

## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Politeknik Negeri Jember merupakan salah satu perguruan tinggi yang menyelenggarakan program vokasi. Pendidikan vokasi adalah pendidikan yang ditujukan mempersiapkan tenaga yang dapat menetapkan keahlian dan ketrampilan di bidangnya, siap kerja dan mampu bersaing secara *global*. Sehingga untuk mendukung hal tersebut dalam pelaksanaan pendidikan vokasi, porsi pembelajaran praktik lebih banyak dari pada porsi untuk pembelajaran teori.

Lulusan pendidikan di tuntut memiliki keahlian yang sesuai dengan yang dibutuhkan oleh industri. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk melatih kemampuan tersebut adalah melalui kegiatan praktik kerja lapang (PKL). Praktik kerja lapang (PKL) merupakan salah satu bentuk cara mengimplementasikan yang berhubungan langsung dengan perguruan tinggi negeri. Melalui PKL mahasiswa dapat secara langsung mengetahui bagaimana suasana kerja yang nyata. Selama magang, mahasiswa akan diberikan tugas dan mengerjakan proyek dengan tujuan untuk mengasah kemampuan yang telah di dapatkan selama menjalani proses kuliah.

Dalam kegiatan magang ini, mahasiswa melakukan magang di PT. Otak Kanan. PT. Otak Kanan merupakan perusahaan yang bergerak di bidang IT. Hal yang di tangani oleh PT. Otak Kanan berupa *web development, mobile apps development, design & multimedia, dan digital marketing*. PT. Otak Kanan menciptakan, membangun, dan menjalankan sebuah perusahaan yang berkelanjutan dengan menantang “*status quo*”. sehingga terdorong untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif. Perusahaan ini berkantor di Graha Pena suite 1503 Jl. Ahmad Yani 88 Surabaya Jawa Timur – Indonesia. PT. Otak Kanan sudah berdiri sejak 2009 hingga saat ini.

Pada kegiatan magang ini, mahasiswa di beri tugas atau proyek untuk membangun sebuah *wesbite e-learning* oleh PT. Otak Kanan. Penulis berkesempatan untuk mengerjakan bagian *frontend*. *Frontend* bertanggungjawab penuh pada bagian *client side*, dikarenakan hal yang pertama kali tampil dan di lihat

oleh *user* pada suatu *website* merupakan hasil dari *frontend*. Pengembangan *frontend* dimulai dengan *user requirement* dan analisis kebutuhan. Kemudian hasilnya akan dituangkan kedalam usecase diagram dan *wireframe*. Setelah itu akan lanjut ketahap implementasi. Peran *frontend* sangat penting dalam sebuah project, karena berhubungan langsung dengan *user*. Sehingga adanya *frontend* dalam sebuah project pengembangan *website* sangat dibutuhkan, guna untuk menghasilkan tampilan *website* yang menarik dan mudah digunakan oleh *user*.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

### **1.2.1 Tujuan Umum Magang**

Tujuan umum dan manfaat dari penyelenggaraan kegiatan magang adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta menambah pengalaman kerja bagi mahasiswa tentang kegiatan perusahaan, industri, instansi dan atau unit bisnis strategis lainnya yang layak dijadikan tempat magang.
- b. Melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan yang sering dijumpai di lapangan atau tempat magang dengan yang diperoleh di kampus saat perkuliahan.
- c. Mengembangkan wawasan dan pengalaman dalam melakukan pekerjaan yang sesuai dengan keahlian yang dimiliki baik itu secara akademis maupun yang non akademis.

### **1.2.2 Tujuan Khusus Magang**

Tujuan khusus dari penyelenggaraan kegiatan magang adalah mampu menyediakan aplikasi untuk media pembelajaran PT. Otak Kanan dengan berbasis *website* yang akan digunakan oleh mahasiswa atau siswa ketika magang di PT. Otak kanan Surabaya. Aplikasi media pembelajaran ini mempunyai beberapa fitur seperti berikut:

- a. Melihat semua program yang tersedia di PT. Otak Kanan.
- b. Melihat semua testimonial dari mahasiswa atau siswa yang sudah pernah magang di PT. Otak Kanan.

- c. Mengisi *Logbook* harian magang.

### **1.2.3 Manfaat Magang**

Dengan adanya kegiatan magang bagi mahasiswa ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

