

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

PKL merupakan kegiatan prasyarat mutlak kelulusan yang diikuti oleh mahasiswa Polije yang dipersiapkan untuk mendapatkan pengalaman dan keterampilan khusus di industri sesuai bidang keahliannya. Kegiatan PKL di Polije masih menggunakan sistem yang manual, seperti data informasi untuk dosen pembimbing dan pembimbing lapang. Mahasiswa juga masih membuat laporan harian PKL dengan manual atau ditulis tangan.

Sistem Informasi adalah kombinasi terorganisasi apapun dari manusia, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber data dan kebijakan serta prosedur yang terorganisasi yang menyimpan, mengambil, mengubah, dan memisahkan informasi dalam sebuah organisasi. (George M Marakas, 2016).

Praktek Kerja Lapang (PKL) yang dilakukan oleh mahasiswa pada kali ini dilaksanakan di CV. Araya Media kota Malang. Instansi ini bergerak di bidang pembuatan software, desain web dll.

Kegiatan Praktek Kerja Lapang yang dilakukan di CV. Araya Media kota Malang adalah membuat sebuah project yang tujuannya mempermudah pengguna atau user untuk melakukan suatu kegiatan.

Adapun project yang penulis kerjakan adalah membuat Sistem Informasi PKL. Alasannya adalah di era modern ini penulis melihat Praktek Kerja Lapang (PKL) yang dilaksanakan oleh polije masih belum memiliki sebuah sistem informasi yang terstruktur. Polije masih menggunakan sistem yang manual, seperti informasi untuk dosen pembimbing dan pembimbing lapang masih sulit untuk didapatkan. Dosen Pembimbing dan Pembimbing Lapang masih sulit melihat data informasi mahasiswa mana yang dibimbing dan instansi mana yang mereka tempati untuk kegiatan PKL. Dalam Praktek Kerja Lapang (PKL) mahasiswa juga diwajibkan untuk mengisi sebuah laporan buku harian yang nantinya diserahkan

kepada dosen pembimbing. Buku Laporan ini berisi semua kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa selama mereka melakukan PKL di

instansi yang berkaitan. Buku ini bisa digunakan sebagai bukti bahwa mahasiswa benar-benar melakukan kegiatan PKL di instansi tersebut. Karena didalamnya terdapat tanda tangan dari dosen pembimbing dan pembimbing lapangan.

Melihat semua permasalahan tersebut akhirnya dibuatkan sebuah Sistem Informasi PKL untuk mempermudah dalam menjalankan kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) sehingga dapat mengatasi permasalahan di atas. Sistem informasi PKL ini nantinya akan dibuat dengan dua versi yaitu aplikasi android dan website. Pada versi aplikasi android hanya diperuntukkan untuk mahasiswa agar mereka lebih mudah dalam membuat laporan harian PKL dan CRUD data laporan harian. Sedangkan pada versi website digunakan untuk Admin, Pembimbing Lapangan, Dosen Pembimbing. Dimana Admin dapat mengelola seluruh data mahasiswa, dosen pembimbing, dan pembimbing lapangan. Pembimbing lapangan dan Dosen Pembimbing dapat melihat informasi tentang mahasiswa, instansi, maupun perguruan tinggi yang bersangkutan. Dalam hal ini Pembimbing Lapangan juga dapat mensubmit laporan harian PKL yang dibuat oleh mahasiswa. Pada versi aplikasi android dibuat menggunakan Framework7 dengan bahasa pemrograman javascript, dan juga terdapat API untuk menghubungkan aplikasi android dengan data server. Sedangkan pada versi website dibuat menggunakan bahasa pemrograman *Framework CodeIgniter*.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

### **1.2.1 Tujuan Umum PKL**

Tujuan dari Praktek Kerja Lapangan (PKL) secara umum adalah :

- a) Menambah pengetahuan, keterampilan dan pengalaman kerja bagi mahasiswa secara langsung yang diperoleh dari kegiatan yang ada pada instansi/perusahaan.
- b) Melatih bagi mahasiswa dalam berpikir kritis terhadap suatu perbedaan atau kesenjangan (*gap*) ilmu yang didapat dari perkuliahan dengan apa yang terjadi di dunia kerja sebenarnya.
- c) Mengembangkan wawasan dan pengalaman dalam suatu pekerjaan sesuai dengan bidang keahlian yang dimiliki.

### **1.2.2 Tujuan Khusus PKL**

Tujuan dari Praktek Kerja Lapangan (PKL) secara khusus adalah :

- a) Melatih mahasiswa mengerjakan pekerjaan yang ada di dunia kerja.
- b) Menambah kesempatan bagi mahasiswa dalam memantapkan keterampilan dan pengetahuannya untuk menambah kepercayaan dan kematangan dirinya.
- c) Memperkenalkan kepada mahasiswa secara langsung situasi kerja yang sebenarnya sehingga nantinya mampu beradaptasi dengan lingkungan pekerjaan yang akan dihadapi.
- d) Meningkatkan pemahaman keahlian yang dimiliki yakni Web Development, dalam praktek kerja ini project yang dikerjakan di implementasikan menjadi aplikasi berbasis web dengan menggunakan beberapa yakni *Framework Codeigniter* dan *Bootstrap*.

### 1.2.3 Manfaat PKL

Manfaat dari Praktek Kerja Lapang (PKL) ini meliputi :

- a) Melatih mahasiswa untuk bertanggung jawab terhadap suatu permasalahan yang terjadi di dunia kerja.
- b) Menguji pengetahuan, keterampilan dan kedisiplinan tentang kegiatan di dunia kerja.
- c) Memantapkan keahlian yang dimiliki oleh mahasiswa sehingga ilmu yang dimiliki menjadi lebih berguna dan semakin meningkat.
- d) Membantu pihak instansi dalam menyelesaikan project yang dimiliki sehingga pihak instansi dapat lebih terbantu.

### 1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

#### 1.3.1 Lokasi Kerja

Lokasi kegiatan Praktek Kerja Lapang (PKL) adalah di CV. Araya Media Kota Malang yang beralamat di Jl. Bantaran Indah E21B Kec. Lowokwaru Kota Malang. Adapun peta lokasi pelaksanaan bisa dilihat pada Gambar 1.1



Gambar 1.1 Peta Lokasi Kegiatan PKL

### **1.3.2 Jadwal Kerja**

Praktek Kerja Lapang (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 16 September 2019 sampai 14 Desember 2019. Praktek Kerja Lapang (PKL) dilakukan pada hari kerja kantor yaitu hari Senin sampai dengan Jumat pukul 08.00 – 16.00 WIB.

### **1.4 Metode Pelaksanaan**

Metode pelaksanaan dalam Praktek Kerja Lapang (PKL) ini adalah sebagai berikut:

a. Diskusi

Metode diskusi dilakukan antara mahasiswa dengan pembimbing lapang, yaitu dengan membuat suatu perencanaan untuk project yang akan dikerjakan. Pada diskusi ini dilakukan tanya jawab dan penyampaian ide seputar rancangan project yang dibuat, dan jika terdapat kesulitan maupun suatu permasalahan pada proses pembuatan project tersebut.

b. Praktek

Metode praktek dilakukan dengan cara langsung melakukan pembuatan project yang sesuai dengan perencanaan yang dibahas pada metode diskusi. Metode praktek yang dilakukan meliputi desain, implementasi, testing, dan pemeliharaan.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan dengan menggunakan buku BKPM yaitu mencatat kegiatan yang dilakukan setiap harinya selama kegiatan PKL di CV. Araya Media. Terdapat juga foto nantinya yang digunakan sebagai dokumentasi maupun lampiran.