

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman bekerja langsung kepada mahasiswa. Magang biasanya dilakukan pada sebuah organisasi atau perusahaan dengan tujuan membantu mahasiswa mempersiapkan diri sebelum memasuki dunia kerja. Melalui magang, mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama masa pembelajaran di kampus dalam menghadapi situasi nyata di industri. Selain itu, magang juga merupakan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan dan mengasah kemampuan *softskill* yang diperlukan di dunia industri.

Pada kesempatan kali ini, penulis melaksanakan magang di CV. Esolusindo yang merupakan salah satu *software house* di Kabupaten Jember. CV. Esolusindo menawarkan program magang dalam bidang *software development* yang mencakup bidang *website* dan *mobile development*. Setiap mahasiswa akan mendapatkan tugas sesuai bidang yang relevan dengan pilihan mereka. Hal tersebut dapat membantu mahasiswa untuk dapat menerapkan pengetahuan yang telah mereka dapatkan selama pembelajaran teoritis ke dalam tugas praktis yang relevan dengan minat mereka.

Selama kegiatan magang, penulis memiliki fokus pada pengembangan aplikasi mobile yang ditujukan untuk membantu wali murid dalam memantau presensi siswa secara real-time. Project ini bertujuan untuk mendukung digitalisasi informasi, sehingga pemantauan kehadiran siswa dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien.

Aplikasi Mobile untuk Pemantauan Presensi Siswa dirancang sebagai solusi agar wali murid dapat dengan mudah mengakses informasi kehadiran anak mereka. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur-fitur seperti pencatatan kehadiran secara detail, meliputi tanggal presensi, status kehadiran pada setiap mata pelajaran, jam mata pelajaran, dan nama mata pelajaran. Dengan fitur ini, aplikasi membantu meningkatkan keterlibatan wali murid, memastikan transparansi data, dan mendukung pengelolaan informasi kehadiran siswa yang lebih modern dan akurat.

1.2 Tujuan

1.2.1 Tujuan Umum

- a. Menambah pengalaman serta wawasan mengenai lingkungan kerja di industri secara langsung.
- b. Mengembangkan keterampilan baik *softskill* maupun *hardskill* yang diperlukan sesuai dengan profil lulusan.
- c. Menerapkan pengetahuan yang didapatkan mahasiswa selama perkuliahan ke dalam situasi permasalahan nyata di industri.

1.2.2 Tujuan Khusus

Pelaksanaan magang di CV. E-SOLUSINDO secara khusus bertujuan untuk menyelesaikan project pengembangan aplikasi mobile untuk wali murid dalam pemantauan presensi siswa. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah wali murid memantau kehadiran anak mereka di sekolah secara real-time dengan fitur-fitur yang mencakup pencatatan data presensi secara detail dan notifikasi otomatis terkait ketidakhadiran. Solusi digital ini mendukung transparansi dan efisiensi dalam pengelolaan data kehadiran siswa, sekaligus menciptakan hubungan yang lebih baik antara sekolah dan wali murid melalui sistem yang modern, terorganisir, dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.

1.3 Manfaat

1.3.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

- a. Mahasiswa mendapatkan peluang untuk mengasah keterampilan yang sesuai dengan bidang keahlian mereka dalam menyelesaikan tantangan nyata di dunia industri.
- b. Mengembangkan kemampuan *softskill* mahasiswa, seperti adaptasi, komunikasi, dan tanggung jawab, agar siap menghadapi lingkungan kerja.

1.3.2 Manfaat Bagi Program Studi

- a. Mengembangkan kolaborasi yang lebih kuat antara program studi dan perusahaan atau instansi.

- b. Memperluas peluang karier bagi mahasiswa melalui hubungan yang harmonis antara program studi dan industri, sehingga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk bekerja di perusahaan yang sesuai dengan bidang keahlian mereka.

