

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi berkembang pesat hampir pada seluruh aspek kehidupan bermasyarakat. Pesatnya perkembangan ini akan semakin membuat sebuah sistem yang dapat mengakses, mengelola dan memanfaatkan informasi secara tepat dan akurat dengan efektif dan efisien. Salah satu perkembangan teknologi digunakan pada khalayak umum. Teknologi informasi pada masyarakat digunakan untuk mempermudah mendapatkan informasi dan membantu urusan dalam pelayanan masyarakat serta masih banyak lagi.

Pada kantor *Mark Design*, berinisiatif membuat sebuah *website* yang sudah diberi contoh oleh Pembina lapangan PKL. *Website* ini digunakan untuk mempermudah masyarakat dan pemilik *website* mengakses informasi serta data secara ringkas dan cepat.

Maka dari itu dalam rangkaian Praktek Kerja Lapang (PKL), *Mark Design* memberi tugas untuk membuat *website* PT KARYA KELOLA SEMESTA. Hal ini akan mempermudah bagi calon konsumen untuk melihat dan memilih katalog yang diinginkan serta efisien untuk merubah dan mengakses data bagi pihak perusahaan.

### **1.2 Tujuan dan Manfaat PKL**

Penulisan Laporan Kerja Praktek (PKL) terbagi menjadi dua tujuan yakni tujuan umum serta tujuan khusus yang antara lain:

#### **1.2.1 Tujuan Umum PKL**

Untuk tujuan umum pada Praktek Kerja Lapang (PKL) berikut dibawah ini yang antara lain:

- a. Menambah wawasan mahasiswa terhadap aspek-aspek yang akan didapatkan pada PKL berlangsung dan dijadikan acuan pada dunia kerja nantinya.

- b. Memantapkan ketrampilan mahasiswa yang nantinya digunakan pada dunia kerja sesuai dengan program studi yang dipilih.
- c. Melatih mahasiswa berpikir secara kritis ketika PKL berlangsung yang nantinya agar siap pada dunia kerja yang sesungguhnya.

#### 1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Untuk tujuan khusus pada Praktek Kerja Lapangan (PKL) berikut dibawah ini yang antara lain:

- a. Menganalisis seluruh kebutuhan *website* PT KARYA KELOLA SEMESTA.
- b. Mengimplementasikan kebutuhan *website* dalam bentuk ERD, *Flowchart*.
- c. Merancang desain UI/UX *website* PT KARYA KELOLA SEMESTA.

#### 1.2.3 Manfaat PKL

Untuk manfaat pada Praktek Kerja Lapangan (PKL) berikut dibawah ini yang antara lain:

- a. Menambah wawasan baik akademis maupun non- akademis serta pengalaman dalam dunia kerja.
- b. Menguji ketrampilan mahasiswa dan menambah pengetahuan tentang kegiatan pada dunia kerja.
- c. Untuk menumbuhkan serta memantapkan sebuah sikap profesionalisme yang nantinya diperlukan mahasiswa untuk memasuki lapang kerja sesuai dengan bidang kerjanya.

## 1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

### 1.3.1 Lokasi Kerja

Kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan pada PT Mark Design yang beralamat di Jl. Lombok No.15 kelurahan Ngagel kecamatan Wonokromo Kota Surabaya provinsi Jawa Timur. Pada pelaksanaan PKL-nya nantinya setiap kelompok akan diberikan tugas untuk membangun sebuah sistem. Dalam pengerjaan membangun sistem tersebut peserta PKL wajib datang ke kantor setiap hari Senin s/d Jumat. Adapun denah lokasi kantor *Mark Design* seperti pada gambar 1.1.

Gambar 1.1 Denah Lokasi Kantor *Mark Design*



### 1.3.2 Jadwal Kerja

Jadwal kerja pada *Mark Design* ini yaitu 5 hari kerja pada hari senin-jumat. Untuk peserta magang dari Politeknik Jember jam masuk kerja yaitu pada jam 09.00-15.00. Waktu ini digunakan untuk melakukan *progress project website* yang dibuat.

## 1.4 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang diterapkan dalam kegiatan Praktek Kerja Lapang (PKL) adalah sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Metode yang dilakukan dengan melakukan beberapa tahap yakni pencacatan, pengamatan, menganalisis data yang ada telah diberikan oleh pembimbing lapang.

b. Metode Wawancara

Metode wawancara tentang informasi yang nantinya dijadikan sebagai bahan masukan. Wawancara ini bertujuan sebagai untuk menganalisis permasalahan yang lebih mendalam yang nantinya akan mendapatkan solusi yang terbaik. Dalam wawancara kali ini, dilakukan wawancara secara langsung dengan pegawai yang bersangkutan.

c. Metode Studi Pustaka

Metode ini mempelajari studi literatur yang sesuai dengan tema yang diusung. Selain itu, juga memanfaatkan literatur laporan PKL baik dalam bentuk buku pustaka, informasi perpustakaan dan mencari beberapa materi tambahan melalui internet sebagai bahan penyusunan laporan.

d. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan system menggunakan metode Prototype. Ogedebe, dkk (2012), menyampaikan bahwa prototyping merupakan metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi

sebagai versi awal dari sistem. Dengan metode prototyping ini akan dihasilkan prototype sistem sebagai perantara pengembang dan pengguna agar dapat berinteraksi dalam proses kegiatan pengembangan sistem informasi. Agar proses pembuatan prototype ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan pada tahap awal, yaitu pengembang dan pengguna harus satu pemahaman bahwa prototype dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan awal. Metode ini memiliki 5 tahap seperti gambar 1.2.



Gambar 1.2 Model Prototype