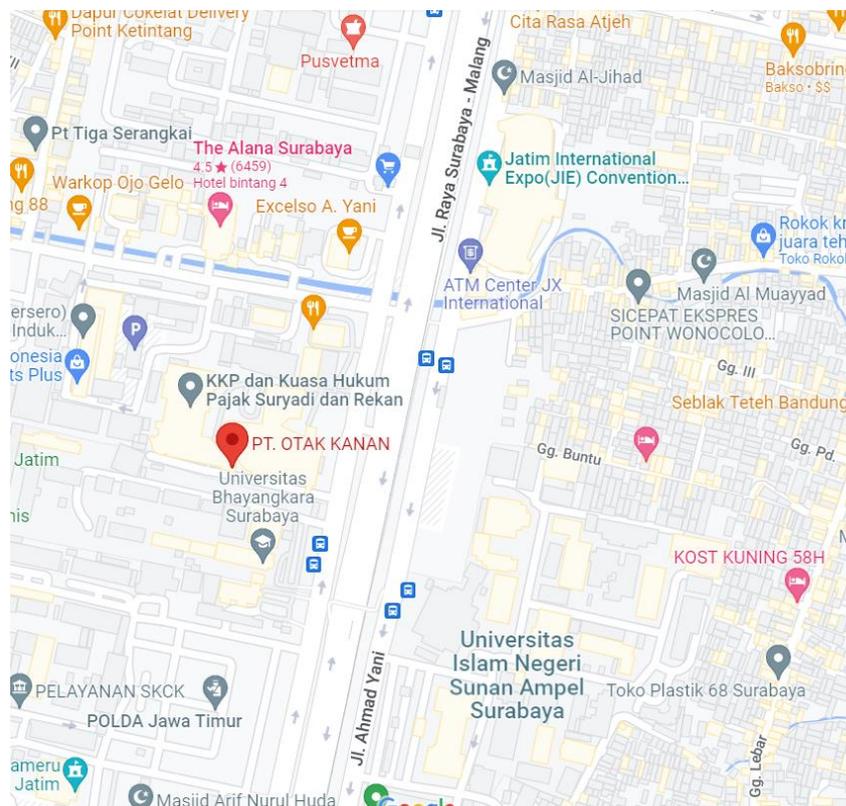
1. Bagi Penulis.
  - a. Sebagai salah satu syarat dalam menempuh studi D4-Teknik Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember.
  - b. Untuk menambah pengetahuan serta pengalaman di dunia kerja yang sesungguhnya.
  - c. Melatih diri mahasiswa menjadi lebih disiplin, tanggung jawab, dan membentuk mahasiswa yang berkarakter.
2. Bagi Politeknik Negeri Jember.
  - a. Sebagai bahan untuk evaluasi kurikulum yang telah diajarkan, sehingga dapat menyesuaikan dengan tenaga kerja yang berkompeten dalam bidangnya.
  - b. Sebagai media untuk pengenalan Instansi pendidikan Program Studi D4-Teknik Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember.
3. Bagi Instansi atau Perusahaan Magang.
  - a. Sebagai sarana untuk kerjasama antara perusahaan atau instansi magang dengan Jurusan Teknologi Informasi.
  - b. Dapat menjadi bahan masukan bagi perusahaan untuk menentukan kebijakan perusahaan di masa yang akan datang berdasarkan hasil pengkajian dan analisis yang dilakukan mahasiswa selama Magang.

### **1.3 Lokasi dan Waktu**

Untuk lokasi dan waktu pelaksanaan kegiatan magang ini adalah sebagai berikut:

### 1. Lokasi Magang.

Lokasi kegiatan magang di Kantor PT. Otak Kanan berada di Graha Pena, Ruang 1503, Jl. Ahmad Yani No.88, Ketintang, Kec. Gayungan, Kota SBY, Jawa Timur 60234.



Gambar 1. 1 Peta lokasi Magang PT. Otak Kanan

### 2. Waktu Magang.

Kegiatan magang di PT. Otak Kanan ini dilaksanakan mulai tanggal 05 September 2022 s/d 16 Januari 2023. Pelaksanaan magang di PT. Otak Kanan dilaksanakan secara hybrid, dikarenakan di PT. Otak Kanan terdapat banyak kelompok lain yang juga magang di pt otak kanan. Sedangkan di kantor tidak bisa manampung semua kelompok secara bersamaan, sehingga tidak bisa setiap hari berada di kantor. Untuk kelompok kami pada awal mendapatkan jadwal *offline* di hari selasa dan jumat. Untuk pelaksaan hari selasa pada pukul 14.15 sampai dengan

17.00 dan untuk hari jumat di laksanakan pada pukul 13.30 sampai dengan 16.00 dan untuk selain hari itu dilaksanakan secara *online*. Kemudian mulai tanggal 14 September 2022 pelaksanaan magang yang dilakukan secara *offline* di kantor yang sebelumnya di lakukan 2 kali dalam seminggu, kali ini dilakukan 3 kali dalam seminggu. Pelaksanaan *offline* kali ini dilakukan hari selasa jam 14.15 sampai dengan jam 17.00, hari kamis jam 14.15 sampai dengan jam 17.00, dan hari jumat pada pukul 08.45 sampai dengan pukul 13.00.

#### **1.4 Metode Pelaksanaan**

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan magang ini adalah dengan menggunakan metode diskusi baik secara langsung maupun secara *online* menggunakan wa dengan pembimbing lapang mengenai pengerjaan aplikasi media pembelajaran PT. Otak Kanan dan diskusi selama magang berlangsung.