

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang adalah suatu program yang diadakan oleh setiap kampus dan ditujukan bagi mahasiswa semester akhir sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan akhir, untuk meningkatkan *softskills* yang dimiliki oleh mahasiswa. Magang dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa seperti dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, beradaptasi, kerja sama dengan tim, bersosialisasi dengan lingkungan kerja, dan meningkatkan kedisiplinan serta ketelitian dalam bekerja. Selain itu, magang juga dapat memberikan manfaat kepada perusahaan guna meningkatkan citra perusahaan atau instansi di mata masyarakat luas. Pada kesempatan ini, kegiatan magang mahasiswa Politeknik Negeri Jember dilaksanakan di Dinas Pendidikan Kabupaten Banyuwangi.

Dinas Pendidikan Kabupaten Banyuwangi merupakan unsur pelaksana urusan pemerintahan di bidang pendidikan yang dipimpin oleh Kepala Dinas yang berkedudukan di bawah dan bertanggung jawab kepada Bupati melalui Sekretaris Daerah. Tugas dari Dinas Pendidikan adalah membantu Bupati dalam melaksanakan urusan pemerintah di bidang pendidikan yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada kabupaten. Dinas Pendidikan Kabupaten Banyuwangi memiliki beberapa bidang yaitu, Bidang Pelayanan, Bidang Sekretaris, Bidang Keuangan, Bidang Kepegawaian, Bidang Sungram, Bidang PAUD/TK, Bidang SD, Bidang SMP, dan Bidang Pendidikan Masyarakat (DIKMAS).

Pendidikan Masyarakat atau bisa disebut juga Dikmas adalah Pendidikan Nonformal merupakan satuan pendidikan yang terdiri atas lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, pusat kegiatan belajar masyarakat, dan majelis taklim, serta satuan pendidikan yang sejenis. kursus dan pelatihan diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri, dan untuk melanjutkan

pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas lembaga pendidikan nonformal adalah lembaga pendidikan yang dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang yang disediakan bagi masyarakat yang tidak mengikuti atau menyelesaikan pendidikan pada jenjang tertentu di pendidikan formal (Dewan Perwakilan Rakyat, 2003).

Bidang Dikmas Dinas Pendidikan Kabupaten Banyuwangi memiliki kegiatan salah satunya, Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat atau bisa disebut PKBM yang tersebar di banyak kecamatan di Kabupaten Banyuwangi. Menurut (Setiawati dan Febrian, 2021) PKBM merupakan satuan pendidikan nonformal yang dijadikan tempat untuk pembelajaran dan sumber informasi yang dibangun dan dikelola oleh masyarakat yang berorientasi pada pemberdayaan potensi masyarakat setempat guna meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap masyarakat dalam bidang ekonomi, sosial dan budaya.

Dalam melaksanakan kegiatan PKBM, Kepala Bidang tidak dapat mengikuti atau memantau secara *real time* jalannya kegiatan PKBM. Selain itu, laporan kegiatan di PKBM yang sedang berlangsung hanya dilakukan melalui aplikasi *WhatsApp*, sehingga membuat laporan tidak rapi dan terkadang *chat* yang berisi laporan PKBM tenggelam dengan *chat* yang lain. Dengan adanya kegiatan magang ini, penulis ingin mengembangkan ide dan inovasi terkait permasalahan yang ada. Maka dari itu, penulis mengembangkan aplikasi Agenda Kegiatan PKBM yang bertujuan untuk mencatat kegiatan yang dilakukan PKBM di Kabupaten Banyuwangi.

