

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) secara umum adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan 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 (Anwar dkk, 2017:2). PKL merupakan salah satu kegiatan wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa Politeknik Negeri Jember sebagai prasyarat mutlak kelulusan. Pemilihan dan pelaksanaan tempat PKL di sebuah perusahaan *software house* yakni PT Elecomp Indonesia Group yang berlokasi di Kota Malang, Jawa Timur. PT Elecomp Indonesia Group ini berdiri sejak tahun 2014 dan bergerak pada bidang pembuatan *website*, aplikasi android, dll.

Website merupakan suatu halaman yang dapat kita akses menggunakan perangkat apapun seperti ponsel, *laptop*, tablet, komputer, atau perangkat yang lain selama terhubung dengan koneksi internet. *Website* sangat banyak digunakan oleh instansi ataupun organisasi ataupun bidang lainnya untuk mencapai tujuan mereka.

Company Profile atau profil perusahaan adalah gambaran umum sebuah perusahaan yang bertujuan untuk memberi tahu mengenai produk dan jasa yang ditawarkan dan informasi ditulis secara detail. *Company profile* dapat berupa media digital maupun cetak, namun di zaman digital ini, kebanyakan *company profile* memanfaatkan *platform* digital seperti *website* atau media sosial. Sebuah *company profile* bisa dijadikan media / alat untuk menyampaikan informasi

perusahaan, serta visi dan misi. Media ini tentunya meningkatkan *brand awareness* pelanggan serta investor.

Peluncuran *company profile* kepada pengguna tentunya harus melalui tahapan pengujian agar informasi dapat tersampaikan dengan baik. Salah satu hal pokok yang harus diuji ialah *user experience* (UX). Untuk mendapatkan pengalaman pengguna yang baik, aplikasi harus mudah dipelajari, efisien, mudah digunakan, dan atraktif (Hinderks et al., 2019). Sesuai dengan fokus dari UX, yaitu bagaimana kerja suatu produk dari luar saat seseorang datang untuk melakukan kontak dengan produk tersebut (Santoso, Virginia and Susanto, 2017). Selain itu, UX juga berfokus pada *user* dan respon baik *user* terhadap sistem hal tersebut dapat dilihat dari emosi, perilaku dan nilai yang dihasilkan dari interaksi dengan sistem tersebut (Mustikaningtyas, Saputra and Pinandito, 2016). Jika sebuah *website* memiliki *usability* yang rendah, maka pengalaman pengguna (*user experience*) dalam menggunakan *website* tersebut menjadi kurang baik sehingga pengguna tidak ingin mengunjungi *website* tersebut (Garrett 2011). Oleh sebab itu, maka pengukuran UX berdasarkan sample dari berbagai kalangan pengguna sangatlah diperlukan untuk membangun sebuah *website e-commerce* yang baik dan dapat diterima.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari pelaksanaan PKL ini, terdapat dua (2) tujuan yakni tujuan umum dan tujuan khusus, sebagai berikut:

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Pelaksanaan PKL di PT Elecomp Indonesia Group bertujuan untuk:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan jenjang Sarjana Terapan Program Studi D4 Teknik Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember;
2. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa terhadap perusahaan/industri/instansi maupun unit bisnis lainnya;

3. Melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan yang dijumpai pada dunia lapangan dan yang diperoleh di bangku kuliah;

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Pelaksanaan PKL ini memiliki beberapa tujuan khusus, antara lain:

1. Mampu memahami pembuatan *interface website e-commerce* menggunakan *template yang user friendly*;
2. Mampu memahami pembuatan konten untuk konsumsi umum serta riset materi dan gaya desain yang sesuai brand;
3. Mengetahui cara *problem solving* untuk memperbaiki *website company profile* agar sesuai standar perusahaan;

1.2.3 Manfaat

1.2.3.1 Bagi Mahasiswa

1. Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan dan keterampilan sesuai bidangnya;
2. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga kepercayaan dan kematangan diri semakin meningkat;
3. Mahasiswa terlatih untuk berpikir kritis dan menggunakan daya nalarnya serta menemukan *problem solving* yang tepat dari permasalahan yang dihadapi;
4. Menumbuhkan sikap kerja mahasiswa berkarakter;
5. Menumbuhkan sikap kepemimpinan ketika berdiskusi dengan anggota atau pembimbing lapang.

1.2.3.2 Bagi Program Studi

1. Dapat menjadi acuan pencapaian kinerja program studi khususnya untuk mengevaluasi hasil kegiatan PKL;
2. Dapat menjalin kerja sama dengan Du/di agar sehingga kampus atau jurusan dapat dikenal di dunia usaha dan bisnis serta instansi.

1.2.3.3 Bagi Du/di

1. Dapat menjadi bahan evaluasi atau masukan bagi perusahaan untuk menentukan kebijakan selanjutnya berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh mahasiswa selama PKL;
2. Sebagai media kerja sama dengan dunia pendidikan tinggi.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di sebuah perusahaan *software house* yaitu PT Elecomp Indonesia Group yang berlokasi di Kota Malang, tepatnya di Jl. Danau Bratan Timur Raya H5 A5, Madyopuro, Kedungkandang, Kota Malang. Pelaksanaan PKL ini dilakukan secara daring (dalam jaringan) dari rumah dimulai dari tanggal 6 September 2021 sampai dengan tanggal 7 Januari 2022, sesuai kesepakatan yang mewajibkan mahasiswa melaksanakan PKL selama empat (4) bulan lamanya. Jadwal kerja mahasiswa PKL yakni selama 6 hari, mulai hari Senin hingga Jumat pukul 09.00 WIB sampai pukul 17.00 WIB dan hari Sabtu pukul 09.00 WIB sampai pukul 13.00 WIB.

1.4 Metode Pelaksanaan

Praktek Kerja Lapangan (PKL) untuk mahasiswa program D-IV dilaksanakan saat memasuki semester tujuh (7) dan memiliki bobot 8 SKS atau selama 512 jam dalam satu semester dengan rincian 75 jam untuk persiapan dan 437 jam (3 bulan) di lokasi PKL. Terdapat beberapa persyaratan untuk peserta PKL adalah:

- a. Tercatat sebagai mahasiswa aktif;
- b. Berbadan sehat (berdasarkan keterangan dokter);
- c. Menyimpan proposal kegiatan PKL.

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT Elecomp Indonesia Group yakni sebagai berikut:

1. Melakukan diskusi / koordinasi dengan pembimbing lapang mengenai proyek yang akan dilaksanakan, mulai dari *briefing* awal pengenalan proyek dan *daily* atau *weekly meeting* untuk mengecek progres pekerjaan.
2. Melakukan riset secara langsung di internet untuk tetap *up to date* dalam dunia digital.
3. Studi literatur dari jurnal atau buku yang relevan yang berkaitan dengan judul laporan PKL yang akan digunakan sebagai bahan penulisan laporan PKL.