

# BAB 1. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berjalannya waktu perkembangan teknologi informasi semakin pesat. Tak dapat dipungkiri bahwa aplikasi perangkat lunak kini sudah menjadi kebutuhan yang tidak bisa dilepaskan lagi dari kehidupan masyarakat di Indonesia. Kebutuhan masyarakat dunia yang selalu terikat dengan berbagai aplikasi, membuat berbagai penyedia aplikasi berkompetisi untuk selalu menemukan sebuah inovasi terbaru.

Aplikasi berbasis web mulai populer seiring dengan jumlah pengguna internet aktif di seluruh dunia. Selain mudah untuk diakses perangkat *website* juga tidak membutuhkan sumber daya yang besar dari sisi perangkat keras atau lunak. Dari setiap kalangan -pun dapat menggunakan sebuah aplikasi *website*. Aplikasi *website* juga banyak sekali digunakan oleh perusahaan – perusahaan, instansi pemerintah dan juga per-orangan.

PT. Sekawan Media Informatika merupakan perusahaan yang berlokasi di Malang, Jawa Timur tepatnya berada di kecamatan Kedungkandang, merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang *Software House*. Perusahaan ini bersedia menjadi tempat melaksanakan kegiatan PKL, selain itu perusahaan ini merupakan tempat yang sesuai dengan bidang pendidikan mahasiswa jurusan Teknologi Informasi yang akan mempelajari seputar *Software & Apps Development, Mobile Apps Development, Web Design & Development*, dan Pengadaan Infrastruktur IT. *Web Design & Development* merupakan bidang yang difokuskan kepada mahasiswa yang sedang melaksanakan kegiatan PKL untuk dipahami dan dipelajari lebih dalam.

Salah satu proyek yang tersedia atau yang sedang dalam proses pengerjaan oleh tim yang berada di PT. Sekawan Media Informatika ini merupakan sebuah *website* yang berkaitan dengan proses administrasi pengolahan tebu dan tetes dalam sebuah pabrik gula yang dikelola PT. Kebon Agung. Sebagai mahasiswa

jurusan IT mahasiswa dituntut untuk dapat menganalisa, merancang dan membuat *Web Design (UI/UX)* yang menarik dan mudah dipahami oleh pengguna *website* ini nantinya. Melalui kegiatan diskusi dan penjabaran yang dilakukan oleh anggota tim, diharapkan mahasiswa PKL dapat membangun sebuah tampilan menarik dan interaktif terkait dengan *front end website* sehingga dapat diciptakan sebuah *website* yang dapat digunakan memiliki nilai yang *user friendly* atau nyaman digunakan. Pembuatan *website* ini juga berkaitan dengan keadaan *website* admin PT. Kebon Agung versi yang sebelumnya tidak memiliki daya tarik dan juga tidak menerapkan *Web Design (UI/UX)* yang menarik. Dibangunnya *website* ini diharapkan mampu membantu pengguna *website* dalam menjalankan sistem dan mempermudah mengelolah data-data perusahaan.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

Penulisan Laporan Praktek Kerja Lapang ini memiliki tujuan dan manfaat, yaitu :

### **1.2.1 Tujuan Umum PKL**

1. Melatih para mahasiswa mengerjakan pekerjaan lapang, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya mengikuti perkembangan IPTEKS.
2. Mengetahui manajemen pengembangan perangkat lunak (*software*) di perusahaan tempat pelaksanaan PKL.
3. Menambahkan kesempatan bagi mahasiswa memantapkan keterampilan dan pengetahuannya untuk menambah kepercayaan dan kematangan dirinya.
4. Melatih para mahasiswa berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah di bakukan.
5. Meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap sikap tenaga kerja didalam melaksanakan dan mengembangkan teknik-teknik tertentu serta alasan-alasan rasional dalam menerapkan teknik-teknik tersebut.

### 1.2.2 Tujuan Khusus PKL

1. Membantu, mempercepat dan mempermudah pengguna dalam menjalankan *website* admin PT. Kebon Agung.
2. Membuat tampilan yang menarik bagi pengguna dan dapat mudah untuk dipahami dalam pengoprasian *website* admin PT. Kebon Agung.
3. Menerapkan konsep konsistensi dalam membuat desain.

### 1.2.3 Manfaat PKL

#### A. Bagi Mahasiswa

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*.

#### B. Bagi Politeknik Negeri Jember (Program Studi Teknik Informatika)

1. Sebagai bahan masukan untuk mengevaluasi sampai sejauh mana kurikulum yang telah diterapkan sesuai dengan kebutuhan tenaga kerja yang terampil dalam bidangnya.
2. Sebagai pengenalan instansi pendidikan Politeknik khususnya Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknologi Informasi. Pada badan-badan usaha atau perusahaan yang membutuhkan lulusan atau tenaga kerja yang

dihasilkan oleh Politeknik Negeri Jember khususnya Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknologi Informasi.

### C. Bagi Perusahaan

1. Dapat memenuhi kebutuhan tenaga kerja lepas yang berwawasan akademi dari praktek kerja lapangan tersebut.
2. Memanfaatkan salah satu sumber informasi mengenai situasi umum institusi tempat praktek tersebut dari hasil laporan Praktrk Kerja Lapangan.

## 1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

### 1.3.1 Lokasi Kerja

Lokasi kegiatan praktek kerja lapang adalah pada Kantor PT Sekawan Media yang berada di Jl. Danau Maninjau Raya No 29 Sawojajar, Kedungkandang, Kota Malang, Indonesia, Telepon: (0341) 302 1661. Berikut merupakan peta lokasi pelaksanaan Praktek Kerja lapang (PKL).



Gambar 1. 1 Peta Lokasi PKL

### 1.3.2 Jadwal Kerja

Praktek Kerja Lapang (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 28 September 2020 sampai tanggal 28 Desember 2020. PKL dilakukan pada hari kerja kantor yaitu setiap hari Senin sampai dengan hari Jumat mulai pukul 08.00 WIB sampai pada pukul 16.30 WIB.

#### **1.4 Metode Pelaksanaan**

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapang ini adalah sebagai berikut:

- a. Metode diskusi dilakukan antara mahasiswa dengan pembimbing lapang di PT. Sekawan Media mengenai perancangan aplikasi yang akan dibuat.
- b. Metode studi literatur mempelajari literatur-literatur yang terkait dengan judul yang diangkat sebagai judul laporan PKL dan nantinya dapat digunakan sebagai bahan pembuatan laporan.
- c. Metode dokumentasi kegiatan sehari-hari di tempat praktek kerja lapang, menggunakan aplikasi Figma, Corel, Adobe Photoshop, Microsoft Excel dan Microsoft Excel yang nantinya ditujukan untuk dokumentasi tugas yang akan dikerjakan dan buku BKPM dari Politeknik Negeri Jember.