

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PKL atau Praktek Kerja Lapang merupakan salah satu kewajiban yang harus diselesaikan oleh mahasiswa aktif untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Sains Terapan (S.ST) di Program Studi Teknik Informatika. Kegiatan ini bertujuan untuk penerapan pendidikan akademik yang relevan dengan kebutuhan industri. Mahasiswa diharapkan untuk dapat mengaplikasikan dasar ilmu yang telah diperoleh dikelas perkuliahan untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan dunia indutri atau dunia kerja. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Situbondo adalah tempat yang kami pilih untuk menerapkan ilmu yang kami dapat dan belajar dunia industri.

Untuk mendukung usaha komputerisasi di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan maka di bentuklah tim IT support yang terbagi dalam 4 tim. Yaitu, database analisis, pemrograman android, pemrograman web dan jaringan. Disetiap tim beranggotakan dua orang it programmer.

Untuk kegiatan pkl atau magang disediakan rencana pemrograman berupa aplikasi berbasis web, membangun wesite untuk pengelolaan dana bantuan untuk PAUD (BOPPAUD). Untuk pemrograman web diharuskan untuk menggunakan *Framework* laravel karena sudah menjadi standart website kedinasan.

Aplikasi berbasis web BOPPAUD merupakan aplikasi yang masih berupa rencana atau hanya kerangka rancang saja. Untuk menjadikan satu aplikasi utuh kami diharuskan untuk mempelajari alur dan tujuan dari aplikasi tersebut mengingat kami mendevelop web tersebut dari awal. Serta kami harus menguasai *Framework* laravel yang sudah dijadikan standart di kedinasan. Laravel merupakan *Framework* yang belum kami pelajari di kelas perkuliahan.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari pelaksanaan PKL ini, ada dua tujuan antara lain tujuan umum dan tujuan khusus dapat dijelaskan sebagai berikut ini :

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Pelaksanaan PKL yang dilakukan di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Situbondo bertujuan untuk :

1. Untuk meningkatkan keterampilan dan menambah pengalaman kerja dilapangan mengenai yang ada dalam perusahaan.
2. Mengetahui standart pembuatan produk perusahaan.
3. Mengembangkan keterampilan tertentu dalam perusahaan yang tidak dipelajari di kampus.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

PKL ini memiliki tujuan khusus antara lain :

1. Mempelajari cara kerja dalam dunia industri.
2. Melatih mahasiswa menyelesaikan masalah yang diberikan perusahaan atau instansi.
3. Menambah pengetahuan lain mengenai pembuatan produk perusahaan berupa website dengan *Framework* Laravel.

1.2.3 Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diambil dari kegiatan PKL ini adalah :

1. Mengetahui alur kerja yang ada dalam perusahaan.
2. Bisa belajar memecahkan dan berfikir kreatif megahadapi permasalahan.
3. Mendapat pengetahuan lebih mengenai *Framework* untuk pengembangan website.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi Praktek Kerja Lapang

Jl. Madura No. 55A, Krajan Mimbaan, Mimbaan, Kec. Panji, Kab. Situbondo, Jawa Timur. 68322. Telepon: (0338) 671120. Berikut merupakan peta lokasi pelaksanaan Praktek Kerja Lapang (PKL).



Gambar 1. 1 Peta Lokasi PKL

1.3.2 Jadwal Praktek Kerja Lapang

Praktek Kerja Lapang (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 17 Februari 2020 sampai tanggal 17 April 2020. PKL dilakukan pada hari kerja kantor yaitu setiap hari senin sampai hari kamis mulai pukul 07.00 WIB - 16.00 WIB dan Jum'at mulai pukul 07.00 WIB – 11.00 WIB.

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang diterapkan dalam Praktek Kerja Lapang adalah metode belajar, diskusi dan implementasi sistem. Lalu setiap anggota diberi tugas masing – masing oleh pembimbing lapang diantaranya yaitu bagian interface dan back end. Setiap anggota melakukan diskusi mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam rancang bangun website BOP PAUD.

Setelah melakukan diskusi bersama lalu hasil akhir dari diskusi tersebut dilaporkan terlebih dahulu kepada pembimbing lapang guna menghindari kesalahan fatal sebelum memasuki pemrograman. Setelah hasil tersebut di setuju barulah setiap anggota menjalankan tugasnya masing – masing. Apabila

terdapat kendala dalam pengerjaan oleh salah satu anggota kelompok , maka tiap anggota kelompok akan saling membantu, namun jika masih tidak bisa menemukan solusi dari permasalahan tersebut maka anggota kelompok akan berdiskusi langsung dengan pembimbing lapang.