

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang adalah kegiatan pelatihan ataupun kursus yang dilakukan oleh mahasiswa untuk meningkatkan kompetensi *soft skill* yang dimiliki. *Soft skill* yang dimaksud antara lain seperti, kemampuan berkomunikasi dengan baik di lingkungan sekitar, kemampuan beradaptasi, kemampuan mengelola kerja tim, kemampuan bersosialisasi, dan ketelitian dalam bekerja. Magang yang dilakukan oleh mahasiswa tidak hanya dapat memberikan manfaat kepada mahasiswa yang mengikuti program magang, tetapi dengan kegiatan magang juga perusahaan bisa mendapat banyak manfaat, salah satunya bisa meningkatkan citra perusahaan di mata orang banyak, tidak hanya itu magang juga dapat memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk mengembangkan dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari. Pada kesempatan ini, kegiatan magang mahasiswa Politeknik Negeri Jember dilaksanakan di Dinas Pendidikan 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 bantuan 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 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 dalam PKBM, Kepala Bidang tidak dapat mengikuti atau memantau secara *real time* jalannya kegiatan PKBM. 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. Aplikasi Agenda Kegiatan PKBM nantinya akan terdiri dari 2 opsi yaitu *Admin* yang bertindak Kepala Bidang Dikmas dan *User* yang bertindak adalah Operator di PKBM itu sendiri. Sehingga dengan adanya aplikasi Agenda Kegiatan PKBM, diharapkan dapat meringankan Bidang Dikmas Dinas Pendidikan Banyuwangi dalam memantau kegiatan yang dilakukan di beberapa PKBM di Banyuwangi.

Agenda Aplikasi PKBM pertama kali diluncurkan pada bulan September 2022, dan di kembangkan pada bulan Oktober 2022 dalam bentuk *Mobile dan* telah melewati 8 kali pengujian dengan menggunakan *Blackbox Testing*.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang

- 1) Meningkatkan keterampilan *hardskill* dan *softskill* bagi mahasiswa
- 2) Meningkatkan kemampuan mengenai kegiatan di lingkungan sebuah perusahaan atau industri.
- 3) Mampu menerapkan ilmu pengetahuan yang telah di peroleh di perkuliahan dengan realita di lapangan atau perusahaan

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

- 1) 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) Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan yang telah di berikan oleh perusahaan ke pada mahasiswa.
- 2) Dapat memberikan kesempatan untuk mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuannya yang sudah di pelajari di perkuliahan sehingga kepercayaan dan kematangan dirinya akan semakin meningkat.
- 3) Menumbuhkan sikap kerja mahasiswa yang berkarakter dan profesiaonal yang nantinya akan di butuhkan di perusahaan.

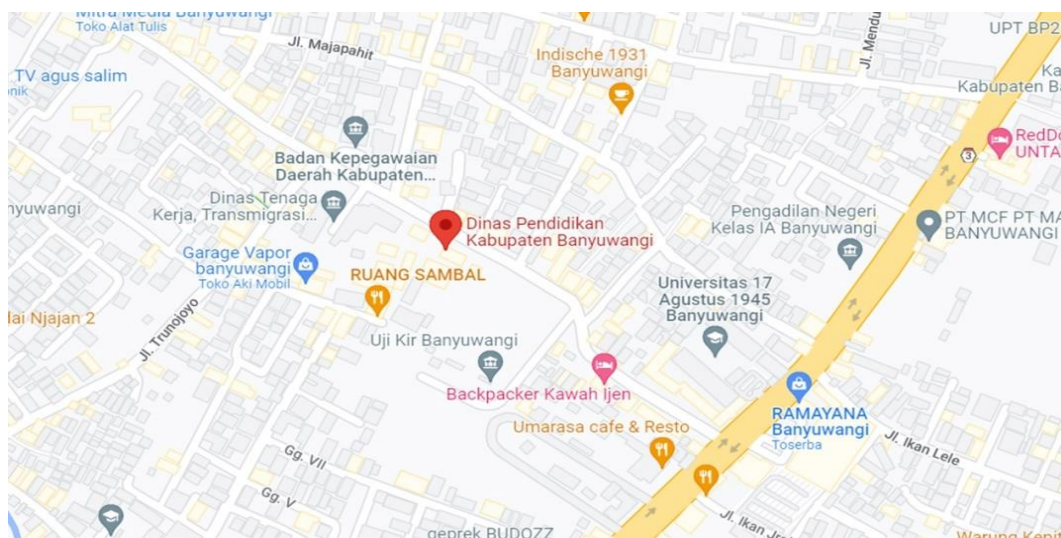
B. Bagi Instansi

Dapat menjadi bahan masukan bagi instansi unutupuk menentukan kebijakan perusahaan di masa yang akan datang berdasarkan hasil pengajian dan analisis yang di lakukan mahasiswa selama magang dan dapat meningkatkan citra perusahaan yang baik di kalangan banyak orang.

1.3 Lokasi dan Waktu

1.3.1 Lokasi Kerja

Lokasi Magang berada di Dinas Pendidikan Banyuwangi, Kantor Pemerintahan Daerah di Banyuwangi, Jawa Tmur. Jln,K .H. Agus Salim No.5, Sobo, Kec. Banyuwangi Kab. Banyuwnagi, Jawa Timur. Berikut adalah denah lokasi magang di dinas Pendidikan Baanyuwangi di tujukan pada Gambar 1.1



Gambar 1.1 Denah Lokasi Dinas Pendidikan Banyuwangi

1.3.2 Waktu Kerja

Praktek Magang dilaksanakan pada tanggal 5 September 2022 – 16 Januari 2023 di Dinas Pendidikan Banyuwangi. Magang di lakukan pada hari kerja yaitu dari hari Senin sampai Kamis pukul 07.00WIB sampai dengan pukul 15.30 WIB dan di hari Juma'at pukul 06.30 WIB sampai dengan pukul 14.15 WIB. secara *offline*.

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang di gunakan dalam pelaksanaan magang ini adalah sebagai berikut:

- 1) Diskusi dan sharing, diskusi di lakukan dengan pembimbing lapangan dalam penentapan ide produk yang akan di kembangkan penentuan anailisa kebutuhan dan permasalahan yang di hadapi.

- 2) Studi literature, mempelajari literatur-literatur yang terkait dengan judul yang diangkat sebagai laporan magang seperti mencari referensi di jurnal tentang PKBM dan pencarian tentang *React Native* yang dapat digunakan sebagai bahan pengembangan pembuatan *Aplikasi*.
- 3) Desain sistem, tim kelompok magang membuat desain aplikasi yang sesuai dengan analisa kebutuhan.
- 4) Implementasi, dimana tim magang melakukan implementasi proyek berdasarkan desain sistem yang telah dibuat.
- 5) Pengujian, pada pengujian dimana tim magang melakukan pengujian pada proyek yang telah dikembangkan.