

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi semakin pesat baik di negara maju ataupun negara berkembang, termasuk Indonesia. Di era globalisasi ini teknologi memudahkan kita untuk mengerjakan pekerjaan. Teknologi dimanfaatkan dalam berbagai bidang seperti dunia bisnis, perbankan, pemerintahan dan kepegawaian. Alat-alat canggih dan berbagai aplikasi diciptakan untuk memenuhi kebutuhan dan memudahkan pekerjaan. Dibutuhkan inovasi baru untuk kemajuan dalam berbagai bidang terutama dengan memanfaatkan Teknologi Informasi. Pemuda sebagai generasi penerus bangsa nantinya diharapkan sebagai pelopor dan penerus pengembangan teknologi. Sebagai generasi muda harus mempunyai semangat yang tinggi untuk menyumbangkan pemikiran dan tenaganya demi kemajuan teknologi.

BPJS Kesehatan merupakan Badan Penyelenggara Jaminan Sosial selain itu juga memberikan pelayanan kepada peserta dan masyarakat. Demi meningkatkan kualitas layanan yang diberikan BPJS Kesehatan, maka perlu adanya sebuah aplikasi untuk mempermudah dalam pendataan tamu yang akan berkunjung di BPJS Kesehatan Cabang Jember. Data tamu tersebut nantinya akan di tampilkan pada Bagian *Dashboard*.

Dashboard adalah tampilan antar muka yang menyajikan informasi penting menggunakan grafik. Admin dapat melihat Data Tamu yang berkunjung Di kantor BPJS Cabang Jember pada Bagian *Dashboard* Aplikasi Buku Tamu. Data yang ditampilkan Pada *Dashboard* yaitu terdiri dari data Nama Lengkap, Jenis Kelamin, Alamat, Keperluan, No.Hp, Tujuan dan Status. Dalam meningkatnya kebutuhan-kebutuhan informasi yang real-time yang memacu teknologi informasi untuk berkembang lebih pesat sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan agar pemanfaatan teknologi informasi dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas kinerja staff agar menjadi lebih efektif dan efisien.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Praktik Kerja Lapangan (PKL)

Berikut adalah tujuan umum dari Pratik Kerja Lapang (PKL):

- a. Meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman kerja mahasiswa di industri / perusahaan dan / instansi yang layak menjadi lokasi PKL.
- b. Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh pada saat perkuliahan.
- c. Memperoleh wawasan terkait dunia kerja dan dapat memahami konsep non akademis seperti etika kerja, profesional kerja, tanggung jawab, disiplin dan lain-lain.
- d. Meningkatkan hubungan kerja sama antara pihak kampus dengan industri / perusahaan dan / instansi yang menjadi lokasi PKL.

1.2.2 Tujuan Khusus Praktik Kerja Lapangan (PKL)

Adapun tujuan khusus Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah:

- a. Melatih keterampilan dan kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan pekerjaan lapangan sesuai dengan bidang keahliannya.
- b. Memberikan peluang bagi mahasiswa untuk memantapkan kemampuan dan keterampilannya.
- c. Meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja.
- d. Melatih mahasiswa untuk senantiasa berfikir kritis dan logis dalam menyelesaikan segala permasalahan atau pekerjaan di lingkungan kerja.

1.2.3 Manfaat Praktik Kerja Lapangan (PKL)

a. Bagi Mahasiswa

- 1) Mahasiswa dapat mengetahui situasi dan kondisi di lingkungan kerja.
- 2) Mahasiswa dapat mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh pada saat perkuliahan.
- 3) Mahasiswa dapat memperoleh ilmu non akademis yang tidak pernah diperoleh pada saat perkuliahan seperti etika profesi, professional kerja, disiplin, tanggung jawab dan lain-lain.

b. Bagi Kampus

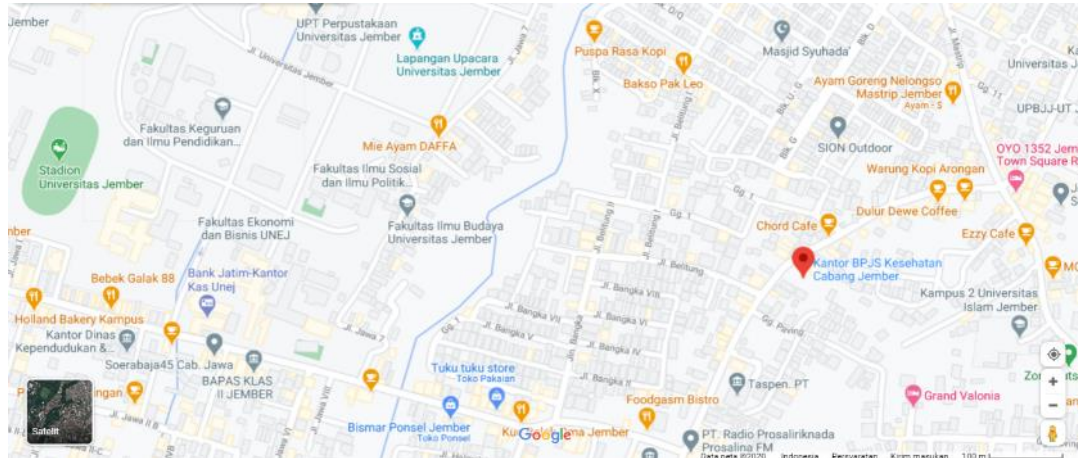
- 1) Meningkatkan hubungan kerja sama antara pihak kampus dengan industri / perusahaan dan / instansi yang menjadi lokasi PKL.
- 2) Memperoleh informasi terkait perkembangan ilmu pengetahuan teknologi yang diterapkan atau digunakan oleh lokasi PKL.

