

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia pada saat ini berkembang sangat pesat di berbagai bidang, terlebih dalam bidang pendidikan. Perkembangan IPTEK yang sangat pesat menyebabkan kebutuhan akan tenaga ahli sebagai pengendali dan pelaksana guna menunjang aset teknologi yang digunakan sangatlah diperlukan terutama dibidang Teknologi Informasi.

Pekembangan IPTEK tersebut dilaksanakan oleh Instansi yang menjadi tempat saya PKL (Praktik Kerja Lapangan) yaitu di PUIPT DLI UM (Pusat Unggulan Ipteks Perguruan Tinggi *Disruptive Learning Inovation* Universitas Negeri Malang. PUIPT DLI UM berorientasi saintifik sebaga *Center of Excellence* yang mengembangkan inovasi pembelajaran secara disruptif pada era digital milenial yang unggul dan berdaya sains tinggi melalui produk riset dengan *disruptive technology* dan merespon Education 4.0 didasarkan jejak pengalaman dan potensi aset inovasi belajar yang dimiliki UM untuk memenuhi kebutuhan belajar generasi native digital akan jenis-jenis dan cara-cara belajar yang baru dengan azas-azas *life-based learning*. Perkembangan teknologi pembelajaran, dengan hadirnya layanan belajar baru dengan konsep "*Disruptive Learning Innovation* akan memfasilitasi strategi pembelajaran di lingkungan pembelajaran cerdas (*smart learning environment*). Pengembangan bidang *disruptive learning innovation* menuju STC yang inovatif di bidang pendidikan, memiliki 3 pilar, yakni (1) Membangun system administrasi dan manajemen riset (*Personalized Learning, Ubiquitous Learning, Gamified Learning, dan Heutagogy Learning*); (2) Memperkuat aspek akademis bertaraf internasional; dan (3) Hilirisasi inovasi belajar dan komersialisasi produk.

Dengan bekal materi yang telah saya dapatkan dalam perkuliahan seperti : Proyek Sistem Informasi, Basis Data, Analisis dan Desain Algoritma , Manajemen Proyek, Pengujian Perangkat Lunak, Etika Bisnis dan lain-lain saya diberikan tugas

untuk mengembangkan salah satu produk DLI yaitu mengenai website pembuatan / penulisan buku dengan otomatisasi yang bertujuan untuk memudahkan penulis buku dengan mudah, efisien dan memiliki arsip digital. Selanjutnya buku yang sudah dibuat di sistem ini akan dipublikasikan dan diterbitkan dengan website yang telah dimiliki DLI. Harapan dari website yang saya kembangkan adalah pembuatan buku yang mudah dengan tersedianya template penulisan naskah, aturan penulisan, serta layout – layout buku penulisan buku.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Dalam penulisan laporan Kerja Praktik Lapang ini memiliki 2 (dua) tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus, yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Tujuan praktek kerja lapang (PKL) secara umum adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta dalam pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan perusahaan atau industri / instansi dan/atau unit bisnis strategis lainnya yang layak dijadikan tempat PKL. Selain itu, tujuan PKL adalah melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan (gap) yang mereka jumpai di lapangan dengan yang diperoleh di bangku kuliah. Dengan demikian mahasiswa diharapkan mampu untuk mengembangkan keterampilan tertentu yang tidak diperoleh di kampus.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Tujuan Khusus Praktik Kerja Lapang adalah sebagai berikut :

1. Melatih para mahasiswa mengerjakan pekerjaan lapang, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi.
2. Menambahkan kesempatan bagi mahasiswa memantapkan keterampilan dan pengetahuannya untuk menambah kepercayaan dan kematangan dirinya.

3. Melatih para mahasiswa berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dilakukan.
4. Meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap sikap kerja didalan melaksanakan dan mengembangkan teknik – teknik tertentu serta alasan – alasan rasional dalam menerapkan teknik – teknik tersebut.

1.2.3 Manfaat PKL

Manfaat Praktik Kerja Lapang adalah sebagai berikut :

1. Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya.
2. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengentuannya sehingga kepercayaan dan kematangan dirinya akan semakin meningkat.
3. Mahasiswa terlatih untuk berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dibakukan.
4. Menumbuhkan sikap kerja mahasiswa berkarakter.
5. Mengenal dan merasakan sikap professional yang dibutuhkan di industri.
6. Mengetahui secara lebih jelas mengenai manajemen perusahaan dalam proses pengembangan software dan mendapatkan pengalaman kerja serta dapat berinteraksi dalam suatu team work.

