

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pada zaman ini yang telah memasuki zaman 4.0 dan mau tidak mau orang-orang harus mengikuti zaman modern ini dengan cara mencari skill, belajar, membuka inovasi baru dan masih banyak lagi.

Dalam hal belajar yang harus mengikuti perkembangan zaman yang nantinya ilmu yang akan dipelajari akan dipakai di era modern seperti sekarang. Contoh ilmu yang akan dipakai di era sekarang dan akan terus berkembang adalah *IT*, belajar *IT* memang menjadi sebuah tantangan bagi orang yang ingin mendapatkan pekerjaan di masa mendatang. Macam-macam pekerjaan di bidang *IT* seperti *Mobile Developer*, *Desktop Developer*, *Web Developer*, *IT Support*, dan masih banyak lagi.

Dari semua orang di Indonesia, tidak semua orang yang memiliki ketertarikan di bidang *IT*, dan tidak semua orang yang tertarik pada bidang *IT* mendapatkan fasilitas seperti device. Namun tidak hanya itu, terkadang mereka tidak tahu harus memulai dari mana, akses terbatas dan minimnya arahan dari orang yang sudah berpengalaman di bidang *IT*.

Dari masalah di atas terciptalah ide oleh Cloud Astro untuk membuat suatu divisi *INCUBATOR* atau platform Mengajar seputar ilmu *IT* khususnya di *Web developer*, alasan Teras Coding memilih ini karena diperkirakan jumlah *web developer* akan meningkat sampai dengan 27 persen sampai dengan tahun 2024 yang dimana tahun 2024 itu sudah dekat. Dan kelompok Praktikum Kerja Lapangan (*PKL*) kami ditempatkan pada Divisi Cloud Astro divisi Teras Coding tahun 2021.

Divisi Teras Coding ini bertugas sebagai pengelola pelatihan sumber daya manusia yang masih tak memiliki akses seperti komunikasi dengan mentor yang berpengalaman, dan arahan dari mentor. Dan untuk kasus ini Teras Coding mendapatkan dukungan dari SMK Anajiyah, dan SMK Anajiyah memberikan 7 calon peserta didik yaitu Indria Rani Octavia, Melfika Sheylawatin, Zidan Hafizh, Fadly Aziz Azhari, Rizal Abror Munir, dan Silfin Rangga. Ke enam peserta tersebut

di titipkan kepada Teras Coding yang bertujuan untuk melatih para siswa/i di sekolah tersebut lebih matang dalam bidang IT ,yang di akhir akan menghasilkan para peserta yang bisa bersaing dengan SDM yang ada di kota kota besar nantinya.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum

Tujuan Praktek Kerja Lapangan (PKL) secara umum adalah :

1. Melatih para mahasiswa mengerjakan pekerjaan lapang, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya mengikuti perkembangan iptek.
2. Mengetahui manajemen pengembangan perangkat lunak (software) di perusahaan tempat pelaksanaan PKL
3. Menambahkan kesempatan bagi mahasiswa memantapkan keterampilan dan pengetahuannya untuk menambah kepercayaan dan kematangan dirinya.
4. Melatih para mahasiswa berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dibakukan.
5. Meningkatkan keahaman mahasiswa terhadap sikap tenaga kerja didalam melaksanakan dan mengembangkan teknik-teknik tertentu serta alasan-alasan rasional dalam menerapkan teknik-teknik tersebut.

1.2.2 Tujuan Khusus

Tujuan dari Praktik Kerja Lapang (PKL) secara khusus adalah:

1. Memahami materi tingkat apa saja yang akan di buat dan di ajarkan kepada para peserta Teras Coding.
2. Membuat materi, Resume, Power Point (PPT) untuk presentasi saat mengajar.
3. Membuat Soal, Tugas akhir di setiap Bab pada materi yang di ajarkan
4. Menentukan, Membuat, dan membagikan resume atau rangkuman materi kepada siswa setelah materi sudah di ajarkan.
5. Mengerjakan setiap task yang di berikan oleh Dhuha Rizky Ramadhan Sebagai Pembimbing Lapang.
6. Memahami materi seperti DML, DDL, Database, Program Language , dan lain lain lalu merangkumnya agar mudah di pahami oleh para peserta secara garis besar atau langsung pada pointnya.
7. Memberi arahan untuk proses alur belajar pada para peserta Incubator Teras Coding.

