

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

IDProgrammer adalah salah satu *softwarehouse* yang beroperasi di daerah Kota Malang. Perusahaan ini menyediakan jasa pembuatan aplikasi perangkat lunak berbasis website, android dan iOS dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan Python serta menggunakan *framework* react native. Pelanggan di perusahaan ini tidak hanya dari Kota Malang, tetapi juga dari daerah sekitar seperti Blitar, Kediri, Madura dan lain-lain.

Menurut Abu Ahmadi dan Ahmad Rohani bimbingan belajar merupakan seperangkat usaha bantuan kepada peserta didik agar dapat membuat pilihan, mengadakan penyesuaian, dan memecahkan masalah-masalah pendidikan dan pengajaran atau belajar yang dihadapinya. Artinya, bimbingan belajar adalah upaya guru pembimbing membantu siswa dalam mengatasi berbagai permasalahan belajar saat proses belajar mengajar berlangsung (abu Ahmadi dan Ahmad Rohani, 1991:108). Bimbingan belajar dapat dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah. Bimbingan belajar yang diberikan di luar sekolah dapat diberikan melalui tempat kursus.

Pada saat ini banyak tersedia tempat bimbingan belajar di berbagai daerah di Indonesia. Umumnya tempat bimbingan belajar tersebut dilakukan dengan cara tatap muka secara langsung. Siswa yang akan mengikuti bimbingan belajar harus datang ke tempat kursus sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan dengan membawa buku yang tebal untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di tempat kursus. Jika siswa memiliki kendala untuk hadir ke tempat kursus sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, maka siswa tidak dapat mengikuti kegiatan belajar ditempat kursus. Hal ini tentu saja merugikan siswa karena siswa harus melewatkan materi pembelajaran. Untuk itu perlu adanya sebuah bimbingan online yang tidak perlu dengan tatap muka secara langsung, sehingga siswa lebih

fleksibel dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta materi pembelajaran dapat dibaca kapan saja tanpa perlu membawa buku yang tebal.

Aplikasi bimbingan belajar online telah dibuat sebelumnya, namun masih terdapat kekurangan sehingga perlu adanya pengembangan aplikasi. Dalam pengembangan aplikasi bimbel online penulis berfokus untuk mengerjakan alur paket yang disediakan oleh pihak bimbel dari pembuatan paket oleh administrator, pembelian paket oleh siswa dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran oleh siswa dan guru. Kendala yang dihadapi selama pengembangan aplikasi adalah proses bisnis dalam pelaksanaan kegiatan bimbel online masih sering berubah-ubah sehingga perlu dilakukan perbaikan berkali-kali.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) secara umum adalah untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan serta menambah pengalaman serta wawasan mengenai dunia kerja kepada mahasiswa. Selain itu, tujuan PKL adalah agar mahasiswa mengetahui perbedaan antara pengetahuan yang didapat selama perkuliahan dengan fakta yang dijumpai di lapangan. Dengan demikian mahasiswa diharapkan mampu menjadi lebih kritis dalam melihat permasalahan di lingkungan sekitar serta dapat memberikan solusi yang terbaik.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Tujuan khusus kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini adalah:

- 1) Melatih mahasiswa mengerjakan pekerjaan lapangan yang sesuai dengan bidang keahliannya serta mengikuti perkembangan ipteks;
- 2) Mengembangkan keterampilan serta pengetahuan mahasiswa sebagai bekal dalam menghadapi dunia kerja;
- 3) Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam bersosialisasi dan beradaptasi terhadap lingkungan kerjanya; dan

- 4) Melatih mahasiswa berfikir kritis dalam memberikan solusi untuk masalah yang dihadapi.

1.2.3 Manfaat PKL

Manfaat Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat untuk mahasiswa:
 - 1) Mahasiswa dapat terlatih bekerja dibawah tekanan sehingga lebih mengasah keterampilan dalam melakukan pekerjaan;
 - 2) Mahasiswa dapat mempraktikkan secara langsung ilmu yang dimiliki serta mengembangkannya; dan
 - 3) Mahasiswa memperoleh ilmu baru yang tidak dipelajari dan tidak didapatkan di perkuliahan.
- b. Manfaat untuk Politeknik Negeri Jember:
 - 1) Mendapatkan gambaran perkembangan ipteks yang diterapkan di dunia industri; dan
 - 2) Membuka peluang kerjasama dengan banyak perusahaan.
- 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 pelaksanaan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di IDProgrammer yang beralamat di Graha Cipta Residence Blok B-5, Jl. Laksda Adisucipto G.22, Kelurahan Pandawangi, Kecamatan Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur 65126. Kegiatan PKL dilaksanakan mulai tanggal 17 Februari 2020 – 8 Mei 2020, untuk jadwal kerja mulai jam 09.00 WIB – 17.00 WIB dari hari Senin – Sabtu. Denah lokasi PKL dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Denah Lokasi IDProgrammer

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan laporan ini adalah sebagai berikut:

a. Praktek

Penulis ikut secara langsung kegiatan yang ada dilapangan, sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan yang ditulis dalam bentuk laporan. Praktek ini dilakukan dengan cara ikut serta mengerjakan proyek yang ada di perusahaan mulai dari merancang database, merancang desain web hingga mengimplementasikannya dalam sebuah aplikasi.

b. Interview

Interview dilakukan dengan wawancara langsung kepada pembimbing lapang serta karyawan lain yang bekerja di perusahaan IDProgrammer untuk mendapatkan data umum mengenai perusahaan.

c. Dokumentasi

Metode ini dilakukan dengan melihat dokumen dan laporan yang telah ada sebelumnya.

d. Observasi

Observasi atau pengamatan lapangan dilaksanakan dengan mengamati kegiatan yang berlangsung di perusahaan

