

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah salah satu bentuk pendidikan dengan cara memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk beradaptasi dengan tugas langsung di sebuah lembaga, instansi, perusahaan ataupun industri. Praktik Kerja Lapangan (PKL) juga merupakan relevansi antara teori dan praktikum yang didapatkan selama perkuliahan dengan praktik yang ditemui di lapangan. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman dalam melakukan sosialisasi dalam sebuah kelompok kerja, etika kerja serta ilmu yang ada dalam sebuah perusahaan maupun sebuah instansi. Mahasiswa secara perorangan ataupun berkelompok dipersiapkan untuk mendapatkan pengalaman dan keterampilan khusus dari keadaan nyata di lapangan sesuai bidangnya masing-masing.

Dalam Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini, mahasiswa dipersiapkan untuk mengerjakan serangkaian tugas keseharian di tempat Praktik Kerja Lapangan (PKL) guna menunjang keterampilan akademis yang telah diperoleh. Pemilihan lokasi di magangjogja.com (Seven Inc) ini berdasarkan pada pendekatan materi pekerjaan dengan materi dan keterampilan praktikum yang didapatkan selama di bangku kuliah.

Seven Inc. merupakan perusahaan digital yang bergerak di bidang industri kreatif, berawal dari bisnis *fashion/apparel* pria. Dengan sistem pelayanan *online* yang akan memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi para *customer* dalam membeli produk tanpa harus mencari di toko. Selain usaha *fashion*, juga memiliki usaha yaitu konveksi (Rumah Konveksi), jasa pengelasan (Tukanglas.org), pengembangan website (Republikweb.net), pengiriman paket (RPX Janti dan Lion Parcel Janti) dan jasa *catering* (Djuragancatering.com). Perusahaan ini juga terdapat tempat bagi para pemegang yang ingin melakukan praktik kerja lapangan yang bernama magangjogja.com. Kelompok Praktik Kerja Lapangan (PKL) kami memilih divisi pemrograman. Dalam divisi tersebut kelompok kami mendapat

tugas untuk membuat sistem informasi dari Dewan Pendidikan Kabupaten Sleman.

Sistem Informasi Dewan Pendidikan Kabupaten Sleman ini merupakan aplikasi *Content Management System* (CMS) berbasis *website*. *Content Management System* (CMS) merupakan suatu sistem yang digunakan untuk melakukan pengelolaan dan memfasilitasi proses pembuatan, pembaharuan, dan publikasi konten secara bersama. Manfaat CMS adalah bertujuan untuk mempermudah *user* membangun sebuah situs *website* dan juga mempermudah dalam mengedit konten tanpa harus mempelajari begitu dalam beberapa jenis bahasa pemrograman(Wibowo, 2020). Sistem informasi mempermudah para dewan pendidikan dalam mengelola informasi dalam dinas pendidikan yang ada di Kabupaten Sleman. Dalam aplikasi ini terdapat informasi tentang profil dari anggota dewan pendidikan yang dapat dilihat oleh pengunjung *website* untuk mencari informasi tersebut. Fitur lainnya berupa postingan yang berupa laporan-laporan, foto kegiatan, video kegiatan, dan informasi publik. Pengunjung *website* dapat melihat data regulasi dan data sekolah yang terdaftar, selain itu, juga dapat menuliskan komentar pada postingan dan memberikan aspirasi pada fitur aspirasi publik.

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan merencanakan dan merancang *input*, *output*, dan struktur *file* dari data yang diperoleh, kemudian digunakan untuk menghasilkan sistem informasi yang dibutuhkan. Dalam pengembangan sistem tahap perencanaan merupakan tahap yang paling penting di mana pada tahap perancangan akan diadakan identifikasi masalah-masalah apa yang akan digunakan sebagai bahan rancangan, sehingga dapat menghasilkan sistem informasi yang baik(Priambodo, 2018). Dalam pengerjaan atau perancangan Sistem Informasi Dewan Pendidikan Kabupaten Sleman yang terdapat berbagai fitur di dalamnya akan dibagi setiap orang. Disini saya mendapatkan *jobdesk* pada fitur video kegiatan, data sekolah, data banner, dan struktur tim redaksi. Pembuatan fitur-fitur tersebut dimulai dengan perancangan tampilan atau *frontend* baik dari tampilan publik maupun tampilan dari admin. Pengerjaan *frontend* mengikuti dari tampilan UI/UX yang sudah ditetapkan oleh

klien. Selanjutnya pengerjaan *backend* untuk menerapkan dari fungsionalitas sistemnya.