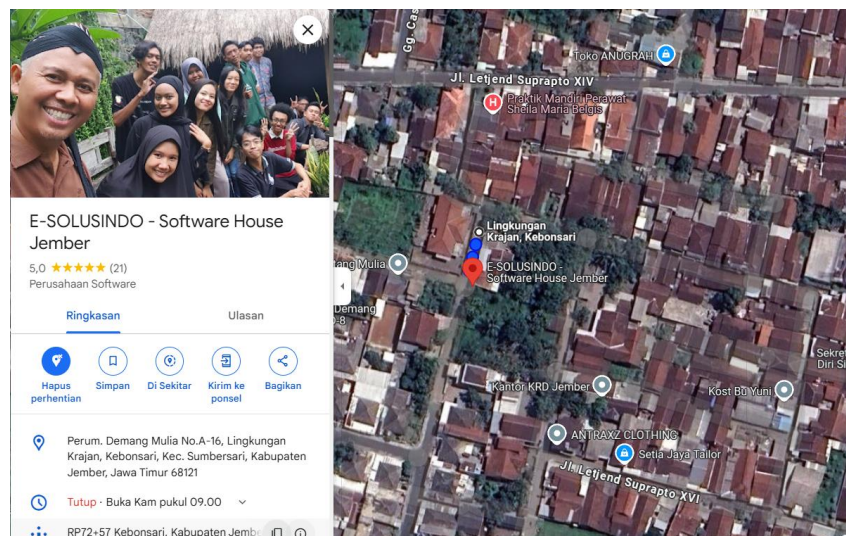
1.3.3 Manfaat Bagi Perusahaan Tempat Magang

- a. Memungkinkan instansi untuk lebih mudah menyelesaikan pekerjaan melalui kontribusi mahasiswa yang sedang menjalani program magang.
- b. Memberikan peluang bagi perusahaan untuk mendapatkan sumber daya manusia berkualitas yang sesuai dengan kualifikasi yang dibutuhkan.

1.4 Lokasi dan Waktu

1.4.1 Lokasi Magang

Pelaksanaan magang dilakukan di CV. ESOLUSINDO yang terletak di Perum. Demang Mulia No.A-16, Lingkungan Krajan, Kebonsari, Kec. Sumbersari, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68121. Gambar 1.1 menjelaskan peta lokasi kantor CV. ESOLUSINDO.



Gambar 1.1 Lokasi Magang

1.4.2 Waktu Magang

Pelaksanaan magang berlangsung selama 5 (lima) bulan, dimulai pada tanggal 12 September 2024 hingga 13 Desember 2024. Kegiatan ini dilaksanakan secara *hybrid* pada hari kerja kantor, yaitu dari Senin hingga Sabtu, dengan jam kerja mulai pukul 08.00 hingga 16.00 WIB. Pada hari Selasa, Rabu, dan Kamis, magang dilaksanakan secara online atau *work from home* (WFH), sedangkan pada hari lainnya magang dilaksanakan secara offline di kantor CV. Esolusindo.

1.5 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan selama pelaksanaan magang mencakup beberapa langkah utama yang dirancang untuk memastikan pencapaian tujuan program magang, yaitu:

a. Observasi dan Analisis Kebutuhan

- Melakukan diskusi dengan tim supervisor di CV. Esolusindo untuk memahami kebutuhan pengembangan aplikasi mobile.
- Menganalisis alur kerja yang telah ada di perusahaan serta mengidentifikasi permasalahan yang dapat diatasi melalui aplikasi yang akan dikembangkan.

b. Perencanaan dan Desain Sistem

- Membuat rancangan awal aplikasi mobile berdasarkan spesifikasi dan kebutuhan pengguna (wali murid).
- Menyusun wireframe dan prototipe desain aplikasi untuk menggambarkan alur interaksi dan tampilan antarmuka.

c. Pengembangan dan Implementasi

- Mengembangkan aplikasi menggunakan framework atau teknologi yang telah ditentukan sesuai dengan arahan supervisor.
- Melakukan pengujian (testing) setiap modul yang telah dikembangkan untuk memastikan fungsionalitas aplikasi berjalan dengan baik.

d. Dokumentasi dan Pelaporan

- Menyusun dokumentasi teknis mengenai aplikasi, mencakup buku panduan, laporan pengembangan, serta evaluasi kinerja aplikasi.
- Melaporkan hasil pengembangan aplikasi kepada supervisor dan tim terkait di CV. Esolusindo.

e. Evaluasi dan Penyempurnaan

- Mengumpulkan feedback dari pengguna awal (wali murid atau pihak terkait lainnya) untuk perbaikan aplikasi.
- Melakukan iterasi pengembangan sesuai masukan yang diterima guna meningkatkan kualitas dan fungsionalitas aplikasi.

f. Pembimbingan dan Kolaborasi

- Berkoordinasi secara rutin dengan pembimbing lapangan untuk mendapatkan arahan teknis maupun non-teknis.
- Bekerja secara kolaboratif dengan tim lain di CV. Esolusindo, baik dalam mode hybrid (online dan offline) sesuai dengan jadwal magang.