Aplikasi Agenda Kegiatan PKBM nantinya akan dibangun menggunakan *framework react native* berbasis *Android*. Aplikasi Agenda Kegiatan PKBM dapat di unduh pada *smartphone* milik *user*, aplikasi ini nantinya akan terdiri dari 2 hak akses yaitu *Admin* yang bertindak adalah Kepala Bidang Dikmas dan Pengguna yang bertindak adalah Operator di masing-masing PKBM. Sehingga dengan adanya aplikasi Agenda Kegiatan PKBM, diharapkan dapat meringankan Bidang Dikmas Dinas Pendidikan Banyuwangi dalam memantau kegiatan yang dilakukan di beberapa PKBM di Kabupaten Banyuwangi. Bagi operator PKBM dapat memudahkan dalam pelaporan kegiatan melalui aplikasi Agenda Kegiatan PKBM.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang

Tujuan umum kegiatan Magang ini antara lain:

- 1) Meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa terhadap dunia kerja agar memiliki pengalaman ketika terjun di dunia kerja.
- 2) Membentuk karakter mahasiswa agar menjadi individu yang jujur, disiplin, dan dapat berkerja baik secara tim maupun individual.
- 3) Mampu menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh di perkuliahan di lapangan atau perusahaan.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Tujuan Khusus kegiatan Magang ini adalah:

- 1) Menyelesaikan permasalahan di lokasi magang dengan mengembangkan sebuah inovasi yang memudahkan dalam memantau kegiatan PKBM Dinas Pendidikan Banyuwangi.
- 2) Merancang aplikasi agenda kegiatan PKBM Dinas Pendidikan Banyuwangi.
- 3) Mengimplementasikan *framework react native* pada aplikasi agenda kegiatan PKBM di Bidang Pendidikan Masyarakat Dinas Pendidikan Kabupaten Banyuwangi.

1.2.3 Manfaat Magang

Manfaat Magang adalah sebagai berikut:

A. Bagi Mahasiswa

- 1) Memberikan kesempatan untuk mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan yang sudah dipelajari selama perkuliahan sehingga memiliki kematangan dan rasa percaya diri saat terjun di dunia kerja.
- 2) Menumbuhkan rasa profesional yang nantinya akan dibutuhkan dalam dunia kerja.
- 3) Terlatih dalam mengerjakan pekerjaan lapangan dan melakukan keterampilan lain sesuai keahliannya.

B. Bagi Jurusan Teknologi Informasi

- 1) Membangun relasi yang baik dengan perusahaan atau instansi terkait, sehingga kampus dan jurusan dapat dikenal dalam dunia usaha dan bisnis.
- 2) Sebagai bahan evaluasi dan masukan bagi kedua belah pihak.

