

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Praktek Kerja Lapangan (PKL) merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang diberikan kepada mahasiswa untuk mengasah dan meningkatkan keterampilan yang diperoleh selama masa kuliah, dengan penerapan langsung di dalam lingkungan dunia kerja atau industri. Pelaksanaan kegiatan PKL memberikan manfaat kepada mahasiswa dalam hal memperoleh pengetahuan baru yang tidak terdapat dalam kurikulum perkuliahan. Selain itu, mahasiswa juga memiliki kesempatan untuk mendapatkan pengalaman dan keterampilan khusus melalui pelibatan langsung dalam kegiatan yang dijalankan selama PKL. Selanjutnya, kegiatan PKL ini dirancang untuk melatih mahasiswa dalam berinteraksi dengan pelanggan secara langsung, meningkatkan kemampuan sosialisasi, serta memberikan wawasan yang lebih mendalam terkait aspek praktis dalam dunia pekerjaan.

PT Get Aplikasi Indonesia merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang pembuatan perangkat lunak dan menyediakan pelatihan di bidang Teknologi Informasi berbasis industri. PT Get Aplikasi Indonesia juga menyediakan tempat magang untuk mahasiswa dan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Perusahaan ini menyediakan tempat dan fasilitas yang cukup memadai untuk peserta magang, salah satunya yaitu absensi untuk peserta magang yang digunakan sebagai data untuk menunjukkan kedisiplinan dan penilaian peserta magang. Absensi ini menggunakan sebuah alat elektronik yaitu tablet dan mesin *scanning* serta kartu identitas sebagai media untuk absen setiap harinya. Namun terkadang mesin *scanning* tersebut mengalami *error* yang tidak dapat membaca kartu identitas ketika ditempelkan dan memperlambat proses absen. Sehingga saya dan tim mengusulkan sebuah pemberbaharuan terhadap media absensi tersebut untuk mempermudah dan meningkatkan efisiensi absensi peserta magang.

Aplikasi *Mobile* digunakan sebagai media untuk absensi peserta magang yang berfungsi untuk *scanning barcode*, *scanning* wajah, dan fungsi memilih nama dari peserta magang tersebut. Kemudian merancang sebuah website untuk administrator yang digunakan untuk menampung data peserta magang dan menyediakan *barcode*

untuk *scanning* pada aplikasi *mobile* yang berfungsi untuk mengetahui lokasi dari peserta magang agar tidak ada kecurangan dalam proses absensi. Pada website administrator menggunakan *framework Laravel* dan *bootstrap* untuk membantu mempermudah proses pembuatannya.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang

Tujuan kegiatan magang secara umum adalah untuk memenuhi mata kuliah magang yang menjadi salah satu syarat kelulusan. Kegiatan magang dapat meningkatkan pemahaman kepada mahasiswa mengenai teori dan penerapannya, serta menambahkan informasi dan pengalaman seputar dunia kerja sebagai pembelajaran bagi mahasiswa terhadap kondisi atau suasana perusahaan yang sebenarnya, kemudian menjadi bekal bagi mahasiswa saat terjun langsung ke dunia kerja setelah lulus kuliah.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Tujuan khusus dari kegiatan magang ini adalah sebagai berikut:

1. Melatih mahasiswa dalam melaksanakan dan mengerjakan pekerjaan lapangan secara langsung seperti di dunia kerja.
2. Memberikan pengetahuan bagi mahasiswa untuk menjadi terampil dan kreatif.
3. Menambah pola pikir kritis dan memberikan komentar secara logis dalam pekerjaan bagi mahasiswa untuk bersosialisasi terhadap orang lain.
4. Meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap sikap tenaga kerja didalam melaksanakan kegiatan kerja di lapangan.

1.2.3 Manfaat Magang

Manfaat kegiatan Magang bagi mahasiswa adalah sebagai berikut :

1. Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan dan melaksanakan pekerjaan lapangan sekaligus menambah keterampilan yang sesuai dengan bidangnya.
2. Mahasiswa memperoleh karakter untuk menjadi individual yang disiplin, jujur, dan dapat bekerja secara tim.
3. Mahasiswa terlatih berfikir kritis terhadap perbedaan dan kesenjangan yang ada di lapangan dengan ketika dibangku kuliah.