

# BAB 1. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Praktik Kerja Lapangan (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. *Software house* adalah sebuah unit usaha yang secara garis besar mengembangkan dan membuat suatu perangkat lunak sebagai solusi untuk klien baik itu dari perorangan atau instansi (Nuraminudin dkk., 2018). 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 dan Manfaat**

### **1.2.1 Tujuan Umum**

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

1. Mengetahui cara mengembangkan aplikasi website Pemilihan Ketua Osis (PILKETOS) SMAN 8 Surakarta menggunakan Framework CodeIgniter 4, khususnya pada fitur-fitur yang dikerjakan yaitu, Fitur Dashboard, Manajemen User, dan Manajemen Kelas.
2. Mengetahui cara *problem solving* atau penyelesaian masalah saat mendapatkan suatu permasalahan ketika mengembangkan aplikasi website Pemilihan Ketua Osis (PILKETOS) SMAN 8 Surakarta.

3. Melatih kemampuan koordinasi dan kerjasama antar tim saat mengerjakan proyek bersama.

### **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

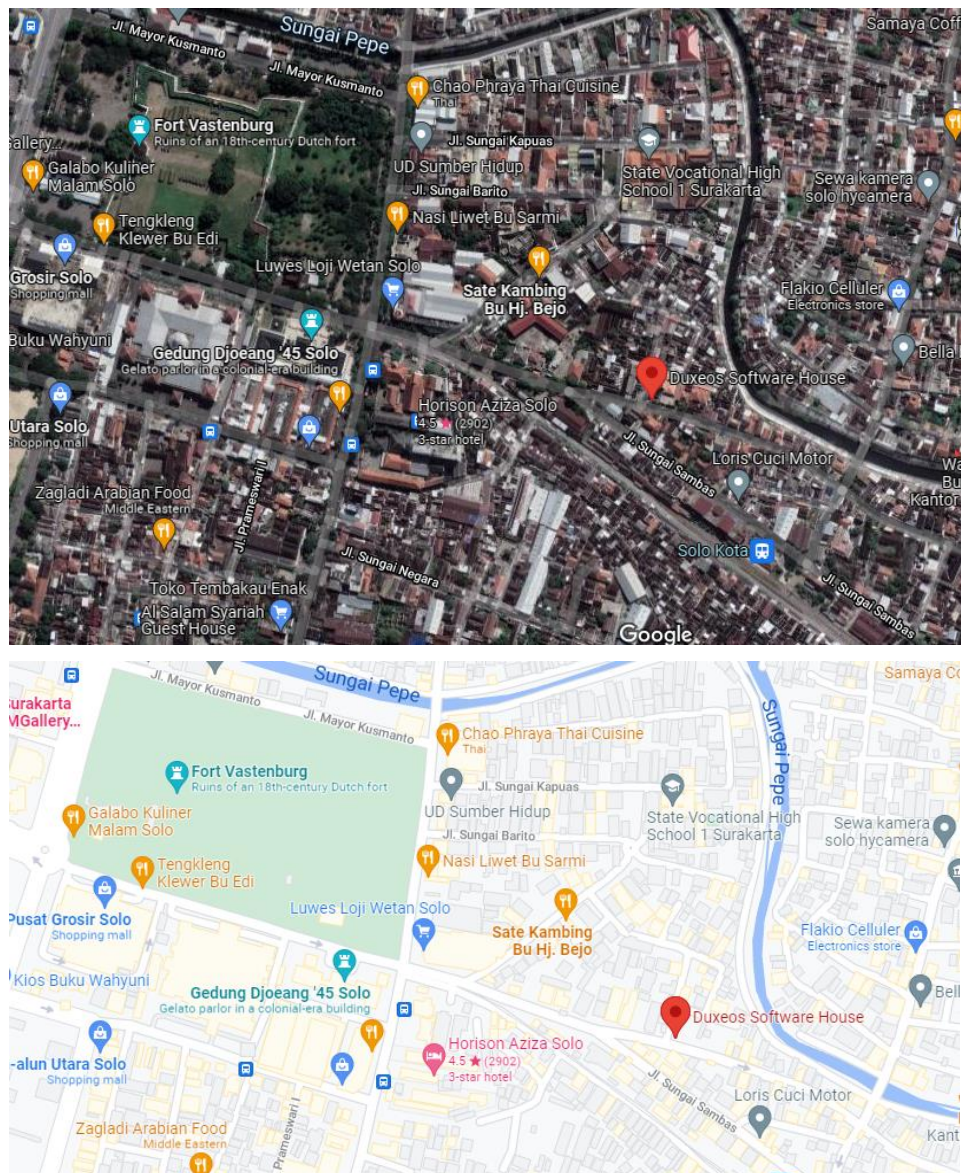
1. Dapat menjadi acuan pencapaian kinerja program studi khususnya untuk mengevaluasi hasil kegiatan dan pembelajaran dari tempat PKL.
2. Dapat menjalin kerja sama dengan tempat PKL untuk program praktik kerja lapang tahun depan.

#### 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

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan di Duxeos Software House, berlokasi di Jl. Sungai Indragiri No. 25, Sangkrah, Surakarta, Jawa Tengah, Kode Pos 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.



Gambar 1.1 Peta Lokasi Duxeos Software House (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. PKL dilakukan pada hari kerja kantor yaitu, hari Senin sampai dengan hari Sabtu, dimulai dari pukul 08.00 WIB sampai 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 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.