Pada fitur video kegiatan yang merupakan fitur yang dapat digunakan oleh admin untuk mengelola data video kegiatan para dewan berupa menambahkan, mengedit, dan menghapus data tersebut. Pengguna *website* dapat mengakses video kegiatan tersebut pada tampilan detail video kegiatan yang bisa dipilih. Pada fitur data sekolah, admin dapat mengelola data sekolah yang ada di Kabupaten Sleman berupa menambahkan, mengedit, dan menghapus data tersebut. Pengguna *website* dapat melihat tabel data sekolah yang memiliki kategori mulai dari paud atau tk, sd, smp, sma, smk, kuliah, dan slb. Pada fitur data *banner*, admin dapat mengelola data *banner* dengan menambahkan, mengedit, dan menghapus data tersebut. Pengguna *website* dapat mengakses *banner* yang berupa *slider* gambar yang apabila diklik akan ditujukan pada suatu laman. Terakhir, untuk fitur struktur dan tim redaksi, admin dapat mengelola dengan menambahkan, mengedit, dan menghapus data tersebut. Pengguna *website* dapat melihat daftar dari tim redaksi pada periode yang ditentukan.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum

Tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) secara umum adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan perusahaan, industri, instansi maupun unit bisnis strategis lainnya yang layak dijadikan sebagai tempat PKL. Selain itu, tujuan PKL adalah melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan yang dijumpai di lapangan dengan yang diperoleh selama di bangku kuliah. Dengan demikian, mahasiswa diharapkan mampu untuk mengembangkan keterampilan tertentu yang tidak diperoleh selama belajar di kampus.

1.2.2 Tujuan Khusus

Tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) secara khusus adalah:

- 1) Mengetahui cara menganalisis desain sistem dalam pengembangan Sistem Informasi Dewan Pendidikan Kabupaten Sleman.
- 2) Mengimplementasikan hasil analisis desain sistem pengembangan Sistem Informasi Dewan Pendidikan Kabupaten Sleman khususnya untuk fitur video kegiatan, data sekolah, data banner, dan struktur tim redaksi.

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 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) Meningkatkan kualitas karakter yang disiplin dan bertanggung jawab.
- 5) Mengenal dan merasakan sikap profesional yang dibutuhkan dalam dunia kerja.
- 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 Praktik Kerja Lapangan (PKL).

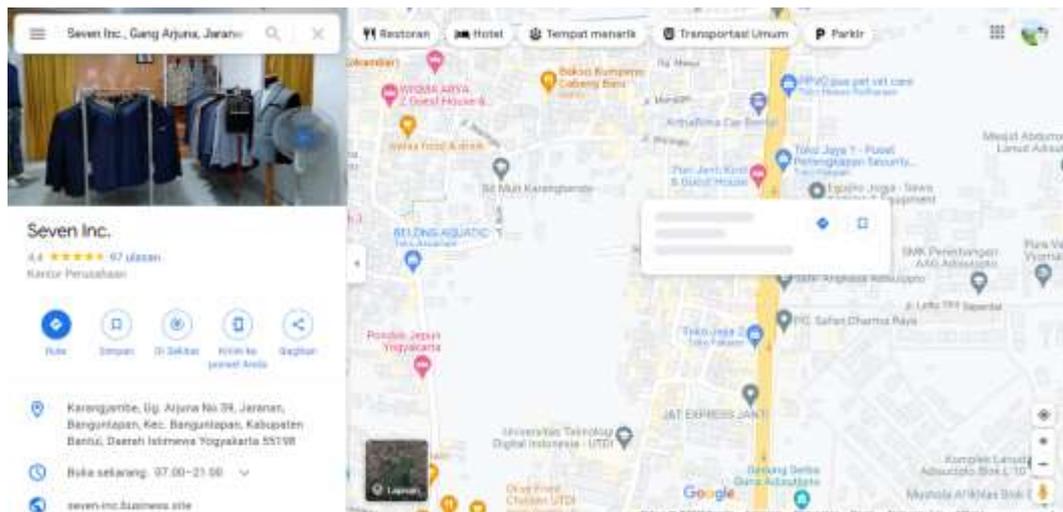
c. Bagi Instansi Tempat PKL

- 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 kedepannya antara instansi perusahaan dengan Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi Kerja

Lokasi kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang dilakukan adalah di Kantor Seven Inc. yang terletak di Jalan Janti, Gang Arjuna, No. 59, Karangjambe, Banguntapan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55198, Telepon: (0274) 4534571. Berikut merupakan peta lokasi pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL):



Gambar 1. 1 Peta Lokasi Seven Inc.

1.3.2 Jadwal Kerja

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 06.30 sampai pukul 13.00 untuk shift pagi dan mulai pukul 13.00 sampai pukul 21.00.

1.4 Metode Pelaksanaan

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

- a. Metode diskusi dan *sharing* yang dilakukan antara tim praktikan dengan pembimbing lapang maupun *programmer* yang ada di perusahaan mengenai penentuan produk yang akan dikembangkan.
- b. Metode studi literatur untuk mempelajari literatur-literatur yang terkait dengan judul yang diangkat sebagai judul laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dan nantinya dapat digunakan sebagai bahan pembuatan laporan.