

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Praktik Kerja Lapangan (PKL) merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi pemahaman teori dan konsep ilmu pengetahuan yang diterapkan dalam pekerjaan berdasarkan pengetahuan profesional bidang studinya. Praktik Kerja Lapangan dilaksanakan guna untuk meningkatkan pengalaman, pengetahuan dan skill mahasiswa. Untuk bisa terjun langsung ke dunia kerja setelah lulus kuliah, setiap mahasiswa harus memiliki pengalaman. Pada dasarnya ilmu teori yang di dapat dari bangku perkuliahan belum tentu sama dengan praktik kerja di lapangan. Praktik Kerja Lapangan merupakan forum dimana mahasiswa berinteraksi langsung dengan dunia industri maupun instansi untuk mengkoordinasikan ilmu teori dan praktik. Kerja (Maysarani et al., 2021).

Di era perkembangan teknologi informasi, membuat perusahaan atau PT memiliki ketergantungan tinggi terhadap keberadaan IT, hampir semua kegiatan operasional, produksi, pengawasan, dan ajang lomba inovasi dilakukan dengan menggunakan IT. IT merupakan aset perusahaan yang paling berharga, baik perangkat keras maupun perangkat lunak, tanpa adanya IT perusahaan anda tidak akan berjalan secara optimal.

Teknologi informasi sangat bermanfaat untuk dapat diterapkan di berbagai bidang (Komalasari, 2020). Pariwisata merupakan salah satu sektor yang harus beradaptasi dengan zaman untuk dapat bertahan dari persaingan (Komalasari, 2020). Penerapan sebuah teknologi informasi dan komunikasi berbasis website pada kepariwisataan di Jawa Barat akan terasa lebih baik dalam mendapatkan informasi dan layanan pariwisata yang belum bisa didapat oleh masyarakat umum dengan baik. (Vinka et al., 2021).

Ajang inovasi Sistem informasi sangatlah penting bagi Perseroan Terbatas tersebut, dimana dimasa pandemi dibutuhkan Website berupa menampilkan informasi yang sifatnya untuk umum dan untuk terbatas. Dengan berbagai macam jenis maupun tingkat pentingnya suatu informasi yang harus disampaikan antara sumber-sumber informasi dengan penerima informasi, maka perlu adanya sebuah

Website agar informasi ter sampai ke khalayak umum. Berdasarkan pemaparan diatas saya tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai pemanfaatan teknologi informasi oleh karena itu saya mengambil judul “Perancangan Website Thins Hackathon (Studi Kasus : PT. Sekawan Media)”.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

### **1.2.1 Tujuan Umum PKL**

Tujuan Praktik Kerja Lapang (PKL) secara umum adalah :

1. 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.
2. Melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan (*gap*) yang mereka jumpai di lapangan dengan yang diperoleh di bangku kuliah.
3. Mengembangkan wawasan dan pengalaman dalam melakukan pekerjaan yang sesuai dengan keahlian yang dimiliki.

### **1.2.2 Tujuan Khusus PKL**

Tujuan Praktik Kerja Lapang (PKL) secara khusus adalah:

1. Menganalisa kebutuhan Website Tins Hackathon.
2. Membuat Website Tins Hackathon .

### **1.2.3 Manfaat PKL**

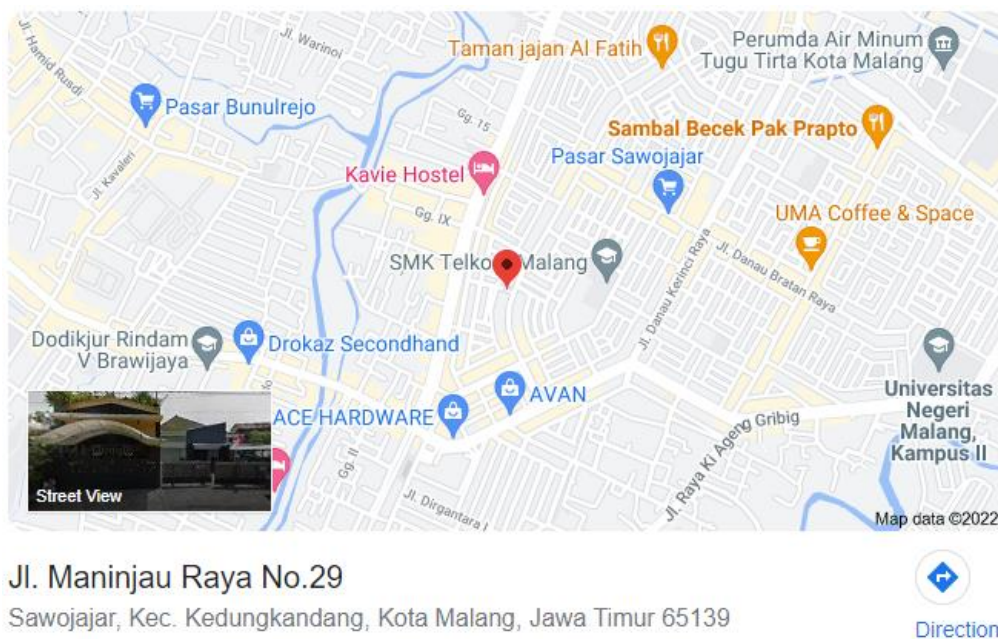
Berikut adalah manfaat dari PKL :

