

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang dan juga sumber daya manusia yang handal, maka Politeknik Negeri Jember dituntut untuk membentuk mahasiswa-mahasiswa yang berkualitas dalam menghadapi kebutuhan industri. Salah satu usaha yang dilakukan adalah melakukan Praktek Kerja Lapangan (PKL) kepada semua mahasiswa. Dalam usaha menghadapi perkembangan industri, kelompok kami memilih tempat instansi yaitu “*Software House ID Programmer Malang*” untuk melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL). *Software House* adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang software development. Yaitu perusahaan yang produk utamanya berupa pengembang dan penyedia software atau aplikasi. *ID Programmer Malang* adalah perusahaan yang menyediakan jasa dalam pembuatan website dan aplikasi. Dalam hal ini pembuatan website dilakukan secara kustom atau sesuai kebutuhan penggunanya. *ID Programmer* saat ini fokus pada bahasa pemrograman PHP (Hypertext Preprocessor) dan Python. *ID Programmer* memiliki banyak pelanggan dari beberapa daerah seperti Blitar, Kediri, Madura dan lain-lain.

Menurut (Marsudi, 2003) menjelaskan bahwa permasalahan siswa dalam proses belajar antara lain :

1. Tidak ada motivasi belajar
2. Tidak bisa konsentrasi belajar
3. Nilai hasil belajar rendah
4. Tidak bisa mengatur waktu
5. Tidak bisa mempersiapkan diri untuk menghadapi ujian atau ulangan dan lain sebagainya.

Dari permasalahan diatas maka untuk membantu permasalahan siswa dalam hal belajar dan supaya mereka berhasil dalam belajar maka dibuat bimbingan belajar secara online yang diharapkan dapat mempermudah semua siswa dalam proses belajar.

Menurut (A Juntika Nurihsan, 2005) bimbingan belajar sebagai salah satu usaha untuk membantu permasalahan siswa dalam hal belajar dilakukan dengan cara mengembangkan suasana belajar mengajar yang kondusif agar siswa terhindar dari kesulitan belajar. Para pembimbing membantu siswa dalam mengatasi kesulitan belajar, mengembangkan cara belajar yang efektif, membantu siswa agar sukses dalam belajar dan agar mampu menyesuaikan diri terhadap semua tuntutan program/ pendidikan. Dalam bimbingan belajar, para pembimbing berupaya memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan akademik yang diharapkan.

Salah satu *client* yang didapatkan oleh ID PROGRAMMER adalah dari kota Madura. Mereka menugaskan untuk membuat aplikasi bimbingan belajar secara online dalam bentuk website. Nama dari bimbingan belajar tersebut adalah Bimbel Bisa Baru.

Bimbel Online Bisa Baru berbasis website dibutuhkan untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar pada saat melakukan bimbingan belajar online. Semua aktifitas dalam bimbingan belajar dilakukan menggunakan aplikasi tersebut. Terdapat tiga user dalam website tersebut yaitu siswa, guru dan admin. Admin bertugas untuk mengelola semua data dan memiliki hak akses untuk masuk ke semua user. Guru adalah user yang bertugas untuk mengajar siswa dan dapat memberikan materi dan soal. Siswa adalah user yang dapat melakukan proses belajar sesuai paket yang telah dibeli juga dapat melihat materi yang diberikan guru dan mengerjakan soal-soal.

Dalam proses pembuatan aplikasi dilakukan dalam beberapa tahapan. Salah satu tahapan yang dilakukan adalah diakhir proses pengembangan sistem dilakukan pengujian aplikasi. Pengujian aplikasi dilakukan dengan tujuan memastikan apakah aplikasi dibangun sesuai dengan kebutuhannya dan melihat apakah masih terdapat kesalahan fungsional sebelum digunakan oleh user. Untuk mengetahui seberapa berhasilnya suatu aplikasi maka dilakukan proses pengujian.

Dari latar belakang diatas maka penulis mengambil judul “Pengujian Perangkat Lunak Menggunakan Metode Blackbox Pada Website Bimbel Online Bisa Baru”. Diharapkan mendapatkan hasil yaitu aplikasi sudah layak digunakan oleh pengguna.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Tujuan Praktek Kerja Lapang (PKL) secara umum adalah untuk meningkatkan ilmu dan keterampilan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam perusahaan/industri/instansi yang dapat dijadikan tempat PKL. Selain itu, tujuan PKL berikutnya adalah untuk melatih mahasiswa supaya lebih berpikir secara kritis. Dengan demikian mahasiswa diharapkan mampu dalam mengembangkan keterampilan tertentu yang tidak diperoleh dari kampus.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Tujuan khusus kegiatan Praktek Kerja Lapang (PKL) ini adalah:

- 1) Menambah pengalaman dan keterampilan setiap mahasiswa dalam bidang keahliannya mengikuti perkembangan ipteks.
- 2) Memperdalam keahlian/keterampilan mahasiswa untuk menambah kepercayaan dan kematangan dirinya sebagai bekal kedepannya.
- 3) Meningkatkan kemampuan interpersonal mahasiswa terhadap lingkungan kerjanya; dan
- 4) Menambah mahasiswa untuk berfikir kritis dalam membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi di tempat PKL.

1.2.3 Manfaat PKL

Manfaat Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut:

a. Manfaat untuk mahasiswa:

- 1) Mahasiswa memperoleh banyak ilmu yang didapatkan dari tempat PKL.
- 2) Mahasiswa terlatih mengerjakan suatu pekerjaan dalam perusahaan sekaligus memperoleh keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya; dan
- 3) Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan lebih jauh keterampilan dan pengetahuannya sehingga kepercayaan dalam dirinya akan semakin meningkat.

b. Manfaat untuk Politeknik Negeri Jember:

- 1) Mendapatkan informasi perkembangan teknologi yang ada di industri; dan
- 2) Membuka peluang kerjasama yang lebih intensif.

c. Manfaat untuk lokasi PKL:

- 1) Mendapat profil calon pekerja yang siap kerja; dan
- 2) Mendapatkan alternative solusi-solusi dari beberapa permasalahan lapangan.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

Lokasi kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan di Software House ID Programmer yang beralamat di Graha Cipta Residence Blok B-5, Jl. Laksda Adisucipto G.22, Kelurahan Pandawangi, Kecamatan Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur 65126. Jadwal jam kerja yang dilakukan di ID Programmer mulai jam 09.00 WIB – 17.00 WIB dari hari Senin – Sabtu.



Gambar 1. 1 Denah Lokasi ID Programmer

(Sumber : <https://idprogrammer.com/about>, 2020)

Untuk lebih jelas mengenai rincian jam kerja dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.1 Rincian Jam Kerja ID Programmer

Hari	Jam	Keterangan
Senin - Sabtu	09.00 – 12.00	Jam Kerja
	12.00 – 13.00	Jam Istirahat
	13.00 – 17.00	Jam Kerja

1.4 Metode Pelaksanaan

Waktu kegiatan PKL di Software House ID Programmer dilaksanakan mulai tanggal 17 Februari 2020 – 17 Mei 2020, dan jadwal jam kerja mulai jam 09.00 WIB – 17.00 WIB dari hari Senin – Sabtu.