c. Bagi Perusahaan atau Instansi Lokasi PKL

- 1) Membuka peluang untuk dilakukannya kerja sama dengan Politeknik Negeri Jember di masa mendatang.
- 2) Membantu Kantor BPJS Kesehatan Cabang Jember dalam menyelesaikan permasalahan yang ada pada bidang teknologi informasi.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi Praktik Kerja Lapangan



Gambar 1. 1 Denah Lokasi Kantor PKL

Lokasi kegiatan praktek kerja lapang adalah pada BPJS Kesehatan Cabang Jember yang berada di Jl. Riau No.24, Krajan Barat, Summersari, Kec. Summersari, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68121, Telepon : (0331) 330268.

1.3.2 Jadwal Kegiatan

Praktek Kerja Lapangan ini dilaksanakan mulai Tanggal 14 September 2020 sampai dengan Tanggal 11 Desember 2020. Adapun jam kerja yang telah ditetapkan oleh Kantor BPJS Kesehatan Cabang Jember, hari kerja hari senin sampai dengan hari jum'at mulai pukul 08.00 – 17.00 WIB.

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang diterapkan dalam kegiatan Praktek Kerja Lapangan ini adalah sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Metode yang dilakukan dengan melakukan pencatatan, pengamatan, menganalisa data yang ada pada lingkup *Trust Unified System*

b. Metode Interview

Metode wawancara tentang data dan informasi sebagai bahan

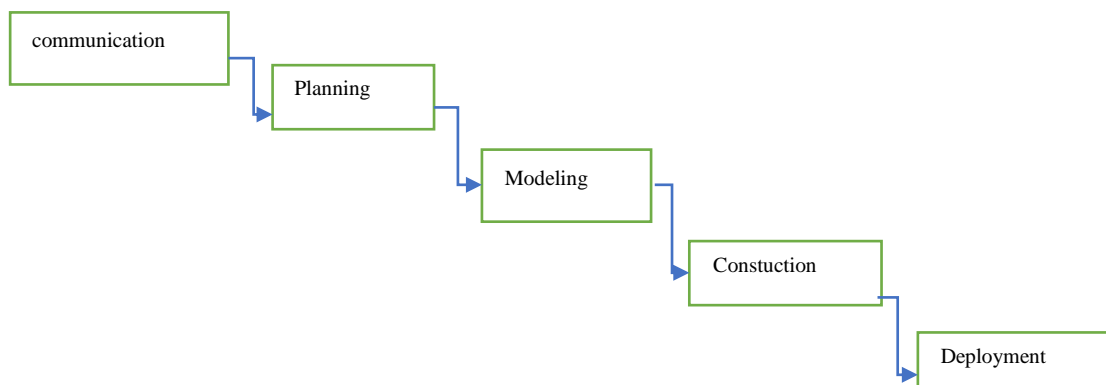
masuk ke kegiatan penulis. Dalam menganalisa permasalahan lebih dalam, penulis melakukan wawancara langsung dengan pegawai yang bersangkutan dengan tema pembuatan tugas Praktik Kerja Lapangan (PKL).

c. Metode Studi Pustaka

Metode mempelajari buku-buku yang relevan dengan judul yang diusung, memanfaatkan literatur yang berkaitan dengan tema PKL baik dalam bentuk buku, perpustakaan, informasi perpustakaan dan mencari materi tambahan melalui internet sebagai bahan penyusunan laporan.

d. Metode Pengembangan Sistem

Adalah sebuah metode pengembangan *software* yang bersifat sekuensial dan terdiri dari 5 tahap yang saling terkait dan mempengaruhi



Gambar 1. 2 Waterfall menurut Pressman (2015).

1) *Communication*

Langkah pertama diawali dengan komunikasi kepada konsumen atau pengguna. Pada Langkah ini merupakan Langkah yang penting karena menyangkut pengumpulan informasi tentang kebutuhan konsumen pengguna. Langkah-langkah yang dilakukan dalam *communication* adalah seperti analisis kebutuhan bisnis, studi literatur, analisis kebutuhan pengguna, dan analisis kebutuhan perangkat lunak.

2) *Planning*

Langkah kedua yaitu *planning* (perencanaan), pada tahap ini

merencanakan pekerjaan *software* yang akan dibangun. Planning meliputi tugas-tugas yang akan dilakukan mencakup risiko yang mungkin terjadi, hasil yang akan dibuat, dan jadwal pengerjaan.

3) *Modeling*

Langkah ketiga adalah *modeling*, tahap ini dilakukan setelah tahap *communication* dan *planning* telah teridentifikasi. Pada tahap ini menerjemahkan syarat kebutuhan sistem ke sebuah perancang perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Tahap ini berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur *software*, dan representasi *interface*.

4) *Construction*

Langkah keempat adalah *construction*, *construction* merupakan proses membuat kode (code generation). *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemah transaksi yang bisa dikenali oleh komputer. *programmer* akan menerjemah transaksi yang diminta oleh pengguna. Tahap inilah yang merupakan tahap secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya pengguna *computer* akan dimaksimalkan dalam tahap ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat.

5) *Deployment*

Langkah terakhir adalah *Deployment*, tahap ini bisa dikaatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain, dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh pengguna. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.