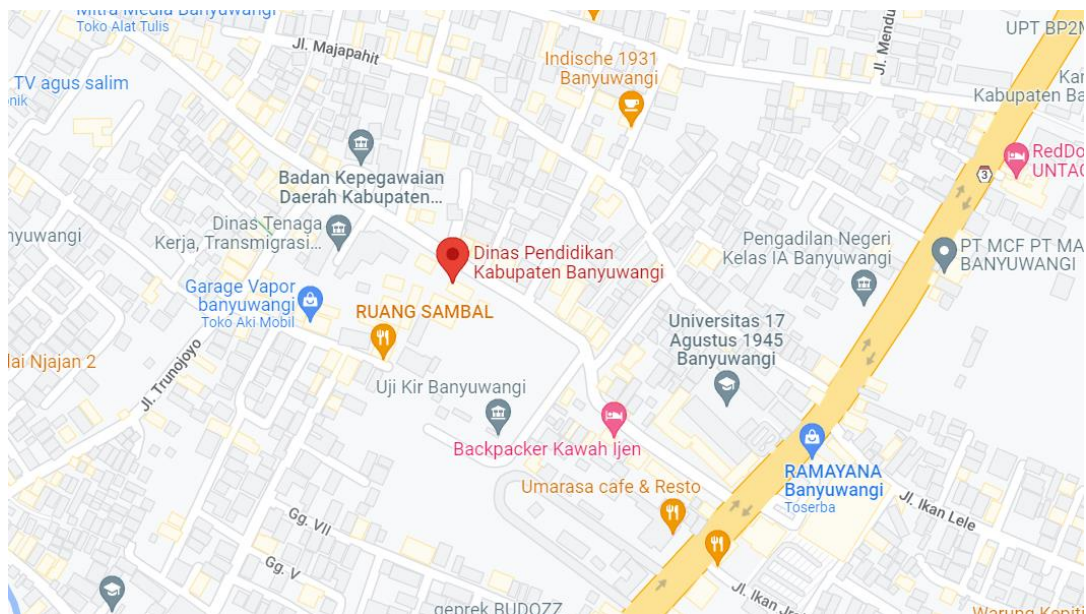
C. Bagi Instansi

- 1) Menjadi bahan masukan bagi perusahaan atau instansi dalam menentukan kebijakan perusahaan di masa yang akan datang berdasarkan hasil pengajian dan analisa yang dilakukan mahasiswa selama magang berlangsung.
- 2) Meningkatkan citra perusahaan yang baik dikalangan masyarakat dan mahasiswa sebagai calon tenaga kerja.

1.3 Lokasi dan Waktu

1.3.1 Lokasi Kerja

Lokasi magang di Dinas Pendidikan Kabupaten Banyuwangi yang beralamatkan di Jalan K.H. Agus Salim No.5, Kelurahan Sobo, Kecamatan Banyuwangi, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur. Berikut merupakan peta lokasi magang mahasiswa Politeknik Negeri Jember yang ditunjukkan pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Peta Lokasi Dinas Pendidikan Banyuwangi

1.3.2 Waktu Kerja

Waktu kerja magang ini dimulai tanggal 05 September 2022 sampai dengan tanggal 16 Januari 2022 di Dinas Pendidikan Kabupaten Banyuwangi dengan hari kerja kantor, hari Senin sampai dengan hari Jumat. Jam kerja hari Senin sampai dengan hari Kamis dimulai pukul 07.00 – 15.30 WIB. Dan hari Jumat dimulai pukul 06.30 – 14.30 WIB. Berikut Tabel 1.1 menunjukkan waktu kerja di Dinas Pendidikan Kabupaten Banyuwangi.

Tabel 1. 1 Waktu Kerja Dinas Pendidikan Banyuwangi

Hari	Jam	Keterangan
Senin - Kamis	07.00 – 11.30 WIB	Jam Kerja
	11.30 – 12.30 WIB	Jam Istirahat
	12.30 – 15.30 WIB	Jam Kerja
Jumat	06.30 – 11.15 WIB	Jam Kerja
	11.15– 12.45 WIB	Jam Istirahat
	12.45 – 14.30 WIB	Jam Kerja

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan magang di Dinas Pendidikan Kabupaten Banyuwangi ini adalah sebagai berikut:

- 1) Diskusi dan *sharing*, yang dilakukan antara kelompok magang dengan pembimbing lapang I terkait *job desk* yang akan dilakukan masing-masing mahasiswa selama magang. Dan diskusi antara kelompok magang dengan pembimbing lapang II yang merupakan Kepala Bidang Pendidikan Masyarakat Dinas Pendidikan Banyuwangi terkait penentuan produk yang akan dikembangkan oleh mahasiswa, analisa kebutuhan, dan teknis selama magang berlangsung.

- 2) Studi literatur, dilakukan dengan mencari referensi yang akan dijadikan bahan dalam mengembangkan produk. Mempelajari literatur yang terkait dengan judul yang diangkat sebagai laporan magang dan mempelajari tentang *framework react native* yang nantinya akan digunakan sebagai bahan dalam menyelesaikan proyek dan laporan magang.
- 3) Desain sistem, dilakukan dengan membuat desain sistem sesuai analisa kebutuhan yang telah dilakukan oleh tim. Desain sistem menggunakan *prototype* untuk dipresentasikan terlebih dahulu guna menganalisa kebutuhan. Setelah itu, desain sistem dikembangkan kembali menggunakan *Figma*.
- 4) Implementasi, kelompok magang membangun desain sistem di *Figma* yang telah disetujui. Untuk diimplementasikan menjadi aplikasi *mobile*.
- 5) Pengujian, kelompok magang melakukan pengujian terkait proyek yang telah dikembangkan oleh tim magang.