1.2.3 Manfaat

Manfaat Praktik Kerja Lapang (PKL) adalah sebagai berikut :

A. Bagi Mahasiswa

1. Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan, sekaligus melakukan serangkaian keterampilan dalam berkomunikasi, mencari materi dan lain lain dalam hal mengajar di Teras Coding.
2. Mahasiswa Memperoleh kesempatan untuk menetapkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga kepercayaan dan kematangan dirinya akan semakin meningkat.
3. Mahasiswa akan terlatih untuk berifikir kritis dan menggunakan daya mengingat serta membuat penjelasan materi agar lebih mudah di cerna dengan cara menjawab pertanyaan siswa atau peserta Teras Coding apabila peserta merasa kurang paham dengan materi yang di sampaikan.
4. Membangun sikap membantu dan memberi ilmu kepada orang lain.
5. Menumbuhkan sikap kerja Mahasiswa berkarakter.
6. Mengenal dan merasakan sikap professional yang di butuhkan industri.
7. Mengetahui secara jelas mengenai manajemen perusahaan dalam proses pengembangan software dan mendapatkan pengalaman kerja serta dapat berinteraksi dalam suatu *Team work*.

B. Bagi Politeknik Negeri Jember

1. Sebagai bahan masukan untuk mengevaluasi sampai sejauh mana kurikulum yang telah di terapkan sesuai dengan kebutuhan tenaga kerja yang terampil dalam bidangnya.
2. Sebagai Pengenalan instansi Pendidikan Politeknik Negeri Jember Khususnya Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknologi Informasi. Pada badan-badan usaha atau perusahaan yang membutuhkan lulusan atau tenaga kerja yang di proses atau di hasilkan oleh Politeknik Negeri Jember Khususnya Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknologi Informasi.

C. Bagi perusahaan Cloud Astro Technology

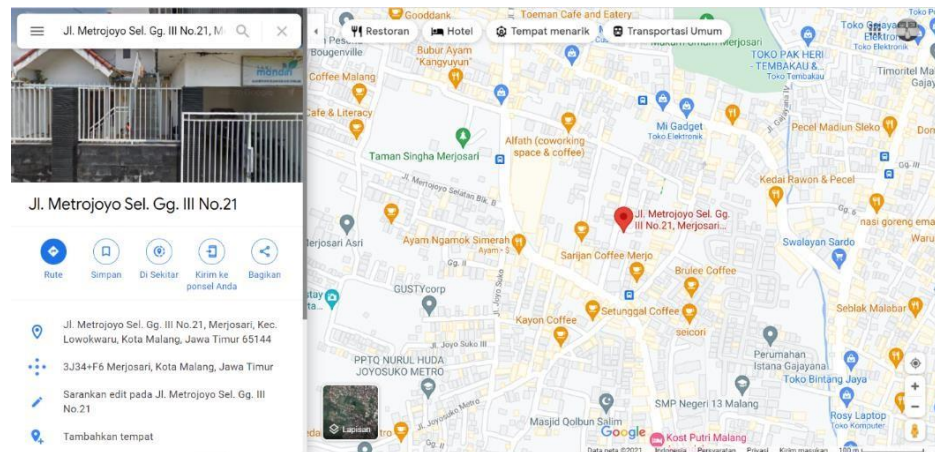
1. Dapat memenuhi kebutuhan industri dalam hal Tenaga Kerja lepas yang berwawasan akademi dari Praktik Kerja Lapangan (PKL) 2021 ini.
2. Memanfaatkan Sumber Informasi mengenai Materi, situasi umum institusi tempat Praktik Kerja Lapangan (PKL) tersebut.

SMK Anajiyah

1. Dapat memanfaatkan program incubator dari Teras Coding untuk mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) bidang *IT* yang pada siswa/i nya
2. Dapat membangun kerjasama lebih erat lagi dengan pihak Cloud Astro Technology.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi Kerja



Gambar 1. 1 Lokasi Kerja Praktik Kerja Lapangan

Lokasi kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Kantor Cloud Astro Technology yang berada di Jl. Metrojoyo Sel. Gg. III No.21, Malang, Jawa Timur, Indonesia.

1.3.2 Jadwal Kerja

Praktik Kerja Lapang (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2021 sampai dengan tanggal 25 Mei 2021. PKL ini dilakukan pada hari kerja kantor setia hari senin sampai Sabtu mulai dari jam 08:30 sampai jam 20:30 Jadwal tersebut dilaksanakan pada saat kami di Lokasi kantor malang secara offline. Namun setelah 1 minggu kami terpaksa Kembali melakukan PKL Online di karenakan kami tidak bisa menerima ajakan ke kantor cabang di Surabaya di karenakan kendala Covid-19.

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang di gunakan dalam Praktik Kerja Lapangan ini adalah

Sebagai berikut:

- a. Metode diskusi dan sharing yang dilakukan antara kawan magang dengan pembimbing lapang maupun programmer yang ada di perusahaan mengenai startup yang akan dijalankan, riset target pasar terkait, penentuan job desk, analisis metode pengajaran, teknis penulisan code, pemasaran, penyusunan Silabus dan Materi, dan penentuan konsep pemasaran instansi.
- b. Metode studi literatur mempelajari literatur-literatur yang terkait dengan judul yang diangkat sebagai judul laporan PKL dan nantinya dapat digunakan sebagai bahan pembuatan laporan.