

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Praktek Kerja Lapang (PKL) merupakan salah satu mempraktekan ilmu yang telah di dapat selama duduk di bangku kuliah dalam bentuk teori maupun praktek. Dalam lembaga ini praktek kerja lapangan adalah suatu tradisi yang melembaga dan juga merupakan salah satu persyaratan yang harus dilaksanakan oleh setiap mahasiswa. Politeknik Negeri Jember (Polije) merupakan perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan vokasional, yaitu suatu program pendidikan yang mengarahkan proses belajar mengajar pada tingkat keahlian dan mampu melaksanakan serta mengembangkan standar-standar keahlian secara spesifik yang dibutuhkan sektor industri dan sektor perusahaan teknologi.

CV. Panca Prima Kota Surabaya menyediakan pembuatan Aplikasi untuk sistem tertentu, sebuah aplikasi ini memiliki beberapa fungsi seperti mengolah atau memproses data masukan yang ditetapkan untuk menjadi informasi, dapat menyimpan data dan informasi dalam media yang dapat digunakan untuk keperluan lain, dan lain lainnya. Hal ini dapat menyebabkan pekerjaan lebih mudah dalam mengolah kata, menyimpan dan untuk menghindari data hilang karena proses penyimpanan sangat aman.

Pada kegiatan Praktik Kerja Lapang (PKL) ini, penulis membuat suatu website yang bergerak dibidang laundry dengan memanfaatkan penggunaan database dan penggunaan data server side sehingga memberikan sebuah inovasi baru seperti fitur admin dan superadmin yang dapat mengelola website menjadi suatu aplikasi yang menghasilkan benefit kepada masyarakat yang memiliki pekerjaan atau mata pencaharian sebagai outlet laundry. Website ini juga sanggup menampung 1000 data lebih pengguna supaya masyarakat mampu mendaftar dan menggunakan aplikasi ini untuk mempermudah pekerjaan dibidang laundry.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Praktek Kerja Lapang(PKL) adalah:

- a. Praktek Kerja Lapang (PKL) dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk lebih mengenal dunia kerja.
- b. Praktek Kerja Lapang (PKL) dapat melatih kemampuan mahasiswa dalam bekerja sama berkomunikasi dengan pegawai diperusahaan/instansi.
- c. Menguji kemampuan mahasiswa dalam menghadapi situasi kerja baik mengenai sistem maupun mekanisme kerja.
- d. Mengetahui pengetahuan tentang pembagian tugas(Job Description) bagi semua mahasiswa yang terkait salam perusahaan/industri.

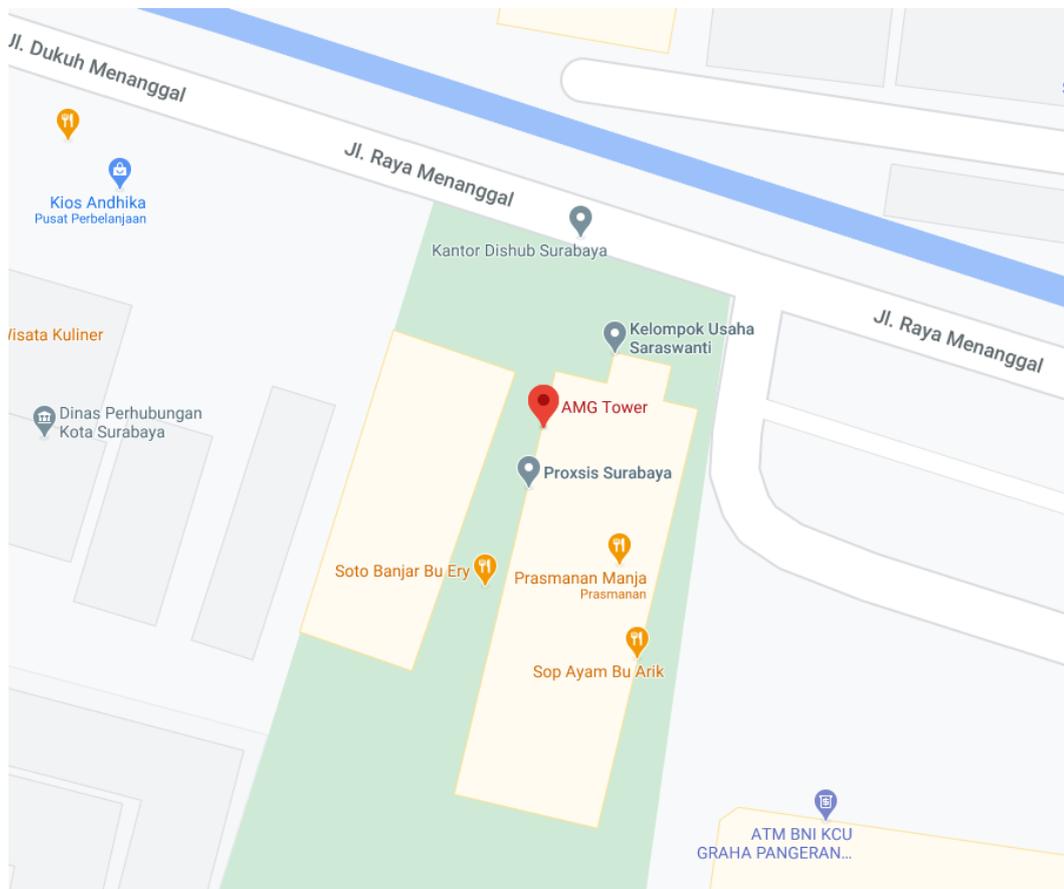
1.2.2 Manfaat Praktek Kerja Lapang (PKL) adalah:

