu di bidang informatika berupa pengembangan dan pengujian perangkat lunak.

Duxeos Software House merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang informatika, multimedia, dan pembuatan artikel. Perusahaan ini bertempat di Kota Surakarta, tepatnya Jalan Sungai Indragiri Nomor 25 Kelurahan Sangkrah, Kecamatan Pasar Kliwon. Terdapat beberapa divisi dari perusahaan ini antara lain: pengembangan aplikasi yang diisi oleh tim PKL kami, divisi penulis artikel dan pembuatan konten instagram dan youtube yang diisi oleh mahasiswa PKL dari Universitas Duta Bangsa.

Duxeos Software House mendapatkan kerja sama dengan SMA Negeri 8 Surakarta untuk membangun sebuah *website* yang dapat mempermudah kegiatan pemilihan ketua dan wakil ketua OSIS. Kami ditugaskan langsung untuk

mengembangkan aplikasi tersebut. Aplikasi Pemilihan ketua dan wakil ketua OSIS (PILKETOS) merupakan aplikasi yang digunakan untuk memudahkan penyelenggaraan pemilihan ketua dan wakil ketua OSIS dengan tetap mengedepankan prinsip pemilu yang luas, umum, bebas, jujur, dan adil.

## **1.2 Tujuan**

### **1.2.1 Tujuan Umum**

Mahasiswa diwajibkan mengikuti Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah untuk mengenal lingkungan dunia industri dan dunia usaha yang sebenarnya terjadi. Mahasiswa tidak hanya menerapkan ilmu yang didapat saat kuliah, tetapi juga bertujuan mengetahui kegiatan dan tugas-tugas yang ada di sebuah tempat usaha atau perusahaan. PKL juga bertujuan untuk mengasah keterampilan mengembangkan aplikasi, jiwa kepemimpinan saat berdiskusi, kerja sama antar tim, dan komunikasi antar anggota.

### **1.2.2 Tujuan Khusus**

Tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) secara khusus adalah:

1. Mengetahui cara menganalisis serta membuat desain sistem dalam mengembangkan aplikasi Pemilihan ketua dan wakil ketua OSIS (PILKETOS) di Duxeos Software House.
2. Mengimplementasikan hasil analisis dan desain sistem untuk fitur login dan halaman pemilihan ketua dan wakil ketua OSIS.

## **1.3 Manfaat**

### **1.3.1 Bagi Mahasiswa**

1. Mahasiswa terlatih untuk meningkatkan keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya pada lingkungan kerja.
2. Mahasiswa dapat mengetahui dengan langsung bagaimana suatu usaha atau perusahaan atau industri bekerja untuk meningkatkan profit.

3. Mahasiswa dapat belajar berkomunikasi yang baik dan sopan antar pegawai perusahaan dan antar teman PKL lainnya, menghargai perbedaan pendapat, dan menjalankan suatu komitmen yang penuh tanggung jawab bersama-sama.
4. Menumbuhkan sikap kepemimpinan ketika berdiskusi dengan anggota atau pembimbing lapang.
5. Mahasiswa dapat melatih dirinya untuk berfikir kritis dari permasalahan yang ada dan menemukan solusi yang tepat.