1.3 Lokasi dan Waktu

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapang (PKL) ini akan dilaksanakan selama 3 bulan dimulai dari 28 September 2020 sampai dengan 28 Desember bertempat di

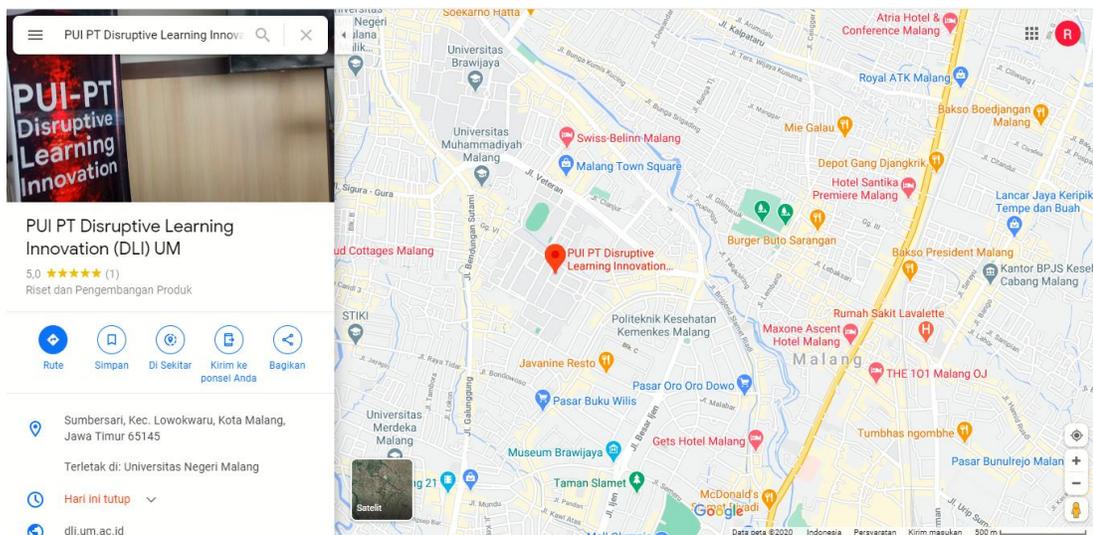
PUIPT DLI UM (Pusat Unggulan Ipteks Perguruan Tinggi *Disruptive Learning Innovation Universitas* Negeri Malang yang beralamat di Jl. Semarang No. 5 Gedung H7 Lantai 1, Universitas Negeri Malang.

Berikut jadwal PKL di DLI UM:

Tabel 1.1 Jadwal PKL

No.	Hari	Jam
1.	Senin	09:00 – 16:00 WIB
2.	Selasa	09:00 – 16:00 WIB
3.	Rabu	09:00 – 16:00 WIB
4.	Kamis	09:00 – 16 00 WIB
5.	Jum'at	09:00 – 15:00 WIB

Adapun denah lokasi DLI UM adalah sebagai berikut :



Gambar 1.1 Denah Lokasi DLI

1.4 Metode Pelaksanaan

1.4.1 Pelaksanaan Pembimbingan dengan Pembimbing Lapangan Metode yang dilaksanakan untuk Kerja Praktik adalah sebagai berikut :

a. Analisa Kebutuhan

Melakukan pertemuan dengan Ketua DLI yaitu Bapak Dr.Eng Muhammad Ashar,S.T.,MT membahas mengenai proyek yang akan dikerjakan. Dari hasil pertemuan tersebut saya mulai memahami alur dan kebutuhan sistem.

b. Desain dan Alur Sistem

Dalam mengembangkam sebuah sistem / website dibutuhkan desain sistem untuk menunjang pengembangan sistem agar sesuai dengan fungsi atau alur bisnis yang sesungguhnya. Untuk alur sistem digunakan sebagai kerangka kerja sebagai controlling dalam pengembangan sistem.

c. Implementasi

Menerapkan desain dan alur sistem yang telah saya dirancang dimana desain tersebut didapat dari requirement yang telah dilakukan sebelumnya.

1.4.2 Pelaksanaan Pembimbingan dengan Dosen Pembimbing :

a. Identifikasi masalah untuk menentukan judul laporan kerja praktik.

b. Konsultasi tentang pengerjaan laporan kerja praktik.