- a. Praktek Kerja Lapang (PKL) dapat dijadikan sebagai media untuk mengenal media kerja yang berbeda dengan lingkungan kampus.
- b. Dapat menciptakan budaya kerja yang bertanggung jawab dalam pengembangan perusahaan.
- c. Dapat meningkatkan pematapan sikap profesionalisme mahasiswa dalam usaha pembekalan untuk terjun kelapangan yang sesungguhnya.
- d. Untuk memperkenalkan instansi pendidikan Program Studi Manajemen Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember kepada CV. Panca Prima Kota Surabaya yang membutuhkan lulusan Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi

Lokasi pelaksanaan Praktek Kerja Lapang (PKL) adalah CV. Panca Prima kota Surabaya, Jl. Dukuh Menanggal No. 1A, Dukuh Menanggal, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur, 60234, fax 082264619988. Dibawah ini merupakan denah lokasi pelaksanaan Praktek Kerja Lapang (PKL) yang berada pada Kota Surabaya (AMG Tower)



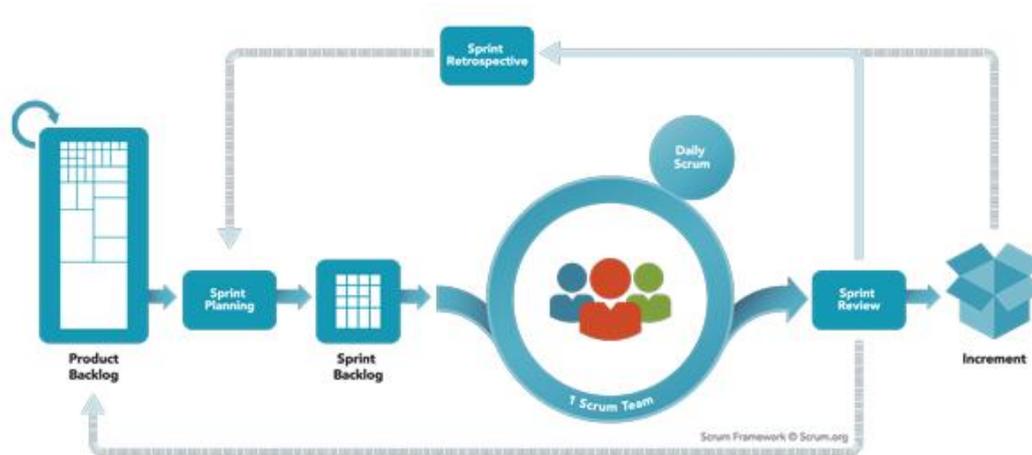
Gambar 1. 1 Peta lokasi PKL

1.3.2 Jadwal Kerja

Praktek Kerja Lapang (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 24 September 2020 sampai dengan tanggal 25 Desember 2020. PKL dilakukan pada hari kerja kantor yaitu dimulai pada hari Senin sampai dengan hari Jumat dengan batasan waktu kerja pukul 08.00 WIB – 17.00 WIB. Namun karena melakukan Praktek Kerja Lapang secara Daring maka untuk jam kerja bebas, tetapi harus berprogres. Ketentuan yang diterapkan oleh Jurusan Teknologi Informasi pada Program Studi

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan dalam Praktek Lapangan yaitu metode *Scrum*. Salah satu metode rekayasa perangkat lunak dengan menggunakan prinsip-prinsip pendekatan AGILE, yang bertumpu pada kekuatan kolaborasi tim, incremental product dan proses iterasi untuk mewujudkan hasil akhir.



Gambar 1.2 Metode *Scrum*

1.4.1 Product Backlog

Tahap pertama menyusun rincian prioritass pada fitur fitur yang akan dibangun pada sistem informasi laundry yang harus dilakukan selama pengerjaan sprint. Pada sistem informasi laundry product backlog terdiri dari CRUD (Front End and UI for Dashboard Admin), CRUD (Front End and UI for Dashboard Manajer) , Front End and UI Login, Front End and UI Landing page.

1.4.2 Sprint Backlog

Mengumpulkan Product Backlog yang dipilih untuk sprint, dan menambahkan sebuah rencana untuk mengantarkan produk untuk mewujudkan sprint itu sendiri.

1.4.3 Sprint Planning

Melakukan proses paling penting yang dilakukan ketika memulai sprint baru., dan mengumpulkan seluruh tim untuk berkumpul untuk merumuskan tugas apa saja yang akan dikerjakan dan dirilis dalam beberapa waktu kedepan.

1.4.4 Daily Scrum

Pada tahap ini setiap anggota tim saling berbagi apa saja yang telah dikerjakan, dapat melaporkan hambatan yang ditemui selama pengerjaan. Daily scrum dapat dilakukan setiap hari selama sprint berlangsung.

1.4.5 Sprint Review

Mendemonstrasikan hasil dari pekerjaan dalam satu sprint. Sprint review dilakukan satu kali pengerjaan sprint selesai.

1.4.6 Sprint Retrospective

Proses Sprint Retrospective dilakukan diakhir sprint. Mengadakan meeting dengan anggota tim, mengutarakan kinerja tim selama menerapkan SCRUM tanpa membahas sisi teknis dari proyek yang telah dikerjakan.

1.4.7 Increment

Memberikan pernyataan dari product backlog yang telah diselesaikan.