### **1.3.2 Bagi Program Studi**

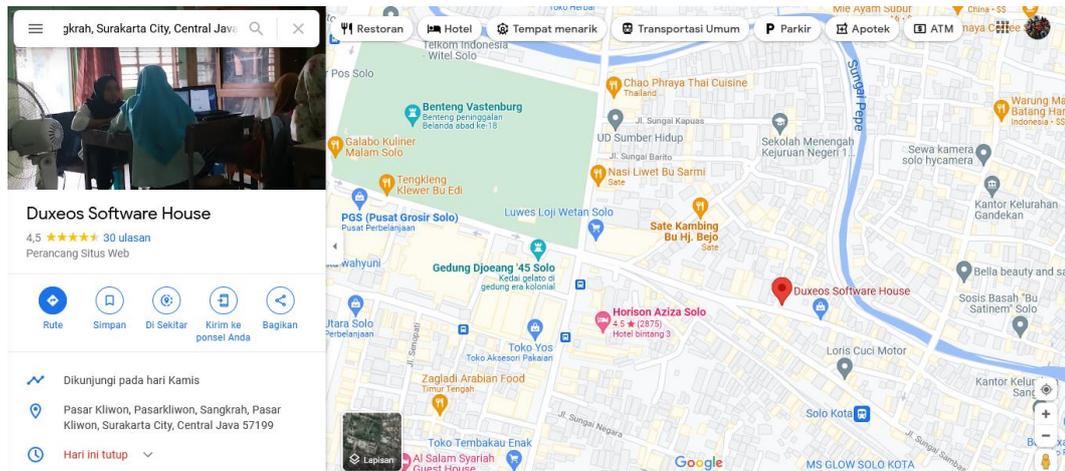
1. Dapat menjadi acuan pencapaian kinerja program studi khususnya untuk mengevaluasi hasil kegiatan dan pembelajaran dari tempat PKL.
2. Dapat menjalin kerja sama dengan tempat PKL untuk program praktik kerja lapang tahun depan.

### **1.3.3 Bagi Tempat PKL**

1. Dapat menjadi bahan masukan bagi perusahaan untuk menentukan kebijakan perusahaan pada masa yang akan datang berdasarkan hasil pengkajian dan analisis yang dilakukan mahasiswa selama PKL.
2. Sebagai sarana kerja sama untuk kedepannya antara perusahaan dengan Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember.

## **1.4 Lokasi Kerja**

Lokasi kegiatan Praktik Kerja Lapang (PKL) yang dilakukan adalah di kantor Duxeos Software House yang terletak di Jalan Sungai Indragiri Nomor 25, Sangkrah, Surakarta 57199. Lokasinya cukup strategis yaitu berdekatan dengan Stasiun Solo Kota, tepatnya sebelah utara dari Stasiun Solo Kota. Sebelah barat dari kantor Duxeos Software House, terdapat pusat perbelanjaan Luwes dan Benteng Vastenburg. Berikut merupakan peta lokasi kegiatan Praktik Kerja Lapang (PKL).



Gambar 1.1 Peta Lokasi Kantor Duxeos Software House

## 1.5 Jadwal Kerja

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 1 September 2021 sampai dengan tanggal 7 Januari 2022. PKL dilakukan pada hari kerja kantor yaitu setiap hari Senin sampai dengan Sabtu, mulai pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 16.00 WIB. Kegiatan diawali dengan membersihkan ruang kerja secara bergantian sesuai jadwal piket. Waktu istirahat satu jam dari pukul 12.00 WIB sampai dengan 13.00 WIB. Kegiatan PKL berakhir pukul 16.00 WIB dengan merapikan kembali ruang kerja. Pakaian yang boleh digunakan yaitu baju bebas, sopan, dan rapi. Pengecualian jika ada rencana bertemu klien, diharuskan berpakaian formal dan bersepatu.

## 1.6 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini adalah sebagai berikut:

1. Pembimbing lapang memberi studi kasus atau permintaan pembuatan aplikasi dari klien, dan diinstruksikan untuk berdiskusi terlebih dahulu.
2. Semua anggota PKL berdiskusi, mencari studi literatur dan mempelajari aplikasi serupa yang sudah jadi untuk menentukan solusi dari studi kasus yang diberikan, lalu membagi bagian pekerjaan yang akan dikerjakan setiap anggota. Setiap hari

diakhir jam kerja, melapor kepada pembimbing lapang tentang progres kerja yang dilakukan dalam satu hari.

3. setiap masalah yang ada terkait pengembangan aplikasi, dapat langsung dikomunikasikan kepada pembimbing lapang.
4. Pekerjaan yang sudah selesai disampaikan kepada pembimbing lapang, setelah itu disampaikan kepada klien. Jika ada revisi pembimbing lapang langsung menginstruksikan anggota PKL untuk membenahi sampai aplikasi selesai dan diserahkan kepada klien.