1. Manfaat bagi Mahasiswa
  - a. Dapat mengetahui lebih jauh realita ilmu yang telah diterima di perkuliahan dengan kenyataan yang ada di lapangan.
  - b. Memperdalam dan meningkatkan keterampilan dan kreativitas diri dalam lingkungan yang sesuai dengan disiplin ilmu yang dimiliki.
  - c. Dapat menyiapkan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dalam lingkungan kerjanya di masa mendatang.
  - d. Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman selaku generasi yang di didik untuk siap terjun langsung di masyarakat khususnya di lingkungan kerjanya.

2. Manfaat bagi Instansi atau Perusahaan yang Bersangkutan
  - a. Sebagai sarana kerjasama antara perusahaan dengan Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember di masa yang akan datang.
  - b. Membantu PT Sekawan Media dalam menyelesaikan permasalahan yang ada pada bidang teknologi informasi.

#### 1.2.4 Lokasi PKL

Lokasi kegiatan praktik kerja lapang adalah Jl. Maninjau Raya No. 29, Sawojajar, Kota Malang, Jawa Timur, 65139, Indonesia. Berikut merupakan peta lokasi pelaksanaan Praktik Kerja lapang (PKL).



Gambar 1. 1 Peta Lokasi PKL

#### 1.2.5 Jadwal Kerja

Praktik Kerja Lapang (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 13 September 2021 sampai dengan tanggal 14 September 2022, saya melakukan pekerjaan secara *hybrid Work From Home* (WFH) dan secara Luring. PKL dilakukan pada hari kerja kantor yaitu setiap hari Senin sampai Kamis dimulai pukul 08.00 WIB sampai pada pukul 16.00 WIB.

### 1.3 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapang ini adalah sebagai berikut:

1. Metode diskusi dilakukan antara mahasiswa dengan mentor mengenai perancangan sistem yang akan dibuat.
2. Metode studi literatur mempelajari literatur-literatur yang terkait dengan judul yang diangkat sebagai judul laporan PKL dan nantinya dapat digunakan sebagai bahan pembuatan laporan.
3. Metode dokumentasi kegiatan sehari-hari di tempat praktik kerja lapang, menggunakan *Daily Activity* yang ditujukan untuk dokumentasi tugas atau revisi yang akan dikerjakan serta untuk mempermudah pengisian dokumentasi pada buku BKPM dari Politeknik Negeri Jember.

#### 4. Diskusi

Pada tahap ini dilakukan diskusi peserta Praktik Kerja Lapang dengan mentor mengenai tema yang akan dikerjakan. Diskusi dilakukan pada awal praktik kerja lapang melalui platform *conference* maupun secara tatap muka.

#### 5. *Daily Activity*

*Daily activity* dilakukan setiap hari kerja, yaitu hari Senin-Jumat oleh tim praktik kerja lapang pada pembimbing lapang untuk melaporkan *progress* pekerjaan yang dilakukan.

#### 6. Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan dokumentasi kegiatan praktik kerja lapang setiap hari sesuai dengan buku BKPM dari Politeknik Negeri Jember.

#### 7. Rancangan Program

Pada tahap ini dilakukan perancangan program hasil dari diskusi mengenai tema yang akan dikerjakan. Langkah yang dilakukan dalam perancangan sistem yaitu:

##### a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap analisis permasalahan dan mencari solusi yang sesuai dengan keinginan *customer*.

##### b. Desain

Desain memiliki dua tahap yaitu, desain sistem merupakan tahap merancang tampilan aplikasi yang akan digunakan pada sistem.

c. Implementasi

Implementasi merupakan tahap perancangan sistem dengan melakukan pemrograman berbasis web.

d. Pengujian

Pengujian pada tahap ini dilakukan pengujian sistem apakah sesuai dengan analisis kebutuhan. pengujian responsive web design agar dapat menguji apakah rancangan dan penerapannya sudah responsive atau belum responsive artinya sudah menyesuaikan dengan ukuran layar perangkat yang mengakses halaman website tersebut. Untuk pengujian halaman website pada penelitian ini menggunakan viewport dan media queries.